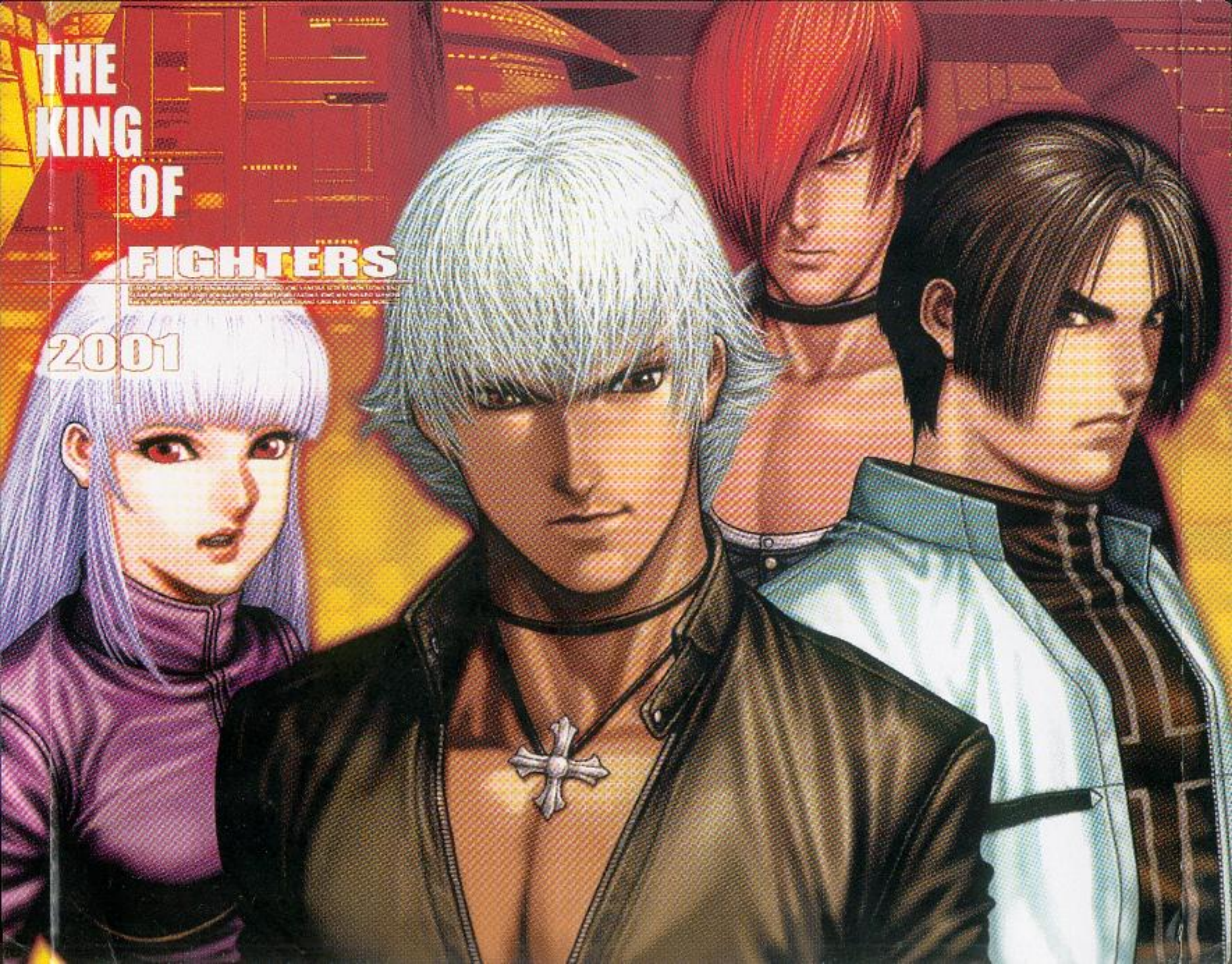


# THE KING OF FIGHTERS

2001





# ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

## 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

## 使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

日本特許：第2697803号、第2587010号、第2820536号、第2870538号、中華特許：第147563号、第110511号、Hong Kong Patent No. 88-4302、Singapore Patent No. 88-155。

※本ソフトのコピー、転送等の行為は禁止されています。また、権利者の許可無く賃貸もしくは公衆向けに本ソフトを使用することは違法行為となります。

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

# THE KING OF FIGHTERS 2001



## 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2001」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

※本書で使用している画面写真は開発中のもので、お買い求めのソフトと一部仕様などが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

## CONTENTS

プロローグ	4
ゲームの概要	5
ドリームキャスト・コントローラの使い方	6
ゲームの始め方	8
対戦画面の説明	10
対戦中の操作について	11
サバイバルモードについて	13
プラグティスマードについて	14
オプションモードについて	15
ハズルモードについて	17
メモリーカードについて	20
キャラクター&主な必殺技コマンド紹介	21

ザ・キング・オブ・ファイターズ(以下KOF)2000の開催中に、衛星兵器ゼロ・キャノンによってひとつの街が消失した。各国の新聞は人工衛星の落下事故と報じたのみで、それ以上の情報が人々の間に流れることはなかった。

