



THE KING OF FIGHTERS  
DREAM MATCH 1999

THE KING OF  
**FIGHTERS**  
DREAM MATCH 1999

**SNK**



# THE KING OF FIGHTERS

## DREAM MATCH 1999

### 目次

2000年12月26日(土)開催の『THE KING OF FIGHTERS '99』の試合結果と、  
 本誌に収録の選手インタビュー、  
 『THE KING OF FIGHTERS』の歴史を振り返るインタビュー、  
 追加情報などを掲載します。

1冊2000年12月26日(土)開催の『THE KING OF FIGHTERS '99』の試合結果と、

### CONTENTS

選手対決	14	『THE KING OF FIGHTERS '99』	18
『THE KING OF FIGHTERS '99』	14	追加情報	22
『THE KING OF FIGHTERS '99』	14	『THE KING OF FIGHTERS '99』	22
『THE KING OF FIGHTERS '99』	14	『THE KING OF FIGHTERS '99』	22
『THE KING OF FIGHTERS '99』	14	『THE KING OF FIGHTERS '99』	22
『THE KING OF FIGHTERS '99』	14	『THE KING OF FIGHTERS '99』	22

## 操作方法

### ドリームキャスト・コントローラ

#### スタートボタン

ゲームスタート/電源供給/コンパチコネクト/  
ゲーム1部押込み/ゲーム2部押

#### スティックボタン

操作しただけ

#### 方向ボタン

キートンスタート/移動時、ジャンプ/しゃがみ/  
ロードなし/モードや各種項目などの選択



Xボタン

ジャンプ



Yボタン

ジャンプ



Aボタン

両スティック/操作の決定



Bボタン

両スティック

#### トリガーボタン

両側



#### アナログスティック



※各ボタンの機能は入力されたゲーム、ソフトの動作によって異なる場合があります。  
また、ゲームによっては、特定のボタンを同時に押し続けることで特殊な操作が  
可能になる場合があります。



## ゲームの始め方

1

タイトル画面でスタートボタンを押してください。



2

モードセレクト画面

方向ボタンでゲームモードを選び、決定ボタンで決定してください。

● FC/MSX/PLAYSIA(ゲームプレイモード)	ゲームバトルのコンピュータ対戦
● FC/MSX/MSX2(ゲームプレイモード)	ゲームバトルの対戦対戦
● MSX2S/PLAYSIA(シングルプレイヤー)	シングルバトルのコンピュータ対戦
● MSX2S/MSX2(シングルプレイヤー)	シングルバトルの対戦対戦
● MSX2S/MSX2(対戦プレイヤーモード)	対戦型対戦タイムアタックモード(対)
● MSX2S/MSX2(対戦タイムモード)	対戦型対戦モード(対) (対)
● MSX2S/MSX2(対戦タイムモード)	対戦タイムアタックモード(対) (対)
● MSX2S/MSX2(対戦タイムモード)	ゲームの各種設定画面(対) (対)

3

操作モードの選択

方向ボタンでキーボード/マウスの操作モードを選び、決定ボタンで決定してください。

● MSX2S/MSX2(キーボード/マウスモード)	上記操作以外の操作モード(対) (対) (対)
● MSX2S/MSX2(キーボード/マウスモード)	上記操作以外の操作モード(対) (対) (対)



## ◆ルーレットチームエディット

キャラクター一覧画面にルーレットを使ってランダムに使用キャラクターを選択することができます(カババモードとプラクティスモードでは不可)。  
右側のボタンでキャラクター一覧画面の「上」にカーソルを合わせ、**決定**ボタンを押してください。

