



# DOA2

DEAD OR ALIVE 2

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

## Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essayez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

## PIRATAGE INFORMATIQUE

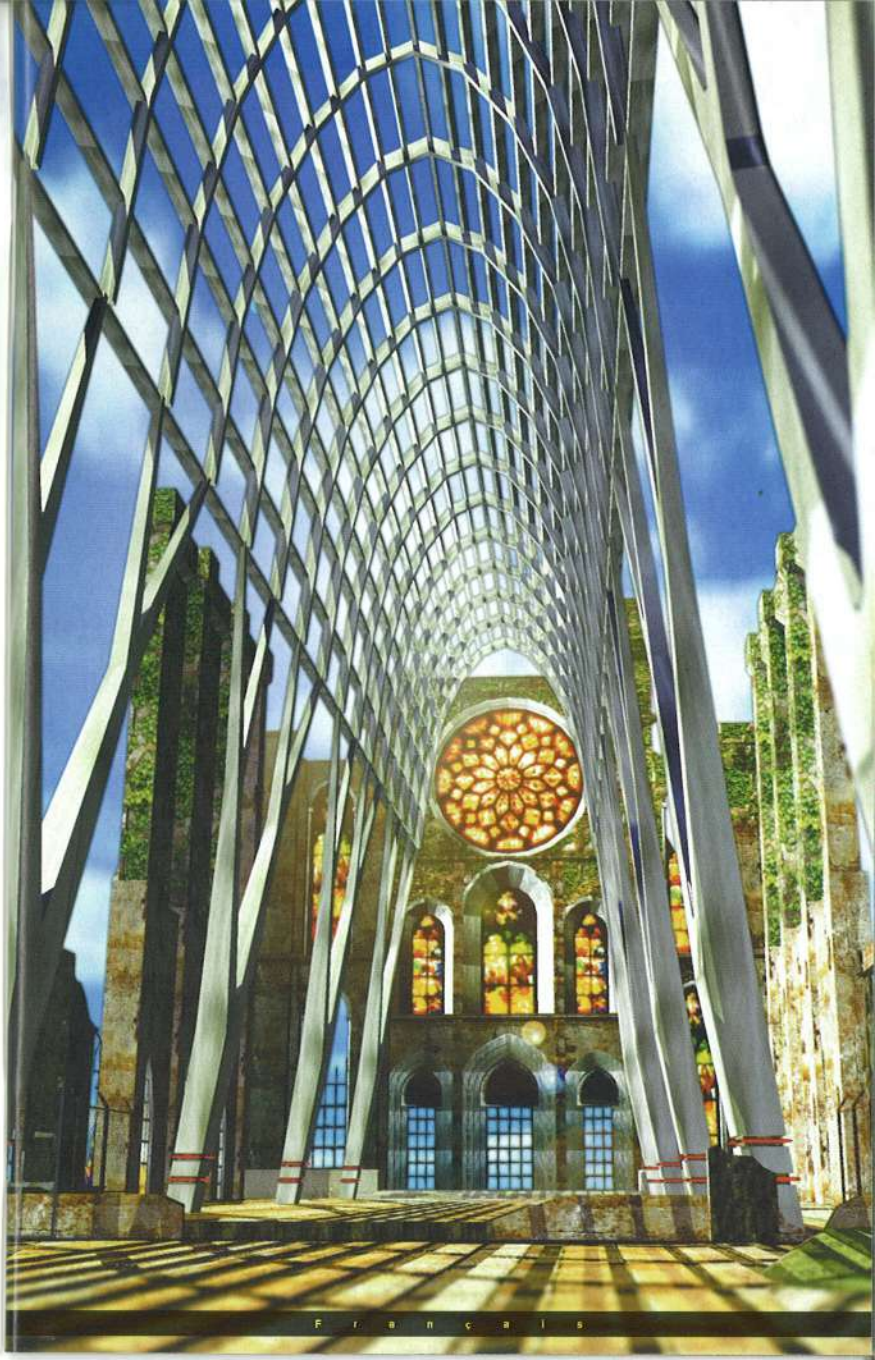
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

SCES-50003

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (RMB) (pour PlayStation®2): 65KB minimum • Multitap (pour PlayStation®2) adaptable: 1 - 4 Joueurs  
• Compatible contrôle analogique : toutes les touches • Compatible fonction de vibration

Game © TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000. ALL RIGHTS RESERVED.  
Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by TECMO, LTD.



# Introduction

Lorsqu'un grand leader de l'envergure de Fame Douglas est assassiné, le monde entier ne peut s'empêcher de réagir.




La mort de Douglas, à qui nous devons le légendaire championnat Dead or Alive, a fait sombrer l'univers dans le chaos et a ouvert la voie aux forces du mal.

Plus rien n'est sacré, pas même le tout nouveau Championnat Dead Or Alive 2, dont le nouveau responsable est un homme infect et corrompu, un homme capable de tuer, un homme coupable du meurtre de Fame Douglas...

Les participants arrivent de tous les coins du monde. Certains ont des objectifs qu'ils gardent secrets, la plupart ont des comptes à régler, mais tous sont mus par le même désir : une volonté féroce de remporter le Championnat Dead Or Alive 2 si convoité.

# Installation

Installez votre PlayStation® 2 en suivant les instructions de son manuel d'utilisation. Assurez-vous que le bouton POWER (situé au dos de la console) est en position éteinte. Insérez les manettes de jeu / autres accessoires nécessaires AVANT d'allumer la console. Nous vous recommandons de ne pas insérer ou retirer d'accessoire lorsque la console est allumée.

Vous pouvez maintenant allumer la console à l'aide du bouton POWER et appuyer sur le bouton /RESET Lorsque l'indicateur d'alimentation s'allume, appuyez sur le bouton  pour ouvrir le compartiment à disque. Insérez le CD DEAD OR ALIVE 2 dans le compartiment à disque face vers le haut. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton  pour refermer le compartiment à disque.

**REMARQUE:** les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression, mais il se peut que des modifications soient intervenues au sein du jeu à un stade ultérieur de son développement. Toutes les photos d'écran incluses dans ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu, et il est possible que certaines photos soient issues d'écrans non-finalisés différant légèrement de ceux de la version finale du jeu.

## Avertissement :

Ce jeu a été conçu uniquement en qualité de divertissement. Veuillez ne pas essayer de reproduire ces mouvements chez vous.

## Parties à 2 Joueurs

Deux manettes sont nécessaires pour les modes à 2 joueurs de DEAD OR ALIVE 2. Branchez la manette du joueur 1 dans le port de manette 1, et celle du joueur 2 dans le port de manette 2.

## Memory Cards (Cartes Memoire)

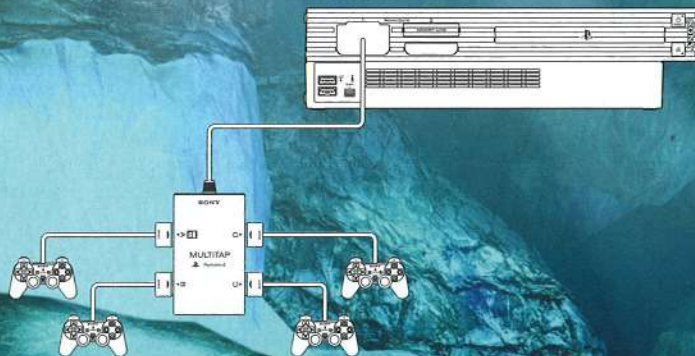
**REMARQUE:** dans ce manuel, le terme "Memory Card (Carte Mémoire)" désigne la Memory Card (Carte Mémoire) (8 Mo) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les Memory Cards (Cartes Mémoire) (code produit SCPH-1020 E) conçues pour la PlayStation® et la PlayStation® (PSone™) ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder vos paramètres et votre progression, insérez une Memory Card (Carte Mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) No 1 de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger des données de parties sauvegardées à partir de la même Memory Card (Carte Mémoire), ou d'une autre Memory Card (Carte Mémoire) contenant des données de parties DEAD OR ALIVE 2 sauvegardées précédemment. Assurez-vous qu'il reste suffisamment d'espace disponible sur votre Memory Card (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

**REMARQUE :** lorsque vous insérez dans votre console une Memory Card (Carte Mémoire) (8 Mo) (pour PlayStation® 2) contenant des données DEAD OR ALIVE 2 sauvegardées, ces données sont chargées automatiquement au moment du démarrage.

