

JP→EN Translation of Streets of Rage 2 Design Docs (Sample)

善処した為、ダメージを避けない。

⑧ 『攻撃する』… 色々な状況で (B) もしくは (A) ボタンを押す。
(別項参照)
 ・ 打撃技と投げ技の2つに別される。
 ・ 打撃技には『通常ダメージ』と『倒れるダメージ』の2種がある。
 ・ 更に投げ技には『ほり投げ』と『叩き付け』の2種がある。
 ・ 『叩き付け』の瞬間画面が替わる。

⑨ 『武器を使用する』…… Bボタンを押す。
 ・ 歩行中は武器を構っている限り、通常技より武器が優先される。
 ・ シフト技、投げ技、必殺技(Aボタン技)は使用可能
 ・ ダメージを受けると武器を足元に落とす。
 ・ 投げる武器を使用したり、3回落とすとその武器は点滅して消滅する。

⑩ 『武器を捨てる』…… 方向キー+ゲルゲル+ Bボタン
 ・ 進行方向に投げたように捨てる
 ・ 更に投げ捨てる時にカット(+S ダメージ等の効果がある。

⑪ 『アイテムは効力を発揮し、武器は手に持つ。』

STAGE 1 ~タウンタウン・バー~

Scene 1

説明

シンジケートが取引の場所に指定したバーのある商店街。普段は市民の生活に欠かせない往来が、敵の巢窟となっています。明るいネオンやショーウィンドウとは裏腹に、不気味な静けさが漂っています。時間は夕方、日没後、藍色の空といった感じです。

見せる

見せる仕掛が多いです。窓ガラスを破ってででくる敵も、ペア1の雑魚中の雑魚である奴(ガルシア)がでできます。この取引が明らかに罠であると言わんばかりの飛び出し方をします。ショーウィンドーは、水銀灯のオレンジ系。

絵的に見せたいところは、

- 1 ショーウィンドー
- 2 手前のオブジェ
- 3 道路のグラデ

見せたいポイント

1: ごみ箱

設定

外観: ストリートファニチャー (以下SF) P 68~69
 立て札: SF P 105 右上
 ごみ箱: SF P 73 左上
 木: SF P 50 右下
 街灯: SF P 69 参照

Scene 2

説明

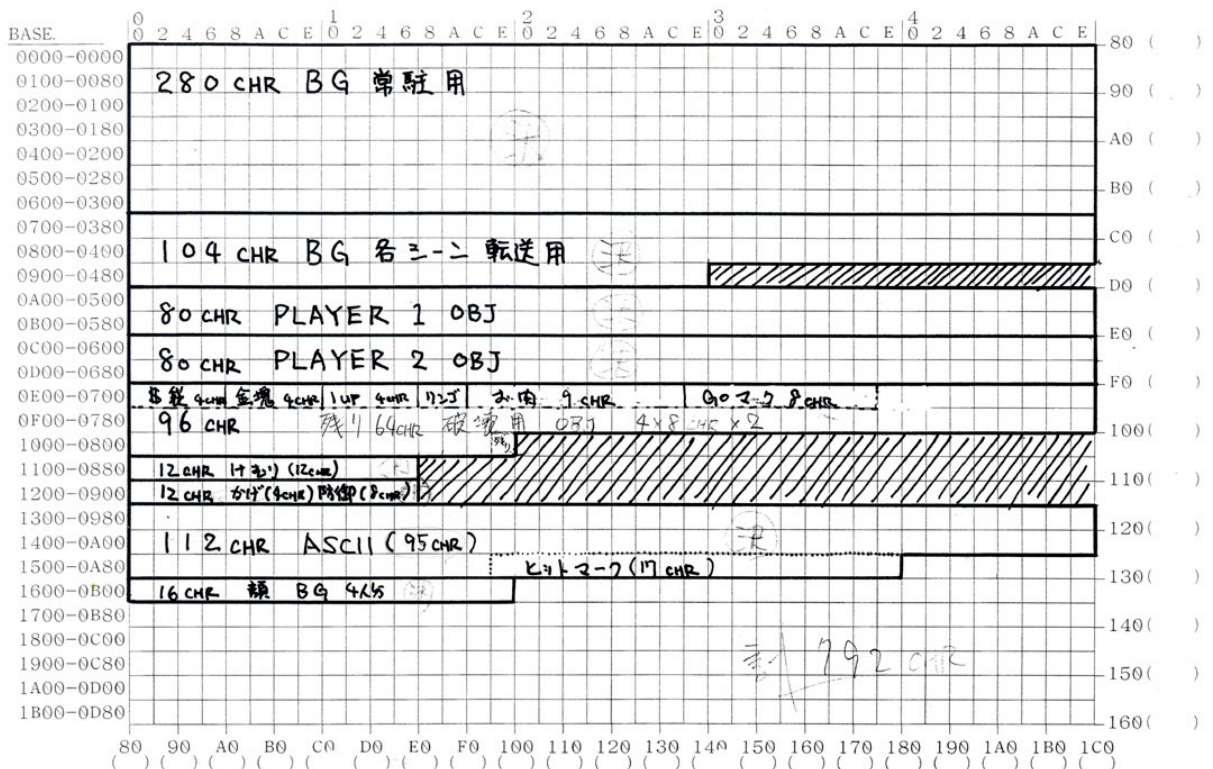
前からの続き。斜めの道に沿った建物は、共同住宅兼店舗ビルのようなところで、敵がそこからでできます(外国のビルにメールボックスがあるかは忘れたが、そのようなものが出入口にあるような所である。)。裏路地に続く道である。