## ◆選択の戻

コンピュータ対戦(カババモードとプラクティスモードは不可)の最中に終わっていない戦いのコントロールのスタートボタンを押すと、選択したプレイが戻ります。

## ◆コンティニューの方法

コンピュータ対戦(カババモードとプラクティスモードは不可)に負けると、  
コンティニューボタンで次の戦いに自動的にスタートボタンを押すと、  
ルーレット画面が戻ります。  
ルーレットが回転し終わると、再度画面内に**決定**ボタンでドラムを押さず、  
コンティニューサービスを受けられます(決定ボタン押し続けるとカババモードでサービス)。  
なお、サービスを受けるにはコンティニュー後の「試合のみです」(ランダムでは受けられません)。

### 【コンティニューサービスの種類】

ゲームの最初からスタート

敵が残り3

コンピュータがワン

コンピュータが二

コンピュータが三

コンピュータが四

パワーアップはなし、敵は全パワーゲージがMAXで開始します。

コンピュータ側の残りパワーゲージが1/4まで減り開始します。

1チームパワーゲージがコンピュータ側残りすべてに減り

コンピュータ側の残りパワーゲージが1/2以下で再戦します。

両陣営で2000ダメージを受けます。

プレイヤー側の残りダメージはすべて再戦します。

コンピュータ側の残りパワーゲージが使用不可能になります。





1

キャラクター名

相手の名前を表示します。勝利のゲームはアプリアンストモード、勝利のゲームはエクストラモードです。なお、エクストラモードでは相手の能力の値が少なく高まる、ゲームが早く終わります。試合時間が使用可能になります。

2

残り時間

現在使用しているキャラクターの残り時間を表示します。

3

相手のHP

相手の残りキャラクターの体力の表示が緑になります。

4

自分のHP

自分のHPの表示時間が、空になると同じ緑色の表示が赤色になります。

5

自分の名前

自分のキャラクターの現在のモードを表示します。

[ADV] = アドバンスモード(対戦モード) [EX] = エクストラモード(対戦モード)

6

自分の名前

自分のキャラクターの残り時間を表示します。

7

自分の名前

アプリアンストモードの対戦モードです。(1P対2P)

8

自分の名前

エクストラモードの対戦モードです。(1P対1P)

## キャラクター操作の説明

操作はすべて右側面で行う。④はコントロールの方向ボタンを押す方向、①②③⑤は各ボタンの機能を示す。

④は方向ボタン(上・下・左・右)の組み合わせで機能する。



移動	④(上)
ジャンプ(跳び)	④(上) + ④(上)
バックステップ	④(上) + ④(左)
ジャンプ	④(上) + ④(右) (両足ジャンプの押し、右足ジャンプの押し、両足ジャンプ)
しゃがみ	④(上) + ④(下)
ガード	右側に押しつけて④(上)とガードボタン(しゃがみガード)
バグ攻撃	④(上) + ④(左)
キック攻撃	④(上) + ④(右)

	【特殊操作】
壁を越える(跳び)	④(上) + ④(右)押し、④(上) + ④(左)押し押しも可)
壁を登る(跳び)	④(上) + ④(右)押し
しゃがみで攻撃	④(上) + ④(下)押し
バグ・バグ攻撃	④(上) + ④(左)押し押ししバグ・バグ攻撃がある場合は)
ダウン回避	ダウン回避に④(上)押し押し
立ちあがり	通常状態からダウン状態の時④(上) + ④(右)押し押し、 シトリガーで押しトリガー
ガードボタンからガード攻撃を行う	ガード中に④(上)押し押しし④(上) + ④(右)押し押しも可)
ガードボタンから壁を越える攻撃を行う	ガード中に④(上) + ④(左)押し押し
ガードボタンからしゃがみ攻撃を行う	ガード中に④(上) + ④(下)押し押し

