

PLAYMORE



THE KING OF FIGHTERS 2002

THE NEW CHAMPION

THE KING OF FIGHTERS 2002 is a fighting game developed by SNK. It is the 11th main installment in the King of Fighters series. The game features a new character, Ippo Makino, who is a former professional boxer who has returned to the fighting game world. The game also features a new story mode, a new character, Mai Shiranui, and a new stage, the 'New Year's Eve' stage. The game is available on the PlayStation 2, Xbox, and PC.



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

必ずお読みください。 | <http://www.sce.com/japan/dreamcast/ps2/ps2software/ps2software.html>

▲ 注意

●このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。ドリームキャスト以外のハードウェアで実行しようとすると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。●このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。ドリームキャスト以外のハードウェアで実行しようとすると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。●このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。ドリームキャスト以外のハードウェアで実行しようとすると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。

ご利用上の注意

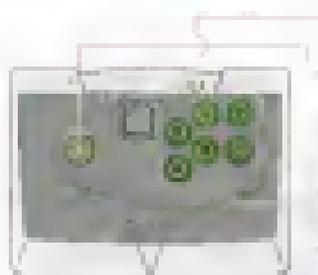
●このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。ドリームキャスト以外のハードウェアで実行しようとすると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。●このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。ドリームキャスト以外のハードウェアで実行しようとすると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。●このソフトは、ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。ドリームキャスト以外のハードウェアで実行しようとすると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。

©2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. | <http://www.sce.com/japan/dreamcast/ps2/ps2software/ps2software.html>

ドリームキャスト専用ソフトとして開発されています。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、動作が不安定になるか、動作しなくなる可能性があります。また、ドリームキャスト以外のハードウェアで実行すると、ハードウェアの破損やデータの破損の原因となる場合があります。

Unauthorized copy or reuse of any part of this page is strictly prohibited.

アーケードスタイル



スタートボタン	×ニューゲームの開始 ゲームスタート ボースリニュー機能
ジョイスティック	×ニューゲームの選択 チャタクターの操作 (方向性)
コイン投入口	投入口
メダル投入口	メダル
コイン投入口	MAX値
メダル投入口	×ニューゲームの開始 (リプレイ)
メダル投入口	×ニューゲームの開始 (リプレイ)
メダル投入口	投入口

↑メダル投入口の位置は、メダル投入口→メダル投入口→メダル投入口 →メダル投入口 →メダル投入口

足と手は別々



コントローラには両足がそれぞれを操作して、ゲームをプレイするタイプ。両足の操作は、それぞれがコントローラの一部であり、ゲームの操作にそれぞれが対応し、操作の自由度が高くなる。両足をそれぞれで操作すると、コントローラを握り、ジョイスティックを動かす。両足でそれぞれを操作するタイプ。

↑両足をそれぞれで操作するタイプ。両足をそれぞれで操作するタイプ。

ゲームの始め方

1. ゲームの起動

タイトル画面でスタートボタンを押してください。

2. ゲームの進行方法

モードセレクト画面が表示されたら、次の項目のモードの中から選択してください。



TEAM PLAY	チーム対戦モード。対戦は1対1のPUREモードです。
TEAM VS	チーム対戦モード。対戦は1対2の人数差のある対戦モードです。
SINGLE PLAY	対戦相手なしの練習モード。対戦相手はCPUです。
SINGLE VS	対戦相手なしの練習モード。対戦相手はCPUの異なる性格の対戦相手です。
PRACTICE	対戦相手なしの練習モード。対戦相手は練習用の対戦相手です。 練習モード
OPTION	オプションメニュー。ゲームの操作設定やグラフィック設定などです。 オプション
CHALLENGE	対戦モード。様々な難易度のCPU戦をこなすモードです。 チャレンジ
GALLERY	対戦モード。対戦相手はCPUの異なる性格の対戦相手です。 ギャラリー

1 使用キャラクターを選択する

スライダーを左右移動の操作で左右に、チーム/バトルの順番は使用キャラクターを、コンボ/バトルの順番は使用キャラクターを選択してOKを押す。



2 対戦相手を選択する

DP1画面では、使用キャラクター決定後に対戦相手を選択します。チーム/バトルの順番はDP1キャラクターはゲーム中の対戦相手には変更できません。また、コンボ/バトルの順番はDP1キャラクターから対戦相手を選択することはできません。



