

## ■「アップデートデータVer.1.04」による攻略本の内容訂正について

PS3®専用ソフト「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」に関して、2013年11月28日より配信開始予定の「アップデートデータVer.1.04」により、Vジャンプブックス「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル オールスターガイド」(集英社)の記載内容に変更がございます。「アップデートデータVer.1.04」によって発生する「オールスターガイド」の変更事項については、以下をご覧ください。

ページ数	箇所	修正前	修正後
28	下段右 挑発 解説テキスト	(※文末に挿入)	また、ダウンした相手に挑発を使用すると、強制的に相手を引き起こすことができる。ただし、これを利用したコンボはラウンド中1回しか使えない。
30	下段 騎乗 キャプション	騎乗モードでは背が高くなり、相手のジャンプ攻撃に当たりやすい <b>難点もある</b> 。	騎乗モードでは背が高くなり、相手のジャンプ攻撃に当たりやすい、 <b>また、ガードゲージが回復しないなどの難点もある</b> 。
31	中段右 スタイリッシュムーブ 解説テキスト  (※前回1.03で変更した箇所です)	ガードゲージが30%以上あるとき、相手の攻撃が当たる直前にガードを入力すると発動。	スタイリッシュムーブに必要なガードゲージ残量があるとき、相手の攻撃が当たる直前にガードを入力すると発動。立ち(上段、中段、ガード不能)、しゃがみ(上段、下段、ガード不能)の二つの属性があり、相手の攻撃と同じ属性で対応した場合はガードゲージ30%、違う属性で対応した場合は40%のガードゲージが減少する。
31	上段 グレートヒートアタック 解説テキスト	ただしコマンド技キャンセルで出せず、ハートヒートゲージも必要量が2倍なので使いどころは難しいといえる。	ただしコマンド技キャンセルで出せず、ハートヒートゲージも必要量が2倍なので使いどころは難しいといえる。 <b>しかし、一部の特殊技をキャンセルして出すことができる</b> 。
32～34のどこか	クイックスタンドオン  (※前回1.03で変更した箇所です)	スタンドモードを持つキャラに限り、本体モード時の <b>通常技</b> をキャンセルしてスタンドモードへ移行できる。ハートヒートゲージを <b>1本</b> 消費する。	スタンドモードを持つキャラに限り、本体モード時の <b>通常技または一部の特殊技をSボタン</b> でキャンセルしてスタンドモードへ移行できる。ハートヒートゲージを <b>50%</b> 消費する。
32～34のどこか	クイック騎乗	(※挿入)	スタイル「騎乗」を持つキャラに限り、本体モード時の通常技をSボタンでキャンセルして「騎乗」状態へ移行できる。この時、馬の首付近に攻撃判定が発生する。ハートヒートゲージを50%消費する。
45	上段右 波紋乱渦疾走 タグ	(地上)(空中可)	(地上)(空中可) <b>(ダウン追い打ち可)</b>
45	上段右 波紋乱渦疾走 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
47	下段右 貧弱貧弱ウ〜ツ！！ タグ	(地上)	(地上) <b>(連打可)</b>
47	下段右 貧弱貧弱ウ〜ツ！！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	攻撃ボタンを連打することで、ヒット数と回復量がアップ。
48	下段左 無駄無駄無駄ア————ツ！！ タグ	(地上)	(地上) <b>(連打可)</b>
48	下段右 絞り取ってやる！ タグ	(地上)	(地上) <b>(連打可)</b>
48	下段右 絞り取ってやる！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	発生時には上半身が無敵になる。
51	中段左 波紋防御 コマンドテキスト	※Sを押しっぱなしにすると状態を維持する	※ <b>左スティックとS</b> を入力しっぱなしにすると状態を維持する