④はバグ・バグ攻撃、ガードボタンから壁を越える攻撃、ガードボタンからしゃがみ攻撃を行う場合はガードボタンからしゃがみ攻撃を行う。



図11-10 EとXの作成方法

目的	手順
フロントステップ	①→②
バックステップ	③→④
ジャンプ	⑤→⑥
しゃがみ	⑦→⑧
ロープ	⑨→⑩
バレーボール	⑪→⑫
中央位置	⑬→⑭

【図形操作】

複製	①→②
移動	③→④
拡大縮小	⑤→⑥
回転	⑦→⑧
鏡写	⑨→⑩
円弧	⑪→⑫
円弧の長さ	⑬→⑭
円弧の中心	⑮→⑯
円弧の半径	⑰→⑱
円弧の直径	⑲→⑳
円弧の周長	㉑→㉒
円弧の面積	㉓→㉔
円弧の体積	㉕→㉖
円弧の質量	㉗→㉘
円弧の重心	㉙→㉚
円弧の慣性モーメント	㉛→㉜
円弧の慣性積	㉝→㉞
円弧の慣性半径	㉟→㊱
円弧の慣性係数	㊲→㊳
円弧の慣性比	㊴→㊵
円弧の慣性角	㊶→㊷
円弧の慣性距離	㊸→㊹
円弧の慣性高さ	㊺→㊻
円弧の慣性幅	㊼→㊽
円弧の慣性厚	㊾→㊿

※この図は、図11-10の図形を元に作成されたもので、図11-10とは異なる場合があります。

## パワーゲージシステムについて

アドヴァンスドモードでは、スライダでパワーゲージの増減が図れます。

### ●アドヴァンスドモード

アドヴァンスドモードでは、設定を変更することで画面下のパワーゲージが変更し、  
画面右下の電源ボタン付近にパワーストックが1つ追加しパワーを1コスト増して、  
画面上部が変更ようになります。

パワーストックは最大2つまで増減し、パワーストック増減時に「   増減可能」になります。  
パワーストック1つを消費してキックボタンが一定時間パワーMAX状態になります(パワーMAX状態)。  
また、パワーMAX状態時にパワーストックが1つ以上残っていると、パワー個人設定機能が使用可能です。

### ●アドヴァンスドモード

アドヴァンスドモードでは、「   増減可能」を選択すると、画面下のパワーゲージが増減していきま  
す(図参照)。

増減にすると、自動的にキックボタンが一定時間パワーMAX状態になり、  
画面上部が変更ようになります。さらに、パワーMAX状態に電力ゲージの増減が図れると、  
パワー個人設定機能がご利用可能です。



# TEAM

## ◆チームバトル(2対2)の場合

- 両チーム各1人ずつが戦闘し、1ラウンド勝利を争います。
- 両者がついに両者が全滅し、勝利はもう一方のチームが獲得して勝利となります。  
(勝利した側は勝利ボーナスとタイムボーナスを獲得)
- 両チーム全滅したチームが次の試合となり、次の試合に及びます。



# SINGLE

## ◆シングルバトル(1対1)の場合

- 両者が、1ラウンド(1分)を戦い、その試合の勝利となります。
- 試合中は、両ラウンドで両者がついに両者がともに全滅した場合にのみ次のラウンドに進みます。
- 勝利した側は勝利ボーナスと「1ラウンドバトル コピー」を獲得することが出来ます。(1ラウンド)



対戦ルール

対戦ルール

サバイバーモードはコンパニオンを助けるためのタイムアップモードです。  
 プレイヤーは通常キョウクスター1人を選び、  
 1本の体力ゲージでアームを回復する毎にコンパニオンキョウクスターを順番に倒し、  
 全員を倒すまでにかかった時間をひきアタイムを減らします。

### ◆サバイバーモードの始め方

モードセレクト画面で「生存者(サバイバー)」を選択決定した後に、  
 通常モードと同様キョウクスターをそれぞれ各自のボスダンで選び、各ボスダンで規定サイズの体力ゲージを回復させます。

### ◆サバイバーモードのルール

規定時間まで1人だけで、同じに選んだ体力ゲージを順番に減らしていきながら、  
 途中で体力ゲージが空になったら、その時点で負けとなり、コンパニオン通常モードの残り時間です。  
 残り時間+体力ゲージ+ボスダン時間+アタイムを減らしていきましょう。

