

1 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/07/27(金) 17:04:04 ID:???

ちょうはんざいとし メトロ保土ヶ谷
ここには 平和も ちつじょもない
あるのは 暴力と 死 だけだ。

AC、FC、SFC、X68、GBA、CCC版のファイナルファイトシリーズについて語り合うんだな～！

注意事項なんだな～

MCD版の話題は禁止！あんなのはファイナルファイトじゃないんだな～。

MD信者、通称ゴキブリは立ち入り禁止なんだな～

保土ヶ谷粘着ゴキ立ち入り禁止！！！！！！なんだな～

前スレ

ファイナルファイト part.9

<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro/1159383842/>

2 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/07/27(金) 17:05:15 ID:???

【メガCD版の特徴】

- ・ステージの途中でBGMが途切れるメガCD版は論外
- ・貧弱スペックのせいで1人プレイでもスプライト欠けしまくりのメガCD版は論外
- ・GBAですら6体出せるのにシヨボドライブの限界で敵が最大4体しか出ないメガCD版は論外
- ・ハガーでバックドロップでバグることがあるメガCD版は論外
- どれだけボタンを連打してもパンチがボ、、、ボ、、、ボ と遅く連打不可能で爽快感どころかストレスのたまる仕様のメガCD版は論外
- ・BGMがクソアレンジされているメガCD版は論外
- ・殴ってる最中に必殺技が出ない手抜き移植のメガCD版は論外
- ・容量任せにステージ数再現しただけでプレイ感覚は最悪なメガCD版は論外
- ・腕をもどすグラフィックがキャンセルされずパンチのスピードが遅いメガCD版は論外
- ・グラフィックがファミコン並にシヨボく雰囲気台無しなメガCD版は論外

http://yui.cynthia.bne.jp/game/img/1143558296_0012.png

- ・実際の画面よりパッケージ裏の画面写真がやたらと綺麗なメガCD版は論外
- ・AC版の4年遅れの移植くせにSFC版より完成度の低いメガCD版は論外
- ・発売後あっという間に480円で叩き売られたメガCD版は論外
- ・連射機能を使っても遅いパンチが自動的に繰り返されるだけのメガCD版は論外

【ファイナルファイトスレ荒らしのメガドラ信者の特徴】

- ・根拠もなしにメガCD版最高と言う
- ・ファイナルファイト未経験者にクソ移植のメガCD版を勧める
- ・敵が4体しか出ないのに「AC準拠」だと言い張る
- ・たいしてファイナルファイトをやってもいないのに、全機種に詳しいフリをする
- ・なぜかPCエンジンの話題を振ってくる
- ・突っ込んだ質問をされると即逃走
- ・人格攻撃、コピペが得意
- ・どこ行っても嫌われ者
- ・MCD版は だからダメと言われる そんなことは無い、とただ単に全否定するだけ
- ・一度書き込み出すと連続で書き込む（でも時間は絶対に被らない）

3 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/07/27(金) 17:06:14 ID:???

ファイナルファイト(格闘アクション)

- ・アーケード (1989,12,- / - / カプコン)

- ・スーパーファミコン (1990,12,21 / 8,500 / カプコン)
- ・X 6 8 0 0 0 (1992,07,17 / 9,800 / カプコン)

- ファイナルファイト・ガイ(格闘アクション)
- ・スーパーファミコン (1992,03,20 / 8,500 / カプコン)

- ファイナルファイト2(格闘アクション)
- スーパーファミコン (1993,05,22 / 9,000 / カプコン)

- マイティファイナルファイト(格闘アクション)
- ・ファミコン (1993,06,11 / 6,500 / カプコン)

- ファイナルファイト タフ(格闘アクション)
- ・スーパーファミコン (1995,12,22 / 9,980 / カプコン)

- ファイナルファイト リベンジ(3D対戦格闘)
- ・セガサターン (2000,03,30 / 5,800 / カプコン)

- ファイナルファイト ONE(格闘アクション)
- ・ゲームボーイアドバンス (2001,05,25 / 4,800 / カプコン)

- カプコンクラシックコレクション(複数のゲームを収録)
- ・プレイステーション2 (2006,03,02 / 5,040 / カプコン)

4 : オーク保土ヶ谷(43) : 2007/07/27(金) 17:08:40 ID:???

メガCD版を買って後悔した・・・という多数の書き込みがスレに寄せられていますのでその一部を紹介します。 MCD版の被害者が1人でも減ることを願うばかりです。

- ・「メガCDのやったけど、動きが悪いな。」
- ・「メガCDのファイナルファイトCDには笑った。どれだけボタンを連打してもパンチがポ、ポ、ポ だもんな。爽快感どころかストレス溜まったw 実際の画面よりパッケージ裏の画面写真がやたらと綺麗だったし。まゝそれは全メガドラソフトに言えることだが。買った日に説明書にコーヒーこぼしたけど悲しくもなかったよ(笑) 気合いを入れた糞移植って感じだったな。」
- ・「> 久しぶりにメガCD版やった。> やっぱグラフィックの再現率が高いな..._| | http://gazo.3ch.jp/game/img/49.png 」
- ・「メガCD版は曲のアレンジがクソ杉 SFCより3年も遅れている時点で価値無いし 」
- ・「メガドラ版は爽快感ゼロの糞移植」
- ・「俺も当時メガCD版喜んで買ったクチだが、BGMのダメっぷりにゲンナリしたもんだ。」
- ・「ステージの途中でBGMが途切れるメガCD版は論外 BGMアレンジもダサすぎ 」
- ・「メガCDなんてゴミハードの糞移植が出ていなきゃサターンでまともなものが発売していたかもな」
- ・「GBAの方が絶対いい。ポ CD版はパンチ速度遅すぎて爽快感まるで無し。画面もショボいしSFC版以下の移植度。」
- ・「敵が6匹出てくるGBAの方が面白いや。起動も速くお手軽だし。メガCDのなんてパンチ遅いし起動めんどいしガイの声は爆笑もんだしで当時からやる気なし。」
- ・「当時雑誌に煽られてMCDとファイナルファイト買ってほんと後悔したなあ・・・」

何が完全移植だよ馬鹿。ユーザー舐めすぎ。
あれ以来セガのハードは買ってない。」

5 : オーク保土ヶ谷(43) : 2007/07/27(金) 17:09:27 ID:???

過去スレ

ファイナルファイト part.9

<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro/1159383842/>

ファイナルファイト part.8

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1151179843/>

ファイナルファイト part.7

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1143136768/>

ファイナルファイトPart6

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1141370109/>

ファイナルファイトPart5

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1135966874/>

【趣味は】ファイナルファイトPart4【市長】

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1130592396/>

【C P 1 から】ファイナルファイト【G B A まで】

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1086471338/>

【FinalFight】ファイナルファイトを語るスレPart2

<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1112643191/>

6 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/07/27(金) 17:10:51 ID:???

PCエンジン 1000万台

http://gigazine.net/index.php?/news/comments/20070507_worst_selling_consoles/

セガが4月末をもってメガドライブ、メガCD、スーパー32Xの生産終了、出荷停止を発表。
生産台数はそれぞれ358万台、40万台、5万台。スーパー32Xに関しては、わずか半年での生産終了となった。

<http://www2u.biglobe.ne.jp/~comefx99/gyokai.htm>

7 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 17:17:58 ID:CCscj0V2

>>1

乙!

8 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 17:33:15 ID:7UMTIHMR

メガCD版の最大のイタタタタァ!はOPのガイの気の抜けた「じえしかぁ~?」

ゲボアド版はボス戦前の会話がなければ最強!

そういや、スーファミのボタン、連射しすぎて戻ってこなくなったよ。

9 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 17:48:20 ID:???

スーファミ初期のコントローラーはゴム弱いなw

ばらしたら見事にYボタンのゴムにヒビが入ってたw

俺もファイナルファイトでYボタンを二つともやられた、本体買って2ヶ月も持たずにorz

その後別のアクションゲームでA、Bボタンもやられてコントローラー全部買いなおしたorz

10 : homogaya : 2007/07/27(金) 17:50:19 ID:???

スーファミ版ははまった

ハガーハハア

11 : 焼き魚 : 2007/07/27(金) 17:56:03 ID:???

(・´)ここはファイナルファイトCDを嫉妬するスレですかな?

12 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 18:29:11 ID:ibUatwu0
糞っぷりにどんどん嫉妬してください！！

13 : 焼き魚 : 2007/07/27(金) 18:36:05 ID:???
(・)みんなクレスト オブ ウルフじゃなくファイナルファイトCDが欲しかったのですね～

14 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 21:55:19 ID:???
まあファイナルファイトなんて神ゲーベアナックルに比べればカスですよww

15 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 22:10:29 ID:???
神ゲーじゃなくてただの劣化パクリゲーw

16 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 23:14:26 ID:???
セガマニアの俺は出来の悪いFFCDよりはライオットシティ(クレストオブウルフ)が欲しかったけどねw

17 : NAME OVER : 2007/07/28(土) 00:45:25 ID:ZhKlzNJ3
>>1
乙！
立たないから消えたのかとおもたよ。

ハガーは奥深いな。
ただ、頭突き2回 ジャンプ落とし投げ(技名わからん)が、高確率で頭突き1回、2回で敵を放してしまふ('A')
タイミングか？

18 : NAME OVER : 2007/07/28(土) 04:55:05 ID:???
パイルドライバーも知らんのか

19 : NAME OVER : 2007/07/28(土) 07:30:43 ID:???
>>17
頭突きの途中でポロっと落とすのはランダムらしいから多分どうしようもない
ソドム戦で落とすと泣きたくなる

20 : NAME OVER : 2007/07/28(土) 14:53:43 ID:???
落としたら縦移動 掴み

21 : NAME OVER : 2007/07/29(日) 00:03:09 ID:???
>>19
ランダムなのか・・・('A')
てことは即パイルドライバーのほうがいいか。
ダムド、ソドムでポロ落ちすると、まじで泣きたくなるな。
アビゲイルも。

22 : 名無しさん@そうだと選挙に行こう : 2007/07/29(日) 00:56:38 ID:???
使うなら技後にすぐ動けるバックドロップのほうがいい。
パイルはダメージの最低値が最大なので止め用。
>>20
AC版は掴み攻撃でも刀を落とすんで即タックルされるよ

23 : 22 : 2007/07/29(日) 01:00:21 ID:???
>>20
ソドム前提で書き込んでしまった。

相手がソドムじゃなきゃそれでいいわな

24 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 01:11:24 ID:evmCR/bv
>>22

バックドロップ 縦移動 バックドロップ・・・か。
ただ、ソドムが即タックル来る時と歩き出す時があるから難しい。

SFCのFF1とFFゲイをやってるんだが、
ゲイのほうがいいアイテム出るな。出現率だけ変更された？
4面、5面のドラム缶からよく1UP出てくる。

25 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 01:22:31 ID:???
即タックルはバックドロップ中から斜めに入れておけば当たらない。
AC版ならボディで飛び込んでヒット確認するパターンがある。

SFC版は掴み技で刀を落とさないので
掴んで頭突き2回 縦に逃げる 掴んで頭突き2回
というパターンが効く

26 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 11:29:17 ID:???

```
//          \ .  
イノ; / ,,,,,, \ u|\  
入ノ -      - ; \ミ.  
|u::: (  :.. ) u:::|   フ~!フ~!!  
| : ) 3 (  :..|   な、な、なんでPCエンジンで出なかったんだろう... oita  
、 ,____.u .ノ.   印印キッ~!  
\ :____;____.ノ
```

27 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 12:22:47 ID:???
やっぱりみんなうまい人はコーディorガイでボス戦の時はパンチ二回当て 左向いて一旦フィ
ニッシュキャンセル パンチ二回(ryが常識なの？

俺は知り合いとやってる時にそれやってたら邪道って言われたんだが...

