

■PlayStation®3専用ソフト『ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル』アップデートデータVer.1.05でのアップデート項目

「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」に関して、2015年2月9日より配信開始いたしました「アップデートデータVer.1.05」で調整された詳細内容については、以下となります。

モード全般

○メインメニューに新たに「アーケードモード」を追加

▼アーケードモードとは

連続でバトル（COM対戦）を楽しむことができる、1人プレイ専用モードです。
ランダムで選ばれる対戦キャラクターと計8回のバトルを連続してプレイします。
「モードセレクト」画面で□ボタンを押下することで、プレイすることが可能です。

○「アーケードモード」のルールについて

▼COM難易度

アーケードモード用の難易度として「NORMAL」「HARD」「VERY HARD」の3種類があり、それぞれ勝ち進むにつれて対戦相手のキャラクターが強くなります。

▼ラウンドとタイム

3ラウンド制でバトルを行います。
各ラウンドのタイムカウントは「99」となります。

▼カスタムBGM

アーケードモードでは、カスタムBGMを使用することはできません。

▼バトル報酬

各バトル終了ごとの「リザルト」の成績によって「ゴールド」を獲得することができます。
また、総合リザルトで一定数の「GRADE S」を獲得することで「ゴールドボーナス」が発生します。

○「アーケードモード」の画面について

▼キャラクターセレクト

キャラクターセレクトでは使用するキャラクターを選択します。
この画面では、各使用キャラクターのベストスコアを一覧で確認することができます。
ベストスコアは、リザルト同様に「S」「A」「B」「C」「D」の五段階で表示され、戦績がない場合は「—」が表示されます。

□ボタンを押すと、選択したキャラクターのベストスコアを閲覧できる画面が表示されます。

また、STARTボタンを押すとアーケード設定が表示されます。

○ギャラリーショップで一括購入できる機能を追加

▼ギャラリーショップで「ゴールド」を使用する開放要素の購入について、一括で購入することができる機能を追加しました。

○キャンペーンモードのエネルギー回復時間を2分に短縮

▼キャンペーンモードで消費したエネルギーについて、2分間で1エネルギー回復するように変更しました。

システム全般

○COM難易度調整

▼難易度「普通」「強い」「超強い」における各キャラクターの挙動を調整しました。

○ハイジャンプ

▼以下のキャラクターに関して、ハイジャンプ時の移行動作を3F⇒2Fに調整しました。

- 第1部 ウィル・A・ツェペリ
- 第2部 シーザー・アントニオ・ツェペリ
- その他 橋沢育朗

○カウンターヒット

▼アップデートデータVer1.04で行った以下の調整内容を削除しました。

「アップデートデータVer. 1.04調整項目」(pdf)

P4.

○カウンターヒット

・空中攻撃に対してカウンターを取った際、相手の空中のけぞりが5F追加されます（コンボ中は継続）

○ジャンプ

▼ジャンプから何もせずに着地した際の、スタイリッシュムーブ不能時間を3F⇒5Fに調整しました。

キャラクター

第1部 ジョナサン・ジョースター

▼「波紋疾走連打」のHHゲージ増加量を7⇒14に調整しました。

第1部 ウィル・A・ツェペリ

▼「山吹色の波紋疾走」を以下のように調整しました。

- ・L版のダメージを60⇒130に調整しました
- ・全て（L・M・H・波紋版）の攻撃判定を下方向に延長しました

▼GHAのダメージを280⇒300に調整しました。

第2部 ジョセフ・ジョースター

▼空中Hの持続時間を7F⇒10Fに調整しました。

▼空中Mの攻撃判定を背中側に少し延長しました。

▼「クラッカーヴォレイ」のHHゲージ増加量を9⇒10に調整しました。

第2部 シーザー・アントニオ・ツェペリ

▼空中Lの攻撃判定消失タイミングを攻撃アクション終了時⇒15F目に調整しました。

第2部 ワムウ

▼体力を1000⇒950に調整しました。

▼通常投げ（前方・後方）のダメージを130⇒120に調整しました。

▼「このワムウに殺される資格はあるッ！」のダメージを以下のように調整しました。

- ・通常時（地上）：65⇒55
- ・通常時（空中）：60⇒50
- ・「「風」だけを感じてもものを見よう」時（地上）：75⇒65
- ・「「風」だけを感じてもものを見よう」時（空中）：70⇒60