## Utilisation D'un Multitap

**REMARQUE:** dans ce manuel, le terme "Multitap" désigne le Multitap (pour PlayStation® 2) (Code produit SCPH-10090 E). Ce produit ne prend pas en charge le Multitap (Code produit SCPH-1070 E) conçu pour les consoles PlayStation® et PlayStation® (PSone™).



Utilisez un Multitap pour les parties à 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur doit avoir une manette. Branchez le Multitap dans le port de manette 1 de votre PlayStation® 2, puis branchez la manette du joueur 1 dans le port de manette 1-A du Multitap, et branchez successivement les autres manettes dans les ports de manette 1-B, 1-C, etc. Assurez-vous que le Multitap est installé correctement AVANT d'allumer votre console PlayStation® 2.

# Commandes De Jeu

**REMARQUE:** les commandes suivantes s'appliquent lorsque les personnages sont tournés vers la droite

## Touches L1/L2

Combiner avec ↑ ↓ ← ou → pour faire des pas

## Touches DIRECTIONNELLES

Déplacer personnage



Courir (appuyez une première fois, puis une deuxième)



Avancée brusque (appuyez deux fois)



Recul brusque (appuyez deux fois)

## Touche Analog Mode

Le voyant de mode passe au rouge en mode analogique

## JOYSTICK ANALOGIQUES GAUCHE ET DROIT

Utilisés pour faire des pas en mode analogique (voyant de mode reste rouge).

## Touches R1/R2 + +

Changement de partenaire (pour le mode Bataille uniquement)

## Touche

## COUP DE POING

## Touche

**LIBRE** (Touche multi-fonction pour prises, gardes, pas, etc combinée avec ↑ ↓ ← ou →)

## Touche







## COUP DE PIED

## Touche +

## JETÉ (Eviter Jeté)

## Touche START

Pause

 représente la touche   
 représente la touche   
 représente la touche 

Pour réinitialiser et retourner à l'écran titre en cours de partie, appuyez simultanément sur la touche  et la touche 

# Touches Directionnelles- Déplacements

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. désignent la direction des touches directionnelles ainsi que celle des joysticks analogiques gauche et droit. Si vous souhaitez utiliser les joysticks analogiques gauche et droit, assurez-vous que la manette analogique (DUALSHOCK2) se trouve en mode analogique (Voyant de mode : rouge).

**REMARQUE:** appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ←, ou → pour naviguer dans les écrans de menus.

## Faire Des Pas

▲ **F** mouvement de fond    ▼ **F** mouvement de le premier plan

Appuyez simultanément sur les touches ↑, ↓, ← ou → et **F** pour faire faire des pas à vos personnages. Si vous relâchez la touche **F** ou cessez d'utiliser les touches directionnelles, le statut de la partie redeviendra normal.

- ▶ Indique une brève pression sur la touche directionnelle.
- Indique une longue pression sur la touche directionnelle.

## Coups

Chaque personnage possède ses propres mouvements d'attaque. Combinez-les en utilisant les touches directionnelles pour exécuter des attaques variées.

Attaque haute :	Frappe les adversaires qui sont debout
Attaque moyenne :	Frappe les adversaires qui sont debout ou accroupis
Attaque basse :	Frappe les adversaires qui sont debout ou accroupis
Attaque super-haute :	Frappe les adversaires qui sont debout, ce coup est impossible à bloquer.

Lorsque votre adversaire chancelle, vous pouvez combiner toute une série d'attaques. Organisez vos coups le mieux possible pour provoquer un maximum de dégâts.

## Gardes

← **F** — Gardes haute et moyenne    ↓ **F** — Garde basse



Les attaques peuvent être effectuées en hauteur (au niveau de la tête et du cou), au milieu (au niveau du torse/au-dessus des genoux), ou en bas (au-dessous des genoux). Pour vous défendre face à des attaques hautes et moyennes, appuyez sur la touche ←. Pour vous défendre face à des attaques basses, appuyez sur la touche ↓. Vous pouvez aussi vous défendre en appuyant sur la touche **F**. De plus, vous pouvez esquiver les attaques hautes en vous accroupissant et les attaques basses en sautant.

## Jetes

**F** + **P** Jeté ordinaire    ▼ **F** + **P** Jeté bas



Lorsque vous vous trouvez à proximité d'un adversaire, vous pouvez utiliser les touches **F** + **P** pour le projeter. Chaque personnage a ses propres jetés. Appuyez sur la touche ↑, ↓, ← ou →, associée avec les touches **F** + **P** pour exécuter des jetés plus puissants.







## Eviter Un Jete



**F** + **P** Eviter Jetés ordinaires  
(Bien calculé) **F** + **P** Eviter une série de jetés

Vous pouvez éviter les jetés ordinaires en appuyant sur les touches **F** + **P** au moment où vous êtes projeté. Certains personnages peuvent exécuter un nouveau jeté directement après le premier. Une utilisation bien calculée des touches **F** + **P** vous permettra d'éviter ces jetés.

## Prises

(Contre une attaque haute)   High hold

(Contre une attaque moyenne)   Prise moyenne

(Contre une attaque basse)   Prise basse









En calculant correctement votre réponse aux coups de votre adversaire, vous pourrez détourner ses attaques et contre-attaquer. Sachez, cependant, que la méthode d'utilisation de votre commande de Prise varie en fonction du type de coup.

Lorsque vous êtes victime d'une contre-attaque, il se peut que vous vous retrouviez dans un "statut critique", période pendant laquelle vous serez incapable de vous défendre ou d'attaquer. Une prise fatale vous sortira du statut critique, en vous donnant une chance de vous sortir d'une situation délicate.

## Prises Verion Arcade

Vous pouvez faire passer les procédures d'exécution des prises en version ARCADE. Pour modifier ce paramètre, utilisez "CONTROLLER SETTING" (Configuration Manette) dans le mode Option.







Les procédures d'exécution reflètent le mode PlayStation®2 lorsque "Command Type" (Type de commande) est réglé sur "Default" (Défaut) et le mode ARCADE lorsque l'option est réglée sur "ARCADE".

(Contre une attaque haute)   Prise haute  
(Contre une attaque coup de poing moyenne)   Prise coup de poing moyenne  
(Contre une attaque coup de pied moyenne)   Prise coup de pied moyenne  
(Contre une attaque basse)   Prise basse

## Attaques a Terre








  +  Attaque à terre   ou   Attaque suivie

Lorsqu'un personnage se baisse, vous pouvez exécuter une attaque suivie. Utilisez la touche

 ou  et la touche directionnelle , ,  ou  pour l'attaque suivie, en fonction du personnage.