28 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 00:27:26 ID:???
>>27

パンチはめ
攻撃中に逆方向を向いて空振りさせると次にボタンを押したときは必ず一段目が出る。
これを利用し、「三段目(コーディー・ガイ双方)もしくは四段目(ガイ限定)を逆向きに空振り
させ、再び攻撃」を
繰り返すことで相手に一切身動きさせないまま攻撃を浴びせることができる。
ハガーではほぼ不可能(同じことは出来るが、難しい上に一発一発の隙が大きく有効ではない)。
失敗のリスクはあるが、成功し続ければ強敵も一方的に倒せる。
ゲームバランスを壊しかねないテクニックだが、開発陣は移植の際に
「パンチはめがなければ『ファイナルファイト』ではありません」とコメントしている。

wikipediaより

開発者ですら認めてる立派なテクニックだ
臆せず使え

29 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 01:18:49 ID:???
疲れる上に時間が掛かるのでボスやアンドレには使わないな。
起き上がるのが遅いシモンズ系にはいいんでない

30 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 03:07:13 ID:7aEzwA4Y
ファイナルファイト・ガイってアンドレコロシウムで合計4人相手せにゃならんのね.....

ただでさえSFCの金網アンドレは強いのに。
やっと2人倒したと思ったらまた2人落ちてきた時は唖然としたよ。
直後アンドレ叔父に高い高いバァされて市長は帰らぬ人となりました。

31 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 07:59:46 ID:uPAQBIMo
FFガイのエンディングが何気に好きなんだが

32 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 08:36:23 ID:xGXGS7IH
エンディングはどれも結構いいね。俺は2のエンディングが好き

33 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 09:06:44 ID:g5BdP59Y
SFC・FFガイも持ってるけど金網デスマッチ二人だが...ACは四人？
しかもSFCはエンディングFF1と同じ...ガイ一言も喋らず歩いてるだけ。

34 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 11:05:56 ID:???

35 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 22:10:47 ID:ROArImtH
SFCのFFゲイは1UPよく出るね。4面、5面で。
ドラム缶を必殺技で壊し損ねて、喰らったら、泣きそうになるお(・ ー・)

36 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 22:54:34 ID:???

SFCGBAの金網アンドレは端での武器振りに徹するか
奥行きを目一杯使って無敵が切れたところを掴むのがいいよ

37 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 01:41:29 ID:???

これがアンドレコロシウム

38 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 05:50:05 ID:???

39 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 05:56:18 ID:???

40 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 07:33:05 ID:O/obuO3p
ファイナルファイト 持ってるる奴居る？

41 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 08:55:33 ID:???

>>40
ッ

42 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 17:38:31 ID:KSHrQTMw

>>36

SFCゲイやってるけど、ゲイはそんな台詞言わないんだが...一言も喋らない。
というかGBAってゲームボーイアドバンスのこと？
GBAで追加されたんでは？

43 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 21:33:41 ID:???

>>40

売って激しく後悔してるorz

44 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 23:13:25 ID:3fSp/5EI

>>39

やりがいあるのは、
3面：金網デスマッチ（刀より鉄パイプ派です）
4面：ビルブル地帯、エルガド地帯
5面：ほとんどやりがいある。
だよな。

SFCだが、転がってくるドラム缶に轢かれた時はリセットに手が伸びる。
中に鉄パイプ入ってたら・・・と思うと、もう・・・

45 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 00:22:48 ID:???

>>42

エキスパートでやってみ

46 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 02:09:12 ID:???

そもそもGBA版はコーディーもいるからEDはAC版と同じ。
ベルガーが落ちてく場面の入るタイミング以外。

47 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 07:49:54 ID:x6CGiZ2U

>>45

エキスパートといってもSFCだと設定画面なんてないんですが...

48 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 19:42:51 ID:l+F/jaFs

こっちのパンチがギリギリ届かない位置でザクザク刺してくるナイフ野郎UZEEEEEEEEEE!!
ハリウッドよりもエルガドのほうがなんとなくムカツクのは気のせいだろうか？

49 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 20:48:37 ID:???

SFC版難易度設定あったろ
エキスパートなんてあったか憶えてないけど

50 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 23:30:29 ID:???

>>47

プレススタートの画面で
スタートとL同時押し

51 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 00:21:46 ID:Kb6PSNyB

>>50

ええ?!まじで!
ありがと(・`)
SFCにそんな裏技チックなことがあったとは!
今晚はハガーと寝ます。

52 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 00:51:28 ID:???

オプションの入り方は説明書に書いてあるが、
正確にはL押しながらスタート。
ガイ版ならサウンドテストでロレントの曲が聴ける、
っつーか本来は最終面屋上でも使われてる曲なのに手抜きし過ぎだぜ。
GBA版もサウンドテストにあるのに工場面の曲違うしな。

53 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 16:20:29 ID:???

GBAは重なった時のパンチハメは
処理落ちがないからきもちいい。
音もパチパチじゃなく
バスバスだから滑らか。
女はサマーソルトが無い分
せこせこ前転キック多発...。
しかしパワー少なすぎ...
通常キャラ難易度最大でケンシロウの蹴り一発...

54 : 50 : 2007/08/02(木) 17:34:36 ID:jFhEeF0z

>>52
中古で説明書なしのソフトだけ買ったんだよ。
SFCで説明書ありは無かった。
裏技ゆーか普通のことなんやねw
話聞いているとGBAとSFCはかなり違うみたいだね

55 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 18:41:36 ID:???

GBA版は簡単に言えば
AC版がSFC版の面構成になった感じ。
SFC版ではしょぼかった効果音はAC版規準に。
AC版ではデブ地帯、ナイフ、女、J、等最高4匹しか出てこないが、
GBA版は6匹出てきて殴りがいいがある。
処理落ちもなく爽快感たっぷり。

56 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 19:20:21 ID:GSMvNIDA

雑魚の断末魔

おわー (S F C)

うぐお (A C)

とっちがいい？

57 : 50 : 2007/08/02(木) 23:00:05 ID:xTQRfr/S

>>55
やっぱ処理落ちがきつい。
武器持ってて、JやTWO.Pに殴られて武器ロスト・・・が一番ショックでかい('A')
あと、アクセルだっけ？ガードする奴。あいつの重い一撃喰らったり。

今、SFCのエキスパート難易度でクリアしたよ(・`´)
ベルガーはハガーのボディプレス(胸イカセ)でイカせたw
最初、「どんだけ難しくなるんだろ(・`´)」と思ってたけど、それほどではなかった。
エンディング後のミニキャラ戯れ見たけど、ガイはジェシカに片思いだったという設定なのか？
三角関係だったのかな・・・。

58 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 00:48:31 ID:???

>>56

SFC版もサウンドテストには「うぐお」らしいものがあるんだよなあ

59 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 01:16:33 ID:???
SFCのソドム強すぎる。

60 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 01:50:36 ID:???
初心者は掴み攻撃2回の繰り返しをどうぞ

61 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 03:12:10 ID:???

>>56

やっぱりおわぁ～！とデヤァ！とウウワァ！は欠かせないだろwww
俺は声はSFCの方が好きだ。

あと、アビゲイル面の音楽のカッコ良さはヤバイ。特に前半(便所侵入前)と中盤(便所侵入直後)がカッコ良すぎる。

あの曲の前半部分って確かストZERO2のロレントステージの曲だよな？

62 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 03:17:48 ID:???

連投スツ....。

そういや、やられ声ってSFCだと市長が『ウウワァ！』でコーディーが確か『ん`お`ーっ!!!
(もしくは、ごーっ!!!)』だけど、
ガイってどんなんだっけ???

63 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 03:31:11 ID:???

あ`-----っ

64 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 03:38:49 ID:???

>>61

声自体はSFC版もAC版もほとんど同じですが

65 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 04:57:16 ID:???

ナイフ野郎の起き上がりの速さは異常

チラ裏だが、奴らの飛び掛かりを
ジャンピングさしさし
と呼んでいたリア消時代

66 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 08:11:14 ID:CtQyMzn+

>>65

逆に考えるんだ。

端に追い詰めたら一撃ダウンを奪える武器攻撃連打で瞬殺できると考えるんだ。

67 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 15:24:19 ID:G0EIH+hE

>>66

ポルナレフスレの住人とお見受けしたでござる。

仲間でござる。

ナイフ野郎は華麗なステップを見て楽しむ！とだけ言わせて頂こう！

68 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 15:40:25 ID:Cose1BgK

>>61

叫び声といえばソドム戦直前の「エイヤ～！！」も外せないw

俺もアビゲイル面の曲大好きだ。前半・セクシートイレ・後半どれもお気に入りだね。
アビゲイル面の曲はSFCのほうが個人的にはいいかも

俺にはコーディの断末魔が「ぎょおおおおおおお！！」って聞こえる。

69 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 17:55:06 ID:G0EIH+hE

今、SFCでやってたら、ハガーのダメージが八割ぐらいスーッと回復した。何もしてないのに、だ。

こんなの初めてだ。

もしかして、なんかのルールあるのか？

70 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 18:32:11 ID:???

SFCのGUYか？犬の前に立つといろいろあるらしいんだが
トイレ出た直後の犬でなるらしい

71 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 19:24:40 ID:???

>>70

SFC無印でも出来るらしい。

72 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 20:07:57 ID:???

GBA版はできないのかな？

73 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 20:46:25 ID:lccjZ+NV

1989年のアーケードゲームで、ここまで人気の続いている作品って他にはないよね。本当に偉大な存在だと思う。

74 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 23:28:16 ID:V7+FsfNG

>>70

そう。SFCゲイ。

犬の前に立つと、何か起こるんだ。

トイレ直後の犬だったよ。

回復した瞬間「あれ?!」と思ったが、お犬様効果でしたか。

他にも裏技ありそうな悪寒・・・

>>73

だな。何回やっても飽きない。最初で最後っていうぐらいの完成度の高さ。

3出すにしても開発陣は相当、プレッシャーあるだろな。。

75 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 01:26:41 ID:HV5nl1ng

FF ファイナルファンタジー

76 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 02:23:16 ID:???

タフの海外名が3なんだけど。

ストリートワイズは4に当たるのかな。

リベンジは格ゲーなので...

犬の御利益はSFC版の2作とGBA版のおまけ。

全ての犬に特典があるが

実用的なのは体力回復の犬のみだ。

77 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 04:19:24 ID:???

GBAで、Zコーディー使おうと

「そうそう、確か犬の前で.....」

と喋るデモがあるんだよな。
新規にとっては裏技のヒントだし、古参にとってはにやりとさせられる、うまい演出だよなあ。

78 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 09:43:45 ID:z9EV0lJu
いろいろ試したけどワンちゃんの前で押しながらパンチボタンで回復していく。
無限に回復できるみたいやね。

79 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 11:28:02 ID:???
ナイフ野郎のイナバウアーはガチ
時代を先取りしすぎだろ

80 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 13:31:12 ID:???
スーフファミで初ファイナルファイトが出てさ。俺、死なずに全面クリアできるんだぜ！すげーだ
ろ！

81 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 16:44:08 ID:???
ケンシロウとかマイコーとか、ガードしたあと確反入れてくる事があるから困る

82 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 18:07:43 ID:???
コーディー
犬夜叉並みの身軽さが特徴。軽量級。
鉄道車両でいえばキハ110系、キハ200系気動車だ。
戦闘力は3段6要素。

ハガー
動きは遅いが、重量級で、相撲やプロレスなどと言った技が得意。
鉄道車両で言えばD51蒸気機関車。

ギンコ
コーディー並みの身軽さだが、戦闘力は低い。中量級。
戦闘力の低さはコンピュータで補ってカバーしている。
戦闘力は1段3要素の特性であり、開始時には不利となるが、
中速面で十分な戦闘力が発揮されるようになる。
鉄道車両でいえばキハ65系と同じになる。
コーディーとは異なり、常に冷静で、感情的になることは少ない。

83 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 18:10:24 ID:???
ニコ厨の自分がいろいろやりすぎた動画あるけど・・・

見る？
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm723603>

84 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 23:26:05 ID:???
ファイナルファイトタフ？（ルシアとディーンがいるやつです）で、

オプションの設定で、
ATTACK 攻撃
JUMP ジャンプ
EXTRA JOY 体力消耗の必殺技
HOLD DIR ???

