XBOX 360

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to **www.xbox.com/support**.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Thank you for purchasing "The King of Fighters XIII" for Xbox 360. Please make sure to read these instructions before starting the game.

CONTENTS

Basic Controls 4

Starting the Game 6

Connect to Xbox LIVE 7

Battle Screen..... 8

Game Rules..... 9

Starting a Match 10

Game System..... 11

Game Modes 16

La version française commence à la page 42

Basic Controls

Xbox 360® Controller

Basic Controls

Title Screen

START	Start the game

Menu

directional pad / left stick	Move cursor
A button	Make selections
B button	Cancel selections (return to previous screen)
LB / RB	Change leaderboards/pages

Battle*

directional pad / left stick	Move forward/back, jump, crouch, block, etc.
X button	Light Punch
Y button	Heavy Punch
A button	Light Kick
B button	Heavy Kick
LB	Light Punch + Heavy Punch
LT	Light Kick + Heavy Kick
RB	Light Punch + Light Kick (Evasive Roll)
RT	Heavy Punch + Heavy Kick (Blowback Attack)
START	Display Pause Menu

*All controls referenced in this manual refer to the default settings.

Note: If two controllers are active when the game is loaded, the first Xbox 360 controller on which START is pressed at the title screen will be the "host" that selects the modes.

This is a list of the basic controls. I strongly advise that potential entrants refer to Pg. 11 – Pg. 15 for more detailed instructions.

Starting the Game

At the Title Screen

Press START at the Title Screen to proceed to the Main Menu. You will be presented with the following options:

Main Menu screen

❶ TUTORIAL (Pg. 16)
This mode will teach you the basic controls and how the game system works.

❷ ARCADE (Pg. 17)
This mode is the same as the Arcade version: fight your way through eight stages of CPU opponents.

❸ STORY (Pg. 18)
Explore the full story of KOF XIII, told in visual novel format.

❹ VERSUS (Pg. 19)
Fight against a human player or the CPU. You can choose between 3-on-3 Team and 1-on-1 Single matches.

❺ PRACTICE (Pg. 20)
Train using your favorite character. You can select your opponent and adjust various settings.

❻ Xbox LIVE (Pg. 20)
Battle online in matches via Xbox LIVE (Xbox LIVE Gold Membership required).

❼ REPLAY (Pg. 22)
Watch replays of matches you have saved.

❽ GALLERY (Pg. 23)
This mode allows you to view the illustrations and movies you've unlocked by playing the game and listen to in-game music.

❾ MISSION (Pg. 24)
Three types of missions—Time Attack, Survival, and Trial—await your challenge.

❿ CUSTOMIZE (Pg. 25)
This mode lets you personalize your online profile and customize your characters' appearances.

⓫ PLAYER DATA (Pg. 25)
Your online and offline battle statistics can be viewed here.

⓬ Xbox LIVE Marketplace (Pg. 26)
You can purchase Marketplace content in Microsoft's online store to enhance your KOF XIII experience. (Xbox LIVE Silver Membership required.)

⓭ OPTIONS (Pg. 26)
Adjust various in-game settings to tailor KOF XIII to your own preferences.

Starting the Game

Auto Save

This game supports Auto Save. Your progress and settings will be saved automatically after battle, changing options, etc.

Select the storage device to which you want to save your game data; you need at least 2MB of free space.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to **www.xbox.com/live** to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live/countries**.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings**.

Keep a watchful eye on your remaining free space. You don't want to face a situation where you are unable to save your progress!

Also, do not cheat when playing online and be courteous to your opponents when using Xbox LIVE! If you don't, justice may come find you!

Battle Screen

Battle Screen

Battle screen

❶ Time limit
This gauge will track the time remaining for the current round. If the time runs out and both characters are still standing, the character with the most health left is the victor.

❷ Health gauge
These will display the remaining health of the characters that are currently fighting. The character that loses all their health first loses the round.

❸ Character panel
The portrait of the character that is currently fighting will be displayed in this area.

❹ Standby character name
This list will show the names of the characters who are on standby.

❺ Guard gauge
This gauge will decrease every time a character blocks an attack. Once the gauge is depleted, Guard Crush will occur. (See Pg. 13)

❻ Target Action
Performing the action that appears here will grant you bonuses to your score and gauges (Arcade and Story modes only).

❼ Power gauge
This will fill every time you perform a special attack* or land, block, or take a hit. When the gauge is filled, it becomes stocked (the number next to the gauge indicates the stock count.)

*Whiffed or canceled projectile attacks will not add to your Power gauge.

❽ Hyperdrive gauge (HD gauge)
This gauge will increase every time you land, block, or take a hit. Unlike the Power gauge, it can be used once it's 50% full. When the gauge reaches 100% (MAX), it will flash.

Pause Menu

Press START during battle to display the Pause Menu. From there, you can view your character's command list, change your controls, and quit the mode you're playing. The menu items displayed in the Pause Menu will vary depending on which mode you are currently in.

The new HD gauge could become the decisive factor in your battle, depending on how you use it!

Oh, and just in case you were wondering, you can't pause the game during online matches. Sorry, but that's the way it goes.

Game Rules

3-on-3 Team Battle

Team matches are fought between 2 teams of 3 characters. The default time limit is 60 seconds per round. The first team to defeat all members of the opposing team is the victor. When the winning character moves on to the next round, their health will not be fully restored (a portion of health may be restored, depending on the time bonus).

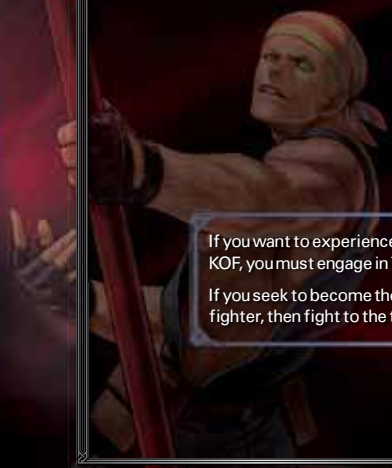
In the event of a draw:

- Both of the current characters will be eliminated, unless neither player has a character in standby.
- If neither player has a character in standby, an extra 30-second round will begin. Both characters will be reduced to 30% health.

1-on-1 Single Battle

Each Single match is fought 1 on 1 and consists of 3 rounds. There is a time limit of 60 seconds per round. The first one to win 2 rounds is the victor. Unlike in Team Battles, each character's health is fully restored at the start of every round. In the event of a draw, a 30-second round will begin and both characters will have their health reduced to 30%.

* For Team Battle and Single Battle the time limit and the number of rounds can be changed in the OPTIONS menu under Game Options. (See Pg. 26)



If you want to experience the full majesty of the KOF, you must engage in Team Battle!

If you seek to become the one and only ultimate fighter, then fight to the top in Single Battle!

Starting a Match

This is the general flow of how a match starts in ARCADE, VERSUS, Xbox LIVE, and other modes.

① Select characters

In a Team match, you form a team by selecting 3 characters. Start by choosing your first character and his/her outfit color (there are 10 default colors and up to 5 custom colors), then repeat the process for two more characters. For a Single match, you will obviously only be picking one character.

Character Select screen

② Determine order

In a Team match, you must decide the order in which the 3 team members will fight. Each character is assigned a button, so press the corresponding buttons in the order in which you want to use your characters. In the ARCADE mode, you can change the order every time you start a match.

Order Select screen

③ The match begins—Ready? GO!!

Random Select

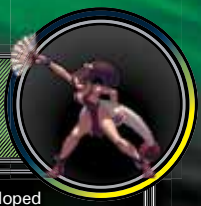
Selecting "EDIT RANDOM" at the character select screen will choose a random character for you. If you're playing a Team match, selecting "EDIT RANDOM" will pick one of your 3 team members at random. To fill a fully randomized team, select EDIT RANDOM 3 times.

"TEAM RANDOM," on the other hand, will randomly pick one of the 10 existing teams.

Choosing your team members and their order is a big part of the strategy...

Remember, this is all part of the battle.

Game System



Each character has a variety of attacks at their disposal that they've devloped over years of fighting.

Control Notations

In the following pages, the battle controls will be explained using the notations below. For details on the button layout, refer to the Basic Controls. (See Pg. 4)

Note: All controls and commands apply when your character is facing right. If your character is facing left, reverse the horizontal directions.

➔	Push the directional pad / left stick in the direction of the arrow
LP	Press the Light Punch button (default: X button)
HP	Press the Heavy Punch button (default: Y button)
LK	Press the Light Kick button (default: A button)
HK	Press the Heavy Kick button (default: B button)
+	Execute simultaneously (execute the commands listed to the left and right of this symbol at the same time)

First thing you gotta do is understand the game system. Mastering the moves comes after that!

Don't expect the goddess of victory to smile on you if you skip this section!

