

# システム詳細&使用可能全チーム紹介! 今年の“祭り”に乗り遅れるな!!



今まで明らかになっていない部分の多かった『KOF XI』。しかし今回は、一挙7ページの大特集でキャラクターやシステムなどを詳しく解説していくぞ!

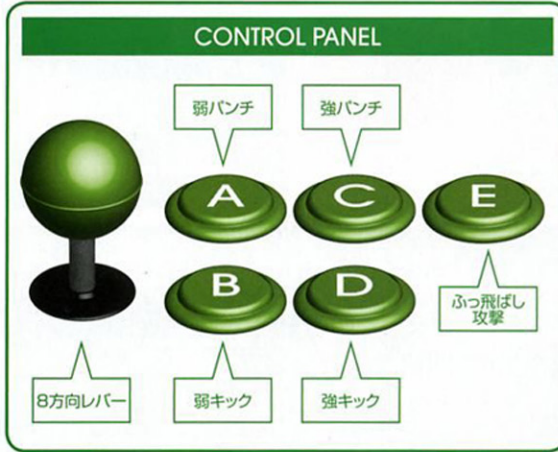
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI  
 ■メーカー：SNKプレイモア/セガ  
 ■ジャンル：2D対戦格闘  
 ■操作方法：8方向レバー+5ボタン  
 ■発売日：2005年秋稼働予定  
 ■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

### IMPRESSION

稼動と同時に思いっきり楽しめるように、『KOF XI』の基本的なことはまとめてみました。今から使いたいキャラを決めて、システムでいろいろ想像しながら……稼動を楽しみに待とう!!

Text：極限堂

©SNK PLAYMORE  
 ※『ザ・キング・オブ・ファイターズ』は(株)SNKプレイモアの登録商標です。  
 ※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。



### 基本操作&基本システム

基本的な操作方法やシステムに大きな変化は無いので、今までに『KOF』をプレイしたことがある人ならば最初から問題なく遊べるはずだ。『KOF NEW WAVE』ではヒートモード専用レバーEボタンが本ではふっ飛ばし攻撃となっていたのが目立った変更点といえる。従来の『KOF』とは入力方法が違うため、なじむまで間違えやすい。気を付けよう。

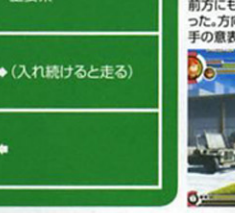
また、『KOF 2003』にはふっ飛ばし攻撃が無かったため、さりげなく復活システムとなっているぞ。『KOF 2003』が初登場となったキャラには、新しくふっ飛ばしたキャラには、新しくふっ飛ばしたキャラには、新しくふっ飛ばしたキャラには……

し攻撃のグラフィックが追加されているので、気になる人はチェックしよう。

ほかにEボタンは、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃やリタイア超必殺技を出す際に使用することがある。攻められた時にガードキャンセルふっ飛ばし攻撃を出そうと

焦ってCD同時押しを連打……なんてことのないように、受け身の種類が増えたことを見逃さない。従来では後方だけだった受け身が、前方にも取れるようになった。2種類の受け身を駆使して的確に攻めを回避しやすいたろう。

ただし、前方受け身は移動中に投げられる判定があり、起き上がる直前には打撃に対しても無防備な瞬間があるため、読まれているとスキを狙われる危険があるぞ。



●特殊動作	
ノーマルシフト(交代)	ACorBD同時押し
緊急回避(前方/後方)	AB同時押し(前方) or ◆+AB同時押し(後方)
ダッシュ前方緊急回避	ダッシュ中にAB同時押し
受け身	ダウン吹き飛びの着地寸前に ◆+AB同時押し(前方) or AB同時押し(後方)
通常投げ	相手近くで◆or◆+CまたはD
通常投げ外し	投げられた瞬間にCまたはD

●基本動作	
大ジャンプ	一瞬レバー下要素→レバー上要素 or ダッシュ中にレバー上要素
中ジャンプ	一瞬レバー下要素→一瞬レバー上要素 or ダッシュ中に一瞬レバー上要素
小ジャンプ	一瞬レバー上要素
ダッシュ(ラン)	レバー◆◆(入れ続けると走る)
バックダッシュ	レバー◆◆