HOLD DIRがわかりません。
ボタン押してもなにも反応しません。なんの意味があるのでしょうか？

85 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 00:25:10 ID:???
向きの固定じゃねえの？

86 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 00:35:55 ID:???

>>85

たしかめてみました。
本当ですね！ありがとうございます。助かりました。

87 : p4115-ipbf1004hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/08/05(日) 02:05:51 ID:???

保土ヶ谷粘着ゴキ&ゴキブリ隔離スレ

【史上最低】MD専用ファイナルファイト隔離スレ
<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro/1186245403/>

88 : OMCfa-02p1-207.ppp11.odn.ad.jp : 2007/08/05(日) 10:56:45 ID:???

メガCD版やってみた

いけれど金がないから買えない.....Oita

89 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/08/05(日) 11:44:26 ID:???

>>87

乙であります

90 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 22:19:38 ID:???

ゲーセンで見かけるたびにやるんだけどアビゲイルが倒せねー
他のボスのように軸ずらしからパンチはめしようとしても抜き手にやられる。
当たり判定が大きいのかな
刀持っていくと楽って聞いたけど明らかにリーチで負けてすぐに落としてしまう

91 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 22:42:06 ID:???

俺もハガーではアビゲイル倒すのに何機も死ぬ。
ガイ、コーディならパンチハメor画面端パンチハメ投げで殺すんだが・・・

誰かハガーでのアビゲイル戦攻略法知らない？

92 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 23:30:07 ID:???

何かあいつの当たり判定が特殊みたい
1キャラ分ぐらい下にずれて刀振ったら当たる
ハガーだったら雑魚敵が出てきたら雑魚を投げて直後の無敵時間にアビゲイルに攻撃する。
立ち上がりが無茶苦茶早い上に投げ間合いも広いのでもしバックドロップで投げちゃったら、
必殺技をやっておく。

こんな感じで勝てました。

93 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 10:05:13 ID:cGL5b8t9

鉄パイプのパーン！とゆー渴いた音が好き

94 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 17:08:41 ID:???

アビゲはダウンさせたら縦方向(広いほう)で待てれば
無防備に真横に歩くので攻撃し放題。

雑魚が邪魔ならそのまま動かずパンチ連打すれば
ジグザグ歩いて当たりに来てくれる。
武器があれば端で振ってるだけでいい。
ガイは三角飛びが使える。

>>92

バックドロップ後に上か下に退避すれば
再度掴みに行ける。必殺技は勿体無い。
最初の雑魚が出てくるまでバックドロップを何度も決めておく。
>>90

武器がアビゲごときにリーチで負けるはずはない。
奴が起き上がり無敵中なら別だが

95 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 17:48:57 ID:???
しかしスーフファミ版のアビゲイルは起き上がり無敵長すぎて鬼だ

96 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 18:19:01 ID:???
その代わりダッシュパンチの判定が弱くなってるよ。
AC版ではガイしか避けられなかった。
掴み判定も上側が弱い。

97 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 21:01:00 ID:???
SFCプレイヤーの俺はハガーVSアビゲイルでは、
まず雑魚を殲滅に専念。パイルドライバーでアビゲに巻き添え食らわせとく。
雑魚消滅したら、アビゲから離れてアビゲのダッシュパンチ待ち。
ダッシュパンチ来たら、タイミングよくパンチで止めてバックドロップ

これの繰り返し。パンチで奴を止めるタイミングは多少シビアだけでも。

98 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 23:07:24 ID:???
ハガーなら雑魚は無敵作りに利用したほうがいいと思うよ

99 : NAME OVER : 2007/08/07(火) 23:04:19 ID:???
アケ版アビゲイル戦で、
湯沸かしダッシュパンチを縦にかわしてやろうと思ったら、
真っ赤になりながらジグザグ走行してきやがった時の恐怖

100 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 16:53:39 ID:???
エルガドをナイフはめでブチ殺す気持ちよさは以上

101 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 19:14:06 ID:zGhiurl3
殴ってるザコの後ろでエルガドがしゃがんだ時の恐怖は異常

102 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 09:01:35 ID:???
攻撃ポーズのまま滑ってくるエルガドには失笑

103 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 12:09:02 ID:2SJPwFqu
鉄パイプで数人まとめて殴ったときの
ポポポーンッ！って音が好き

104 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 15:58:31 ID:UP8ugmYw
鉄パイプの音
SFC「シパーン！」
AC「ボグッ！」

105 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 21:59:16 ID:???
AC版回復アイテム

ほぼ100%回復 = 原始肉、七面鳥、ステーキ
50%回復 = ホットドッグ、カレー、ピザ、寿司、ハンバーガー
25%回復 = オレンジ、マスカット、バナナ、リンゴ、パイナップル
10%回復 = 赤ビール、緑ビール、黄ビール、ウイスキー、ペプシコーラ、ガム

AC版得点アイテム

10000点 = 金の延べ棒、ダイヤモンド
5000点 = ネックレス、指輪
3000点 = ドルの札束、円の札束、10円玉、時計
1000点 = ハンカチ、ハンマー、ラジオ、帽子

たぶんこれで全部。GBA版の海外版では、ビールが全部「C」と書かれた茶色いビンに差し替えられている。

「VITAMINE」と表示されるから、たぶんオロナミンCかリポビタミンD。
海外では未成年に対する飲酒の規制が厳しいのでこうなったんだろうな

106 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 22:06:34 ID:???

海外版ではナイフで攻撃しても血が出ないんだよな
出血の絵は悪影響を及ぼすとかっていう理由で。

107 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 06:41:27 ID:???

久々にSFC版の1をやってみた。

すげえ難しい...こんな難しかったっけ??

まず3面アンドレ×2に首掴みでキャッチボールされてコンテニュー1回
4面ナイフ地帯で残機削られまくりで、辛うじて辿りついたアビに湯沸かしパンチ立て避けして後ろ側に逃げたらバックしてきてもう一回
ベルガーにやられて市長また必死にフーフーwwww
最後にボウガン避けきれなくてご臨終。。名前は当然迷わずSEXwwwwww

何かSFC版は理不尽なまでに敵の攻撃力が高いと思うのは、俺の気のせいなのか?アビとかベルガーは一撃でも食らったらほぼウァ!するし....。

108 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 11:39:00 ID:???

>>107

SFCは一度に出てくる敵を3人までしか出せないから敵の攻撃力を向上させてバランス調整してるのでは?
(Jのマッハパンチでもけっこうくろうし、ケンシロウのハンマーナックルなら2発でウウァ!!)

あとボスがAC版と比べて強化されてる気がする。(特にエディとアビゲイル)

109 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 11:51:45 ID:???

攻撃力が高いっていうか最大体力値が低いんだよね
AC版を100とするならsfc版は80くらい

110 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 12:25:47 ID:K61ptgpl

>>109

そうそう。言えてる。敵の場合はブレッドやシモンズあたりでも体力ゲージが緑色の奴がいるしなw
そしてボスの攻撃がすんげー痛いだよwお陰でACでは雑魚だったエディが強敵に.....

121 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 22:06:04 ID:???

>>120

コーディ

トルネードスウィープ : +B(レベル4以上)

コツ・・・同時じゃなくてBを一瞬早く押すと出やすい

ザコに有効。出るのがすごく遅いのでボスには(一部を除き)使いにくい。

ガイ

ソニックキック : バックジャンプ中に を押し、着地と同時に +B

コツ・・・同時じゃなくて を一瞬早く押すと出やすい

アビゲイル戦で有効なので確実に出せるようにしておくとう便利だが要練習

武神流・二段回し蹴り : +B(レベル4以上)

コツ・・・同時じゃなくてBを一瞬早く押すと出やすい

説明書には載っていない。特に役に立つ場面は無いが、経験地が5とややお得。

ハガー

スクランブルハガープレス : +B(レベル4以上)

コツ・・・同時じゃなくてBを一瞬早く押すと出やすい

ダメージは少ないが、敵がダウンしないのでそのまま掴んで投げることができる。超便利。

コレとパイルドライバーだけでいいくらい。ただしボスには使いにくい。

ハイスピードダブルリアット : ダブルリアット(緊急回避)中に

ダブルリアットは、 を押しながらだと移動しつつ技を繰り出せるが、それがさらに高速になる。

ボス戦で高速で間合いを離したいとき便利。

122 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 23:01:17 ID:???

>>121

ありがとうございます

攻略本も見つからなかったのを助かりました

123 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 02:18:59 ID:???

マイティのベルガーはパターン知らないと厳しいぜ。

7年ぐらいやってないんで忘れてもうた

124 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 03:50:17 ID:???

マイティファイナルファイトなんてもんがあったなんて知らなかった

125 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 08:04:06 ID:???

120です。

練習してるんだがガイのソニックキックが全然成功しねえw

あとコーディで昇龍拳みたいなやつ出ました

(+ B)

126 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 09:24:54 ID:27a6u8pz

PCで使える最強ジョイスティックはコレだ！

HORI リアルアーケードPro. 3 SA

http://www.horistore.com/shop/item_detail.php

画像

<http://www.horistore.com/images/items/detail/HP3-21.jpg>

【主な仕様】

ボタンユニットにも三和電子社製のパーツを採用。

(USB接続でセイミツ、三和、両方のレバー & ボタンが無加工で取り付けできるのはこのSAモデルのみ)

カラー変更。

(量産型リアルアーケードPro. 3の天板はカーボン調の天板印刷が剥げてきますが、このSAモデルならアクリルなので問題なし)

ユーザビリティ向上のための微細な変更。

(このSAモデルのみ、天板のビス6本で直接内部を開けてメンテが出来る。)

USB接続だからPCに直接繋げる。ドライバはWindows標準ドライバでOK。変換機を挟まないから入力の遅延無し！

9/20までのネット通販専用のHORIストア完全受注生産品です！！

過去の限定品RAP SA、SE同様、今オーダーしないとヤフオクで3万円以上の価格になること間違いなし！

127 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 11:43:23 ID:???

>>125

訂正する。

ソニックキックは、バックジャンプ中に、その後着地と同時にBで出る。

あとそのコーディーの昇竜拳は連続攻撃の最後の一発では？

128 : 120 : 2007/08/18(土) 14:34:56 ID:???

>>127

いや、別。

コマンドは正確ではないかもしれないが + B でなんか出る

129 : 121 : 2007/08/18(土) 19:04:12 ID:???

>>128

出た。トルネードスウィープのタメ中に +B レベル4以上(経験値4)

いまだ発見されていないコマンドがあったとは・・・

130 : NAME OVER : 2007/08/19(日) 01:08:09 ID:YCZcZcGS

武器好きとしてはFF1をオプション画面で武器を常に持ってる状態にできるようにしてほしいかった。

そうすれば、ゲーム性も広がったはず。

オプションで、

武器の所持：鉄パイプ、刀、ナイフと選べれば、まさに神ゲーとなつたらう。

FF・ウェポンとかでないかな(・・')

131 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 19:02:06 ID:JB6eQwgm

鉄パイプのポパーン！という音で芸人のアクセルホッパーできそうだな。

ポッパンスパパーンパーンパーン

132 : NAME OVER : 2007/08/21(火) 00:57:20 ID:yn7PMwsR

SFCファイナルファイト・グイに付いてたアルフライラのサントラが大好き

エイヤーッ

133 : NAME OVER : 2007/08/21(火) 01:02:13 ID:TN+U7/vr

アマイヤッ！>ディヤー！のコンボ最強

これならアビゲイルをノーダメージクリアできる

134 : NAME OVER : 2007/08/21(火) 18:39:57 ID:???

>>121

>>120じゃないが助かりました。

最近カプクラで始めたんですが、マニュアルが英語でサパーリ...

あとついでな質問で恐縮ですが、各面のボスの会話の内容を誰か教えて下さい。
特に選択肢があるボス。

カプクラのやつはNES版で英語なのでこちらもサパーリ...

適当にNOとか答えているけど、もしかしたら知らず知らずにマッドギアに協力

しているのかもしれない。
そんな事になったら市長とか変な忍者に殺される...