3 ボーナーを設定する

チーム/バトルの順番は使用キャラクターの順番を決定します。選択した本人のキャラクターモカそれに、A、Bボタン等の設定は行なわれて、1人毎に順番に押し出し使用キャラクターに設定するボタンを押してOKを押す。この順番はゲーム中に変更できません。



4 試合開始

ポーズメニュー

試合中にスタートボタンを押すと画面が凍りつき、以下のポーズメニューが表示されます。方向ボタン上下で選択、Aボタンで決定してください。メニュー操作中は再びスタートボタンを押すとポーズ解除です。

CONTINUE	ゲームを再開します。
SKILL LIST	ゲームを再開し、編成画面での各キャラクターの技が確認できます。技が覚えているゲームの技は、緑色の状態でポーズメニューに表示されています。
EXIT	ゲームメニュー画面に戻ります。



試合開始による各人別編成画面について

ゲームプレイモードまたはオンラインプレイモードどちらでもCPU戦の最初に使っていない側のコントローラでスタートボタンを押すと、CPU戦を中断して2人対戦プレイに切り替わります。

コンティニューサービスについて

ゲームプレイモードまたはオンラインプレイモードどちらでもCPU戦で試合に負けると、コンティニューのメニューが表示されます。再度挑戦したい場合は、方向ボタン上下でスタートボタンを押してください。コンティニューサービスマスクが表示され、次のサービスマスクまで表示されます。表示するサービスマスクを選択するボタンを押してください。

- Aボタン→CPU難易度ダウン
CPUキャラの難易度が下がると、試合で負けやすくなります。
- Bボタン→CPU威力1/3
CPUキャラの威力が元の1/3の状態で再開されます。
- Yボタン→ゲーム再開
ハコゲーモードでも使用可能となります。ゲームストックが0になると一定時間後にBボタンまで到達します。
- Yボタン→サービスマスク
サービスマスクの選択が可能となります。



対戦画面の見方



- ① ラウンドの残り時間 ①になると対戦は残り時間が少なくなっています。
- ② 体力ゲージ 各自残存中のキャラクターの体力を表示し、①になった方が負けです。
- ③ 残りキックカウンター表示 各自残存中のキャラクターの数を表示します。
- ④ 残りキックカウンター値 対戦中のキャラクターの値を個別に表示します。
- ⑤ バルーンストック数 両方ストックされているバルーンゲージの数を個別に表示します。
- ⑥ バルーンゲージ 攻撃することによって相手の MAXになるまでストックされます。
- ⑦ タイマー MAX値表示のみ表示されます。①になるとMAX値表示が開始されます。

バルーンゲージは決して100%まで減らすことができません。 **MAX** 表示が開始されます。

対戦ルール

チーム対戦の対戦目的場合

- 1 両チームの3人目同士が対戦し、1ラウンド勝負を行います。
- 2 勝者がついに5敗者は3人目と交代し、勝者はその相手によって次のラウンドの相手の能力を引継いで戦います(勝者の負けが連打が1ラウンドとタイムボーナスで若干回復)。
- 3 先に3人目を倒したチームが試合の勝利となり、次の試合に進みます。



シングル対戦の対戦目的場合

日本版では、日本版インサート版として追加された試合の勝利となります。試合中は、両方のコマンドで決闘がつかない限り、勝利とともに全体的に回復して、次のコマンドに進みます。

対戦相手の名前、オス(♂)・メス(♀)の別、所属のチーム(**TEAM**)、性別が表示されます。



VS



Single Battle

1.17 コーゲーについて

対戦中、両に攻撃することによって敵陣や自分のコーゲージが空っぽになり、MAXになるとストンクが出現する。コーゲージが満ちるとストンクが倒れ、プレイヤー側にもストンクが出現することによって行動不能になることが可能です。また、最大ストンク数は、1人目が3体、2人目が4体、3人目が5体とキャラクター交代順に入っています。