Game System

Control List

Move	➔ (forward) or ← (backward)
Dash	Quickly tap ➔➔ (hold ➔ to keep dashing)
Back step	Quickly tap ←←
Jump	↖ or ↑ or ↗
Hop	↖ or ↑ or ↗ briefly
Hyperhop	↙ or ↓ or ↘ briefly , then ↖ or ↗ briefly OR ↗ briefly while dashing
Hyperjump	↙ or ↓ or ↘ briefly , then ↖ or ↗ OR ↗ while dashing
Crouch	↙ or ↓ or ↘
Block	← (high) or ↙ (low) when attacked
Punch	LP or HP
Kick	LK or HK
Evasive roll	LP + LK (forward) or ← + LP + LK (backward)
Blowback attack	HP + HK
Throw	When close to the opponent, ➔ or ← + HP (forward throw) OR ➔ or ← + HK (backward throw)
Throw break	➔ or ← + HP or HK when thrown
Fallbreaker	LP + LK right before hitting the ground
Guard-cancel roll (forward)	➔ or ↘ or neutral + LP + LK when blocking (consumes 1 power stock)
Guard-cancel roll (backward)	← or ↙ + LP + LK when blocking (consumes 1 power stock)
Guard-cancel blowback attack	HP + HK when blocking (consumes 1 power stock)
Hyperdrive Mode	LK + HP when the HD gauge is at 100%
Special move	Special move commands vary by character.
EX Special move	Perform a Special move command with both the light and heavy buttons pressed (consumes 1 power stock)
Desperation move	Perform a Desperation move command (consumes 1 power stock)
EX Desperation move	Perform a Desperation move command + with both the light and heavy buttons pressed (consumes 2 power stocks)
NEO MAX move	Perform a NEO MAX move command (consumes 3 power stocks + 100% of the HD gauge OR 2 power stocks + remaining HD gauge while in Hyperdrive Mode)
Drive Cancel	Perform a Special move command during another Special move (uses 50% of the HD gauge)
Super Cancel	Perform a Desperation move command during a Special move (uses at least 1 power stock + 50% of the HD gauge)
Hyperdrive Cancel	Enter a Special move or Desperation move command during another Special move while in Hyperdrive Mode
MAX Cancel	Enter a NEO MAX move command during a specific Desperation move while in Hyperdrive Mode (consumes at least 3 power stocks + remaining HD gauge)

Game System

Power Gauge

This gauge is used when performing EX Special moves, Desperation moves, guard-cancel actions, etc. It increases as you land, block, and take hits, and it will be stocked once it fills up. The maximum number of stocks on the Power gauge is 3 for the first team member, 4 for the second, and 5 for the third.

Actions that use the Power gauge

Guard-cancel roll (forward)	Consumes 1 power stock
Guard-cancel roll (backward)	Consumes 1 power stock
Guard-cancel blowback attack	Consumes 1 power stock
EX Special move	Consumes 1 power stock
Desperation move	Consumes 1 power stock (some Desperation moves consume 2 power stocks)
EX Desperation move	Consumes 2 power stocks
NEO MAX move	Consumes 3 power stocks (2 power stocks while in Hyperdrive Mode)

Hyperdrive Gauge (HD Gauge)

This gauge is used when performing Drive Cancels, Super Cancels, etc. Like the Power gauge, it increases as you land, block, and take hits. You can use Drive Cancel or Super Cancel once it reaches 50%. When the gauge reaches 100% (MAX), it will flash, indicating you can activate Hyperdrive Mode or use a NEO MAX move.

Note: After using a Drive Cancel or Super Cancel, your Drive gauge will not fill up for a while.

Actions that use the HD gauge

Drive Cancel	Consumes 50% of the HD gauge
Super Cancel	Consumes 50% of the HD gauge
Hyperdrive Mode	Can only be activated when the HD gauge is at 100%, and lasts for a set amount of time
Hyperdrive Cancel	Can only be used while in Hyperdrive Mode; consumes a set portion of the HD gauge
NEO MAX move	Consumes 100% of the HD gauge (the remaining HD gauge while in Hyperdrive Mode)
MAX Cancel	Can only be used while in Hyperdrive Mode; consumes the remaining HD gauge

Guard Crush

Every time a character blocks an attack, his/her Guard gauge will decrease. When it reaches 0, that character will go into Guard Crush, meaning that they will be vulnerable for a short amount of time. If you can get your opponent into a Guard Crush, this will give you an excellent opportunity to unleash a powerful combo on them.

Game System

Evasive Rolls

Evasive rolls will perform a forward or backward roll on the ground. During an Evasive roll, you will become invincible for a moment. It is useful for escaping from a flurry of attacks, or dodging projectiles. However, you will still be vulnerable to throws, and you will be open to attack for a split second when the roll ends.

Guard Cancel

By consuming 1 power stock, you can use a **guard-cancel roll** or a **guard-cancel blowback attack**. A **guard-cancel roll** is different from the regular one: Not only will you be invincible to hits and projectiles, but you will also be invincible to throws as well. Additionally, you won't be left open to attack at the end either, so it's a good way to create opportunities for a counterattack. A **guard-cancel blowback attack** is very quick, and you will remain invincible until the attack comes out. It's a good way to retaliate after blocking your opponent's attack, but it leaves you vulnerable if they avoid it, so use it with care. Both guard cancel moves must be timed correctly while blocking an attack to execute.

Special Move Types

In this game, you can perform Special moves by entering certain commands. Depending on the number of power stocks you have and the state of your HD gauge, you can have a variety of devastating moves at your disposal:

EX Special move	An enhanced version of a Special move that consumes 1 power stock. Improvements such as invincibility and follow-up capability are added (different per move).
Desperation move	A higher-rank Special move that consumes 1 power stock. It starts with a flash effect.
EX Desperation move	An enhanced version of a Desperation move that consumes 2 power stocks. Like the EX Special moves, various improvements are added to them.
NEO MAX move	The highest tier of Special moves, NEO MAX moves consume 3 power stocks and 100% of the HD gauge. Each character has only one of these moves, and it's powerful enough to turn the odds in your favor. While in Hyperdrive Mode, you can use it by consuming 2 power stocks and the remaining HD gauge.

Drive Cancel

By consuming 50% of the HD gauge, you can perform a Drive Cancel—canceling a certain Special move in the middle and following up with another Special move (making a combo of 2 Special moves). Most Special moves that use punches and kicks can be Drive Canceled; projectiles and normal throws are inapplicable. Drive Cancel can only be used when the first Special move actually hits, so if the first one is blocked or just plain misses, entering the command for the second Special move will have no effect. You also cannot Drive Cancel a Special move into the same move (regardless of whether you use the light or heavy button). However, you can Drive Cancel a Special move (light or heavy) into the EX version of the same move.

Game System

Super Cancel

By consuming at least 1 power stock and 50% of the HD gauge, you can cancel certain Special moves in the middle and follow up with a Desperation move. Unlike Drive Cancels, Super Cancels can be used on some projectiles and throws, and whether the Special move hits or is blocked, a Desperation move can be pulled off regardless. Furthermore, some Special moves can be Super Canceled right at the start of the move, or even if the move misses entirely.

Hyperdrive Mode

Pressing LK + HP when your HD gauge is 100% full activates Hyperdrive Mode, allowing you to pull off various Cancels in succession for a limited time. If you have at least 2 power stocks during Hyperdrive Mode, you can perform a NEO MAX move, the most powerful attack your character has.

Hyperdrive Cancel

While in Hyperdrive Mode, you can perform a Hyperdrive Cancel—canceling certain Special moves in the middle and following up with another Special move or Desperation move (including NEO MAX move). Whether the first Special move hits or is blocked, the follow-up Special/Desperation move can be pulled off regardless.

MAX Cancel

If you have at least 3 power stocks while in Hyperdrive Mode, you can perform a MAX Cancel—canceling certain Desperation moves in the middle and following up with a NEO MAX move. If you can manage to land this combo, you can take off a large portion of your opponent's health, turning the battle in your favor.

Game Modes

❶ TUTORIAL

This mode is for first time KOF players. Rose Bernstein, the organizer of the tournament, will teach you the basics in an easy-to-understand way. Learn about the system and the basic controls here.

Tutorial Menu

When you select TUTORIAL in the Main Menu, you will be presented with the following two options:

■ BASIC SYSTEM

This section of the tutorial explains the basic character controls, such as moving, jumping, crouching, and dashing.

■ GAUGE SYSTEM

This section of the tutorial explains the various gauges and the actions they enable you to perform. You will learn about Desperation moves, EX Special moves, Guard Cancels, Drive Cancels, etc.

Tutorial Menu screen

Tutorial Flow

First, Rose will explain to you the system and the controls. She will then ask you to perform an action, so follow her directions. If you succeed, you will move on to the next topic.

Tutorial screen

Here, I will train you in the basics of combat.

With my guidance, beginners will have nothing to worry about. Ohoho...

Game Modes

❷ ARCADE

In this mode you will participate in 3-on-3 Team Battles against the CPU across six regular matches and two boss matches. However, in order to fight the bosses, you need to accumulate at least 2,500,000 points by the end of the sixth match.

Target Actions

During matches against the CPU, an objective (target action) will be displayed on screen. If you successfully pull off the target action, you will receive a variety of benefits.

Target Action examples

Hit your opponent with 3 hits of NORMAL ATTACKS
Hit your opponent with a SPECIAL MOVE
Hit your opponent with a DESPERATION MOVE
Perform a COMBO with 3 hits
Perform a DRIVE CANCEL
Perform 3 forward or backward ROLLS

Target Action bonus examples

Power gauge +50% / HD gauge +50% / Score +10,000 points

Continue Service

If you lose a CPU match, the Continue count will be displayed. For a rematch, press START during the countdown, and at the Continue Service screen, choose one of the following options:

POWER GAUGE - HD GAUGE MAX	Replay the match with a fully stocked Power gauge and HD gauge at 100% (for the player)
CPU's Life Reduced by 75%	Replay the match with CPU health at 25%
Attack Power UP - Defense UP	Replay the match with increased attack power and defense (for the player)
No Bonus	Replay the match under normal conditions, without any assistance

This is how you'll enter the KOF tournament. The road to victory will be long and hard, but do your best! Good luck!

Game Modes

❸ STORY

In this mode, you will experience a variety of background stories not touched upon in the Arcade version, allowing you to find out more about the characters and the game world. Making different choices and having different battle results may lead you to a new scene; try out all of the different options so you can view every scene. The difficulty of the CPU in this mode can be changed in the OPTIONS menu, under Game Options. (See Pg. 26)

Chapter Menu

From the Chapter Menu, you can access scenes to rewatch. Once you have watched a scene, it will be added to the Chapter Menu and you can select it whenever you want.

Chapter Menu screen

Visual Novel screen

Visual Novel screen

The STORY mode is filled with episodes that the main story couldn't cover.

Maybe you'll discover the reason behind my actions... or maybe not ♪

Game Modes

4 VERSUS

You can fight against human opponents or CPU-controlled characters in this mode. First, make your selections in the Versus Menu and Player Select, then select your characters, and then determine the handicap and select the stage. When a match ends, you can opt for a rematch, change the order (TEAM VS only), change the characters, or return to the Main Menu.