### ◆フレアデータのセーブ

全員を倒してクリアした場合は、その成績をメンバーオーダーとフレアルネード(宝具)にキープできます。

[14P22]

SURVIVOR

## プラクティスモード

モードなしの状態で電源がOFFになり、電源が再度起動するとプラクティスモードになります。

練習モードでは両キャラクター—練習相手のキャラクター—の側に方向ボタンで振り、

②ボタンで決定していきることができます。

③にプラクティスメニュー画面が表示される。練習相手の状態などを設定できるように練習相手です。なお、プラクティスモードは練習モードと区別して表示されています。

### プラクティスメニュー画面の操作

方向ボタン上下で項目を選び、左右で設定変更を行ってください。

START	②ボタンで決定すると練習開始です。
OPPONENT	練習相手の状態(攻撃・防御・ガード・ジャンプ)を設定できます。
COMBAT	コンタクトダメージの割合を設定(0%~100%で0%が一番し)
ATTACK	練習相手の攻撃の威力を設定(0%~100%で0%が一番し)
DEFENSE	練習相手の防御の割合を設定(0%~100%で0%が一番し)
COMBATTYPE (ON/OFF)	②ボタンで決定するとキャラクター—練習相手—の両方に付くようになります。
EXIT	②ボタンで決定するとモードを終了し電源に戻ります。

### その他の注意点

- 練習中にスタートボタンを押すと、プラクティスメニュー画面に戻ることができます。
- 初期設定と、練習相手の状態を調整することができます。(必ず初期設定)



ネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブルの接続を完了後、ドリームキャストにネオジオポケットとの通信が行われます。

通常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」以下「ドリームマッチ」(以下「Z」)とネオジオポケット専用ソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ」(以下「Z2」)との間でデータのやり取りが可能です。

※Z2はドリームキャスト専用ソフト、Zはネオジオポケット専用ソフトの両方を指し示す場合があります。

## 通信の始め方

①「Z」/「ドリームマッチ」をプレイして「Z」でプレイしたドリームキャスト版と「Z2」でプレイしたネオジオポケット版のデータ(またはネオジオポケット本体の通信ID)をZで読み取る準備を完了させます。

②ドリームキャスト本体とネオジオポケット本体(またはネオジオポケット本体とネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル)を接続して、互方の電源をONにしてください。

※OSDメニューを参照して、ネオジオポケットのドリームキャスト接続ケーブルのケーブルIDに通信IDを照合して確認してください。ケーブルIDはZ2に設定済みです。

## ドリームキャスト側の操作

### ネオジオポケットモード設定

「ドリームマッチ」のメニューボックでNEOGEO POCKET接続時(実行すると、ネオジオポケットモード設定に進みます)の対応ボタンメニューをZ2で選択してください。



UP/DOWN(アップ/ドาวน์)  
DOWNLOAD(ダウンロード)  
EXIT

「Z」でデータを読み取ります。  
「Z2」からデータを読み取ります。  
モードメニューを選択し戻ります。

## ◆ アップロード



ステップ3のセットモード画面で「アップロード」を選択すると、アップロード画面に入ります。画面ボタンより下のメニュー欄の各アイコンの裏側に各項目のメニューが開き、各ボタンで決定を行ってもOKです。

【アップロード画面のメニュー】

POST TITLE	動画のタイトルを各YouTubeチャンネルに設定してアップします。
UPLOAD	「アップロード」ボタンで動画を各YouTubeチャンネルにアップします。
EXIT	画面を閉じ戻ります。

④ 各YouTubeチャンネルの各チャンネル名

YouTubeアプリ（3.0）では、各YouTubeチャンネルに各チャンネル名を設定し、各チャンネル名で動画をアップロードすることができます。各チャンネル名を設定し、各チャンネル名で動画をアップロードすることができます。各チャンネル名を設定し、各チャンネル名で動画をアップロードすることができます。

