



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

対応等

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3

キャラクターによっては、回避のきついラッシュ攻撃や、連係攻撃が数多く存在する本作。それらの攻撃を回避するためのシステムである、“回り込み”と“アドバンスガード”。今回は、この2つのシステムの使い方と、それを多用する相手に対する対策を紹介していこう。



これらのシステムは、使い分けによって、かなり有効な防御手段となる。

回り込み(スタンドオフ時のみ)

回避行動の1つである“回り込み(スタンドオフ時弱+中+強)”は、その名のとおり、相手の背中側に回り込む特殊動作。いつでも出せ、移動中は完全無敵となり、投げ以外の攻撃をかわすことができる。これは、遠距離での飛び道具に対して、かわしながら接近したり、相手の飛び込み攻撃をかわしたりなどの回避行動として使える。そのほかにも、タンデム中に使い、相手の後ろに回り込んでスタンドと挟み込むということも可能だ。

回り込みの使い所



飛び道具のケズリを回避しつつ、間合いを詰める。



強力な飛び込み攻撃も回避することができる。

回り込み対策

回り込み中は、相手の投げ技に対して完全に無防備になってしまう。回り込みを多用してくる相手には、技を出さずに投げを狙うことで対応しよう。回り込みは動作が大きいので、比較的楽に投げを狙うことができる。



回り込みも万能ではない。投げを狙っていこう。

アドバンスガード

“アドバンスガード(ガード中に弱+中+強)”とは、相手の攻撃を弾き、距離を離す動作のこと。通常技や必殺技、飛び道具など、とにかくガードしている状態になれば、アドバンスガードを行うことができる。アドバンスガードを使うと、相手との間合いを離すことができるだけでなく、技をガードしたあとの硬直も短くなる。これを利用して、回避しにくい連係を避けたり、アドバンスガード後に反撃をすることができる。

アドバンスガードの使い所



ホル・ホース戦ではよくある状況。この技をガードしたら……。



アドバンスガードを使えば、ダメージを受けないで、手痛い。



ただ単に画面端から脱出するのにも有効。



飛び込み攻撃や強攻撃に合わせて使うのだ。

アドバンスガード対策

技を出さずに投げを狙ってみるのが良いだろう。相手がスタンドオフ時は回り込みが出てしまうので、投げるのが可能だ。



スタンド状態の相手なら暴発した技のスキを狙え。

DC版隠しキャラクター出現方法 Vol.3

今回から「未来への遺産」の隠しキャラ出現方法を紹介。そして、1作目の新ゲームモードも公開だ。



邪悪の化身 ディオ

1作目にも登場した「邪悪の化身ディオ」。新たにスーパーコンボを修得。中段攻撃かつ、ゲージを2つ使うことで追加攻撃が可能だ。



出現方法

- 「未来への遺産」のチャレンジモードでディオでクリア

アレッシーマード登場!

1作目のサバイバルモードで、15人以上勝ち抜くと、新たなゲームモードとして、アレッシーマードが登場する。これは対戦のみで有効なモードだ。



出現方法

- 1作目のサバイバルモードで15人抜き以上達成

アレッシーマードって?

アレッシーマードとは、両プレイヤーが最初からアレッシーに子供にされた状態で戦えるというものだ。いつもとはぜんぜん違った対戦になること間違いなしなので、ちょっとした息抜きにプレイしてみてもいい?



モハメド・アブドゥル

スタンド名	
マジシャンズ・レッド	
必殺技	クロスファイアハリケーン
	↓↘→+攻
	ファイアウォール
	→↓↘+攻
	炎の探知機
スーパーコンボ	↓↘↙+攻 (タメて敵を追尾)
	ファイアイーグル
	空中で↓↘→+攻
	地獄の業火
	→↓↘↙+攻
	ナバームボム
	↓↘→+攻攻
	クロスファイアハリケーンスペシャル
	↓↘↙+攻攻
	や熱のアンク
→↓↘↙+攻攻 (タメて隠せる)	

