



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

ACT
(対戦格闘)

4
ブロック

1
枚



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

備考:

「未来への遺産」キャラクター別攻略開始!! その前に……

ついに発売された「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産」。今週から本作の特徴的なゲームシステムの紹介や、各キャラクターの対戦攻略、隠し要素の出現方法などをお伝えしていくぞ。なお、システムや対戦攻略は「未来への遺産」を主にしている。



さまざまなシステムが存在する本作。基礎となるシステムは前号の記事を参照のこと。

対戦に役立つ! システム講座

その1

よけいなダメージを受けないために重要な受け身動作。特に空中コンボが存在するこのゲームでは、空中での受け身をまず覚える必要がある。攻撃を食らって浮いてしまったらすべて受け身をしてもらいたい。



地上受け身

相手の攻撃を受け、ダウンする瞬間に攻撃ボタンを2つ以上押すことで、ダウンせずにすぐに立ち直ることができる。起き上がり攻撃を重ねられる危険を回避できる。



空中受け身

レバーニュートラル

真上に跳ねる受け身。その場で真上に跳ねるために、落ちてくる所を狙われやすい。あまり使わないほうがいい。



レバー前後

レバーを入力した方向に受け身を取る。相手から離れたときや画面端で浮かされたときなどに有効な受け身だ。



レバー下

受け身を取った瞬間、真下に落ちる受け身。空中コンボを狙う相手のタイミングをずらすことができる。



どれを選ぶ? キャラクターカラーセレクト

キャラクターセレクト時に、決定するボタンによって全5種類のカラーが存在する。通常カラーから毒々しい色まであるので、普通の色に飽きたら変わった色を選んでみるといいかも。



緑色じゃない花京院のハイエロファンとグリーンと、銀色じゃないボルナレフのシルバーチャリオッツというのはどう?

