

DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■ Ver.1.08 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
かすみ	柵乗り越え着地際P : 追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	柵乗り越え着地際K : 追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	1K : 背後ヒット時のやられを、PP2Kのものと統一
	PPK2K : 空中ヒット時のやられを、PP2Kのものと統一
	H+K2K : 空中ヒット時のやられを、PP2Kのものと統一
フェーズ4	柵乗り越え着地際P : 追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	柵乗り越え着地際K : 追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	1K : 背後ヒット時のやられを、PP2Kのものと統一
ティナ	7PP6P : 空中ヒット時のやられを、P+Kのものと統一
女天狗	柵乗り越え着地際K : ステータスが「立ち」になっていたものを「ジャンプ(下段無効)」⇒「ジャンプ」になるように修正
NiCO	柵乗り越え着地際K : ステータスが「しゃがみ」になっていたものを「中腰」⇒「立ち」になるように修正