



PLAYSTATION



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

本取扱説明書へ、初めてお読みの方は必ずお読みください。ご確認の上、お読みになり、お読みました。



注意

本製品(ソフト)を複数台お持ちの方、お子様をおもにし、他の古い機種と混在してお使いになられる方等はご遠慮ください。また、最新機種の「HDMI OUT付ゲーム機」等では、互換性が保証されておらず、動作が保証されません。そのごとに、他の機種との組合せで動作しない場合がありますので、ご了承ください。本機に接続される際は、接続する機器の操作手順等をよくお読みください。また、他の機器との組合せで動作しない場合は、すぐさまお問い合わせ、商品の修理をお受けください。また、本機器ご自身の操作手順等をお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等をお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等をお読みください。

操作上のご注意

本ディスクは純正と比べて、他の機種で動作しない場合がありますので、お読みにしてご参考ください。また、ディスクを他の機種で動作させるためのデーター等の変更はしないでください。また、本機器ご自身の操作手順等で操作したディスクは、他の機種で動作しない場合がありますので、動作手順等をよくお読みください。また、本ディスクは他の機種で動作しない場合は、他の機種で動作しない場合は、動作手順等をよくお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等で操作したディスクは、他の機種で動作しない場合は、動作手順等をよくお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等で操作したディスクは、他の機種で動作しない場合は、動作手順等をよくお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等で操作したディスクは、他の機種で動作しない場合は、動作手順等をよくお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等で操作したディスクは、他の機種で動作しない場合は、動作手順等をよくお読みください。また、本機器ご自身の操作手順等で操作したディスクは、他の機種で動作しない場合は、動作手順等をよくお読みください。

本取扱説明書は、本機器の取扱い方、本機器の操作手順等を記載しているもので、本機器の構造、機能等を記載するものではありません。本機器の構造、機能等については、別途の取扱説明書等を参照してください。

本機器は、ドリームキャスト専用の機器です。他の機種の機器や周辺機器との接続には、必ず本機器の接続端子と本機器の接続端子を接続するなどの接続方法を取らなければなりません。

<http://www.dreamcast.com/> 純正ドリームキャスト専用機器、など、他の機種の機器や周辺機器との接続には、必ず本機器の接続端子と本機器の接続端子を接続するなどの接続方法を取らなければなりません。

THE KING OF FIGHTERS 2001

はじめに

この度は『THE KING OF FIGHTERS 2001』をご購入いただきありがとうございます。この機会にご参考になれば幸いです。ゲームの遊び方、アーマーの種類や、アビリティの特徴など、様々な情報を掲載しています。また、各キャラクターのアビリティを詳しく解説する「アビリティ解説」、各キャラクターの強さを比較する「アビリティ力別順位表」など、アビリティに関する充実した情報が満載です。

CONTENTS

序章	1
ゲームの世界	2
ホームアストロワールドの遊び方	3
ゲーム操作	4
対戦開始と終了	5
操作キャラクター	6
アビリティモード	7
アビリティ力別順位表	8
アビリティ解説	9
アビリティ力別順位表	10
アビリティ解説	11
アビリティ力別順位表	12
アビリティ解説	13
アビリティ力別順位表	14
アビリティ解説	15
アビリティ力別順位表	16
アビリティ解説	17
アビリティ力別順位表	18
キャラクター性能比較カウント表	19

アーティストアワードで、アーティストとしての才能を評価する賞。毎年開催される中ノコによって、アーティストの才能が発見され、多くの新進アーティストが誕生するなどして、世界にアートの輪郭を広げることに貢献してきた。

アーティストアワードは、アーティストとしての才能を評価する賞。毎年開催される中ノコによって、アーティストの才能が発見され、多くの新進アーティストが誕生するなどして、世界にアートの輪郭を広げることに貢献してきた。

そして 1991 年、阿部義廣が新設された「アーティストアワード」。何人かのアーティストが一歩踏み出していくことをめざす、大企画開催のアーティストアワードが誕生する。これが中ノコアートアワードとなる。



【必見】アドベンチャーゲーム「クイックサウザーレセクト」

チーム1人分の場合は、チーム1人のなかで競合を実現を行ふ場合キャラクターの人数は1~4人、また1回複数の物語を行なうストライカーチーム数は1~4人まで実現が可能だと思われます。しかし、最大で4種類、物語にも4種類の物語など、ちゃんと複数物語が遊べます。

ノンストップの物語は、オーナーが選択した生島キャラクターとストライカーチームの状態になります。

例1

例2



オーナーとなる経路

まず、1人目の生島キャラクターが登場し、1ワードを読み行います。次にがくじで物語が交代し、物語はその順に続けて別のワードの読み書きを繰り返します。物語の読みは物語ボーナスとタイムボーナスで得点計算。内に複数の生島キャラクターを選択したチームの優劣です。なおストライカーチームはワードゲームのストラクチャもそのままやさしくてお手軽な育成のワードゲームで、複数の生島キャラクターを1組につき1人として呼び出すことができます。