飛び込み攻撃からの2択で攻め立てろ

アブドゥルは、ジャンプ攻撃をガードさせ、そこからキャンセルでファイアイーグルを出すか、出さないかの2択攻撃が強力だ。ファイアイーグルを出さないときは着地で投げを狙い、ファイアイーグルを出すときは、しゃがみ弱攻撃を重ねよう。この関係で、近寄ることができたら、通常技をキャンセルしてクロスファイアハリケーン(以下C.F.H)を出していき、C.F.Hがヒットならダッシュから連続技を狙い、ガードされているようならば、ジャンプ攻撃から再度攻め込もう。また、スタンド遠距離操作状態の移動の速さも見逃せない。その速さを利用して、いきなり近寄って投げを狙うのも効果的。投げることができたら、欲張らずにスタンドを戻すようにしよう。



ファイアイーグルとしゃがみ弱の同時攻撃。完全に回避するのは難しい。ダメージは低いですが、攻撃判定の強いスタンド出現攻撃そのあとの攻めも強力。

地獄の業火が決め手

地獄の業火を絡めた連続技が強力。3つめはダッシュ弱からの連係攻撃。ダッシュ弱がヒットすると相手は少し浮くので、そこにスタンドコンボを叩き込むのだ。ダッシュ弱をガードされたら、投げを狙うのも良いだろう。

連続技の締めスタンドコンボだが、Sと弱攻撃ボタンを同時押しすることで、スタンドの出現する時間を省き、最速でスタンド状態の攻撃を出すことができる。



基本連続技

- ジャンプ攻撃→中攻撃~弱地獄の業火→スタンドコンボ(弱弱中強)
- ダッシュ中or強攻撃~弱地獄の業火→スタンドコンボ(弱弱中強)
- ダッシュ弱攻撃→スタンドコンボ(弱弱中強) or 投げ



ホル・ホース

スタンド名	
エンペラー	
必殺技	ハジキダッ!
	↓↘→+攻
	J・ガイルのだんな!
特殊技	→↓↘+攻(空中可)
	ハングドマン
スーパーコンボ	↓↘↙+攻
	皇帝ッ
	S(キー操作で軌道変更可, 空中可)
	ぶちまけろッ!
	↓↘→+攻攻(空中可)
最強のコンビ(吊るされた男)	↓↘↙+攻攻(空中可)
	弾丸の軌道
	←↓↘+攻攻(キー操作で軌道変更可)

撃って撃って撃ちまくって最後には投げで決める

しゃがみガード不可の「J・ガイルのだんな!」をガードさせて戦いの主導権を握り、そこを通常技や「ハジキダッ!」で攻撃するのがホル・ホースの戦い方。J・ガイルのだんな!をガードさせるタイミングによっては、立ちガード不可の技との同時2択(つまり、ほぼガード不能攻撃)にもなるため、相手にとってこれほど嫌な技はない。ただしこの技は前方への攻撃発生が遅いため、普段からハジキダッ!を撃ちまくっての牽制も忘れてはならない。こうなると相手は回り込みを使って飛び道具を避けたいもの。冷静に見て前転中を投げてやろう。近距離戦になったら立ち(しゃがみでもよい)弱×2→立ち中キャンセルハジキダッ! or 「ハングドマン」の連係で決まり。



ハジキダッ!とJ・ガイルのだんな!を撃ちまくる。相手の回り込みを誘う。連係でハングドマンをガードさせたら「皇帝ッ!」を撃つのも面白い。

間合いを見て連続技を変える

近距離戦で狙うのは1番目の連続技だけでOK。遠距離では2番目の連続技が有効である。お互い画面端だとJ・ガイルのだんな!が届かないように思えるが、スーパーコンボ発動の演出によって届くようになる。引っ掛けだ。

最強のコンビがヒットしたあと、受け身を取れないのを利用した連続技。初段が画面の中央よりホル・ホース寄りならば最強のコンビ×2~ぶちまけろ!も狙える。



基本連続技

- 立ちorしゃがみ弱攻撃→立ち中攻撃~ハジキダッ!
- J・ガイルのだんな!→ぶちまけろッ!(中強同時押し)
- ハングドマン→最強のコンビ→ぶちまけろッ!

※コマンドはキャラクターが右向きときのもの。攻略は「未来への遺産」をもとにしています。S=スタンド 連続技中の~は、前の技をキャンセルして次の必殺技へのつなぐことを表します。