135 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 21:36:23 ID:KvRMshC4
SFCゲイで難易度をエキスパートにした。
2面で地下鉄乗る前にエルガドが降って来た時はケツ浮いた。

136 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 23:55:46 ID:???
>>134
ゲームの英語くらい訳せ
あっちの小学生が理解するレベルの文章でしかない

137 : NAME OVER : 2007/08/25(土) 08:20:45 ID:???
ハガーでドロップキックしたらオカマに
バク宙蹴りみたいので返されて半分持ってかれた

・・・なんすかそれ

138 : NAME OVER : 2007/08/25(土) 22:59:41 ID:aL93hsKR
オカマの蹴りって、かなり減るよな。ケンシロウほどではないが・・・
ハガーのパイル決めようとジャンプした途端、ケンシロウやオカマに一発死される。

139 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 02:15:57 ID:???
カマサマーな。
運が悪いと起き攻めが返される

140 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 10:46:21 ID:???
>>132
サントラというかミニCDみたいなやつだね。
アルフライラ...懐かしい。最初は全員女性だったなあ。

141 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 00:26:58 ID:u1eahFz6
ハガーの「パンチ2発 吸い込みバックドロップ」は何度やっても気持ちいい。
ファイナルファイトの時点で吸い込み投げってあったんだな。
スト2のほうが先? ザンギの吸い込みとか。

142 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 03:20:55 ID:Qdn/SiT8
このゲーム去年のいまぐらいの時期にげーせで血眼になってやってたな~
「絶対今日クリアしてやる!」と意気込みつつ数ヶ月が過ぎw
初めてベルガ-吹っ飛ばして牛井見たときはかんだうしたな~なつかしい

143 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 05:04:29 ID:???
>>141
ファイナルファイトのが先。
スーパーファミ版でもよくやってた。
連続技のフィニッシュで背後から迫る敵を吸い込んだり。

144 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 10:16:26 ID:???
ハゲヒゲデブの歩くより遅い突進で半分近く減るのが理解できん

145 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 21:52:19 ID:???
アンドレのパイルで1ドットしか減らなかったことと、
満タンから全部減ったことがある。実話。

146 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 22:07:22 ID:wcRBBgq/
>>143

左コーナーの進入で車体が左に向き始めたところから右で合ってる

156 : NAME OVER : 2007/08/31(金) 21:18:11 ID:???
ここでザンギュラのスーパーウリアッ上

157 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 02:02:25 ID:OF/1B2lz
VC版やってる人いる？

158 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 20:53:39 ID:ZeGOp5J2
CCC版ってパンチハメやりにくくない？

159 : NAME OVER : 2007/09/05(水) 03:28:38 ID:???
使わなければいい

160 : NAME OVER : 2007/09/05(水) 23:09:22 ID:3BAUXiK4
一体、なんのゲームの話なんだ・・・

161 : NAME OVER : 2007/09/07(金) 21:59:07 ID:???
>>136

遅い
一緒に収録されているBionicCommandは訳せませす。
例：Show the 2nd platoon can do!

直訳：第二部隊に何が出来るか見せなさい

意訳：フハハハハ！貴様、気に入ったぞ！俺の妹をファックしていいぜ！

でもFFは解らない。なんかBCは日本人が訳したお行儀の良い英語、
FFは向こうの人が訳した英語、そんな気がします。

162 : NAME OVER : 2007/09/08(土) 01:32:55 ID:???
ハガーのハンマーナックルの硬直にカマの小宙返り蹴り合わせられて
マジで萎えたわ

163 : NAME OVER : 2007/09/08(土) 13:03:07 ID:???
それはヘタなだけ。それも想定に入れて動くべし。

164 : NAME OVER : 2007/09/08(土) 19:02:29 ID:???
今日久々にファイナルファイト2をやったらいきなりバグった。
敵が全く出てこなくてボタンもYボタン(しかも必殺技)しか使えず。
これは0点クリアできるのかと思ったら何も壊せず2面で詰んだ

165 : NAME OVER : 2007/09/08(土) 21:06:20 ID:???
<http://www.youtube.com/watch?v=ppL9HyHg8U4>

166 : NAME OVER : 2007/09/09(日) 02:39:17 ID:???
>>162

ハンマーナックルは隙が大き目だから
出すのは最終面のビル入り口付近だけにしとけ。
連続技のフィニッシュは常にバックドロップ
混戦時にパンチの段階で敵が死んだら手を止めて必殺技だ。

167 : NAME OVER : 2007/09/09(日) 03:46:58 ID:???
常にバックドロップとか決め付けてしまうと敵が分散してまずいこともある。
あとパンチ2発で敵が死んだら、すばやく後ろを向いて上(下)+攻撃ボタンで吸い込み投げ。

168 : NAME OVER : 2007/09/09(日) 04:11:45 ID:???

ハンマーナックルは基本的に
ジェイクタイプの群れ相手にしか使わないな。
終わり際に色々食らって苦い印象しか無い。
分散のリスクはあっても出来るだけ引っこ抜きを狙って行きたい。

前後の敵に交互にパンチ バックドロップとか、
コーディーならジャブ2発、背後の敵にボディ 投げとか
まあ魅せ技でたまに。

169 : NAME OVER : 2007/09/13(木) 22:04:23 ID:/5U3HLuQ

パイル決めようとして、ジャンプした瞬間、オカマに蹴られるのは惨め。

混戦でケンシロウに半分以上持っていかれるのも痛恨。

170 : NAME OVER : 2007/09/15(土) 04:06:42 ID:???

最終面のエレベーター前でポルちゃんだけ残して全滅させた。
そしたらポルちゃんは面クリ時の雑魚のように吹っ飛んで死んだ。
他の場所のようにウロウロしながら
市長を見送るのかと思ってたので寂しくなった

171 : NAME OVER : 2007/09/15(土) 16:14:21 ID:qZpAWrxX

j

172 : NAME OVER : 2007/09/15(土) 21:59:38 ID:a/bQWu22

このレスを見たあなたは確実に交通事故に会います

逃れる方法はただ一つ

このスレに行き

<http://game11.2ch.net/test/read.cgi/ff/1189171667/>

デア・リヒター最強

と書き込んでください。書き込まなければ確実に明日交通事故にあいますよ

173 : NAME OVER : 2007/09/16(日) 22:40:10 ID:???

>>172

こいつは各板で「ヌケサク」「デア厨」「ラオウ教祖」などと呼ばれている村ガイコピペ荒らしで
す

大分と大して変わらないレベルなので相手にしないで下さい

174 : NAME OVER : 2007/09/17(月) 08:17:45 ID:???

この板でコピペ荒らしをしているのはMD派の保土ヶ谷しかいません

175 : NAME OVER : 2007/09/19(水) 10:16:26 ID:???

ハガーの吸い込みパイルは何回やっても快感だ。
しかし、パイルばっかして挟まれて健四郎にゴス！が泣ける

176 : NAME OVER : 2007/09/19(水) 16:44:05 ID:???

メガCD版が馬鹿にされてるみたいだけどもなぜ？

二人で出来るからいいと思うんだけど？

悪いのはガイの声だけじゃない？

あとソドムの前で蹴破っていくところでハガーだろうが誰だろうがガイの掛け声になる所か

177 : NAME OVER : 2007/09/19(水) 21:48:20 ID:???

>>176

>>2

178 : NAME OVER : 2007/09/20(木) 01:17:12 ID:???

>>176

ソドム前のえいやーはAC版からの仕様。

個人的にはAC版の攻略パターンが使えることと

声や効果音が同じなので基板を買うまではお気に入りだった。

179 : NAME OVER : 2007/09/20(木) 08:57:36 ID:UVQzUnxM

ファイナルファイトタフでガイのメガクラッシュの出し方教えてくださいませんか？

ボディを連打して最後に気功拳のようなやつをいれるやつです。

180 : NAME OVER : 2007/09/20(木) 10:49:06 ID:???

>>177

メガCDもスーパーファミコンもプレイしてたけど気がつかないことばかりだったw

パンチおそいのは連射の裏技があったはずだけど手動じゃないと気がすまないのかな？

しかしライトプレイヤーな俺は敵が4体しかでないとか全然気がつかなかったなー

殴ってる最中に必殺技しようとして殴りができるってのは言われてみればそうだった気がするw

181 : NAME OVER : 2007/09/20(木) 10:54:10 ID:???

吸い込みでいったらSFC版のアビゲイルだな

いつやってもあの投げ判定は理不尽だ

スト2のダルシムのしゃがみ大ピンチの先ちょをザンギのスクリューで吸われる位理不尽だ

182 : NAME OVER : 2007/09/20(木) 11:10:21 ID:???

>>179

ゲージ満タン時掴んで右・右下・下・Yだったような...

ハガーも同じで、ルシアが下・下・右・Y、ディーンが下・上・Yだったとオモ

売るんじゃないかなあ...どこ探しても見つからねえよorz

183 : NAME OVER : 2007/09/20(木) 21:29:33 ID:UVQzUnxM

>>182

ありがとうございます！！

どこ探しても必殺技見つからなくて困ってたんです。

十字キーを2回転させてボタン全部押せば出る、と聞きましたがこれはやはりウソでしたか

どうもありがとうございます！！

184 : NAME OVER : 2007/09/21(金) 00:31:11 ID:???

>>183

ついでにコマンド表貼っときますね

数字はテンキーに対応、 ついてるのは上記の超必な

ガイ

2 3 6 + Y、後ろつかみ中に 8 + Y (3 発まで可)、 つかんで 6 3 2 + Y

ハガー

2 3 6 + Y、 つかんで 6 3 2 + Y

ルシア

6 2 3 + Y、空中で 2 3 6 + Y、 2 2 6 + Y

ディーン

6 9 + Y、後ろつかみ中に 8 + Y (さらに 2 2 + Y で追い打ち可能)、
2 3 6 + Y (遠くの敵をつかむ技)、 つかんで 2 8 + Y

その他

つかんでから 2 + Y で後ろつかみにできる。

185 : NAME OVER : 2007/09/21(金) 03:53:44 ID:???

>>180

連射の裏技を使ってもやはり遅い。

連射によるアニメーションキャンセルの設定にミスがあったのだろう。

連射中に必殺技が出ないのはAC版も同じ。

連射中は同時押ししてもパンチが優先されるという仕様で、

MD版は必殺技ボタンが内部的に同時押しで処理されているためかと。

186 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 12:10:58 ID:0xo1PVyi

>>184

おおお！またまたありがとうございます！！

つかんでから後ろつかみできるとは知りませんでした。

ノーダメの動画とかであったような気がしましたがこれの事ですかね？動画の方は動きが速すぎて

私では何してるのかよくわかりませんがww

しかしこんなに必殺あったんですね、ほんとに助かりました！！

187 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 21:56:00 ID:JQ+Y3waH

>>181

アビゲの吸い込みは極悪だよな。

パンチハメできないハガーだと、何機死ぬか・・・

俺は平均4機死ぬ。

188 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 03:26:05 ID:???

ラス面の初めのビルの看板に開発人の名前なのに今日気づいた

189 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 04:48:18 ID:???

>>176

オープニングでのガイの『じゃしかあ？』で吹いた

190 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 06:41:33 ID:???

FFCD は音楽がフルアレンジで大好き

191 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 20:16:54 ID:???

AC版で、ガイ使って、

なんとかパンチはめ無しで最後まで行けないかと頑張ったが、

6面中庭アンドレ×3で全滅。

肘 回し蹴りの時の隙を突進で潰されるのがどうにもならん。

安定するにはひたすらジャンプキックを繰り返すしかないのだろうか？

192 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 22:55:53 ID:???

>>191

消したほうがいい

193 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 23:22:42 ID:???

>>192

なるほどその手が、

ありがとまたやってみる。

194 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 02:27:44 ID:???

>>187

まず出現したところを掴んで左へバックドロップ。
一番下で待つ。

歩いて近付いて来たら上から掴みに行く。

ダッシュパンチは上へ歩けば当たらないのでそのまま掴む。

雑魚は掴んでアビのいないほうにバックドロップして

バックドロップの無敵中にアビを殴る。

以上が主なダメージ源。

AC版については>>94参照

195 : NAME OVER : 2007/10/04(木) 00:50:42 ID:???