その後、何かと事故続きのKOFには“いわくつき”のレッテルが貼られ、各方面から中止を望む声があがったが、皮肉にもそのいわくつきな点が人々の関心を集め、逆に人気を取り戻していったのである。それは、1997年の大会を上回る勢いで加熱していった。

そして、2001年、世界規模で開催されたKOFに衝撃の事実が…。何と大会にネスツチームがエントリーしていたのだ！大会主催の真の目的は？今大会でもあの惨劇が繰り返されるのか？！KOFネスツ3部作、今大会でついに完結！！

### 最大4対4まで可能!タクティカルオーダーセレクト

チームバトルの場合、1チーム4人の中から試合で対戦を行う出場キャラクターの人数(1~4人まで)と援護のみを行うストライカーの人数(0~3人まで)を自由に設定可能です。したがって、最大で4対4、他にも1対3や2対2など、いろんな試合形式が選べます。シングルバトルの場合は、オーダーが自動的に出場キャラ1人とストライカー3人の状態になります。

例1

4人 VS. 4人

出場キャラ4人      出場キャラ4人

例2

2人 VS. 1人

出場キャラ2人      出場キャラ1人  
+                      +  
ストライカー2人      ストライカー3人

### チームバトルのルール

まず、1人目の出場キャラ同士が対戦し、1ラウンド勝負を行います。決着がついたら敗者は交代し、勝者はその場に残って前のラウンドの体力を引き継いで戦います(勝者の体力は勝利ボーナスとタイムボーナスで若干回復)。先に相手の全出場キャラを倒したチームの勝ちです。なお、ストライカーはパワーゲージのストックさえあれば試合中いつでも呼び出し可能(パワーゲージ1本消費)で、複数いる場合は1回につき1人しか呼び出せません。

### シングルバトルのルール

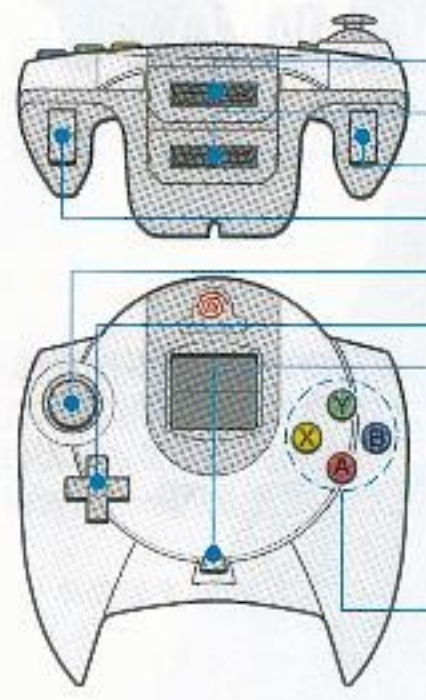
3本勝負で、2本(2ポイント)先取した方が勝者となります。試合中は各ラウンドの決着がつくごとに両者とも全体力を回復して次のラウンドに進みます。なお、3人のストライカーは、パワーゲージのストックさえあれば試合中いつでも呼び出し可能で(パワーゲージ1本消費)、1回につき1人しか呼び出せません。

※勝利ポイント数はオプションモードのバトルコンフィグメニューで設定変更できます。

対戦中および各種セレクト画面での基本的なコントローラの操作を紹介します。また、本ソフトは別売のドリームキャスト専用アーケードスティックを使うと、アーケード版と同じ感覚でプレイすることが可能です。

コントローラ

※本ソフトは1~2人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください(ポートAとポートBのみを使用します)。また、ゲーム中にX+Y+A+Bボタンを同時に押し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動作は保証されません。



拡張ソケット1	メモリーカード(別売)の接続
拡張ソケット2	ぶるぶるぱっく(別売)の接続
Lトリガー	挑発
Rトリガー	ストライカー呼び出し
アナログ方向キー	使用しません
方向ボタン	メニューなどの選択 /キャラクターの操作(対戦時)
スタートボタン	メニューなどの決定 /ゲームスタート/ポーズメニューの表示
Xボタン	弱パンチ
Yボタン	強パンチ
Aボタン	メニューなどの決定/弱キック
Bボタン	メニューなどのキャンセル/強キック

※2人以上で遊ぶときは、別売の対応周辺機器をご用意ください。  
※操作方法は初期設定のものです。オプションモードの「キーコンフィグメニュー」で変更できます。  
※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

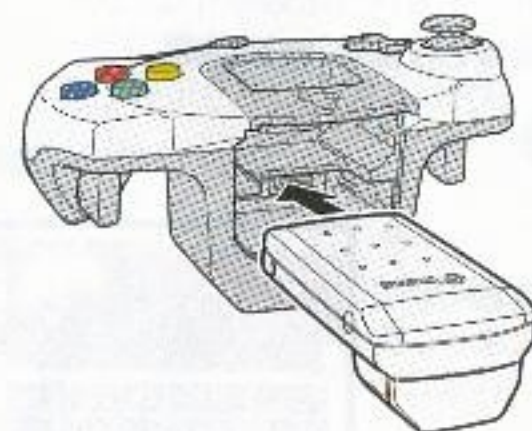
アーケードスティック



スタートボタン	メニューなどの決定 /ゲームスタート/ポーズメニューの表示
ジョイスティック	メニューなどの選択 /キャラクターの操作(対戦時)
Xボタン	弱パンチ
Yボタン	強パンチ
Zボタン	ストライカー呼び出し
Aボタン	メニューなどの決定/弱キック
Bボタン	メニューなどのキャンセル/強キック
Cボタン	挑発