Les attaques à terre provoquent plus de dégâts, mais elles laissent à votre adversaire une plus grande chance d'attaquer pendant que vous les préparez

## Se Relever

1. Touche  plusieurs fois de suite):  
Relevez-vous rapidement à l'endroit où vous vous trouvez
2. Touches  et  (plusieurs fois de suite):  
Roulez sur le côté vers l'arrière
3. Touches  et  button (plusieurs fois de suite):  
Roulez sur le côté vers l'avant
4. Touche  (plusieurs fois de suite en se relevant):  
Donnez un coup de pied moyen en vous relevant
5. Touches  et  plusieurs fois de suite en se relevant):  
Effectuez une attaque coup de pied bas en vous relevant









# Commencer à Jouer

## Mode Select (Selection Mode)

Appuyez sur la touche  dans l'écran titre pour faire apparaître l'écran de sélection de mode.

Appuyez sur la touche directionnelle , ,  ou  pour sélectionner un mode et appuyez sur la touche  ou la touche  pour confirmer.

## Character Select (Selection Personnage)

Appuyez sur la touche , ,  or  pour choisir votre personnage. Vous pouvez sélectionner le costume de votre personnage en appuyant sur la touche directionnelle  lorsque le curseur se trouve sur un personnage situé dans la ligne du haut, et en appuyant sur la touche directionnelle  lorsque le curseur se trouve sur un personnage situé dans la ligne du bas. Une fois votre personnage et son costume sélectionnés, appuyez sur la touche  pour confirmer. Appuyez sur la touche  pour retourner à l'écran Mode Select (Sélection Mode).



# Rules (Regles)

## 1. CRITERES POUR REMPORTE LES BATAILLES

Dans les batailles, les conditions spécifiées ci-dessous sont requises pour remporter un set et le joueur qui remporte le nombre de sets prédéterminé gagne la bataille.

### KO:

La barre de vie de votre adversaire est épuisée.


### Time Up (Limite de temps) :

Votre niveau de santé est supérieur à celui de votre adversaire lorsque ce temps est écoulé.

## 2. DRAWS (EGALITES) ET SUDDEN DEATHS (MORTS SUBITES)

Si vous atteignez la limite de temps et que votre niveau de santé et celui de votre adversaire sont égaux, et dans le cas d'un double KO, le combat sera conclu par un match nul. Lorsqu'il y a égalité, les deux parties gagnent des points pour le set joué. Si les deux parties atteignent le nombre de sets requis pour la victoire au même moment, le vainqueur sera déterminé par un match de mort subite. Si le combat se termine par un match nul, c'est le tenant du titre qui l'emporte.

## 3. CONTINUE (CONTINUER)

Appuyez sur la touche  dans le temps qui vous est alloué, après l'apparition du message Game Over, pour commencer un nouveau défi.



# Ecran Des Batailles

## Set count (Compteur de sets) :

Indique le nombre de sets requis pour la victoire. Un voyant s'allume pour chaque set remporté. Vous gagnez la bataille lorsque tous les voyants sont allumés. Cette caractéristique ne figure pas dans les modes Histoire, Survie et Par équipe.

## Time (Temps) :

Votre temps est écoulé lorsque ce compteur atteint zéro. Le joueur ayant le plus grand niveau sur sa barre de vie remporte le combat.

## Life Gauge (Barre de vie) :

Le joueur perd lorsque sa barre de vie s'épuise.




## Victory Icons (Icônes de victoire) :

Des icônes de victoire apparaissent lorsque qu'une bataille est gagnée (pour les batailles à 2 joueurs uniquement). Si vous gagnez plusieurs batailles de suite, le nombre d'icônes augmente et leur forme change au bout d'une, cinq et dix victoires de suite. Chaque personnage a un type d'icône de victoire particulier.

**REMARQUE:** dans le mode Bataille, les deux joueurs ont chacun une barre de vie. L'affichage change de façon à ce que la barre du personnage qui se bat apparaisse toujours à l'avant.

# Menu De Pause Cours de Partie

Appuyez sur la touche  en cours de jeu pour mettre la partie en pause. L'écran de menu suivant apparaîtra alors.



Exit (Quitter pause) : retour à la partie  
Reset (Quitter partie) : met fin au mode Bataille et vous ramène à l'écran titre.

En fonction du mode de jeu en cours, d'autres options peuvent être disponibles pour le menu de pause en cours de partie.

## Modes De Jeu

Il existe onze modes de jeu différents. Deux joueurs peuvent s'affronter dans les modes Duel, Bataille et Par équipe ou pendant une attaque surprise.

### STORY MODE (MODE HISTORIE)

Ce mode vous permet de suivre l'histoire d'un personnage que vous avez choisi, et d'essayer de terminer cette histoire. Affrontez l'ordinateur : si vous battez tous vos ennemis, vous gagnerez le championnat Dead Or Alive 2. Si un autre joueur entre dans l'arène en cours de jeu, vous devez l'affronter. Si vous utilisez la manette Joueur 1, votre adversaire peut appuyer sur la touche  START de la manette Joueur 2, et si vous utilisez la manette Joueur 2, il peut appuyer sur la touche  de la manette Joueur 1 pour lancer une attaque surprise.

**REMARQUE:** : à la fin de la partie, l'écran "Continue" (Continuer) apparaît. Appuyez sur la touche  dans cet écran pour reprendre le jeu à la fin de la partie. Vous pouvez reprendre le jeu autant de fois que vous le souhaitez.



### TIME ATTACK MODE (MODE CONTRE LA MONTRE)

Dans le mode contre la montre, vous devez compléter le championnat Dead or Alive 2 le plus rapidement possible. Menez un tournoi en huit manches ; à la fin du tournoi, l'écran de résultats apparaît. Si votre temps total est parmi les dix meilleurs dans le mode contre la montre, vous pouvez enregistrer votre nom.

## SURVIVAL MODE (MODE SURVIE)

Le mode Survie est un mode à un joueur uniquement, dans lequel vous devrez affronter l'ordinateur jusqu'à ce que votre niveau de santé soit épuisé. Vous marquerez des points en fonction de votre temps et de divers objets apparaissant au cours de la partie, et l'objectif est de parvenir au score total le plus élevé à la fin de la partie. Dans ce mode, votre niveau de santé est partiellement restauré à la fin de chaque manche. Pour remporter des points, il suffit de limiter les dégâts lors des combats et de saisir toutes les chances de ramasser des points qui se présentent à vous. Lorsqu'une bataille en mode Survie se termine et que votre score figure parmi les dix premiers, vous pouvez enregistrer votre nom. Dans le cas d'une limite de temps ou d'une égalité, le défi est terminé : il n'y a pas de possibilité de continuer en mode Survie.

### OBJETS DU MODE SURVIE

Des objets apparaissent lorsque vous éliminez un ennemi ou que vous lancez une attaque suivie sur un adversaire à terre. Récupérez ces objets pour faire remonter votre niveau de santé et gagner des points. Il existe divers types d'objets, chacun ayant un effet particulier. Ces objets disparaissent après un certain temps.



5000 points  
Carotte



10,000 points  
Rouge à lèvres



20,000 points  
Sac d'argent



30,000 points  
Melon



Récupération de santé minimale  
20,000 si la santé est au MAX  
e.x. Hamburger



Récupération de santé moyenne  
30,000 points si la santé est au MAX  
ex : boulette de riz



Récupération de santé maximale  
50,000 points si la santé est au MAX  
ex : viande

## Danger Reach (Attention, Danger)

Si vous déclenchez une explosion dangereuse pendant une partie, vous gagnez non seulement 3 000 points, mais aussi un bonus de temps appelé Danger Reach (Attention, danger). Pendant ce Danger Reach, vous pouvez faire remonter votre score considérablement, et remporter par exemple le double de points pour les objets récupérés ou marquer des points supplémentaires pour les coups et les jetés. Déclenchez une autre explosion dangereuse lorsque vous vous trouvez en Danger Reach pour poursuivre dans ce statut. Votre capacité à prolonger le statut de Danger Reach sera un facteur décisif pour obtenir des scores élevés.