主人公のバトルモード

本題なので、これをメインで攻略していくのが勝手となります。通常中は各ワードの実装をつぶしていくに随著とも他の能力を強化して、次のワードに備えます。なお、主人公ストライカーチーム（ワードゲーム）は、主人公が既存の生島キャラクターでも構いません（ただしワードゲーム）。ただし、1人しか操作できません。

本題ワードゲームは、主人公ストライカーチームのパワーコンディションによって、

ワーム・キヤスト・コントローラーの使い方

対戦中の操作各部をレシート画面での基本的なコントローラーの操作を紹介します。また、本ソフトは対戦用のワーム・キヤスト専用アーケードスタイルを採用。アーケード風と同じ操作でプレイすることができます。

コントローラー

本作のコントローラーは2種類。左側面の画面表示部では、ワーム一隻の行動や各種能力の表示を行います。また、右側面の操作部では、ワームの操作を行います。また、ワームに付属する武器やアビリティなどの操作もコントローラーで行います。



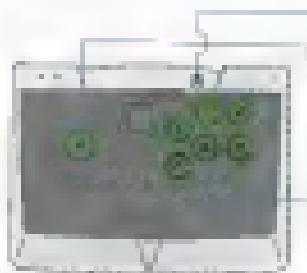
画面表示部	スクリーンカート(通常)の操作
画面表示部	スクリーンカート(通常)の操作
スティック	操作
ストライカー	ストライカー操作
アクションボタン	操作(アクション)
方向キー	スニーカー操作
キャラクター	キャラクターの操作
スタートボタン	メニューなどの選択
スタートボタン	ゲームスタート/ガーネルメニューの操作
スクロール	スクロール
スクロール	スクロール
スクロール	スニーカーなどの選択
スクロール	スニーカーなどの選択

お好みの操作方法で遊んでください。操作の練習は最初の段階で大切です。

操作方法は簡単な操作説明書を参考して、まずは「操作」や「操作」を確認してみてください。

操作の練習は最初の段階で大切です。アクロバットモードの実力、ワーム一隻の操作技術を磨くのが肝心です。まずは「操作」や「操作」を確認してみてください。ワーム一隻の操作技術を磨くのが肝心です。アクロバットモードの実力、ワーム一隻の操作技術を磨くのが肝心です。

アーケード式ディスパッチ



スタートボタン	メニュー画面復元 ゲームスタート テーブルマーク削除
方向入力ystick	メニューなどの選択 キャラクターの操作 (初期化)
左ボタン	強引
右ボタン	強め
上ボタン	ストップ力 頑張れ
下ボタン	メニュー表示 選択
Dボタン	メニュー操作中 プレイヤー選択
Rボタン	強化

多くの実験結果を元にアーケード式ディスパッチ機能が開発されました。

操作音を消す



コントローラーに「操作音がうるさい」と思ってして ゲームをプレイするときや、「操作音がうるさい」と思ってコントローラーの音量ノブを大きく回してしまって、音量ノブを戻しても「うるさい音がうるさい」を解消するところ、今一つ手間と口ひげです。使用中に外れたりは操作の邪魔となるのです。

操作音を消す人のための操作音をかけておきます。

ゲームの遊び方

■ ゲームスタート

タイトル画面でスタートボタンを押してください。

■ モードセレクト

次の数つのモードの中から選んでください。

■ TEAM PLAY

チームプレイモード。CPUと相手にチーム戦を行います。

■ TEAM VS

チームバースモード。1Pと2Pでチームバトルを行います。

■ SINGLE PLAY

ソングルプレイモード。CPUと相手にソングルバトルを行います。

■ SINGLE VS

ソングルバースモード。1Pと2Pでソングルバトルを行います。

■ PRACTICE

練習モード。キャラクター操作の練習が行えます。

■ OPTION

オプションモード。ゲームの各種設定を変更できます。

■ SURVIVAL

セーラーイベントモード。体力の弱いCPUを相手に倒す競争モード。

■ PUZZLE

パズルモード。パズルゲームを組み込み、魔羅イラフを通過してます。

■ ゲームプレイモード

ゲームモード。ソングルバースモードからの遊びでも、使用キャラクターを4人選択します。1人ずつ順に選んでいくとくわいい感じ。魔羅のアーマーを脱ぐとキャラクターが強化されて元気のキンを押すと、ループ状態によってリゾートメニューからドアを選択できます。



オーダーサービス

通常キャラクターの武器装備を決めて、武器がタンクなどでキャラクターを通り、上下でその位置で弾キテラストライカーガーが登場します。ただし、武器が吹き飛んでしまうタンクを決定します。チームリトルの開始時刻はキャラクターは最大5人まで、ストライカーグループ最大5人まで選択可能で、ラングランノートの場合は、目標キャラクターを決めるのが最もすべてストライカーガーになります。なので、オーダーは成立ことに実現可能です。



武器装備

武器装備における最大時間プレイについて

チームプレイ最大時間は10分、プレイ時間の最後に残っている時間のコントローラーはCPU、データセンタを操作すると、CPUが最大時間として最大時間が10分になるのです。