※ボタン配置の変更は、オプションモードの「キーコンフィグメニュー」で行ってください。

ぶるぶるぱっく



コントローラに「ぶるぶるぱっく」をセットして、ゲームをプレイするときは、「ぶるぶるぱっく」を必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。拡張ソケット1に「ぶるぶるぱっく」を接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中に外れたり、誤動作の原因となります。

※「ぶるぶるぱっく」の取扱説明書も併せてご覧ください。

① 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。

② モードセレクト

次の8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を相手にチームバトルを行います。

■ TEAM VS.

チームバーサスモード。1P対2Pでチームバトルを行います。

■ SINGLE PLAY

シングルプレイモード。CPUを相手にシングルバトルを行います。

■ SINGLE VS.

シングルバーサスモード。1P対2Pでシングルバトルを行います。

■ PRACTICE

プラクティスモード。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

サバイバルモード。体力の続く限りCPUを相手に勝ち抜き戦を行います。

■ PUZZLE

パズルモード。パズルゲームを遊んだり、設定イラストを鑑賞できます。



③ プレイヤーセレクト

チームバトル、シングルバトルどちらの場合でも、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ってください。また、画面の「？」マークにカーソルを合わせてAボタンを押すと、ルーレットによってランダムに使用キャラを選択できます。



④ オーダーセレクト

使用キャラ4人の役割分担を決めます。方向ボタン左右でキャラクターを選び、上下でその役割(出場キャラかストライカーか)を選択してください。役割が決まったらAボタンで決定します。チームバトルの場合は出場キャラは最大4人まで、ストライカーは最大3人まで設定可能です。シングルバトルの場合は、出場キャラ1人を決めれば、後はすべてストライカーになります。なお、オーダーは試合ごとに変更可能です。



⑤ 試合開始!

★途中参加による2人対戦プレイについて

チームプレイまたはシングルプレイ(対CPU戦)の最中に使っていない側のコントローラのスタートボタンを押すと、対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

チームプレイまたはシングルプレイ(対CPU戦)に負けると、コンティニューカウントが表示されます。再挑戦したい場合は、カウントが0になる前に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画面が表示され、次のサービスが選択できます。



■ CPU体力1/3

CPUキャラの体力ゲージが3分の1の状態です。

■ パワーゲージMAX

パワーゲージがフルストックの状態です。

■ 体力回復率アップ

ラウンド毎にプレイヤーの体力がMAXに戻る設定です。

■ ノーサービス

サービスなしの状態です。



- ① 残り時間: 1ラウンドの制限時間。0になると残り体力による判定となります。
- ② 体力ゲージ: 現在対戦中のキャラクターの体力を表し、0になった方が負けです。
- ③ 使用キャラクターパネル: 現在対戦中のキャラクターの顔を表示します。
- ④ 待機キャラクターパネル: 待機中のキャラクターの顔を表示します。
- ⑤ パワーゲージ: 攻撃する、もしくはダメージを受ける毎に溜まっていきます。
- ⑥ パワーストック: パワーゲージが1本分溜まる毎にカウントされます。
- ⑦ ストライカーパネル: ストライカーに設定したキャラクターの顔を表示します。

※パワーゲージやストライカーについては「対戦中の操作について」を参照ください。

### ポーズメニュー

対戦中にスタートボタンを押すと画面が停止状態となり、以下のポーズメニューが表示されます。方向ボタン上下で選び、Aボタンで決定してください。メニュー表示中に再度スタートボタンを押すとポーズ解除です。

#### CONTINUE

ゲームを再開します。

#### SKILL LIST

ポーズをかけた側の使用キャラの技のコマンド表が表示されます。方向ボタン左右でページを切り替え、Bボタンでポーズメニューに戻ってください。

#### EXIT

タイトル画面に戻ります。

全キャラクター共通の操作について説明します(「→」は方向ボタンを押す方向を表し、すべてキャラクターが右向きの場合/「X・Y・A・B」はボタンの略称で、ボタン表記はすべてコントローラが初期設定の場合)。

### 基本操作 一覧

移動	→(前進) or ←(後退)
ジャンプ	↖ or ↑ or ↗(方向ボタンの押し方で大・中・小の使い分けが可能)
しゃがみ	↙ or ↓ or ↘
ガード	攻撃に対して←(上段ガード) or ↙(下段ガード)
パンチ	X(弱) or Y(強)
キック	A(弱) or B(強)

### 特殊操作 一覧

前ダッシュ	すばやく→→
バックステップ	すばやく←←
緊急回避	→ or ← + XA同時押し(パワーゲージ1本消費でガードキャンセルも可能)
吹っ飛ばし攻撃	YB同時押し(パワーゲージ1本消費でガードキャンセルも可能)
ストライカー呼び出し	Rトリガー or YA同時押し(パワーゲージ1本消費)
投げはずし	通常投げでつかまれた時に→ or ← + 攻撃側の押したボタン
受け身	ダウン直前にXA同時押し
ガード弾き	ガードしている相手に対して一定時間内に連続攻撃を与える

