



# 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  
 (対戦相闘)

4  
 ブロック

1  
 ティム



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5

### 時の支配者になるには?

今回は、本作ならではの、時を止めることのできる必殺技「ザ・ワールド」について解説していこう。

承太郎とディオと影ディオだけに許されたこの技は、時を止め、相手を行動不能にし、その間に自分は自由に攻撃を加えることができるとい

うものだ。しかし、技の発生が遅いため、ただ出しているだけでは、簡単に止められてしまう。ここでは、うまい時の止め方と、それに対する対処法を伝授。うまく決めるのは難しいが、それだけ、成功したときの喜びは格別だ。

#### 時を支配できるキャラクター(コマンド)

空条承太郎

(→→中→弱→→S)

ディオ

(→→強→弱→→S)

影ディオ

(弱→→→強→←→S)



#### 時の止め方

「ザ・ワールド」は、決まれば強力だが、技の発生までに時間がかかる。そのため、承太郎は対空の強攻撃、影ディオはガードキャンセル、ディオは立ち強攻撃をキャンセルして出すようにしましょう。キャンセルで出すのが基本だ。



単発で出してもそうそう決まるものではない。キャンセルで出そう。

#### 対処方法

対戦相手の対処法は、素早くダッシュで近づき攻撃を当てたり、2段ジャンプができるキャラクターは、時が止まる瞬間に画面外に逃げってしまうのがいいだろう。時を止められるキャラクターの場合は、逆に時を止め返すこともできる。



空中の相手に大ダメージを与えることはできないので、かなり有効。

## DC 版隠しキャラクター出現方法 Vol.5

今回は残る隠し要素をすべて紹介。これで、DC版「ジョジョ」に登場するキャラクターがそろふのだ。



### カーン

#### 出現方法

●●●  
 チャレンジモードを  
 アヌビス二刀流ボルナレフでクリア

アヌビス神に心を奪われた床屋の主人。対空技、突進技のあるパワーファイター。小技と突進技の連係で相手の動きを封じ込めて攻められる。



### ホル・ホース&ボインゴ

#### 出現方法

●●●  
 チャレンジモードを  
 ホル・ホースでクリア

パートナーをボインゴにチェンジしたホル・ホース。ボインゴのスタンドの能力「予知」を使った必殺技「予知は絶対」が追加されている。



### 恐怖を乗り越えた花京院

#### 出現方法

●●●  
 チャレンジモードを  
 花京院でクリア

見た目の変化はサングラスをかけたただだが、ダッシュや必殺技など大きな変化を見せている花京院。特に「真・20Mエメラルド〜」は強力。



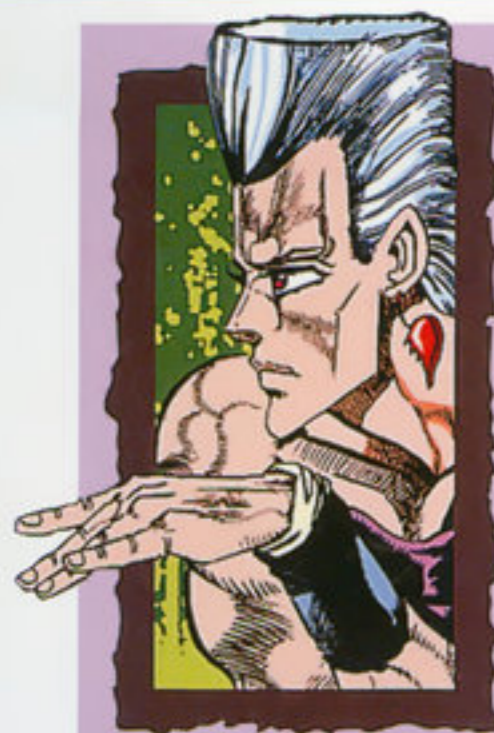
### アレッシェモード

1作目の「ジョジョの奇妙な冒険」にあったアレッシェモードは、「未来への遺産」にも存在する。出し方は、アレッシェでチャレンジモードをクリアするだけでOK。ただし、このモードはどちらかといえば、本格的な対戦を楽しむというよりは遊び的な要素が大きい。子供にされた各キャラクターの動きもしっかりと作りこまれているので、一度は全バージョンを見てみよう。