第3部 空条承太郎

▼スタンドモード時の「オラオラッ！」の攻撃発生を2F早くしました。

第3部 ジャン=ピエール・ポルナレフ

▼通常投げ（前方・後方）のダメージを120⇒100に調整しました。

▼本体モードの以下の攻撃のダメージを調整しました。

- ・空中H : 31⇒25
- ・「おれの剣をしゃぶれッ！」 : 45⇒30
- ・「剣で切るのは……………たやすい！」 : 60⇒40

第3部 ホル・ホース

▼「オレたちにかかってこいよ！」使用時、HHゲージを15%消費するよう調整しました。

第3部 D I O

▼以下のコマンド技のダメージを調整しました。

- ・「これが…「世界」だ」（H版） : 70⇒35
- ・「き…消えたッ！」（L版、M版） : 32⇒38

▼スタンドモードの空中Hのダメージを39⇒32に調整しました。

▼「だめ押しにもう一本」を本体モードでのみ使用できるように変更しました。

▼「スタンドのパワーを全開だッ！」のゲージ増加量を17⇒14に調整しました。

▼HHAのダメージを180⇒160に調整しました。

▼本体モード時のしゃがみHのゲージ増加量を4⇒1に調整しました。

▼「いつの間に目の前に！？」（M版）の硬直時間を1F延長しました。

▼「完全なるとどめ」の攻撃発生を1F遅くしました。

▼「これが…「世界」だ」（L版）のジャンプキャンセル可能タイミングを3F⇒5Fに調整しました。

▼「なじむぞ」の体力吸収量を1ヒットあたり5⇒8に調整しました。

▼体力を800⇒840に調整しました。

第3部 イギー

▼「砂のドーム」発動時のHHゲージ消費量を15⇒30に調整しました。

▼通常投げ（前方・後方）のダメージを70⇒85に調整しました。

第3部 老ジョセフ・ジョースター

▼「波紋疾走！！」（波紋版）の攻撃判定を上段から中段に変更しました。

▼「太陽のエネルギー「波紋」ッ！」を以下のように調整しました。

- ・最大ダメージを90⇒120に調整
- ・攻撃判定の持続時間を3F延長

第3部 ヴァニラ・アイス

▼「けりをつけてやる！」のダメージを90⇒72へ、HHゲージ増加量を20⇒0に調整しました。

第4部 東方仗助

▼「突っ切ってブチのめすっ！」のゲージ増加量を以下のように調整しました。

- ・ L版 : 22⇒11
- ・ M版・H版 : 26⇒13

▼「もっと近づけば300km/hは出るぜ！」の硬直時間を3F延長しました。

▼以下の攻撃のダメージをそれぞれ調整しました。

- ・ HHA「射程距離内に……………入ったぜ……………」 : 170⇒160
- ・ HHA「オレの『自動追尾弾』だぜ…」版 : 200⇒190
- ・ 本体モードしゃがみM : 21⇒18
- ・ 本体モード空中H : 36⇒30

第4部 広瀬康一

▼本体モード空中Hの横方向の吹き飛ばし量を大きくしました。

第4部 音石明

▼フルパワー状態での「おれは……反省すると強いぜ…」のガードゲージ削り量を180⇒120に調整しました。

▼本体モードの以下の攻撃のダメージをそれぞれ調整しました。

- ・ 通常投げ（前方、後方） : 150⇒120
- ・ 立ちL : 11⇒8
- ・ 立ちM : 19⇒14
- ・ 立ちH : 31⇒30
- ・ 空中H : 39⇒30

▼「ここねらってよ！ここ」を以下のように調整しました。

- ・ 当身判定発生を1F目に変更しました
- ・ 通常版のダメージを80⇒100、フルパワー状態を100⇒120に調整しました
- ・ ヒット時は地上・空中とともにきりもみダウンになるよう変更しました

