

DEAD OR ALIVE 6

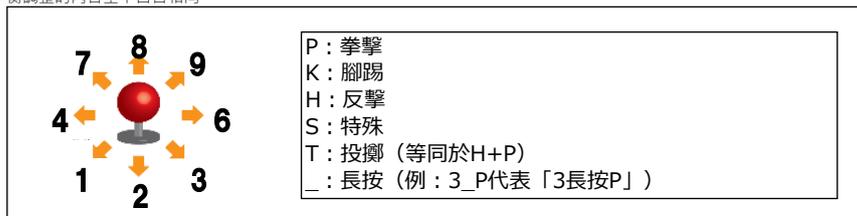
Ver.1.09 更新內容

■變更點

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
新增額外服裝「海風徐徐的夏日連身裙」。 購買服裝使用權後即可使用。	○	○	○
新增以下角色的登場演出或勝利演出。 新增登場演出的角色:「李強」「龍隼」「心」「麗鳳」「海曼」「米拉」「雷道」「NiCO」 新增勝利演出的角色:「龍隼」「疾風」「克麗絲蒂」「海曼」「迪亞哥」「PHASE-4」	○	○	○
解放級別的上限。 解放比至今「U+」更高階的3個級別。(括號內會標示在級別牌上) 黃寶石 (★) 綠寶石 (★★) 紅寶石 (★★★) ※從v1.09以前開始遊玩的玩家在大廳對戰模式的建立・搜尋條件中「對手強度 (MAX)」會是「U+」級別以下，因此在建立房間時、搜尋時希望「對手強度 (MAX)」為最高級別的時候，請手動變更成「紅寶石」。	○	○	○
大廳對戰模式的文字聊天有效範圍變更為全體。 不論是對戰台或是大廳，所有人都會收到文字聊天訊息。 ※文字前方會顯示已報名的對戰台數字[1]~[8]。 尚未報名對戰台的時候則會顯示[-]。	○	○	○
在大廳對戰模式變更為「等待準備完成」倒數到0時候，會自動判斷為「Ready」並開始戰鬥。	○	○	○
修正大廳對戰模式角色選擇畫面的游標位置變成並非上次選擇角色的錯誤。	○	○	○
進行文字聊天或是輸入大廳對戰模式的房間名稱時，只需鍵盤即可輸入文字了。(只限Steam版) 在能夠輸入文字的時候按下鍵盤的「ENTER鍵」，畫面下方就會顯示文字輸入欄。 ※輸入的文字會暫時顯示在文字輸入欄，再次按下ENTER鍵即可確定輸入。 透過「半型/全型鍵」等切換文字輸入模式即可輸入日語和繁體字。 在顯示文字輸入欄的時候按下「ESC鍵」，即可消除文字輸入欄，取消輸入文字。	-	-	○
像是克麗絲蒂的6PP一(不使用H按鈕中斷衍生輸入)6P，在部分動作中提前輸入不存在的指令時，會像既有的衍生動作一樣，不會發生投擲的抓住判定，此為有問題的舉動，已進行修正。	○	○	○
修正撞上牆壁處於受創狀態中的COM，會使出起身攻擊的問題。	○	○	○
修正使用特定的動作(※)造成K.O.時，受到攻擊的角色變為面無表情的錯誤。 (※)瞳的6T造成的K.O.等。	○	○	○
修正K.O.的瞬間獲勝玩家處在自由跨步狀態時，玩家的自由跨步不會停止，導致攝影機演出可能會混亂的問題。	○	○	○
修正播放紀錄檔時，「SEASIDE EDEN」場地的特殊最後一擊演出導致攝影機混亂的問題。	○	○	○
修正在「SEASIDE EDEN」場地登場・勝利時背景模型的精細度。	○	○	○
修正在「UNFORGETTABLE」場地的走廊，或是有高低差的地板靠近牆壁進行投擲時，難以判定為牆壁投擲的問題。	○	○	○
修正在「CHINESE FESTIVAL」場地時，當雙方攻擊同時命中，掉落危機跟大亂鬥危機會同時發生，並可能移動到錯誤位置的問題。	○	○	○
修正在「ROAD RAGE」場地時，卡車危機發生後發動特定連段，角色會鑽進卡車內的錯誤。	○	○	○
海曼部分指令(3.P)的顯示內容會根據模式而有所不同，因此進行統一。	○	○	○
修正在自由練習模式下，將COM的行動設定為上段指令投擲・下段投擲・上段進攻反擊・下段進攻反擊時，能夠進行正確的投擲・進攻反擊。	○	○	○
在指令練習模式中，迪亞哥的9P項目變更為9PP。	○	○	○
修正在古娜的連段挑戰模式11中，無法完成的錯誤。	○	○	○
修正李強的連段挑戰模式20、米拉的連段挑戰模式5，就算沒有成功連段也能完成的錯誤。	○	○	○
修正各種錯字、誤譯等。	○	○	○