1.17.1 コーゲーの回復する行動

- カードキックやカード投げの通りコーゲージ1本消費
- カードキックやカード投げ以外の行動はコーゲージ2本消費
- 端っ端まで退却してコーゲージ1本消費(最大1)
- MAX回復はコーゲージ1本消費
- MAX回復はコーゲージ1本消費(最大1)

- ※1 MAX回復は、別のコーゲージを消費するとはなりません。
- ※2 MAX回復は、端っ端まで退却です。

1.18 MAX回復について

1.17.1.1. コーゲージのストンクがなくなる状態で残り1本をK1すれば、Aボタンを押せば回復でき、1.17.1.2. コーゲージを1本消費して復帰したらMAX回復状態になります。開始時は1.17.1.3. コーゲージの上からタイマーが出現。タイマーは時間とともに減っていき、0%になると同時にMAX回復状態が解除されます。MAX回復中は、1.17.1.4. コーゲージを消費せずに復帰することも可能です。ただし、1.17.1.5. コーゲージを1本消費すればMAX回復状態をおさすこともできます。ただし、どちらかおしは両方でMAX回復状態が終了するまで変更してけません。

1.18.1 MAX回復の回復

- 1.17.1.1. コーゲージを消費せずに端っ端まで退却する時
- 1.17.1.2. コーゲージを1本消費してMAX回復状態が戻る時

- ※1 端っ端まで退却は、端っ端まで退却です。

ブリクスのモードについて

このモードでは、基本設定メニューの他に必殺技コマンドの入れ替えや必殺技との種類が行えます。必殺技やコマンドは別々のCPUキャラクター毎に入れ替える際にメニュー画面が変更されます。各キャラクターの必殺技のボタン上下で必殺技の種類を選択し、両ボタン同時に決定ボタンを押して決定内容の変更ボタン。設定を保存してください。

START

ボタンで決定すると、無敵状態を解除は可能です。

MOVE

移動の操作をスライダークロップ / 1P/2P CPU/CPU移動にそれぞれに決定できます。

ACTION

CPUキャラクターの操作を決定できます。

ATTACK

CPUキャラクターの攻撃の有無を決定できます。

COUNTER

攻撃と同時に強制的にカウンターセレクトをするのが強制的に決定できます。

GUARD

CPUキャラクターのガードの有無を決定できます。

SAFE

試合中のダメージ回復ボタンを決定できます。

GAUGE

試合中のエネルギーゲージを決定できます。

PROMOTION

別メニュースライダークロップによって、コマンドの種類(1P/2P) CPUキャラクター移動 / スタートボタンが実行されるように設定できます。

CHARACTER CHANGE

[MANUAL] はAボタンで決定すると、キャラクターセレクト画面に移行して再度キャラクター変更が可能です。[AUTO] は自動的にキャラクター決定を行い、OFF / RANDOM / BEATの状態で切り替え可能です。

STARTER SELECT

試合に使用するスライダークロップを決定できます。

EXIT

Aボタンで決定すると、スタートセレクト画面に戻ります。



オプションメニューについて

このモードでは、ゲームの各種設定を変更できます。方向ボタン上下で項目を選び、方向ボタン左右で設定内容を変更してください。

■OFF/ON/XY

CPUやハードウェアの設定項目に適用されます。1～9の値に設定できます。

■KEY CONFIG

Aボタンで決定すると、キーコンフィグメニューへ移行します。

■BATTLE CONFIG

Aボタンで決定すると、バトルメニューのメニューに移動します。

■PLAOSH

ゲーム中の戦闘コマンドを選択する順番を設定できます。

■VIBRATION

「ゲームが振動」による各制御項目の有無を設定できます。

■SOUND

音響出力をステレオとモノラルのどちらかに設定できます。

■MARKING

Aボタンで決定すると、コンパング設定へ移行します。

■MEMORY CARD

Aボタンで決定すると、メモリーカードメニューへ移行します。

■EXIT

Aボタンで決定すると、モードセレクト画面に戻ります。



キーコンフィグメニューについて

オプション画面の「KEY CONFIG」を選択するとキーコンフィグメニューが表示され、コントローラのボタン設定を変更することが出来ます。方向ボタン上下で設定変更したい項目を選び、使いの方向ボタンを押して対応するスタートボタンで決定確定し戻ります。決定ボタンを押した時「EXIT」を選んでAボタンで決定すれば、オプション画面に戻ります。