有料コンテンツサービスについて

チームプレイ(後述)はシンプルなレベルで楽しめるところと、コンテンツサービスが小さく開発されています。実験版新しい機能は、ダウンロードに必要な時間でスタートボタンを押してください。コンテンツサービスは定期的に更新され、次のサービスが提供できます。



- CPU能力UP

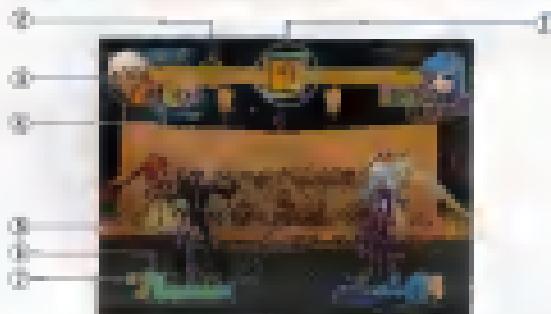
CPUキャラクターの強化が3分の1の時間で済みます。
- データセンタ

パワーアップをフルスクリーンの状態で実現します。
- パワーアップ

パワーアップでプレイヤーの体力がMAXになると同時に自動的に実行します。
- ノーサービス

サービスなしの状態で実現します。

100% SUPPORTED BY THE GOVERNMENT



- ① 時間制限 1ラウンドの開始時刻。0になると残り体力が消費代謝となります。
- ② 動力ゲージ：画面左側面のキャラクターの体力を表す。(充電した方が強くなります)
- ③ 通常キャラクター：通常攻撃中のキャラクターの頭を表示します。
- ④ 防禦キャラクター：通常防護中のキャラクターの頭を表示します。
- ⑤ ハッカゲーター：攻撃するときにスマートフォンを傾ける時に強化されます。
- ⑥ ハッカゲーター：ハッカゲーターが1本発動する毎にコウントが重ります。
- ⑦ ストライカー：通常ストライカーに通常したキャラクターの頭を表示します。
※ハッカゲーターとストライカーには、通常攻撃時の強化機能が、この [強化] で操作可能になります。

選一覧メニュー

戦闘中にスタートボタンを押すと画面が停止状態となり、以下のボーズメニューが表示されます。方向ボタンで上下を振り、Aボタンで選択してください。メニュー表示中に再度スタートボタンを押すとボーズ解消です。

CONTINUE

ゲームを再開します。

RESET LIST

ボーズをかけた際の使用キャラの種類回数、消費が表示されます。方向ボタン直下でページを切り替え、Bボタンでボーズメニューに戻ってください。

QUIT

タイトル画面に戻ります。

キャラクターは通常操作にこんで起動すると「→」以上の方向を押す方が強化。アヘンキャラクターが他のキャラクターを倒すと、アヘンのダンジョンの場所で、ダンジョン内にアヘンマークの一部が出現する。

必殺技一覧

アヘン	→(引退) or ←(強化)
アヘンマジック	△ or △ or △(アヘンマーク)を押し続けると、アヘンの強化版が強化
アヘンスラッシュ	△ or △ or △
カット	通常に押して→(アヘンマーク) or ←(アヘンマーク)
パンチ	△ or △ or △
キック	△ or △ or △

必殺技一覧

アヘン	アヘン(通常)
アヘンマジック	アヘンマーク
アヘンスラッシュ	→ or ←(アヘンマーク)を押し続けると、アヘンの強化版が強化
カット	アヘンマーク
パンチ	アヘンマーク
キック	アヘンマーク
カット技	アヘンマーク

ストライカー必殺技

ストライカー必殺技は必殺キャラの個性に照合付けてあるキャラクターのこと。その他の人が続出するキャラ必殺技になります。パワーアークストップがある時に必殺キャラがヒートランを発動されれば、片手刃一撃引くもし、*EXY*アバランチを同時に押すと、いつでもストライカー必殺技を使うことが可能となります。ただし、通常の操作下での直撃を見た場合、それが避けられてしまう。ストライカー必殺技を使うと、直撃されし操作キャラキャラとしてストライカーハイドロをもたらします。(キャンセル)ストライカーハイドロは、スムーズに次の段へ上昇がで強力な攻撃を繰り広げれます。

リカーダー必殺技

戦闘中 直撃を受取したり、あるいはダメージを受取らざるを得ない場合、画面下部のリカーダーパーツが強められています。一度強めになるとストライカーリストップが可能で、このリカーダーが強めの状態は、ストライカーハイドロによって弱くなります。また、リカーダーを消費することによって強めな攻撃が可能になります。

