



# THE KING OF FIGHTERS



PLAYMORE



# ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

ご使用前に必ずお読みください。本ソフトは、ドリームキャスト専用ソフトです。

## 注意

- このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトです。ドリームキャスト専用ソフトとして動作し、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。
- このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。
- このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。

## 使用上の注意

- このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。
- このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。
- このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。

©1999 Sega Corporation. All rights reserved. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corporation.

このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合は、ドリームキャスト専用ソフトとして動作しない場合があります。

Unauthorized copying, resale, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.



## はじめに

この度は、ドリームキャスト専用ソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」の制作陣、スタッフの皆様へ、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をよく読んでください。正しい操作方法で遊んで楽しんでください。

本書中で使用している用語等は、随時アップデート、変更の恐れがあります。最新の状態をご確認ください。

## CONTENTS

プロローグ	04
ゲームの概要	05
ドリームキャスト・コントローラについて	06
時間経過の仕組み	08
ゲームの操作方法	09
キャラクター操作の仕組み	11
ブランチシステムについて	14
オプションについて	16
ギャラリーについて	17
メモリーカードについて	19
キャラクターと各キャラクターコマンド紹介	20
アナザーストーリーモードについて	30

# THE KING OF FIGHTERS

THE KING OF FIGHTERS 2000  
DREAMCAST EDITION



## Prologue

# プロローグ

従来のKOFで、日本の伝説格闘「本スガ」の存在が噂されるに過ぎず、  
クジラリッパーの死に由来、ネスガは高ぶった怒りを押し、明日を倒れてしまった。  
その一方で、世界各地で怪行現象が頻発。  
ハイブレンたち特殊部隊は、予備がKとマキシマが二人の仕度であることを突き止める。  
早速二人の追跡を開始しようとしたハイブレン。  
ちょうどその時、KOF開催の知らせが。

開催直前、世界各地で怪現象多発のトーナメントが開催された。  
そして、思いだくると、優勝チームの中にKとマキシマの名前が存在していたのだ！  
さらに、二人は引継ぎせられるように、ネスガも試合参加だ！  
ネスガの超絶阿蘭はあなる頃か？それともー。  
再びあの予備を倒させ、ザ・キング・オブ・ファイターズ、いよいよ開幕！！



# ルールの説明

### [アナザーストライカー]

戦闘中、各キャラクターにストライカー専用攻撃キャラ「アナザーストライカー」が設定されています。オーダーセレクトでストライカーを指定する際、通常キャラとアナザーストライカーのどちらかをプレイヤーが選択することが可能です。[詳細はこちら](#)

### [チームバトルについて]



#### ■試合形式

チーム戦時は、各陣営が3人+ストライカー1人。ストライカーは試合中にストライクボム1個で消費することで、いつでも戦闘に参加できます（回復も可能です）。

#### ■試合ルール

両チームの1人目が必ず両選手同士が戦い、1ラウンド戦いを繰り返す。決着がつかない場合は2人目と交代し、勝者はその試合によって次のラウンドの残り体力値を消費して戦います（勝者の体力は残りボーマスとタイムボーナスで若干回復）。先制3人目を倒したチームの勝ちです。

### [シングルバトルについて]



#### ■試合形式

両陣営が1人にストライカー1人が付きます。チームバトルと同様に、ストライカーは試合中にストライクボム1個を消費することで、いつでも戦闘に参加できます（回復も可能です）。

#### ■試合ルール

3本勝負で、2本（2ポイント）取った方が勝ちです。試合中は、各ラウンドの戦果が100%刻みに更新されると体力値を回復して次のラウンドに参戦します。

各勝利ポイント数はオプションメニューの「BATTLE CONFIG」で見ることができます。[詳細はこちら](#)

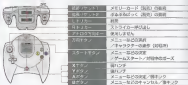
## ドリームキャスト・コントローラの使い方

説明中の各項目を押しボタン画面での標準的なコントローラの操作を説明します。また、本ソフトは特定のドリームキャスト専用アーケードスティックを扱うと、アーケード版と同じ感覚でプレイすることも可能です。

### [コントローラ]

本ソフトは1~2人用です。本格的な設定を入れる前に、コントローラ各々の対応用の設定をドリームキャスト専用のコントローラモードに調整してください（ボタンのAとボタンのBのみを使用します）。また、ゲーム中にX+Y+A+Bを押したまま長時間押し続けた状態でスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