ストライカーの使い方

ストライカーは試合中に出場キャラの援護に飛び込んでくるキャラクターのことで、その使い方が試合のキーポイントになります。パワーゲージのストックがある時に出場キャラがニュートラル状態であれば、Rトリガーを引く(もしくはY・Aボタンを同時に押す)と、いつでもストライカーを呼び出すことが可能です(パワーゲージ1本消費)。さらに、同様の条件下で攻撃を受けた相手がのけぞった時に「ストライカー呼び出し」を行うと、呼び出し動作をキャンセルしてストライカーが飛び込んでくる「キャンセルストライカー」が成立し、スムーズに次の技へと繋がって強力な連携攻撃が行えます。

パワーゲージについて

対戦中、相手を攻撃したり、あるいはダメージを受けたりする毎に、画面下のパワーゲージが溜まっていき、一定量に達するとストック(パワーストック)されます。このパワーストック数の上限は、ストライカーの人数によって異なってきます。また、パワーゲージを消費することによって様々な攻撃が可能になります。

【パワーストック数の上限】

ストライカーなしの場合	→ パワーストック1本のみ
ストライカー1人の場合	→ パワーストック最大2本まで
ストライカー2人の場合	→ パワーストック最大3本まで
ストライカー3人の場合	→ パワーストック最大4本まで

【パワーゲージを消費する攻撃】

パワーゲージ1本消費	超必殺技/スーパーキャンセル/ストライカー呼び出し/ ガードキャンセル緊急回避/ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃
パワーゲージ2本消費	MAX超必殺技

ワイヤーダメージについて

キャラクターの中には、ワイヤーダメージ発生技を持っている者がいます。この攻撃を受けた相手はワイヤーアクションのように吹っ飛んで画面端に激突し、跳ね返ってきます。跳ね返ってきた相手に対しては追撃が行え、そこから新たな連続技を編み出すことも可能です。

ここでは、シングルバトル形式で、プレイヤーの体力が尽きるまでCPUキャラを相手に勝ち抜き戦を行います。

**ただし、このモードは、チームプレイモードをクリアした後でないと遊ぶことができません。**

勝ち抜き戦までの流れ

サバイバルモード選択後のプレイヤーセレクト画面で使用キャラを4人選び、オーダーセレクトで出場キャラ1人とストライカー3人を決めれば、勝ち抜き戦が始まります。

勝ち抜き戦のルール

- CPUキャラに負けるまで対戦が続きます。
- 体力は、1戦毎に勝利ボーナスとタイムボーナスで若干回復します。
- 通常の対CPU戦と異なり、負けた場合のコンティニューはできません。



成績はランキングデータとして保存

サバイバルモードでの成績(勝ち抜き数)は、オプションモード内のランキング画面に表示されます。

ここでは、スキルアップのために必殺技コマンドの入力や連続技などの練習が行えます。プラクティスモード開始後のメニュー画面で各種設定の変更(方向ボタン上下で設定項目の選択/左右で設定内容の変更)を行い、練習を始めてください。

**START**

Aボタンで決定すると、練習を開始または再開できます。

**MODE**

練習の種類をプレイヤー対CPU、1P対2P、CPU対CPU 観戦のいずれかに設定できます。

**ACTION**

CPUキャラの動作を設定できます。

**ATTACK**

CPUキャラの攻撃の有無を設定できます。

**COUNTER**

攻撃ヒット時に強制的にカウンターヒットにするか否かを設定できます。

**GUARD**

CPUキャラの防御の有無を設定できます。

**LIFE**

練習中の体力ゲージの回復パターンを設定できます。

**GAUGE**

練習中のパワーゲージの状態を設定できます。

**PROVOCATION**

練習中にプレイヤーの挑発によって、コマンド表の表示(1Pのみ)、CPUキャラ接近、リスタートのいずれかが行わ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任意にキャラ変更できます。「AUTO」は自動でキャラ変更を行い、OFF/RANDOM/BEATの3種類に切り替え可能です。

**STAGE SELECT**

練習に使用するステージを変更できます。

**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。



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、左右で設定内容を変更してください。

**DIFFICULTY**

CPUキャラの強さを8段階に設定できます。1→8の順に強くなります。

**KEY CONFIG.**

Aボタンで決定すると、キーコンフィグメニューに移行します。

**BATTLE CONFIG.**

Aボタンで決定すると、バトルコンフィグメニューに移行します。

**FLASH**

ゲーム中の画面フラッシュ効果の有無を設定できます。

**VIBRATION**

「ぶるぶるぱっく」による振動機能の有無を設定できます。

**SOUND**

音声出力をステレオとモノラルのどちらかに設定できます。

**RANKING**

Aボタンで決定すると、ランキング画面に移行します。

**MEMORY CARD**

Aボタンで決定すると、メモリーカードメニューに移行します。

**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

オプションモードで「KEY CONFIG.」を選ぶ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できます。方向ボタン上下で設定変更したい操作項目を選び、使いたいボタンを押してください(スタートボタンで初期設定に戻ります)。設定変更が終了したら、「EXIT」を選んでAボタンで決定すれば、オプションモード画面に戻ります。





