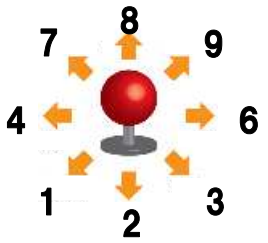
DEAD OR ALIVE 6 Last Round

■Ver.1.19 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
全体	**【全体方針】中段攻撃のしゃがみヒット時としゃがみガードヒット時のやられを統一し、ヒットした際の結果をわかりやすくする調整を行いました。**
エレナ	8K：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
	仆歩中にPPP：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
	仆歩中にK：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
	低膝中にPP：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
レイファン	P2PP+K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	3P4P：しゃがみヒット時のやられを、のけぞり-5⇒クリティカル+17 に調整
	3P2PP+K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	33PP+K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	3P+K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
あやね	PPKKK：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
	7P：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
ラ・マリポーサ	4KK：しゃがみガードヒット時の硬直差を +1⇒+6 に調整
クリスティ	H+KKK：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
ヒトミ	PP4P：しゃがみガードヒット時の硬直差を +6⇒+21 に調整
	4P：しゃがみガードヒット時の硬直差を +6⇒+21 に調整
リグ	PPP4K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	H+K6K：しゃがみガードヒット時の浮きの高さを調整
ミラ	P6PK：しゃがみガードヒット時の硬直差を 0⇒+8 に調整
	敵に背を向け4P：コマンドリストに「6Pと同じ派生に接続」の記載がなかったため追加
	敵に背を向けK：コマンドリストに「Kと同じ派生に接続」の記載がなかったため追加
ほのか	KK：しゃがみヒット時のやられを クリティカル+21⇒尻もちバウンドに調整
	4P+K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
こころ	敵に背を向け4P：しゃがみヒット時のやられを アッパーよろけ+34⇒空中浮き に調整

不知火舞	H+K：「敵に背を向け4K」としゃがみヒット時のやられを統一
	H+K：「敵に背を向け4K」と合わせて、しゃがみガードヒット時の浮きの高さを調整
	6H+K：しゃがみヒット時のやられを 尻もちバウンド⇒クリティカル+19 に調整
	敵に背を向け4K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	敵に背を向け4K（カウンター以上）：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	敵に背を向け4K（クリティカル）：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	敵に背を向け4K（フェイタルスタン）：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
紅葉	PP4P：しゃがみガードヒット時の硬直差を +3⇒+18 に調整
	4P：しゃがみガードヒット時の硬直差を +3⇒+18 に調整
みなと	3P+K：しゃがみヒット時の浮きの高さを調整
	66T：コマンドの受付時間の調整
	4P+K：コマンドの受付時間の調整