DC 版隠しキャラクター出現方法 Vol.1

1作目の隠しキャラクターの出現方法を紹介します。この条件のほかにもデータをHPからダウンロードできるぞ。



ザ・ワールド ディオ

1作目の「ジョジョ」のボスとして登場。CPUのディオは強いが、プレイヤーとして使うといまひとつ。だが、時を止めてからのコンボは強力。



出現方法
●承太郎でクリア



邪悪の化身 ディオ

通常のディオと違い、スタンドをつけることができず、Sボタンでスタンドのシルエットが攻撃を出す。時を止めるスーパーコンボは持っている。



出現方法
●ディオでクリア



空条承太郎

スタンド名 スタープラチナ

必殺技

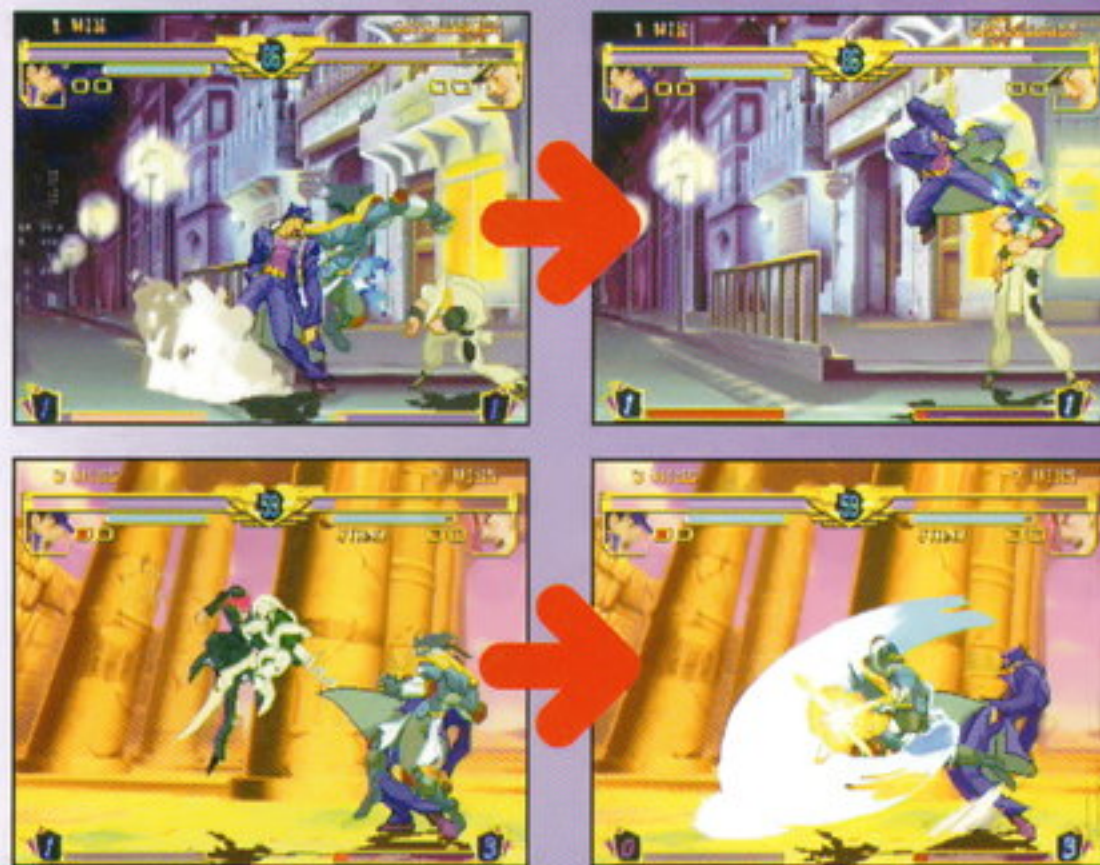
スーパーコンボ

- オラオラ
- ↓↑+攻 (S時連打)
- マッハオラ
- ↓↑+攻 (S時2回入力可)
- スターフィンガー
- ↓↑+攻 (離すと発動)
- ブツンオラ
- ↓↑+攻
- スターブレイカー
- ↓↑+攻 (離すと発動)
- スタープラチナ・ザ・ワールド
- ↓中弱↓S



怒濤のラッシュが決め手だ

スキのない必殺技や、判定の強い通常攻撃がそろっている承太郎。それを生かして、常に相手をラッシュで固めていくのが基本の戦闘スタイルだ。相手に近寄ったら、ダッシュ攻撃orジャンプ攻撃→マッハオラorスタンドオン攻撃orしゃがみ弱攻撃→ジャンプ強攻撃or立ち中攻撃→……のような連係をループさせ、相手に反撃のスキを与えないようにする。その連係中はつねに下段と中段を意識させ、相手のガードを揺さぶるのを忘れないようにしよう。その連係の間に割り込んでくるような相手ならば、スターブレイカーなどで、割り込んでくる技をつぶしてしまうといいだろう。ちなみに時止めを狙うならば、投げのあとや、対空強攻撃を当てたあとがいいだろう。



マッハオラをガードさせればこちらが有利。ガードを揺さぶろう。反撃や連続技にと、攻めと守りのどちらにも使えるスターブレイカー。

マッハオラさまざま

承太郎の連続技は、ダメージ重視よりも連続技のあとの攻めやすさを重視したものを紹介。特に、最初の連続技が重要で、ジャンプ攻撃を省いて、地上でもダッシュなどからつねに狙っていこう。ガードされても問題はない。

スタンドオン攻撃は、マッハオラだけでキャンセルすることができる。マッハオラの2発目ヒット後は相手が浮くので、ジャンプして追い打ちを狙うといい。



基本連続技

- ジャンプ攻撃→立ち中攻撃→マッハオラ(スターブレイカー)→しゃがみ弱攻撃×2
- ジャンプ中攻撃→立ち弱攻撃→立ち中攻撃→中マッハオラ×2(追加入力) ※スタンド時
- ダッシュ攻撃→スタンドオン攻撃(↓↑+S)→マッハオラ×2(追加入力)



マライア

スタンド名 バステト神

必殺技

スーパーコンボ

- コレクション
- ↓↑+攻
- グンバツの脚
- ↓↑+攻
- 感電黒焦げ
- ↓↑+攻
- アイアンクラッシュ
- ↓↑+攻
- 何想像してんのさ
- ↓↑+攻



飛び道具の連発で判断ミスを誘え

遠い間合いでコレクションや感電黒焦げを連発し、相手を寄せつけないのが理想の戦法。ここで相手が本体モードになって裏回りをしたら投げで追い返し、スタンドモードのままガードしていたらそのまま撃ち続けてスタンドを弱らせてやろう。

だが、これができるのは磁力レベルが高い状態での話。試合開始直後は相手の目の前にバステトの磁力を置いて攻撃を仕掛け、なるべく磁力レベルを上げるような戦いをしなくてはならない。このとき敵に投げられると磁力レベルが下がってしまうので、接近戦で敵が投げを狙っていると感じたら、しゃがみ弱で敵の連係に割り込むことを重視して戦うこと。敵の飛び込み攻撃をアイアンクラッシュで迎撃すれば、精神的優位に立てるだろう。

飛び道具が当たったら……

マライアの連続技は、多段飛び道具である感電黒焦げや、相手を動けなくするグンバツの脚のヒット中に強攻撃やスーパーコンボをたたき込むというシンプルなもの。3番目の連続技は間合いが近くないと決まらないので注意。

しゃがみ弱が入ったらタイミング良く立ち強攻撃につなぎ、それをキャンセルしてアイアンクラッシュを決める。キャラによっては最後の技が入らないことも。



基本連続技

- グンバツの脚→アイアンクラッシュ
- 感電黒焦げ→アイアンクラッシュorバステトの磁力
- しゃがみ弱→立ち強キャンセルアイアンクラッシュ

試合開始直後はバステトの磁力を当て、必殺技を強化する連携を組み戦おう。苦し紛れに空中ガードした相手を地上からの大攻撃で斬り捨てる！

※コマンドはキャラクターが右向きときのもの。S=スタンド