

DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.15 更新內容

更新點	內容	平台		
		PS4®	Xbox One	Steam
新增額外服裝「香汗淋漓！訓練服」(共16件)。(Season Pass 3內含此內容)		○	○	○
新增震的基本服裝(露 服裝 16、17、18)。(不需設計圖,可用主辦人點數購買)		○	○	○
【期間限定】新增動畫「流汗吧！健身少女」合作稱號。 ※符合各稱號的設定條件即可透過壁面取得。		○	○	○
腫的髮型新增「長髮」。(可用主辦人點數購買)		○	○	○
修正在Steam版、XboxOne版發生排行榜對戰後返回主選單時級別點數無故遭到扣減的異常狀況。		-	○	○
為提升命中時的辨識性,調整命中效果的色彩		○	○	○
關閉載入時顯示Tips的「DEAD OR ALIVE 6 World Championship公告」內容。		○	○	○

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】針對受創判定和動作演出,以更易懂讓玩家理解和接受為中心進行調整。
	崩解撞擊(終結):由於部分角色在招式結束後,可確定使出倒地攻擊、倒地投擲,調快由受創狀態變成無敵狀態的影格數
	化解反擊:變更為成功時會發生慢動作演出
	調整受創狀態判定①:新增受創狀態判定,讓中段打擊以及下段打擊更容易符合影格數的設定 ※新增的受創狀態判定不包含對上段打擊。 ※由於海運娜的「低膝(1步中22)」是具有倒地命中性能之打擊,同時也具有無法命中之特性,所以不列入本次的調整對象。 ※由於海運娜的「低膝中P」、「低膝中P+K」為具有上述特性「低膝」的延伸招式,所以不列入本次的調整對象。
	調整受創狀態判定②:調整以下部位的受創狀態判定更接近角色動作演出 指尖(右手/左手)→追加新的受創狀態判定 腳尖(右腳/左腳)→調整受創狀態判定接近腳的大小
	具有追蹤功能的IP:為了提升命中時的辨識性以及擴大之後的展開幅度,變更為會發生會心昏迷 ※詳情請確認各角色的調整內容。
	新受創狀態「下段搖晃(極小)」:新增 ※其性能為站立狀態、會心昏迷32F、第7F開始可反擊。
	靠牆時T(維持同樣的招式打飛投擲至牆壁):修正特別難發動解摔以及無法發動解摔的錯誤。 ※變化成其他招式類型的角色(巴斯、瑪莉亞絲)不列入本次的調整對象。 ※詳情請確認各角色的調整內容。
	「FORBIDDEN FORTUNE(上層)」:修正連線對戰時,角色顯示位置會在觸手危險要素演出中出現偏差的錯誤
	「FORBIDDEN FORTUNE(下層)」:修正發動特定排技(※),攝影機陷入天花板的錯誤 (※)震和PHASE-4的4T等皆屬此種招式。
「UNFORGETTABLE(下層)」:改善玩家位置在「GAMBLER'S PARADISE」區域的車輛危險要素時會被調換的問題	
札克	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的變更。 3PP:由於背後命中時會發生預期外的受創狀態,因此修正 33KP:由於移至閃避時確定會被之後的招式命中,因此修正防禦時會從GB(35)變更為GB(30)
蒂娜	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(小) 1P(前端):將各種受創狀態與1P統一 1P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤 6PP2P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(小) 6PP2P(前端):將各種受創狀態與6PP2P統一
羅華	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小) 1P:招式的性能從16(2)22變更為16(2)26 1P:一般命中時的價值差從-7F變更為-8F 1P(前端):將各種受創狀態與1P統一 1P(前端):一般命中時的價值差從-7F變更為-8F 1P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤 1.PK:損傷從23變更為24 1.PK(前端):修正招式,使其可以命中側移中的對手 1.PK(前端):將各種受創狀態與1.PK統一 2H+K:將各種受創狀態與1.PK統一 2H+K(前端):將各種受創狀態與1.PK統一
露	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的變更。 6P+K2K:修正部分動作的異常狀況 ※影格數性能沒有變更 靠牆時T:由於特別難發動解摔,因此將可解摔的影格數和其他角色統一 投擲:新增部分排技(※)成功抓起時的音效 ※不影響招式性能 (※)T、牆壁6T等皆屬此種招式
海運娜	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的變更。 1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(小) 1P(前端):將各種受創狀態與1P統一 1P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態的搖晃方向相反的錯誤 1PP:將站立確返命中以上的受創狀態統一為掃堂腿搖晃 1PP:一般命中時的價值差從-5F變更為-6F 1PP:修正攻擊命中時,受創狀態的搖晃方向相反的錯誤
巴斯	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 在有天花板的地方蹲下使出64T:修正部分音效的異常狀況 ※不影響招式性能
心	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 靠牆時T:改為支援解摔