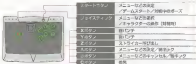
対応していないコントローラでの操作は保証されません。



各ボタンは上下動が可能で、射撃の対立は両ボタンを同時に押し続けることで行われます。

標準的な設定は両ボタンを同時に押し、オプションメニューの「KEY MAP」で変更できます。また、ボタンを押し続けることで、アナログスティックと同じようにDパッドの移動が可能になります。キャラクターを操作するボタンは標準的な設定が適用され、両ボタンの操作となります。

## 【アーケードスティック】



各ボタン配置の変更は、オプションメニューの「KEY CONFIG」で行ってください。(P.104参照)

## 【ぶるぶるばっく】



コントローラに「ぶるぶるばっく」を接続して、ゲームをプレイすると自動で、「ぶるぶるばっく」専用のコントローラの特殊メニューの画面表示してくれます。設定メニューに「ぶるぶるばっく」を接続すると、コントローラ本体がロックされます。使用時に外れれば、画面からの表示はなくなります。

※「ぶるぶるばっく」の取扱説明書も併せてご覧ください。

## 対戦画面の説明



- ① 残り時間 1ラウンドの残り時間。0になると残り時間が表示されなくなります。
- ② 体力ゲージ 対戦中のキャラクターの残り体力を表示。0になると負けです。
- ③ 使用キャラクター(名前) 現在使用しているキャラクターの名前を表示します。
- ④ パワーゲージ 攻撃や防御を行う時に蓄積しています。[蓄積ゲージ]
- ⑤ 色のゲームメニュー色 対戦中のキャラクターの色名を表示します。
- ⑥ ストライカー/バネム ストライカーキックの強さを表示します。[蓄積ゲージ]
- ⑦ ストライクバム 1回消費することでストライカーを1回呼び出せます。[蓄積ゲージ]



## ゲームの始め方

### 1. [ゲームスタート]

タイトル画面でスタートのボタンを押してください。



### 2. [モードセレクト]

各モードの中から選んでください。

TEAM PLAY (チームプレイ) チームバトルの対コンピュータモードです。

TEAM VS (チームバーサス) チームバトルの対人対戦プレイ専用モードです。

SINGLE PLAY (シングルプレイ) シングルバトルの対コンピュータモードです。

SINGLE VS (シングルバーサス) シングルバトルの対人対戦プレイ専用モードです。

PRACTICE (プラクティス) 必殺技や連続技などの練習をするモードです。[練習モード]

OPTION (オプション) ゲームの各種設定を変更できます。[設定モード]

GALLERY (ギャラリー) 各キャラクターの表情を閲覧できるモードです。[表情閲覧]



### 3. [メンバーセレクト]

チームバトルの場合は対戦相手キャラを4人、シングルバトルの場合は対戦相手キャラを2人選択します。1人ずつ選択し選んでいくことでOKしても、なお、メンバーセレクト画面の「F」マークにカーソルを合わせたままボタンを押すと、ルーレットを回ってランダムにキャラクターを選択されます。



## 4. [オーダーセレクト]

試合に出場する順番およびストライカーを決めます。1人目は10分以内までを前に選定して決めてください。4人目は自動的にストライカーとなり、通常キックとアナザーストライカーのどちらが欲しい方を希望できます。ワンダフルバトルの場合も、両者の間でオーダーセレクトを行ってください。なお、オーダー選定の時に変更可能です。



## 5. [試合開始!]

### ■途中参加による2人対戦プレイについて

ゲームプレイおよびワンダフルプレイ（対コンピュータ戦）の最中に参加していない側のコントロールのスタートボタンを押せば、2人対戦プレイに試合参加します。

### ■コンディニューサーサービスについて

ゲームプレイおよびワンダフルプレイ（対コンピュータ戦）と併せると、コンディニューサーサービスが提供されます。各フロントには事前にスタートボタンを押すと、コンディニューサーサービス開始の案内が行。案内メニューのサービスが選択できます。