バトルメニューについて

バトル開始時に「BATTLE CHARGE」を押し続けるとバトルメニューが表示され、使用に際する各種設定を変更できます。方向ボタン上下で項目を選び、方向ボタン左右で設定内容を変更してください。

■PLAY TIME

1ラウンドの戦闘時間を設定できます。

■POWER GAUGE

方向ボタンのジョイスティック操作を設定できます。

■SINGLE POINT

シングルポイントの勝利ポイント数(1〜4)を設定できます。

■EXIT

方向ボタンで決定すると、オプション画面に戻ります。



オプションについて

オプション画面で「バトルメニュー」を選び続けるとバトルメニュー画面が表示され、通常プレイ時のスコアやサバイバルモードの敵アシッド (Assault) の破壊割合を設定することが出来ます。方向ボタン左右でバトルメニュー画面を切り替えて、レフトジョイスティックで1〜4の値と21〜40の範囲でのアシッド破壊の割合を設定してください。オプション画面の左右ボタンで戻ります。



KOF '02

BE THE FIGHTER!

チャレンジモードについて

このモードでは、様々な条件でCPU戦し挑戦できます。アタックレベルや難易度が表示されています。この中で自分のレベルに上げて挑戦したいCPU戦を選び、Aボタンで挑戦してください。モード別CPU戦別に異なる順番はAボタンを選び、Aボタンで決めます。

バトルレベルは、バトルレベル - HIGH LEVELで挑戦したいバトルレベルを、このモードで挑戦することができます。



■TEAM ATTACK(チームアタック)

チームプレイモードをクリアすると、難易度が上がります。

チームバトルの難易度は、使用キャラの人数を選び、その人数の体力がなくなるまでCPUキャラと戦う必要があります。3人以上の戦闘キャラを選び、両方を両方でゲームオーバーになります。アタックレベルが2段階は、体力回復がない代わりに、1チームクリアすると回復される使用キャラが1人減ります(ただし、使用キャラの体力は、回復1回目がゲームオーバーで回復が1/4、2回目が1/8となります)。

■SINGLE ATTACK(シングルアタック)

シングルプレイモードをクリアすると、難易度が上がります。

シングルバトルの難易度は、使用キャラ1人を選び、その体力がなくなるまでCPUキャラと戦う必要があります。使用キャラが負けると途中でゲームオーバーになります。アタックレベルが2段階は、使用キャラは1回クリアしただけ体力を回復します。

■TIME ATTACK(タイムアタック)

チームプレイモードとシングルプレイモードの両方をクリアすると、難易度が上がります。

使用キャラ1人を選び、制限時間内に決められた人数のCPUキャラを倒すことを目指すモードです。レベルはバトル1回(1分15秒)、使用キャラとCPUキャラを倒した時、クリア後作風次第にタイムアタックが開始です。倒す条件をクリアした場合は再びレベルアップに挑戦し、続けて負けると、制限時間が短くなるゲームオーバーになります。アタックレベルが2段階は、制限時間なし(AXは除外)使用キャラはCPUキャラを1人倒す毎に全体力を回復します。

バトルレベルは、バトルレベル - HIGH LEVELで挑戦したいバトルレベルを、このモードで挑戦することができます。

キャラクターモードについて

このモードでは、チャレンジャーモードのシングルアタックで倒したキャラクターの衣装イラスト画像を見ることができます。もしも、シングルアタックで倒したキャラクターを1人も倒していない場合は、見ることができません。

アートモードの画像の操作

左向きボタン	画像の選択
右向きボタン	拡大縮小
上向きボタン	モード別メニューの移動に使用
下向きボタン	スクリーンショット
スタートボタン	モードメニューに戻る



最大表示時の操作

左向きボタン	画像の移動
右向きボタン	スクリーンショットの拡大縮小
上向きボタン	アートメニューの移動に使用
下向きボタン	スクリーンショット
スタートボタン	モードメニューに戻る



