

DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.22 更新內容

■變更點	內容	平台		
		PS4®	Xbox One	Steam
	新增額外服裝「【復刻】大小姐的假日服裝」(共18件)。 (Season Pass不包含此內容)	○	○	○
	新增額外服裝「【復刻】校園服裝」(共18件)。 (Season Pass不包含此內容)	○	○	○
	新增米拉、里格、迪亞哥、NiCO、雷道、古娜等人高確返反擊成功時的特殊語音	○	○	○
	修正施展崩解爆擊命中特定角色時，該角色有時會變為毫無表情的錯誤	○	○	○
	修正DOA任務中，No.79的部分目標內容	○	○	○
	「FORBIDDEN FORTUNE(下層)」:修正連線對戰途中，場地機關會進入畫面中，導致對戰難以繼續的錯誤	○	○	○
	「FORBIDDEN FORTUNE(下層)」:修正在特定場所施展崩解爆擊時，會跑到場地外的錯誤	○	○	○
	「ROAD RAGE」:修正正面命中或斜面命中翻倒的藍色車輛時，爆炸擊飛危險要素發生後補正不同的錯誤	○	○	○
	「CHINESE FESTIVAL」:修正在特定場所施展崩解爆擊或李強的背後2T時，會跑到場地外的錯誤	○	○	○
	「SEASIDE EDEN」:修正即使設定為無危險要素，仍會發生海豚擊飛危險要素的錯誤	○	○	○
	環的指令表中新增原本沒有記載的招式	○	○	○
	修正連線失敗時，級別點數有時會重置的錯誤	○	○	○
	修正扎克無法於「變身！NINJA服裝」以外的服裝選擇髮型「扎克 NINJA」的錯誤	○	○	○
	「Watch Mode」:修正於NiCO施展3P+K(最大蓄力)或3PK+P時在特定時機暫時停止，特效會不斷增加的錯誤	○	○	○
	改善長時間遊玩遊戲中儲存紀錄檔時會發生錯誤的問題	○	○	○
	修正於Ver.1.21a儲存的紀錄檔版本編號有異的錯誤	○	×	×

■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	【整體方針】以修正錯誤及調整平衡為主軸進行更新。
	向前踉蹌搖晃(※):由於發生時特定的衍生招式不容易命中，因此擴大受創狀態判定 (※)疾風的7P、暈的6P+K等命中時皆會產生此搖晃狀態
	損傷補正:高確返前端命中、針對跳躍攻擊中的對手的打擊、針對跳躍投抓中的對手的打擊等狀況的補正值，從相當於1.6倍變更為相當於1.5倍
扎克	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤 (符合的招式)奔跑中P、搖擺動作中6P+K
李強	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 214P:下段無效的跳躍區間結束的影格數從25F變更為32F 6P+KP:下段無效的跳躍區間結束的影格數從20F變更為23F
露	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 66PP:修正執行特定操作時，即使招式空揮也能使出衍生技的錯誤 對中段P使出64H:調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
巴斯	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 4P:由於面對部份角色的蹲下狀態時可能會無法命中，因此擴大攻擊判定並延長招式範圍 1K:將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)
心	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 SS:修正側移中S(致命突擊第1段)命中時，SS(致命突擊第2段)可以發動會心反擊的錯誤 33P:由於進行特定操作時會變為發動236P，因此變更指令的優先度

疾風	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 33K:修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤
綠茵	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 從蹲下的敵人背後2T:由於對手在受創狀態下落地後仍可以此招式追擊,因此修正對手進入倒地狀態的時機
艾勒特	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下 (符合的招式)對中段P使出無出洞中3H、對中段K使出無出洞中3H
LA MARIPOSA	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 SSS(第2段):修正對部分角色於空中連段使用時會越過對方的錯誤 SSSS:修正對部分角色於空中連段使用時會越過對方的錯誤
克麗絲蒂	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 蛇形步中P+K:修正於空中連段使用時,有時會穿過對手的錯誤
里格	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 3P:由於使對手防禦判定持續部位時,衍生技也將判定為連續防禦,因此防禦時的僅直差從-9F變更為-10F
瑪莉蘿絲	【調整方針】調整部份招式性能的變更。 2or8P+K:針對無追蹤效果的直線打擊的無敵區間從15F變更為20F ※由PP2PP等招式衍生使出此招式時亦同。
女天狗	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 修正於空中連段使用時,有時會越過對手的錯誤 (符合的招式)SSSS、7PP、7KP、奔跑中P+K、飛天之舞中P+K 飛天之舞中2P:修正靠牆發動招式時,有時會因軸心偏離而無法命中的錯誤
德魯	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 龍舞中T:調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下 敵人背後龍舞中T:調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
PHASE-4	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 66PP:修正執行特定操作時,即使招式空揮也能使出衍生技的錯誤 46T:調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
迪亞哥	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 靠牆時41236T:由於招式發動後可保證連接小倒地攻擊,因此修正為無法保證連接
NICO	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 236T:調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下 236T-T:調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下
不知火舞	【調整方針】調整部份招式的損傷。 PP2K:損傷從22變更為25 PP2K:損傷從22變更為25 3P2K:損傷從22變更為25 2H+K:損傷從22變更為25
紅蓮	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 修正與其他角色相比,反擊投擲的距離較短的錯誤 (符合的招式)※以下招式於會心反擊時亦進行相同修正。 對上段攻擊使出7H 對中段P使出4H 對中段K使出6H 對下段攻擊使出1H 對中段P使出64H
環	【調整方針】修正部份招式的錯誤。 修正與其他角色相比,反擊投擲的距離較短的錯誤 (符合的招式)※以下招式於會心反擊時亦進行相同修正。 對上段攻擊使出7H 對中段P使出4H 對中段K使出6H 對下段攻擊使出1H 對上段P使出67H 對中段P使出64H 對下段P使出61H 6PP:由於面對特定角色不容易命中,因此加強擴大攻擊判定 9PPP:反擊屬性從化解反擊變更為中段P 46P:擴大轉移判定使其容易轉移對方招式 KP:由於對方防禦時無法用蹲下閃避衍生招式,因此招式性能從16(2)/27變更為16(2)/24 KP:由於在特定狀況下可能會無法命中,因此加強擴大攻擊判定 6P+K:由於面對特定角色不容易命中,因此加強擴大攻擊判定 4H+K:修正無法反擊的錯誤 背後P+K:擴大轉移判定使其容易轉移對方招式 T:投擲範圍從1.44m變更為1.52m 從敵人背後T:調整招式,使發動招式途中會發生危險要素 (※)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 調整造成損傷的時間點 (符合的招式)對上段P使出67H、對下段P使出61H 調整受創方在招式結束後可選擇站立/蹲下 (符合的招式)對上段P使出67H、對中段P使出64H、對下段P使出61H 對下段P使出61H:修正發動招式途中會發生危險要素的錯誤 (※)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 對下段P使出61H:修正發動招式的途中,受創狀態視為倒地狀態的錯誤