## TAG BATTLE MODE (MODE BATTLE)

Le mode Bataille vous permet de former une équipe de deux personnages et de mener une bataille deux contre deux. Les joueurs seuls peuvent participer à cinq tournois contre l'ordinateur, affronter un autre joueur, ou organiser des batailles impliquant quatre joueurs maximum simultanément. Vous pouvez organiser les équipes comme il vous plaît, mais un même personnage ne peut être choisi qu'une fois.

Le mode Bataille se compose de cinq modes de jeu.

#### **P1 vs COM (J1 contre COM)**

Partie à un joueur utilisant deux personnages pour défier l'ordinateur.

#### **P1 P2 vs COM (J1 et 2 contre COM)**

Partie en coopération où deux joueurs forment une équipe qui affronte l'ordinateur.

#### **P1 vs P2 (J1 contre J2)**

Dans ce face-à-face, deux joueurs utilisent deux personnages pour s'affronter.

#### **P1 P3 vs P2 (J1 et 3 contre J2)**

Partie à deux contre un, où deux joueurs forment une équipe pour affronter un troisième joueur. Le joueur qui utilise la manette 2 affronte les deux autres.

#### **P1 P3 vs P2 P4 (J1 et 3 contre J2 et 4)**

Quatre joueurs se répartissent en deux équipes pour s'affronter deux contre deux.

**REMARQUE:** pour les parties avec plus de deux joueurs, veuillez consulter la section "Utilisation d'un Multitap" qui figure plus haut dans ce manuel.

## Regles du Mode Bataille

Éliminez vos deux adversaires pour gagner. Utilisez le menu Options pour définir le nombre de sets.

## Tag Change (Changement de Partenaire)

**F** + **P** + **K** Changement de partenaire

Appuyez sur **F** + **P** + **K** en cours de manche pour changer de partenaire. Appuyez sur **R1** / **R2** pour faire entrer et sortir les partenaires pendant une manche. Les personnages qui ne sont pas engagés dans un combat récupéreront progressivement. Lorsqu'un personnage a été éliminé, il ne peut plus être utilisé.

## Tag Combo (Combinaisons de Batailles)

**F** + **P** + **K** Avancer vers l'ennemi  
ou  
**F** + **P** + **K** Avancer vers l'ennemi - Combinaison de batailles

### Tag Combos

Lorsque votre adversaire est affaibli ou en statut critique, vous pouvez opérer un changement de partenaire rapide. Entraînez-vous, et vous verrez que votre équipe sera d'autant plus puissante. N'importe quel personnage peut prendre l'initiative d'une combinaison et les mouvements possibles dépendent de la combinaison de personnages. Certaines combinaisons de personnages ont leurs propres combinaisons de batailles. Toutefois, les combinaisons de batailles ne peuvent être employées lorsqu'un personnage a déjà été éliminé.



## TEAM BATTLE MODE (MODE PAR EQUIPE)

Les joueurs s'organisent en équipes formées de plusieurs personnages et s'affrontent par équipe. Ce mode peut être utilisé entre joueurs ou contre l'ordinateur. Les équipes peuvent être constituées de 5 joueurs maximum et les matchs sont joués sous la forme de tournois.

**REMARQUE:** le joueur 2 doit appuyer sur la touche **START** dans l'écran de sélection des personnages pour rejoindre la partie.

## VERSUS MODE (MODE DUEL)

Il s'agit d'un mode particulier pour les batailles à deux joueurs. Après chaque attaque, choisissez "SELECT CHARA" (SELECTION PERSONNE) pour retourner à l'écran de sélection des personnages, "AGAIN" (ENCORE) pour recommencer à vous battre, ou "GO TO TITLE" (ALLER A TITRE) pour retourner à l'écran titre. En changeant les paramètres du menu Options, tels que la santé et le nombre de sets, vous pouvez organiser le combat de diverses façons.

## SPARRING MODE (MODE ENTRAINEMENT)

Ce mode vous permet d'apprendre les techniques et systèmes fondamentaux du jeu, et de vous entraîner aux divers mouvements que ce soit dans des situations à un-joueur ou en mode bataille. Préparez-vous aux véritables combats en vous exerçant aux prises et en risquant des combinaisons originales à mi-hauteur. Il n'y a pas de KO en mode Entraînement et vous pouvez continuer de vous entraîner jusqu'à ce que vous quittiez le mode. Appuyez sur la touche **START** dans l'écran d'entraînement pour accéder au menu du mode Entraînement.


## SPARRING MODE MENU (MENU DU MODE ENTRAÎNEMENT)


**REMARQUE:** appuyez sur la touche directionnelle ↑, ↓, ← ou → pour déplacer le curseur et pour sélectionner et modifier les paramètres.

**COM 1ST ACTION (1ERE ACTION COM) :** définissez le mouvement de l'ordinateur et réglez le niveau de compétences de 1 (le plus facile) à 8 (le plus difficile).

**COM 2ND ACTION (2EME ACTION COM) :** définissez le mouvement de contre-attaque de l'ordinateur. Indispensable pour apprendre à vous défendre face aux attaques des autres personnages et apprendre leurs mouvements.

**COUNTER (CONTRE) :** choisissez entre "Nothing" (Rien), "Counter" (Contre) et "Hi Counter" (Contre haut) pour faire apparaître les indications de réussites de contre-attaques.

**COMMAND LIST (LISTE DES COMMANDES) :** Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour parcourir les différentes commandes concernant le personnage actuellement sélectionné. Gardez-les bien en mémoire pour avoir des chances de devenir un lutteur de réputation internationale. La flèche grise indique que vous devez maintenir la touche directionnelle enfoncée pour réaliser un mouvement, et la flèche blanche indique une pression normale sur la touche. Appuyez sur la touche  pour retourner dans le menu du mode Entraînement.


**RESET POSITION (REINITIALISER POSITION) :** remplace les personnages dans leur position initiale. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche  en cours de jeu pour rétablir la période d'entraînement à la position de départ.

**CHARACTER SELECT (SELECTION PERSONNAGE) :** pour retourner au menu de sélection de personnage.

**GO TO TITLE (ALLER A TITRE) :** pour quitter le mode Entraînement et retourner à l'écran titre.

**EXIT (QUITTER) :** pour quitter le menu du mode Entraînement.

## WATCH MODE (MODE FILM)

Ce mode vous permet d'assister à une bataille dirigée par l'ordinateur, qui se poursuivra jusqu'à ce que vous changiez de mode. La force physique et la durée de la bataille sont illimitées. Si vous souhaitez changer de personnage, mettez la partie en pause en appuyant sur la touche  et choisissez CHARACTER SELECT (Sélection personnage). Sélectionnez RESET (Effacer) pour quitter ce mode.

## UPS MODE (MODE SPU)

Le mode SPU (Système de Profil Utilisateur) vous permet de sauvegarder et de consulter vos statistiques de batailles et diverses autres statistiques grâce à la Memory Card (Carte Mémoire).

En mode SPU, un numéro d'identification individuel est attribué à chaque fichier nouvellement créé et vous avez la possibilité de sauvegarder les statistiques pour tous les joueurs adverses.

### **New file (Nouveau fichier)**

Pour créer un nouveau fichier et saisir votre nom.

### **Viewer (Visionneuse)**

Pour consulter les statistiques d'une bataille et les statistiques d'autres joueurs sauvegardées dans le fichier SPU.

### **Edit (Editer)**

Pour modifier le nom de votre sauvegarde.