Versus Menu

Select the match format. You can either choose TEAM VS to fight 3-on-3 elimination matches, or SINGLE VS to fight 1-on-1 in the best of 3 (on the default setting) rounds.

Versus Menu screen

Player Select

Assign the player type (human/CPU) to both PLAYER 1 (left side) and PLAYER 2 (right side).

Player Select screen

Handicap

For each player, set the handicap that will be applied at the start of the match: Level 1 (Health at 50%), Level 2 (Health at 75%), Level 3 (normal), Level 4 (1power stock & HD gauge at 50%), or Level 5 (power stocks and HD gauge at MAX).

Handicap Assignment screen

Stage Select

Select the stage on which you want to fight. You can choose any stage that appears in the game.

Stage Select screen

I don't think I need to tell you what this mode is about... Go along now and fight to your heart's content.

Me? I've got my booze here to enjoy... *hic*

Game Modes

5 PRACTICE

In Practice mode, you can spend time honing your skills using the character of your choice. Select a character to use, then select the character you want as your opponent and the stage you want to practice in. Press START during practice to access the Practice Menu, where you can adjust the settings such as the opponent's behavior and the state of both characters' gauges. The Practice Menu also allows you to check your character's move list, change button configurations, and select a different character to use. To change pages in the Practice Menu, use LB/RB. Also, the OPTIONS Button Config menu (See Pg. 28) allows you to set buttons used to record up to 10 seconds of command input and replay/repeat it during practice.

All right, listen up! There's only one way to get stronger, and that's through lots of practice!

6 Xbox LIVE

Connect to Xbox LIVE and duke it out online with players from around the world.

Note: Xbox LIVE Gold Membership is required to play online.

Xbox LIVE Menu screen

Xbox LIVE Menu

The Xbox LIVE Menu has the following four options:

RANKED MATCH
Fight under specified regulations; your results will be recorded on the Xbox LIVE leaderboards. (See Pg. 21)

PLAYER MATCH
Playing in this mode will not affect your stats on the Xbox LIVE leaderboards. You can fight against others casually. (See Pg. 21)

Xbox LIVE Party
This mode displays the people in your party who are playing this game and invite others. (See Pg. 22)

LEADERBOARDS
View the Xbox LIVE leaderboards. (See Pg. 22)

Saving replay data: You can save the recording of your online match as replay data at the end of the match. The replay data you saved can be watched and managed in the REPLAY mode. (See Pg. 22)

Game Modes

RANKED MATCH

There are four ways you can look for ranked match opponents:

Ranked Match Menu screen

- **QUICK MATCH**
  Do a quick search for an opponent without specifying any match conditions. The match will start immediately once an opponent is found.
- **CUSTOM MATCH**
  Search for an opponent that meets your specified criteria.
- **CREATE MATCH [ARCADE]**
  Wait for challenges from opponents. You will play against the CPU in the ARCADE mode while you wait.
- **CREATE MATCH [PRACTICE]**
  Wait for challenges from opponents. You will be in PRACTICE mode while you wait for a match to be found.

Uploading replay data: If you meet the following requirements upon completing a ranked match, you will be able to upload replay data for that match.

Note: Uploading replay data may take some time, depending on your network connection.

[Upload requirements]
1) The ranked match must end properly
2) You must be placed high on the monthly Victories leaderboard

Please be aware that if the replay data does not meet the above requirements after being uploaded, it may be deleted without warning when the monthly Victories leaderboard is reset.

PLAYER MATCH

You can set your own regulations and play casual matches. The results will not be recorded on the Xbox LIVE leaderboards, and you will not be able to upload replay data from the match. There are three ways you can look for Player Match opponents:

Player Match Menu screen

- **QUICK MATCH**
  A list of rooms will be displayed; select the one that you want to join.
- **CUSTOM MATCH**
  A list of rooms that meet your requirements will be displayed; select the one that you want to join.
- **CREATE ROOM**
  Set your conditions and create your own room. You can be in PRACTICE mode (See Pg. 20) while you wait.

Voice chat: You can voice chat with your opponent at the Room screen, the Match Preparation screen, and while fighting.

Preset message: At the Room screen, you can send preset messages to your opponent. A message can also be automatically displayed when you enter a room or during a match, if you register one in advance. You can use this feature in lieu of voice chat.

Game Modes

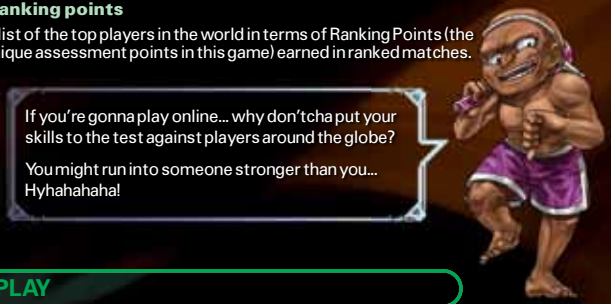
Xbox LIVE Party

You can hold Xbox LIVE Party sessions. The Party Members who are playing this game will be listed when you select this mode.

LEADERBOARDS

Using Xbox LIVE, you can view the data of the players all around the world in various leaderboard categories:

- **Victories (total)**
  A list of top players in the world in terms of the total number of matches won.
- **Victories (monthly)**
  A list of the players with the greatest number of victories for the month.
- **Time Attack (general)**
  A list of the fastest completion times for MISSION mode's Time Attack. (See Pg. 24)
- **Ranking points**
  A list of the top players in the world in terms of Ranking Points (the unique assessment points in this game) earned in ranked matches.



If you're gonna play online... why don'tcha put your skills to the test against players around the globe?

You might run into someone stronger than you... Hyhahahaha!

7 REPLAY

This mode is for watching and managing saved replay data of online matches. (See Pg. 20.) Select this mode and you will be shown a list of saved replay data. Move the cursor to the data you wish to watch and confirm to play it. While playing the replay data, you can frame advance, pause, skip rounds, display/hide attack data and gauges, etc. Press the Y button to delete the replay data that the cursor is on.

Game Modes

8 GALLERY

In this mode, you can access the following: Visual (illustrations/movies), Sound (background music/character voices/system voices), and Invitation (special illustration). However, all the items in Visual and Invitation are locked, so you will not be able to view them from the start. They are unlocked by meeting certain requirements in the game. You can switch between pages in the GALLERY by pressing LB/RB.

Visual select screen

VISUAL

This section consists of two categories: ARTWORK and MOVIE. Viewing an unlocked piece of artwork will switch the screen to the Gallery Viewer, where functions such as zoom in/out can be used. For movies, select and confirm the one you want to watch, and it will start playing automatically.

Viewer screen

SOUND

There are three categories: BGM, VOICE and SYSTEM VOICE. BGM allows you to listen to the music used in the game (including arranged versions). VOICE contains all the character voices, and SYSTEM VOICE contains the system voice messages used in the game. For BGM and SYSTEM VOICE, select a sound number and confirm it to play. For VOICE, select a character first and then the sound number that you wish to play.

Sound select screen

INVITATION

Here you can view a very special work of art. Every time you meet a specific requirement in the game, a new part of the picture will be revealed. Meet all the conditions to complete the large illustration.

Invitation screen

I was so anxious to check out what's in the GALLERY... I can't believe I have to unlock them.

But Diana told me that things aren't easy in the real world...

Game Modes

3 MISSION

Tackle three different kinds of missions here: Time Attack, Survival, and Trial. As you go through these missions, you will learn how to control the characters effectively, as well as their combos and battle tactics.

Mission Select screen

TIME ATTACK

In this mode, you'll select a character and fight the CPU-controlled opponents under fixed regulations as quickly as possible. Defeat all CPU characters to complete the Time Attack, at which point your time will be recorded in the leaderboards. (Note: You cannot continue if you lose.) If your completion time meets the requirements, it can be uploaded to the Xbox LIVE leaderboards. (See Pg. 22)

SURVIVAL

Select a character and fight your way through as many CPU-controlled opponents as you can. Once you lose, the mission will be over and the number of opponents you defeated will be displayed.

TRIAL

In this mission, you will be asked to complete a variety of character-specific tasks. Each character has 10 tasks, which mainly focus on combos. By the time you complete all 10 tasks, you will have mastered some combos for that character.

Task Select screen

Trial screen

These missions are all very challenging, but remember: the harder the obstacle, the greater the benefits you reap when you conquer it!

It is an excellent way to train your mind, body, and spirit!

⑩ CUSTOMIZE

This mode allows you to edit your profile for online matches and change character colors.

Profile Menu screen

PROFILE

There are three options:

■ CUSTOMIZE TEAM

Create a team to use in online matches. The registered team will be displayed in your profile.

■ CUSTOMIZE ICON

Icons are obtained by meeting certain requirements in the game. You can select one to be displayed in your profile.

■ CUSTOMIZE MESSAGE

Enter a preset message that you want to use in your profile.

Character Color Edit screen

CHARACTER

For each character, you can create up to five custom color sets. Select the character you wish to create/edit the color for, then choose one of five slots (CUSTOM 1– 5) and assign your custom colors. It will be saved and made available at the character select screen.

⑪ PLAYER DATA

Various stats for the player and individual characters can be checked in this mode.

PLAYER RECORD

Here you can view your total play time, highest score, Mission results, online match data, and character usage data.

CHARACTER RECORD

The number of times this character was used, Time Attack and Survival results, and Trial completion rate will be displayed for each character.

Ay! You need to look good when you fight online. I'm talking about your profile and custom character colors!

And keep track of your personal data!

Game Modes

⑫ Xbox LIVE Marketplace

This mode accesses the Xbox LIVE Marketplace, allowing you to purchase additional game content without leaving the game. Xbox LIVE Silver Membership is required to use the Xbox LIVE Marketplace.

How to Purchase

Selecting this mode will take you automatically to the Xbox LIVE Marketplace, where you can find the latest information on the downloadable content of this game. You can download the themes, gamer pictures, and other items that you want by going to the purchase page.

I'd check for new downloadable content often if I were you...