バトルコンフィグメニューについて

オプションモードで「BATTLE CONFIG.」を選ぶとバトルコンフィグメニューが表示され、試合中のシステムを変更できます。方向ボタン上下で項目を選び、左右で設定内容を変更してください。



■PLAY TIME

ラウンドの制限時間を「NORMAL(通常)」と「STOP(時間無制限)」のどちらかに設定できます。

■POWER GAUGE

パワーゲージの状態を「NORMAL(通常)」と「MAX(常に満タン)」のどちらかに設定できます。

■SINGLE POINT

シングルバトルの勝利ポイント数(1~3)を変更できます。

■EXIT

Aボタンで決定すると、オプションモード画面に戻ります。

ランキングについて

オプションモードで「RANKING」を選ぶとランキング画面が表示され、通常プレイ時のスコア、キャラクター使用率、サバイバルモードの勝ち抜き数、パズルモードのスコアの4種類のデータを確認することができます。方向ボタン左右でランキング画面を切り替えて、Rトリガーで1~20位までの順位を、Lトリガーで21~40位までの順位を表示させてください。オプションモード画面にはBボタンで戻れます。

順位	ULCHE	NAME	SCORE	RAPI
1	0000	AAA	11	1000
2	0000	BBB	10	1000
3	0000	CCC	9	1000
4	0000	DDD	8	1000
5	0000	EEE	7	1000
6	0000	FFF	6	1000
7	0000	GGG	5	1000
8	0000	HHH	4	1000
9	0000	III	3	1000
10	0000	JJJ	2	1000

ここでは、パズルゲームを遊んだり、設定イラストを鑑賞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をクリアした後でないと遊ぶことができません。

パズルメニューの紹介

モードセレクトでパズルモードを選ぶとパズルメニューが表示され、次の6つのメニューが選択できます。方向ボタン上下で選び、Aボタンで決定してください。



■PUZZLE PLAY

パズルプレイモードに移行します。 [A]

■VS. PLAY

バーサスプレイモードに移行します。 [A]

■ENDLESS PLAY

エンドレスプレイモードに移行します。 [A]

■HOW TO PLAY

遊び方の説明画面を見ることができます。初めて遊ぶ場合は、まずここを見て遊び方を理解してからパズルゲームを始めてください。

■GALLERY

ギャラリーモードに移行します。  
ただし、このモードはパズルプレイモードをクリアした後でないと選択できません。

■EXIT

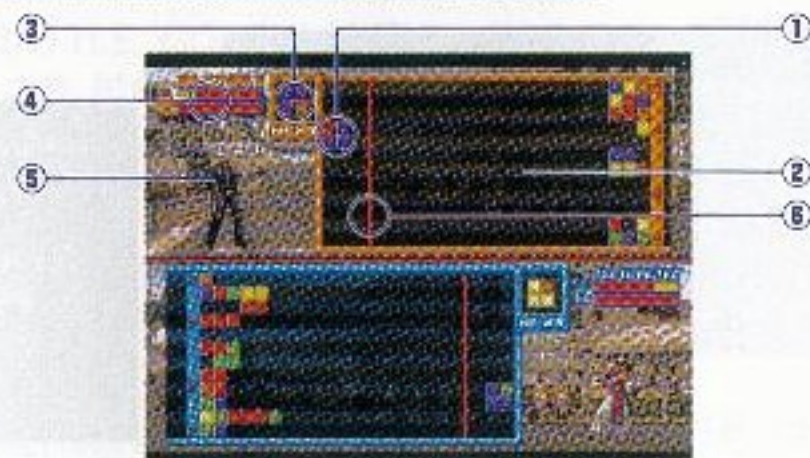
モードセレクト画面に戻ります。

パズルゲームの遊び方

- このゲームは、フィールド内に次々と現れるカラーパーツを操作して、同じ色のパーツを縦横に4つ以上くっつけて消していく対戦形式のパズルゲームです。
- 先にフィールド内のすべてのパーツを消したプレイヤーの勝ちです。また、自分のフィールド内のエンドラインをオーバーしてパーツが貯まってしまった場合は、その時点で負けになります。
- 自分のフィールド内のパーツを消す毎にパワーゲージが溜まっていき、一定量まで溜まると、プレイヤーキャラが必殺技を使えるようになります。各キャラ毎に必殺技は、Xボタンで出せる技、Yボタンで出せる技、X・Yボタン同時押しで出せるMAX超必殺技の3種類があり、相手のじゃまをする、自分に有利な状況をつくる、などのさまざまな効果を発揮します。

※エンドレスプレイモードのみ、パワーゲージ表示がありません。したがって必殺技も使用できません。

ゲーム画面の見方



- ① カラーパーツ…同じ色のものが縦横に4つ以上くっつくと消えます。
- ② フィールド
- ③ NEXTパーツ…次に現れるパーツを表示します。
- ④ パワーゲージ…パーツを消す毎に溜まっていきます。(※)
- ⑤ プレイヤーキャラ
- ⑥ エンドライン…このラインをオーバーしてパーツが貯まると負けです。