FFCDは5面前半のアレンジが最高だな。

2面後半はがっかりアレンジ

196 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 02:25:25 ID:???

5面後半(とラスト)も落ち着いた感じのアレンジでガッカリ

197 : NAME OVER : 2007/10/09(火) 22:30:14 ID:uxMyJgjz

FF2の劣化にはドン引きした。

いろいろ改悪が多いけど、

投げでのダメージ量の改悪(投げで何分の1になるようにすべきだったかと)

攻撃ヒット時の音に違和感ある

武器での攻撃でダメージが少なすぎ

敵キャラに魅力なし

結論:「気持ちよくない」

やっぱ初代が一番だわ。

198 : NAME OVER : 2007/10/09(火) 23:21:43 ID:???

2は敵が堅すぎなんよ

199 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 00:08:30 ID:???

やるこた相変わらずパンチはめだしな

エリプレみたいな爽快感あふれるタフ2出してくれんかなあ

200 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 00:35:55 ID:???

おれは結構好きだが

どの国でも敵キャラがボス以外は同じだからなあ...

世界中を舞台にする意味が無いんだよな。

前作はメトロシティのみが舞台だったから

それでもよかったんだが。

もち、固すぎるのもアレだよな。

SFCだと敵キャラをうじゃうじゃ出せないから

その代わりに...って感じだったんだろう。

201 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 01:46:02 ID:???

飛び蹴りが着地まで出っ放しで

状況によって出すタイミングを変える必要が無い。

ハガーなのに掛け声がショボイ。

投げのダメージ一定化(ここさえ前作と同じ仕様なら固くても良かった)

コンボ派生投げの投げ間合いが狭くなった(引っこ抜きが出来ない)

パンチハメ必須になった(前作は使わなくても問題無かった)

バックジャンプが無意味になった。

一部の効果音がストIIの流用でゲームに合わない。

202 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 09:42:34 ID:mwp6P5Vc

>>200

> どの国でも敵キャラはボス以外は同じ

アンドレー家と最弱ザコは仕方ないとしても、各ステージに「ボスの親衛隊」といった感じでステージ独自の中堅ザコを出して欲しかった。

> 固すぎる

もしFF2がDSで発売されるなら、敵の耐久力は見直されるかも知れない。

203 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 18:51:04 ID:???

時代劇で主役が雑魚ドモをアレよという間に一掃

FFはコレにちかい物がある。

だから、高度なAIとかやけに硬い敵とかはいらんな

ボスは別だが。

204 : NAME OVER : 2007/10/14(日) 00:45:31 ID:???

マキヲタには大人気のFF2

205 : NAME OVER : 2007/10/16(火) 04:41:55 ID:???

打撃に重みを感じなくなったのが一番萎えたな

206 : NAME OVER : 2007/10/16(火) 10:10:31 ID:Yb57JLjQ

アーケード版

ファイナルファイト

おそらく俺のマイベスト...

207 : NAME OVER : 2007/10/16(火) 12:50:23 ID:evn6ksCr

>>199

エイリアンVSプレデターの爽快感はいいよな。

あの完成度でFF2を作ってたほしかった・・・

208 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 01:05:41 ID:???

タフ2の読みはタフターフ

209 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 03:55:37 ID:???

天地2みたいな打撃フィニッシュがイマイチ弱い投げゲーで

通常3発目をテクニカルに使う方向性

210 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 11:28:16 ID:Q/n68a9E

駿河屋に450円であったから買った

このゲームはスト みたいに市場でダブついてない割に安いな

211 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 12:02:39 ID:???

タフタフタフターフデント

212 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 20:23:06 ID:???

今日はかなりランク高かったわ

2面のJがすでにハンマーナックル硬直に割り込んできてたから

嫌な感じはしてたんだけど、アンドレはショートダッシュしまくり

ナイフはつんつん突きまくり、カマは小跳び蹴りしまくりで散々だったわ

213 : NAME OVER : 2007/10/18(木) 00:16:55 ID:???

対ソドムのジャンプ下ヒット確認法なんだけど

ハガーでやる場合、ソドムの起き上がり時の行動が

ただ立ち上がるだけorリバサタックルばっかだとかなり面倒いよなァ。

ボディアタックで地味に点が稼げるけど。
こうなると上下待ち戦法でも多少面倒なことになるよね。
起き上がりに怒り心頭?で固まってくれる割合が極端に少ないってのは
ひょっとしたら何十分の一の高ランクモードかも

214 : NAME OVER : 2007/10/18(木) 00:55:59 ID:d7+QC8XV
ハガーばっか使っていて、たまにと思いガイ使ったら「なんだ、この軽さ・・・」
全く気持ちよくなかった。やっぱハガーしかない。

FF初代>天地、エイブレ>>>>超えられない壁>>>タフだろ。

215 : NAME OVER : 2007/10/18(木) 23:29:47 ID:ktKtNo2Y
ハガーで1コイン安定しないっす。
調子良いときは一人も死なずに6面最終防衛ラインまでいけるのに
悪い時は悪い。今日はエディでゲームオーバー。
精神上よろしくないよこのゲーム。面白いけど打つた。

216 : NAME OVER : 2007/10/18(木) 23:34:33 ID:???
そういや、CCC版FFってコイン投入再現されてる?
X-menサターン版は裏技でソレが再現されてたんだが...

217 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 00:18:27 ID:???
CCCはコイン投入ファンファーレが聴けない

218 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 00:40:59 ID:???
>>215てきとーにやっても簡単にノーミスクリアしてしまう激ユル難易度のFF2の方が
100万倍撃つた。
マキでオナニーする奴には神ゲーなんだろうが。

219 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 00:46:51 ID:???
全く安定しない天地2が伐つ

クリアできるのにたまに2ボスとか3ボスとかでシボンヌ

それはそれとしてカプコレがベスト化してたから買ってやったぜ!

220 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 02:19:31 ID:???
マンネリ打破のため、新たなスク消しポイントを開拓するプレイ。
失敗したら最終防衛状態に陥るスリルがいい。

221 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 05:09:16 ID:b+EBrmxz
2でエリザとマリーの女敵キャラが飛んでくるのどう対処してる?

222 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 12:05:57 ID:???
>>221
SPINNING SWORD SLICE

223 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 14:42:26 ID:PcxEmibk
ナイフ男やメタボリックの起き上がり攻撃がうざすぎる。
スライディングや頭突進重ねられると回し蹴りが間に合わない

224 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 16:19:05 ID:???
ハゲの歩くよりのろい突進で4割

225 : NAME OVER : 2007/10/20(土) 04:50:19 ID:???

間に合いそうにないなら自然に起きるのを待ってスカす
それでもダメなら諦める

226 : NAME OVER : 2007/10/21(日) 01:41:45 ID:???

起き上がった瞬間は必殺技が出せないが敵を掴むことは出来る。
攻撃を重ねて来ないようなら投げを狙ってみるのも良い。

227 : NAME OVER : 2007/10/21(日) 22:27:16 ID:4bJW/waT

アンドレ ピザ ダルシム バルログがきついな

パンチ範囲外からのナイフ攻撃なんてほんとよく考えてやがる

起き上がり重ね なんぴとキック...

ああひどい

228 : NAME OVER : 2007/10/24(水) 16:18:39 ID:z6Bn5jM7

ナイフ野郎の投げたナイフとハガーの投げたナイフがぶつかると、
ハガーのナイフ弾かれるんだなww 普通にナイフ野郎のナイフ飛んできて刺さったw
コーディだとナイフ野郎の投げナイフに勝つんだろか？

229 : NAME OVER : 2007/10/27(土) 11:54:58 ID:???

ラスボスの体力が黄色ゲージ1/4くらいの時にとび蹴りしたら死んだんだけど、これって仕様？
他の敵にキックしても全然減らないのに.....

230 : NAME OVER : 2007/10/28(日) 09:31:17 ID:???

気のせいor見間違い

231 : NAME OVER : 2007/10/28(日) 16:29:23 ID:???

3R R240 Black 550W PSU \14,800
Athlon64 X2 5600+ BOX(ADA5600CZBOX) AM2 17,169円

232 : アゼル : 2007/10/28(日) 19:11:04 ID:Ta/tizxP

お初、他の掲示板で書いた同人誌の続きです。
書ききれなくなったのでここで書こうと思います。

ドSなホットパンツシーメールを.....

前回まで

毒と悪魔の手。

最強の乱交は今、更に熱くなる。

つづく

233 : アゼル : 2007/10/28(日) 19:43:31 ID:Ta/tizxP

アゼルの左腕が変身した悪魔アルゴサクスにアゼルが話しかける。

「アルゴサクス。彼女の脚を舐めてやれ。」

「へへへへいいいのかぁ、気持ちよすぎていっちまうかもしれねえぞ。」

ポイズンは、舐めなというように脚をアルゴサクスのほうに向けた。

「いいわよイカせて。あたしは何回でもイケるのよ。」

「じゃあ、お言葉に甘えて。」

つづく

234 : アゼル : 2007/10/28(日) 23:16:43 ID:Ta/tizxP

アゼルは左腕をを前に出し、アルゴサクスの体をポイズンの脚に近づけた。
そうすると、アルゴサクスはポイズンの両腿を持ちそれを眺めながら広げた。
「とてもシーメールとは思えねえなあ、綺麗な脚だ。へへへへへ」

「あうっ・・・エッチな悪魔・・・ね・・・」

持っただけで脚をびくつかせるので、アルゴサクスはさらに興奮した。

「じゃあ最初は腿からだ。」

アルゴサクスは、腿の辺りを舐め始めた。

「あっ！！んっ！！」

ポイズンは、犯されているようにセクシーな声をあげる。

そんなポイズンを眺め、アルゴサクスは容赦なくポイズンの腿を舐め回す。
腿から膝へ、膝から膝の裏へ、脚のあらゆる部分を犯すように舐める。

「ああ！！あひい！！」

ポイズンは椅子に身を倒し、敏感に悲鳴をあげた。

右手で左脚をさすり、舌で右脚を舐めるセクハラではすまされないプレイ。

アルゴサクスの舌はついにつま先まで到達し、指の間も舐め回した。

つま先をすうように舐める。

「あ・・・そんな・・・あとちょっとで・・・」

「なんだ？もういくのか！」

そして、

「イっちゃうーーーー！！！！」

ポイズンの精液がホットパンツを貫通し、アルゴサクスの顔に降り注ぐ。

ポイズンは、そのまま一定時間動かなくなった。

「どうだ。すごい敏感だろ。」

「ああ！！！！ごちそうさまでした！！！！」

つづく

235 : アゼル : 2007/10/28(日) 23:19:19 ID:Ta/tizxP

この同人誌はファイナルファイトその3という掲示板で前の話がみれます。

236 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 15:12:52 ID:???

それマジでジェシカ？画像あんならすぐ出せ

マジなら市長総力をあげて潰すが

237 : NAME OVER : 2007/10/30(火) 20:50:36 ID:???