⑬ OPTIONS

This mode allows you to adjust various in-game settings. Choose from the following five options:

Options Menu screen

Game Options screen

GAME OPTIONS

You can change the battle settings here.

■ CPU-LEVEL

Choose from 5 levels of CPU difficulty. 1 is the weakest, 5 is the strongest.

■ ROUND

Set the number of rounds to be won in SINGLE VS to 1, 2, or 3.

■ PLAY TIME

Set the time limit for each round to 30, 60, 99, or ∞ (infinite).

■ DEFAULT

Set all game options to default.

SYSTEM OPTIONS

You can change the system-related settings here.

LANGUAGE

Choose the language you want the in-game text to be in: Japanese, English, German, Italian, Spanish, French, Chinese (simplified), Chinese (traditional), or Korean.

VIBRATION

Turn the controller vibration ON or OFF.

DEFAULT

Set all system options to default.

System Options screen

SOUND OPTIONS

Adjust the game's audio settings here.

BGM VOLUME

Adjust the background music volume.

AMBIENCE VOLUME

Adjust the volume of the ambience.

VOICE VOLUME

Adjust the volume of the character voices and system voices.

Sound Options screen

SE VOLUME

Adjust the volume of the sound effects.

VOICE CHAT VOLUME

Adjust the volume of voice chat used during online matches and in the Xbox LIVE lobby.

BATTLE BGM SETTING

Select the type of background music used during matches.

DEFAULT

Set all sound options to default.

Game Modes

BUTTON CONFIG

You can make controller button assignments here. Assign a function to each button for a control scheme that best suits your play style. There are also Practice mode-exclusive button functions that let you record, play, and loop command inputs. Select DEFAULT to return the button configuration to the original settings.

Button Config screen

LEADERBOARDS

Score and Time Attack leaderboards can be viewed here.

Leaderboards screen

The game becomes much more enjoyable if you customize it just the way you like it, so give it a try!

You still won't beat me, though!

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360[MD] et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à **www.xbox.com/support.**

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible
Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou
du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Merci d'avoir acheté le jeu « The King of Fighters XIII » pour la Xbox 360. Veuillez vous assurer de bien lire ces instructions avant de commencer le jeu.

CONTENU

Commandes de base 46

Lancer le jeu 48

Se connecter à Xbox LIVE 49

Écran de bataille 50

Règles du jeu 51

Commencer une partie 52

Système du jeu 53

Modes de jeu 58

Commandes de base

Manette Xbox 360®

Commandes de base

Écran de titre

START	Lancer le jeu

Menu

Croix directionnelle / manette analogique gauche	Déplacer le curseur
Bouton A	Confirmer les sélections
Bouton B	Annuler les sélections (retourner à l'écran précédent)
LB / RB	Changer les classements et les pages

Bataille*

Croix directionnelle/ manette analogique gauche	Se déplacer en avant/en arrière, sauter, s'accroupir, bloquer, etc.
Bouton X	Coup de poing léger
Bouton Y	Coup de poing fort
Bouton A	Coup de pied léger
Bouton B	Coup de pied fort
LB	Coup de poing léger + coup de poing fort
LT	Coup de pied léger + coup de pied fort
RB	Coup de poing léger + Coup de pied léger (Evasive Roll)
RT	Coup de poing fort + coup de pied fort (Blowback Attack)
START	Affiche le Menu de pause

*Toutes les commandes mentionnées dans le manuel renvoient aux paramètres par défaut.

Remarque : si deux manettes sont actives lorsque le jeu est chargé, la première manette Xbox 360 sur laquelle le bouton START est appuyé à l'écran de titre sera la manette « hôte » qui sélectionne les modes et fait les sélections.

Voici la liste des commandes de base. Je recommande fortement aux participants potentiels de consulter les pages 53 à 57 pour obtenir des instructions plus détaillées.

Lancer le jeu

À l'écran de titre

Appuyez sur START à l'écran de titre pour passer au Menu principal. On vous présentera les options suivantes :

Écran du Main Menu

❶ TUTORIEL (Pg.58)
Ce mode vous apprendra les commandes de base et le fonctionnement du système du jeu.

❷ ARCADE (Pg.59)
Ce mode est le même que la version Arcade : faites des combats en gravissant les huit niveaux d'adversaires contrôlés par l'ordinateur.

❸ HISTOIRE (Pg.60)
Explorez l'histoire intégrale de KOF XIII, racontée en format de roman visuel.

❹ VERSUS (Pg.61)
Affrontez au combat un joueur réel ou l'ordinateur. Vous pouvez choisir entre des matchs en équipe à 3 contre 3, ou encore des matchs 1 contre 1.

❺ ENTRAÎNEMENT (Pg.62)
Entraînez-vous en utilisant votre personnage favori. Vous pouvez sélectionner votre adversaire et ajuster divers paramètres.

❻ Xbox LIVE (Pg.62)
Livrez des combats en ligne par le biais de Xbox LIVE (abonnement Or à Xbox LIVE requis)

❼ REPLAY (Pg.64)
Regardez des enregistrements de parties que vous avez déjà sauvegardées.

❽ GALERIE (Pg.65)
Ce mode vous permet de voir les illustrations que vous avez déverrouillées en jouant au jeu et d'écouter la musique du jeu.

❾ MISSION (Pg.66)
Trois types de missions – Time Attack, Survival et Trial – vous attendent. Relevez le défi.

❿ PERSONNALISER (Pg. 67)
Ce mode vous permet de personnaliser votre profil en ligne, ainsi que l'apparence de vos personnages.

⓫ DONNÉES JOUEUR (Pg. 67)
Les statistiques des batailles en ligne et hors ligne peuvent être consultées ici.

⓬ Marché Xbox LIVE (Pg.68)
Vous pouvez acheter du contenu Marché du magasin en ligne de Microsoft pour améliorer votre expérience KOF XIII (abonnement Argent à Xbox LIVE requis.)

⓭ OPTIONS (Pg.68)
Réglez divers paramètres dans le jeu pour personnaliser KOF XIII selon vos préférences.

Lancer le jeu

Sauvegarde automatique

Ce jeu utilise la Sauvegarde automatique Votre progression et vos paramètres seront sauvegardés automatiquement après une bataille, un changement dans les options, etc.

Sélectionnez le dispositif de stockage sur lequel vous voulez sauvegarder vos données de jeu; vous avez besoin d'au moins 2 Mo d'espace libre.

Xbox LIVE

Xbox LIVE

Xbox LIVE[MD] est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site **www.xbox.com/live** pour en savoir plus.

Connexion
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental
Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

Demeurez attentif à l'espace libre qui vous reste. Vous ne voudriez pas vous trouver dans une situation où vous seriez incapable de sauvegarder votre progression!

Ne trichez pas lorsque vous jouez en ligne et demeurez courtois envers vos adversaires lorsque vous utilisez Xbox LIVE! Si vous ne le faites pas, vous pourriez faire face à la justice!

Écran de bataille

Écran de bataille

Écran de bataille

❶ Limite de temps
Cette jauge affiche le temps restant pour le round en cours. Si le temps est écoulé et que les deux personnages sont toujours en vie, le personnage avec la vitalité la plus élevée est le vainqueur.

❷ Barre de vie
Cet outil affiche la vitalité des personnages qui s'affrontent au combat. Le personnage dont la vitalité est épuisée en premier perd le round.

❸ Panneau du personnage
Le portrait du personnage qui combat actuellement est affiché dans cette zone.

❹ Nom du personnage en attente
Cette liste montre les noms des personnages qui sont en attente.

❺ Jauge de garde
Cette jauge diminue chaque fois qu'un personnage bloque une attaque. Une fois la jauge épuisée, un Brise Garde surviendra. (P. 55)

❻ Action Requise
Exécuter l'action qui apparaît ici vous accorde des primes qui s'ajoutent à votre pointage et à vos jauges (modes Arcade et Histoire seulement).

❼ Barre de pouvoir
Celle-ci se remplit chaque fois que vous exécutez une attaque spéciale*, que vous placez, bloquez ou recevez un coup. Dès que la jauge atteint le MAX, elle est stockée (le nombre qui se trouve à côté de la jauge indique le comptage du stock).

* Les attaques à projectile manquées ou annulées n'ajoutent pas à votre barre de pouvoir.

❽ Jauge Drive
Cette jauge augmente chaque fois que vous placez, bloquez ou recevez un coup. Contrairement à la barre de pouvoir, celle-ci peut être utilisée dès qu'elle est remplie à 50 %. Lorsque la jauge atteint 100 % (MAX), elle clignote.

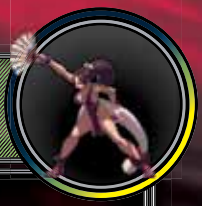
Menu Pause

Appuyez sur START durant la bataille pour afficher le Menu pause . À partir du menu, vous pouvez voir la liste de commandes de votre personnage, changer vos commandes et quitter le mode dans lequel vous jouez. Les éléments du menu affichés dans le Menu pause varieront selon le mode dans lequel vous vous trouvez actuellement.

La nouvelle jauge Drive pourrait devenir le facteur décisif dans votre bataille selon la façon dont vous l'utilisez!

Oh, et juste au cas où vous vous demanderiez, vous ne pouvez pas mettre le jeu sur pause durant les parties en ligne. Désolé, mais c'est comme ça que ça marche.

Règles du jeu



Par Équipe VS (3 contre 3)

Les parties d'équipe sont disputées entre deux équipes formées de trois personnages. La limite de temps par défaut est de 60 secondes par round. La première équipe qui bat tous les membres de l'équipe adverse est gagnante. Lorsque le personnage gagnant passe au prochain round, sa vitalité ne sera pas complètement restaurée (une portion de la vitalité sera restaurée, selon la prime de temps).

Dans le cas d'une égalité :

- Les deux personnages qui sont ex æquo seront éliminés, sauf si aucun des joueurs n'a un personnage en attente.
- Si aucun des joueurs n'a un personnage en attente, un round supplémentaire de 30-secondes commencera. Les deux personnages verront leur vitalité réduite à 30 %.