※エンドレスプレイモードでは表示されません。

ゲームの基本操作

方向ボタン上下	パーツの移動	XorYボタン	必殺技の発動(※)
LorRトリガー	パーツの回転	X+Yボタン	MAX超必殺技の発動(※)
Aボタン	パーツの発射	スタートボタン	ポーズメニュー表示(下記参照)

※エンドレスプレイモードでは使えません。

【ポーズメニュー】

方向ボタン上下でメニューを選び、Aボタンで決定してください。また、メニュー表示中に再度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…ポーズをかけた側のプレイヤーキャラの必殺技効果を一覧できます。(エンドレスプレイモードは除く。)
- EXIT…パズルメニューに戻ります。

パズルプレイモードについて

CPUを相手にパズルゲームを行います。キャラクターセレクト画面でプレイヤーキャラを選択するとゲームが始まり、最後にボスキャラを倒すとクリアです。

**このモードをクリアすると、ギャラリーモードの画像を見ることが可能になります。**

パーサスプレイモードについて

1P対2Pでパズルゲームを行います。キャラクターセレクト画面で1Pと2Pの両方がキャラクターを選択したら、ゲーム開始です。勝敗が決まると再びキャラクターセレクト画面に戻り、繰り返し遊ぶことができます。

エンドレスプレイモードについて

ハイスコアをめざしてひたすらパズルゲームを行う1人プレイ専用モードです。ただし、ここでは他のモードとシステムが異なるため、ルール等に若干ちがひがあります。

【他のモードとの相違点】

- 1人プレイ専用なので、対戦する相手キャラがない。
- フィールド内のエンドラインをオーバーしてパーツが貯まった時点でゲーム終了。
- パワーゲージ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選択することが可能になります。**

ここでは、設定イラストの画像の数々を見ることができます。

本ソフトでは、メモリーカード(ビジュアルメモリ[別売]、メモリーカード4X[別売])を使って各種データのバックアップを行うことができます。

※メモリーカードは現在使用しているコントローラの空いている拡張ソケットにセットしてください。



メモリーカードメニューについて

オプションモードで「MEMORY CARD」を選ぶ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

各種クリアデータおよびスコアランキング、オプションの各設定、プラクティス設定などの記録を保存します。

■ AUTO SAVE

方向ボタン左右で、自動セーブの有無を設定できます。

■ EXIT

Aボタンで決定すると、オプションモード画面に戻ります。

※メモリーカードの空き容量は、全部で7ブロック必要です(各種クリアデータおよびスコアランキング、オプション設定、プラクティス設定などをセーブできます)。

※セーブ中は、本体の電源を切ったり、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抜き差しを行わないでください。

コマンド表中の記号の見方

→=方向ボタンを押す方向

X・Y・A・B=ボタンの略称

■ 超必殺技(パワーゲージ1本消費)

■ MAX超必殺技(パワーゲージ2本消費)

※矢印の向きはキャラクターが右向きの場合、ボタン表記はコントローラが初期設定の場合です。ここで紹介するもの以外にも、必殺技や超必殺技が存在します。探してみてください!

K', KULA and K9999

TRADITION'S FOR CHIMPS!  
"King of Fighters 2001"  
It Here and KOF!! Never Be The Same!



THE KING OF FIGHTERS 2001

# HERO TEAM



アイントリガー	↓↘→+XorY
クロウバイツ	→↓↘+XorY
ミニッツスパイク	↓↙←+AorB
ヒートドライブ	↓↘→↓↘→+XorY
チェーンドライブ	↓↘→↓↙←+XY同時押し



M4型 ベイパーキャノン	↓↙←+XorY
SYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル	↓↘→+XorY
M11型 デンジャラス・アーチ	接近して←↙↓↘→+AorB
バンカーバスター	↓↘→↓↙←+XorY
マキシマリベンジャー	接近して(→↘↓↙←)×2+A8同時押し



ブーメラン・ショット"コード:SC"	←↙↓↘→+XorY
フック・ショット"コード:風"	空中で↓↙←+XorY
ストリングス・ショット タイプA"コード:優越"	→↘↓↙←+X
ソニック・スローター"コード:KW"	↓↙←↙↓↘→+XorY
ソニック・スローター"コード:KW"	↓↙←↙↓↘→+XY同時押し



飛天脚	→↘↓↙←+AorB
鉄斬舞 羅殺	↓↘→+XorY
無影紅砂手	→↓↘+XorY
飛賊奥義 乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+XorY
飛賊奥義 千手羅漢殺	↓↓↓+XY同時押し

# JAPAN TEAM



百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
四百式拾七式・轢鉄	→↘↓↙←+AorB
百拾五式・毒咬み	↓↘→+Y
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+XorY
伍百式拾四式・神塵	接近して(→↘↓↙←)×2+XY同時押し



居合い蹴り	↓↘→+AorB
真空片手駒	↓↙←+XorY
雷靱拳	↓↘→+XorY
幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+AorB
雷光拳	↓↘→↓↘→+XY同時押し



地雷震	→↓↘+XorY
天地返し	接近して→↘↓↙←→+XorY
超大外刈り	接近して→↓↘+AorB
裏投げ	→↘↓↙←→+AorB
地獄極楽落とし	接近して(→↘↓↙←)×2+XorY