MSI K9AGNEO2-Digital 11,469

Athlon64 X2 5600+ BOX 17,169

HDT725032VLA360 9,269

SAMSUNG HD400LJ 9,378

238 : アゼル : 2007/10/30(火) 23:57:51 ID:gijqj/B4e

アルゴサクスの唾液でぬれぬれになったポイズンの右脚。

射精の連続で放心状態のポイズン。

アゼルのアソコもビンビンだった。

「ポイズンちゃ～ん 気持ちよかったか～い」

顔に浴びた精液を一滴たりとも残さず舐め終わったアルゴサクスが、ポイズンのあらわな股間を眺めながら言った。

「・・・フッフ・・・、やる・・・わね・・・じゃあ・・・あたしの一番のチャームポイント、魅せてあげる。」

ポイズンは、股間をびくつかせながらも椅子から立った。

すると、自分の精液で濡れたホットパンツのチャックをおろし、それをセクシーに脱いだ。

「こりゃたまんねえなあはははははあ！！！！」とアルゴサクス。

「でけえ。」とアゼル。

ホットパンツを脱いだ彼女の股間には、立派な巨根と巨大な玉が付いていた。

「どう。セクシーな陰茎でしょ。男もみんなこれで勃つのよ。」

アゼルは、ポイズンの巨根に顔を近づけた。
ポイズンは、自分の巨根を「えいっえいっ」アゼルの顔に当てる。
「さあ、次はあたしの巨根をしゃぶりなさい。」
つづく

239 : NAME OVER : 2007/10/31(水) 02:48:54 ID:???
最終防衛ラインの手前のJに普通パンチを連打してたら
そこに割り込まれた。やりすぎorz

240 : NAME OVER : 2007/11/01(木) 02:41:33 ID:???
飛び蹴り当てて転んでる際に進んでドラム缶に轢いて貰うのが良い。

241 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 03:43:56 ID:04Gwrn21
少しずつ進めば敵がちょっとずつしか出てこないから楽だと分かっただけでも
敵6人くらいをまとめてぶっ飛ばす爽快感を味わいたいがために
強引にバックジャンプで進み、敵を溜めてから戦う
しかし気を抜くとなんでもなような奴らにダメージを負わされて鬱に

242 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 11:47:31 ID:???
デブのキックが密かに痛い件について

243 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 00:38:18 ID:???
投げ終わりをアンドレに掴まれ
持ち上げられたところを他の雑魚に攻撃され
仕上げにパイルまで食らって一気に死亡ってことがあった。
あれから投げ終わりへの攻撃に対して必殺技を出す癖が付いた。
コディガイもハガーみたいに投げ無敵が長けりゃ良かったのに。
手数が多くて引っこ抜きみたいなマネは出来ないんだから。

244 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 01:03:48 ID:???
あんだけ強いコデーでまだ足りないと言うかw

245 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 04:30:17 ID:???
アンドレって打撃技に対しての耐久力高過ぎ

246 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 01:50:20 ID:???
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm1396207>

ニコニコに動画あったぞ。なかなか上手い

247 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 23:17:07 ID:???

コネクタ数

- ATXメイン (20+4pin) × 1
- ATX 12V (4+4pin) × 1
- PCI-E (6pin) × 2
- FDD Power (4pin) × 1
- Drive (4pin) × 6
- Serial ATA (6pin) × 6

コネクタ数

- ATXメイン (20+4pin) × 1
- ATX 12V (4pin) × 1
- EPS 12V (8pin) × 1
- Drive (4pin) × 7
- Serial ATA (6pin) × 2
- FDD (4pin) × 2
- EPS12V>PCI-E(6pin)変換コネクタ × 1

248 : NAME OVER : 2007/11/08(木) 03:43:27 ID:???
ウィキ見たが引っこ抜きについて何も書いてないな。
ハガーでのクリアは三人中最も困難ってのも煮詰まった今となっては疑問だ。
せめて、技後も持続するバックドロップの無敵を利用すれば
難易度はグッと下がる。ぐらい補足して欲しいものだ。
そういやガイの連続技間違ってたな

249 : NAME OVER : 2007/11/10(土) 20:37:21 ID:UFL9f108
やっぱりポイズンってマッドギアの男とやりまくってんの？

250 : NAME OVER : 2007/11/10(土) 22:48:28 ID:???
うほっ

251 : NAME OVER : 2007/11/10(土) 23:58:33 ID:???
カプコンクラシックコレクションにファイナルファイト入ってた。
AC版って、FF2の感触に近いな。攻撃時のヒット感とか。
SFC版FF1に慣れてる俺には違和感ありまくりだった。
だが、2人プレイできるし、敵もアイテムも多いから友達とやったら盛り上がるな。

252 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 00:16:28 ID:???
カプコレのやったけど、通常の攻撃ボタンと連打ボタンを別々に設定できないの片手落ちと言わざるをえない
同時押しボタンを設定できないのもいただけないメガクラ出なすぎ

253 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 16:26:59 ID:???
PS2のAC版やってみると、いかにSFC版が難易度高かったのがよく分かる。

254 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 18:37:51 ID:k8TAAtWOK
逆だろ

255 : 251 : 2007/11/11(日) 20:01:23 ID:???
>>252
オプションないもんな。完全移植とはいえ、あれは頂けないな。
SFCならAボタンで必殺出せるのに。
ヒット感はSFCのほうが上。

>>253
ACのほうが難しいと思うが・・・

256 : NAME OVER : 2007/11/12(月) 01:05:36 ID:???
ノーミスクリアはSFC版のほうがムズイ。
敵の攻撃力が高く回復の配置がデタラメだから。
ボスの行動パターンや性能も違うので戸惑う。

あとカプクラで必殺技ボタンを設定できないのはダメだと思うが
右も左も解らない初心者でなければ連射機能は必要ない。
オプションはある。

SFC版のほうがヒット感が上ってのは効果音の違いからではないか？
ハガーでもコーディーガイと同じ軽い音だから。
ちなみにパンチののけぞり時間はSFCのほうが短い

257 : NAME OVER : 2007/11/12(月) 05:13:26 ID:???
>>249
ニューハーフか女かは置いといて

まあ、確かにビッチっばいな

258 : NAME OVER : 2007/11/12(月) 19:25:27 ID:QcdNCB8D

ハガーは設定では五十歳近かったはずだが、
人間、肉体を鍛え抜いていれば、
五十になっても鋼のような肉体と強さを維持できるもんだろうか？

259 : NAME OVER : 2007/11/12(月) 19:57:51 ID:???

>>258

ピンスマクマホン

260 : NAME OVER : 2007/11/13(火) 00:00:55 ID:???

シュワちゃんやスタローンだって60歳前後だけど
まだまだマッチョだしな

261 : NAME OVER : 2007/11/13(火) 04:58:59 ID:???

最近シュワがブヨブヨな画像見たけど...

262 : NAME OVER : 2007/11/14(水) 12:53:38 ID:???

三島平八も強いしな。

263 : アゼル : 2007/11/14(水) 21:47:43 ID:frsVfshx

(ポイズンのチンポが俺に顔に.....待ってたぜこの時を。)

ポイズンの勃起した巨根が自分の顔に当たり、アゼルは鼻息を強くした。

「あうっ.....敏感なんだからあ.....鼻息はだめえ.....」

アゼルの鼻息が巨根に伝わり、ポイズンは脚をびくつかせた。

「じゃあなアゼル、また何かあったら呼べよな。」

「ああ、またな。」

アゼルはそう言うと、アルゴサクスを元の腕の形に戻した。

そしてアゼルは、ポイズンの巨根の先を下で小さく舐めた。

「.....あっ.....」

アゼルが舐めるのにつれて、ポイズンが小さくあえぐ。

(チンポの穴に舌がどこまで入るかな。試してみるか。)

シーメールの巨根にフェラをする男が変態的なことを考えている。

男にドSとしてフェラをしろというシーメールもまたおかしい。

つづく

264 : アゼル : 2007/11/24(土) 23:29:31 ID:vaqD81bz

アゼルは、ポイズンのチンポの穴を舌で舐め回した。

「.....そ.....そんなに.....舐めたら.....」

ポイズンは、チンポを舐めさせながら脚をびくつかせた。

(穴の中がすげえキレイだ。マジで女の肌みてえだな。)

アゼルは、左手に魔力で太い棒を出現させた。

ポイズンの8.9cmのセクシーなお尻の穴に、アゼルは棒を差し込んだ。

「あんっ.....いいわあ.....気持ちよくしてえ.....」

チンポを舌で舐め、お尻の穴に棒を入れるアゼル。

彼はさらに興奮した。

チンポの穴の中を舐めながら、根の方までくわえ始める。

ポイズンのあえぎも強くなった。

「はっ.....あ.....あん!!.....はあ.....あ!!.....ああ.....ああん!!.....ん

ああ!!」

(いい声じゃねえかこのシーメール。たまんねえ。たまんねえぜ!!!!!!)

これをベルゼーが見たらどう思うか。
アゼルは、ポイズンのチンポを玉のところぐらいまでくわえた。
ポイズンのチンポがのどまできているのに、アゼルは苦しむどころか喜びの笑みすらうかべた。
ポイズンは、チンポにアゼルののどの体温が伝わり、脚をさらにびくつかせた。
つづく

265 : NAME OVER : 2007/11/24(土) 23:51:28 ID:0j0+xp7C

メガCD版ファイナルファイト購入

思ったほど悪くないじゃん

オリジナルのゲーム入ってるし

サントラにもなるから

アレンジ曲聴き放題

最高じゃん

266 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 02:48:53 ID:???

ディズニーのダンボのOPで

ハガーそっくりの人(しかも原始人ルックが片サスペンダー状態)が

ダブルのポーズしてるイラストが出て吹いた

267 : NAME OVER : 2007/12/05(水) 00:02:50 ID:???

ちょっぴりひさしぶりにGBA版をプレイしたら、

全てのボタンが軽く押しただけじゃ反応しなくなっている...!

268 : NAME OVER : 2007/12/07(金) 20:25:24 ID:VOYPRMOB

SFC版 : 同時に3人しか敵出せないから全体的にダメージを凶悪化。

主人公側も攻撃力増大で爽快感はupしたかも。

武器の当たり判定が延長される。(というか、AC版は柄で殴ってる)

GBA版 : 敵の数まで増やしやがった。

挿入される挿絵付き会話シーンは、正直微妙(というよりムシロ...)

難易度設定を最高にして、ザンギ×2、extend×1 なら難易度は

GBA >> SFC > AC

と思う。

269 : NAME OVER : 2007/12/07(金) 20:33:28 ID:???

GBA版、Zコーディーでスーパーハードをノーミスクリアしたけど....

ほめ言葉の一つももらえないなんて....

>>268

ボスとの会話シーンがイヤな人が多いね。

俺は好きなんだけどな....

270 : NAME OVER : 2007/12/07(金) 21:01:08 ID:???

Zコーディーの性能は異常だからなあ...

ボス会話は嫌いじゃないが、オプションでのON/OFFは選ばせて欲しかった

Zキャラの勝利台詞は完全に蛇足

個人的にSFCよりACのが難しいと思うな

ボスに関してはSFC ACだとは思いますが、ステージの辛さはAC >> SFCに感じる

271 : NAME OVER : 2007/12/08(土) 04:55:02 ID:???

ACの工場設定でやる場合でしょ。

それなら敵の攻撃力と回復の配置が良好なACが最も簡単。

それにACはスクロールアウトである程度戦闘回避できるし、

272 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 11:25:46 ID:???

SFC版面白いよな。

もう何遍も言われてるだろうが、ハードに合わせた良い移植だと思う。

ちなみに、公園のナイフどもがたまに上から登場するのにびびった。

273 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 20:18:02 ID:???

ノーコンテニューだとベイサイドが限界だ

トイレでケンシロウ軍団に北斗破顔拳で頭カチ割られたあとメタボリックフェスティバルとナイフカーニバルでボコボコにされてアビゲの高い高いでそのまま昇天だぜ

274 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 23:39:18 ID:???

デブ共は若干のズレはあるものの出現パターンは決まっている

トイレのケンシロウは刀で余裕

ナイフは上か下のラインで6本落とした後にそいつらを始末

アビは適当

275 : NAME OVER : 2007/12/14(金) 06:09:28 ID:???

スーフアミのソドム強えーっ！！

死にまくるのは、慣れないコントローラーのせいばかりじゃねえぞコリヤ

多分、アケより掴み難いんだな

ここで残機ほとんど消費

276 : NAME OVER : 2007/12/14(金) 11:22:15 ID:???

起き上がり突進のタイミングも微妙に違う気がする、SFCのが少し早いような

あとは攻撃力の高さが怖いな

277 : NAME OVER : 2007/12/15(土) 01:40:33 ID:IQ6ICwhK

ソドムに起き上がりに飛び込んで突進と同時に掴む、

というのは、バグ？ だから何処にも載ってないのかな。

278 : NAME OVER : 2007/12/15(土) 02:23:46 ID:???

