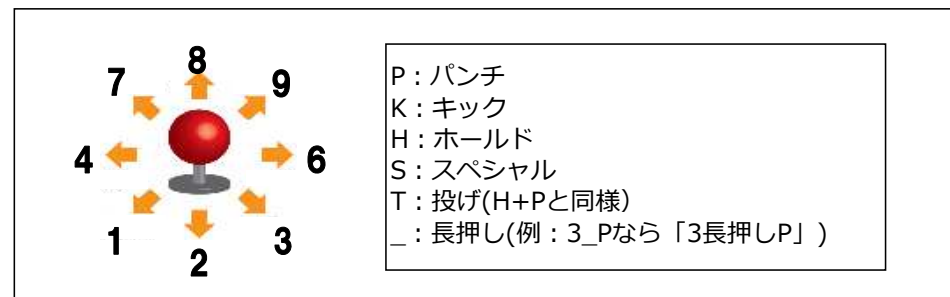


DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■ Ver.1.13 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。



キャラクター	内容
全キャラ	正面壁もたれダウン時：入力方向と関係ない向きに起き上がる場合がある不具合を修正
ザック	2H+K：先端ヒット時の空中やられを通常ヒット時と統一
	PP6P2K：先端ヒット時の空中やられを通常ヒット時と統一
ジャン・リー	7K4：表情とボイスを追加 ※技の性能に変更はありません
ハヤブサ	44P：2段目が当たりやすくなるように調整
	隠形印中に2K：硬直を17(3)31⇒17(3)26に調整
	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
かすみ	66PK：性能を14(3)31⇒13(3)31に調整
	66PK：派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	PPK2K：先端ヒット時の空中やられを通常ヒット時と統一
	H+K2K：先端ヒット時の空中やられを通常ヒット時と統一
レイファン	3P4P：しゃがみガードの時のやられをしゃがみノーマルヒット時と統一
エリオット	熊出洞中に3P：ダウンやられに対してヒットしなかった不具合を修正
マリポーサ	4K：足位置によって硬直差が変わっていた不具合の修正
	1PK：足位置によって硬直差が変わっていた不具合の修正
ブラッド	1_KKK：先端ヒットのダメージを12⇒11に調整
ヒトミ	KP：敵の背後からKPを当てた際に3段目までヒットしやすいように調整
リグ	クブリョ・ソギ中にS：性能を18(3)27⇒18(2)28に調整
マリー・ローズ	敵に背を向け2P：背後ヒットした際にクリティカルが出るように調整
	敵に背を向けKKK：空中ヒットした際に、やられ側が逆方向に吹き飛ばす不具合を修正
ほのか	236P+K：立ちガード中の相手に当てた際、中段Pホールドを取ることができた不具合を修正
	236P+K：立ちガード中の相手に当てた際、硬直差を+6F取れるように修正
	4K2：ボイスを追加 ※技の性能に変更はありません
ディエゴ	柵乗り越え着地際P：ボイスを追加

フェーズ4	3P：1段目と2段目の間を投げる事ができた不具合を修正
	PPP：1段目と2段目の間を投げる事ができた不具合を修正
	66P：かすみと揃えて性能を16(5)25⇒16(2)25に調整
	66PK：コマンドの入力判定の緩和
	66PK：かすみと揃えて性能を13(7)27⇒13(3)31に調整
	柵乗り越え中にK：モーション不具合を修正
	天井のあるところで1T：ダメージを2+2+2+5+25⇒5+5+5+15+25に修正
	敵に背を向け シャガんだ敵に1T：ダメージを2+2+2+5+25⇒5+5+5+25+15に修正
	天井のあるところで 敵に背を向け シャガんだ敵に1T：ダメージを2+2+2+5+25⇒5+5+5+25+25に修正
	シャガんだ敵に 地風中に2T：ステータスが「立ち」になっていたのを「しゃがみ」に修正
	シャガんだ敵に 地風中に2T：ダメージが呼ばれるタイミングを「シャガんだ敵に 2T」と統一
	シャガんだ敵に 地風中に2T：壁派生をするように修正
不知火 舞	214P：背後空中やられ後の見た目が前後逆になっていた不具合を修正
	236P：不知火舞の扇が通り過ぎた後も受け流しホールドが出ていた不具合を修正
	236P（キャンセル版）：不知火舞の扇が通り過ぎた後も受け流しホールドが出ていた不具合を修正
	236P（キャンセル版）：硬直フレームを投げられなかった不具合を修正
クーラ・ダイヤモンド	敵の背後から6T：床デンジャーからコンボが繋がるように調整
	敵の背後から6T：モーション不具合を修正
レイチェル	7K：背後ヒットした際にフェイタルスタンが出るように調整
	63214T最大タメ：一部モーションを掴んだ際に、相手が吹き飛ばすタイミングがずれていた不具合を修正
	ダウン中2K：やられ側が最終段で受け身を取れていた不具合を修正
たまき	クリティカルスタン中にエキスパートホールド：非長押し時に硬直中のたまきに対する打撃がノーマルヒットになっていた不具合を修正
	SSSS(ブレイクブロー)：ブレイクブローキャンセル時にボイスを追加 ※技の性能に変更はありません

みなと	一部コマンドの優先順位を修正
	一部コマンドの入力判定を緩和
	バックダッシュ：移動距離の調整
	4P：キャラクターの押し設定を調整
	9P：キャラクターの押し設定を調整
	PK：キャラクターの押し設定を調整
	PKK：キャラクターの押し設定を調整
	PPK2K：先端ヒット時の空中やられを通常ヒット時と統一
	4K：キャラクターの押し設定を調整
	7K：キャラクターの押し設定を調整
	9K：キャラクターの押し設定を調整
	敵に背を向け2P：キャラクターの押し設定を調整
	敵に背を向け8K：キャラクターの押し設定を調整
	敵下段パンチに対し61H：やられ側が受け身を取れない不具合を修正
	みなとシャッフル中にT：やられ側が受け身を取れない不具合を修正