百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→+X
百式・鬼焼き 未完成	→↓↘+XorY
真吾謹製 オレ式・月肘	↓↙←+XorY
真吾謹製 オレ無式	↓↙←↙↓↘→+XorY
外式・駈け鳳麟	↓↘→↓↘→+XY同時押し

# IORI TEAM



八神 庵

百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
百八式・闇払い	↓↘→+XorY
百式拾七式・葵花	(↓↙←+XorY)×3
式百拾式式・琴月 陰	→↘↓↙←+AorB
禁千式百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+XorY



ヴァネッサ

マシンガンパンチャー	←↙↓↘→+XorY連打
パンチャービジョン(前方)	↓↘→+AorB
パリングパンチャー	→↓↘+XorY
チャンピオンパンチャー	接近して↓↘→↓↘→+XorY
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+XY同時押し



ラモン

タイガーネックチャンスリー	接近して←↙↓↘→+XorY
ローリングソバット	→↓↘+AorB
サマーソルト	←↙↓↘→+AorB
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↙←↙↓↘→+AorB
タイガースピン	接近して(→↘↓↙←)×2+XY同時押し



セス

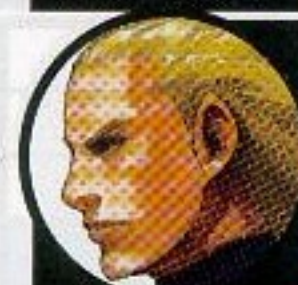
昇陽	↓↘→+XorY
脚取り	↓↓+XorY
弓月	→↘↓↙←+AorB
双掌昇陽	↓↘→↓↘→+XorY
胸取り七悶殺	↓↘→↘↓↙←+XY同時押し

# FATAL FURY TEAM



テリー・ボガード

パワーウェイブ	↓↘→+X
バーンナックル	↓↙←+XorY
パワーダンク	→↓↘+AorB
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+AorB
パワーゲイザー	↓↙←↙↘→+XY同時押し



アンディ・ボガード

斬影拳	↙↘+XorY
昇龍弾	→↓↘+XorY
撃壁背水掌	接近して←↙↓↘→+XorY
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+XorY
超裂破弾	↓↙←↙↘→+AB同時押し



ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+XorY
タイガーキック	→↓↘+AorB
黄金のカカト	↓↙←+AorB
黄金のタイガーキック	↓↘→↘+AorB
スクリュアッパー	↓↘→↓↘→+XY同時押し





ブルー・マリー


ストレートスライサー	←ため→+AorB
バーチカルアロー	→↓↘+AorB
リアルカウンター	↓↙←+XorY
M.スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+XorY
M.ダイナマイトスウィング	X・X→A・Y

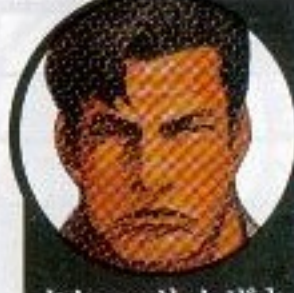
THE KING OF FIGHTERS 2001

ART OF FIGHTING TEAM


	虎煌拳	↓↘→+X
	虎咆	→↓↘+XorY
	暫烈拳	→←→+XorY
	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+XorY
	龍虎乱舞	接近して↓↘→+Y・X
リョウ・サカザキ		


	龍撃拳	↓↘→+XorY
	龍牙	→↓↘+XorY
	幻影脚	→←→+AorB
	背牙龍	↓↘→↓↘→+XorY
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+XY同時押し
ロバート・ガルシア		

	虎煌拳	↓↘→+XorY(押し続けで変化)
	飛燕疾風拳	↓↙←+XorY
	空牙	→↓↘+XorY
	芯!ちょうアッパー	↓↘→↓↘→+AorB
	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+AB同時押し
ユリ・サカザキ		


	虎煌拳	↓↘→+XorY
	翔乱脚	→↘↓↙←+AorB
	猛虎 無頼岩	↓↙←+XorY
	真・鬼神撃	接近して↓↘→↓↘→+XorY
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+XY同時押し
タクマ・サカザキ		

IKARI TEAM

	ムーンスラッシャー	↓ため↑+XorY
	ボルテックランチャー	←ため→+XorY
	Xキャリバー	空中で↓↙←+XorY
	リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+AorB
	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+XY同時押し
レオナ		

	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+AorB
	バルカンパンチ	→↓↘+XorY
	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+XorY
	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+AorB
	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+XY同時押し
ラルフ		

	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+AorB
	ナパームストレッチ	→↓↘+XorY
	フランケンシュタイナー	接近して→↓↘+AorB
	ランニングスリー	(←↙↓↘→)×2+AorB
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	接近して(→↘↓↙←)×2+XY同時押し
クラーク		

	クロスカッター	↓↘→+XorY
	ムーンスラッシャー	→↓↘+XorY
	ストームプリンガー	接近して→↘↓↙←+XorY
	ファイナルプリンガー	↓↘→↓↘→+XorY
	ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→+AB同時押し
ハイデルン		

## PSYCHO SOLDIER TEAM



麻宮 アテナ

サイコボールアタック	↓↙←+XorY
サイコソード	→↓↘+XorY
サイコリフレクター	↓↙←+A
シャイニングクリスタルビット	(→↘↓↙←)×2+XorY
サイキック9	→↘↓↙←→+XY同時押し...



