



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

### **I. 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.

### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

**Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

# ***TABLE DES MATIÈRES***

|   |                  |
|---|------------------|
| <b><i>Commandes .....</i></b>           | <b><i>2</i></b>  |
| <b><i>Système triangulaire.....</i></b> | <b><i>3</i></b>  |
| <b><i>Écran de jeu .....</i></b>        | <b><i>4</i></b>  |
| <b><i>Avant de commencer .....</i></b>  | <b><i>6</i></b>  |
| <b><i>Jeu en ligne .....</i></b>        | <b><i>7</i></b>  |
| <b><i>Crédits.....</i></b>              | <b><i>8</i></b>  |
| <b><i>Garantie .....</i></b>            | <b><i>12</i></b> |
| <b><i>Service après-vente .....</i></b> | <b><i>13</i></b> |

Conception manuel : Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Toutes les images proviennent d'une version de développement du jeu.

Des différences mineures par rapport à la version finale peuvent apparaître.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Team NINJA. Tous droits réservés.

# Commandes



**LB Gâchette haute gauche**

**P + K**  
Coup de poing puissant

**RT Gâchette droite**

**H + K**  
Coup de pied puissant

**RB Gâchette haute droite**

**H + P + K**

**Y**

**P** Coup de poing

**X**

Garde

**H** Blocage

↖ **H** Prise haute

← **H** Prise coup de poing mi-hauteur

→ **H** Prise coup de pied mi-hauteur

↙ **H** Prise basse

**B**

**K** Coup de pied

**A**

**T** Projection

**Bouton multidirectionnel**

Déplacement

**Joystick gauche**

Déplacement

**Touche START**

Menu de pause

**Pas de côté**

↑ **H + P + K** / ↓ **H + P + K**

ou

↑↑ / ↓↓

\*Commandes type A affichées. Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans **OPTIONS > COMMANDES > MANETTE**.

\*Hors combat, reportez-vous aux commandes affichées dans la partie inférieure droite de l'écran pour voir quelles commandes sont disponibles.

# Systeme triangulaire

La frappe est prioritaire sur la projection. Lorsque l'on vous saisit pour vous projeter, il est possible d'annuler la tentative avec une frappe.



La prise est prioritaire sur la frappe. En état critique, votre seule défense contre un adversaire est la prise.

La projection a priorité sur la prise. Lorsque l'on vous saisit pour une prise, il est possible d'annuler la tentative avec une projection.



Utiliser un coup prioritaire pour annuler le coup moins prioritaire de l'adversaire s'appelle un « contre supérieur ». Cependant, c'est le timing des coups qui détermine si la touche est normale, s'il s'agit d'un contre ou d'un contre supérieur. Les contres supérieurs infligent 50 % de dégâts de plus que les coups normaux.

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>FRAPPES</b>     | Coups de pied et coups de poing portent le nom de « frappes ». Les frappes constituent les briques de base des coups. Les frappes peuvent être hautes, à mi-hauteur et basses.  |
| <b>PRISES</b>      | Réalisez la prise adéquate pour arrêter l'attaque de votre adversaire et contre-attaquer avec l'un de vos propres coups.<br><ul style="list-style-type: none"> <li>↖ <b>H</b> contre les frappes hautes</li> <li>← <b>H</b> contre les coups de poing à mi-hauteur</li> <li>→ <b>H</b> contre les coups de pied à mi-hauteur</li> <li>↙ <b>H</b> contre les frappes basses</li> </ul> |
| <b>PROJECTIONS</b> | Si votre adversaire garde, servez-vous d'une projection pour passer sa défense. Vous pouvez projeter en étant debout ou accroupi. Observez la posture de votre adversaire et utilisez la bonne projection.  |
| <b>GARDES</b>      | La garde permet de bloquer la frappe de l'adversaire. Gardez debout pour bloquer les coups visant le haut du corps. Gardez accroupi pour bloquer les coups visant les jambes et les pieds. Si vous parvenez à garder, vous ne subirez pas de dégâts.  |
| <b>PAS DE CÔTÉ</b> | Le pas ce côté permet de se décaler latéralement rapidement pour éviter une frappe directe de l'adversaire. Vous pouvez frapper en faisant un pas de côté.  |

# Écran de jeu

## ***Jauge de vie***

Indique la vie qui reste au personnage. Elle descend à chaque coup reçu. Lorsqu'elle atteint 0, vous êtes K.O. et vous perdez le round.

