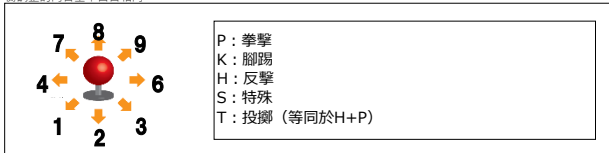


■變更點

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
新增角色「紅葉」。 於各平台的商店頁面購買使用權即可使用。	○	○	○
新增「變身！NINJA服裝」。(全26名角色)	○	○	○
變身功能實裝。 穿著「變身！NINJA服裝」時，使出崩解爆擊終結或是一部分的挑戰動作時可進行變身。	○	○	○
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：「克麗絲蒂」「迪亞哥」「Phase 4」 新增勝利演出的角色：「海蓮娜」「綠音」「艾勒特」「布莱德」「里格」 ※經過這次的追加，Ver.1.11現在實裝所有角色的登場演出跟勝利演出都各有2種。	○	○	○
在DOA中心/音樂，可設定每個場地的BGM。 (在個別角色的BGM設定中若設有「使用場地BGM」以外的BGM，則會優先使用該處的設定)			
	○	○	○
當排行榜對戰比賽後的選單發生無法再次挑戰的情況時，變更為游標能在可選擇的項目之間移動。	○	○	○
排行榜對戰設定畫面、大廳對戰模式的搜尋·建立畫面會顯示「NAT類型」。(僅PS4、XboxOne版會顯示)	○	○	-
Steam版新增能夠設定排行榜對戰、大廳對戰模式之「連線品質」的功能。 可以在排行榜對戰設定、大廳對戰模式的建立/搜尋設定的「連線品質」項目指定對手的連線品質。 (※僅供參考，並不保證一定能與符合您期待的對手配對。)	-	-	○
修正播放大廳對戰模式紀錄檔時未顯示稱號的錯誤。	○	○	○
修正艾勒特的指令練習模式中，執行側面攻擊相關的項目時，崩解量表一直處於最大的錯誤。	○	○	○
瑪莉蘿絲的指令表中新增6H+K。	○	○	○
修正PHASE 4的連段挑戰17的訊息資料。	○	○	○
變更古娜的指令練習模式的顯示順序。	○	○	○
修正不知火舞的連段挑戰10、14的訊息資料。	○	○	○
由於部份角色並沒有根據受到傷害的多寡來變換倒地時的動作，因此修正為所有角色都相同。	○	○	○
調整部份角色的出汗容易度。	○	○	○
修正海蓮娜、克麗絲蒂的部份服裝在水裡時顯示錯誤的問題。	○	○	○
修正依據腳的位置，發動上踢時腳邊所出現的煙霧特效方向不正確的問題。	○	○	○
其他錯誤的修正。	○	○	○