## BATTLE REC. MODE (MODE ENR. BATAILLE)

Sélectionnez le nombre de joueurs participant, puis enregistrez votre propre bataille. Si le résultat vous satisfait, vous pouvez le sauvegarder sur la Memory Card (Carte Mémoire). Sélectionnez "SAVE REPLAY" (Sauvegarder données vidéo) dans le menu Pause, puis suivez les instructions à l'écran.

Vous pouvez non seulement re-visionner les séquences, mais aussi revenir en arrière, accélérer, mettre en pause et modifier l'angle de vision.

## Commandes Vidéo

Retour en arrière	Touche <b>D</b>
Avance rapide	Touche <b>O</b>
Pause	Touche <b>A</b>
Vue Caméra	Touches <b>R1</b> / <b>R2</b>
Lecture	Relâcher toutes les touches

# OPTION MODE (MODE OPTION)

Le mode Option vous permet de modifier les paramètres de jeu en fonction de vos préférences.

## Name Entry (Entrée Nom)

Si votre score figure parmi les dix premiers dans les modes Contre la montre ou Survie, vous avez la possibilité d'entrer votre nom. Appuyez sur la touche directionnelle **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner un personnage et saisissez votre nom. Déplacez le curseur pour sélectionner le mot "END" (FIN) et appuyez sur la touche **X** pour enregistrer votre saisie.

## Game Settings (Parameters de Partie)

Ces paramètres contrôlent la difficulté de la partie et les règles. Ils peuvent être réglés pour chaque mode.

**CPU DIFFICULTY (DIFFICULTE CONSOLE) :**  
[FACILE/NORMALE/DIFFICILE/TRES DIFFICILE]

Configure la force (difficulté) de l'adversaire contrôlé par l'ordinateur.

**CPU MATCH POINT (NBRE ROUNDS CONSOLE) :** [1/2/3/4/5]

Définit le nombre de sets requis pour vaincre l'adversaire contrôlé par l'ordinateur.

**VS MATCH POINT (NBRE ROUNDS) :** [1/2/3/4/5]

Définit le nombre de sets requis pour vaincre les autres joueurs.

**CPU LIFE GAUGE (BARRE DE VIE CONSOLE) :**  
[MINUSCULE/PETITE/NORMALE/GRANDE/IMMENSE/ILLIMITEE]

Définit le niveau de résistance de l'adversaire incarné par l'ordinateur.

**VS LIFE GAUGE (BARRE DE VIE) :**  
[MINUSCULE/PETITE/NORMALE/GRANDE/IMMENSE/ILLIMITEE]  
Définit le niveau de résistance des joueurs que vous affrontez.

**ROUND TIME (DUREE ROUND) :** [30/40/50/60/99/ILLIMITEE]  
Définit la durée d'un round.

**VS STAGE SELECTOR (SELECTION DE NIVEAU) :** [NON/1/2/3/4/5]  
Pour activer (Oui) ou désactiver (Non) l'écran de sélection de niveau.

**QUICK SELECTOR (SELECTION RAPIDE) :** [OUI/NON]  
Activez (Oui) ou désactivez (Non) l'écran de sélection des personnages.

**LANGUAGE (LANGUE) :**  
Pour sélectionner la langue qui s'affiche pendant le jeu. Vous pouvez choisir entre Anglais, Français, Allemand, Italien et Espagnol.

**VOICE (VOIX) :**  
Vous pouvez choisir des voix de personnages anglais et japonais pour le déroulement du jeu.

**MOVIE SUBTITLE (SOUS-TITRES VIDEO) :**  
Vous pouvez les activer (Oui) ou les désactiver (Non).

**GAME SUBTITLE (SOUS-TITRES JEU) :**  
Vous pouvez les activer (Oui) ou les désactiver (Non).

**YOUR AGE (TON AGE) :**  
Choisissez un nombre compris entre 13 et 99.

**DEFAULT SETTING (PARAMETRES PAR DEFAULT) :**  
Pour restaurer les paramètres par défaut.

**EXIT (QUITTER) :**  
Vous redirige vers l'écran de mode Option.

## AUDIO SETTING (REGLARES AUDIO)

SPEAKER (VOLUME) : [STEREO/MONO]

Pour régler le son sur mono ou stéréo.

BGM VOLUME (VOLUME MUSIQUE) :

Pour régler le volume de la musique de fond pendant le jeu.

SE VOLUME (VOLUME E. S.) :

Pour régler le volume des effets sonores pendant le jeu.

VOICE VOLUME (VOLUME VOIX) :

Pour régler le volume des voix des personnages.

SOUND TEST (TEST SON) :

Pour écouter un échantillon musical en cours de jeu. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour choisir un morceau et sur la touche ⊗ pour l'écouter.

## CONTROLLER SETTINGS (PARAMETERS MANETTE)

COMMAND TYPE (TYPE COMMANDE) :

Faites permuter la méthode de contrôle entre les modes "Default" (défaut) et "Arcade".

VIBRATION :

Activez (Oui) ou désactivez (Non) la fonction de vibration sur votre manette analogique (DUALSHOCK2).

ANALOG BUTTON (TOUCHE ANALOGIQUE)

Activez (Oui) ou désactivez (Non).

BUTTON CONFIG. (CONFIG. TOUCHES) :

Sélectionnez BUTTON CONFIG (CONFIG. TOUCHES), puis appuyez sur la touche dont vous souhaitez modifier la fonction, et utilisez les touches ◀ / ▶ pour faire défiler les diverses fonctions possibles. to scroll through potential functions.

## RECORDS

TIME ATTACK MODE RANKING (CLASSEMENT MODE CONTRE LA MONTRE) :

Affiche les dix meilleurs temps en mode Contre la montre.

SURVIVAL MODE RANKING (CLASSEMENT MODE SURVIE) :

Affiche les dix meilleurs résultats en termes de points/nombre de rivaux battus en mode Survie.

CHARACTER PERCENTAGE (POURCENTAGE(S) PERSONNAGE) :

Affiche les classements pour chaque personnage utilisé dans chaque mode.

VERSUS DATA (RESULTATS DUEL) :

Affiche des données concernant la bataille telles que statut de victoire/défaite et proportions de victoires pour chaque personnage utilisé.

## MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)

**REMARQUE:** 85 Ko sont nécessaires pour enregistrer sur la Memory Card (Carte Mémoire)

SAVE DATA (SAUVEGARDER) :

Si vous souhaitez sauvegarder des données sur Memory Card (Carte Mémoire), sélectionnez cette option, puis appuyez sur la touche ▶ START. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour accomplir la procédure.

LOAD DATA (CHARGER) :

Si vous souhaitez charger des données à partir de la Memory Card (Carte Mémoire), sélectionnez cette option, puis appuyez sur la touche ▶ START. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour accomplir la procédure.

AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTO) : [OUI/NON]

Activez (Oui) ou désactivez (Non) la fonction de sauvegarde automatique.

MEMORY CARD SLOT (FENTE POUR MEMORY CARD) :

Appuyez sur MEMORY CARD SLOT:

Appuyez sur ◀ ou ▶ pour permuter entre les fentes pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) 1 et 2.

## EXIT (QUITTER)

Vous permet de quitter l'écran de mode Option pour retourner à l'écran titre.

# Le Jeu

Les techniques et astuces ci-dessous vous aideront à gagner les batailles.

## Sur La Défensive

Si l'on vous frappe et que vous appuyez sur **F**, **E** ou **K** lorsque vous êtes en l'air, vous pouvez (en fonction du type d'attaque dont vous avez été victime) rouler et vous relever immédiatement plutôt que de rester à terre pendant un certain temps. La position de défense ne peut pas être utilisée face à certains types d'attaques.