メモリーカードについて

本ソフトでは、メモリーカードにバックアップしたデータを、メモリーカードから取り出し、別売りの拡張カードのバンクアップを行うことができます。

メモリーカードは通常の使用しているメモリーカードの半分程度の容量しかありません。



メモリーカードメニューについて

オプション画面でMEMORY CARDを選択するとメモリーカードメニューが表示され、各種データの読み込みや保存などが行えます。方向ボタン上下で項目を選び、Aボタンで決定してください。

■ LOAD

各種データの読み込みを行います。

■ SAVE

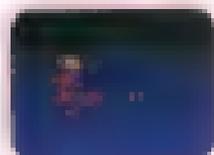
各種データデータをバックアップし、メモリーカードに保存します。バックアップしたデータの破損を防止します。

■ AUTO SAVE

自動保存の有無を設定できます。

■ EXIT

Aボタンで決定すると、オプション画面に戻ります。



メモリーカードの容量は、全体的に小さく、ゲームの進行状況やアイテム、メモリーカードの残量やバックアップの状況を確認することができます。

メモリーカードは、通常のメモリーカードの半分程度の容量しかありません。メモリーカードの容量は、ゲームの進行状況やアイテム、メモリーカードの残量やバックアップの状況を確認することができます。

キャラクターごとの必殺技コマンド紹介

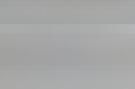
コマンド表中の記号の意味

[←]←方向ボタンを押す方向(「S」「Y」「A」「B」←各ボタンの略称)

距離→前 必 撃 速 必発は「ワグナー」のみ発動で使用可能となり、MAX発動中は「ワグナー」が有利となり、使用可能

■→MAX発動距離はMAX距離の4分の3発動可能(ワグナー)は本表参照

※「S」は「S」ボタン、「Y」は「Y」ボタン、「A」は「A」ボタン、「B」は「B」ボタン

	必殺 必撃速	←↓S+XorY
	必発(距離75%) 必撃速	←S↓ZorB+AorD
	必撃速式 必撃速	↓SorX
	必撃速式 必撃速	↓SorY
	必発(距離 100%)	↓ZorZ↓S+XorY
	必発(距離50%)	↓S+XorD
	必撃速	↓S+XorY
	必発(距離75%)	必発して←S↓ZorB+AorY
	必発(距離75%)	↓ZorZorS+AorD
	必撃速	↓S+XorS+ZorZorXorY
	必撃速	←↓S+XorY
	天地返	必発して←S↓ZorB+AorY
	必大必撃速	必発して←S+XorD
	必撃速	←S↓ZorB+AorD
	必撃速(距離75%)	必発して←S↓ZorB+AorY



キャラクター & 主な必殺技コマンド紹介

	パワーウェイブ	↓N→+X
	バーニングパル	↓Z→+XorY
	パワーダング	→↓N+AprD
	ハイアングルダング	↓N→↓N→+AprD
アローボルト	パワーダング	↓Z→Z→+XorYorN
	烈拳拳	Z→+KorY
	昇龍拳	→↓N+XorY
	昇龍脚蹴拳	※右足で→Z↓N→+XorY
	昇龍脚蹴拳	↓Z→Z↓N→+XorY
アンダーボルト	昇龍脚蹴拳	↓Z→Z→+AprDorN
	バクスターアッパー	→Z↓N→+XorY
	カイザーキック	→↓N+AprD
	西風の力拳	↓Z→+AprD
	西風の力キック	↓N→Z+AprD
ジョーヒール	スターキック	↓N→↓N→+AprDorN





佐藤 誠	空手道 1 + N + AorB
松岡 洋	1 + AorB
中野 裕	1 + N + AorB
高橋 洋	1 + N + AorB



小林 健児	空手道 1 + N + AorB + AorC + AorD
-------	--------------------------------



藤原 大助	Koryu道
藤原 大助	1 + N + AorB
藤原 大助	1 + N + AorB
藤原 大助	1 + N + AorB



藤原 大助	1 + N + AorB + AorC + AorD
-------	----------------------------



藤原 大助	1 + N + AorB
藤原 大助	1 + N + AorB
藤原 大助	空手道 1 + N + AorB
藤原 大助	1 + N + AorB + AorC + AorD