■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	【整體方針】以修正錯誤與調整平衡度為主而進行更新。 側移: 因沒有追蹤功能的打擊攻擊影格數從15F變更為20F※全體影格數沒有變更。 地板危險要素(※): 修正壁擊彈地受創時, 危險要素的發生時機。 (※)於「ZERO」等場地中由地板引發的危險要素, 「CHINESE FESTIVAL」下層等場地中, 由鞭炮引發的危險要素。 撞上牆壁: 修正撞上有尖銳突起之傾斜牆壁時, 受到攻擊方的擊飛動作會被縮短, 看起來像是瞬移到牆壁的衝撞點, 同時僵直也會縮短的錯誤。 部份追蹤下段攻擊的前端命中: 修正側移中無法命中對手的錯誤。 「FORBIDDEN FORTUNE(下層)」: 修正在特定的位置會跑到場地外的錯誤。 針對在部份場地機關與跨越欄動作中, 特定角色的組合招式無法命中的問題, 以及危險要素發生後位置被調換的問題進行調整。 跨越欄動作的平衡調整: 對部份角色的跨越欄打擊與跨越欄投擲的平衡進行調整。詳細請到各角色項目進行確認。 (2019/12/17更新) 危險要素整體調整: 已調整(※)發動條件 (※)在連段中若橫跨不同危險要素, 將改為無條件發動
	【調整方針】調整部份招式的狀態與操作感。 236H: 修正動作中, 若進行特定的操作會連續使出236H的錯誤。
	【調整方針】調整部份招式的狀態。 1P(前端): 修正招式, 使其可以命中側移中的對手
	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 4P: 為了讓空中連段能更容易接上衍生招式, 調整為空中命中時會引發彈地受創 跨越欄中P: 招式性能從38(2)38變更為38(2)32 跨越欄中T: 修正無法抓住對手投擲的錯誤 背對2K(前端): 調整為可以命中倒地狀態的對手
札克	【調整方針】調整部份招式的狀態與操作感。 236H: 修正動作中, 若進行特定的操作會連續使出236H的錯誤。
蒂娜	【調整方針】調整部份招式的狀態。 1P(前端): 修正招式, 使其可以命中側移中的對手
李強	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 4P: 為了讓空中連段能更容易接上衍生招式, 調整為空中命中時會引發彈地受創 跨越欄中P: 招式性能從38(2)38變更為38(2)32 跨越欄中T: 修正無法抓住對手投擲的錯誤 背對2K(前端): 調整為可以命中倒地狀態的對手
龍隼	【調整方針】調整部份招式的錯誤與狀態。 在有天花板的地方236P+KPP轉一圖T: 投擲後的有利影格數從±0F變更為+10F 於對手的背後41236T: 損傷從22+15變更為30+15 在有天花板的地方於對手的背後41236T: 損傷從22+25變更為30+25
喬	【調整方針】調整部份招式的平衡。 SSS: 為了讓空中連段更為穩定, 空中命中時浮空的高度調高一些 P6P: 為了讓封神步中的招式更容易組成空中連段, 空中命中時浮空的高度調高一些 ※P+K的空中命中時浮空的高度沒有變更。 6P: 由於部份角色的P能透過蹲下來閃避, 因此擴大受創判定 9PK+P+K: 反擊屬性由化解反擊變更為跳躍P 66PP+P+K: 反擊屬性由化解反擊變更為跳躍P 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 封神步中K: 9PK防禦時發動招式, 由於無法反擊和側移, 招式的性能從26(2)34調整為27(2)33
	【調整方針】調整部份招式的狀態。 SSS(第4段): 修正可以發動會心反擊的錯誤 6P: 為了讓連段更為穩定, 調整攻擊判定 仆步中PPP: 靠牆命中時的受創狀態, 從靠牆倒地變更為靠牆搖晃狀態
	【調整方針】調整部份招式的狀態。 2P+K+P+K: 修正靠牆發動招式時, 位置被調換的錯誤 靠牆蹲下使出64T(高確返): 變更語音 ※不影響招式性能
	【調整方針】調整部份招式的操作感。 8K: 統一成與K相同的操作感, 調整後輸入8KK時會使出KK 跨越欄中K: 命中時的受創狀態從中段擊飛變更為屁股彈地 跨越欄中K: 損傷從30變更為24
海蓮娜	【調整方針】調整部份招式的狀態。 SSS(第4段): 修正可以發動會心反擊的錯誤 6P: 為了讓連段更為穩定, 調整攻擊判定 仆步中PPP: 靠牆命中時的受創狀態, 從靠牆倒地變更為靠牆搖晃狀態
巴斯	【調整方針】調整部份招式的狀態。 2P+K+P+K: 修正靠牆發動招式時, 位置被調換的錯誤 靠牆蹲下使出64T(高確返): 變更語音 ※不影響招式性能
心	【調整方針】調整部份招式的操作感。 8K: 統一成與K相同的操作感, 調整後輸入8KK時會使出KK 跨越欄中K: 命中時的受創狀態從中段擊飛變更為屁股彈地 跨越欄中K: 損傷從30變更為24
疾風	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 跨越欄落地P: 命中時的受創狀態從中段擊飛變更為會心昏迷+18F 跨越欄落地P: 損傷從38變更為22
龍鳳	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的變更。 崩解極端始動技(※): 由於引發攻擊判定位置與攻擊位置不符, 對動作進行修正 ※關於目前確認的錯誤 經過動作修正後, 目前招式的價值是不正確的。 關於這一點, 目前正在修正此錯誤, 將透過之後的平衡調整更新進行修正。 7K: 修正招式, 使其可以命中蹲下狀態側移中的對手 跨越欄中K: 命中時的受創狀態從中段擊飛變更為壁擊彈地 跨越欄中K: 損傷從30變更為22
	【調整方針】調整部份招式的動作與操作感。 熊出洞中PP: 修正從熊出洞P連接的動作※影格數性能沒有變更。 熊出洞中1P: 調整招式性能以得到更為正確的受創狀態與損傷, 並調整指令的操作感
	【調整方針】調整部份招式的狀態。 SSSS: 調整招式, 使其可以全數命中側移中的對手 2P: 面對部份角色架式時可能會無法命中, 因此調整攻擊判定 跨越欄落地P: 命中時的受創狀態從正面擊飛變更為會心昏迷+16F
克羅絲蒂	【調整方針】調整部份招式的狀態。 SSSS: 調整招式, 使其可以全數命中側移中的對手 2P: 面對部份角色架式時可能會無法命中, 因此調整攻擊判定 跨越欄落地P: 命中時的受創狀態從正面擊飛變更為會心昏迷+16F
睡	【調整方針】變更部份招式的語音。 S: 變更語音 ※不影響招式性能 跨越欄中K: 損傷從35變更為40 跨越欄中K: 彈飛至撞牆距離從3.0m變更為4.0m 跨越欄落地P: 損傷從35變更為42
	【調整方針】以部份招式的狀態與價值差為中心進行調整。 2P: 面對部份角色架式時可能會無法命中, 因此調整攻擊判定 214K: 連防禦時的價值差從-5F變更為+3F H+K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K H+K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F H+K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 H+K6K: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 背向KK: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 背向K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K 背向K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F 背向K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 背向K6K: 調整動作之間的連接 屈膝式中H+KK: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 屈膝式中H+K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K 屈膝式中H+K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F 屈膝式中H+K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 屈膝式中H+K6K: 調整動作之間的連接
	【調整方針】調整部份招式的狀態與價值差為中心進行調整。 2P: 面對部份角色架式時可能會無法命中, 因此調整攻擊判定 214K: 連防禦時的價值差從-5F變更為+3F H+K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K H+K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F H+K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 H+K6K: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 背向KK: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 背向K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K 背向K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F 背向K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 背向K6K: 調整動作之間的連接 屈膝式中H+KK: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 屈膝式中H+K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K 屈膝式中H+K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F 屈膝式中H+K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 屈膝式中H+K6K: 調整動作之間的連接
里格	【調整方針】調整部份招式的狀態與價值差為中心進行調整。 2P: 面對部份角色架式時可能會無法命中, 因此調整攻擊判定 214K: 連防禦時的價值差從-5F變更為+3F H+K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K H+K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F H+K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 H+K6K: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 背向KK: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 背向K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K 背向K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F 背向K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 背向K6K: 調整動作之間的連接 屈膝式中H+KK: 調整發動招式的途中會進入跳躍狀態 屈膝式中H+K6K: 反擊屬性從中段K變更為跳躍中K 屈膝式中H+K6K: 連防禦時的價值差從-9F變更為-4F 屈膝式中H+K6K: 站立一般狀態下命中時±0F變更為彈地 屈膝式中H+K6K: 調整動作之間的連接