Solo VS (1 contre 1)

Chaque partie individuelle est disputée 1 contre 1 et consiste en 3 rounds. La limite de temps est de 60 secondes par round. Le premier personnage à gagner deux rounds est le vainqueur. Contrairement à la bataille en équipe, la vitalité de chaque personnage est complètement restaurée au début de chaque round. En cas d'égalité, un round de 30- secondes commencera et les deux personnages verront leur vitalité réduite à 30 %.

* Pour les batailles en équipe et 1 contre 1, la limite de temps et le nombre de rounds peuvent être changés dans le menu OPTIONS, sous Options de Jeu. (P. 68)

Si vous voulez faire l'expérience complète de KOF, vous devez vous engager dans une bataille en équipe!

Si vous cherchez à devenir le seul et unique, voire l'ultime combattant, alors battez-vous jusqu'au plus haut niveau dans une bataille 1 contre 1!

Commencer une partie

Voici le déroulement général de la façon dont une partie commence dans les modes ARCADE, VERSUS, Xbox LIVE et les autres modes.

1 Sélectionnez les personnages

Dans une partie en équipe, vous formez une équipe en sélectionnant trois personnages. Commencez par choisir votre premier personnage et la couleur de ses habits (vous avez le choix entre dix couleurs par défaut et cinq couleurs personnalisées), puis répétez le même processus pour les deux autres personnages. Pour une partie individuelle, vous choisirez seulement un personnage.

Écran de sélection de

2 Déterminez l'ordre

Dans une bataille en équipe, vous devez décider de l'ordre dans lequel les trois membres de l'équipe combattront. Chaque personnage se voit assigner un bouton, donc appuyez sur les boutons correspondant à l'ordre dans lequel vous voulez utiliser vos personnages. Dans le mode ARCADE, vous pouvez changer l'ordre chaque fois que vous gagnez une partie.

Écran de Sélection Ordre

3 La partie commence – Êtes-vous prêt? ALLEZ-Y!

Sélection au hasard

Sélectionner « ÉDITER ALÉATOIREMENT » à l'écran de sélection de personnages vous choisira un personnage au hasard. Si vous êtes en mode Par Équipe VS, le fait de sélectionner « ÉDITER ALÉATOIREMENT » choisira un des trois membres de votre équipe au hasard. Pour obtenir une équipe complète au hasard, sélectionnez « ÉDITER ALÉATOIREMENT » trois fois.

D'autre part, « ÉQUIPE ALÉATOIRE » choisira au hasard l'une des dix équipes existantes.

Choisir vos membres d'équipe et leur ordre est une importante partie de la stratégie...

Rappelez-vous, la stratégie fait partie de la bataille.

Système du jeu

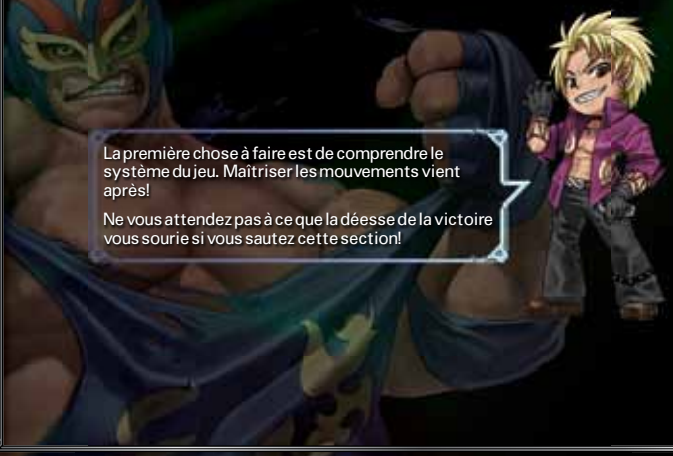
Chaque personnage dispose d'une variété d'attaques et de techniques qu'il a mis au point au cours de plusieurs années de combat. Chaque personnage dispose d'une variété d'attaques qu'il a mis au point au cours de plusieurs années de combat.

Notations sur les commandes

Dans les pages suivantes, les commandes concernant les batailles seront expliquées à l'aide des notations ci-dessous. Pour les détails sur la disposition des boutons, reportez-vous aux Commandes de base. (P. 46)

Remarque : toutes les commandes s'appliquent lorsque votre personnage est orienté vers la droite. Si votre personnage est orienté vers la gauche, inversez les directions horizontales.

➔	Pousser la croix directionnelle ou le bâton de gauche dans la direction de la flèche
LP	Appuyer sur le bouton Light Punch (par défaut : bouton X)
HP	Appuyer sur le bouton Heavy Punch (par défaut : bouton Y)
LK	Appuyer sur le bouton Light Kick (par défaut : bouton A)
HK	Appuyer sur le bouton Heavy Kick (par défaut : bouton B)
+	Exécuter simultanément (exécuter les commandes figurant à gauche et à droite du symbole en même temps)



La première chose à faire est de comprendre le système du jeu. Maîtriser les mouvements vient après!

Ne vous attendez pas à ce que la déesse de la victoire vous sourie si vous sautez cette section!

Système du jeu

Liste des commandes

Move	➔ (avant) ou ← (arrière)
Dash	Appuyer rapidement sur ➔➔ (maintenir➔ pour continuer la course)
Back step	Appuyer rapidement sur ←←
Jump	↖ ou ↑ ou ↗
Hop	↖ ou ↑ ou ↗ brièvement
Hyperhop	↙ ou ↓ ou ↘ brièvement, puis ↖ ou ↗ brièvement OU ↗ brièvement pendant la coursedashing
Hyperjump	↙ ou ↓ ou ↘ brièvement, puis ↖ ou ↗ OU ↗ pendant la course
Crouch	↙ ou ↓ ou ↘
Block	← (haut) ou ↙ (bas) lorsque vous êtes attaqué
Punch	LP ou HP
Kick	LK ou HK
Evasive roll	LP + LK (avant) ou ← + [LP + LK] (arrière)
Blowback attack	HP + HK
Throw	Lorsque proche de l'adversaire, ➔ ou ← + HP (lancer avant) OU ➔ ou ← + HK (lancer arrière)
Throw break	➔ ou ← + HP ou HK lorsque lancé
Fallbreaker	LP + LK juste avant de toucher le sol
Guard-cancel roll (vers l'avant)	➔ ou ↘ ou neutre + LP + LK lorsque vous bloquez (consomme 1 barre de pouvoir)
Guard-cancel roll (vers l'arrière)	← ou ↙ + LP + LK lorsque vous bloquez (consomme 1 barre de pouvoir)
Guard-cancel blowback attack	HP + HK lorsque vous bloquez (consomme 1 barre de pouvoir)
Hyperdrive Mode	LK + HP lorsque la jauge Drive est à 100 %
Special move	Les commandes d'attaque Spéciale varient selon le personnage.
EX Special move	Exécutez une commande d'attaqueSpéciale + LP + en appuyant simultanément sur les boutons de coups léger et fort. (consomme1barre de pouvoir)
Desperation move	Exécutez une commande d'attaque désespérée (consomme 1 barre de pouvoir)
EX Desperation move	Exécutez une commande d'attaque désespérée + en appuyant simultanément sur les boutons de coups léger et fort. (consomme 2 barres de pouvoir)
NEO MAX move	Exécutez une commande d'attaque NEO MAX (consomme 3 barres de pouvoir + 100 % de la jauge Drive OU 2 barres de pouvoir + la jauge Drive restante alors que vous vous trouvez en mode Hyperdrive)
Drive Cancel	Exécutez une commande d'attaque spéciale durant une autre attaque spéciale (utilise 50 % de la jauge Drive)
Super Cancel	Exécutez une commande Exécutez une commande d'attaque désespérée durant une attaque spéciale (utilise au moins 1 barre de pouvoir + 50 % de la jauge Drive)
Hyperdrive Cancel	Entrez une commande d'attaque spéciale ou d'attaque désespérée durant une autre attaque spéciale pendant que vous vous trouvez en mode Hyperdrive
MAX Cancel	Entrez une commande d'attaque NEO MAX durant une attaque désespérée spécifique, pendant que vous vous trouvez en mode Hyperdrive (consomme au moins 3 barres de pouvoir + la jauge Drive restante)

Système du jeu

Barre de Pouvoir

Cette jauge est utilisée lorsque vous exécutez des attaques spéciales EX, des attaques désespérées, des actions avec annulation de garde, etc. Elle augmente lorsque vous placez, bloquez et recevez des coups, et elle sera stockée une fois qu'elle atteint le MAX. Le nombre maximal de stocks sur la barre de pouvoir est 3 pour le premier membre de l'équipe, 4 pour le second membre, et 5 pour le troisième.

Les actions qui utilisent la Power gauge

Guard-cancel roll (vers l'avant)	Consomme une barre de pouvoir
Guard-cancel roll (vers l'arrière)	Consomme une barre de pouvoir
Guard-cancel blowback attack	Consomme une barre de pouvoir
EX Special move	Consomme une barre de pouvoir
Desperation move	Consomme 1 barre de pouvoir (certaines Desperation moves consomment 2 barres de pouvoir)
EX Desperation move	Consomme 2 barres de pouvoir
NEO MAX move	Consomme 3 barres de pouvoir (2 barres de pouvoir en mode Hyperdrive)

Jauge Drive

Cette jauge est utilisée lors de l'exécution d'une Drive Cancels, Super Cancels, etc. Tout comme la barre de pouvoir, elle augmente lorsque vous placez, bloquez et recevez des coups. Vous pouvez utiliser une Drive Cancel ou une Super Cancel une fois qu'elle atteint 50 %. Lorsque la jauge atteint 100 % (MAX), elle clignotera pour vous indiquer que vous pouvez activer le Hyperdrive Mode ou utiliser une NEO MAX.

Remarque : après l'utilisation Drive Cancel ou Super Cancel, votre jauge Drive ne se remplira pas pendant un certain temps.

