

Streets of Fury

制作者： Cyrille Lagarigue 言語： 英語 製品情報： [リンク](#)
ジャンル： 格闘 価格： 400msp 配信状況： 配信中
対応人数： オフ4人 オン非対応 DL予約： [リンク](#)

キャラクターを操作して敵を倒していくベルトスクロールアクション。
シナリオモード2種に加えて、サバイバルと対戦も可能。

ポイント

実写取り込みということもあり一見バカっぽいゲームだが、その実内容はかなり作りこまれている良作。

多彩なコンボや爽快なSE、MC Manhattanのスマイルに魅了されたなら、このゲームを楽しめる素養は十分ある。

リリース直後からほどなくしてインディーズゲームおすすめランキングの1位になり、2009年10月1日現在もその座を維持している。

アクションゲームが好きなら問題なくオススメできるゲームだ。

基本的な戦い方

ベルトスクロールアクションの基本は囲まれないようにすること。

ライン移動やジャンプを駆使して、なるべく敵を画面の片側に寄せよう。

また、地上でコンボを繋いでいると他の敵にジャマされたり、食らいキャンセルでの反撃を受けやすい。

なるべく早い段階で敵を浮かせて空中コンボに持ち込むと安全だ。

なお、多くのFuryは出した直後からスーパーアーマー状態（一部を除いて攻撃を受けてものけぞらず、HPも減らない）になる。

コンボを決めているとき他の敵から攻撃されそうになったら、Furyを使って返り討ちにしよう。

キャラクター

- Sam I.Am (Speed Power Combo Fury)

デフォルトでカーソルがっているキャラということでスタンダードな印象があるが、実は全キャラ中もっとも技が多いテクニカルキャラ。

しかしながら適当にボタンを押しているだけでもそれっぽいコンボが繋がるため、試しにこのゲームをやってみようという人にはオススメでもある。

立ち回りで重要となってくるのは隙なくダウンを奪える空中 +Yと空中コンボ始動技である +Yで、補助的には右下+Yのスライディングなども使っていく。

地上技のリーチは短いのでまずは空中 +Yなどでダウンを奪い、起き上がりに攻撃を重ねるようにするといい。

- MC Manhattan (Speed Power Combo Fury)

全キャラ中最もダッシュ距離が長く、それに伴って隙が大きい。

敵への接近方法としては少々使いづらいので、歩きで間合いを詰めてからYYY始動のコンボを決めていこう。

空中Bのドロップキックはダメージが高いだけでなく、これで吹っ飛ばした敵にも攻撃判定があるため、後ろにいる敵を巻き込める。

敵を直線上に並ばせてドロップキックを狙っていくといいだろう。

+XXXコンボは +XXで2段目から始動できる。

- Big Cheng (Speed Power Combo Fury)

見た目通りのパワーキャラクターで、スピードはかなり遅い。

移動に関しては他のどのキャラよりもストレスを感じるだろう。

しかし、コンボは簡単な割りに減るしFuryYの攻撃範囲が非常に広く集団戦に強いいため、初心者でも使いやすいキャラクターと言える。

なお、地上技は発生が遅いものが多く攻めのきっかけとしては使いづらい。

まずは空中Bでダウンをとり、起き上がりにYYを重ねるなどしてフォローしていこう。

XXXXXコンボは +XXで4段目から始動できる。

- Joe the soldier (Speed Power Combo Fury)

Bは銃による攻撃で、相手の攻撃が届かない距離から一方的に攻撃できるのが強み。

6発撃つと途切れるもののそこでキャンセル可能になるため、コンボ始動技として使える。

まず銃で敵の動きを止めてからコンボを叩き込むのがJoe the soldierの基本行動だ。

作中載っていないが +XBBでアッパー2回 銃撃のコンボがある。

- V-Nash (Speed Power Combo Fury)

MC Manhattanのコンパチキャラで、パワーが落ちた代わりにスピードが速くなっている。

地上ではYがリーチと発生に優れており、ここからコンボに繋いでいくのが基本だ。

しかし他のキャラの多くの浮かせ技であるアッパー系の技がことごとくキャンセル不可で、空中コンボに持ち込むには一工夫必要。

MC Manhattanと違い +Bにスーパーアーマーが無いので緊急回避には使えない。

また、各種Furyもトリッキーなものが多く、かなり癖の強いキャラクターとなっている。

BBBBBコンボは +BBBBで2段目から始動できる。

- No Face (Speed Power Combo Fury)