[観戦力1/30] コンピュータキャラの体力ゲージが3分の1の状態で試合再開。

[パワーアップMAX] 試合開始時にパワーアップも消費するだけで無効状態に交える状態で試合再開。

[ストライカーMAX] ストライカーを無効状態に交える状態で試合再開。

[サービスMAX] サービスによって試合再開。

## キャラクター操作の説明

各キャラクター独自の操作について説明します。各項目の左は方向ボタンを押す方向で、右はキャラクターが移動する向き、X・Y・A・Bは各ボタンの種類/ボタン連打はそれぞれでコントロールが可能な場合を示します。

### 【基本操作】

移動	← (前進) or → (後退)
ジャンプ	X or Y (連続押し続けると空中の動作が可能な)
しゃがみ	Z or B (押し)
ガード	通常は同じで← (Guard-K) or → (Guard-R)
ブロック	X (押し) or Y (押し)
キャンセル	A (押し) or B (押し)

### 【特殊操作】

ガードキャンセル	Z or B (押し) or ← (押し) or → (押し)
ガード解除	Z or B (押し)
ガード解除	通常はX or Aの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガードキャンセルは可能)
ガード解除	通常はX or Aの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガードキャンセルは可能)
ガード解除	Z or B (押し) or X or Aの同時押し
ガード解除	Z or B (押し) or X or Aの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガード解除は可能)
ガード解除	R or L (ガードゲージ1/3未満でガード解除は可能)
ガード解除	Z or B (押し) or X・Y・A・Bの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガード解除は可能)
ガード解除	Z or B (押し) or X or Aの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガード解除は可能)
ガード解除	X or Aの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガード解除は可能)
ガード解除	Y or Bの同時押し、ガードゲージ1/3未満でガード解除は可能)
ガード解除	L or R (押し)

## [パワーゲージについて]

戦闘中に攻撃や防御を行う毎に画面上部のパワーゲージが減っていきます。一定量減るとストックがゼロです。ストックは最大3回まで回復で、このパワーゲージが3回ストックがあるときは、ゲージを消費することで次のように効果が得られます。

- ◆パワーゲージ1本消費  
— 必殺技  
— ゴードキックを必殺技使用 (前方・後方)  
— ゴードキックを必殺技で飛ばし攻撃
- ◆パワーゲージ2本消費  
— MAX必殺技使用  
— カウンターモード発動  
— アーマーモード発動

## [カウンターモードについて]

戦闘中にパワーゲージを3本ストックしている状態で「X・Y・A」のボタン同時押しを行うと、必殺キックが一定時間カウンターモード発動状態になります。カウンターモードとは、パワーゲージを消費することによって、一定時間だけキャラクターの攻撃力が強化される状態のことです。次の効果が得られます。

- ◆必殺技を無敵状態に使用できる。
- ◆必殺技から必殺技へのスーパーキックを必殺技が可能になる。

## [アーマーモードについて]

戦闘中にパワーゲージを3本ストックしている状態で「Y・B・A」のボタン同時押しを行うと、必殺キックが一定時間アーマーモード発動状態になります。アーマーモードとは、パワーゲージを3本消費することによって、一定時間だけキャラクターの防御力が強化される状態のことです。次の効果が得られます。

- ◆攻撃をくらっても防御が可能。

## [アクティブストライカーシステムについて]

技表中にストライクボムが1個以上ある場合、技名のタイミンで裏トリガーを引くと、ストライクボムを1個消費してストライカーを呼び出せます。ストライカーを呼び出したが消費が尽きた場合は通常の技の如くは次の通りです。

- ★技名キックのジャンプ中・・・ストライカー出現
- ★技名キックの攻撃中・・・ストライカー同時攻撃
- ★技名キックの飛び技前・・・ストライカー追加攻撃（バフゲージ1未満時）
- ★技名キックのダウン直前・・・ストライカー回避攻撃

## [ストライクボムの増やし方]

バフゲージが25%以上ある状態で裏トリガーを引くと消費が尽きた場合、バフゲージを1未満にしてストライクボムを1個増やすことができます。

# プラクティスモードについて

ここでは、さまざまなコマンド入力の練習のための練習モードがあります。このモードを終了すると、メニュー画面が表示されるので、次のメニューに於いて設定を変更、必要ボタン/上下のメニューの選択/入力や設定内容の変更、してから練習を開始してください。