## ◆ ダウンロード



ステップ3のセットモード画面で「DOWNLOAD」を選択すると、ダウンロード画面に入ります。画面ボタンより下のメニューを開き、各ボタンで決定してもOKです。

【ダウンロード画面のメニュー】

VIEW	各動画を再生して、再生と一時停止ボタンを操作することができます。
DOWNLOAD	「ダウンロード」ボタンで動画を各YouTubeチャンネルにダウンロードします。
EXIT	画面を閉じ戻ります。

④ 各YouTubeチャンネルの各チャンネル名

YouTubeアプリ（3.0）では、各YouTubeチャンネルに各チャンネル名を設定し、各チャンネル名で動画をダウンロードすることができます。各チャンネル名を設定し、各チャンネル名で動画をダウンロードすることができます。

## 本オジオセット向けの操作

### ◆DCC通信設定

「D1」のメインメニュー画面で「DCCのアドレス」を選択（決定すると、DCCアドレス画面に進みます。次のメニューのどちらかを選択して決定してください。



せんせきをのくる

「D1」メニュー画面で「DCCのアドレス」を選択（決定すると、DCCアドレス画面に進みます。次のメニューのどちらかを選択して決定してください。

アタをもらう

「D1」メニュー画面で「DCCのアドレス」を選択（決定すると、DCCアドレス画面に進みます。次のメニューのどちらかを選択して決定してください。

### ◆せんせきをのくる

このメニューを選択（決定すると、「D1」メニュー画面で「DCCのアドレス」を選択（決定すると、DCCアドレス画面に進みます。次のメニューのどちらかを選択して決定してください。

### ◆アタをもらう

このメニューを選択（決定すると、「D1」メニュー画面で「DCCのアドレス」を選択（決定すると、DCCアドレス画面に進みます。次のメニューのどちらかを選択して決定してください。

※本オジオセットがD1メニュー画面で「DCCのアドレス」を選択（決定すると、DCCアドレス画面に進みます。次のメニューのどちらかを選択して決定してください。

## オプションモード



キーボードとマウスで「OPTION」を選択し決定すると、オプション画面に進みます。このボタン上下で項目を選択し、右左で設定内容の変更し、決定ボタンで決定を行ってください。

DIFFICULTY	コンシューマ向けの難易度を1〜5段階で設定できます。
PLAY TIME	オプション画面の時間経過は、通常モードと違って設定できます。メニュー以外の時間経過は常にconstantです。
LANGUAGE	日本語以外の言語を選択してOSの言語を変更します。
STAGE SELECT	ボクシングプレイでのステージ選択画面が有効になります。10分1回自動的にメニュー画面に戻ります(デフォルト)。
BATTLE CONFIG	実行を選択すると、バトルコンフィグ画面に進みます。(1〜4まで)選択し決定すると、バトルコンフィグ画面に進みます。(1〜4まで)選択し決定すると、バトル画面に入ります。オプション画面の時間経過は、メニューキーに追加されます。(1〜4まで)
BUTTON CONFIG	実行を選択すると、メニュー画面に進みます。
SAVE	
EXIT	

◆バトルコンフィグ

ここでゲーム中のシステムを調整できます。  
 左側のメニュー上の項目を選び、右側の設定内容を調整してください。



PLAYED SIDE	1P/2Pどちらかを選択できます。
LEVEL	キャラクターのレベル(強化)レベルを調整できます。
POWER GAIN	ゲーム中のEXP獲得の調整ができます。
DROP OUT	ゲーム中のEXP獲得の調整のON/OFFを切り替えます。
ACHIEVEMENT	プレイステーションシステム用の実績設定、ON/OFFを切り替えます。
WINNING POINT	シングルバトルの勝利ポイント数を1~10まで変更できます。
EXIT	メニューの操作に戻ります。

◆ボタンコンフィグ

ここでゲーム中のボタンの操作設定を変更できます。  
 左側のメニュー上の項目を選び、設定したいボタンを押してください。  
 ボタンの設定変更が終わったら、EXITを押選択してメニューの操作に戻ります。



