

DEAD OR ALIVE 5

ONLINE PASS



Online Pass

Redemption Instructions

Enter the Online Pass provided to enable the online feature of the game. If this code has already been redeemed by a previous owner, you may purchase a new Online Pass using the Xbox LIVE® Marketplace.

1. Select [ONLINE PASS] from the [Main Menu].
2. Select [Enter Code].
3. Enter your 25 character Online Pass when prompted.

*This single use Online Pass is only valid for a new retail purchase of DEAD OR ALIVE® 5 and is non-transferable once used. Expires September 30, 2013.

Code prépayé

Utilisation d'un code prépayé

Utilisez ce [code prépayé] afin d'accéder aux fonctionnalités en ligne du jeu. Si le code a déjà été utilisé par le précédent propriétaire du jeu, vous pouvez acheter un nouveau code depuis le Marché Xbox LIVE™.

1. Sélectionnez [PASSÉ EN LIGNE] depuis le [menu principal].
2. Sélectionnez [Utiliser code].
3. Saisissez le [code prépayé] à 25 caractères.

*Ce code prépayé n'est valable que pour la version finale commerciale de DEAD OR ALIVE® 5. Ce code ne pourra pas être utilisé une nouvelle fois. Expire le 30 septembre 2013.

**I'm a
Fighter**

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA and the Team NINJA logo are registered trademarks of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. All rights reserved. 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.



TECMO

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console, Xbox 360 Kinect® Sensor, and accessory manuals for important safety and health information. www.xbox.com/support.

IMPORTANT HEALTH WARNING: PHOTSENSITIVE 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 with no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause "photosensitive epileptic seizures" while watching video games. Symptoms can include light-headedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, momentary loss of awareness, and 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, watch for or ask children about these symptoms— children and teenagers are more likely to experience these seizures. The risk may be reduced by being farther from the screen; using a smaller screen; playing in a well-lit room, and not playing when drowsy or fatigued. If you or any relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

TABLE OF CONTENTS

<i>Xbox LIVE</i>	1
<i>Controls</i>	2
<i>Triangle System</i>	3
<i>Game Screen</i>	4
<i>Getting Started</i>	6
<i>Online</i>	7
<i>Credits</i>	8
<i>Warranty and Customer Support</i> ...	11

Manual design: Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

All screenshots are taken from a version of the game still in development.

Minor differences from the final version may appear.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. All rights reserved.

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

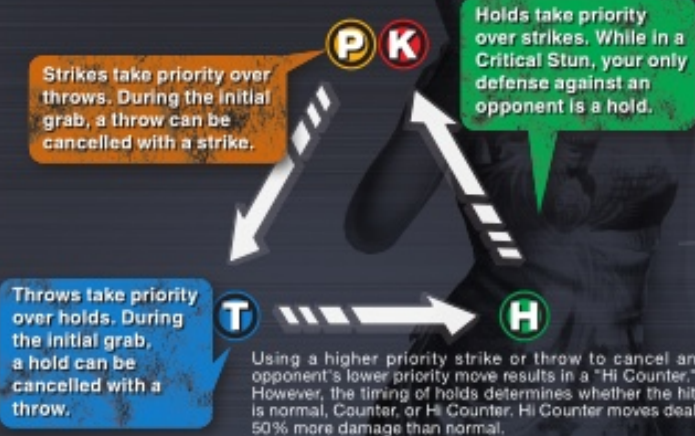
Controls



*Type A controls shown. You can change the controller configuration from **OPTIONS > CONTROLS > CONTROLLER**.

*Outside of battle, please refer to the button controls on the bottom right of the screen to see what controls are available.

Triangle System



Using a higher priority strike or throw to cancel an opponent's lower priority move results in a "Hi Counter." However, the timing of holds determines whether the hit is normal, Counter, or Hi Counter. Hi Counter moves deal 50% more damage than normal.

STRIKES	Punches and kicks are collectively called "strikes." Strikes are the building blocks of all moves. There are high, middle and low strikes.
HOLDS	When your opponent strikes, perform the correct hold to stop the attack and counter with one of your own. <ul style="list-style-type: none"> ↖ H against high punches & kicks ← H against mid punches → H against mid kicks ↙ H against low punches & kicks
THROWS	If an opponent is guarding, use a throw to break their defense. You can throw while standing or crouching. Watch your opponent's stance and use the correct throw.
GUARDS	Guard to block an opponent's strike. Guard while standing to block strikes aimed at your upper body. Guard while crouching to block strikes aimed at your legs and feet. Succeed, and you won't take any damage.
SIDESTEP	Sidestep to move quickly to the side and avoid a straight strike from an opponent. You can also strike from a sidestep.

Game Screen

Life Gauge

How much life the character has remaining. Goes down as the opponent's attacks land. When this reaches 0, you will be KO'ed and lose the round.

The gauge will glow red when less than 50% full. That is when you can perform a Power Blow.



Round Counter

One circle will glow for each round you win. You win the match when all your circles are glowing.

Time

Remaining time in the round. When this reaches 0, the player with the most remaining life wins the round.

Status

Displays character status information, such as the current number of combo hits.

CRITICAL STUN

Character is staggered by a certain strike from the opponent. Only holds are possible. You cannot be thrown while staggered.

CRITICAL HIT

Character landed a certain move that put the opponent in a Critical Stun.

COUNTER STRIKE

Character landed a strike as the opponent was starting a strike. Good time to try for a juggle.

HI COUNTER STRIKE

Character landed a strike as the opponent was starting a throw.

