

てめーは俺を怒らせた。



発売直前!! ゲームシステム総チェック!!

発売を間近に控えた今回は、本作のゲームシステムを徹底的にチェック。「ジョジョ」といえば、他のゲームにはない“スタンダードボタン”的存在が特徴として挙げられる。これは通常スタンダードのオン、オフを切り替える

ボタンだが、キャラによっては性能が大きく変わったり、攻撃を出したりするケースもある。キャラごとにその特性を理解する必要があるぞ。その他にも特殊操作がいくつかあるので、まずはそこから紹介していこう。



勝敗を左右する特殊操作の数々

本作に限らず、格闘ゲームでは、いかに攻めていかに加えて、相手の攻めに対して、いかに反撃できるかが重要になる。反撃ができずにそのまま相手のラッシュで負けてしまうこともあるだろう。その点に関して「ジョジョ」では、相手との間合いを離す“アドバンシングガード”

や、位置取りを変える“回り込み”といった特殊操作が存在する。また、空中コンボ時のダメージを軽減する“空中受け身”もマスターしておきたい特殊操作の1つだ。これらの特殊操作をうまく使いこなすことが、勝利に近づく第一歩といっても過言ではないだろう。練習あるのみだ。



相手の投げ技以外には完全無敵になり、相手の攻撃をかわしながら相手の背後に移動できる回り込み。3つの攻撃ボタン同時押しで出せる。ただしスタンダードオフ時のみだ。



相手の攻撃を受けて吹っ飛んでしまったときには……。
飛



攻撃ボタン2つで空中受け身を取ろう。
身を取ろう。

充電度 100%	●カプコン ●11月25日発売 ●5,800円 (300ポイント)	ACT (対戦格闘) ジャンル
PLAYERS 1~2	VM使用ブロック数 4~ ディスク 1枚	対応等 家庭用 ハードウェア オンライン ネットワーク モバイル スマートフォン スマート TV
ホームページアドレス: http://www.capcom.co.jp/ 番号:		
いよいよ発売が間近に迫った「未来への遺産」。DC版はアーケードの2タイトルが両方遊べるので、新キャラ以外にも変更された部分を比べてみるとなんでも可能。期待して待て!		



本作には空中コンボがある。特に花京院を相手にする時に空中受け身が重要になる。受け身を取らないと攻撃を食らい続けてしまうぞ。



ラッシュの強い相手には後手後手に回りがち。その状況を開けるのがアドバンシングガードやガードキャンセルなのだ。



ガード後は相手の攻撃を押し返して間合いを離すアドバンシングガードと、ガード後に特定の技で反撃するガードキャンセルを使い分けよう。



「ジョジョ」ならではの「スタンド」を使いこなせ!!

スタンドモード

スタンドボタンを押すと、スタンドが出現し、スタンドが攻撃を出すようになる(一部例外あり)。この状態をスタンドモードといい、このモードで重要な点が、スタンドラッシュができること、必殺技やスタンド攻撃をガード

しても体力が削られないことが挙げられる。スタンドラッシュとは、弱、中、強の攻撃ボタンを順番に押していくことで、簡単に連続技になる攻撃のこと。そこからさらに必殺技につなぐこともできるので、大ダメージを狙うには欠かせない。ただし、スタンドの出現時間に制限があったり、やられ判定が大きくなる欠点もあるので注意が必要だ。



スタンドラッシュを使って簡単に大ダメージを狙える。



しゃがんでいても、スタンドに攻撃がヒットしてしまっても、スタンド



リーチのある攻撃を使えば、相手を挟み込んで攻撃できる。



必殺技で体力を削られるが、これは回り込みで回避しよう。

本体モード

スタンドを出していない状態は、本体モードといい、本体とスタンドで同時に攻撃ができることが最大の特徴として挙げられる。本体モードで必殺技を出すと、本体は一瞬の硬直後、すぐに動けるようになるので、

すぐに通常攻撃を出せば、先の必殺技で出したスタンドによる攻撃と併せて攻撃を加えることができるというわけだ。しかし、相手の必殺技をガードしても体力が削られたり、スーパーコンボゲージが溜まりにくくという欠点もある。ただし、後者は、同時攻撃をうまく続けていけば、ゲージの溜まりにくさを補える。

利点

- ・回り込みができる
- ・スタンドとの同時攻撃が可能

欠点

- ・必殺技で体力が削られてしまう
- ・スーパーコンボゲージが溜まりにくい

スーパーコンボゲージを使って大ダメージを奪え!!

各キャラごとに画面下のスーパーコンボゲージを使った攻撃(スーパーコンボ)があり、通常の必殺技よりも強力なものが多い。ただし、スタンドのオン、オフの状態によって、その攻撃方法や性能が変化したり、スタンドオン時にしか出せない技もあるので注意したい。



スーパーコンボ

(コマンドはキャラによって異なる)

各キャラごとにスーパーコンボをいくつか持っている。その種類はさまざまで、中には全身無敵やガード不能技、相手の動きを止めてしまうものなど、いずれも原作のイメージをうまく再現している。

タンデムアタック

+ S(スタンド)

スーパーコンボゲージを使ったもう1つのシステムとして“タンデムアタック”がある。これはスタンドによる特殊な攻撃で、プログラムと、リアルタイムの2種類がある。



プログラム



プログラムは、あらかじめスタンドに攻撃を入力しておいてから、発動するもので、発動後入力した攻撃を行う。一方のリアルタイムは、発動後にスタンドで攻撃を出すのだが、技の硬直が短くなり、普段はつながらない連続技が成立するようになる。