藤原 大助	1 + N + AorB + AorC + AorD
-------	----------------------------



藤原 大助 Kenji Kobayashi

KOREA TEAM

キャラクターと必殺技のコマンド紹介

	サイコビームアタック	↓ ↓ + XorY
	サイコノード	→ ↓ X + XorY
	サイコビームアタッカー	↓ ↓ + A
	サイコビームアタック	→ ↓ ↓ ↓ + XorY (2回)
必殺技	サイコビーム	→ ↓ ↓ ↓ + XorY (2回)
	超必殺	↓ ↓ + XorY
	超必殺	→ ↓ ↓ + AorB
	超必殺	↓ X + AorB
	超必殺	↓ X + ↓ ↓ + A
	超必殺	↓ ↓ ↓ ↓ + XorY (2回)
	超必殺	↓ ↓ + XorY
	超必殺	↓ ↓ + AorB
	超必殺	→ ↓ ↓ + XorY
	超必殺	↓ X + ↓ ↓ ↓ + AorY
必殺技	超必殺	↓ X + ↓ X + XorY (2回)



キャラクター名下の各項目はコマンドの紹介

 シオン	ムーンストロベリー	↓左格↓+XorY
	カニクラックランチャー	←左格←+XorY
	スネーミングバー	空中で↓左格+XorY
	リトルスパー	↓左格↓左格+XorY
	スネーミング	空中で↓左格↓左格+XorY
 ラルフ	カニクラックアタック	←左格←+XorY
	ハムカツパンチ	XorY連打
	コトアキック	←左格↓左格+△
	カニクラックランチャー	↓左格↓左格+XorY
	カニクラックランチャー	↓左格↓左格+XorY
 クラーク	スネーミングアタック	空中で↓左格↓左格+XorY
	カニクラックランチャー	←左格←+XorY
	スネーミングランチャー	←左格↓左格+XorY
	カニクラックランチャー	空中で↓左格↓左格+XorY
	スネーミングアタック	空中で↓左格↓左格+XorY



Shion (Illustration by Goro)

IKARI TEAM

キャラクターによる必殺技コメント紹介

	虎咆	→ ↓ N + XorY
	虎脚蹴風脚	→ N ↓ L + → + AcroB
	虎脚蹴	→ → → + XorY
	虎脚蹴風脚	→ → → ↓ N + → + AcroB
LEO キーワード	必殺技調	↓ N + → + XorY
	虎咆	↓ N + → XorY
	虎脚	→ ↓ N + → XorY
	虎脚蹴	→ → → + AcroB
	虎脚蹴	↓ N + ↓ N + → + AcroB
KEN キーワード	必殺技調	↓ N + → ↓ L + → + XorY + AcroB
	虎咆	↓ N + → XorY
	虎脚蹴風脚	→ N ↓ L + → + AcroB
	虎脚蹴風脚	↓ L + → + XorY
	虎脚蹴風脚	→ → → ↓ N + → + AcroB
GOUKEN キーワード	必殺技調	↓ N + → ↓ L + → + XorY + AcroB



ART OF FIGHTING TEAM

キャラクターと主な必殺技にコマンド紹介

	黒虎烈	↓ ↓ + Kory
	虎咆	↓ ↓ + Kory
	必殺虎咆	→ ↓ ↓ + Kory + AorB
	虎咆	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory
不知火 舞	秘伝無双流	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory + AorB (押し)
	疾風拳	↓ ↓ + Kory
	炎龍	↓ ↓ + Kory
	流星	→ ↓ ↓ + Kory
	鳥打飛脚	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory + AorB
ユウ・ザカザキ	五右衛門流	↓ ↓ + ↓ ↓ + AorB (押し)
	ゲキハットニングニードル	↓ ↓ + AorB
	ワスレニングニードル	↓ ↓ + AorB
	チャクラニングニードル	↓ ↓ + ↓ ↓ + AorB
	ニードルニング	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory + AorB
	ゴキウニングニードル	↓ ↓ + ↓ ↓ + AorB
	スライディングニング	↓ ↓ + Kory
	ハイリー チョークス	↓ ↓ + Kory
	ハイリー スライダ	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory + AorB
	ハイリー グラフス	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory + AorB
	ハイリー スライダ	↓ ↓ + ↓ ↓ + Kory + AorB (押し)