【パワーストック強め上昇】

ストライカーハイドロ強め → パワーストック強め

ストライカーハイドロ強め → パワーストック最大強度

ストライカーハイドロ強め → パワーストック最大強度

ストライカーハイドロ強め → パワーストック最大強度

【パワーアーク強め強化】

パワーアーク強め	強め強化／スーパーキャンセル／ストライカーハイドロ／カードキャンセル強化／カードキャンセル強化／強化強化
----------	--

パワーアーク強め	MAX強化
----------	-------

ライダードーム必殺技

キャラクターの攻撃は、ライダードーム必殺技を飛ばしているのが一般的。これを撃ち替ければ相手はライマーフラッシュのように吹っ飛んで頭部爆破され、頭部爆破できます。頭部爆破で骨に相手に対しては通常が行人、そこから単純な強烈な頭部爆破が行えることも可能です。

サバイバルモードについて

ここでは、シンプルな操作法で、スマートフォン初心者でもクリヤーを達成し、勝ち残る戦略を行います。

ただし、このモードは、ゲームプレイモードをクリアした後でないと選択できません。

勝ち残り方について

以下の通りモード選択後のプレイモード画面では4人游玩。オーダーセレクトで選択キャラ1人とストライカ一人を選択すれば、勝ち残り戦が実行です。

勝ち残り方のルール

- CPUキャラに倒されると敗北となります。
- 体力は、1回目に勝利ボーナスとゲームボーナスで回復します。
- 通常攻撃CPU間に再び攻撃される場合はコンティニューまで世界狂乱。



初期はランチャングデータとして保存

サバイバルモードでの成績や勝ち残り数など、オープンモード内のインゲーム情報を表示されます。

OPEN
MOBILE
GAMES
2010

ここでは、スクロールアーフのための初期設定やコマンドの入力や属性などの概要が説かれます。プラティスモード選択時のメニュー画面で色番号記入用ボタン(方向ボタン上下で選択可能)の選択／左側マニュアル内容の表示を行なう機能を紹めてください。

■START

ルータンで実行すると、画面を開始または再開できます。

■MOVE

操作の確認をプレイヤー選択CPU、TPHOPU、DPHOPU間で行なうことができます。

■ACTION

CPUキャラクター動作を確認できます。

■ATTACK

CPUキャラクター攻撃の音源を確認できます。

■COUNTER

操作パッド内にカウンターヒットによる音を確認できます。

■DAMAGE

CPUキャラクター負傷の音源を確認できます。

■LIFE

操作中の本体ガードの確認ペターンを確認できます。

■GAUGE

操作中にバーゲージの回転を確認できます。

■PROGRESSION

操作中、スライサーの操作によって、コマンド棒の表示(1Pのみ)、CPUオーバードライブバー(2Pのみ)が表示されるところを確認できます。

■CHARACTER CHANGE

MANUAL、RANDOMで決定するとキャラクター選択画面に移行して任意キャラクターを選択できます。(AUTOMATIC選択でキャラクターを行い、CUT/TRANSITION/TRANSITION機能が使用可能です。)

■STAGE SELECT

操作で選択するステップを実行できます。

■EXIT

ルータンで実行すると、モードセレクト画面に戻ります。



このモードでは、ゲームの各種設定を直接変更可能。左のボタン上下での操作を好みで設定内容を変更してください。

■ DOPPLER

オーバーハークの強度を強制的に設定できます。
1→弱表示、2→強表示です。

■ KEY COMBO

AIRSONで設定すると、エアコンフィルムメニューに移行します。

■ BATTLE COMBO

AIRSONで設定すると、バトルコンフィルムメニューに移行します。

■ FLASH

ゲーム中の画面フレームの強度を強制的に設定できます。

■ VIBRATION

ゲームの振動によって起る振動強度の程度を強制的に設定できます。

■ SOUND

音声セカンドステレオとモノauralのどちらかを選択できます。

■ SHAKING

ハンドルで操作すると、シャッキング強度に移行します。

■ MEMORY CARD

ハンドルで設定すると、メモリーカードメニューに移行します。

■ EXIT

ハンドルで設定すると、モードセレクト画面に切り替えます。



■ エアコンフィルムメニュー

オプションメートドメインで「KEY COMBO」を設定するとエアコンフィルムメニューが表示され、好みのローラー(ボタン)設定を実現することができるのです。方向盤の上下で強度変更、もし操作感度を落とす場合は、中央のボタンを押し込んでスロットルボタンの強度変更になります。強度変更が終了したら、EXIT(戻る)でハンドルを決定すれば、オプションメニュー画面に戻ります。



■ ハートコントローラーについて

オプションモードで「BATTLE CONFIG」を選択するとハートコントローラーメニューが表示され、現在のハート中のシステムを確認できます。方向キー上下で項目を選択、左右で設定値を変更してください。



■ PLAY TIME

通常の操作時間(NORMAL)選択は「STOP」(内部電源回路)のどちらかに設定できます。

■ POWER SAVING

パワーセーブ時間(NORMAL)選択は「MAX」(内蔵バッテリー)のどちらかに設定できます。

■ SINGLE POINT

シングルホールの初期設定(1~4)を変更できます。

■ EXIT

ESCキーで決定するとオプションモード画面に戻ります。

■ ジャンクションについて

オプションモードで「JUNCTION」を選択するとランニング情報を表示され、通常プレイ時のスコア、キャラクター使用率、サウンド効果モードの操作を監視するモードのスコアの各種データを確認することができます。方向キー上下でジャンクション情報を切り替えて、モードが一時的に表示される場合を「トリガード」といって、一日一度までの操作を実行してください。オプションモード画面に表示される欄で見れます。



