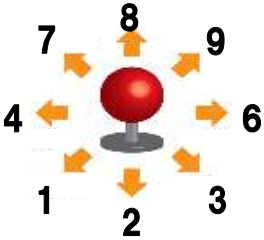


DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■ Ver.1.06 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
ほのか	3T : コマンドリストに「しゃがんだ敵に」の記載がなかった不具合を修正
	背3T : コマンドリストに「しゃがんだ敵の背後から」の記載がなかった不具合を修正
	H+K : 正面カウンターヒット・ハイカウンターヒット時のやられをカウンターヒット相当のものに修正
	※2026/08/13 (削除) VER.1.06では非対応となります
エリオット	6H+K : 初段ガード時に2段目をホールド可能だった不具合を修正
クリスティ	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 ※2026/08/13 対象キャラクターが間違っていたため修正 (エリオット → クリスティ)
ミラ	クリティカルスタン中にエキスパート中段Pホールド : 発生時の硬直が本来意図していたものになるように修正 ※2026/08/13 表記が間違っていたため修正 (成功時 → 発生時)
	クリティカルスタン中にエキスパート下段Kホールド : 発生時の硬直が本来意図していたものになるように修正 ※2026/08/13 表記が間違っていたため修正 (成功時 → 発生時)
	柵乗り越え中にP : 立ちステータスになるタイミングを正しく修正
	6PK : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	6K : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	6P+K : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	バックステップ中にP : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	PPPK : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	背4PK : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	7PK : 派生可能区間が表示されていた不具合を修正