見た目はBig Chengにそっくりだが性質はまったくの別物で、完全なスピードキャラとなっている。

その代わりにパワーが落ちているとはいえ、画面端を背負えば超強力なコンボが可能なので、それほど気にならないだろう。

それでいて操作は難しくなく、初心者にもオススメのキャラクターだ。

ただし、図体がでかいがために食らい判定が大きく、敵の攻撃を食らいやすい点には注意したい。

Buddy Carmichael (Speed Power Combo Fury)

• Joe the soldier同様に銃を持っているが、こちらは何連発でもできる。その代わりキャンセルできないため、あくまでけん制としてしか使えない。右下+Xは高速で移動しつつ攻撃する技で、隙が少なくコンボ始動技としてうってつけ。この技を主軸に立ち回るのがBuddy Carmichaelの基本となる。XXXXBコンボは +XBで4段目から、+YXBで3段目から始動できる。

• Void (Speed Power Combo Fury)

Sam I.amに似た技を使うが性質は大きく異なり、空中Yで大きく横に移動したり空中 +Yでダウンを奪うなど、空中から攻撃してくのが基本スタイルとなる。空中 +Yでダウンさせたあとは +Bで追い討ち可能。画面端であればそこから +Xが入り空中コンボに持ち込める。

滞空時間がとても長く、他のキャラより安全に空中コンボを続けられるのが強みだ。上から攻め込みにくい敵にはダッシュなどで近づいてから +XXXXを使おう。

• Alia s (Speed Power Combo Fury)

全キャラ中最もジャンプ中の横移動距離が長い。空中攻撃が全て踏みつけ攻撃で、適当にXを連打するだけでも連続ヒットさせられる。Xは地上に対して鋭角に踏みつけ、Bは鈍角に踏みつける。YはXとBの中間の角度。これを駆使して敵の頭上から地上コンボを繋げていく一風変わったキャラクターだ。

コンボ

• Sam I.Am

XXXBB>FuryX

シンプルだが威力は結構高い。画面端なら最後はFuryYにしよう。

(画面端) BBYor +Y>空中XXYB> +Y>空中XXYB> +B>空中B> +B>空中B

空中コンボの基本。浮かせたら空中XXYBから +Yで拾って再度空中コンボ。以後はスティックを上を倒してB連打でOK。

+XXX> +B>FuryY>空中XXYB>・・・

ダウン追い討ちで +Bを当ててからのコンボ。空中Bを当てたらいつも通りループに持ち込める。FuryY後は空中FuryYでもいい。

(画面端) XXXB>>XXXB> +Y>・・・

画面端ではXXXBで止めてから再度XXXBと繋げられる。画面中央の場合はループさせずに +Yから空中コンボに持ち込もう。

• MC Manhattan

YYY>ダッシュ>YYY>ダッシュ> +XX>空中XY>空中XB

YYY始動のコンボ。Yはリーチが長く使いやすいので、これを主軸に戦おう。なお、空中Xは2段技なので、次の技は2段目が出た後に出すこと。

Big Cheng

XXXX>空中XYB

基本コンボ。浮かせてからの空中Xは昇りで当てなくてはならない。難しい場合はXを省こう。また、距離が近ければその後もう1度空中Bを当てられる。

(画面端) 空中B*n

バカバカしいが、簡単な割りに減るコンボなので抑えておきたい。

XXXX>空中Y>空中FuryX

画面中央から大ダメージを与えたい場合のコンボ。着地が隙だらけなので、敵の数が多いうちは使わない方が無難だ。

- Joe the soldier

B*6>ダッシュ>XXX>ダッシュ> +X>空中XY +Y>空中 +YB

銃からの基本となるコンボ。画面端ならさらにダウン追い討ちとして +Bが入る。

+X>XXX>ダッシュ>・・・

下段始動のコンボ。立ちガードしている敵はこれで崩そう。

(ライン下端) B*6>ダッシュ(真下)>B*6>ダッシュ(真下)>・・・

真下にダッシュすることで彼我距離を変えずに攻撃しつづけられる。ライン上端でも可能だがダッシュがジャンプに化けやすいので下端がオススメ。特に1ラインのエリアで役立つコンボだ。

