

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)

VM
ブロック
4~
1枚

アクション
1枚

対応等

ボルト
ネットワーク

ホームページアドレス:<http://www.capcom.co.jp/>

備考:

システム解析&キャラクター別攻略 その4



ジョジョならではのシステム「スタンドボタン」を使いこなせ!

今回は、本作のもっとも特徴的なシステムの1つ“スタンド”システムについて迫ってみる。なお、今回の記事は、スタンドボタン(以下S)を押すことで、スタンドを出せるキャラに関して有効である。



スタンドを使いこなせば勝率もグッと上がるはず。

スタンド遠距離操作

花京院やアーヴィングなど、一部のキャラクターは、スタンドを本体から引き離して、スタンドのみを操作することができる。これによって、遠い間合いから攻撃をすることができるようになる。また、移動速度が速くなり、投げ技を食らわないという利点もある。しかし、本体は無防備(ガード不可)になってしまふので、油断は禁物。相手の動きに注意しよう。



スタンドは本体モードでは考えられないようなスピードで動く。時、本体は大きくなるダメージを受けかねない。

ダッシュ投げ

本作では、ダッシュ投げというものは存在しないのだが、ダッシュで近寄り、相手の目前でSでスタンドを出現させると、ダッシュが止まるので、そこで投げを仕掛けられるというわけだ。



対戦では重要な選択肢の1つとして使おう。

スタンド出現技

↓→+Sで出すことができるスタンド出現技だが、その効果はさまざま。ヒットすれば、相手を浮かすことができる、動作中はスタンドのみ完全無敵などがある。通常技をキャンセルして出すこともできるので、連続技に組み込むのも有効だ。



コマンドを入れると、特殊技を出しながら、スタンドが出現する。

攻撃判定を有しながらスタンドが出現するタイプ。特にアーヴィングの出現技は攻撃判定の出が速い、大きい、遠くまで届くなどいいことづくめ。ヒットしてからもスタンドでの攻めが強力なので使わない手はないぞ。

特殊な例である、花京院のスタンド出現技。これは、スタンドが出現する演出中はスタンドが無敵になる。相手のジャンプ攻撃などに使うと、無敵のスタンドで相手を押し返しつつ、投げを狙うという奇襲が可能。

スタンド出現技(改)

上のスタンド出現技とは異なり、Sと攻撃ボタンを同時に押すことで、すぐにスタンドオン状態の技が出せるようになっている。キャラクターによってはかなり重要な特殊技になるぞ。



スタンドオン、オフをからめた連続技を狙えるのだ。

DC版隠しキャラクター出現方法 Vol.4

ついに「未来への遺産」でしか出現しない隠しキャラを公開。ラバーソールは見た目も技もクセがある?



誇り高き血統 ジョセフ

1作目とは、大きく見た目が変化した若き日のジョセフ。技の演出なども変わっているが、動きにはあまり変化がないので、同じ感覚で使える。

出現方法
チャレンジモードを
ジョセフでクリア



ラバーソール

出現方法
チャレンジモードを
花京院でクリア





ミドラー

スタンダード名
ハイブリエステス

必殺技
ハーブーンショット

→+攻

モーターHEAD

↓+←+攻

アイアンワイルド

→+←+攻

必殺技
メガハーブーンストライク

→+←+攻

モーターショー

↓+←+攻

ディナーショー

→+←+攻

攻めと守りの緩急をつけ、オールレンジで立ち回れ!

ミドラーは、残念ながら強力な攻めがないので、攻めと守りの使い分けが他のキャラよりも重要になってくる。常にスタンドオン状態で闘い、攻めるときは、ダッシュしゃがみ弱からの連係を使う。連係に使う技は、各種必殺技と垂直ジャンプ攻撃、そして投げだ。ダッシュしゃがみ弱後に通常技や投げで反撃を狙う相手にはジャンプor必殺技、ガードを固める相手には投げと、相手の攻めを見る目と読みが必要になってくるが、どんな状況にも対応できるのが強み。そして、遠距離戦では、スピードの速い飛び道具ハーブーンショットを撃ち、相手を牽制するのがメイン。そこに空中ガード不可のモーターHEADをからめて、ハーブーンショットを嫌ってジャンプした相手をねらおう。



ダッシュ弱攻撃のヒットを見越して、連続技を狙うのもいいだろう。



遠距離ではハーブーンとシヨーを適度にちりばめ、近寄らせないように。

汎用の利く連続技

ミドラーで通常技をキャンセルして連続ヒットする技はハーブーンショットのみ。常にハーブーンショットを狙っていこう。①の連続技のコツは、ハーブーンショットのコマンド中の時に中攻撃を押すといい。