53	上段右 おまえの次のセリフは 解説テキスト	挑発を使った当身技。成功すると相手のHHゲージを <b>25%</b> 奪うことができる。さらに「またまたやらせていただきましたアンLv」も上がる。	挑発を使った当身技。成功すると相手のHHゲージを <b>50%</b> 奪うことができる。さらに「またまたやらせていただきましたアンLv」も上がる。 <b>ただし、一度成功するとバトル終了まで使用できなくなる</b> 。
53	下段 だましの「手品」だッ！ タグ	(地上)	(地上) <b>(ダウン追い打ち可)</b>
53	下段 だましの「手品」だッ！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
56	上段右 「ネコ足立ち」のかまえ 解説テキスト	ジャンプ攻撃も返せる、発生の速い当身技。カウンター技は「波紋蹴り」となり技を出した時に押した攻撃ボタンで蹴りが変化する。そこからプツツンキャンセルで追撃も可能だ。	当身技。発動中に相手のHHA・GHA以外の打撃がヒットすると、自動的にスタイリッシュムーブが発動する。

ページ数	箇所	修正前	修正後
59	中段右 風の流法 コマンドテキスト	※HHゲージ継続消費	※ <b>発動にHHゲージ25%</b> 、その後HHゲージ継続消費、 <b>任意の流法解除にHHゲージ25%</b>
59	中段右 風のプロテクター コマンドテキスト	『風の流法』中に↓↓+S	↓↓+S
59	中段右 風の流法、風のプロテクター 解説テキスト	(※文末に挿入)	「風のプロテクター」発動中はHHゲージの残量に関わらずHHAを使用できる。どちらの流法でもHHAを使用すると、HHゲージが0になり、流法が解除される。
59	下段左 「風」だけを感じてものを見よう コマンドテキスト	↓↙+攻撃ボタン2つ同時押し	→\↓↙← 攻撃ボタン2つ同時押し
63	下段 熱を操る流法 コマンドテキスト	※HHゲージ継続消費	※ <b>発動にHHゲージ25%</b> 、その後HHゲージ継続消費、 <b>任意の流法解除にHHゲージ25%</b>
63	下段右 怪焰王の流法 コマンドテキスト	『熱を操る流法』中に↓↓+S	↓↓+S
63	下段左 熱を操る流法、怪焰王の流法 解説テキスト	HHゲージを消費して、様々な技の性能を上げる流法を発動する。さらにHHゲージを消費して「怪焰王の流法」も発動すると、近くの相手の体力を徐々に減らすこともできる。	「熱を操る流法」は様々な技の性能を上げる流法を発動する。近くの相手の体力を徐々に減らすこともできる。「怪焰王の流法」は技の性能がアップし、近くの相手の体力を徐々に減らすこともでき、かつ通常技をガードされても相手の体力を削ることができる。「怪焰王の流法」発動中はHHゲージの残量に関わらずHHAを使用できる。どちらの流法でもHHAを使用すると、HHゲージが0になり、流法が解除される。
67	上段左 光の流法 コマンドテキスト	※通常時/HHゲージ継続消費	※通常時/ <b>発動にHHゲージ25%</b> 、その後HHゲージ継続消費、 <b>任意の流法解除にHHゲージ25%</b>
67	上段右 輝彩滑刀の流法 コマンドテキスト	『光の流法』中に↓↓+S	↓↓+S
67	上段 光の流法、輝彩滑刀の流法 解説テキスト	(※文末に挿入)	「輝彩滑刀の流法」発動中はHHゲージの残量に関わらずHHAを使用できる。どちらの流法でもHHAを使用すると、HHゲージが0になり、流法が解除される。
68	上段右 猛禽類の翼、空中ダッシュ、空中バック ダッシュ 解説テキスト	飛び上がった後に飛行する技と、飛行中に行えるダッシュ技だ。	飛び上がった後に飛行する技と、飛行中に行えるダッシュ技だ。 <b>また、飛行状態でSを押すと着地できる。</b>
70	上段右 さがっている コマンドテキスト	(※挿入)	※クイックスタンドオン対応技
71	上段左 つけの領収証だけ コマンドテキスト	技の硬直はやや長めだが、技の出だしは無敵なので、起き上がり攻撃にも便利だ。	技の硬直はやや長めだが、 <b>MまたはHで出すと</b> 技の出だしは無敵なので、起き上がり攻撃にも便利だ。
71	下段 おれが時を止めた…… 解説テキスト	(※文末に挿入)	ただし、発動には最低でもHHゲージ150%が必要。
74	中段右 焼きつくしてやるっ！ タグ	( <b>本体</b> ) (地上)	( <b>スタンド</b> ) (地上)
74	下段右 炎の生物探知機 コマンドテキスト	(※挿入)	※スタンドラッシュ対応技
75	上段右 来たッ！今だッ！ コマンドテキスト	→↓↘+L or M or H	←↓↙+L or M or H
