タップ(１度押し)…攻撃

プレス(長押し)…コマンド？

フリック(素早くスライド)…回避？攻撃2？

スワイプ(押しながらスライド)…移動

未実装

ジャンプ

掴み(攻撃)

パンチ＆キック＆スロウの切り替え

はっきりと定義されているわけではないが、その他の漠然とした特徴・共通点として、以下のようなものがある。

* 基本的に前方への一方通行である。後方への画面スクロールは多少可能でも、来た道を完全に引き返すことはできない場合が多い。

再現可能

* 画面内に登場するキャラクターがある程度大きい。また、余りデフォルメされていない。

３～５頭身くらいになりそう

* フィールドは横方向に長大で、上下にはほとんど（あるいは全く）スクロールしない。

再現可能

* **多数の敵を相手にした「殴る・蹴る・投げ飛ばす」の近接格闘戦**である。そのため、敵を掴んで投げる攻撃がないセガの『エイリアンストーム』やカプコンの『天地を喰らう』などは概念として該当しない。基本的にプレイヤー側は単独（もしくは少数）であるのに対し、敵は多数で同時に襲い掛かってくる場合が多い。

近接格闘の攻撃法に関してはぷにコンで如何に操作を分けるかが課題

少数に関してはハッピーリンゴの食いすぎで仲間外れになったとかだったら再現可能

* 対戦型格闘ゲームのようなガードやヒットバックがないことが多く、一度攻撃を食らうと終わるまで身動きが取れない。その代わり一定回数攻撃を受けると、後ろへ吹っ飛んでダウンし起き上がり時に無敵になるため、このときに脱出が可能となる。

再現可能

* キャラクターの攻撃やジャンプで移動する方向は横方向（X軸）に限定され、縦（Y軸）に大きく離れた敵とはお互い攻撃が当らない。

再現可能

* 前後から同時に攻撃されると身動きが取れなくなるため、脱出用の必殺技が用意されている場合が多い。

再現可能

* 2人同時プレイなどではボスの耐久力が上がる。

２人以上プレイ実装するなら考える