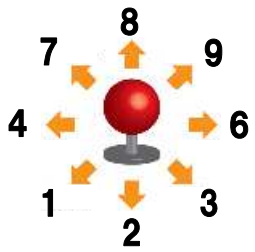
DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■Ver.1.17 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	ドラゴンスタンス中にS：ダメージを通常版に合わせて18⇒15に統一
	ドラゴンスタンス中にS：性能を通常版に合わせて18(2)31⇒18(2)28に統一
	1P+K：コマンドリストを「SP⇒ドラゴンスタンス」の記載に修正
	SSS：コマンドリストに記載がなかったため追加
	敵の背後からT：海賊船上層の一部箇所で、デンジャー時に通常版よりもダメージが低くなってしまっていたため、 ダメージを20+30⇒40+10に調整
かすみ	66P：ガード硬直差を-15⇒-14に調整
エレナ	PP4P2P：先端ヒットが設定されていなかった不具合を修正
	6P+KP：スキルインフォに不要な派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	4KK：スキルインフォに不要な派生可能区間が表示されていた不具合を修正
エリオット	浮いた敵にT：モーション終了後に、立ち⇔しゃがみを選択できるように修正
ラ・マリポーサ	走り中に 敵の背後からT：やられのモーションを調整し、受け身時の硬直差を走り中にTに合わせて-15⇒-3に統一
マリー・ローズ	8P：ガード硬直差を-8⇒-6に調整
	敵に背を向け8P：性能を8Pに合わせて17(3)26⇒17(3)23に統一
女天狗	敵の背後から 飛天の舞いまたは烏飛び中にT：技終了後のモーション不具合を修正
ディエゴ	敵に背を向け4P：最大タメのダメージを32⇒52に調整
フェーズ4	66P：ガード硬直差を-12⇒-14に調整
	2K：スキルインフォに不要な派生可能区間が表示されていた不具合を修正
	3K：スキルインフォに不要な派生可能区間が表示されていた不具合を修正
紅葉	1P2K：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
	214P：コマンドリストに記載がなかったため追加
	敵に背を向け2K：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
	柵乗り越え着地際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
みなと	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
	敵に背を向け2K：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
	柵乗り越え着地際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