米拉	<p>【調整方針】調整部份招式的攻擊判定。 撲擋取消中P+K:為了能在連段中更容易使用,加強第1段的攻擊判定</p>
瑪莉蘿絲	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 6H+K:調整發動招式的途中會進入跳躍狀態</p>
穗香	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 APL中2P:調整為可以命中倒地狀態的對手</p>
雷道	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 1PP:修正擁有追蹤屬性,但無法命中側移中對手的錯誤 9K:修正進行特定的操作時招式性能會改變的錯誤 跨越柵欄中P:招式性能從40(3)39變更為40(3)29 跨越柵欄中P:損傷從35變更為25</p>
迪亞哥	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 2H+K:調整為可以命中致命昏迷狀態的對手 跨越柵欄中P:為了能容易加入連段中,命中時浮空的高度稍微調高一些</p>
NICO	<p>【調整方針】調整部份招式的動作與狀態。 8PP:為了讓連段更為穩定,修正動作為往正下方墮下 ※招式性能沒有變更。 背對2P:修正招式,使其可以命中側移中的對手</p>
PHASE-4	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 SS(第2段):調整成可以命中蹲下狀態與倒地狀態的對手 9K:修正進行特定的操作時招式性能會改變的錯誤 地風中K(第2段):損傷從25變更為22</p>
不知火舞	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 PPPP(第1段):調整招式,使其可以命中側移中的對手 236P:修正對手在使用側移閃避後,仍然會命中的錯誤 214P(第1段):調整招式,使其可以命中側移中的對手 ※從6PP等取消後發動的情況也同樣適用 跨越柵欄落地P:命中時輸入P,調整為會向前方跳躍進行衍生</p>
古娜	<p>【調整方針】調整部份招式的狀態。 236P:招式的性能從19(16)20變更為19(16)30 ※從6PP等取消後發動的情況也同樣適用 凍結受創狀態(※):隨著236P的影格數性能改變,為了讓過去的連段能夠穩定使出,延長可追擊的影格數 ※古娜236P命中時出現的受創狀態 T:招式的性能從5(2)28變更為5(2)23 6T:招式的性能從7(2)31變更為7(2)24 4T:招式的性能從10(2)29變更為10(2)25 236T:招式的性能從12(2)33變更為12(2)26 2T:招式的性能從5(2)27變更為5(2)22 1T:招式的性能從10(3)31變更為10(2)25 背對2P:修正招式,使其可以命中側移中的對手</p>

■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。

■目前已發現的問題

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
<p>龍鳳崩解爆擊始動技的僵直是不正確的。 目前正在修正此錯誤。 將透過之後的平衡調整更新進行修正。</p>	○	○	○