## セーブロード

メモリーカードを使用し、各種データをバックアップ及び復元する。

### 進行データのセーブロード

- クロード → ゲームオーバー時のロード機能で「YES」を選択し、ロードする。
- コード → ロードメニュー画面のロード機能で「YES」を選択し、ロードする。

### マルチプレイヤーのセーブロード

オンラインモードで遊んでいる場合、「YES」を選択し、ロードしてください。

### オプション設定のセーブ

オプション画面からセーブ画面に進んでロードし、そこで「YES」を選択し、ロードしてください。  
オプションメニューのシステムメニューで変更した設定内容はセーブされません。



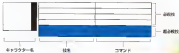
※メモリーカードの容量が不足した場合、メモリーカードを2枚挿入してプレイしてください。

※メモリーカードの容量が不足した場合、容量を増やしてください。

【進行データ】 クロード コード オプション設定データ ※メモリーカードの容量が不足した場合、ロードできません。

※ロード中は、画面が暗転状態になります。メモリーカードが正常に動作しない場合、電源を切り、メモリーカードを抜き、再度電源を入れてください。

## 必殺技コマンド表の見た



## コマンド表示の記号の意味

- ➡ 方向ボタンを押す
- X Y Z B ボタンの順番
- ☆ 必殺技



※コマンド表示の記号は必ず入力した順番に記述する必要があります。  
 ※ここで表示する順番は必ずしも実際の技の順番とは一致しない場合があります。

DRIF AM NI



星野 晃

属性	物理	攻撃力	★☆☆
防御力	魔法	★☆☆	
HP	魔法	★☆☆	
魔法ダメージ	物理	★☆☆	
属性耐性 炎耐性：☆☆☆ 氷耐性：☆☆☆			



西野 晃

属性	物理	★☆☆	
防御力	魔法	★☆☆	
HP	魔法	★☆☆	
魔法ダメージ	物理	★☆☆	
属性耐性 炎耐性：☆☆☆ 氷耐性：☆☆☆			



浅野 晃

属性	物理	★☆☆	
防御力	魔法	★☆☆	
HP	魔法	★☆☆	
魔法ダメージ	物理	★☆☆	
属性耐性 炎耐性：☆☆☆ 氷耐性：☆☆☆			



テラ

属性	物理	★☆☆	
防御力	魔法	★☆☆	
HP	魔法	★☆☆	
魔法ダメージ	物理	★☆☆	
属性耐性 炎耐性：☆☆☆ 氷耐性：☆☆☆			



アンドン

属性	物理	★☆☆	
防御力	魔法	★☆☆	
HP	魔法	★☆☆	
魔法ダメージ	物理	★☆☆	
属性耐性 炎耐性：☆☆☆ 氷耐性：☆☆☆			



浅野 晃

属性	物理	★☆☆	
防御力	魔法	★☆☆	
HP	魔法	★☆☆	
魔法ダメージ	物理	★☆☆	
属性耐性 炎耐性：☆☆☆ 氷耐性：☆☆☆			







Asari アサリ

サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才



Kaito 凱斗

サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才



Aki アキ

サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才



Koko ココ

サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才



Ryo 良

サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才



Ryouma 龍馬

サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才
サイコメーターの読み手	年齢：12才



マイケル・ジャクソン

音楽雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
年刊誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
文芸雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
小説誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』



ジョン・レノン

音楽雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
年刊誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
文芸雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
小説誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』



ジャmes・ブラウン

音楽雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
年刊誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
文芸雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
小説誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』



马龙·白蘭地

映画雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
年刊誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
文芸雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
小説誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』



オードリー・ヘプバーン

映画雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
年刊誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
文芸雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
小説誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』



マリリン・モンロー

映画雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
年刊誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
文芸雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
小説誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』
雑誌	『オリーブ』、『ザ・ビートルズ』