Actions qui utilisent HD gauge

Drive Cancel	Consomme 50 % de jauge Drive
Super Cancel	Consomme 50 % de jauge Drive
Hyperdrive Mode	Peut être activé seulement lorsque jauge Drive est à 100 % et dure pendant une période de temps établie.
Hyperdrive Cancel	Peut être utilisé seulement en mode Hyperdrive; consomme 15 % dejauge Drive
NEO MAX move	Consomme 100 % de jauge Drive (le restant de la jauge Drive pendant que vous vous trouvez en mode Hyperdrive)
MAX Cancel	Peut uniquement être utilisé pendant que vous vous trouvez en mode Hyperdrive; Consomme le restant de jauge Drive

Guard Crush

Chaque fois qu'un personnage bloque une attaque, sa jauge de garde diminuera. Lorsqu'elle arrive à 0, le personnage ira en mode Guard, ce qui veut dire qu'il sera vulnérable pendant une brève période de temps. Si vous pouvez amener votre adversaire en mode Guard Crush, cela vous donnera une excellente occasion de lancer une combinaison puissante sur lui.

Système du jeu

Evasive Rolls

Les roulades évasives exécuteront une roulade en avant ou en arrière sur le sol. Durant une roulade évasive, vous deviendrez invincible pendant un moment. Cette tactique est utile pour s'échapper d'une volée d'attaques, ou pour fuir des projectiles. Toutefois, vous resterez vulnérable aux lancers et vous serez exposé à une attaque pendant une fraction de seconde lorsque la roulade se termine.

Guard Cancel

En consommant 1 barre de pouvoir, vous pouvez utiliser une **guard-cancel roll** ou une **guard-cancel blowback attack**. Une **guard-cancel roll** est différente d'une roulade régulière : non seulement serez-vous invincible aux coups et aux projectiles, mais vous serez également invincible aux lancers. De plus, vous ne serez pas exposé à une attaque à la fin de la roulade, donc c'est un bon moyen de créer des occasions pour une contre-attaque. Une **guard-cancel blowback attack** est très rapide et vous resterez invincible jusqu'à ce que l'attaque soit entamée. C'est un bon moyen de répliquer après avoir bloqué l'attaque de votre adversaire, mais vous devenez vulnérable si votre adversaire parvient à l'éviter, donc utilisez cette attaque soigneusement.

Types d'attaques spéciales

Dans ce jeu, vous pouvez exécuter des attaques spéciales en entrant certaines commandes. Selon le nombre de barres de pouvoir que vous possédez et l'état de votre jauge Drive, vous pouvez avoir une gamme de mouvements dévastateurs à votre disposition :

EX Special move	Une version améliorée d'une Special move qui consomme 1 barre de pouvoir. Des améliorations telles que l'invincibilité et la capacité de combinaison sont ajoutées (différentes pour chaque attaque).
Desperation move	Une Special move de catégorie supérieure qui consomme 1 barre de pouvoir. Il commence par un effet d'éclair.
EX Desperation move	Une version améliorée d'un Desperation move qui consomme 2 barres de pouvoir. Tout comme EX Special move, plusieurs améliorations y sont ajoutées.
NEO MAX move	La plus perfectionnée des Special moves, NEO MAX move consomme 3 barres de pouvoir et 100 % de la jauge Drive. Chaque personnage dispose d'un seul de ces mouvements et il est suffisamment puissant pour mettre les chances de votre côté. Pendant que vous vous trouvez en Hyperdrive Mode, vous pouvez l'utiliser en consommant 2 barres de pouvoir et le reste de la jauge Drive.

Drive Cancel

En consommant 50 % de la jauge Drive, vous pouvez exécuter une Drive Cancel– annuler une certaine Special move pendant son déroulement et poursuivre avec une autre Special move (faisant une combinaison de deux Special move). La plupart des Special move qui utilisent des coups de poing et des coups de pied peuvent être sujettes à une annulation Drive; Les projectiles et les lancers n'y sont pas sujets. Drive Cancel peut être utilisée seulement lorsque la première Special move touche sa cible. Donc, si la première attaque spéciale est bloquée ou simplement manquée, le fait d'exécuter une commande pour une deuxième Special move n'aura aucun effet. Vous ne pouvez non plus effectuer une Drive Cancel d'une Special move de la même attaque (peu importe si vous utilisez le bouton léger ou fort). Toutefois, vous pouvez effectuer une Drive Cancel d'une Special move (léger ou fort) dans la version EX d'une même attaque.

Système du jeu

Super Cancel

En consommant au moins 1 barre de pouvoir et 50% de la jauge Drive, vous pouvez annuler certaines Special moves pendant leur déroulement et poursuivre avec une Desperation move. Contrairement à l' Drive Cancel, Super Cancel peut être utilisée avec certains projectiles et lancers, et peu importe si Special move touche sa cible ou si elle est bloquée, une Desperation move peut toujours être effectuée. En outre, certaines Special moves peuvent être sujettes à une Super Cancel dès le début de l'attaque, ou même si l'attaque est manquée.

Hyperdrive Mode

Le fait d'appuyer sur LK + HP lorsque votre jauge Drive est à 100 % active le Hyperdrive Mode, vous permettant ainsi d'exécuter diverses Cancels successivement pendant une durée limitée. Si vous avez au moins 2 barres de pouvoir durant le Hyperdrive Mode, vous pouvez exécuter une attaque NEO MAX move, l'attaque la plus puissante dans le jeu.

Hyperdrive Cancel

Pendant que vous vous trouvez en Hyperdrive Mode, vous pouvez exécuter une Hyperdrive Cancel, annulant ainsi certaines attaques spéciales pendant leur déroulement afin de poursuivre avec une autre Special moves ou une Desperation move (y compris une NEO MAX move). Peu importe si la première Special move touche sa cible ou si elle est bloquée, l'attaque Special ou Desperation qui suit peut être effectuée.

MAX Cancel

Si vous avez au moins 3 barres de pouvoir pendant que vous vous trouvez en Hyperdrive Mode, vous pouvez exécuter une MAX Cancel, annulant ainsi certaines Desperation moves pendant leur déroulement afin de poursuivre avec une NEO MAX move. Si vous arrivez à entrer cette combinaison, vous détériorerez grandement la vitalité de votre adversaire et vous vous approcherez de la victoire.

Modes de jeu

❶ TUTORIEL

Ce mode est destiné aux joueurs de KOF qui jouent pour la première fois à ce jeu.Rose Bernstein, l'organisatrice du tournoi, vous enseignera les principes de base d'une façon facile à comprendre. Apprenez ici comment utiliser les commandes de base et familiarisez-vous avec le système.

Menu Tutoriel

Lorsque vous sélectionnez TUTORIEL dans le menu principal, on vous présentera les deux options suivantes :

■ SYSTÈME DE BASE

Cette section du tutoriel explique les commandes de base des personnages, telles que se déplacer, sauter, s'accroupir et courir.

■ SYSTÈME DE JAUGE

Cette section du tutoriel explique les diverses jauges et les actions qu'elles vous permettent d'exécuter. Vous apprendrez à propos des Desperation moves, EX Special moves, Guard Cancel, Drive Cancel, etc.

Écran du menu du tutoriel

Déroulement du tutoriel

Tout d'abord, Rose vous donnera des explications sur le système et les commandes. Elle vous demandera ensuite d'exécuter une action, donc suivez ses directives. Si vous réussissez, vous passerez au prochain sujet.

Écran du tutoriel

Ici, je vous entraînerai aux principes de base du combat.

Grâce à mes directives, les débutants n'auront rien à craindre. Ohoho...

Modes de jeu

❷ ARCADE

Dans ce mode, vous participerez aux batailles en équipes de 3 contre 3 contre l'ordinateur. Vous devrez effectuer six parties régulières et deux parties contre les boss. Toutefois, afin de combattre les boss, vous devez avoir accumulé un minimum de 2 500 000 points à la fin des six parties régulières.

Actions Requises

Durant les parties disputées contre l'ordinateur, un objectif sera affiché à l'écran. Si vous atteignez l'objectif, vous recevrez plusieurs avantages.

Exemples d'Action Requise

Frappez votre adversaire avec trois REGULAR ATTACKS
Frappez votre adversaire avec des SPECIAL MOVE
Frappez votre adversaire avec des EX SPECIAL MOVE
Effectuez une combinaison de 3 coups
Effectuez un DRIVE CANCEL
Effectuez 3 roulades avant/arrières

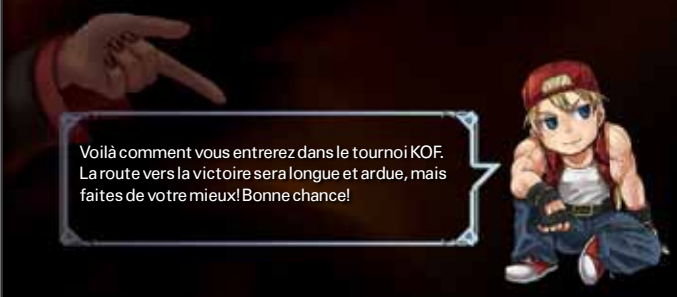
Action Requise – exemples de boni

Barre de pouvoir +50% / Jauge Drive +50% /pointage + 10 000 points

Service de continuité

Si vous perdez une partie contre l'ordinateur, le décompte de continuité s'affichera. Pour rejouer une partie, appuyez sur START durant le décompte, et à l'écran Service de continuité, choisissez l'une des options suivantes :

JAUGE DE POUVOIR – JAUGE MAX HD	Rejouez la partie avec une barre de pouvoir et une jauge Drive pleinement stockées à 100 % (pour le joueur)
1/4 de la Vie du CPU de réduite	Rejouez la partie avec une un ordinateurdont la vitalité est à 25 %
Puissance d'Attaque PLUS – Défense PLUS	Rejouez la partie avec une puissance d'attaque et une puissance de défense accrues)
Pas de Bonus	Rejouez la partie dans des conditions normales, sans aucune aide



Modes de jeu

③ HISTOIRE

Dans ce mode, vous aurez droit à une variété d'histoires personnelles non mentionnées dans la version Arcade, vous permettant ainsi d'en apprendre davantage sur les personnages et le monde de jeu. Faire des choix différents et obtenir différents résultats de combat pourraient vous mener à une nouvelle scène; essayez toutes les différentes options afin de voir chaque scène. La difficulté de l'ordinateur dans ce mode peut être changée dans le menu OPTIONS, sous Options de Jeu. (P. 26)

Menu des Chapitres

À partir du menu des Chapitres, vous pouvez accéder aux scènes pour les visionner de nouveau. Une fois que vous avez regardé une scène, elle est ajoutée au menu des Chapitres et vous pouvez la sélectionner à tout moment.