■平衡調整

平衡調整的內容全平台皆相同。



角色/項目	內容
整體	【調整方針】以修正錯誤與調整平衡度為主而進行更新。
霞	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 9PP：修正在特定的時機按下按鈕，會發動意料之外衍生招式的錯誤 8K：為了讓空中連段更為穩定，在地上命中時浮空的高度稍微調高一些
海蓮娜	【調整方針】調整部分招式的僵直差。 1PP：一般命中時的僵直差從-11F變更為-5F
巴斯	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 崩解反擊：修正發動招式後受創狀態位置偏移的錯誤 靠牆時蹲下中64T：調整為確返及高確返時，能夠引發牆壁危險要素 對浮空的敵人41236T：修正即使擊中場地內的箱子也不會被破壞的現象
心	【調整方針】調整部分招式的浮空高度。 致命突擊(S.S.S.S.S)：為了讓空中的全連段命中更加容易完成，調整空中命中時的重新浮空高度
疾風	【調整方針】調整部份招式的操作感。 崩解量表最大時SSSS：崩解量表集滿時，有時會無法使出崩解爆擊始動技，因此對指令的輸入感進行調整。
麗鳳	【調整方針】調整部份招式的狀態。 6P：招式性能從12(3)25變更為12(2)24
LA MARIPOSA	【調整方針】以部份招式的僵直差為中心進行調整。 2KP：防禦時，由於2KPK無法反擊和側移，招式的性能從24(2)26調整為24(3)25 1_KK：修正第一段防禦時，第二段可以進行反擊的錯誤 在奔跑中P+K：招式途中，會有變成背後狀態的影格數，已修正為始終保持正面狀態 背對敵人4P+K：修正在特定狀況下會穿過對手的錯誤 靠牆時44T：修正在前往有繩索的場地時，攝影機有時無法面對正確位置的錯誤
布萊德	【調整方針】調整部分招式的浮空高度。 致命突擊(S.S.S.S.S)：為了讓空中的全連段命中更加容易完成，調整空中命中時的重新浮空高度
米拉	【調整方針】調整部份招式的狀態。 6P：招式性能從12(3)25變更為12(2)24
瑪莉蘿絲	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 SSS：第一段就使出會心終止時，調整為會浮空 3PP4：招式性能由25(2)0修正為25(2)23，招式資訊的顯示內容也變更為正確數值 背對敵人8P2or8P+K：調整為背對敵人8P中，輸入2or8P+K可移行至小步舞 背對敵人8P4P+K：調整為背對敵人8P中，輸入4P+K可移行至迴旋舞 背對敵人8PP2or8P+K：調整為背對敵人8PP中，輸入2or8P+K可移行至小步舞 背對敵人8PP4P+K：調整為背對敵人8PP中，輸入4P+K可移行至迴旋舞
雷道	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 PP4PK：修正有時會因軸心偏離而無法命中的錯誤 66P：有時會因軸心偏離而無法命中，因此調整攻擊判定 9K：修正第一段防禦時，第二段可以進行反擊的錯誤 9K：第一段-第二段的反擊屬性由跳躍K變更為化解反擊

