

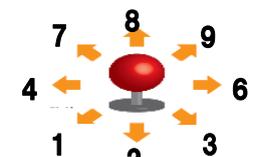
**DEAD OR ALIVE 6**  
Ver.1.04 更新內容

■變更點

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
新增額外服裝「七海海盜服裝Vol.1」。	○	○	○
購買服裝使用權後即可使用。			
增加世界排行榜。	○	○	○
蒂娜、綾音、里莎、里格新增登場演出。	○	○	○
穗香、米拉、女天狗、札克新增勝利演出。			
為感謝眾多玩家支持遊玩DEAD OR ALIVE 6 製品版暨基本免費版/Core Fighters，將於玩家第一次啟動v1.04a時贈送10萬點主辦人點數（發送期限至日本時間2019/5/13 15:59止）	○	○	○
導入新制度，今後若已取得所有擁有使用權角色的「服裝設計圖」，之後獲得的設計圖將轉換為主辦人點數。	○	○	○
導入新制度，今後獲得的主辦人點數將隨擁有使用權的角色等級合計值增加。	○	○	○
在主選單已可任意切換戰績。（綜合/排行榜對戰/大廳對戰/離線）	○	○	○
在大廳對戰模式已可儲存紀錄檔。	○	○	○
開放DOA6的15首場地BGM。（開放後可於DOA中心/音樂模式購買）	○	○	○
LA MARIPOSA的附面具服裝已可反映髮型變更。	○	○	○
透過挑戰信進行對戰回歸後，自由練習設定已不會恢復為預設值。	○	○	○
對戰中的電腦模式已可切換「抑制暴露程度」與否。	○	○	○
修正DOA辭典G1與G5的開放條件。	○	○	○
因崩解爆擊而脫離的眼鏡變更為會在一定時間後消失。	○	○	○
修正資料庫的綜合成績與排行榜對戰、大廳、離線對戰合計成績會有偏差的問題。	○	○	○
角色在被投擲撞上天花板後已不會再撞上牆壁。	○	○	○
修正大廳觀戰時，角色在比賽開始前會以登場演出前姿勢顯示的問題。	○	○	○
修正帶有複數攻擊屬性的招式資訊顯示有誤的問題。	○	○	○
修正在特定場地執行約100次位置重置後，遊戲有可能停止運作的問題。	○	○	○
修正對較低的牆壁部分招式無法使對方撞上牆壁的問題。	○	○	○
在發動牆壁投擲後用打擊招式進行追擊，已可將對手繼續推向牆壁。	○	○	○
修正在特定任務中，海盜船上的角色會出現怪異舉動的問題。	○	○	○
修正將撞到牆壁的對手再往地板追擊後造成接近命中時，攝影機不會進行演出的問題。	○	○	○
新增指令表中記載缺漏的招式並進行修正（疾風7P-K、李強7K4、里格3PK-K）。	○	○	○
修正於「FORBIDDEN FORTUNE」場地中，使用特定招式時角色會穿牆越壁的問題。	○	○	○
修正於「FORBIDDEN FORTUNE」場地中，特定機關無法使用先行輸入的錯誤。	○	○	○
修正於「FORBIDDEN FORTUNE」場地中，角色會異常漂浮的錯誤。	○	○	○
修正於「THE THROWDOWN」場地中，遭破壞的物件仍可能留有命中判定的錯誤。	○	○	○
修正於「ROAD RAGE」場地中，角色撞上牆壁時的舉動。	○	○	○
修正於「CHINESE FESTIVAL」場地中，遭破壞的物件被視為大量破壞對象的錯誤。	○	○	○
改善「CHINESE FESTIVAL」場地的圖像，使機關發動範圍更易辨識。	○	○	○
修正於「UNFORGETTABLE」場地中，特定角色跨越欄柵時位置會出現偏差的錯誤。	○	○	○
修正使角色撞上天花板後的連段舉動。	○	○	○
修正執行位置重置時有可能導致遊戲停止的錯誤。	○	○	○
修正於「MIYABI」場地中，部分水邊未帶有打滑屬性的錯誤。	○	○	○
修正部分牆壁難以做出連段的錯誤。	○	○	○
修正朝繩索屬性的牆壁發動牆壁投擲時無法發動牆壁連段的錯誤。	○	○	○
配合本次平衡調整，修正部分角色的連段挑戰項目。	○	○	○