La jauge devient rouge quand il ne reste plus que 50 % de vie. Indique que vous pouvez exécuter un coup puissant.



## ***Compteur de round***

Un cercle s'allume pour chaque round que vous avez gagné. Vous remportez le match quand tous vos cercles sont allumés.

## ***Temps***

Temps restant avant la fin du round. À zéro, le joueur ayant le plus de vie est le gagnant.

## **Statut**

Affiche les informations sur le personnage, comme le nombre de combos réalisés.

### **ÉTAT CRITIQUE**

Le personnage titube suite à un coup de son adversaire. Il ne peut faire que des prises. Lorsque vous titubez, vous ne pouvez pas être projeté.

### **COUP CRITIQUE**

Le personnage a porté un coup qui a mis son adversaire en état critique.

### **CONTRE-FRAPPE**

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait son coup. C'est le moment d'exécuter un combo aérien !

### **CONTRE-FRAPPE +**

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait une projection.

### **CONTRE-PRISE      CONTRE-PRISE +**

Le personnage a placé une prise au moment où son adversaire amorçait une frappe.

### **CONTRE-PROJECTION**

Le personnage a placé une projection au moment où son adversaire amorçait une projection.

### **CONTRE-PROJECTION +**

Le personnage a projeté son adversaire au moment où celui-ci tentait une prise.

### **CRITIQUE BURST!**

Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

### **COUP PUISSANT**

Le personnage a réussi un coup puissant. Ce type de coup inflige de lourds dégâts.

# Avant de commencer

## Démarrer la partie



- 1 Insérez le disque de DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Appuyer sur la touche START sur l'écran de titre pour afficher le menu Principal.
- 3 Sélectionnez un style de jeu.

## Menu

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>HISTOIRE</b>         | Suivez les personnages au long d'une histoire et apprenez les bases du combat.                             |
| <b>COMBAT</b>           | Affrontez le système ou un autre joueur. Vous pouvez également vous entraîner aux coups et aux combos ici. |
| <b>EN LIGNE</b>         | Connectez-vous au réseau et affrontez d'autres joueurs à travers le monde.                                 |
| <b>BONUS</b>            | Visionnez les ralentis et les photos que vous avez sauvegardés.  |
| <b>OPTIONS</b>          | Réglez les paramètres du jeu.  |
| <b>Marché Xbox LIVE</b> | Se connecter au marché Xbox LIVE.  |
| <b>PASSE EN LIGNE</b>   | Saisissez un mot de passe en ligne.  |

## Sauvegarde et chargement

La sauvegarde des données est automatique en mode Histoire, après les combats et lorsque vous modifiez les paramètres de jeu. Ces données de jeu sont chargées au lancement du jeu.

\*100 Ko d'espace libre sont requis pour sauvegarder la partie.

# Jeu en ligne

Affrontez d'autres joueurs.

Sélectionnez Rechercher pour trouver un salon ou Créer pour créer le vôtre. En créant votre salon, vous pouvez sélectionner différents paramètres de jeu.



Le jeu en ligne requiert un accès haut-débit et un compte Xbox LIVE.

Pour utiliser les fonctionnalités en ligne, vous devez disposer d'un Passe en ligne.

Reportez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations.