- V-Nash

Y*1~8>XXX>ダッシュ> +B>空中XY>空中XB>ダッシュ> +B>空中XY>空中XB

隙の少ないYでまず敵の動きを止め、そこからXXXでダウンさせてからダッシュで追いかけ、ダウン追い討ちの +Bで浮かせることで空中コンボに持ち込む。

(画面端) XXX> +B>空中XY>空中XB>空中B> +B>空中XY>空中XB>空中B>FuryB

画面端でのコンボ。上のコンボの途中で端に着いたときにはこちらに切り替えよう。

- No Face

(画面端を背負って) B*n

コンボと言うのもアホらしいが、これだけでほとんどのザコを即死させられる尋常ならざる破壊力を持つ。

+Xor +B>YYY> +X>空中B>空中B>空中B

どこからでも狙えるコンボ。3回目の空中Bはやや遅めにジャンプしよう。大ダメージを与えたいなら最後を空中FuryYにすればいい。

- Buddy Carmichael

右下+X>XXXXor +X>空中XYB>右下X(空振り)> +X>空中XYB

2回目の空中XYBは敵の位置が高いため、やや遅めにジャンプする必要がある。難しければYを省くといい。画面端ならさらに +Xで拾える。

Void

•
(画面端) (空中 +Y> +B> +X) or +XXXX>空中XYBYBYB>空中 +Y> +B> +X>空中XYBYBYB>空中FuryY>空中YB

ダウン追い討ちが2回未満なら、最後を空中 +Yにして再度 +Bからコンボに持ち込める。

(画面中央) 空中 +Y>ダッシュ> +B>FuryY(空振り)> +B> +X>・・・

中央からの運びコンボ。 +Bの時点で画面端に届けば空中コンボに持ち込める。

(画面中央) +XXXX>空中XYBYBYB>空中 +Y(空振り)>ダッシュ> +B> +X>・・・

中央 +XXXX始動のコンボ。 +Bまでで画面端に届けば上記同様に空中コンボに持ち込める。

• Alias

(画面中央) YB>空中XY>空中Z(空振り)> +B>空中XY>空中Z(空振り)> +B>空中XY

空中Zの後は位置が入れ替わるので、 +Bは振り向いてから出すこと。画面端であれば最後を空中FuryBにしてもいい。

空中X×6~10>空中FuryB> +B>・・・

どこからでも狙える基本コンボで、空中Xの回数は敵の種類によって変える。着地後は +Bで拾って空中コンボへ。

相手のスーパーアーマーを破る通常技

• Sam I.Am

+B

• MC Manhattan

なし

• Big Cheng

Y(ガード不能), +B, +B,空中B

• Joe the soldier

+B, +B,Y・・・BのB部分

• V-Nash

XXXの3段目

• No Face

+X, +Y

• Buddy Carmichael

+B,XXXXBのB部分

Void

-
- +B
- Alia s

B, +B

FuryはNo FaceのFuryBとBuddy CarmichaelのFuryB以外全てスーパーアーマーを破る。
No FaceのFuryBはフィニッシュ部分のみスーパーアーマーを破る。
別コンボ内の同一技(Big ChengのXXXXXと +Bなど)は省略。

吹っ飛ばした敵に攻撃判定がある技

- Sam I.Am
+B,BBB,XXXBB,空中B
- MC Manhattan
+B,YYY,空中B,FuryB
- Big Cheng
+B,FuryB
- Joe the soldier

XXX,空中B,FuryX

- V-Nash

XXX, +X, +Y, +B,空中FuryB

- No Face

FuryX

- Buddy Carmichael

YYY,空中B

- Void
+B,BBBBの3段目
- Alia s

なし

別コンボ内の同一技は省略。

モード

- Scenario A - The Raid

基本的にプレイヤーの操作するキャラクターのみで敵を倒していくモードで、全5面構成。2面など一部でNPCが参加するが、彼らにも体力が設定されており、敵の攻撃を受け続けるといなくなる。

- Scenario B - The Pact

ストーリーを進めるごとにNPCの仲間が増えていき、彼らと共に敵を倒していくモード。こちらも全5面構成で、最終的に仲間は4人まで増える。

このときの仲間は体力が設定されておらず、いくら敵の攻撃を受けてもいなくなる。

- Survival Challenge

体力の続く限りどれだけ多くの敵を倒せるか挑戦するモード。

1グループ倒すごとに体力が約1/6程度回復する。

20人目くらいから敵の数かなり増えるため、ボスクラスを含む集団を捌く技量が求められる。

- Versus Multiplayer Match

オフラインでプレイヤー同士の対戦ができるモード。

このモードのみ、地上食らいならばヒット数に関わらずBでの反撃が即座に可能となる。

それ以外は他のモードと同じだ。

アンロック

ゲームをプレイするごとにsecurity levelが溜まっていき、それが一定数に到達すると隠し要素が解放される。

security levelを溜める方法とそれにより解放される要素は以下の通り。

■ 得られるsecurity level

- Scenarioクリア時に得られるsecurity level (括弧内は初クリア時)

