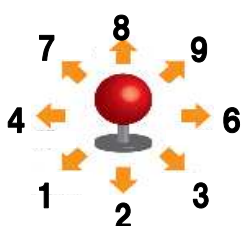


DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■Ver.1.12 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                                                |
|--------|---------------------------------------------------|
| ジャン・リー | 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                 |
| エレナ    | 柵乗り越え中にK : 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  | 壁際で66T : 特定の箇所で、通常版の66Tが出ていた不具合を修正                |
| クリスティ  | 6H+K : 初段ヒット時に2段目が空振りする場合があるため、2段目のリーチを調整         |
| ほのか    | SSSS(ブレイクブロー) : 空振り時のモーション不具合を修正                  |
|        | バーニングソウル中にP : フォトモードの項目に追加                        |
|        | バーニングソウル中にP+K : フォトモードの項目に追加                      |
| NiCO   | SS : 初段が先端気味にヒットした際、2段目以降が空振りする場合があるため、リーチを調整     |
|        | 3P+K(最大タメ)P : 壁際で派生のPがヒットしない場合があるため、ヒットしやすくなるよう調整 |
| 雷道     | 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                 |
| 紅葉     | 2H+K : モーション終了後にしゃがみに移行できなかった不具合を修正               |