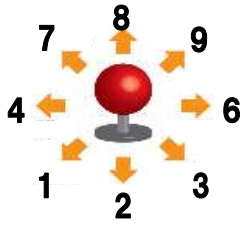
DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■Ver.1.15 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	敵の背後から33T：コマンドリストに「SP⇒背向け」の記載がなかったため追加
エレナ	1K2：コマンドリストに記載がなかったため追加
	66K2：コマンドリストに記載がなかったため追加
こころ	S：正面ヒット時に、続くSSが当たりやすくなるように調整
あやね	214K（初段）：初段ガード時の硬直差を2段目と揃えて-13Fに変更 ※初段から2段目の連続ガードに変更はありません
	214K（2段目）：特定の状況下で2段目が当たらない場合があったため、2段目が当たりやすくなるように調整
ラ・マリポーサ	1K（初段）：続く1K（2段目）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	1K（2段目）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように8⇒4に調整 続く1K2K（初段）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	1K2K（初段）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように10⇒5に調整 続く1K2K（2段目）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	1K2K（2段目）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように10⇒7に調整
	K2K（初段）： 続くK2K（2段目）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	K2K（2段目）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように8⇒4に調整
	起き上がり時H+K（初段）：続く起き上がり時H+K（2段目）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	起き上がり時H+KK（初段）：先端ヒットが設定されていなかった不具合を修正
	起き上がり時H+KK（2段目）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように8⇒4に調整
ブラッド	敵に背を向け 敵しゃがみ背後時2T：敵の背後からヒットさせた際のダメージ増加が反映されていなかったため、 ダメージを30+32⇒40+32に修正
	敵に頭を向けて寝ながら 敵しゃがみ時2T：壁にヒットさせた際のダメージ設定が正しくなかったため、 その際のダメージを 15+30+壁ダメージ⇒20+45+壁ダメージ に修正
	敵に頭を向けて寝ながら 敵しゃがみ背後時2T：敵の背後からヒットさせた際のダメージ増加が反映されていなかったため、 ダメージを25+45⇒30+45に修正
	敵に頭を向けて寝ながら 敵しゃがみ背後時2T：壁にヒットさせた際のダメージ設定が正しくなかったため、 その際のダメージを 20+30+壁ダメージ⇒30+45+壁ダメージ に修正
クリスティ	S：他のキャラクターと揃えて、性能を18(2)23⇒18(2)28に調整
ミラ	3KK：コマンドリストに記載がなかったため追加
ほのか	1K（初段）：先端ヒットが設定されていなかった不具合を修正
	1K（2段目）：先端ヒットが設定されていなかった不具合を修正
	1K（2段目）：2段目が当たりやすくなるようにリーチを調整
	1K2K（2段目）：先端ヒットが設定されていなかった不具合を修正

フェーズ4	地風中にH＋K・P＋K：コマンドリストに「SP⇒地風」の記載がなかったため追加
	走りながらT：コマンドリストに「SP⇒背向け」の記載がなかったため追加
	敵の背後から33T：コマンドリストに「SP⇒背向け」の記載がなかったため追加
紅葉	柵乗り越え中にT：着地後もステータスが「ジャンプ」になっていた不具合を修正
	柵乗り越え着地際T：ステータスが「ジャンプ」になっていた不具合を修正
	敵に背を向け4P+K：3P+Kと性能を揃えて、クロースヒットが発生するように調整
みなと	1K（初段）：続く1K（2段目）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	1K（2段目）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように8⇒4に調整 続く1K2K（初段）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	1K2K（初段）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように10⇒5に調整 続く1K2K（2段目）が当たりやすくなるように、先端ヒット時のやられを通常ヒット時のやられと統一
	1K2K（2段目）：先端ヒットのダメージを、通常ヒットのダメージの半分になるように10⇒7に調整
	236P：コマンドの優先順位を修正
	下段パンチエキスパートホールド：コマンド内容を一部修正
	クリティカルスタン中に中段キックホールド：FIGHT SETTINGSでホールドを３択に設定した際に、6H入力でも出せていた不具合を修正