© 2004 Capcom Inc. All Rights Reserved. Street Fighter V



キャラクターを主人公に必要のコマンド紹介



八咫 龍

両式 拳銃砲	→ L + X + XorY
両式 機関銃	↓ XorY + XorY
両式銃七式 機銃	↓ L + XorY + XorY + XorY
両式銃六式 機銃砲	→ X + L + XorY + XorY
両式銃七式 機銃砲	↓ XorY + X + L + XorY + XorY



マデューア

デスバスター	↓ XorY + XorY
サクザリッド	→ L + X + XorY
メタルマシカール	↓ L + XorY + XorY
メタルマシカール	↓ L + XorY + L + XorY + XorY
メタルマシカール	↓ XorY + L + XorY + XorY + XorY + XorY



ハイム

コアファースト	↓ XorY + XorY + XorY + XorY + XorY
コアセカンド	→ XorY + L + XorY + XorY
コアサード	↓ XorY + XorY
コアサード	↓ XorY + L + XorY + XorY
コアサード	→ XorY + XorY + XorY + XorY + XorY + XorY



©2004 Square Enix. All Rights Reserved.

FINAL FANTASY THE MOVIE

FINAL FANTASY THE MOVIE: THE COMPLETE WORKS

キョウリキターと主な必殺技コメント紹介

	マシロガシロコンテナー ⇒ 2 ↓ N ⇒ +30orY連打
	パンチービブコン(前方) ↓ N ⇒ +AorB
	スピンキック(イーグル) ⇒ 1 N + X
	チャクラ(後方) ⇒ 2 ↓ N ⇒ +1 N ⇒ +AorB
クワンソウ	クワンソウ(前方) ⇒ 1 N ⇒ +1 N ⇒ +X連打
	昇龍 ⇒ ↓ N ⇒ +XorY
	響天 ⇒ ↓ ↓ + AorY
	流星 ⇒ ⇒ N ↓ ↓ ⇒ + AorB
	炎拳 ⇒ ↓ N ⇒ ↓ N ⇒ +XorY
ゴウ	炎拳七段 ⇒ ↓ N ⇒ N ↓ ↓ ⇒ + XorYorSP
	サイコーズ(後方) ⇒ 2 ↓ N ⇒ ⇒ 2 ↓ N ⇒ +XorY
	ローリングパンチ ⇒ ↓ ↓ N ⇒ +AorB
	サマーパンチ ⇒ ⇒ 2 ↓ N ⇒ + AorB
	炎拳(前方) ⇒ 2 ↓ ⇒ 2 ↓ N ⇒ ⇒ +AorB
ラモン	炎拳(前方) ⇒ ⇒ 2 ↓ ⇒ 2 ↓ N ⇒ ⇒ +AorB



キャラクター基本必殺技コマンド紹介



クソナギ キョウ

ダイヤモンドプレス	↓ ↓ + KariY
クロコバイン	← ↓ ↓ + KariY
レイ スピン	↓ ↓ + AorB
ダイヤモンドボディ	↓ ↓ + ↓ ↓ + KariY
ダイヤモンドバスター	← ↓ ↓ + ↓ ↓ + AorB



クソナギ リョウ

おどろけムキアゲ	↓ ↓ + KariY
雷閃	← ↓ ↓ + KariY
電光	↓ ↓ + AorB
閃	↓ ↓ + ↓ ↓ + KariY
雷電	← ↓ ↓ + ↓ ↓ + AorB



アンジ

レゾナンスバスター	← ↓ ↓ + AorB
フェースアブルー	N + A
ヒール ブレイクス	← ↓ ↓ + AorB
レゾナンスバスター	← ↓ ↓ + KariY (4回)
レゾナンスバスター	← ↓ ↓ + AorB

※1:アンジのロープは4回連続で、※2:レゾナンスバスターは4回連続で



Illustration: Shinya Araki

KOF2001 TEAM