77	上段右 「握手」のかわりだ コマンドテキスト	(※挿入)	※クイックスタンドオン対応技
80	上段右 砂かけ蹴り コマンドテキスト	(※挿入)	※クイックスタンドオン対応技
85	下段 このホル・ホースがあんさんを始末する からな タグ	(地上)	(地上) ( <b>ダウン追い打ち可</b> )

ページ数	箇所	修正前	修正後
85	下段 このホル・ホースがあんさんを始末する からな 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
87	下段右 き…消えたッ！ 解説テキスト	Lが近距離、Mが中距離、そしてHが長距離だ。	Lが近距離、Mが中距離、そしてHがフェイントとなり、 移動せず、攻撃も行わない。
88	中段左 だめ押しにもう一本 タグ	(スタンド)(地上)	(本体)(スタンド)(地上)
208	上段 相手の時止め中に普通に動けるように なるぞ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ただし、承太郎はHHゲージ2本分を消費する。
89	上段 時よ止まれ！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ただし、発動には最低でもゲージ150%が必要。
92	上段右 確実に狙えるぜ タグ	(本体)(地上)	(本体)(スタンド)(地上)
92	上段右 確実に狙えるぜ コマンドテキスト	↓↙←+L or M or H	←→+L or M or H
92	中段右 直して戻せるぜ~~~~ッ コマンドテキスト	(※文末に挿入)	高速移動中は飛び道具に対して無敵となる。
93	中段右 オレの『自動追尾弾』だけ… コマンドテキスト	※HHゲージ消費なし	(※削除)
93	中段左 射程距離内に……………入ったぜ… …………… 解説テキスト	派生技でさらにダメージが上がる。	HHゲージを50%消費することで派生技が出せ、さらに ダメージが上がる。
96	中段左 S・H・I・T タグ	(スタンド)(地上)	(スタンド)(地上)(ダウン追い打ち可)
102	上段右 安全装置 タグ	(本体)(地上)(空中可)	(本体)(地上)(空中可)(ダウン追い打ち可)
102	上段右 安全装置 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
102	上段右 安全装置 キャプション	封印状態は、時間経過かこちらがダウンすると解除される。	封印状態は、こちらに攻撃がヒットすると解除される。
102	どんどん描きたい！	(※文末に挿入)	発動時に無敵時間が発生する。
106	上段中央 おらの『ハーヴェスト』が見えるの？ コマンドテキスト	(※挿入)	※シフト共通
106	下段左 攻撃重視シフト コマンドテキスト	(※挿入)	防御重視シフト中
107	中段左 防御重視シフト コマンドテキスト	(※挿入)	攻撃重視シフト中
107	下段 それ以上オラに近づくんじゃあない どッ！ タグ	(地上)	(地上)(ダウン追い打ち可)
107	下段 それ以上オラに近づくんじゃあない どッ！、オラが守るどッ！ 解説テキスト	ハーヴェストを壁のように積み上げて盾を作る技。LMHの各ボタンで性能が変化。派生技も同じように変化する。盾部分は、ガード不能攻撃もガードできる性能を持つ。	ハーヴェストを壁のように積み上げて盾を作る技。盾部分は、ガード不能攻撃もガードできる性能を持つ。ダウンした相手への追撃技としても使用可能。派生技は派生前のLMHの各ボタンで性能が変化。
108	上段 おらマジに怒るどッ！ タグ	(地上)	(地上)(ダウン追い打ち可)
108	上段 おらマジに怒るどッ！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。



ページ数	箇所	修正前	修正後
111	下段右 おれは……反省すると強いぜ… コマンドテキスト	(※挿入)	※スタンドラッシュ対応技
111	下段左 ノックアウトしてみせるぜエ~~~~ コマンドテキスト	(※挿入)	※スタンドラッシュ対応技
