



ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

●カプコン●発売中 (11月25日発売)
●5,800円 (300ポイント)

1~2
PLAYERS

ジャンル ACT
(対戦格闘)

プレイ時間 4
ブロック

ディスク 1
枚



ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/>

備考:

キャラクター別攻略&システム解析 その2



タンデムを使いこなそう!

今回は、本作の特徴的なシステムのひとつである“タンデムアタック (↓+←+S)”の使い方を紹介。これは使い方だけで、回避しにくい連係や強力な連続技を作ることができるので、使わない手はないぞ。



タンデムは種類によってその性質がまったく異なる。

リアルタイムタイプ

タンデム発動後にリアルタイムで技を入力するタイプは、通常技のスキが少なくなるのが特徴。そのため、普段はつながらない連続技が成立するようになる。さらに、タンデムを入力した瞬間にスタンドが高速で前方に進み続けるので、少し離れたところからでも連続技をねらうことができる。

リアルタイムタイプキャラクター

- ジョセフ
- アレッシェ
- チャカ

使用例 ジョセフ:(タンデム中)弱中強→強ハーミットウェブ→引き戻し~



ジョセフのタンデムアタック中は、通常時はスタンドコンボを入れたあとには連続技にならないハーミットウェブが連続ヒットするようになる。そのため、飛び込み攻撃からタンデムを使って強力な連続技を作ることができる。

プログラムタイプ

プログラムタイプのタンデムアタックは、タンデムのコマンドを入れ、画面が光っている間に、通常技などを先行入力する。ボタンを離すとスタンドが、先に入力した技を自動で行うというものだ。スタンドが攻撃しているときは、本体も攻撃を出すことができるので、うまく使えば、中段と下段攻撃を同時に重ねることができるため、相手が回避不能な攻撃をすることもできる。そして、タンデム中にゲージがあればスーパーコンボを出すことができるので、強力な連続技も可能。入力は難しいが、狙ってみる価値はある。

プログラムタイプキャラクター

- 承太郎
- 花京院
- アブドゥル
- ボルナレフ
- イギー●ディオ
- ヴァニラ・アイス
- デーボ●ミドラー



プログラムタイプは、出かかりに無敵時間が存在する。

使用例 ヴァニラ・アイス:タンデム入力→レバー前入れ中攻撃→下段攻撃(本体)



中段と下段を合わせた典型的な例。ヴァニラ・アイスの中段攻撃は出が速いので、タンデムで出すと連続でヒットする。もし、立ちガードされても、その間にヴァニラ・アイスが下段を攻めると、ガードすることのできない攻撃のでき上がりだ。

DC 版隠しキャラクター出現方法 Vol.2

今回は、1作目の「ジョジョ」の最後の隠しキャラの出現方法と、サバイバルモードの隠し要素を紹介。



誇り高き血統 ジョセフ

クラッカーボウガンや波紋コーラといった新たな技に加え、波紋カッターも老ジョセフよりもパワーアップしている。戦い方も変えていこう。



出現方法

- ジョセフでクリア

サバイバルモードに新キャラクター登場!!

これは、前号と今号で紹介した隠しキャラが、サバイバルモードで登場するというもの。どのキャラでもいいので、サバイバルで10人勝ち抜こう。

サバイバルモードで
10人抜きをする



サバイバルモードアドバイス

CPUには苦手の攻撃が存在するため、その技を出しているだけで勝つことができる。例えば、デーボのレバー前入れ中攻撃などがそう。各キャラに1つはあるので、勝ち抜けないときはその技を探してみよう。