基本連続技

- ①ジャンプ中or強攻撃orダッシュ下弱攻撃→レバー 入れ中攻撃～ハーブーンショット
- ②モーターショー→スタンドコンボ(S+弱同時押し～弱×2～中×3)
- ③ジャンプ中or強攻撃→強攻撃～ハーブーンショット(画面端ならば中攻撃～ハーブーンショット)

③はダメージ重視の連続技。この連続技が画面端で入れば、さらに中攻撃～ハーブーンショットが連続技になる。さらに、その後も攻めを続けることが可能。



ラバーソール

スタンダード名
イエローテンバランス

必殺技
食ってやるッ!

↓+←+攻

ヘトふち吐きなッ!

↓+←+攻

弱点はないッ!

↓+←+S

必殺技
ハイエロフェイク

S

特殊技
ココナツバックブリーカー

レバー1回転+攻

ジャムにしてくれるぜエ

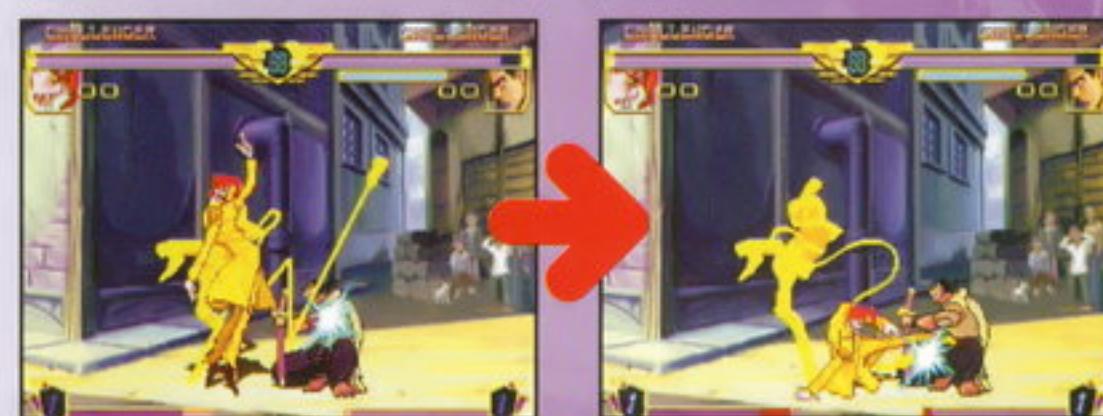
↓+←+攻

うるさい連係で攻め、迎撃技で大ダメージを狙う

スタンドを付けられず、スタンドラッシュを持たないため、威力の高い“一発”を狙っていく展開となるラバーソール。その一発として狙いたいのが威力の高い「弱点はないッ!」「ハイエロフェイク」「食ってやるッ!」の3つである。弱点はないッ!は、相手の技に合わせてディフェンシブにねらい、ハイエロフェイクは飛び込み技にキャンセルをかけて、弱技にキャンセルをかけて、というように連係に組み込んでねらっていく右の写真の使い方がメインだろう。ハイエロフェイクがらみの連係を嫌って相手が技を出しあじめたら、しゃがみ弱攻撃をキャンセルしての食ってやるッ!が狙える。下の連続技のほか、飛び込み技がヒットしたときにも決めたい。



空中ハイエロフェイクとしやがみ弱の同時攻撃。かなりガードしづらい。



レバー後ろ入れハイエロフェイクのあとは本体の弱をガードさせてフォロー。

数少ない連続技が勝利のカギ

ラバーソールが基本的に狙うのは、①の連続技。ガードされると反撃を受けるのでしゃがみ弱のヒットを確認してから決めよう。また②の連続技は、相手を浮かすことができる。相手の受け身を読んで追撃をねらえ。

基本連続技

- ①しゃがみ弱攻撃→しゃがみ弱攻撃～食ってやるッ!
- ②しゃがみ弱攻撃～レバー後ろ入れハイエロフェイク
- ③弱点はないッ!→ジャムにてくれるぜエ→ジャンプ強攻撃～ハイエロフェイク→ジャンプ強攻撃～ハイエロフェイク

③では厳密に連続技となっているのはジャムにてくれるぜエまで。そのあとは受け身可能だが、空中ハイエロフェイクのあとは受け身不可のため、意外と決まるはず。