縦軸合わせ 投げ 縦軸合わせ 投げ

で楽勝.....なんだが市長だと安定しないんだよな。

GBA版やってて気付いたけど、普通にカタカナ語を操ってるな。ガイ。
Zガイには「スニッカアも新調したでござる」とか言って欲しかった

279 : NAME OVER : 2007/12/15(土) 05:04:05 ID:???

>>277

それマジですか。

だとしたら、抜け穴的攻略法ですな。

試してみるわ。

280 : NAME OVER : 2007/12/15(土) 11:56:17 ID:???

>>278

GBA版やってるけど、掴み打撃2発 離して縦に逃げる 掴み打撃(ry
で突進させずに倒せるよ

5面ナイフ地帯は左上に陣取って、左に向かってパンチ連打
右からナイフ男来たら、タイミング良く左ジャンプして飛び蹴りすると
勝手に巻きこまれて全員左側に吹っ飛んでく

281 : NAME OVER : 2007/12/15(土) 16:38:09 ID:???

>>277

AC版ではよく使う。

SFC版だとタイミングが取り辛いので

>>278の縦軸パターンか>>280の掴み2発止めループで

282 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 01:43:02 ID:zqTwLlnS

ソドムはジャブが一発でも入れば

あとは永久コンボで昇天だね。

283 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 06:01:47 ID:???

そんなのかったるくてやってらんない

284 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 10:20:21 ID:???

パンチ嵌めは楽しくない.....というか飽きるよな

285 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 16:06:35 ID:???

パターンを心得ている人にとっては

言われてるほど有効テクというわけでもない。

死角も多い

286 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 19:47:03 ID:???

でも、かなりの点数をかせぐ事はできるな。

287 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 23:39:35 ID:???

連射が苦手な俺から言わせてもらえば、

右腕が持たないorz

288 : NAME OVER : 2007/12/19(水) 00:45:44 ID:???

拾ったパイナップルってナイフでむいて食ってんのかな？

289 : NAME OVER : 2007/12/19(水) 04:17:08 ID:???

皿ごと

290 : NAME OVER : 2007/12/19(水) 23:22:31 ID:???

俺もアビゲイルみたいに生まれたかった。

そしたらあれこれ細かいことで悩まずにすんだろうに。

291 : NAME OVER : 2007/12/20(木) 00:23:58 ID:???

アンドレより女とかボクサーのが間接的にウザい

292 : NAME OVER : 2007/12/20(木) 02:41:42 ID:???

3面のハゲにうっかり頭突きを食らう

起き上がりに重ねられる

お、やべえやべえとパンチしてたら「でや！」ダダダダダ・・・

フルゲージあったのに・・・orz

293 : NAME OVER : 2007/12/20(木) 22:00:02 ID:sbWEBuy1

>>290

そんな人生でいいのか(笑)。

ステロイドとか毎日打てば、なれるかもしれんぞ。

294 : NAME OVER : 2007/12/21(金) 00:58:51 ID:???
ついにワンコインクリアしたぜ！18年越しの悲願がかなった！

7機設定だけど・・・

295 : NAME OVER : 2007/12/21(金) 16:50:07 ID:???
これは全キャラノーミスクリア出来るけど、
エリプレはコンティニューしまくる。
飛び蹴りで足掛かり作って投げまくってればどうにかなるFFと違って
打撃や射撃が重要になるエリプレは苦手。

296 : NAME OVER : 2007/12/22(土) 01:44:37 ID:???
今日掴みが外れまくってソドムでやられたわ
ランク高い時だったんだらうか

297 : NAME OVER : 2007/12/22(土) 10:50:00 ID:???
たまーにあるよな
膝蹴り二回でソドムがやたら抜ける時が

298 : アゼル : 2007/12/23(日) 00:20:47 ID:7oiAw2V1
女以上に敏感で、男以上にイける性感帯を持つポイズン。
アゼルの興奮は止まらなかった。
ポイズンの精液は、チンポの中でいつでも出れるように待ち構えていた。
「・・・出ちゃう・・・で・・・出ちゃう・・・」
(一滴残らず飲み干してやるぜ。)
アゼルは、口を左、右と動かし、魔獣のように味わった。
そして、
「出ちゃう-----！！！！！！！！！！」
ポイズンは、精液をアゼルの口の中に発射した。
アゼルは、なんとそれを一滴も残さず吸い上げ、喜びの笑みを浮かべ飲み干した。
ポイズンは、チンポをアゼルの口の中からぬき、お尻を棒から外すと脚をびくつかせながら歩き出した。
そこには第二の毛布がしいてあり、ポイズンはそこに座り込んだ。
チンポを見せているのに、躊躇なく脚を広げる。
「へへへへへ、君って本当に脚癖悪いな。男でもそんなに広げないぞ」
「フ・・・フフフ・・・こうしていると・・・気持ちいい・・・のよ・・・」
ファイナルラウンドである。
つづく

299 : NAME OVER : 2007/12/23(日) 15:36:18 ID:BPWyl5/z
>>218

あまり俺をディスらないでくれ

300 : NAME OVER : 2007/12/25(火) 08:25:23 ID:Ewvnfqtt
ハガーのパンチハメを見ると何故か笑ってしまう

301 : NAME OVER : 2007/12/25(火) 11:28:22 ID:???
振り子みたいだよな

302 : NAME OVER : 2007/12/25(火) 14:36:39 ID:111B8iej
>295エリプレは2回目で1コインクリアできた(・・`)
以来プレイしていない
ファイナルファイトのほうがムズいよ

303 : NAME OVER : 2007/12/25(火) 14:50:28 ID:???
エリプレは回復アイテムがモリモリ出るから
メガクラ使いまくってればそうそう死なない

304 : NAME OVER : 2007/12/28(金) 19:24:16 ID:???
このゲーム入ったからやってみたら4方向レバーにしてあんの
どんな罰ゲームなんだよ。100円入れてから気づいた
少しやったけどあまりにムカついたから捨てたわ

305 : NAME OVER : 2007/12/29(土) 08:43:24 ID:???
SFCのは、アケより早めに下要素入れとかなないとパイルドライバーでずらいのな

声も違う...

306 : NAME OVER : 2007/12/29(土) 10:33:12 ID:???
下なんか押さんでもいい

307 : NAME OVER : 2007/12/31(月) 03:45:42 ID:???
ボディアタックと勘違いしてるのか

308 : NAME OVER : 2007/12/31(月) 11:11:54 ID:???
>>305だ。
敵をつかんだままジャンプして、アタック+レバー下、という認識だったんだが。
アケでもそうやってた...
一体何年間勘違いしていたのだろうか。

309 : NAME OVER : 2007/12/31(月) 13:45:57 ID:???

超犯罪都市、メトロ \ / ハ ア デヤ!!
ここには \ パンチハメ / イ デヤッ!!
ノンケも 女も \ / !! デヤー!
あるのは ハッテンと ゲイ < G > ウウワァ!
< 予 >
< > 作材ッポン!
< 感 >
^ / : : : : : / < Y > ゲイ版は最高
zj' : : : : , _ , - : : : / : イ < !!! の > も興奮しまくりのゲイ版は最高
\ : { _ , フ , " : : : / : j / \ ラ 3 人 + 敵 4 人で計7Pのゲイ版は最高
| \ / \ \ : : : : : ハ / なんと卑猥 \ ることがあるゲイ版は最高
| j , _ , イ ' : : : j : : / / 極まりない \ , アッ , , アッー ! と反応して
P : : : : : : : : : / : / \ 様のゲイ版は最高
二入、 : : : : : ; : / : / : / 拙者も女 (スケ) 断ち致す ! \

310 : NAME OVER : 2008/01/01(火) 11:50:02 ID:UjfFm0CS

ソドムでパンチハメ開幕からやると黄緑からかわらないか？

あとロレント後半でどこで攻撃当てるの？

311 : NAME OVER : 2008/01/01(火) 21:06:01 ID:???

ソドムにパンチ羽目は特に非効率的 個人的には打撃に耐性ありと勝手に解釈している

ロレントは動き方が変わったら掴める

312 : NAME OVER : 2008/01/02(水) 05:21:53 ID:???

ちょこちょこ移動の終わり際を掴めるが

必殺技置いとくほうが楽だな。

掴みは手榴弾が足元に転がっていると危険だし

313 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 03:30:22 ID:???

GBA版なら飛び蹴りかわしてパンチハメで終了だよな

314 : アゼル : 2008/01/03(木) 20:14:11 ID:UoLrITff

チンポ丸見えのシーメールが自分の前に座っている。

セクシーなチンポと玉の下には、尻の穴が見えている。

(ポイズンのチンポ・・・・・・・・玉・・・・・・・・穴・・・・・・・・やべえ、俺もイキたくなってきた。)

アゼルは、もうたまらなくなってきた。

「入れたい？」

ポイズンは、脚を開きながら横向けになると、お尻の穴をアゼルに向けた。

アゼルは、思わず「何？」といった。

ポイズンは、ドSらしく「バカ！！あたしの穴に入れたいって聞いてんの！！」といった。

アゼルは「・・・・・・・・入れたい。」と、聞き返してくるようにいった。

「入れたいの！！！！？」

「入れたいです！！！！ポイズン様！！！！」

「いいわよ。あたしを気持ちよくしなさい。」

アゼルは、ズボンをトランクスごとおろしそれを脱ぎ捨て下にしゃがんだ。

「入れるぞ。」

「入れて。」

アゼルは、ポイズンの尻の穴に自分のチンポを当て、それを中に入れた。

「あ・・・・・・・・入ってる・・・・・・・・入ってるわぁ」

「気持ちいいかいポイズン様」

「ああん・・・・・・・・気持ち・・・・・・・・いいわぁ・・・・・・・・。」

アゼルは、それを前へ、後ろへと動かした。

「はっ・・・・・・・・あ！！・・・激し！！・・・・・・・・い！！・・・あ！！！！・・・あん！！・・・

はぁ・・・・・・・・あ！！・・・あぁ・・・ああん！！・・・んあぁ！！」

「ポイズンのセクシープレイでたまってるからなあ、出るだろうなあ。」

ポイズンのプレイで射精しないでいた為精液がたまっており、いつでもイク準備ができているアゼル。

「あ！！・・・あぁ・・・ああん！！・・・んあぁ！！もっと・・・・・・・・ついて！！！！あ！！！！・・・

・・・あん！！・・・はぁ・・・・・・・・あ！！あん！！・・・はぁ・・・・・・・・あ！！・・・あぁ・・・ああん！！・・・

・・・んあぁ！！」

ポイズンは、そう感じながらお尻の穴を突かれるのと同時に自分のチンポも射精のときをむかえていた。

「もう、戦いなんてどっちだっていい！！！！」

アゼルがそう叫び、

「イッちゃう-----！！！！！！」

と、ポイズンが声を上げた瞬間、

ドビュー-----！！！！

ポイズンが外に、アゼルが中に射精し、射精の音が同時になった。

つづく

315 : アゼル : 2008/01/03(木) 23:56:26 ID:UoLrITff

自信も射精し、中に出されて放心状態のポイズンのお尻の穴からアゼルはチンポを抜いた。ポイズンのチンポから精液が出ているのを目で見ながら、アゼルは微笑んだ。ポイズンは、放心状態で横向けのまま脚を広げると、
「なめて……………」

といった。

アゼルは、そういわれると顔をポイズンのチンポに近づけ、躊躇なくチンポを舐め始めた。アゼルの舌がチンポの先で動くその一回ごとに、ポイズンは脚をびくつかせた。キレイに舐め終わると、彼女は横向けの状態から体を起こした。

アゼルは、ポイズンの隣に座った。

ポイズンのお尻の穴の中から、アゼルの精液が出てきた。

「いっぱい出たわね。気持ちよかったわよ。」

「ああ、たまってたからな。」

「あんた、これからどうするの？」

「俺はこれからも今までと同じように戦いを求めるだけさ。強くなるために。」

「そう。」

ポイズンは、その場から立ち上がった。

「君はどうするんだ？」

「マネージャーをつづけるわ。逆セクもね。」

「チンポ出したままか？」

「フフフフ、それもいいわね。」

ポイズンは、そこにあった自分のホットパンツを盗ると、その場から向こうへ歩き出した。

「またね、アゼル。」

「ああ、またな。」

毒と悪魔の手は再会を誓い、別の道を歩むのだった。

おわり

316 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 01:33:12 ID:???