Écran du menu des Chapitres

Écran Visual Novel

Écran Visual Novel

Le mode HISTOIRE est rempli d'épisodes que l'histoire principale n'a pas pu couvrir.

Peut-être découvrirez-vous la raison de mes gestes... ou peut-être pas♪

Modes de jeu

4 VERSUS

Vous pouvez combattre des adversaires réels ou des personnages contrôlés par l'ordinateur dans ce mode. Faites tout d'abord vos sélections dans les Menu Versus et Sélection Manette, puis sélectionnez vos personnages, déterminez le handicap et sélectionnez l'arène. Lorsqu'une partie prend fin, vous pouvez choisir de rejouer, de changer l'ordre (PAR ÉQUIPE VS seulement), de changer les personnages ou de retourner au Menu Principal.

Versus Menu

Sélectionnez le format de la partie. Vous pouvez choisir PAR ÉQUIPE VS pour jouer des parties en équipes de 3 contre 3, ou SOLO VS pour faire des combats 1 contre 1 en trois rounds (paramètre par défaut).

Écran du menu Versus

Sélection manette

Attribuez le type de joueur (humain/ordinateur) pour le JOUEUR 1 (côté gauche) et le JOUEUR 2 (côté droit).

Écran de sélection manette

Handicap

Pour chaque joueur, réglez le handicap qui sera appliqué au début de la partie : Niveau 1 (vitalité à 50 %), Niveau 2 (vitalité à 75 %), Niveau 3 (normal, Niveau 4 (1 barre de pouvoir et la jauge Drive à 50%), ou Niveau 5 (barres de pouvoir et la jauge Drive au MAX).

Écran d'attribution de handicap

Sélection de l'arène

Sélectionnez l'arène dans laquelle vous voulez combattre. Vous pouvez choisir n'importe quelle arène qui apparait dans le jeu.

Écran de sélection de l'arène

Je ne pense pas que j'ai besoin de vous dire de quoi il s'agit dans ce mode... Allez! Combattez autant que votre cœur vous le dit.

Moi? J'ai mon verre ici et je vais en profiter... *hic*

Modes de jeu

⑤ ENTRAÎNEMENT

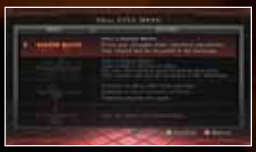
En mode d'Entraînement, vous pouvez passer du temps à perfectionner vos techniques en utilisant le personnage de votre choix. Sélectionnez un personnage à utiliser, puis sélectionnez le personnage que vous voulez comme adversaire et l'arène dans laquelle vous voulez pratiquer. Appuyez sur START durant la pratique pour accéder au menu Entraînement, où vous pouvez ajuster des paramètres tels que le comportement de l'adversaire et l'état des jauges des deux personnages. Le menu Entraînement vous permet aussi de vérifier la liste de commandes de votre personnage, de changer les configurations de boutons et de sélectionner un différent personnage à utiliser. Pour changer les pages dans le menu Entraînement, utilisez LB/RB. De plus, le menu Configuration sous OPTIONS (P. 70) vous permet d'enregistrer jusqu'à 10 secondes d'entrée de commandes et de les rejouer/répéter durant la pratique.

Écoutez-moi bien! La seule façon de devenir plus fort est de pratiquer sans arrêt!

⑥ Xbox LIVE

Connectez-vous à Xbox LIVE et affrontez en ligne des joueurs situés de part et d'autre du monde.

Remarque : un abonnement Or à Xbox LIVE est requis pour jouer en ligne.



Écran du menu Xbox LIVE

Menu Xbox LIVE

Le menu Xbox LIVE présente les quatre options suivantes :

- **Matchmaking selon classement**
  Combattez en vertu des réglementations spécifiées; vos résultats seront enregistrés sur le tableau des classements de Xbox LIVE (P. 63)
- **Matchmaking d'amis**
  Jouer dans ce mode n'affectera pas vos statistiques sur le tableau des classements de Xbox LIVE. Vous pouvez vous affronter en toute simplicité. (P. 63)
- **Groupe d'amis Xbox LIVE**
  Ce mode affiche les personnes dans votre soirée qui jouent à ce jeu. (P. 64)
- **Classement**
  Visualisez le tableau des classements de Xbox LIVE. (P. 64)

★**Sauvegarde des données de reprises vidéo :** vous pouvez sauvegarder l'enregistrement de votre match en ligne comme données de reprise vidéo à la fin du match. Les données de reprise vidéo que vous avez sauvegardées peuvent être regardées et gérées dans le mode REPLAY. (P. 64)

Modes de jeu

Matchmaking selon classement

Il existe quatre façons de rechercher des adversaires pour des matchs classés :

Écran du Menu de match classé

PARTIE RAPIDE
Faites une recherche rapide d'un adversaire sans préciser les conditions de match. Le match débutera immédiatement après que vous ayez trouvé un adversaire.

PARTIE PERSONNALISÉE
Recherchez un adversaire qui répond à vos critères précis.

PARTIE CRÉER [ARCADE]
Attendez que vos adversaires vous lancent un défi. Vous jouerez contre l'ordinateur dans le mode ARCADE pendant que vous attendez.

PARTIE CRÉER [ENTRAÎNEMENT]
Attendez que vos adversaires vous lancent un défi. Vous serez en mode ENTRAÎNEMENT en attendant qu'un match soit trouvé.

★Téléchargement des données de reprise vidéo : si vous satisfaites aux exigences suivantes lorsque vous terminez un match classé, vous serez en mesure de télécharger des données de reprise vidéo pour ce match.

Remarque : le téléchargement des données de reprise vidéo pourrait prendre quelques instants. Le tout varie selon votre connexion réseau.

[prérequis en matière de téléchargement]

1) Le match classé doit se terminer de façon appropriée.

2) Vous devez occuper un rang élevé sur le tableau de classements des victoires mensuelles.

Veuillez prendre note que si les données de reprise vidéo ne satisfont pas aux exigences ci-dessus une fois téléchargées, elles pourraient être supprimées sans aucun avertissement lorsque le rang de victoires mensuelles est réinitialisé.

MATCHMAKING D'AMIS

Vous pouvez établir vos propres règles et jouer des matchs informels. Les résultats ne seront pas enregistrés sur le tableau des classements de Xbox LIVE et vous ne pourrez pas télécharger des données de reprise vidéo du match Il existe trois façons de rechercher des adversaires pour jouer un match joueur.

Écran du menu de match joueur

PARTIE RAPIDE
Une liste de salles s'affichera; sélectionnez celle que vous voulez joindre.

PARTIE PERSONNALISÉE
Une liste de salles qui satisfont à vos exigences sera affichée; sélectionnez celle que vous voulez joindre.

PARTIE CRÉER
Établissez vos conditions et créez votre propre salle. Vous serez en mode ENTRAÎNEMENT (P. 62) pendant que vous attendez.

Discussion en ligne : vous pouvez discuter avec votre adversaire aux écrans Room et Match Preparation, ainsi que pendant le combat.

Message préétabli : à l'écran Room, vous pouvez envoyer des messages préétablis à votre adversaire. Un message peut également être automatiquement affiché lorsque vous entrez dans une salle ou durant un match, si vous en enregistrez un à l'avance. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité plutôt que de discuter en ligne.

Modes de jeu

Groupe d'amis Xbox LIVE

Vous pouvez engager une session du Groupe d'amis Xbox LIVE. Les membres de la soirée qui jouent à ce jeu seront répertoriés dans la liste lorsque vous choisirez ce mode.

Classement

Avec Xbox LIVE, vous pouvez voir les données des joueurs autour du globe dans différentes catégories de classement :

■ Victoires (total)

Une liste des meilleurs joueurs au monde en matière du nombre total de matchs gagnés.

■ Victoires (mensuel)

Une liste des joueurs ayant le plus grand nombre de victoires par mois.

■ Time attack (général)

Une liste des temps d'exécution les plus rapides pour Time Attack du mode MISSION. (P. 24)

■ Ranking points

Une liste des meilleurs joueurs au monde en matière de Ranking Points (les seuls points d'évaluation dans ce jeu) gagnés dans les matchs classés.

Si vous allez jouer en ligne... pourquoi ne pas mettre vos compétences à l'essai en jouant contre des joueurs de part et d'autre du monde?

Vous pourriez tomber sur des joueurs plus forts que vous... Hyahahahaha

❼ REPLAY

Ce mode est pour regarder et gérer les données de reprise vidéo sauvegardées des matchs en ligne. (P. 62.) Sélectionnez ce mode et vous verrez une liste des données de reprise vidéo sauvegardées. Déplacez le curseur aux données que vous voulez regarder et confirmez que vous voulez les regarder. Pendant que vous visionnez les données de reprise vidéo, vous pouvez avancer l'image, la mettre sur pause, sauter des rounds, afficher/masquer les données et les jauges d'attaque, etc. Appuyez sur le bouton Y pour supprimer les données de reprise vidéo sur lesquelles le curseur se trouve.

8 GALERIE

Dans ce mode, vous pouvez accéder à ce qui suit: Visuel (illustrations/films), Son (musique de fond/voix des personnages/voix du système) et Invitation (illustration spéciale). Toutefois, tous les éléments contenus dans Visual et Invitation sont verrouillés. Vous ne pourrez donc pas les voir dès le début du jeu. Ils sont déverrouillés en répondant à certaines exigences durant le jeu. Vous pouvez passer d'une page à une autre dans GALERIE en appuyant sur LB/RB.