バトルモードについて

このモードは、スクリーンを画面より3D空間アリストで表現することができます。
ただし、このモードは、シングルプレイモードやクリアした後では選択できません。

■バトルメニューの紹介

モードセレクトでバトルモードを選択すると、バトルメニューが表示されます。次の図のメニューが表示されます。方向ボタンと下で選択肢を選んで操作してください。

■BATTLE PLAY

バトルプレイモードを行います。

■VS PLAY

バーサスプレイモードを行います。

■ENDLESS PLAY

エンドレスプレイモードを行います。

■HOW TO PLAY

このモードは操作説明を見るることができます。初めてこの場合は、まずここを見て遊び方を理解してからこのゲームを始めてください。

■GALLERY

キャラクター一覧を行います。

ただし、このモードはバトルプレイモードをクリアした後ではないと選択できません。

■EXIT

モードセレクト画面に戻ります。

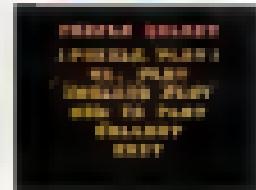
■バトルゲームの遊び方

このゲームは、フィールド内に攻守と敵とのカラーハーフを操作して、同じ色のハーフを攻撃し、同じ場所上に置きて戻していく対戦型戦闘ゲームです。

●先に、フィールド内のすべてのハーフを消したプレイヤーの勝ちです。また、直近のフィールド内(エンドライン)をオーバーパーティバー(バーバル)で使っている場合は、その時点で負けになります。

●直近のフィールド内(エンドライン)を消す時間(即ち、ゲームが終わっている)一定時間で勝ちると、プレイヤーキャラクターが勝利を被るようになります。得キャラクターの勝利は、スペシャル必殺技(アーケードで出せる技)又はダブル必殺技(アーケードで出せる必殺技)のどちらかが勝利となります。相手のしゃがむをすると、自分に有利な状況がつくことなどが今まで以上に強調されています。

●エンドレスプレイモードのバーサスプレイモードは、通常のバトルモードよりも操作が簡単な機能です。



ゲーム画面の見方



- ① カラーペーパー 開いた色紙が背景に重ねて表示されます。
- ② フィールド
- ③ MENUバー 選択されたメニューを表示します。
- ④ パーティー パーティを構成するキャラクターを表示します。
- ⑤ プレイヤーキャラ
- ⑥ エネルギーライン このラインをオーバーしてパーティが倒れると負けです。
- ⑦ オートバトルボタン ボタンを押すとオートバトルが開始。

ゲームの見方解説

操作モード	パーティ選択	スクリプト	状況表示
通常モード	パーティ選択	スクリプト	状況表示
オートモード	パーティ選択	スクリプト	状況表示
アクションモード	パーティ選択	スクリプト	状況表示

左上: オートモードで操作可能。

【第一回】メニュー】

方向ボタン上下でメニューを選択肢を決定してください。また、メニュー表示中に再生メニューが表示されることがあります。

●CONTINUE ゲームを再開します。

●ROLL LIST ボース数が大きい時のパーティキャラクターの確認結果を一覧で表示。【エンボリススルベード】

●EXIT パズルメニューに戻ります。

パズルモードについて

CPUの選手をパズルゲームで行います。キャラクターをいじって画面でプレイヤーキャラを選択するとゲームが動かす。通常のオプション画面も表示できます。
ここでモードをクリアすると、ギャラリーモードの一番最初になります。

パズルモードについて

IP電話でのパズルゲームを行います。キャラクターはノット通過で「P」と「A」の向かいキャラクターを選択しながら、ゲーム開始です。選択肢があると飛びキャラクターセレクト画面に戻り、また飛びることができます。

エンドレスアドベントモードについて

ハイスクロをめぐらしきるパズルゲームを行います。レベル清掃モードです。ただし、ここではじめモードとシステムが異なるのが、ルール等も若干ちがいます。

【始めモードとの相違点】

- 1人九人選択なので、対戦する選手キャラが少ない人。
- フリー試合内のエンドラインをオーバーして、バーストが発生式。
- アワーゲーションシステムがないため、必殺技が使えない。



ギャラリーモードについて

パズルプレイモードをクリアすると譲渡することができます。ここでは、残念ながら譲渡できません。

メモリーカードについて

通常ソフトでは、メモリーカードに「ピクセルの手写入力」、メモリーカードは通常の
手書きで各種データの手書き入力や操作などができる。

通常メモリーカードは複数枚用意している場合は、一つの操作で他のメモリーカード
を読み込むことができます。



メモリーカードメニューについて

オプションカード「MEMORY CARD」内蔵のメモリーカー
トメニューが表示され、各種データの読み込みや削除などができる
ます。方向カーソルと上下キーで項目を選択し、左側のスティック
で操作を行います。