見せる

斜めスクロールをして見せて、世界の広がりを実感させます。ガルシアの他に、Y・シグナル登場。

SEGA MK5用 SCREEN MAP (A)

メモリーシミュレーション



JP→EN Translation of Streets of Rage 2 Design Docs (Sample)

Land without taking damage

⑧ Attacking Press B or A in different situations.
 (Refer to separate section)

- Strike and grab attacks are the two major categories.
- When striking there is "normal damage" and "knockdown damage".
- Furthermore there are 2 kinds of throws: "Body Throws" and "Slams".
- When using a Slam, the screen shakes.

WHOMP
RUMBLE

- Items cause their effects, weapons are carried.

⑨ Using Weapons Press the B button.

- When walking, weapon techniques have priority over regular techniques.
- Jumping, Vaulting and special moves (A button) can be performed.
- When damage is received the weapon is dropped.
- When a throwing weapon is thrown or dropped 3 times, it will vanish.

⑩ Dropping a weapon Double-tap a direction + B button

- Throw the weapon in the direction of movement
- Also if you hit an enemy while throwing, they receive damage.

www.dhsat.com

STAGE 1 ~ Downtown Bar ~

Scene 1

Explanation

A shopping district with a bar serving as a place of business for the syndicate. Usually indispensable in the daily life of the citizens, but has now become a hangout for the enemy. Contrasting with the bright neon signs and store windows, an eerie silence hangs in the air. It is evening, after sunset, the sky indigo.

Goal

Many gimmicks. Enemies breaking through glass windows are the smallest of small-try from Bare Knuckle 1 (Galsia). This is done in a way as to seem like an obvious trap. The shop windows are the orange of a Mercury-vapor lamp.

Places to show visually

- Show windows
- Enemy objects
- Gradient of the road

Destructible Items

1 : Trash can

Reference

Exterior: Street furniture (below SF) P 6 8 ~ 6 9
 Sign : S F P 1 0 5 Upper-right
 Trash can: S F P 7 3 Upper left
 : S F P 5 0 Lower right
 Street lights: S F P 6 9 Reference

Scene 2

Explanation

Continuation from before. The buildings along the diagonal street are both apartments and shops; enemies appear from there (I forgot whether buildings abroad have mailboxes, but they appear from a place with an entrance like that.) Back alleys have the way forward.

Goal

Show off diagonal scrolling and make the player feel the expanse of the world.
 Y Signal appears along with Galsia.

www.dhsat.com

SEGA MK5用 SCREEN MAP (A)

Memo CHARACTER GENERATOR I

BASE	0	1	2	3	4	80																			
	0	2	4	6	8	A	C	E	0	2	4	6	8	A	C	E	0	2	4	6	8	A	C	E	80
0000-0000	FOR STATIC BG																								80 ()
0100-0080																									90 ()
0200-0100																									A0 ()
0300-0180																									B0 ()
0400-0200																									C0 ()
0500-0280																									D0 ()
0600-0300																									E0 ()
0700-0380																									F0 ()
0800-0400	104 CHR BG FOR SCROLLING OF EACH SCENE																								100 ()
0900-0480																									110 ()
0A00-0500	80 CHR PLAYER 1 OBJ																								120 ()
0B00-0580	80 CHR PLAYER 2 OBJ																								130 ()
0C00-0600																									140 ()
0D00-0680																									150 ()
0E00-0700	8 BAG 4 CHR GOLD BAR 4 CHR 1 UP 4 CHR APPLE CHICKEN 9 CHR GO MARK 8 CHR																								160 ()
0F00-0780	96 CHR Remaining 64CHR for destruction OBJ 4x8 CHR x2																								
1000-0800																									
1100-0880	12 CHR SMOKE (12CHR)																								
1200-0900	12 CHR SHADDU (4CHR) DEFENSE (8CHR)																								
1300-0980																									
1400-0A00	112 CHR ASCII (95CHR)																								
1500-0A80	HIT MARK (17 CHR)																								
1600-0B00	16 CHR FRAME BG 4 PEOPLE																								
1700-0B80																									
1800-0C00																									
1900-0C80																									
1A00-0D00																									
1B00-0D80																									

792 CHR

www.dhsat.com