**START** ここを基準と、練習開始です。

### ■ENEMY SIDE

**STANCE** 敵キャラクターの立回りを設定できます。

**GUARD** 敵キャラクターのガード状態を設定できます。

**ATTACK** 敵キャラクターの攻撃の種類を設定できます。

**LIFEDOVER** 敵キャラクターの体力ゲージの状態を設定できます。

**FGAUGE** 敵キャラクターのフューズの状態を設定できます。



### ■PLAYER SIDE

**COUNTER** 自分キャラクターの通常と、リト時のカウンターの状態を設定できます。

**LIFE** 自分キャラクターの体力ゲージの状態を設定できます。

**FGAUGE** 自分キャラクターのフューズの状態を設定できます。

**PROVOCATION** 設定すると敵キャラクターが立ち位置を変更するように設定できます。

**RANDOM CHR** ONにするか、一週間にランダムで異なるキャラクターの組み合わせが生成されます。同時に両方のストライカーも変更されます。

**CHARACTER CHANGE** ここを基準と、キャラクター選択画面でキャラ変更できます。

**EXIT** ここを基準と、モードセレクト画面に戻ります。

## オプションについて

ここでは、ゲームの各種設定を調整するモードです。次のメニューからON/OFFを設定できます（このモードでON/オフでメニューの選択/変更可能な内容は下記）。



**DIFFICULTY** コンピュータキャラの強さを段階的に変更し、1～5の難易度に設定できます。

**KEY CONFIG** ここを選択すると、キーコンフィグメニューへ移動します。**[キーコンフィグ]**

**BATTLE COMP** ここを選択すると、バトルコンフィグメニューへ移動します。**[バトルコンフィグ]**

**FLASH** ゲーム中の戦闘フラッシュ効果の有無を設定できます。

**VIBRATION** 「びるびるびゅー」による振動効果の有無を設定できます。

**SOUND** 音源出力をステレオとモノラルのどちらかに設定できます。

**MUSIC** ゲーム中のBGMをオリジナル音源とアレンジ音源のどちらかに設定できます。

**MEMORY DASH** ここを選択すると、メモリーダッシュメニューへ移動します。**[メモリーダッシュ]**

**EXIT** ここを選択すると、モードセレクトに戻ります。

## [キーコンフィグメニューについて]

ここでは、コントローラのボタン設定を変更できます。各ボタンで既定設定したいメニューを選び、変えたいボタンを押してください(スタートボタンで既定設定に戻ります)。既定変更が終了したら、「EXIT」を選んで決定すれば、オプションメニューに戻ります。



## [バトルコンフィグメニューについて]

ここでは、試合中のシステムを変更できます。試合ボタン上下でメニューの選択/方向で設定内容の決定。

**PLAY TIME** 試合時間を「NORMAL」と「+ OFFENSE999」のどちらを選択も可能です。

**POWER GAUGE** 試合中のパワーゲージの表示状態を設定できます。

**STRENGTH** ストライカーの使用回数を設定に決定できます。

**SINGLE POINT** シングルバトルの勝利ポイント数 (1~3) を設定できます。

**DISP CUR** 残り時間、体力ゲージ、パワーゲージの表示状態を設定できます。

**EXIT** ここを選択すると、オプションメニューに戻ります。





## ギャラリーについて

[B] キング オブ ファイターズ(2000) に贈る各名イラストの画像を鑑賞できるモードで、パズルゲームの途中でもできます。以下は、操作の流れ。



ART GALLERY ここを選択すると、アートセレクトへ進みます。

PUZZLE ここを選択し、パズルメニューへ進みます。ただし、パズルメニューはゲームプレイ中のパズルがプレイセキリアし状態でないか、クリアすることができません。[>>>](#)

EXIT ここを選択すると、アートセレクトに戻ります。



### [アートセレクトについて]

ここでは、パズルメニューで選ばれたイラストの画像などを鑑賞することができます。



PRACTICE GRAPHIC パズルメニューの「PRACTICE MODE」の画像の鑑賞をすることができる。[>>>](#)

CHALLENGE GRAPHIC パズルメニューの「CHALLENGE MODE」でクリアした画像を鑑賞することができます。[>>>](#)

SPECIAL GRAPHIC パズルメニューの「SPECIAL MODE」でクリアした画像を鑑賞することができます。[>>>](#)

## [パズルメニューについて]

ここでは、順番を変えてパズルゲームを行うことができます。ただし、「パズルメニュー」から行うプレイは、通常シングルプレイをクリアした状態でないと遊ぶことができません。