難易度	1~4面	5面
Easy	4 (不明)	17 (不明)
Medium	8 (不明)	33 (不明)
Hard	12 (不明)	50 (不明)
Very Hard	21 (不明)	83 (不明)
Insane	41 (69)	165 (275)
Custom	4 (不明)	17 (不明)

- Survival Challengeクリア時に得られるsecurity level

(倒した人数) / 2 小数点以下繰上げ

記録更新時は { (今回の記録) - (前回までの記録) } * 3が追加で得られる
単位は%

■ 解放される要素

level	選択可能になる要素
50	難易度Custom
100	キャラクターV-Nash
150	難易度Very Hard
200	キャラクターNo Face
250	CustomメニューEnemy count
300	キャラクターBuddy Carmichael
350	難易度Insane
500	キャラクターVoid
700	CustomメニューFury
1000	CustomメニューPlayers speed
1300	CustomメニューGravity
1600	CustomメニューFriendly fire
2000	キャラクターAlia s

単位は%

■ 効率よくsecurity levelを稼ぐ

シナリオAを1周するにはおよそ50分程度、シナリオBは1時間程度かかる。

Very Hardなら1周で127%稼げるので、これを繰り返すのが手っ取り早い。

難しいようなら稼げるlevelは74%まで落ちるが、Hardでもいいだろう。

もちろん理想はInsaneだが、そうそうクリアできる難易度ではないのでオススメできない。

サバイバルは記録が更新できるうちはなかなか効率がいいものの、伸び悩んでくるとシナリオ周回より効率が落ちる。

記録が伸びなくなってきたらシナリオの周回に専念したほうがいい。

■ サバイバル

筆者のオススメキャラはJoe the soldier。

基本は最下段ラインでB*6>ダッシュ(真下)を繰り返すコンボで、これなら敵が直線上に並んでいるうちは一方的に攻撃しつづけられる。

奥のラインから回りこまれそうになったらFuryBで目の前の敵をふっ飛ばしておき、別ラインの敵への対象に移ろう。

ただし、別ラインへの攻撃手段を持つBig ChengタイプとスライディングをしてくるAlia sタイ

プとは戦いにくい。

彼らが出現したらなるべく意識してFuryBを当て、優先的に倒すように心がけよう。

敵キャラクター

出現する敵の特徴と対策、および連続何ヒットで反撃してくるかをまとめた。

なお、のけぞらない敵と1発で必ず死んでしまう敵の反撃ヒット数に関しては「 - 」としてある。

表の並びはシナリオAでの出現順 シナリオBでの出現順となっている。

■ ザコ

タイプ	見た目	反撃	特徴	対策
Alia s	白フード 赤キャップ	20	体力がかなり低く一番弱い敵だが、大量に出現することが多い	広範囲に攻撃できるFuryでまとめて倒す
Alia s	白フード 青キャップ	10	ジャンプからの踏みつけで攻撃してくる	踏みつけはおとなしくガードするかライン移動でよける
MC Manhattan	紺	10	不意のドロップキックや下段からのコンボを持つ	リーチが長い技や上空から攻撃するなど、敵の射程外から攻撃する
Alia s	白フード 緑キャップ	10	こちらの攻撃に対してスーパーアーマー状態で反撃してくる	一度接近して攻撃をガードし、その後素早く攻撃すれば反撃されない
Big Cheng	紺	6	別ラインまで攻撃が届く突進攻撃を使う	別ラインにいた場合一方的に攻撃されるので、同じラインに移動して戦う
Sam I.Am	黄色	10	地面を踏みつけるモーションの後、低い軌道で飛び蹴りをしてくる	理想は攻撃される前に攻撃すること。間に合わない場合は大人しくガードで凌ぐ
Sam I.Am	白	10	突進攻撃後ジャンピングニーのコンボを使う。また、上から攻めると対空攻撃で落としてくる	リーチが長い技で先手をとるか、一連の攻撃をガードしきった後に反撃する
Sam I.Am	緑	8	蹴り上げからジャンプナックルのコンボを使う	リーチが長い技で先手を取るか、上空から攻撃する
MC Manhattan	紫	10	ガード不能のパンチをしてくる	単体ならばどうということはない。他の敵の攻撃をガードしているとき寄られると厄介なので、囲まれる前に逃げる

