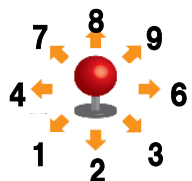


■變更點

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
新增角色「不知火 舞」「古娜·戴雅門度」。 (於各平台的商店頁面購買使用權即可使用)	○	○	○
故事模式新增「不知火 舞」「古娜·戴雅門度」的事件。 欲遊玩新增事件，需要擁有該角色的使用權。	○	○	○
DOA任務模式新增「不知火 舞」「古娜·戴雅門度」的任務。 欲遊玩新增任務，需要擁有該角色的使用權。	○	○	○
大廳對戰模式新增可連續戰鬥的規則「對戰」。 戰鬥結束後將顯示以下選項。 [以同角色再次挑戰] 若雙方皆選擇此選項，便將維持雙方使用的角色與場地，再次進行對戰。 [變更角色後再次挑戰] 只要有其中一方選擇此選項，則返回角色選擇畫面。 [結束對戰] 只要有其中一方選擇此選項，則返回大廳畫面。	○	○	○
擴大大廳對戰模式的文字聊天適用範圍。 正在觀看對戰的玩家可在角色選擇畫面、場地選擇畫面與對戰中進行文字聊天。 ※在大廳畫面以外的文字聊天只會傳送給觀看同一場戰鬥的其他玩家 變更大廳對戰模式中，文字聊天視窗與文字的大小。	○	○	○
修正在Ver.1.04無法獲得稱號等內容的錯誤。 ※於Ver.1.04~Ver.1.05達成獲得條件卻沒有獲得的稱號，將在更新為Ver.1.06後獲得。	○	○	○
變更遊戲設定，自戰鬥第2回合起，將從多種起始位置中挑選離上一回合結束時最靠近的位置開始戰鬥。	○	○	○
修正於「MIYABI」場地中發動特定擇技時，將陷入建築物屋頂內的錯誤。	○	○	○
修正於「CHINESE FESTIVAL」場地中，特定特效出現在角色前方的錯誤。	○	○	○
修正於「FORBIDDEN FORTUNE」場地中發動特定擇技時，攝影機陷入天花板的錯誤。	○	○	○
調整位於1P位置時的動作演出。 ※不影響招式性能	○	○	○
改善隨機選擇場地時的處理過程。	○	○	○
修正進行特定的操作後，能將原本不是衍生技的招式施展成如同衍生的招式。	○	○	○

■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	<p>【<b>整體調整方針</b>】修正部份招式的錯誤與調整平衡。</p> <p>跨越柵欄的受創狀態：修正狀態，使受創動作結束時可選擇站立或蹲下 空中大回轉受創狀態（※）：修正狀態，使著地後的彈地狀態中無法進行追擊 （※）疾風7K、綾音7K等的空中命中時所出現的受創動作</p>
霞	<p>【<b>調整方針</b>】為使該角色更加便於戰鬥而進行調整。</p> <p>7K命中時P：僵直從30變更為27 66K命中時P：僵直從30變更為27 6P+K：蹲下狀態下一般命中的受創時，一般命中僵直差從Cr(16)變更為Cr(30) H+KK：改善靠牆時攻擊無法命中的問題</p>
海蓮娜	<p>【<b>調整方針</b>】調整部份招式的狀態。</p> <p>S・SS・SSS：調整招式，當攻擊途中發動會心終止時，使對手浮空 PP4P2P：增加追蹤功能 1P：確返命中時的有利影格從+2F變更為+4F</p>
巴斯	<p>【<b>調整方針</b>】調整部份招式的狀態。</p> <p>Z14P：調整招式，使其命中側移中的對手時會發生致命昏迷</p>

疾風	<b>【調整方針】以部份招式的狀態為中心進行調整。</b>
	SSS(第2下)：修正在部分狀況下可以發動會心反擊的錯誤
	3PP：修正當命中蹲下防禦的對手時，會發生背後命中受創狀態的錯誤
	3H+K：修正命中時的可追擊時間 背2K：增加追蹤功能
麗風	<b>【調整方針】以部份招式的狀態為中心進行調整。</b>
	214P：攻擊的持續影格數從12F變更為2F 雲手中1P：調整指令，雲手中輸入2P也可發動此招式
	6P+K：修正當命中蹲下防禦的對手時，會發生背後命中受創狀態的錯誤
綾音	<b>【調整方針】調整部份招式的屬性。</b>
	SSSS:攻擊屬性從中段P變更為中段K
艾勒特	<b>【調整方針】修正部份招式的錯誤。</b>
	崩解爆擊始動技：修正轉移打擊成功時可以發動會心反擊的錯誤
LA MARIPOSA	<b>【調整方針】以部份招式的狀態為中心進行調整。</b>
	4PK：性能從13(2)15變更為13(2)20 對浮在空中的對手奔跑中T：失敗時的狀態變更為與奔跑中T失敗時相同
	側移：將無敵時間統一為與其他角色相同
布萊德	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	5命中時2：全體影格從50F變更為40F、調整頭暈中的招式容易命中對手
	2P：修正僵直的最終影格處於站立狀態的錯誤 倒立中T：招式僵直中的狀態從站立變更為蹲下 反轉倒立中T：招式僵直中的狀態從站立變更為蹲下
腫	<b>【調整方針】調整部份招式的僵直差。</b>
	7P：遭防禦時的僵直差從-9F變更為-10F、一般命中時的僵直差從-8F變更為-10F
海曼	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	H+K：增加追蹤功能
米拉	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	2P：修正僵直的最終影格處於站立狀態的錯誤
穗香	<b>【調整方針】調整部份招式的損傷。</b>
	66P+K：第3段的損傷從18變更為8，調整66P+K~閉肘中P+K時不會會心終止
NICO	<b>【調整方針】以部份招式的狀態為中心進行調整。</b>
	3P：變更受創判定，以調整攻擊動作演出中的潛藏性能 側移：將無敵時間統一為與其他角色相同
PHASE-4	<b>【調整方針】調整部份招式的狀態。</b>
	側移：將無敵時間統一為與其他角色相同

■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。