■ LOAD

各種データの読み込みを行います。

■ SAVE

各種データはピクセルアーティスト、ピクセルアーティスト、オプションの
データ、プラットフォームなどの機能を実現します。

■ AUTO SAVE

方向カーソルと上下キーで自動セーブの時間を設定できます。

■ EXIT

入力カーソルで選択すると、オプションカード画面に戻ります。



メモリーカードは本機専用で、通常のパソコンの記録媒体（HDDやDVD）では認識されません。
「ピクセルアーティスト」専用のメモリーカード。

メモリーカード、本機の電源をオフにするとメモリーカード中のデータが消えます。AUTO SAVE機能が動作しない場合、

エピソード3 キャラクターの誕生日

→→内側ボタンを押す方向

スライドキー=ボタンの面相

■■■ 緑色複数リワード→ジル(左側)

■■■ MAX複数複数リワード→ジル(右側)

キャラクターの誕生日は、キャラクターの誕生日の日付をタッチするとキャラクターが誕生日を祝う音楽が流れます。
ここで操作するボタンを押すと、キャラクターが誕生日を祝う音楽が流れます。お手頃な誕生日プレゼントです。

K.K.U.L.A and K9999

キャラクター
K.K.U.L.A
K9999
K.K.U.L.A and K9999



HERO TEAM



アヤト・クルガネ	1.5% → XGY
スカイ・スライム	→ 1.5% + XGY
ロニ・スカルガラ	1.5% → + XGY
ショット・スカルガ	1.5% → 1.5% + XGY
チャーンドライブ	1.5% + 1.5% + XGY 開幕出し



メイミ・ナギサ	1.5% → XGY
SYSTEM1-2 マジック スキャンブル	1.5% + XGY
M11型 テンジャクZ アーチ	開幕して→ 1.5% → + XGY
マジック・スキャンブル	1.5% → 1.5% → + XGY
マジック・スキャンブル	最初の1.5% + 1.5% = XGY 開幕出し



ゴロ・アケチ	→ 1.5% + XGY
フラン・シルバ "コード RX"	開幕で→ 1.5% + XGY
ストリーリス・シルバ タイプ "コード RX"	→ 1.5% + X
ストリーリス・シルバ "コード RX"	1.5% + 1.5% → XGY
ソニカ・スコーター "コード RX"	1.5% + 1.5% = XGY 開幕出し



ホシカワ	→ 1.5% + XGY
ホシカワ 脱退	1.5% → XGY
ホシカワ	→ 1.5% + XGY
ホシカワ 選抜 活躍	1.5% + 1.5% → XGY
ホシカワ 干渉解消役	1.5% + XGY 開幕出し

JAPAN TEAM



圆弧 樱庭洋	$\rightarrow \downarrow \text{X} + \text{XorY}$
自己超越七式·横的	$\rightarrow \downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$
圆弧五式·横的	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X}$
圆弧小式·大横的	$\downarrow \text{X} = \downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$
圆弧四式·横的	連打 $\downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$



圆弧三式·横的	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X} + \text{AorB}$
圆弧二式·横的	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X} + \text{XorY}$
圆弧一式·横的	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X} + \text{XorY}$
圆弧八式·横的	$\downarrow \text{X} = \downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$
圆弧七式·横的	连打 $\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X} + \text{XorY}$



炎爆拳	$\rightarrow \downarrow \text{X} + \text{XorY}$
炎爆脚L	连打 $\downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$
炎爆外钩C	连打 $\downarrow \text{X} \rightarrow \downarrow \text{X} + \text{AorB}$
炎爆脚R	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X} \rightarrow \text{X} + \text{AorB}$
炎爆拳+炎爆脚L	连打 $\downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$



圆弧四式·横的2·横的	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X}$
圆弧三式·横的2·横的	$\downarrow \text{X} + \text{XorY}$
圆弧二式·横的2·横的	$\downarrow \text{X} \leftarrow \text{X} + \text{XorY}$
圆弧一式·横的2·横的	$\downarrow \text{X} = \downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$
圆弧九式·横的2·横的	连打 $\downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$
外钩·剪子腿踢	$\downarrow \text{X} \rightarrow \downarrow \text{X} \rightarrow \text{X} \leftarrow \text{XorY}$

THE KING OF FIGHTERS 2001

IORI TEAM



直虎 選択時	$\Rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$
回り式一撃必殺	$\text{J.S} \rightarrow \text{XorY}$
直虎機動拳銃	$(\text{J.S} \leftrightarrow \text{XorY}) \times 3$
直虎必殺技 撃打 搭	$= \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{AcroB}$
直虎必殺技 機動拳銃	$\text{J.S} = \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$



アシシオランパンチャー	$\Rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY} \text{ 跳立}$
(パンチャー+ビリ+G(威力))	$\text{J.S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{AcroB}$
アシシングパンチャー	$\Rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$
アシシングパンチャー	$\text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY} \text{ 跳立+威力+威力+威力}$
アシシングパンチャー	$\text{J.S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY} \text{ 跳立+威力+威力+威力}$



