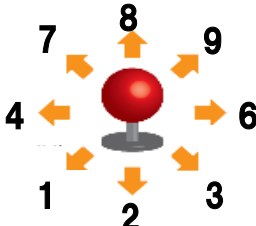


DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■ Ver.1.05 バトル関連不具合修正

※バトル関連の不具合修正については、すべてのプラットフォームで共通となります。



P : パンチ
K : キック
H : ホールド
S : スペシャル
T : 投げ(H+Pと同様)
_ : 長押し(例 : 3_Pなら「3長押しP」)

キャラクター	内容
クリスティ	6H+K(2段目) : 追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
エリオット	4PK : 特定の足位置でヒット時に想定と異なるやられが出ていた不具合を修正
	熊出洞中に3P : 派生可能区間が意図せず表示されていた不具合を修正
	熊出洞中に6K : 派生可能区間が意図せず表示されていた不具合を修正
	3_P : コマンドトレーニングにて、3_Pのお題を3_P4に変更
	3_P4 : コマンドリストに「SP⇒熊出洞」の記載が無かった不具合を修正
ヒトミ	柵越え着地際K : 追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
こころ	9P+K : 背後ヒット時にフェイタルスタンが発生しない不具合を修正
ミラ	背4T : ダメージを 50⇒62 に変更
	背41236T : 投げ成立時に背4Tが出るように変更
ザック	2H+K : 空中ヒット時のやられを、6K2Kのものと統一
	PP6P2K : 空中ヒット時のやられを、6K2Kのものと統一 ※2026/7/31 修正した対象技が異なっていたため表記修正いたしました。