▼「引きずりこんでやるッ！」を以下のように調整しました。

- ・ 通常版のダメージを110⇒120、フルパワー状態を137⇒150に調整しました
- ・ 通常版のみ、投げ間合いを1.3倍に延長しました

第4部 川尻浩作

▼「着弾点火弾」のふっ飛ばし方向をほぼ真上になるよう調整しました。

▼HHAのダメージを227⇒280に調整しました。

▼本体モード立ちHの1ヒット目を「ヒザくずれダウン」に変更し、ダメージを1ヒット目 : 12⇒10、2ヒット目 : 30⇒20に調整しました。

▼体力を950⇒1000に調整しました。

第5部 グイード・ミスタ

▼通常版「ブチ込んでやるぜッ！」のダメージを10⇒6に調整しました。

※覚悟モード時「ブチ込んでやるぜッ！」の基本ダメージも、この修正に伴い15⇒9に調整しました。

ただし覚悟モード時の攻撃力アップ効果により実ダメージは上昇します。

▼「パスパスパス！」を以下のように調整しました。

- ・通常版のダメージを25⇒20に調整しました
- ・覚悟モード時の基本ダメージを18⇒20に調整しました
(ただし覚悟モード時の攻撃力アップ効果により実ダメージは上昇します)
- ・地上での上方向射撃の硬直時間を4F短縮しました

▼立ちMのダメージを18⇒25に調整しました。

▼HHA発動時に残弾が全て回復するように調整しました。

第5部 ナランチャ・ギルガ

▼スタンドモード時の以下の攻撃について、弾丸1発あたりのガードゲージ削り量をそれぞれ調整しました。

- ・立ちL、空中L : 6.5⇒4.4
- ・しゃがみL : 6 ⇒4
- ・立ちM・しゃがみM・空中M : 3.5⇒2.4

▼「突っ込めッ」、及び、各派生技中のエアロスミスの追尾性能を若干上昇させました。

第5部 ディアボロ

▼以下の攻撃のHHゲージ増加量を調整しました。

- ・「時は再び刻み始める！」：通常版 6⇒3 最大溜め版 8⇒4
- ・「とどめだアーツ」 : 6⇒3

▼以下の攻撃のダメージをそれぞれ調整しました。

- ・「とどめだアーツ」L版 : 65⇒55
- ・「とどめだアーツ」M版 : 70⇒60
- ・「時は再び刻み始める！」L版 : 55⇒45
- ・「時は再び刻み始める！」最大溜め版 : 80⇒70

▼「無意味な行為だったな」のHHゲージ消費量を1.5本⇒2本に調整しました。

第6部 空条徐倫

▼「つまり「敵」でいいんだな、おまえは」を以下のように調整しました。

- ・空中M版、空中H版ではダウン追い打ちできないように変更しました
- ・空中L版の攻撃発生を18F目に延長しました

▼「一番たたき込みやすい角度」のHHゲージ増加量を22⇒18に調整しました。

第6部 エルメス・コストロ

▼以下の攻撃のダメージを調整しました。

- ・「どきやがれエエエーッ」 : 36⇒25
- ・本体モードしゃがみM : 17⇒15
- ・スタンドモードしゃがみM : 17⇒13
- ・スタンドモード立ちM : 18⇒14
- ・スタンドモード立ちH : 14・18⇒12・15
- ・「これをはがせばひとつに戻るッ！」 : 30・40⇒20・20

第6部 エンリコ・プッチ

▼メイド・イン・ヘブンのタイムカウント速度を通常の5倍に変更しました。

▼14の言葉発動時のみにHHゲージを10消費するように調整しました。

▼「くたばれッ！」のダメージを9・9・9・9・12⇒5・5・5・5・10に調整しました。

▼体力を850⇒900に調整しました。

第7部 ジョニィ・ジョースター

▼騎乗時のバックステップの距離を、ジャイロの騎乗時バックステップと同じ距離に調整しました。

▼「上半身はどこだ!？」のディレイ可能時間の最小時間を30F⇒10Fに、最大時間を300F⇒45Fに調整しました。

▼「上半身はどこだ!？」出現時の硬直時間を4F延長しました。

第7部 ファニー・ヴァレンタイン

▼「隣の次元へ逃れて隠れなくては……………」をダウン中に発動した際のHHゲージ消費量を2本⇒1本分に調整しました。

▼HHAのダメージを200⇒230に調整しました。

▼「消えた! ! ?」のダメージを63⇒100に調整しました。

『バオー来訪者』 橋沢育朗

▼体力を830⇒850に調整しました。