#### 出現方法

●●●  
 チャレンジモードを  
 アレッシェでクリア



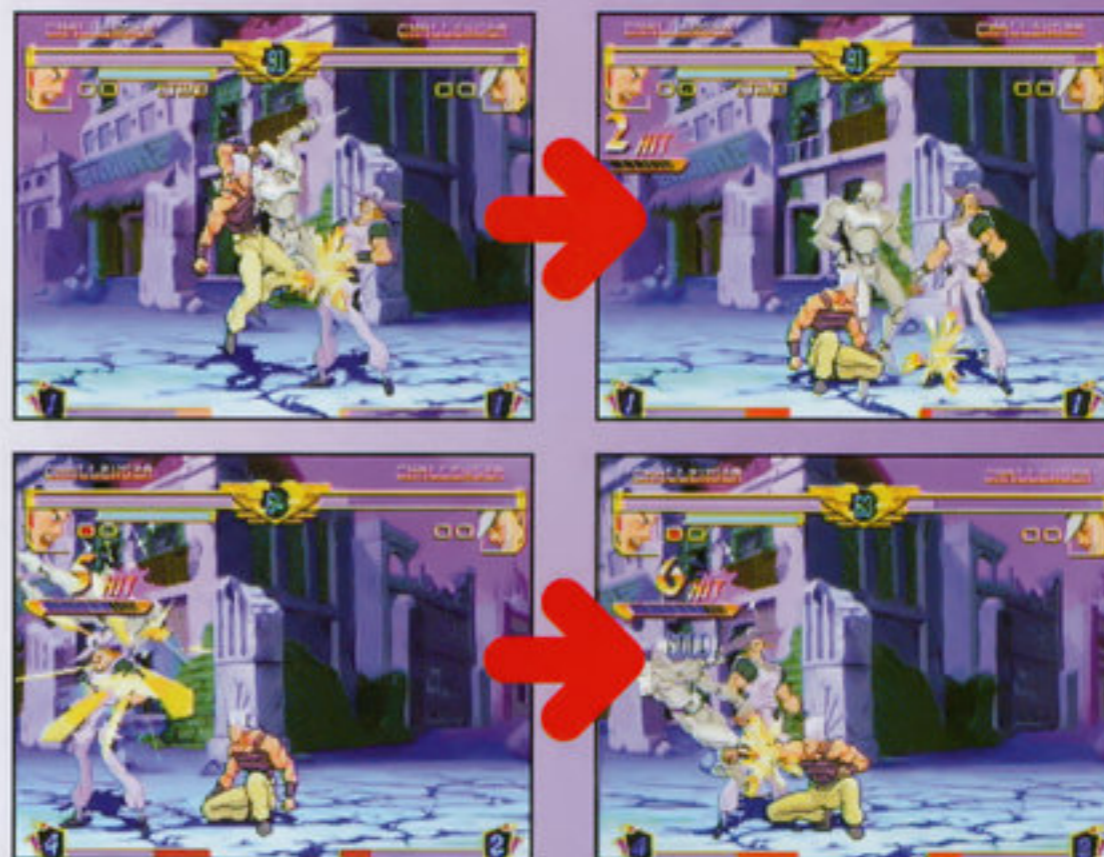


**ジャン・ピエール・ポルナレフ**

<b>スタンド名</b>	
シルバーチャリオッツ	
必殺技	ミリオンスピット
	攻連続押し
	レイダーツ
	←タメ→+攻
	シューティングスター
特殊技	↓+↑攻(タメでパワーアップ)
	針串刺しの刑
	↓+攻(S時)
	スタンド遠隔操作
	S時→+攻攻
スーパーコンボ	アーマーテイクオフ
	↓+↑+攻攻
	ラストショット
	↓+攻+攻攻(空中可)
	レクイエムの片鱗
→↓+攻攻(3ゲージ必要)	