## Menu

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>MATCH SIMPLE</b>          | Participez à un combat dans une région et avec un nombre de rounds donnés. Le rang n'est pas affecté.                                |
| <b>MATCH DE CLASSEMENT</b>   | Participez à un combat suivant le rang des joueurs (niveau de compétence). Victoires et défaites affectent le rang.                  |
| <b>SALON</b>                 | Combattez dans un salon pouvant accueillir 16 joueurs. Vous pouvez aussi assister aux matchs et discuter. Le rang n'est pas affecté. |
| <b>TABLEAU DES CHAMPIONS</b> | Voir le classement.  |
| <b>LISTE DES COMBATTANTS</b> | La liste des combattants que vous avez enregistrés. Sélectionnez un combattant à défier.   |

**Rendez-vous à l'adresse URL ci-dessous pour remplir notre questionnaire produit :**

**<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/doa5/>**



Graphisme interface Yuki Nakajima

Images conceptuelles Tsutomu Terada  
Tetsuya Amabiki  
Chifumi Suzuki  
Kazuhiro Higuchi  
Mariko Hirokane  
Yukiko Maruyama

Conception du son Shigekiyo Okuda  
Hiroaki Takahashi  
Mari Yoshida  
Yosuke Kinoshita

Bruitages Atsuo Saito

Musique Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

Responsables AQ Manabu Kiguchi  
Takayuki Nishikawa

Directeur studio Yoshinori Ueda

#### Voix japonaises

KASUMI Houko Kuwashima  
AYANE Wakana Yamazaki  
HAYATE Hikaru Midorikawa  
RYU HAYABUSA Hideyuki Hori  
HELENA Yuka Koyama  
CHRISTIE Kotono Mitsuishi  
LA MARIPOSA Maaya Sakamoto  
HITOMI Yui Horie  
BAYMAN Banjo Ginga  
KOKORO Ayako Kawasumi  
JANN LEE Nobutoshi Canna  
LEIFANG Yumi Touma  
TINA Yuko Nagashima  
BASS Kenta Miyake  
ZACK Bin Shimada  
ELIOT Junko Minagawa  
GEN FU Chikao Ohtsuka  
BRAD WONG Unsho Ishizuka  
RIG Hiroki Touchi  
MILA Ryoko Shiraishi  
AKIRA Miki Shinichiro  
SARAH Lisle Wilkerson  
PAI Minami Takayama  
DONOVAN Moriya Endo  
VOIX SYSTÈME Peter Garza

#### EN COLLABORATION AVEC

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

#### CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL

D-Rockets

Équipe cinématiques  
Directeur  
cinématiques Ryuzi Kitaura

Responsable effets visuels Masami Nikaïdo

Modification effets visuels Takuya Okuwaki

Directeur animation Ryuichi Snow

Animateur Shoko Kitamura

Animateur Takashi Kawamura

Animateur Yumiko Takahashi

Caméra Motion Capture NAGISA.Kamiyama

Gestuelle Suiken TAKAYUKI.Kamiyama

#### Équipe son

Producteur son Ryuzi Kitaura

Musique : [ The Storied Journey of the Boy and the Drunk ]  
co-produit par D-Rockets & Graphicbeat  
Musique de Hiroshi Motokura

#### Musique : [ False Fate ]

co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT  
Musique et instruments Lotus Juice

#### Thème de fin : [ I'm a Fighter ]

co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT  
Enregistré par Lotus Juice et HanaH

#### Musique : [ let's get it ]

co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT  
Musique de Lotus Juice et Yuya Kubo  
Enregistré par Ichi-Go

#### Post Production

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP STATION, INC.

#### SHIROGUMI INC.

Producteur Hiromasa Inoue

Producteur exécutif Masayo Ono

Directeur graphismes Chihiro Hashimoto

Art numérique Kaori Obara

Shinji Kato

Yasushi Shimajiri

Kazuki Watanabe

Daisuke Minatoya

Ayano Miki

Assistant producteur Mie Takenaka

#### STORYBOARD

tuetue Kominato. Kiyoshi Okuyama

#### MOTION CAPTURE

Neo Agency Co.,Ltd.