### PAZURU MENU

HOW TO PLAY  
PRACTICE MODE  
CHALLENGE MODE  
SPECIAL MODE

**HOW TO PLAY** パズルゲームの遊び方の説明書へ該当します。スタートボタンで「パズルメニュー」を開きます。

**PRACTICE MODE** プラクティスパズルを遊ぶことができます。

**CHALLENGE MODE** チャレンジパズルを遊ぶことができます。

**SPECIAL MODE** スペシャルパズルを遊ぶことができます。ただし、スペシャルパズルのみ、チームプレイとシングルプレイの両方をクリアしないと遊べません。

## メモリーカードについて

本ソフトでは、メモリーカード（オプションのみ）で、（初期）メモリーカード4K（初期）を使って、各種データのリックアップを行うことができます。

メモリーカードが使用されているコントローラの扱いに関する詳細マニュアルをご覧ください。



### 【メモリーカードメニュー】

オプションメニューでMEMORY CARDを選択すると、メモリーカードメニューが表示されます。ここでは、各種データの読み込みや保存などを行うことができます。



**LOAD** 各種データの読み込みを行います。

**SAVE** オプションの各設定、プラクティス設定、各種クリアデータ、スコアなどの設定を保存します。

**AUTO SAVE** データを自動的にセーブするかどうかを設定できます。

**EXIT** ここを離れると、オプションメニューに戻ります。

メモリーカードの読み込みは、最初にメモリーカードを挿入する必要があります（オプション設定 プラクティス設定、各種クリアデータ、スコアをセーブできます）。

メモリーカードでは、本ソフトの操作は変わり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの扱いを詳しく行うの扱いをご覧ください。

## キャラクター&主な必殺技コマンド紹介



### 〔コマンド表中の記号の見方〕

●→方向ボタンを押す方向

△ Y ▲ 斜→ボタンの同時

□□→横2回押し (L/Rボタン)の同時押し

■→特定の必殺技 (L/Rボタン)の同時押し

※この記号は必ずキャラクターが足踏みの場合、ボタン後はコントロールが  
変更はされない場合です。

### 〔必殺技に関する注意〕

通常攻撃とは、L/Rボタンのストロークがある状態の技を指します。

☆コンターモード発動中は通常時に技が可動です (ただし、MAXは必殺技  
は使えません)。

アーマーモード発動中は使えません。

ここで紹介するものは必ずしも 必殺技や派生必殺技があるとは、断じてあり  
ません。

## 主人公チーム

### K

アイランドバスター	1.5m × 60kg
2階のボロボロ	1.5m × 60kg
3階のボロボロ	1.5m × 60kg
4階のボロボロ	1.5m × 60kg
5階のボロボロ	1.5m × 60kg
6階のボロボロ	1.5m × 60kg

### マキシマ



1階のボロボロ	1.5m × 60kg
2階のボロボロ	1.5m × 60kg
3階のボロボロ	1.5m × 60kg
4階のボロボロ	1.5m × 60kg
5階のボロボロ	1.5m × 60kg
6階のボロボロ	1.5m × 60kg

### ラモン



1階のボロボロ	1.5m × 60kg
2階のボロボロ	1.5m × 60kg
3階のボロボロ	1.5m × 60kg
4階のボロボロ	1.5m × 60kg
5階のボロボロ	1.5m × 60kg
6階のボロボロ	1.5m × 60kg

### ヴァネッサ



1階のボロボロ	1.5m × 60kg
2階のボロボロ	1.5m × 60kg
3階のボロボロ	1.5m × 60kg
4階のボロボロ	1.5m × 60kg
5階のボロボロ	1.5m × 60kg
6階のボロボロ	1.5m × 60kg

## 红兔子一ム



### 二段蹴红丸

普通拳	2.5mm + 200V
特殊手里剑	2.5mm + 200V
特殊 爆炎	2.5mm + 200V
ローリングバックステップ	1.5 + 200V
必杀技	2.5mm + 200V + 200V
必杀技	2.5mm + 200V + 200V

### 矢吹真吾



特殊必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V
特殊 手里剑 特殊技	2.5mm + 200V
特殊 手里剑	2.5mm + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V

### 真



特殊必杀技	2.5mm + 200V
特殊 必杀技	2.5mm + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V