Joe the soldier	茶色	10	少し溜めてから距離の長い突進攻撃をしてくる	攻撃される前に攻撃するか、一連の攻撃をガードもしくはよけてから反撃する
Alia s	白フード 黒キャップ	11	下段技のスライディング攻撃をしてくる	スライディングをガードしてから反撃するか、攻撃される前に攻撃する。しゃがまれると打点が高い技は当たらないので、できるだけ打点が高い技で攻撃する
Alia s	赤フード	11	ガード不能のスライディング攻撃をしてくる	スライディングをジャンプかライン移動でよけてから反撃する。しゃがまれると打点が高い技は当たらないので、できるだけ打点が高い技で攻撃する
Joe the soldier	白	10	対空で銃を使ってくる	上から攻めなければ楽勝だが、こいつがいるだけでジャンプを封印されるのと同義でもある。なるべく優先的に倒したい
Alia s	黄色フード	10	遠距離から炎で攻撃してくる。これに当たると引き寄せられてしまう	遠距離では不利なので、接近戦に持ち込む。シナリオAのビッグサイズには地上コンボを繋げにくいので、早めに浮かせてしまおう
Joe the soldier	緑	10	ヒット硬直が長い突進攻撃とガード不能の銃攻撃をしてくる	突進してくるところに技を置いておく。銃は撃つまでのモーションが長いので、撃たれる前に潰したい
MC Manhattan	緑	10	発生の早さとリーチに優れたキックをしてくる	単体ならともかく複数いるとヒットストップ中に蹴られて相手にしづらい。広範囲を攻撃できるFuryでまとめて攻撃してからコンボに持ち込みたい
MC Manhattan	白	10	おもむろに空中ドロップキックをしてくる	単体ならどうということはないがドロップキックのヒットストップが長く、囲まれていると延々空中コンボをいれられることもある。囲まれそうならいったん引いてから攻撃しよう
Sam I.Am	赤	10	突進してから連続攻撃をしてくる	一連の攻撃をガードするかジャンプ、ライン移動などでかわしてから反撃する
MC Manhattan	黄色	10	スーパーアーマー状態でガード不能のドロップキックをしてくる	ドロップキックを誘ってからそれをジャンプかライン移動でよけ、その隙に反撃する
Big Cheng	黒	10	ガード不能で別ラインを含めた広範囲を攻撃する地震を使う	こいつがいると他の敵とまともに戦ってられないので最優先で倒すこと。地震を使われたらジャンプで回避しよう

Joe the soldier	黄色	10	普段は銃で攻撃してくる。起き上がりに近づくとジャンプキックで攻撃してくる	起き上がりのジャンプキックは発生が早いので、こいつの起き上がりに技を重ねるのは危険。ダウンさせたら離れて仕切りなおすか、ジャンプキックをガードしてから反撃する
Joe the soldier	赤紫	10	銃を連射してくる	銃はしゃがめばよけられる。そうすると銃を撃つのをやめるので、その隙に近づいて攻撃しよう
Big Cheng	青	-	のけぞらない。たまに叩きつけるパンチで攻撃してくる	隙の少ない技で攻撃して、相手のパンチが見えたらガードするという戦法が有効。もしくは遠距離から攻撃しつづけてもいい
Alia s	黄色フード赤キャップ	1	1ヒット目で反撃してくる	初手をダウンさせる攻撃にすれば反撃を封じられる
Big Cheng	オレンジor赤	-	攻撃を受けると自爆する	隙の少ないジャンプ攻撃で自爆させる。自爆はガード可能
Alia s	赤&灰フード	-	近づいてから自爆してくる	先に攻撃できれば1発で倒せる。間に合わないようならガードして自爆に備えておく
Big Cheng	緑	6	ヒットストップが非常に長い突進攻撃をしてくる	突進攻撃を食らうと酷いことになるので、最悪でもガードしたい。できれば先手をとって攻撃させずに倒したいところ