疾風	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
	1P:招式的性能從16(2)22變更為16(2)26
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
	1P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤
	靠牆時T:改為支撐解押
破面	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
	1P:招式的性能從15(2)22變更為15(2)26
	1P:一般命中時的價值差從-2F變更為-4F
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
	1P(前端):一般命中時的價值差從-2F變更為-4F
	1P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤
	背1P:招式的性能從13(2)22變更為13(2)26
	背1P:一般命中時的價值差從-5F變更為-4F
	背1P(前端):將各種受創狀態統一與背1P統一
	背1P(前端):一般命中時的價值差從-2F變更為-4F
	背1P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤
	背PP2P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
背PP2P:招式的性能從14(2)22變更為14(2)26	
背PP2P:一般命中時的價值差從-5F變更為-4F	
背PP2P:從遠距離發動時會觸發前端命中	
背PP2P(前端):將各種受創狀態與背PP2P統一	
艾勒特	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	熊出洞中 1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(中)
	熊出洞中 1P:招式的性能從18(2)25變更為18(2)26
	1P:從遠距離發動時會觸發前端命中
	熊出洞中 1P(前端):將各種受創狀態與熊出洞中1P統一
	靠牆時T:改為支撐解押
布萊德王	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(小)
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
	背2P(前端):將各種受創狀態與背2P統一
	背2P(前端):修正攻擊命中時,受創狀態的搖晃方向相反的錯誤
	1PP(前端):將各種受創狀態與1PP統一
	1PP(前端):修正攻擊命中時,受創狀態的搖晃方向相反的錯誤
克麗絲蒂	【調整方針】調整部份招式狀態與性能性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
	1P(前端):將確返命中以上的受創狀態與1P統一
	1PK:調低以確返以上命中時的浮空高度
鱗	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(小)
	1P:招式的性能從15(2)22變更為15(2)26
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
海雙	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	SS:為了讓空中連段更為穩定,調整第1段以及第2段空中命中時的浮空高度
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為掃堂腿搖晃
	1P:招式的性能從22(2)22變更為22(2)26
	1P:損傷從18變更為20
	1P:修正攻擊命中時,受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
	1P(前端):損傷從24變更為20
	PP2P:由於將發動外的招式性能與1P統一,因此23(4)20變更為23(2)26
	PP2P:損傷從24變更為20
	PP2P(前端):將各種受創狀態與PP2P統一
	PP2P(前端):損傷從24變更為20
	PP2PP:由於將影格數性能與1PP統一,因此27(3)33變更為25(3)33
	背PP:將語音與相同動作的8P統一 ※影格數性能沒有變更
	背2P:將確返命中以上的受創狀態統一為掃堂腿搖晃
背2P:由於將發動外的招式性能與1P統一,因此17(2)22變更為17(2)26	
背2P:損傷從18變更為20	
背2P(前端):將各種受創狀態與背2P統一	
背2P(前端):損傷從24變更為20	
	防禦反擊:新增高確返時的語音 ※不影響招式性能
里格	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態變更為掃堂腿搖晃
	1P:招式的性能從20(2)22變更為20(2)26
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
米拉	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態變更為掃堂腿搖晃
	1P:一般命中時的價值差從-3F變更為-2F
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
	撲撞取消2P:由於將發動外的招式性能與1P統一,因此17(3)23變更為17(2)22
	撲撞取消2P:一般命中時的價值差從-1F變更為-2F
	撲撞取消2P(前端):將各種受創狀態與1P統一
瑪莉露絲	【調整方針】修正部份招式的錯誤。
	跨越欄柵中K:修正對發動下段會心反擊的對手攻擊時會超過對方的錯誤
穆希	【調整方針】調整部份招式性能的變更。
	1P:將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(中)
	1P:從遠距離發動時會觸發前端命中
	1P(前端):將各種受創狀態與1P統一
女天狗	【調整方針】修正部份招式的錯誤。
	1P:由於背後命中時會發生預期外的受創狀態,因此修正
	1PP:由於背後命中時會發生預期外的受創狀態,因此修正