### セズ



特殊	2.5mm + 200V
特殊	2.5mm + 200V
特殊	2.5mm + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V
必杀技 空中回旋	2.5mm + 200V + 200V

## 14 格闘選手チーム

### マリィ・ボガード

1100-クニイフ	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000

### アンディ・ボガード



1100-クニイフ	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000

### サムー・ヒギンズ



1100-クニイフ	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000

### ブルー・マリー



1100-クニイフ	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000
1100-オウゴン	1100000000

## 羅虎の単チーム

### リョウ・ザカザキ

所属	Team X
性別	男性
誕生日	1977年12月25日
身長	180cm
血液型	B型
得意技	虎の咆哮
得意技	虎の咆哮

### ロバート・スミス



所属	Team X
性別	男性
誕生日	1977年12月25日
身長	180cm
血液型	B型
得意技	虎の咆哮
得意技	虎の咆哮

### ケンゴ



所属	Team X
性別	男性
誕生日	1977年12月25日
身長	180cm
血液型	B型
得意技	虎の咆哮
得意技	虎の咆哮

### ケタマ・ザカザキ



所属	Team X
性別	男性
誕生日	1977年12月25日
身長	180cm
血液型	B型
得意技	虎の咆哮
得意技	虎の咆哮



## 浮子チーム

### レオナ

レオナ (レオナ)	1 年級 (1 + Story)
レオナ (レオナ)	1 年級 (1 + Story)
レオナ (レオナ)	1 年級 (1 + Story)
レオナ (レオナ)	1 年級 (1 + Story)
レオナ (レオナ)	1 年級 (1 + Story)
レオナ (レオナ)	1 年級 (1 + Story)

### ラルフ



ラルフ (ラルフ)	2 年級 (2)
ラルフ (ラルフ)	2 年級 (2 + Story)
ラルフ (ラルフ)	2 年級 (2 + Story)
ラルフ (ラルフ)	2 年級 (2 + Story)
ラルフ (ラルフ)	2 年級 (2 + Story)
ラルフ (ラルフ)	2 年級 (2 + Story)

### ケータ



ケータ (ケータ)	2 年級 (2 + Story)
ケータ (ケータ)	2 年級 (2 + Story)
ケータ (ケータ)	2 年級 (2 + Story)
ケータ (ケータ)	2 年級 (2 + Story)
ケータ (ケータ)	2 年級 (2 + Story)
ケータ (ケータ)	2 年級 (2 + Story)

### ウィリアム



ウィリアム (ウィリアム)	1 年級 (1 + Story)
ウィリアム (ウィリアム)	1 年級 (1 + Story)
ウィリアム (ウィリアム)	1 年級 (1 + Story)
ウィリアム (ウィリアム)	1 年級 (1 + Story)
ウィリアム (ウィリアム)	1 年級 (1 + Story)
ウィリアム (ウィリアム)	1 年級 (1 + Story)

## サイコソルジャーチーム

### 副隊長アナ



サイコソルジャーの副隊長	身長: 160cm
サイコソルジャー	年齢: 24歳
サイコソルジャーの副隊長	好きな色: 赤
サイコソルジャーの副隊長	好きな食べ物: 肉
サイコソルジャーの副隊長	好きな飲み物: コーラ
サイコソルジャーの副隊長	好きな音楽: 洋楽

### 隊員B



サイコソルジャー	身長: 170cm
サイコソルジャー	年齢: 22歳
サイコソルジャー	好きな色: 青
サイコソルジャー	好きな食べ物: 肉
サイコソルジャー	好きな飲み物: コーラ
サイコソルジャー	好きな音楽: 洋楽

### 隊員C



サイコソルジャー	身長: 180cm
サイコソルジャー	年齢: 30歳
サイコソルジャー	好きな色: 青
サイコソルジャー	好きな食べ物: 肉
サイコソルジャー	好きな飲み物: コーラ
サイコソルジャー	好きな音楽: 洋楽

### 隊員D



サイコソルジャー	身長: 170cm
サイコソルジャー	年齢: 22歳
サイコソルジャー	好きな色: 青
サイコソルジャー	好きな食べ物: 肉
サイコソルジャー	好きな飲み物: コーラ
サイコソルジャー	好きな音楽: 洋楽

# 女性格闘家チーム

## 平塚次郎

格闘家	1.5m × 50kg
小柄子流	1.2m × 40kg
吹野真	1.5m × 50kg
小宮真由美	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg

## 三ツノウ女子生



格闘家	1.5m × 50kg
吹野真	1.5m × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg
小宮真由美	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg

## 藤原裕



格闘家	1.5m × 50kg
吹野真	1.5m × 50kg
吹野真	1.5m × 50kg
小宮真由美	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg

## 真咲子



格闘家	1.5m × 50kg
吹野真	1.5m × 50kg
吹野真	1.5m × 50kg
小宮真由美	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg
小宮千鶴子	1.2m × 40kg × 50kg



## 格闘チーム

### サム・アズマン

身長	1.75m + 10cm
体重	80kg + 10kg
年齢	40歳 + 10歳
必殺技名	1. Spin Kick + 2. Spin Kick
必殺技威力	3. 1000000 + 1000000
必殺技属性	3. 炎属性 + 氷属性 + 雷属性

### サム・コロン



身長	1.75m
体重	80kg + 10kg
年齢	40歳 + 10歳
必殺技名	1. Spin Kick + 2. Spin Kick
必殺技威力	3. 1000000 + 1000000
必殺技属性	3. 炎属性 + 氷属性 + 雷属性

### サム・ベン



身長	1.75m + 10cm
体重	80kg + 10kg
年齢	40歳 + 10歳
必殺技名	1. Spin Kick + 2. Spin Kick
必殺技威力	3. 1000000 + 1000000
必殺技属性	3. 炎属性 + 氷属性 + 雷属性

### サム・アーン



身長	1.75m + 10cm
体重	80kg + 10kg
年齢	40歳 + 10歳
必殺技名	1. Spin Kick + 2. Spin Kick
必殺技威力	3. 1000000 + 1000000
必殺技属性	3. 炎属性 + 氷属性 + 雷属性

## エディット専用キャラクター

### 原田真



通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5

### 八神庵



通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5

### カーラーダイヤモンド

通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5
通常攻撃 通常射	1.5倍 × 1.5 × 1.5 × 1.5







# 90年代最高の格闘ゲームが、今再び大復活!

## 格闘の歴史、ついに開拓

### 「ザ・キング・オブ・ファイターズ」が2000年、復活

この20年間の格闘ゲームの歴史を振り返ると、1990年代前半の黄金期を築いた「ザ・キング・オブ・ファイターズ」が、2000年に再び大復活を果たす。本作は、格闘ゲームの歴史を振り返ると、1990年代前半の黄金期を築いた「ザ・キング・オブ・ファイターズ」が、2000年に再び大復活を果たす。



# THE KING OF FIGHTERS

THE KING OF FIGHTERS 2000  
 THE KING OF FIGHTERS 2000  
 THE KING OF FIGHTERS 2000

Art Gallery & Puzzle  
 1000枚以上のアートギャラリー  
 1000以上のパズル



◆ 本作は、格闘ゲームの歴史を振り返ると、1990年代前半の黄金期を築いた「ザ・キング・オブ・ファイターズ」が、2000年に再び大復活を果たす。

PLAYMORE

株式会社 プレイモア  
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1  
 TEL: 03-5561-1111 FAX: 03-5561-1112

©2000 PLAYMORE INC. ALL RIGHTS RESERVED.  
 THE KING OF FIGHTERS 2000 IS A REGISTERED TRADEMARK OF PLAYMORE INC.  
 THE KING OF FIGHTERS 2000 IS A REGISTERED TRADEMARK OF PLAYMORE INC.

1-2  
 格闘アクション

1000以上のアート  
 1000以上のパズル

プレイステーション  
 ゲームボーイアドバンス  
 ニンテンドウゲームボーイ  
 ニンテンドウゲームキューブ  
 XBOX  
 PC (Windows)

ディスク1巻

Playmore 格闘ソフト

格闘ゲームの歴史を振り返ると、1990年代前半の黄金期を築いた「ザ・キング・オブ・ファイターズ」が、2000年に再び大復活を果たす。



▲ 注意  
 本ソフトは、PlayStation 2、Game Boy Advance、Game Boy、Game Boy Advance、Xbox、PC (Windows) に対応しています。

本ソフトは、PlayStation 2、Game Boy Advance、Game Boy、Game Boy Advance、Xbox、PC (Windows) に対応しています。

1-2  
 格闘アクション