Écran de sélection Visuel

VISUEL

Cette section consiste en deux catégories : ARTWORK et MOVIE. Visualiser une d'œuvre d'art déverrouillée changera l'écran à GALERIE Viewer, où des fonctions telles que zoom avant/arrière peuvent être utilisées. Pour les films, sélectionnez et confirmez ceux que vous voulez regarder, et ils seront visionnés automatiquement.

Écran de visualisation

SON

Il y a trois catégories : MUSIQUE, VOIX et VOIX SYSTÈME. MUSIQUE vous permet d'écouter la musique utilisée dans le jeu (y compris les versions arrangées). VOIX contient les voix de tous les personnages et VOIX SYSTÈME contient les messages vocaux du système utilisés dans le jeu. Pour MUSIQUE et VOIX SYSTÈME, sélectionnez le numéro d'un son et confirmez-le pour l'entendre. Pour VOIX, sélectionnez un personnage en premier, puis le numéro du son que vous voulez entendre.

Écran de sélection de son

INVITATION

Ici, vous pouvez voir une œuvre d'art très spéciale. Chaque fois que vous satisfaites à une exigence spécifique dans le jeu, une nouvelle portion de l'image vous sera révélée. Satisfaites à toutes les conditions pour compléter la grande illustration.

Écran Invitation

J'avais tellement hâte de voir ce qui se trouvait dans la section GALERIE... Je n'arrive pas à croire qu'il faut que je les déverrouille.

Diana m'avait bien dit que rien n'est facile dans le monde réel...

Modes de jeu

3 MISSION

Maîtrisez trois différentes sortes de mission ici : Time Attack, Survival et Trial. Une fois que vous menez à terme ces missions, vous apprendrez comment contrôler le personnage efficacement, ainsi que leurs combinaisons et leurs tactiques de combat.

Écran de sélection de missions

TIME ATTACK

Dans ce mode, vous sélectionnez un personnage et combattez des adversaires contrôlés par l'ordinateur en respectant les règlements établis aussi rapidement que possible. Vainquez tous les personnages contrôlés par l'ordinateur pour compléter le mode Time Attack, où votre temps sera enregistré dans le classement. (Remarque : vous ne pouvez pas continuer si vous perdez.) Si votre temps d'exécution satisfait aux exigences, il pourrait être téléchargé au tableau des classements de Xbox LIVE. (P. 64)

SURVIVAL

Sélectionnez un personnage et affrontez autant de personnages contrôlés par l'ordinateur que vous le pouvez. Une fois que vous perdez, la mission sera terminée et le nombre d'adversaires que vous avez vaincus sera affiché.

TRIAL

Dans cette mission, on vous demandera d'exécuter diverses tâches concernant le personnage. Chaque personnage a dix tâches à accomplir, lesquelles sont axées principalement sur les combinaisons. Une fois que vous accomplissez les dix tâches, vous aurez maîtrisé les combinaisons pour le personnage en question.

Écran de sélection de tâches

Écran du mode Trial

Ces missions sont toutes très stimulantes, mais rappelez-vous : plus l'obstacle est difficile, plus grands seront les bénéfices que vous récolterez lorsque vous le surmonterez!

C'est un excellent moyen d'entraîner votre cerveau, votre corps et votre esprit!

10 PERSONNALISER

Ce mode vous permet de modifier votre profil pour les parties en ligne et de changer les couleurs de votre personnage.

Écran du menu Profil

Écran de modification de la couleur du personnage

PROFIL

Trois options s'offrent à vous :

- **PERSONNALISER ÉQUIPE**
  Créez une équipe à utiliser dans les parties en ligne. L'équipe enregistrée sera affichée dans votre profil.
- **PERSONNALISER ICÔNE**
  Les icônes sont obtenues en satisfaisant à certaines exigences dans le jeu. Vous pouvez en sélectionner une à afficher dans votre profil.
- **PERSONNALISER MESSAGE**
  Entrez un message préétabli que vous voulez utiliser dans votre profil.

PERSONNAGE

Vous pouvez créer jusqu'à cinq séries de couleurs personnalisées pour chaque personnage. Sélectionnez le personnage que vous voulez créer ou dont vous voulez modifier les couleurs, puis choisissez un des cinq espaces (PERSONNALISER 1 – 5) et attribuez votre couleur personnalisée. Elle sera sauvegardée et rendue disponible à l'écran de sélection de personnages.

11 DONNÉES JOUEUR

Diverses statistiques concernant le joueur et les personnages individuels peuvent être consultées dans ce mode.

DONNÉES JOUEUR

Ici, vous pouvez voir votre temps de jeu total, le pointage le plus élevé, les résultats des modes Mission, les données sur les parties en ligne et les données sur l'utilisation de personnages.

DONNÉES PERSONNAGE

Le nombre de fois que ce personnage a été utilisé, les résultats des modes Time Attack et Survival et le taux de réussite du mode Trial seront affichés pour chaque personnage.

Oy! Vous devez bien paraître lorsque vous combattez en ligne. Je parle de votre profil et des couleurs personnalisées de votre personnage! Et gardez l'œil sur vos données personnelles!

⑫ Marché Xbox LIVE

Ce mode vous permet d'accéder au Marché Xbox LIVE, où vous pourrez acheter des accessoires de jeu additionnels sans avoir à quitter la partie. Un abonnement Argent Xbox LIVE est requis pour utiliser le Marché Xbox LIVE.

Comment acheter?

En sélectionnant cette option, vous serez mené automatiquement au Marché Xbox LIVE, où vous pouvez trouver les toutes dernières informations sur le contenu téléchargeable pour ce jeu. Vous pouvez télécharger des thèmes, des photos de joueurs et d'autres articles que vous voulez en allant à la page d'achat.

J'irais vérifier les nouveaux contenus téléchargeables assez fréquemment si j'étais à votre place...

⑬ OPTIONS

Ce mode vous permet de régler divers paramètres du jeu. Choisissez à partir des cinq options suivantes :

Écran du Menu Options

OPTIONS DE JEU

Vous pouvez changer les paramètres de bataille ici.

■ NIVEAU IA

Choisissez à partir de cinq niveaux de difficulté pour l'ordinateur. 1 est le plus facile, 5 est le plus difficile.

■ ROUND

Réglez le nombre de rounds à gagner dans le mode SOLO VS à 1, 2, ou 3.

■ TEMPS

Réglez la limite de temps pour chaque round à 30, 60, 99, ou ∞ (infini).

■ DÉFAUT

Réglez toutes les options du jeu au réglage par défaut.

Écran de l'Options de Jeu

SYSTÈME

Vous pouvez changer les paramètres liés au système ici.

LANGUE

Choisissez la langue d'affichage du texte du jeu : Japonais, Anglais, Allemand , Italien, Espagnol, Français , Chinois (simplifié), Chinois (traditionnel), ou Coréen.

VIBRATION

Réglez la vibration de la manette à OUI ou NON.

Écran des options du système

DÉFAUT

Réglez toutes les options du système aux paramètres par défaut.

AUDIO

Réglez les paramètres audio du jeu ici.

VOLUME MUSIQUE

Réglez le volume de la musique de fond.

VOLUME AMBIANCE

Réglez le volume des sons d'ambiance.

VOLUME VOIX

Réglez le volume des voix des personnages et des voix du système.

Écran des options de son

VOLUME BRUITAGES

Réglez le volume des effets.

VOLUME DU CHAT VOCAL

Réglez le volume des discussions en ligne pour les parties en ligne et le lobby Xbox LIVE.

RÉGLAGE MUSIQUE DU COMBAT

Sélectionnez le type de musique de fond utilisée durant les parties.

DÉFAUT

Réglez toutes les options de son aux paramètres par défaut.

Modes de jeu

CONFIGURATION

Vous pouvez attribuer les fonctions aux boutons de la manette ici. Attribuez une fonction à chaque bouton pour un réglage des contrôles qui convient le mieux à votre style de jeu. Il y a aussi les fonctions de bouton exclusives au mode Entraînement qui vous permettent d'enregistrer, de jouer et de répéter les entrées de commandes. Sélectionnez DÉFAUT pour régler la configuration des boutons aux paramètres originaux.

Écran de configuration des boutons

CLASSEMENT

Les classements Ranking Scores et Ranking Time Attack peuvent être visualisés ici.

Écran de Classement

Le jeu devient beaucoup plus intéressant si vous le personnalisez comme vous le voulez; allez-y, essayez-le.

Vous n'arriverez quand même pas à me battre!

Join the Atlus Faithful!

Atlus Faithful is a free membership service that will give you access to breaking news, special promotions, exclusive content and more. Visit **www.atlus.com/faithful** and create your login and password. You'll immediately start receiving membership benefits!

Go to www.atlus.com and follow us on:

Atlus Customer Service Department/Technical Support Line

Please call (949) 788-0353 for help in operating our products or for general product questions. Representatives are available Monday - Friday, 9:00am to 5:30pm Pacific Time. You can also reach us at service@atlus.com.

Joignez-vous à Atlus Faithful!

Atlus Faithful est un service gratuit qui vous donnera accès aux actualités les plus récentes, aux promotions spéciales, à du contenu exclusif et plus encore. Rendez-vous à l'adresse **www.atlus.com/faithful** et créez votre code d'utilisateur et votre mot de passe. Vous profiterez instantanément des avantages offerts aux membres!

Rendez-vous à l'adresse www.atlus.com et suivez-nous sur:

Numéro Service consommateurs/Assistance technique Atlus

(949) 788-0353 Appelez ce numéro pour obtenir de l'aide au sujet de nos produits ou pour nous poser des questions. Nos agents sont disponibles du lundi au vendredi, de 9h à 17h30, heure du Pacifique. Vous pouvez également nous joindre à l'adresse courriel service@atlus.com.

atlus.com/kofxiii

© SNK PLAYMORE "THE KING OF FIGHTERS" is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATION. Published by ATLUS. Exclusively distributed by Index Digital Media, Inc.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft.

Part No. KOF-XB3-BK