雷道	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能の変更。
	PPPP: 由於觸發攻擊判定的位置與攻擊位置不符, 因此對動作進行修正 ※招式性能沒有變更
	PPPP(最大蓄力): 將防禦時的G-13調整為GB(+4) ※此調整內容包含在v1.13中, 但尚未記載而另行註記。
	1P: 將各種受創狀態與巴斯的1P統一, 並把一般命中以上的受創狀態變更為掃堂腿搖晃
	1P: 從遠距離發動時會觸發前端命中
	1P(前端): 將一般命中時的受創狀態變更為下段搖晃(小), 並把確返命中以上的受創狀態變更為掃堂腿搖晃
	1PP: 招式的性能從30(3)33變更為28(3)32
	1,PP: 招式的性能從30(2)31變更為33(2)31
靠牆時T: 改為支援解押	
迪亞哥	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能の変更。
	1P: 將確返命中以上的受創狀態變更為掃堂腿搖晃
	1P: 招式的性能從16(2)22變更為16(2)26
	1P(前端): 將各種受創狀態與1P統一
	背2P: 將確返命中以上的受創狀態統一為掃堂腿搖晃
	背2P: 招式的性能從15(2)23變更為15(2)26
	背2P(前端): 將各種受創狀態與背2P統一
	7PP命中時T: 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
	7PP命中時4T: 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
	P+K命中時T: 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
	P+K命中時4T: 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
上段P反擊: 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下	
靠牆時T: 改為支援解押	
NICO	【調整方針】調整部份招式性能の変更。
	1P: 將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
	1P: 招式的性能從16(2)22變更為16(2)26
	1P(前端): 將各種受創狀態與1P統一
背2P: 將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)	
背2P(前端): 將各種受創狀態與背2P統一	
PHASE-4	【調整方針】修正部份招式的錯誤與調整部份招式的性能。
	S: 由於招式僵直時間比其他角色來得短, 因此將招式性能從18(2)22修正為18(2)28
	P6PP: 由於背後命中時會發生預期外的受創狀態, 因此修正
	靠牆時T: 由於特別難發動解押, 因此將可解押的影格數和其他角色統一
投擲: 新增部分摔技(※)成功抓起的音效 ※不影響招式性能 (※)T、牆壁6T等皆屬此種招式	
不知火舞	【調整方針】調整部份招式性能の変更。
	1P: 將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
	1P: 招式的性能從16(2)22變更為16(2)26
	1P(前端): 將各種受創狀態與1P統一
1P(前端): 修正攻擊命中時, 受創狀態會和搖晃方向相反的錯誤	
靠牆時T: 改為支援解押	
古娜	【調整方針】調整部份招式性能の変更。
	1P: 將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(極小)
	1P: 招式的性能從16(2)22變更為16(2)26
	1P: 還防禦時的僵直差從-6F調整為-10F
	1P: 從遠距離發動時會觸發前端命中
	1P(前端): 將各種受創狀態與1P統一
1P(前端): 還防禦時的僵直差從-6F調整為-10F	
靠牆時T: 改為支援解押	
紅葉	【調整方針】調整部份招式性能の変更。
	1P: 將確返命中以上的受創狀態統一為下段搖晃(小)
	1P: 招式的性能從17(2)25變更為17(2)26
1P(前端): 將各種受創狀態與1P統一	

■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		
	P54®	Xbox One	Steam
確認到錄音的1P、背PP2P在僵直後, 頭部會晃動的異常狀況。 ⇒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。	○	○	○