110	中段右 電力ゲージ 解説テキスト	常にゲージに気を配って、0にならないように注意だ！	本体モード・スタンドモードともに何もなくても少しずつ電力ゲージが減っていくので、常にゲージに気を配って、0にならないように注意だ！ スタンドモードの方が減りが激しいぞ。一度MAX状態でスタンドモードになれば、本体モードになるか電力ゲージが0になるまで、MAX状態の効果が続く。また、電力ゲージが0になった時、本体モード時に限り、少しずつ回復していく。一定量まで回復すると、また減少していく。この繰り返しだ。
114	下段右 なんであーと爆弾に変える タグ	(本体)(地上)(ダウン追い打ち可)	(本体)(地上)
114	下段右 なんであーと爆弾に変える 解説テキスト	コインを爆弾に変えて弾くコマンド技。LMHでコイントスの高さ、飛距離、爆破規模、威力が変化する。追加入力で、地面や空中のコインを地雷のように爆破することも可能だ！	コインを爆弾に変えて弾くコマンド技。ガード不能攻撃。LMHでコイントスの高さ、飛距離、爆破規模、威力が変化する。追加入力で、地面や空中のコインを地雷のように爆破することも可能だ！
114	下段右 こなごなに爆破されるんだよ タグ	(スタンド)(地上)(ダウン追い打ち可)	(スタンド)(地上)
114	上段左 第一の爆弾 タグ	(スタンド)(地上)	(スタンド)(地上)(ダウン追い打ち可)
114	上段左 第一の爆弾 解説テキスト	(※文末に挿入)	Hで出した場合、ガード不能攻撃。Lで出した場合、ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
115	上段 こなごなに爆破されるんだよ タグ	(スタンド)(地上)(ダウン追い打ち可)	(スタンド)(地上)
115	上段 こなごなに爆破されるんだよ キャプション	ダウンした相手への追い打ちとしても！	ダウンした相手への追い打ちにはならないので注意！
119	下段左 「小石」を爆弾に変えた！ タグ	(スタンド)(地上)	(スタンド)(地上)(ダウン追い打ち可)
119	下段左 「小石」を爆弾に変えた！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
127	上段右 『天』がチョッピリだけ許してくれた偶然の 運命 コマンドテキスト	※敗北が決定してしまうラウンド限定で、体力が0になると自動的に発動	※敗北が決定してしまうラウンド限定で、体力が0になると自動的に発動 HHゲージ消費
127	上段右 『天』がチョッピリだけ許してくれた偶然の 運命 解説テキスト	敗北が決定してしまうラウンドで、体力がなくなると、少しかだけ体力が回復する。	HHゲージが1本以上残っている時、HHゲージを消費して発動できる特殊技。敗北が決定してしまうラウンドで、体力がなくなると、少しかだけ体力が回復する。
127	下段右 こいつを倒せばいいんだなッ！ コマンドテキスト	『閉じろジッパーーッ！！』中に→+L or M or H	『閉じろジッパーーッ！！』中にL or M or H
128	下段右 開けジッパーーッ！ 解説テキスト	また、当たると相手は確実にダウンする。	また、当たると相手は吹っ飛ぶ。
128	下段右 開けジッパーーッ！ キャプション	ジッパーを当ててダメージを与えて、その場でダウンさせるのだ。	ジッパーを当ててダメージを与えて、相手をふっ飛ばすことができる。
131	下段左 戻って来いッ！ コマンドテキスト	「仕事だぞォ〜」「配置につけッ！」の効果中に↓↓+S	↓↓+S
132	上段右 質問すんのはこのオレだ 解説テキスト	(※文末に挿入)	Lで出した場合、ヒザ蹴りを出した瞬間、無敵になる。
132	中段 ブチ込んでやるぜッ！ タグ	(地上)(空中可)(連打可)	(地上)(空中可)(連打可)(ダウン追い打ち可)
132	中段 ブチ込んでやるぜッ！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。

ページ数	箇所	修正前	修正後
132	下段 パスパスパーズ！ タグ	(地上)(連打可)	(地上)(空中可)(連打可)
133	上段右 クイックリロード コマンドテキスト	(※挿入)	※HHゲージ消費
133	上段右 クイックリロード 解説テキスト	「リロード」と違い一瞬で全弾装填されるので、スキが少ないぞ。	HHゲージを50%消費するが、「リロード」と違い一瞬で全弾装填されるので、スキが少ないぞ。
133	中段 ヤロードモオーツ！狙エツ！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	発動した後は弾が1個回復する。