**強力なラッシュで、相手の動きを封じてしまえ**

怒濤のラッシュで相手を固めていくのが信条のポルナレフ。スタンドオン時、オフ時のどちらでもラッシュが可能で、スタンドオン時は、強力な飛び込み技のジャンプ弱攻撃を使い、攻め立てていこう。ジャンプ弱攻撃は、判定の強さや出ている時間、ヒットしたときの相手ののけぞり時間が長く、連続技につながるやすいという、万能な技。ここから、連続技をねらっていこう。スタンドオフ時は、地上戦がメインで、通常技で固めていき、キャンセルでレイダーツやシューティングスターを放つ。それをダッシュで追いかけて、さらに固めるという要領だ。通常技をガードされても、必殺技の際は少ないので、どんどんキャンセルしていい。もちろんヒットしたら連続技をねらえ。



スタンドオン時にジャンプしたなら、とりあえずこの技を出しておけばOK。シューティングスターをうまく使えば、回避のしにくい攻撃も可能だ。

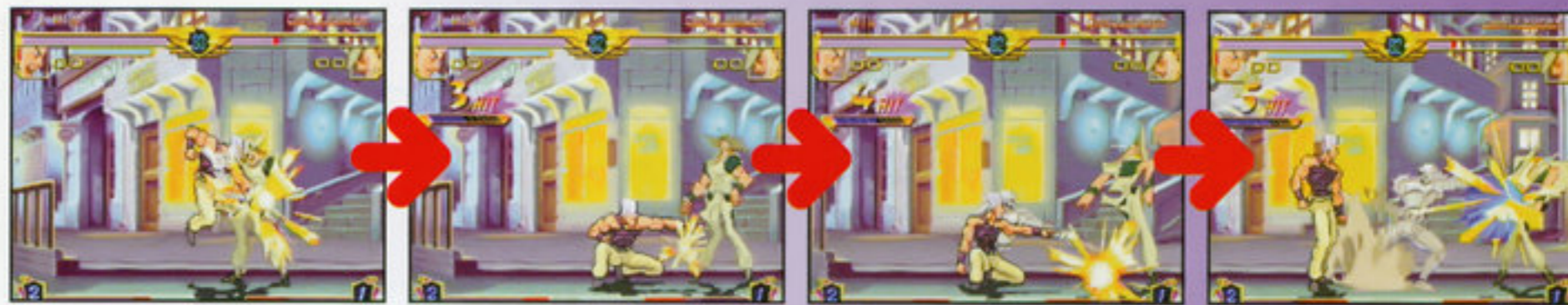
**常にためを作るのを忘れずに**

スタンドのオン、オフにかかわらず、連続技の要になるのはレイダーツ。いつでも出せるようにタメておこう。タンDEMも強力で、威力重視と、回避のきつい連係(途中から連続技)を使い分けるようにしよう。

**基本連続技**

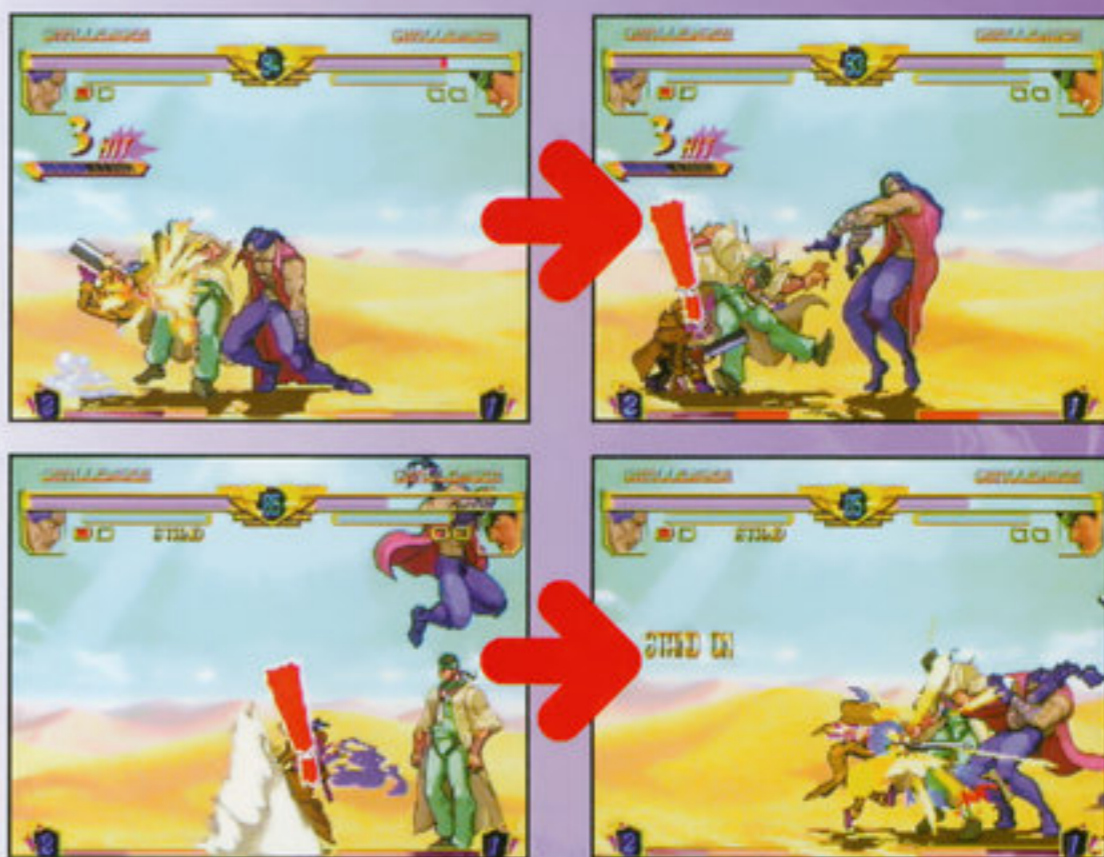
- ①ジャンプ弱攻撃→スタンドコンボ(下弱→中→強)~レイダーツ
- ②下強攻撃→タンDEM(シューティングスター×α)→下段攻撃
- ③ジャンプ中攻撃→下弱攻撃×2→下強攻撃~レイダーツ→ダッシュ攻撃