椎 拳崇

超球弾	↓↙←+XorY
龍顎砕	←↓↙+AorB
穿弓腿	↓↘→+AorB
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+A
仙氣発剄	接近して↓↘→↓↘→+XY同時押し



鎮 元斎

瓢箪撃	↓↙←+XorY
望月酔	↓↓+AorB
酔杯靠	↓↘→+XorY
轟炎招来	↓↘→↘↓↙←+XorY
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+XY同時押し



包

サイコボールアタック	↓↘→+X
サイコボールクラッシュ・フロント	↓↙←+XorY
サイコボールクラッシュ・エアフロント	空中で↓↙←+XorY
サイコボールクラッシュSP	↓↙←↓↙←+AorB
サイコボールアタックⅢ	→←↙↓↘→+XY同時押し

## WOMAN FIGHTERS TEAM



キング

ベノムストライク	↓↘→+A
トラップショット	→↓↘+AorB
ミラージュキック	→↘↓↙←+XorY
サプライズローズ	←→↘↓+AorB
イリュージョンドダンス	↓↘→↘↓↙←+AB同時押し



不知火 舞

龍炎舞	↓↙←+XorY
花蝶扇	↓↘→+XorY
必殺忍蜂	←↙↓↘→+AorB
花嵐	↓↘→↓↘→+XorY
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+AB同時押し



四条 雛子

小手投げ	接近して←↙↓↘→+AorB
突き落とし	↓↙←+XorY
掛け投げ	接近して→↘↓↙←→+AorB
大一番	↓↘→↓↘→+XorY
合掌ひねり	(←↙↓↘→)×2+AB同時押し



李 香緋

天崩山	→↓↘+AorB
那夢波	↓↘→+XorY
閃里肘皇・心碎波	↓↘→+B
大鉄神	↓↘→↘↓↙←+AorB
真心牙	接近して(→↘↓↙←)×2+AB同時押し

# KOREA TEAM



キム・カッファン

飛翔脚	空中で ↓ ↘ → + AorB
覇気脚	↓↓ + AorB
半月斬	↓ ↙ ← + AorB
鳳凰天舞脚	空中で ↓ ↘ → ↓ ↘ → + AorB
鳳凰脚	↓ ↙ ← ↘ → + AB同時押し



チャン・コーハン

鉄球大回転	→ ↓ ↘ + XorY
鉄球粉碎撃	↓ ↙ ← + XorY
大破壊投げ	接近して → ↘ ↓ ↙ ← + XorY
鉄球大暴走	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + XorY
鉄球大圧殺	↓ ↘ → ↓ ↘ → + XY同時押し



チョイ・ボンゲ

竜巻疾風斬	↓ため ↑ + XorY
飛翔空裂斬	↓ため ↑ + AorB
旋風飛猿刺突	←ため → + XorY
斬!猿月輪	(← ↙ ↓ ↘ →) × 2 + XorY
鳳凰脚	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + AB同時押し



メイ・リー (スタンダード)

構え変更	XYA同時押し
三連脚(回し蹴り)	↓ ↘ → + AorB
三連脚(かかと落とし)	→ ↓ ↘ + A
三連脚(下段蹴り)	→ ↓ ↘ + B
神獣脚	↓ ↙ ← ↘ → + AorB

構え変更	XYA同時押し
フルスイングチョップ	↓ ↘ → + XorY
メイ・リー チョップ!	↓ ↙ ← + XorY
メイ・リー キック!	空中で ↓ ↘ → + AorB
メイ・ジ・エンド	↓ ↘ → ↓ ↘ → + XY同時押し



メイ・リー (ヒーロー)

# NESTS TEAM



クーラ・ダイヤモンド

ダイヤモンドプレス	↓ ↘ → + XorY
クロウバイツ	→ ↓ ↘ + XorY
レイ・スピン	↓ ↙ ← + AorB
ダイヤモンドエッジ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + XorY
フリーズエクスキューション	(→ ↘ ↓ ↙ ←) × 2 + XY同時押し



K9999

うるせえー!	→ + X
あっちへいってろオ!	↓ ↘ → + XorY
割れろオ!	→ ↓ ↘ + XorY
月...	↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + XorY



フォクシー

プレニルニウム	→ ↓ ↘ + XorY
知恵の樹	↓ ↘ → + AorB
はじまりの樹	→ ↘ ↓ ↙ ← + XorY
白鳥の詩	↓ ↘ → ↓ ↘ → + XorY
惑星の祈り	空中で ↓ ↘ → ↓ ↘ → + XY同時押し



アンヘル

レッドスカイ オブ ヤポネシア	→ ↘ ↓ ↙ ← + AorB
レブンカムイ	↓ ↙ ← + XorY
フォーマリスツ ブルー	↘ + AorB
ビヨンド ザ フレイムス	← ↙ ↓ ↘ → + AorB
ザ ナイデンティファイド ビクテム コンシャスネス	← → ↓ ↘ + AorB