NiCO	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。
	崩解反擊：修正在特定狀況下會跑到場地外的錯誤
	PP6P：防禦時，縮短與對手的距離
	PP6P：空中命中時的受創狀態變更
	4PK：防禦時，縮短與對手的距離
	4P2K：變更防禦時的防禦動作
	6PPK：防禦時，縮短與對手的距離
	4K：防禦時，縮短與對手的距離
	從敵人背後6T：調整成從敵人背後也能使出4T
PHASE-4	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。
	9K：修正第一段防禦時，第二段可以進行反擊的錯誤
	33K：可發動衍生招式的影格數從21F變更為18F，與6PK跟PP6PK的操作感統一。
	天風中P+K：招式的性能從2(8)33變更為7(6)33
	天風中P+K：反擊屬性由化解反擊變更為跳躍P
不知火舞	天風中P+K：命中時，調整為無法重整態勢的受創狀態
	天風中P+K：調整前進量避免穿過對手
	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。
	PPPP：修正空中命中時的受創狀態方向
	3PP：修正空中命中時的受創狀態方向
	214P：修正空中命中時的受創狀態方向
	214P(取消版)：修正空中命中時的受創狀態方向
	236P：修正投擲飛行道具的價值中，投擲無法成功抓住的錯誤
	3P+K命中時P：變為跳躍狀態的影格數從7F變更為10F ※全體影格數，以及轉換到衍生招式的時機沒有變更
	7P(後方跳躍)：變為跳躍狀態的影格數從5F變更為10F ※全體影格數，以及轉換到衍生招式的時機沒有變更
	9P(前方跳躍)：變為跳躍狀態的影格數從5F變更為10F ※全體影格數，以及轉換到衍生招式的時機沒有變更
	9P(前方跳躍)：將第16F的站立狀態調整為仍保持跳躍狀態
	前方跳躍中P：落地後，修正拿著扇子的手的動作
	前方跳躍中K：落地後，修正拿著扇子的手的動作
	前方跳躍中K：由於防禦時的動作不正確所以進行調整
	前方跳躍中KK：使出招式後的狀態，從能選擇站立/蹲下的站立狀態變更為能選擇站立/蹲下的半蹲狀態
	前方跳躍中KK：由於防禦時的動作不正確所以進行調整
前方跳躍中P+K：落地後，修正拿著扇子的手的動作	
古娜	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。
	上段會心反擊：招式性能從0(18)20變更為0(18)17
	中段P會心反擊：招式性能從0(18)20變更為0(18)17
	中段K會心反擊：招式性能從0(18)20變更為0(18)17
	跨越柵欄：落地時有利的影格數從+20F變更為+30F
	4P：變更語音 ※不影響招式性能
	7P(後方跳躍)：變為跳躍狀態的影格數從8F變更為10F ※全體影格數，以及轉換到衍生招式的時機沒有變更
	7P(後方跳躍)：招式途中的受創狀態判定擴大
	9P(前方跳躍)：變為跳躍狀態的影格數從5F變更為10F ※全體影格數，以及轉換到衍生招式的時機沒有變更
	9P(前方跳躍)：將第16F的站立狀態調整為仍保持跳躍狀態
	K：衍生可能區間從15F~37F變更為15F~29F
	KP：修正招式，使其可以命中側移中的對手
	8K(7K)：追加語音 ※不影響招式性能
	9KP：修正招式，使其可以命中側移中的對手
	4KK：修正招式，使其可以命中側移中的對手
	H+K：落地時的受創狀態從仰向倒地變更為趴下倒地
	背對H+K：修正招式，使其可以命中側移中的對手

■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。