Coordination des

acteurs Motion

Capture

Masaru Ikata

Direction des acteurs

Motion Capture

Acteurs motion

capture

Nobutoshi Takahashi

Katsuyuki Yamazaki

Yasunari Kinbara

Kentarou Shimazu

Asuka Yoshikawa

Akemi Hirota

Hiromi Shinjo

Nobuhiro Inohara

Kenji Satou

Hiromasa Masuda

Kazuhiro Inoue

#### KATSUGEKIZA Inc.

Acteurs motion

capture

Wataru Koga

Keiichi Wada

Tony Hosokawa

Yuka Hino

Ayako Hino

Hiroko Yashiki

Motoki Kawana

Yutaka Kambe

Coordination action et

acteur motion capture

Akira Sugihara

#### IMAGICA Corp.

Producteur motion

capture

Tetsuya Kobayashi

Direction motion

capture

Yoshiko Koyama

Édition motion capture

Gaku Ohtsu

Lees TKD

Jong Mok Lee

Tomoyasu Kataoka

#### TRADUCTION DU JEU

Rubicon Solutions, Inc

Bayard Co., Ltd

#### ENREGISTREMENT DES VOIX JAPONAISES

AONI PRODUCTION CO.,LTD.

MIT STUDIO

#### ENREGISTREMENT DES VOIX ANGLAISES

Cup of Tea Productions

Danielle Hunt

Lainie Bushey

Sam Riegel

Patrick Seitz

#### DEBUG

Pole To Win Co., Ltd.

Pole To Win America, Inc.

#### POLICES DE CARACTÈRES

Les polices de caractères incluses  
sont développées exclusivement par  
DynaComware.

KOUEI SIGN WORKS CO.

## ÉDITION JAPONAISE

**Manuel** Miyuki Kamei  
**Graphisme** Jyumpei Yamamoto  
Daisuke Hano  
**Web Design** Hidenobu Kawabata  
**Relations publique et marketing** Hiroshi Murai  
Hideyasu Matsuo  
**Business Development** Takuya Negishi

## ÉDITION AMÉRIQUE DU NORD

**TECMO KOEI AMERICA Corporation**  
**VP senior et directeur des ventes** Amos Ip  
**Directeur marketing** Sean Corcoran  
**Coordination des ventes** Jae Chang  
**Responsable de production** Shinka Umezaki  
**Contrôleur** Tad Saito  
**ONE PR**  
**Principal** Jeane Wong  
**Directeur RP** Kjell Vistad  
**Coordination RP** Zachary Gunnell

## ÉDITION EUROPÉENNE

**TECMO KOEI EUROPE LIMITED**  
**Directeur des ventes** Tom Vickery  
**Directeur marketing et RP** Marilena Papacosta  
**Community Manager** Chin Soon Sun  
**Directeur général** Yasutomo Watanabe

## ÉDITION TAIWAN/ASIE

**TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.**  
**VP senior et directeur des ventes et du marketing** Sammy Liu

## ÉDITIONS ÉTRANGÈRES

**Développement international** Yukinori Yokoyama  
Timothy Horst  
Ina Liao  
**Marketing global** Hiroshi Suzuki  
Yasushi Tani  
Tomohiro Tanimura  
**Développement global** Hidekiyo Kobayashi  
Takahiro Yamamoto  
Shih Ping Lien  
Carol Suzuki  
**Coordination** Marko Bursac

**Directeur de la création** Tom Lee

**Coordinateur** Toru Akutsu

Rosiak freeman  
Laurent  
TheALEXdo  
Tyappi  
YOU

## REMERCIEMENTS

### SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

#### The Fighters

Vanessa Arteaga  
Sebastian "Chosen1" Burton  
Marie "Kayane" Norindr  
Emmanuel "Master" Rodriguez  
Adande "sWooZie" Thorne  
Paul "Rabies" Santoro  
Gem Tumbaga

#### Ashitano-Tetsujin

Akihiro "Yamimax" Nakamura  
Hidetoshi "uranaha" Furuya  
Kenji "AKA" Takemori  
Masato "mochi-A" Yoshihawa  
Naoki "NCR" Niisaka  
Takahiro Tomiya  
Takeshi "Take-P" Kakei  
Yu "Mizuhi" Hasegawa