## Lancer une Contre-Attaque

Utilisez le même type d'attaque que votre adversaire (coup ou jeté) pour exécuter une contre-attaque. Une contre-attaque provoquera, chez votre adversaire, plus de dégâts qu'une attaque normale. En outre, lorsqu'un coup est utilisé pour parer un jeté ou lorsqu'un jeté est utilisé pour parer une prise, une haute contre-attaque encore plus puissante est lancée, ce qui entraînera des dégâts considérables chez votre adversaire.

## Au Pied du Mur

Certains types de coups réalisés près du mur vous permettront d'envoyer votre adversaire vers le mur. Si vous vous y prenez correctement, en mettant une certaine distance entre vous-même et votre adversaire par exemple, ou en le forçant à s'approcher du mur, le combat tournera en votre faveur. Certains jetés changent lorsqu'ils sont réalisés près du mur.

Si l'on vous projette contre le mur, vous vous appuyerez contre lui dans un état affaibli pendant un certain temps. Dans ce cas, appuyez sur **↑** ou **↓** en vous relevant. Ceci vous permettra de vous relever en pivotant contre le mur.





## De L'Autre Cote

Les niveaux tels que "Le grand opéra" et "Les collines du Dragon" sont constitués de plusieurs niveaux sur différentes hauteurs. Vous pouvez faire tomber votre adversaire en le frappant ou le jetant lorsque vous vous trouvez au bord d'un endroit surélevé, ou en le faisant passer à travers certains murs. Une chute de plusieurs étages ne le laissera pas indemne. La clé de votre victoire consiste à faire des pas pour vous placer le mieux possible selon la disposition du niveau.



## Vos Adversaires

### REMARQUE:

les commandes suivantes s'appliquent lorsque les personnages sont tournés vers la droite.



### Avertissement:

Ce jeu a été conçu uniquement en qualité de divertissement. Veuillez ne pas essayer de reproduire ces mouvements chez vous.

# KASUMI



Getsurin	↻K
Jikyaku	K↵K
Tenryu2 (throw)	←F↵+

**Name:** KASUMI  
**Nationality:** Japonaise  
**Age:** inconnu  
**Height:** 1,58m  
**Weight:** 48 kg  
**Fighting Style:** Mugen-Tenshin

Kasumi est une véritable ninja du pur style Mugen-Tenshin. En essayant de régler les comptes de son frère Hayate, elle est devenue une Shinobi en fuite, mais elle est depuis tombée entre les griffes du mystérieux Projet de Développement Surhumain. C'est pendant sa captivité que son clone, Kasumi X, a été créé...

# JANN-LEE



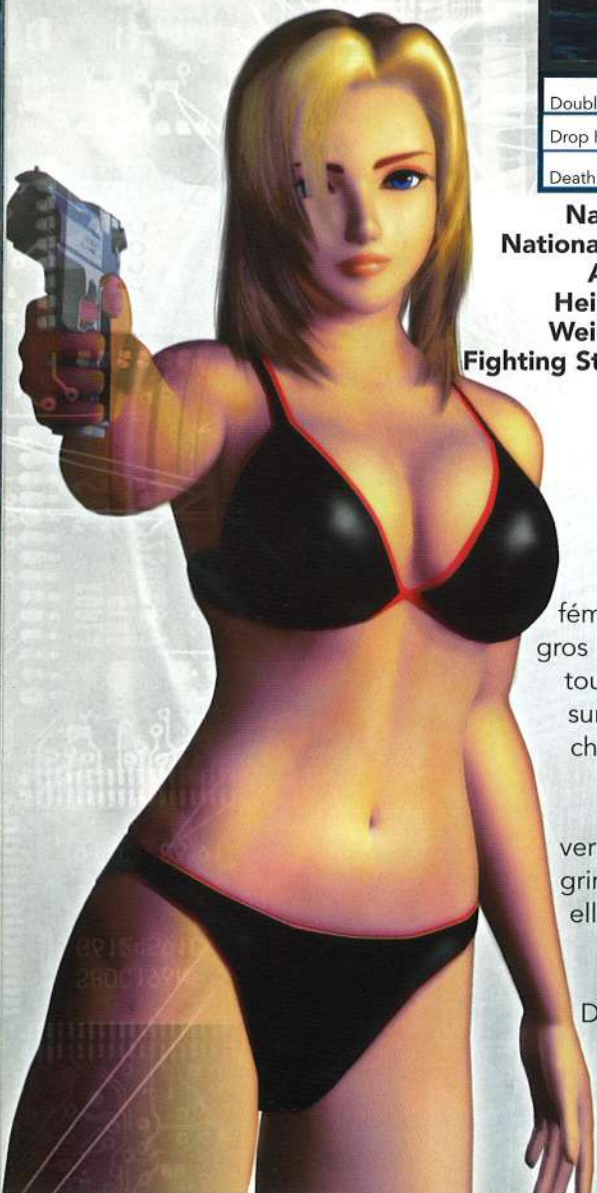
Jab High Kick	↻K
Dragon Elbow	↻+K
Shoulder Throw	←F↵+

**Name:** JANN-LEE  
**Nationality:** Chinois  
**Age:** 20 ans  
**Height:** 1,76 m  
**Weight:** 75 kg  
**Fighting Style:** Jeet Kune Do

Formé par un maître en arts martiaux réputé, Jann-Lee se bat du fond de son âme. Poussant un cri semblable à celui d'un rapace, il frappe avec une violence digne d'un dragon. Ses adversaires ne doivent jamais baisser leur garde, ne serait-ce que pour un instant car, comme il le dit lui-même, il est né pour gagner.



# TINA



Double Hammer	←○
Drop Kick	↑K
Death Valley Bomb	←○

**Name:** TINA  
**Nationality:** Américain  
**Age:** 22 ans  
**Height:** 1,75 m  
**Weight:** 52 kg  
**Fighting Style:** Catch Professional

Tina est la chouchoute du moment dans le monde du catch féminin – et tous les gros bras donneraient tout pour l'affronter sur le ring ! Fille du champion de catch invaincu, Bass Armstrong, elle verrait sa popularité grimper en flèche si elle remportait une victoire dans le "Championnat Dead or Alive 2".