③の弱攻撃から強攻撃のところは、タイミングよくボタンを押さないと連続攻撃にはならない。画面端ならば、レイダーツ後は、ダッシュで追いかけて、追撃を入れることができる。



**人形の位置を把握しろ**

デーボはつねに自分の位置と相手の位置、さらに、人形の位置まで把握しながら戦わなくてははいけない。一番望ましいのは、相手をデーボと人形で挟んでいる状態。この状態をキープできれば、有利に戦いを進めることができる。この状態で、デーボの通常技をガードさせて、キャンセルして必殺技のピラニアダイブorホッピングハンターで相手を固めていくのが基本だ。そのときに、ジャンプ攻撃や下段攻撃を絡めて相手のガードを揺さぶるのだ。そのほかに、ジャンプ中でもスタンドのオンオフができるというのを利用した攻撃もある。本体のデーボがジャンプした瞬間にスタンドオンにし、地上にいるスタンド(人形)で下段攻撃や投げをねらう攻撃も有効だ。



挟み込んでの攻撃は、相手にとつてはいやなモノ。デーボのジャンプで立ち回りにまどわりつくのだ。カードを誘い、スタンドで投げor下段をねらえ。

**連続技は少ないが……**

デーボの連続技の起点になるのは立ち強攻撃。これを当ててから、ピラニアダイブなどにつなげていく(①)。これらの必殺技は、ガードされても反撃されにくいので、強攻撃をガードされても、どんどん出していこう。

**基本連続技**

- ①立ち強攻撃~ピラニアダイブorプロペラカッター
- ②パレルロールクラッシャー→各種通常技
- ③しゃがみ弱攻撃→立ち強攻撃~タンDEM(下弱×α)→しゃがみ弱攻撃

タンDEMを使った連続技(③)は、タンDEM終了後も追撃をねらうことができる。しゃがみ弱から立ち強攻撃につなげ、プロペラカッターなどをねらうといいだろう。



**呪いのデーボ**

<b>スタンド名</b>	
エボニーデビル	
必殺技	ピラニアダイブ
	↓+↑+攻(本体時空中可)
	プロペラカッター
	↓+攻
	(S時連続押しでヒット数アップ)(本体時空中可)
特殊技	ホッピングハンター
	↓+攻(空中可)
	(S時↓+攻連続押しでヒット数アップ)
	ジャンキーカーニバル
	↓+↑+攻攻(離すと発動)
スーパーコンボ	パレルロールクラッシャー
	↓+攻+攻攻(空中可)
	リセントメント
→↓+攻攻	