花京院典明

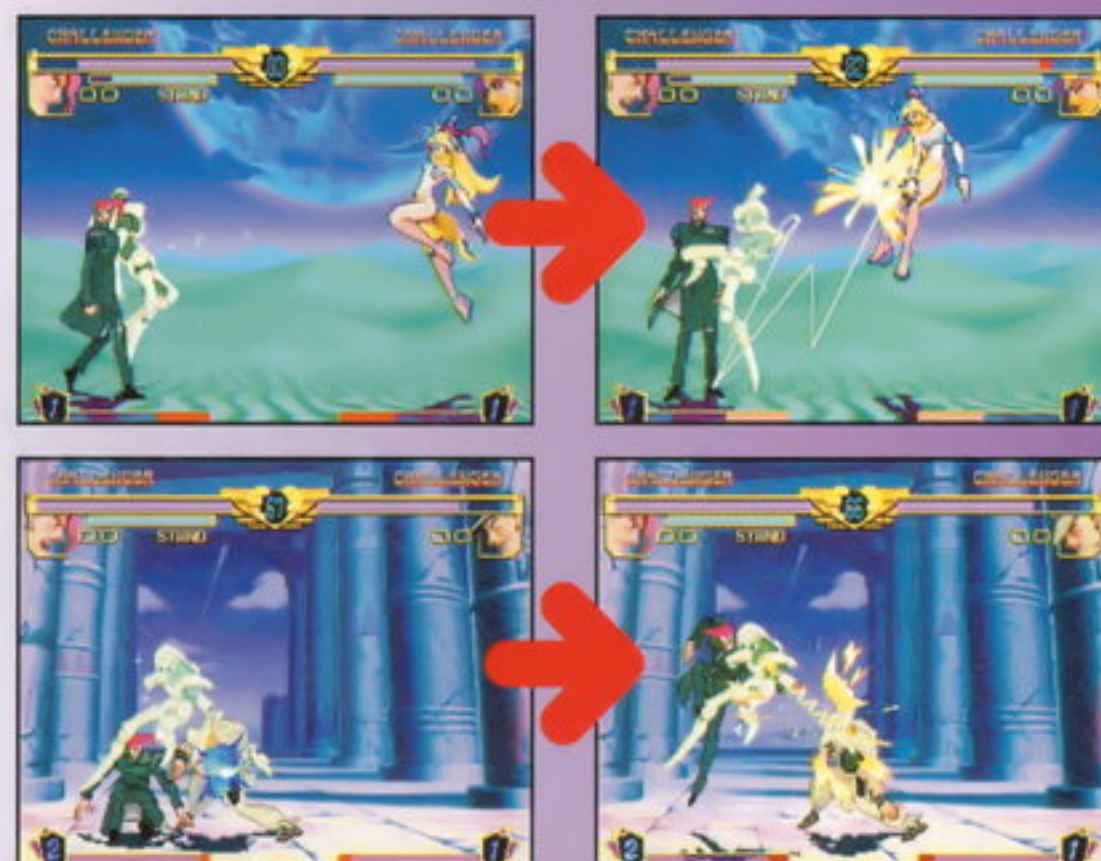
スタンド名

ハイエロファントグリーン

必殺技	エメラルドブラッシュ
	↓↘→+攻 (S時空中可)
スーパーコンボ	タイラップスネーク
	←→↓↘+攻
	法皇の結界
	↓↘←+攻 (空中可)
	半径20Mエメラルドブラッシュ
	↓↘→+攻攻 (S時方向ボタン前後で発射角可変、空中可)
	インディーズアーム
	↓↘←+攻攻 (S時方向ボタンでアーム操作可)
	ハイエロファントフィニッシュ
	S時→↓↘+攻攻
お仕置きの時間	
S時弱攻→弱攻→→→中攻→強攻	

守りの遠距離戦と超2択の近距離戦

リーチの長い地上技とエメラルドブラッシュ、そしてボタンを押しっぱなしにすることでワナになる「法皇の結界」を使っの遠距離戦が花京院の基本戦術。ここでのダメージ源は動こうとした相手を押さえ込むように置いておくレバー前入れ中攻撃と、不用意なジャンプを下から叩く立ち弱、中攻撃である。飛んだ相手をこれらの技で叩き落としたり相手の受け身方向を予測して立ち中攻撃を当てて追加ダメージをねらいたい。接近戦では立ちガードできないしゃがみ弱攻撃と、しゃがみガードできないドリルパンチの2択攻撃で相手のガードを揺さぶっていく。ドリルパンチはバックジャンプしてすぐに低空で出すと、見てからではガードできないほど素早い攻撃になるのだ。



自分の前に弱・法皇の結界を隠し、跳んできたら弱や中攻撃で叩き落とす。しゃがみ弱と低空ドリルパンチの強烈な2択。連続技の起点になる。

接近戦での2択から狙う

花京院は遠距離戦が多く、積極的に連続技をねらう局面は少ない。2段ジャンプや空中ダッシュを駆使して画面のいたるところに法皇の結界を張りまくり、相手が引かなかったら確実に半径20Mエメラルドブラッシュを決めよう。

基本連続技

- 法皇の結界(空中ヒット)→ジャンプ強攻撃キャンセル半径20Mエメラルドブラッシュ
- 弱攻撃→お仕置きの時間
- ドリルパンチ→しゃがみ弱→弱→中→強

しゃがみ弱や低空ドリルパンチからねらえる連続技。ガードされたら少し遅めに強を出したり、しゃがみ中をキャンセルして結界を張ったりしてタイミングをずらせ。



鬼連斬を絡めたラッシュが決め手

鬼連斬を使った攻撃で相手のガードを揺さぶっていくのがメインの戦い方。飛び込みは中攻撃を使い、立ち中攻撃から鬼連斬を出していく。鬼連斬は、2段目に下段攻撃か、中段攻撃のどちらかを出すことができるので、相手のガードを崩すのに有効だ。さらに、どちらの攻撃も特殊技のチャリオッツスピットでキャンセルできるので、さらなるダメージを与えることも可能。つねに、この中段、下段のプレッシャーをかけて攻めていこう。攻めてくる相手に対しての反撃は、無敵時間の長い「絶対に負けんのだッ」を使うのがいいだろう。ダメージも大きく、空中ガード不可。しかも、ガードされたとしてもスキが少ないので、ドンドン出していてもいいだろう。



相手の攻撃のメインとなる技を憶えらると対戦がグンと楽に進められる。花京院の半径20Mエメラルドブラッシュをも突き抜ける無敵時間を誇る。

中鬼連斬がカギを握る

連続技の要となるのは立ち中攻撃。ここからつながらないのは「絶対に負けんのだッ」だけ。2番目の連続技は、ジャンプ攻撃からのスタンド攻撃は連続ヒットではない。が、スタンド状態の相手のガードを崩す有効な連係だ。

基本連続技

- ダッシュ中攻撃→各種必殺技(ダメ押しというやつだッ)
- ジャンプ中攻撃→ジャンプスタンド攻撃→しゃがみ攻撃→各種必殺技
- ジャンプ中攻撃→立ち中攻撃→中鬼連斬(追加入力)→チャリオッツスピット→ダッシュ強攻撃

鬼連斬をチャリオッツスピットでキャンセルすることができるために成立する。チャリオッツスピット後は反撃を食らう恐れがあるため、通常技でフォローすること。



アビス二刀流ポルナレフ

スタンド名

シルバーチャリオッツ&アビス神

必殺技	憶えたッ!
	↓↘←+攻
スーパーコンボ	連人二刀流
	→↓↘+攻
	鬼連斬
	↓↘→+攻 (追加入力)
	↓↘→+攻or↓↘←+攻
	チャリオッツスピット
	↓↘→+S
	ダメ押しと言うやつだッ
	↓↘→+攻攻
	絶対に負けんのだッ
↓↘←+攻攻	