■平衡調整

平衡調整的內容全平台皆相同。



P：拳擊  
K：腳踢  
H：反擊  
S：特殊  
T：投擲（等同於H+P）  
\_：長按（例：3\_P代表「3長按P」）

角色/項目	內容
整體	<b>【整體調整方針】以修正各種錯誤為主，調整部份角色的平衡度，並調整側面攻擊的效果。</b>
	側面攻擊：對上段投擲與上段進攻反擊加上確返補正，變得能被抓住
	※此為側面攻擊的第1階段調整。於下次更新（v1.05）時將再度調整側面攻擊。 崩解爆擊：修正判定，在沒有牆壁的場地邊界發動崩解爆擊後將無法繼續追擊 致命昏迷受創：修正於特定的背後致命昏迷受創中，也可對倒地狀態的對手進行追擊的問題
札克	<b>【調整方針】調整部份招式的攻擊判定與狀態。</b>
	側面攻擊：攻擊判定朝下方擴大 閃避中T-K-K：修正判定，在沒有牆壁的場地邊界將無法對倒地狀態的對手繼續追擊
蒂娜	<b>【調整方針】以部份招式的僵直差與損傷變更為中心進行調整。</b>
	3PP：遭防禦時的僵直差從G-4變更為G-6
	2KK：僵直發生從23變更為24
	在空中從向地面撲倒的敵人頭側4T：損傷從30變更為15
	在臥倒的敵人頭側T：損傷從3*10變更為2*10
	9PK：調整站立狀態一般命中時浮起的高度
	33K：調整一般命中時浮起的高度
6PPK：調整一般命中時浮起的高度	
66K：遭防禦時的僵直差從G-7變更為G-10	

角色/項目	內容
李強	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態與錯誤。</b>
	龍舞中P+K：調整為一般命中時得以連續命中
	龍舞中P+KP+K：取消第5下的追蹤功能
	牆壁6T.P+K：修正後可利用繩索屬性的牆壁進行連段
霞	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	6P+K2K：增加追蹤功能
海蓮娜	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態與僵直差。</b>
	1P：確返命中時的有利影格數從+2變更為+4 1PP：消除半命中屬性
巴斯	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	側面攻擊：修正無敵時間不正確的錯誤，使其無敵時間與其他角色統一 4T：修正對手進入倒地狀態的時機
疾風	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	41236T-44T-466T：修正判定，使其無法對倒地狀態的對手繼續追擊
麗鳳	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	236P：命中蹲下防禦狀態時，受創狀態從倒地變更為會心昏迷
	4P：攻擊屬性從上段拳擊變更為中段拳擊 側面攻擊：調整連防禦時推開對手的距離
LA MARIPOSA	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態與操作感。</b>
	33K：修正從衝刺狀態輸入此招式指令時容易誤引發236K的問題 奔跑中P+K：修正錯誤，使招式在近距離連防禦時，角色不會穿越對手
	7KK：發動招式後的狀態變更為半蹲
布萊德王	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	側面攻擊：修正無敵時間不正確的錯誤，使其無敵時間與其他角色統一 41236T：修正判定，使其無法對倒地狀態的對手繼續追擊
里格	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	44K：調整判定，使背後命中能讓對手浮空
	3PK：調整判定，使背後命中能讓對手浮空 側面攻擊：調整連防禦時推開對手的距離
米拉	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	2K：增加追蹤功能
瑪莉蘿絲	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	側面攻擊：修正無敵時間不正確的錯誤，使其無敵時間與其他角色統一
女天狗	<b>【調整方針】調整部份招式的錯誤與操作感。</b>
	飛天之術：修正部份衍生招式無法從飛移至飛天之術的錯誤 天花板41236T：修正於特定狀況下來自背後的連段會成立的錯誤
穗香	<b>【調整方針】為使該角色更加便於戰鬥而以損傷為中心進行調整。</b>
	從敵人背後閃避T：損傷從50變更為66
	燃燒之魂T：損傷從50變更為56
	從敵人背後燃燒之魂T：損傷從56變更為66
	獨立步T：損傷從50變更為56
	從敵人背後獨立步T：損傷從56變更為66
	側面攻擊：修正無敵時間不正確的錯誤，使其無敵時間與其他角色統一
	下段起身：修正確返命中時的舉動，使其與其他角色相同
4K：修正招式性能，使確返命中時容易發動連段。 2KK：僵直發生從23變更為24	
雷道	<b>【調整方針】調整部份招式的僵直差。</b>
	下段會心反擊投擲：僵直從17修正為22
PHASE-4	<b>【調整方針】為使該角色更加便於戰鬥而進行調整。</b>
	66PK：擴大攻擊判定使其容易命中 8K：修正招式後，在畫面邊界移至風風（命中時2P+K）時不會穿越對手
迪亞哥	<b>【調整方針】為使該角色能靠得更近戰鬥而進行調整。</b>
	214P：連防禦時的僵直差從G-9變更為G-7
NICO	<b>【調整方針】以部份招式的僵直差為中心進行平衡調整。</b>
	1K：調整連防禦時推開對手的距離
	6KKK：調整連防禦時推開對手的距離
	6H+K：修正著地的時機
	3K2K：一般命中時的僵直差從±0變更為-4
	PPK2K：一般命中時的僵直差從±0變更為-4
	6K：連防禦時的僵直差從G-13變更為G-15
	6KK：連防禦時的僵直差從G-2變更為G-6
	236T.T：成功時的有利影格數從+14變更為+11
6PPP：背後命中時，狀態從會心一擊變更為背後浮空 236K：修正判定，使背後命中時，第2下能夠命中	

■關於版本標示

此頁面所記載的版本編號，意指標題畫面右下角所顯示的版本。  
根據平台或地區不同，套用更新時所顯示的版本編號可能有所不同。