■ ボス

名前(便宜上含む)	見た目	反撃	特徴	対策
Wong the Giant	Big Cheng	6	別ラインに届く突進連続攻撃をしてくる	突進連続攻撃は最後までガードしきってから反撃する。他の敵に囲まれているときはBでの反撃で蹴散らそう
Jean Bonheur	Joe the soldier	10	近いと叩きつけるパンチ、遠いと銃で攻撃してくる	遠距離から銃による攻撃を誘い、それをライン移動でよける。その後、隙を狙って攻撃しよう
Gouri Yayarine	Alia s	20	ガード不能のキックをしてくる	キックはライン移動でよけるのがベスト。先に攻撃できればキックも潰せるので、終始まとわり付いて攻撃しつづける
MC Mac Dubois	MC Manhattan	10	同じラインだと突進攻撃、違うラインだとヒットストップが非常に長い炎攻撃をしてくる	別ラインから近づいても無駄なので、同じラインから相手の突進に合わせて技を置いておくといい

The Dark Brothers	Sam I.Am	10	遠距離からは炎、中距離からはガード不能のジャンプキック、近距離ではボディブローからの連続攻撃をしてくる	炎の後は必ず挑発するため、これを誘ってから反撃するのが楽。それ以外でもおもむろに挑発することがあるので、その隙を逃さず攻撃したい
ラスボス	Sam I.Am	-	別ラインに届く炎、ガード不能のソバット、ガード不能の地震攻撃などをしてくる	炎はガード、ソバットはライン移動、地震はジャンプで回避可能。すぐにライン移動やジャンプができる隙の少ない攻撃のみで攻撃しつづけ、相手の攻撃モーションを確認したら、それに対応する回避を行う
紫フード	Alia s	20	ガード不能のキックをしてくる	Gouri同様にひたすらまとわり付いて攻撃しつづけければいい
黒Sam I.Am	Sam I.Am	10	打ち上げ攻撃からジャンピングニーのコンボをしてくる	攻撃をガードしてから反撃するか、リーチの長い攻撃で先手をとる
黒MC Manhattan	MC Manhattan	10	ダウン追い討ちできるキックで攻撃してくる	単体ではどうということはないが、ダウン追い討ちできる浮かせ技で攻撃してくるため、食らうと他の敵からコンボをもらう。囲まれそうならいったん引いて仕切りなおそう
黒Big Cheng	Big Cheng	10	別ラインまで届くヒットストップの長い突進攻撃をしてくる	なるべく先手をとって攻撃し、技をださせないようにする。突進攻撃は最悪でもガードすること
黒Joe the soldier	Joe the soldier	10	銃で攻撃する。ジャンプすると対空攻撃で落としてくる	地上ではたいしたことないが飛ぶとあっさり落とされるので、徹底的に地上戦を挑もう

バージョンアップ

2009/10/1にバージョンアップ。

変更点は以下の通り。

- ・ シナリオクリア時に得られるsecurity levelが増加
- ・ ポーズメニューから中断セーブができるようになった
- ・ シナリオB3面で進行不可能になるバグの改善
- ・ 2面クリア時のボーナスステージで、敵のジャンプ高度が低くなった
- ・ 一部技の調整（ヒットストップ・発生スピード・吹っ飛び方・段数変化等）
- ・ AIを一部修正

敵のグラフィックのクオリティアップ

-
- クレジットがなくなりゲームオーバーになっても、獲得セキュリティーレベルが減る代わりにコンティニュー可能になった

TIPS

- +Xで挑発ができる
- 多くの敵は地上で連続10回攻撃を受けると、食らいモーションをキャンセルしてのけぞらない状態での反撃をする
- 操作キャラクターが8回程度連続でガードもしくは攻撃を食らう、あるいは攻撃中にダメージを受けるとBで上記同様の反撃ができる
- ダウン追い討ちは1度のダウンにつき2回まで
- 炎のエフェクトが付く攻撃は防御できない
- 防御は左右両方向に対応しているので相手側を向く必要は無い
- シナリオBの難易度Insaneでは3面のBig Chengタイプ（青）が出現するところで進めなくなるバグがある（バージョンアップで改善）
- 中断セーブを利用すればボーナスステージを飛ばせる

操作方法

左スティック：移動 X：パンチ系の攻撃 Y：キック系の攻撃 B：強攻撃 A：ジャンプ

RT+左スティック：ダッシュ移動 LT：防御 LT+A：バックステップ LT+RT+XorYorB：Fury（特殊攻撃）

RTとRB、及びLTとLBは同じ役割を果たす

コメント

コメント:

投稿