135	上段右 てめエーツ コマンドテキスト	(※挿入)	※クイックスタンドオン対応技
138	上段 もっとでっかくしてやるぜエ〜〜 〜ッ！！ タグ	(本体)(スタンド)(地上)	(本体)(スタンド)(地上)(ダウン追い打ち可)
138	上段 もっとでっかくしてやるぜエ〜〜 〜ッ！！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
141	上段左 とどめだア〜〜ツ タグ	(本体)(地上)	(本体)(地上)(ダウン追い打ち可)
141	上段左 とどめだア〜〜ツ 解説テキスト	(※文末に挿入)	Hで出した場合、ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
141	上段右 時は再び刻み始める！ 解説テキスト	LMHの順で威力が上がるが、隙も増える。	LMHの順で移動距離がアップするが、隙も増える。
141	中段右 『キング・クリムゾン』！ 解説テキスト	(※文末に挿入)	発動時に無敵時間が発生する。
142	上段 エビタフ(墓碑名) 解説テキスト	(※文末に挿入)	このモード中に発動するスタイリッシュムーブは、ガードゲージを消費しない。また相手はこのモード中にスタイリッシュムーブを発動することができない。
145	下段 つまり「敵」でいいんだな、おまえは タグ	(スタンド)(地上)(空中可)(タメ可)	(スタンド)(地上)(空中可)(タメ可)(ダウン追い打ち可)
145	下段 つまり「敵」でいいんだな、おまえは 解説テキスト	(※文末に挿入)	空中で出した場合は、ダウンした相手への追撃技としても使用可能。
148	上段右 どきやがれエエエ〜〜ツ コマンドテキスト	(※挿入)	※クイックスタンドオン対応技
149	上段左 ウォリャアアアアアツ 解説テキスト	無敵にはならないが強い技なので、相打ちに持ちこむことが可能だ。	発動時に無敵時間が発生する。
152	上段右 DISC 解説テキスト	プッチがダウンするとDISCを落とす。	プッチが攻撃をくらうとDISCを落とす。
153	下段 ステニ……出来テイタナ… 解説テキスト	ダウンしてしまうとDISCを放出するところは同じ。	攻撃をくらうとDISCを放出するところは同じ。
155	上段 メイド・イン・ヘブン 解説テキスト	発動後はラウンド終了まで継続し、ラウンドをまたぐとC-MOONに戻る。	発動後はラウンド終了まで継続し、ラウンドをまたぐとC-MOONに戻る。一度発動すると、以降のラウンドでは『メイド・イン・ヘブン』が使用できなくなる。また、発動した次のラウンド開始時には、HHゲージが0になる。
157	中段右 ハーブティ飲む？ 解説テキスト	技を入力すると、タスクアイコンが点滅し、10発使いきったときのリロード速度がアップする。	技を入力すると、タスクアイコンが点滅し、10発使いきったときのリロード速度がアップする。また、ガードゲージも回復する。ガードゲージは騎乗モードでも回復する。
162	上段右 皮膚を硬化させた 解説テキスト	S押しっぱなしで、HHゲージを消費しながら行える特殊防御。	左スティックとSを入力し続けることで、HHゲージを消費しながら行える特殊防御。
167	上段左 隣の次元へ逃れて隠れなくては……… … 解説テキスト	(※文末に挿入)	HH・GHA以外でダウンさせられた場合、HHゲージを2本消費することでこの技を発動することができる。
171	中段 くそッ、てめエッ！！なんなんだあああ あ〜〜ツ！！ 解説テキスト	無敵ではないがスタンドが前に出るので、相手のリーチとタイミングが合えば攻撃をかわして打ちこむことができる、攻撃力の高い技だ。	攻撃判定が発生するまで無敵になるので、相手の攻撃をかわして打ちこむことができる、攻撃力の高い技だ。

ページ数	箇所	修正前	修正後
186	中段 ステージギミック 効果	光に触れるとHHゲージがMAXまで回復	光に触れるとHHゲージが1ゲージ回復
186	中段 ステージギミック 解説テキスト	発動すると、ステージの特定の場所に触れるとHHゲージがMAXまで回復する光の柱が出現。	発動すると、ステージの特定の場所に触れるとHHゲージが1ゲージ回復する光の柱が出現。
186	中段 ステージギミック キャプション	この光の柱に触れるとHHゲージが満タンになる。	この光の柱に触れるとHHゲージが1ゲージ回復する。