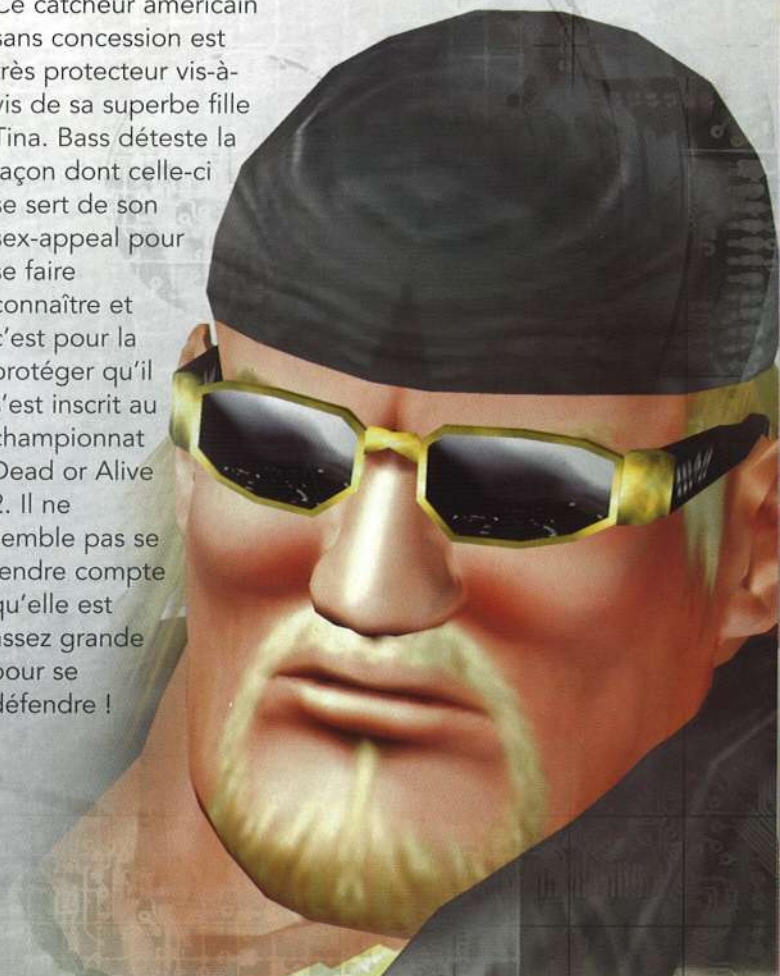
# BASS



Knee Hammer	→K○
Falcon Arrow	←○
Hell Stab	←○

**Name:** BASS  
**Nationality:** Américain  
**Age:** 46 ans  
**Height:** 1,98 m  
**Weight:** 157 kg  
**Fighting Style:** Catch Professional

Ce catcheur américain sans concession est très protecteur vis-à-vis de sa superbe fille Tina. Bass déteste la façon dont celle-ci se sert de son sex-appeal pour se faire connaître et c'est pour la protéger qu'il s'est inscrit au championnat Dead or Alive 2. Il ne semble pas se rendre compte qu'elle est assez grande pour se défendre !



# GEN FU

**Name:** GEN FU  
**Nationality:** Chinois  
**Age:** 65 ans  
**Height:** 1,73 m  
**Weight:** 78 kg  
**Fighting Style:** Xinyi Liuhe Quan



Tosho	↑ +
Sokutan	⇨ K
Sohi	F + K

Bien qu'il ait juré de ne plus jamais faire usage de son pouvoir destructeur, Gen Fu remet en service son attaque légendaire, "GO KEN" (le poing de fer fatal). Il doit absolument remporter le championnat Dead or Alive 2 pour pouvoir financer la recherche médicale et trouver un remède qui guérira sa petite-fille de la maladie rare qui la ronge. Un dernier combat, promis, juré...

# ZACK

**Name:** ZACK  
**Nationality:** Américain  
**Age:** 25 ans  
**Height:** 1,80 m  
**Weight:** 78 kg  
**Fighting Style:** Boxe thaïlandaise



Vertical Axe	P + K
Mobius Rush	⇨ + K
Wild Throw	F + P

La force musculaire et le style original de kick-boxing de Zack attirent l'attention de tous ceux qui assistent à un de ces combats. Génie autodidacte du combat, Zack participe au Championnat pour une seule et unique raison : l'appât du gain !!!

# AYANE

**Name:** AYANE  
**Nationalité:** Japonaise  
**Age:** Inconnu  
**Taille:** 1,58 m  
**Poids:** 47 kg

**Style de combat:** Mugen-Tenshin Ninjutsu/Hajinmon



Ryubi	↻K
Genmu	↓↘↙K
Tosenka(throw)	↔↔F↔+

Destinée à vivre dans l'ombre de sa demi-sœur, Kasumi, la magnifique Ayane cherche sa revanche. Formée dans l'assassinat furtif et experte en Ninjutsu, elle s'est vue attribuer le surnom de "Femme Tengu" à cause de la violence de ses attaques. Elle participe au championnat Dead or Alive 2 dans le but d'éliminer Kasumi. En se débarrassant d'elle, Ayane obtiendra peut-être enfin ce qu'elle désire : Hayate, le frère de Kasumi.

# HELENA



Soheki	⊕⊕K⊕⊕K
Myoshu	↑K
Senkpekí(throw)	↔↔F↔+

**Nom:** HELENA  
**Nationalité:** Française  
**Age:** 21  
**Taille:** 1,73 m  
**Poids:** 49 kg

**Style de combat:** Pi Qua Quan

Fille du leader mondial Fame Douglas, Helena est en proie au désespoir depuis l'assassinat récent de son père. Comme si sa peine n'était pas déjà assez grande, sa mère, qui l'accompagnait sur scène à l'Opéra, a été tuée par une balle qui lui était destinée. Il n'est pas surprenant qu'elle se soit mise en tête de se venger de l'assassin. En cherchant le coupable, elle a appris que le meurtre de ses parents avait quelque chose à voir avec le "Championnat Dead or Alive 2". Malheur à ceux qui se trouvent sur son chemin !



# LEON

**Nom:** LEON

**Nationalité:** Italian

**Age:** 42 ans

**Taille:** 1, 95m

**Poids:** 130 kg

**Style de combat:** Arts martiaux russes



Blast Trass	←○K
Scimitar Lock Heel	⇒⇒KKK
Body Sobat	F⇩K



Musho	○○⇒○K
Zansei	⇒⇒KKKK
Futo(throw)	⇩F⇩○

# EIN

**Nom:** EIN

**Nationalité:** Non-identifiée

**Age:** 23 ans

**Taille:** 1, 80m

**Poids:** 75 kg

**Style de combat:** Karaté



Léon est un mercenaire qui voyage aux quatre coins du monde. Sa maîtresse Rolande, une voleuse ayant exercé ses activités sur la Route de la Soie, a rendu l'âme dans ses bras, en murmurant dans un dernier soupir : "L'homme que j'aime est l'homme le plus fort au monde !" Pour que les derniers mots de sa maîtresse se réalisent, il aspire à devenir l'homme le plus fort de la terre.

Abandonné au cœur de la Forêt noire allemande, Ein souffre d'une profonde amnésie qui l'empêche de se souvenir de son passé. Ce maître impitoyable en karaté cherche des réponses à sa quête de découverte de lui-même en participant au Championnat Dead or Alive 2. Mais que découvrira-t-il et qui le reconnaîtra ?

# LEI FANG

**Nom:** LEI FANG

**Nationalité:** Chinoise

**Age:** 19 ans

**Taille:** 1,64m

**Poids:** 50 kg

**Fighting Style:** T'ai Chi Quan



Anshu	←↔→
Hikyaku	↑K
Yoho	↔→+↔→

Le but suprême de Lei Fang est d'affronter et de vaincre Jann-Lee. La domination absolue de Jann-Lee dans l'arène de combat ne fait qu'alimenter son désir de l'écraser. C'est ce désir qui l'a convaincue de participer au Championnat Dead or Alive 2. Mais a-t-elle donc des talents cachés ?



# RYU HAYABUSA

**Name:** RYU HAYABUSA

**Nationalité :** Japonais

**Age:** 23 ans

**Taille:** 1,78 m

**Poids:** 70 kg

**Style de combat:** Hayabusa Ninjutsu



Rengeki	→→→
Dansya	KK
Juji	→+→

Ce Super Ninja a juré de trouver et de détruire le vil Tengu Bankotsu-bo, émissaire du monde des ténèbres. Affronter un adversaire aussi puissant serait un acte suicidaire pour n'importe quel humain, mais Hayabusa s'est juré de faire face à son destin.