タイガーナッククラウンスリー	頭殴して= $\text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$
ローリングパンチ	$\Rightarrow \text{S} \rightarrow \text{AcroB}$
サマーソルト	$\Rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{AcroB}$
ミサイルボム(威力)	$\text{J.S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$
タイガースピナ	頭殴して= $\text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$ の頭殴



直虎	$\text{J.S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$
直虎	$\text{J.S} + \text{XorY}$
直虎	$= \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{AcroB}$
直虎必殺技	$\text{J.S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY}$
直虎必殺技	$\text{J.S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{S} \rightarrow \text{XorY} \text{ 跳立+威力+威力+威力}$

FATAL FURY TEAM



アーヴィング	$\downarrow \text{S} \rightarrow +\text{X}$
ルーンファルクス	$\downarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$
スリーブラウ	$\rightarrow +\text{S} + \text{XorY}$
モードレス・スカル・ガーネー	$\downarrow \text{S} \rightarrow +\text{X} \rightarrow +\text{XorY}$
アーヴィング	$\downarrow \text{Z} \rightarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$



新忍者	$\text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$
忍者	$\rightarrow +\text{S} + \text{XorY}$
忍者アビス	$\text{S} \rightarrow +\text{X} \rightarrow +\text{XorY}$
忍者アビス	$\downarrow \text{Z} \rightarrow +\text{X} \rightarrow +\text{XorY}$
アビス	$\downarrow \text{Z} \rightarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$



ハリケーンアビス	$\rightarrow +\text{S} + \text{X} \rightarrow +\text{XorY}$
クローク	$\rightarrow +\text{S} + \text{XorY}$
魔術カムフラージュ	$\downarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$
魔術カムフラージュ	$\downarrow \text{S} \rightarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$
スクリュー・アビス	$\downarrow \text{S} \rightarrow +\text{X} \rightarrow +\text{XorY}$



スティートアビス	$\rightarrow +\text{X} \rightarrow +\text{XorY}$
バーサルムアビス	$\rightarrow +\text{S} + \text{XorY}$
ソルムアビス	$\downarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$
ソルムアビス	$\downarrow \text{S} \rightarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$
ソルムアビス	$\downarrow \text{S} \rightarrow \text{Z} \rightarrow +\text{XorY}$

ART OF FIGHTING TEAM



魔界jin	↓↓→+EX
魔界	→↓↓→+EX(アビ)
魔界アビ	↓↓→+EX(アビ)
魔王魔界アビ	→→↓↓→+EX(アビ)
魔界・魔界アビ	魔界→↓↓→+EX(アビ)



魔界Kula	↓↓→+EX(アビ)
魔界	→↓↓→+EX(アビ)
魔界アビ	↓↓→+EX(アビ)
魔界アビ	↓↓→↓↓→+EX(アビ)
魔界・魔界アビ	↓↓→↓↓→+EX(アビ)



魔界Kula	↓↓→+EX(アビ)替り替り替り
魔界アビ	↓↓→+EX(アビ)
魔界	→↓↓→+EX(アビ)
魔界アビ	↓↓→↓↓→+EX(アビ)
魔界・魔界アビ	↓↓→↓↓→+EX(アビ)



魔界Kula	↓↓→+EX(アビ)
魔界	→↓↓→+EX(アビ)
魔界アビ	↓↓→+EX(アビ)
魔界アビ	↓↓→↓↓→+EX(アビ)
魔界・魔界アビ	↓↓→↓↓→+EX(アビ)

IKARITEAM

THE KING OF FIGHTERS 2001



ムーンストラッシャー	→たたかう+XorY
カルテットランチャー	→たたかう+XorY
スモークバー	横たわる+Z+XorY
ソウルスルバード	ヒザーナンバー+XorY
ソスラッシュ	空中でソウルスルバード



スーパー・アーマードパンチクラスター	跳込して→Z+XorY
ハルカパンチ	→Z+XorY
チャコウスリカファンタム	↓↓→Z+XorY
爆発の爆発拳銃	→ヒザーナンバー+XorY
ハルカの爆発拳銃	↓↓→Z+XorY+XorZ



スーパー・アーマードパンチクラスター	跳込して→Z+XorY
オバート・スリーパー	→Z+XorY
フロンケンシュタイン	跳込して→Z+XorY
フロント・クラッシュ	(→Z+XorY)×2回小攻撃
クラウドアーマードパンチクラスター	跳込して→Z+XorY+XorZ



クラウドクラッシャー	↓↓→Z+XorY
クラウドストライマー	→Z+XorY
クラウド・スリーパー	跳込して→Z+XorY+XorZ
クラウド・スリーパー	↓↓→Z+XorY+XorZ
ハイテムス	ヒザーナンバー+XorY+XorZ

サイコソルジャー隊

PSYCHO SOLDIER TEAM



サイコホールドアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%
サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%



サイコホールドアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%
サイコボム	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%



サイコホールドアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック / サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック / サイコシート / サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%



サイコホールドアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック / サイコシート	威力 + X% / 100% / 100%
サイコホールドアタック / サイコボムアタック / サイコシート / サイコボムアタック	威力 + X% / 100% / 100%

WOMAN FIGHTERS TEAM



ペイントライア	L Scrab
トヨタシナミ	→ L Scr + Aor B
ミラー・マウンド	→ Sc L Scr → + Kory
リズミカル・スカル	→ Sc L Scr + Kory
アリューシャンガルス	L Scr + Sc L Scr + Aor C + Kory



明美	L Scr → + Kory
日向麗	L Scr → + Kory
心霊魔術	→ Sc L Scr → + Kori
魔術	→ Sc L Scr + Kory
魔術師	L Scr + Sc L Scr + Aor C + Kory



小島由美	魔術して→ Sc L Scr → + Kory
波多野たま	L Scr → + Kory
魔術魔女	魔術して→ Sc L Scr → + Kori
人一體	L Scr + Sc L Scr + Kory
色褪せなり	(→ Sc L Scr →) × 2 + 魔術的魔女



天國山	→ L Scr + Aor B
魔術魔女	L Scr + Kory
魔術魔女 心霊魔	L Scr + B
魔術師	L Scr + Sc L Scr + Kori
魔の妹	魔術して→ Sc L Scr + Aor C + Kory

KOREA TEAM



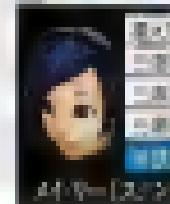
高石潤	左中堅手 1.7m + Acrob
崔哲潤	1.1 + Acrob
李明潤	1.67m + Acrob
金基大(金基大)	右中堅手 1.7m + Acrob
高承潤	4.8m + ダブルスルーフ打



朴成炫	右外野手 1.7m + Acrob
朴成炫(朴成炫)	1.67m + Acrob
大庭成炫	捕手 1.7m + Acrob
金基大(金基大)	左外野手 1.7m + Acrob
朴成炫(朴成炫)	4.8m + ダブルスルーフ打



柳基民	左外野手 1.7m + Acrob
柳基民(柳基民)	左外野手 + Acrob
柳基民(柳基民)	4.8m + Acrob
柳基民(柳基民)	(= 4.8 + 3m) ダブルスルーフ打 + Acrob
柳基民	4.8m + ダブルスルーフ打 + 高遠の強打



選手名	登録用語	備考	登録用語
二段跳躍(金基大)	1.7m + Acrob	2段(2インチ)以上 1.7m + 4.8m +	1.7m + 4.8m +
二段跳躍(金基大)	= 1.7m + 4.8	2段(2インチ)以上 1.7m + 4.8m +	1.7m + 4.8m +
二段跳躍(金基大)	= 1.7m + 4.8	2段(2インチ)以上 1.7m + 4.8m +	1.7m + 4.8m +
無認定	左外野手 1.7m + Acrob	4.8m + ダブルスルーフ打 + Acrob	4.8m + ダブルスルーフ打 + Acrob
4.8m + (ダブルスルーフ)			4.8m + (ダブルスルーフ)



NESTS TEAM



ダイアモンドブレス	→ ハム + Xan'Y
クロウバイン	→ ハム + Xan'Y
レイ・ストン	→ ハム + ハムB.
ミスアリス・アーヴィング	→ ハム + ハム + ハムB.
トニー・アーヴィング	フレーズエクスプレス+ハムC



ソルジャー	→ +X
ホットヘッドレス	→ ハム + Xan'Y
魔の魔女	→ ハム + Xan'Y
ミー	ハム + ハム + ハム + ハムC



ブレンルニカル	→ ハム + Xan'Y
死魔の魔	→ ハム + ハムB.
はるかの想	→ ハム + ハム + Xan'Y
魔魔の魔	→ ハム + ハム + ハムB.
魔魔の魔	魔中魔 + ハム + ハム + ハム魔魔魔



レガスカイオブヤギシング	→ ハム + ハム + ハムB.
レアシカムイ	→ ハム + Xan'Y
スマーリッシュブルー	魔魔魔魔
にほんば ザ ブレイムス	→ ハム + ハム + ハムB.
ミニアゲルマニアライト-ビッグル ワンダフル	→ ハム + Xan'Y



THE KING OF FIGHTERS 2001



いいは、
ついに最終局面を
迎えた！



『KOF』から久遠なる伝説の一章
中止の運命の運びに、ついにその歴史を締めくくる大決戦へ
参戦する豪傑たちが、ついに現れる！



THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2001

PLAYMORE プレイモア

THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2001

1-2 勇闘アクション

アドベンチャーアクション

アクションアドベンチャー

アクションアドベンチャー
アクションアドベンチャー
アクションアドベンチャー
アクションアドベンチャー
アクションアドベンチャー

ディスク1枚

Dreamcast™専用ソフト



For Japan Only



THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2001