#### "Showdown"

Écrit, produit et joué par  
Sebastian "Chosen1" Burton

**IPL** Erik "Rikuto" Argetsinger  
Robb Chiarini Jr  
Bryan "Dr. Dogg" Dawson  
Kat "Mystik" Gunn  
David Ting

#### Vainqueurs Make Your Move

AKA  
Demo-Kun  
Juanes  
Master Ari  
Michitena  
Mr. Wah  
rapgeekman

**Tout le monde** Yazan Ammari  
Revell "HurricaneRev" Dixon  
Jeremy "Black Mamba" Florence  
Khaled "EmperorCow" Habbab  
Morris Hunter  
Matt Ponton  
Carl "Perfect Legend" White  
Crisp Branding Agency  
DOA Central  
Enzyme Testing Labs Inc.  
Free Step Dodge  
Insert Coin Clothing  
Prima Games  
Unequaled Media  
Alisa Faber  
Pierre Guijarro  
Hiroya Kakehata  
Yuri Ito  
Riho Tsurumaki

Toute l'équipe Team NINJA

Akira, Sarah, Pai characters © SEGA.  
Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.



# Garantie limitée à 90 jours

(Pour tout produit acheté au Royaume-Uni et en Europe)

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît au cours de cette période de garantie de 90 jours, TECMO KOEI EUROPE LTD. remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

Pour bénéficier de cette garantie :

1. Inscrivez-vous sur notre site d'enregistrement en ligne :  
<http://www.tecmokoei-europe.com/> (site Web en anglais uniquement).
2. Conservez la facture indiquant la date d'achat du produit, ainsi que le code CUP (code-barres) situé sur la boîte du jeu.
3. Si la garantie de votre jeu est prise en charge par un magasin, retournez le disque du jeu à ce dernier.
4. Si des problèmes techniques surviennent au cours des 90 jours de garantie, ils ne seront pas couverts par la garantie du magasin où vous avez acquis votre jeu. Dans ce cas, contactez le service après-vente de TECMO KOEI EUROPE LTD. au +44 (0) 1462 476130, entre 9H et 17H, du lundi au vendredi. Prix d'un appel téléphonique vers le Royaume-Uni. Service en anglais uniquement.
5. Si votre responsable service après-vente n'est pas habilité à résoudre votre problème par téléphone, il vous sera alors communiqué un numéro d'autorisation de retour (Return Authorisation Number). Notez ce dernier sur l'emballage du disque de jeu défectueux, et indiquez vos nom et adresse complets ainsi que votre numéro de téléphone. Optez pour une enveloppe recommandée et prépayée garantie en cas de perte ou d'avarie, joignez le double de votre facture et le code CUP (code-barres) avant expiration de la garantie et expédiez le tout à l'adresse ci-dessous :

TECMO KOEI EUROPE LTD.  
Unit 209a, The Spirella Building  
Bridge Road  
Letchworth Garden City  
Hertfordshire SG6 4ET  
United Kingdom

Prévoyez 28 jours à compter de la date d'expédition avant de recevoir votre disque de jeu. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

# Service après-vente

TECMO KOEI EUROPE LTD. a fait tout son possible pour s'assurer de la fiabilité de ce produit et qu'il fonctionne correctement. Toutefois, si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de ce produit, veuillez contacter TECMO KOEI EUROPE LTD. à l'aide des coordonnées ci-dessous. Aucune aide en ligne ou par téléphone concernant les aspects non-techniques de ce produit ne vous sera fournie.

[contact@tecmokoei.co.uk](mailto:contact@tecmokoei.co.uk)

+44 (0) 1462 476130

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tous droits réservés. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA et le logo Team NINJA sont des marques déposées de TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Le logo KT est une marque déposée de TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Tous droits réservés. Publié par TECMO KOEI EUROPE LTD. et développé par Team NINJA.