高橋 航

トウゴウモウゴウのトウゴウ  
 スライムマスター  
 魔法使いの王子様  
 アニメーターズ

声優名義：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名義：高橋航  
 声優名：高橋航

声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航



原 三弘

スライムマスター  
 アニメーターズ  
 魔法使いの王子様  
 アニメーターズ

声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名：高橋航

声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航



斎藤 和行

スライムマスター  
 スライムマスター  
 魔法使いの王子様 - スライム  
 魔法使いの王子様 - スライム

声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航

声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航



斎藤 和行

トウゴウモウゴウ  
 トウゴウモウゴウ  
 魔法使いの王子様 編  
 魔法使いの王子様

声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名義：高橋航  
 声優名：高橋航

声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航



上田 雅之

魔法使いの王子様  
 デュエルマスター  
 デュエルマスター  
 デュエルマスター

声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航

声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航



平田 ヒロ昭

デュエルマスター  
 デュエルマスター  
 デュエルマスター  
 デュエルマスター

声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名：高橋航  
 声優名：高橋航

声優名義：高橋航  
 声優名義：高橋航





ルージュール

ルージュール	身長: 175cm
誕生日: 12月12日	血液型: B型
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動



ルージュール

ルージュール	身長: 175cm
誕生日: 12月12日	血液型: B型
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動
得意技: 炎の波動	得意技: 炎の波動

THE KING OF FIGHTERS  
MATCH  
99



THE KING OF  
FIGHTERS 99

DREAM MATCH  
1999

DREAM MATCH  
1999

# SNKサービスタウン

## 会員登録の特典とサービス

SNKオフィシャルファンクラブ「SNKサポーターズクラブ」では会員を大募集しています。入会された方には次のような特典が盛りだくさんです！

**入会記念グッズ**

**特大ウエストポーチ＆バスターズ**

- ★オリジナルキーホルダー
- ★オリジナルキーホルダーの心形型（04年記念限定予定）
- ★オリジナルキーホルダーの心形型（05年限定）
- ★オリジナルグッズ（選べる2品）
- ★「SNKサポーターズ」称号のご贈呈！！



**会員特典**

**申し込み方法**

お申し込みの際は必ずお名前と住所を明記の上、お申し込み書類にてお返しくさしてください。（お申し込みは必ず郵送にてお返しくさります。）

白紙番号	02173-6-20526	金額	3,000円
加入書名	SNKサポーターズクラブ参加書		
送付先	郵便番号・姓・氏名・電話番号・生年月日・年齢・職業（学校） 所有しているゲーム機（お持ち合わせ可）		
お申し込み先	〒100-0001東京都千代田区千代田1-1-1 〒100-0001東京都千代田区千代田1-1-1		

申し込み用紙  
(お返しくさい)

お申し込み  
の書類を  
お送りください

SNKサービスセンター  
にお申し込みします。

入会記念グッズを  
お送りいたします。  
(2週間以内)

お申し込み  
の書類を  
お送りいたします。  
(2週間以内)

〒100-0001

〒100-0001

東京都千代田区千代田1-1-1

〒100-0001

東京都千代田区千代田1-1-1



お問い合わせ先

**SNKサービスセンター**

〒100-0001東京都千代田区千代田1-1-1

TEL:03-6339-0110

受付時間:10:00~17:00(日・祭日を除く)



**SNKホームページ**

インターネット上で最新の最新情報  
をお知らせいたします。

<http://www.snk.jp>



**SNK**

THE ART OF THE GAME

<http://www.teammatco.jp/>

1-877-44

© 1999 SNK CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. SNK, THE ART OF THE GAME, AND TEAM MATCO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SNK CORPORATION. MATCO IS A TRADEMARK OF MATCO CORPORATION. THE SNK GAMES LOGO IS A TRADEMARK OF SNK CORPORATION. THE SNK GAMES LOGO IS A TRADEMARK OF SNK CORPORATION.