# CREDITS

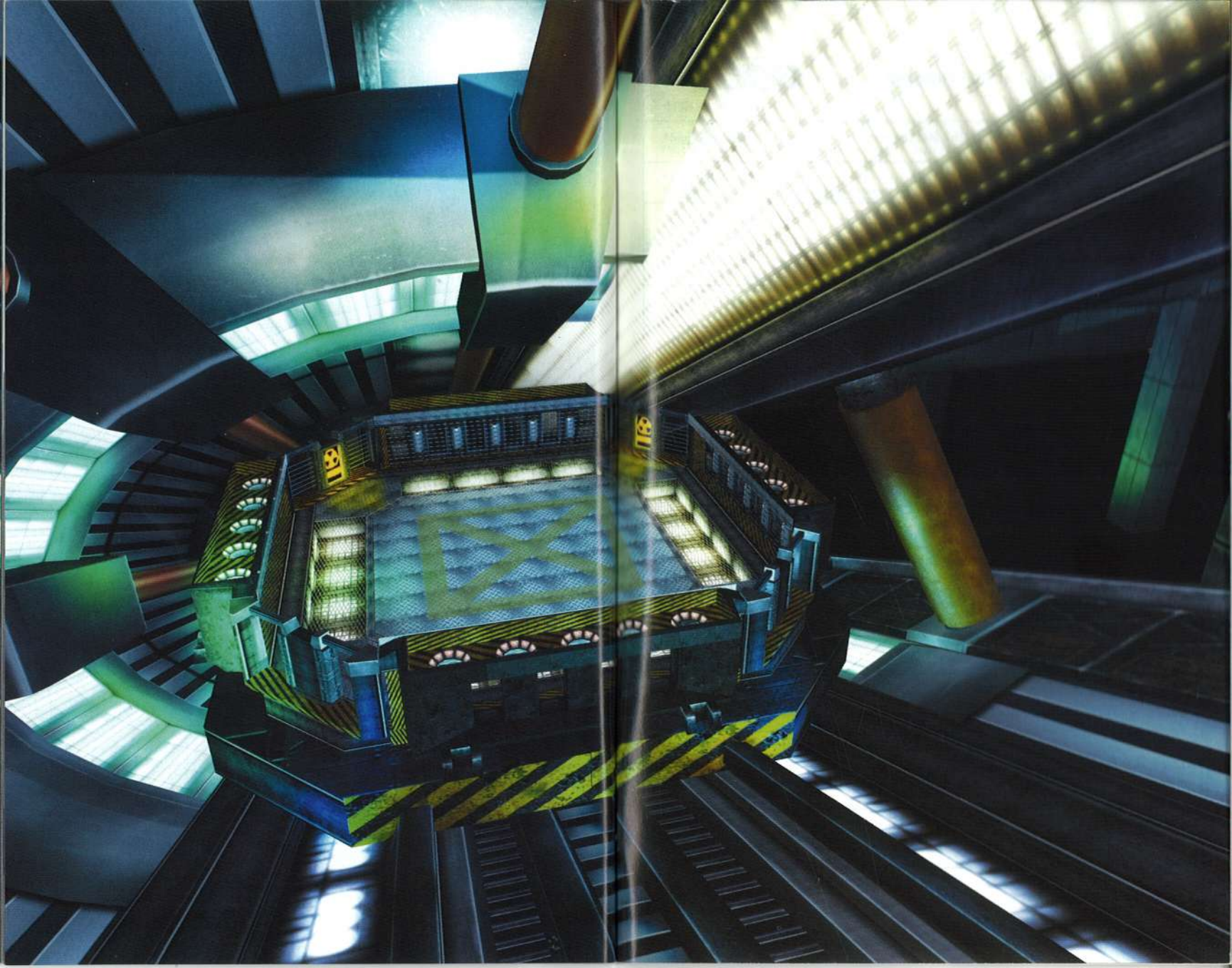
Producteur	Daniel Brooke
Chef produit	Colin Thomas
Conception manuel et packaging	Steve O'Neill
Texte manuel et packaging	Russell Coburn
Homologation manuel	Lee Travers, Stephen Griffiths
Responsable RP	Fleur Breteau
Directrice RP	Anne Carroll
Documentation	Martin Pearce
Coordinateur localisation	Elodie Hummel
Testeurs localisation	Gaelle Leysour, Britta Kuhnen, Domenico Visone, Miguel Ataz, Nadeje Josa, Maria Soledad Marco, Susana Parades
Respons. AQ	Geoff Rens
Respons. AQ interne	Dave Parkinson
Superviseur AQ interne	Jim McCabe
Responsable équipe / Testeur chef	Phil Green
Contrôleurs TRC	Paul French, John Hale
Testeurs	Carl McKane, Mike Kennedy, Ian Cunliffe, Ian McEvoy, Ste Allen, Barclay Christmas, Mark Halsall, Musa Yilla, Chris Speed

## TECMO CREDITS

Producer and Director	Tomonobu ITAGAKI
Project manager	Yasushi MAEDA
Planner	Hiroaki MATSUI
Lead programmer	Takeshi KAWAGUCHI, Hiroaki OZAWA
Game system designer	Katsunori EHARA
Motion managers	Noriaki KAZAMA, Chitose SASAKI
Motion design director	Masaki KOSHIKAWA
Assistant CG manager	Hideyuki KATO
Character modelling	Yasushi NAKAKURA
Character texture	Muneaki KUBOTA
Sound composers	Makoto HOSOI
Effect designer	Yasuo EGAWA
Programmers	Takeshi SAWATARI, Junichi ARAKI, Mitsuo OSADA, Tetsuya IMAMURA, Kazuhiro KOSUGE, Takashi WATANABE, Taiyo ARAMAKI, Naoyuki OHASHI, Junichi UENO, Tomonobu KINUGASA, Takuro SASAKI, Nobuhiro ODA, Kei SHINOHARA
Motion designers	Jitsuo KONDO, Hideki SAITO, Yuki NARUSE, Tomoo HIRAOKA, Shigefumi ISHIZUKA, Ryuji IKEDA, Taro MATSUSHITA, Takuji OTSUKA, Koji MOTOUME
Motion script	Sousuke SAMESHIMA
Character modelling	Yoshiaki HORIUCHI, Haruhiko SHIKATA
Character texture	Hideaki TAKAHASHI
Stage designers	Hideki NIIMI, Akira IZUMI, Takaaki EBATA, Kenichiro NAKAJO, Katsuhiko MUKASA, Hideaki KATO, Junichi IKEYA
Realtime movie script	Yukihiro FUJITA, Masato ONISHI

Voice actors		Director	James LeBrecht
KASUMI	Sakura TANGE	Editor	Rob Liam
GEN FU	Takeshi AONO	Recording Facilities	Fantasy Studios, Berkeley, California
TINA	Yuko NAGASHIMA	English voice actors	Brian Vouglas, Donna Mae Wong, Gina Rose, Jeremy Hou, John Parsons, Lucy Kee, Roger Jackson, Sally Dana, Terence McGovern, Timothy Enos, Zoe Galvez
ZACK	Bin SHIMADA		
JANN LEE	Toshio FURUKAWA		
AYANE	Wakana YAMAZAKI		
HAYABUSA	Hideyuki HORI		
HELENA	Yuka KOYAMA		
BASS	Daisuke GOURI		
LEON	Koji TOTANI		
LEI FANG	Yumi TOUMA		
EIN	Hikaru MIDORIKAWA		
TENGU	Osamu SAKA		
ROLAND	Yuka KOYAMA		
English Voices produced by	Berkeley Sound	Executive producer	MAX NAKA
Artists		Presented by	TECMO, LTD. TeamNINJA2000
Casting Directors	James LeBrecht, Patti Tauscher	Special Thanks To	Norma Matautia, Wataru Maruyama, Robert Eckerle, The Staff at TECMO, INC.









[www.scee.com/doa2](http://www.scee.com/doa2)

SCES-50003

PlayStation, PS2, and DUALSHOCK are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCE is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.

711719231929