新年早々レス番が飛んでる件について

317 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 05:21:00 ID:???

ふしぎだね

318 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 11:40:23 ID:???

俺も俺も

319 : NAME OVER : 2008/01/06(日) 06:41:21 ID:u0XuQ36p

>>310

ソドムはあの悪趣味な兜と鎧のせいか打撃は殆ど効きません
掴み攻撃じゃないと日が暮れてしまいます

ロレント後半は立ち止まって手榴弾を投げてる時なら攻撃当てれます

残像が出ている時は完全に無敵です

でも残像モードに入る前にパンチハメで一気に終わらせたほうがいいでしょう

320 : NAME OVER : 2008/01/06(日) 09:25:08 ID:ngCUAStN

1結構やりつくしたからタフ買ってくる

楽しみだぜ

321 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 03:57:13 ID:???

タフは個人的にはガッカリだった

322 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 04:18:30 ID:???

ここは ちょうはんざいとし 東京メトロシティ

323 : NAME OVER : 2008/01/12(土) 17:26:59 ID:VGy2oX3O
ラストステージの長い廊下をいかに被ダメージ小さくしていくか
がノーミスクリアできるかどうかの境界になるな。

324 : NAME OVER : 2008/01/12(土) 23:06:35 ID:???
最終防衛ライン>ラスボスだからね

325 : NAME OVER : 2008/01/13(日) 00:27:25 ID:???
最終防衛ライン前は地味にず~っと肉が出ないからな
あそこを丁寧にやるのがコツ

326 : NAME OVER : 2008/01/13(日) 00:47:07 ID:???
最後の廊下で転がってくるドラム缶を壊すとごく希に肉がでることがあるけどな
確率的に10回やって1回出る程度だし最終防衛ラインの敵も想定外の攻撃してくる場合あるから
ノーミスクリアは運も関係してくるよな
ノーミスはコーディなら割りと余裕、ガイだと最終防衛ラインがキツイ

327 : NAME OVER : 2008/01/13(日) 19:01:25 ID:I4Ls72dK
やはりボスはソドムがゲンバツに強い、掴もうとすると切られる

328 : NAME OVER : 2008/01/13(日) 20:43:25 ID:???
ギャグにしてはセンスが無いな

329 : NAME OVER : 2008/01/14(月) 00:05:52 ID:???
ソドムは武器拾いパターンが確立されてからは雑魚
それ以前の縦移動パターンしかなかった時は馴れてても死ぬことが多かったな

330 : NAME OVER : 2008/01/14(月) 05:40:08 ID:???
ソドムは起き攻めパターンで秒殺さ。
ソドムの動向によっちゃ無傷で終わらないこともあるが。
武器拾いパターンは基本突進待ちだから面倒い

331 : NAME OVER : 2008/01/15(火) 02:39:28 ID:E6UDPmwJ
武器拾いパターンって何？

332 : NAME OVER : 2008/01/15(火) 07:10:33 ID:???
起き上がりタックルを武器拾い無敵でスカして掴むやつ。
起き上がりタックルが来なかったら再度転ばす

333 : NAME OVER : 2008/01/15(火) 14:14:30 ID:???
ダムド = 雑魚
ソドム = ACはノーダメが難しいが武器拾いで
エディ = 基本勝てるが間合いを間違えると警棒に
ロレント = 簡単だが爆弾に注意
アビゲイル = 周りの雑魚とアビのパワーにより苦戦しノーミスは厳しいだろう
ベルガー = 雑魚と殴られ中のボウガンが苦しいためいい距離で無限パンチすると楽

334 : NAME OVER : 2008/01/15(火) 16:43:57 ID:???
ベルガーはコンスタントに投げたほうが楽じゃね？
二回目の雑魚が出る前には倒せる。

俺はACソドムに慣れちゃったせいかSFCソドムのほうが苦手だ

335 : NAME OVER : 2008/01/15(火) 20:50:53 ID:???
アビゲイルにムラマサを使うのは邪道？
武器厨とか蔑まれる？

336 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 02:33:44 ID:???

別に

337 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 04:26:34 ID:???

アビは上下待ちからの投げパターン。二波目の雑魚登場前に倒せる。
ベルガーも同じ。ハガーなら最初から最後までコンボ投げ。

338 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 04:22:47 ID:???

ベルガーは軸ずらしパンチはめよりタイミング合わせて膝三発繰り返しの方が楽だな
パンチはめやるなら最終防衛ラインでナイフ一杯落とすから持ってけば持つてくほどボウガン打
つ数が減るからパンチはめがやりやすくなる

339 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 04:42:57 ID:???

これスゲェ！

http://m.nicovideo.jp/watch/sm1396207/2433411/1960239280?cp_in=watch_mlpub

340 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 11:22:33 ID:???

巢に帰れニコ厨

大して凄いことしてねーよ

341 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 12:39:01 ID:crhXoNFA

錬金てどういう仕組みなの？

342 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 14:30:57 ID:???

マッドギアによる脅威の科学力

343 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 20:17:51 ID:???

>>341

設置物を壊す瞬間0.033秒以内にどこでもいいからレバー入ると得点アイテムが必ず出る
まだ若かりし頃回復アイテムが出るはずの場所で宝石やら金塊が出てガックリした記憶があるだ
ろうが実はこれをやってた訳だ

344 : NAME OVER : 2008/01/18(金) 01:30:56 ID:1m6nOUST

そうなのか、サンクス。ハガーでダイヤだしまくりとかあったからな

345 : NAME OVER : 2008/01/18(金) 07:12:03 ID:7OQZAPH3

このゲームって同タイプの敵がたくさんいるけど(Jとtwo.Pとか)

体力値と攻撃力以外に、行動も若干違うね。

ハリウッドに比べてエルガドのほうがナイフしょっちゅう出してくるような

346 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 16:12:59 ID:???

あ～ん、どれ？

347 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 16:37:57 ID:???

錬金術ってレバーだけですか。

ジャンプボタンは関係ないんですね？

348 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 19:20:53 ID:???

ボタン込み

349 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 23:39:38 ID:5iSXWjds

今日ゲーセンでプレイしていたら最終防衛ラインで画面がバグった。

なぜだろう？

350 : NAME OVER : 2008/01/23(水) 02:52:39 ID:???

電車内で画面が体力ゲージとアイコンで埋め尽くされたことが

351 : NAME OVER : 2008/01/23(水) 02:56:20 ID:???

>>350

俺はエレベーターでそのバグが出た
市長でボディプレスしまくってたらいきなりなって焦った

352 : NAME OVER : 2008/01/23(水) 04:02:39 ID:UMQVe/H4

ハリウッドの事をホーリー・ウォードという名前だと思っていた、リア厨房時代(笑)

てか、このゲームはパターンが作りづらいせいか全然飽きないね!!!

確か厨房時代に、高校受験前なのにゲーセン入り浸ってやりまくってたなあ(ノ`)

353 : NAME OVER : 2008/01/24(木) 03:38:39 ID:iJrSjy15

1コインクリアなら、誰が楽?

354 : NAME OVER : 2008/01/24(木) 09:39:08 ID:???

コーディ。

「辛い」と思う場所が最終防衛ラインくらいしかないし。

355 : NAME OVER : 2008/01/26(土) 06:47:02 ID:txtsPWtF

どのキャラ使ってもボタン連打が一番つらい

356 : NAME OVER : 2008/01/26(土) 10:41:51 ID:???

俺手連するのかったるいからハガー使うようになった

357 : NAME OVER : 2008/01/26(土) 11:51:55 ID:???

SFCはハガーが一番簡単だよ

358 : NAME OVER : 2008/01/26(土) 22:03:06 ID:M2Zq2B8+

ナイフ 4が出て来ると必ず死んでしまう

359 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 01:59:13 ID:???

最近AC版ばかりプレイしてたから久しぶりにSFC版プレイしたら難しいのなんの
市長が何人死んだか解らん

360 : NAME OVER : 2008/01/28(月) 03:57:32 ID:???

スファミ版は回復の配置が適当な上に敵の攻撃力が高いからムズイ。
アケ版はノーミスクリアできるが
あれ(GBA版含む)はアプリ設定じゃないとクリアできん。

361 : NAME OVER : 2008/01/28(月) 11:17:00 ID:???

死ぬところはアビゲイルくらいじゃね?
防衛ラインも簡単だし

362 : NAME OVER : 2008/01/28(月) 12:46:39 ID:???

スファミ版は残機5でスタートして
調子良ければ残機9でクリアできる
アビゲイルはノーミスで抜けられることもあるがきつい

363 : 360 : 2008/01/28(月) 16:46:36 ID:???

アプリじゃないと~ってのは、2機スタートでやる場合っす。
でもよく考えたらスファミ版はアプリじゃなくてもクリアできるかも。
GBA版(スーパーハード)だと1アップアイテム取ってもヤバイ

364 : NAME OVER : 2008/01/29(火) 03:08:31 ID:???

SFCって3人まででしょ?そんなムズイか?

365 : NAME OVER : 2008/01/29(火) 03:25:01 ID:???

アビ様に高い高いされるとほぼ即死

366 : NAME OVER : 2008/01/29(火) 16:00:16 ID:???

SFCは敵が3人まで(ドラム缶や樽放置すれば2人まで)だからダメージ食らう要素がほとんどない。

難しい難しい言ってる人達はGBAと難易度混同してるんじゃないか?と思う。

アビゲイルは確かに異常だとは思うけどさ...

367 : NAME OVER : 2008/01/29(火) 16:39:19 ID:???

スーファミ版のアビゲイル無敵長くね?

368 : NAME OVER : 2008/01/30(水) 02:26:25 ID:???

金網アンドレもな

369 : NAME OVER : 2008/01/30(水) 11:02:52 ID:???

その二ヶ所以外は基本簡単だよな。

6面なんて回復多くて死なないし

370 : NAME OVER : 2008/01/30(水) 12:18:15 ID:???

金網アンドレは片方にまとめて武器振ってれば死なないよ

ハガーだとまとめるのに掴んだ後少し歩かないといけないのがちょっと危ないけど

アビゲイルはノーミス無理ぽ

371 : NAME OVER : 2008/01/31(木) 04:21:44 ID:???

ダッシュパンチを上へ避けて掴む。

下に誘導して上から掴む。

で、雑魚の動向次第でノーミスも行けると思う。

ハガーは引っこ抜きがあるから雑魚が2匹いるぐらいじゃ困らない

372 : NAME OVER : 2008/01/31(木) 11:07:33 ID:???

スーファミは雑魚少ないから引っこ抜きやりにくいんだよね

特にパンク野郎1匹とかだと辛い

しかも画面中央で転がすと無敵が切れないうちに近づいて来て投げられるし

373 : NAME OVER : 2008/02/02(土) 16:02:32 ID:???

オカマはサマーが無い分、ACよりピョンキックを多用してくる。

SFC版と言えど、別の敵を相手にしている時は緊張する。

374 : NAME OVER : 2008/02/03(日) 18:40:17 ID:???

い

375 : NAME OVER : 2008/02/05(火) 02:45:55 ID:???

オカマはAC版と比べて機動性無いからパンチハメがやりやすい

376 : NAME OVER : 2008/02/05(火) 12:17:37 ID:???

つかAC版はダメージ中にバックステップで逃げられるだろ

機動性以前の問題

377 : NAME OVER : 2008/02/05(火) 14:56:37 ID:0b0CBE1b

CAP 3 0 0 5 4 9 0

```

1 1__CODY = 2__2 8 0 1 6 0 ____ TIM [ . | \ | _ | _ | ) | | | | | \ |
1__1_____1 . 1 .. 1 . 1 . _ . | \ | _ | ... | \ _ | | | | | | \ |
1 1__>>1_____ノ 1 7 /
1__1_____|||||||||||||||||||||||||||||||| 1 / /

```