COUNTER HOLD HI COUNTER HOLD

Character landed a hold as the opponent was starting a strike.

COUNTER THROW

Character landed a throw as the opponent was starting a throw.

HI COUNTER THROW

Character threw the opponent when they tried a hold.

CRITICAL BURST!

Character cannot guard or hold; they are completely defenseless. Occurs by landing a Critical Burst move that causes more damage than is glowing in the Life Gauge during a Critical Stun.

POWER BLOW

Character landed a Power Blow. These cause massive damage.

Getting Started

Start Game



- 1 Insert the disc for DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Press the START button on the Title Screen to display the Main Menu.
- 3 Select a play style.

Menu

STORY	Follow various characters through an overarching story and learn the basics of fighting.
FIGHT	Fight against the computer or another player. You can also practice moves and combos here.
ONLINE	Sign in to the network and fight against other human opponents.
EXTRAS	Check out replays and photos that you have saved.
OPTIONS	Set various game settings.
Xbox LIVE Marketplace	Connect to Xbox LIVE Marketplace.
ONLINE PASS	Enter an Online Pass Code.

Saving & Loading

Save data is saved automatically during story mode, after fights and when game settings are changed. This save data is loaded when the game starts up.

*You need at least 100KB of free space in order to save the game.

Online

Fight against other opponents.

Select Search to find a game lobby or Create to make one of your own. You can set various fight parameters when you create your own lobby.



Online play requires broadband network access and an Xbox LIVE account. You must use an Online Pass in order to use online functionality. Please refer to the back cover of this manual for details.

Menu

SIMPLE MATCH	Join a fight based on a specified region and number of rounds. Grade is not affected.
RANK MATCH	Join a fight based on a specified user rank (skill level). Wins and losses will affect Grade.
LOBBY MATCH	Fight within a lobby of up to 16 people. You can also watch matches and chat. Grade is not affected.
LEADERBOARDS	View leaderboards.
FIGHTER LIST	A list of fighters you have registered. Select a fighter to send a challenge.

For those interested in completing our product survey, please access the below URL:

<http://www.tecmokoeiamerica.com/survey/doa5/>

Credits

Producer Yosuke Hayashi

Director Yoshi Shinbuchi

Art Director & Story Yutaka Saito

Project Manager Kohji Shibata

Engineering Manager Yasuaki Sakuda

Character Art Leads Hirofusa Kaneko
Haruhiko Shikata

Environment Art Leads Hidaki Niimi
Kensaku Tabuchi
Shunsuke Fujita

Animation Leads Kazuho Wakayama
Yoshiko Tachibana

Real-Time Cinematics Lead Yoshihiro Tomita

FX Leads Takahiro Watanabe
Osamu Yano

Audio Lead & Design Makoto Hoshi

Technical Art Lead Naoya Ohnishi

UI Art Lead Masayuki Sasamoto

Script Engineering Lead Yuki Setaie

Game Engineering Leads Takeshi Kawaguchi
Yoshinobu Suzuki
Takeshi Mizobe

Library Engineering Leads Taiho Okano
Masamoto Kimura

Game Design Leads Takeshi Omori
Takayuki Soga
Masahito Nagayoshi

Real-Time Camera Lead Akio Oyama

Localization Director Peter Garza

Game Design Motohiro Shiga
Takeshi Suzuki
Tsuayoshi Iuchi
Masayuki Terao
Tetsuya Nitta
Gaku Aoi
Masaki Toyoda
Ryusuke Kanda

Hidekazu Asada
Kazunori Ogata
Satoshi Ogata
Shigeru Nagayoshi

Engineering Yoshihiro Kimura
Takeshi Watanabe
Yūchiro Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhisa Ito
Takahiro Oniki
Daisuke Okawa
Wataru Iwazaki
Junichi Kojima
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwema
Kenichi Uchiyama

Masaaki Komatsu
Tomohito Haruo
Hirosaki Mochizuki

Programmer Support Kazuo Seino
Katsuyuki Obara
Hiroya Usuda
Yuzuru Takahashi
Hirotaka Katayama
Shota Nagata

Tomoyuki Ishikawa
Yasuhiro Nakamoto
Hiroyuki Nishi
Masaki Yamamoto
Tatsuhisa Imamura
Kenichi Saito
Mikoyasu Kambayashi
Masaki Shibuya
Shinpei Minato
Tatsuro Onikawa
Mitsuhiko Sato
Atsushi Nakano

Character Art Shuichi Wada
Hiromi Tokuizaki

Hiroyuki Yazaki
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi
Yasuki Suzuki
Masahiko Hara
Naoyuki Furuta
Kana Yamamoto

Environment Art Ryosuke Muraki
Kaichi Yabuta
Tadaaki Kawabe
Chihoro Otake
Kaori Kobayashi
Sachiko Namba
Yasuyuki Sato
Rie Motomari
Hiroyuki Kato
Atsushi Goto

Animation Kazuhiro Yamauchi
Chisao Sasaki
Ryoji Abe
Hideaki Kurota
Takashi Kawajima
Masayuki Fukusima
Toshiki Kando
Kenta Kawano
Hirotaka Togawa

FX Naoki Yamamoto
Takahiro Kaneko

Kazuki Otsuda
Hiroyuki Kimura
Akihiro Haganu
Kazuya Fujii

Mitsuki Uchida

FX Support Kazuoka Kato
Jiro Yoshida

Real-Time Cinematics & Real-Time Camera Daisuke Inari
Shuu-ichi Okada
Kazuhiko Motomura
Toshinori Kobayashi
Toshiki Horuchi
Katsuyuki Shimizu
Toshikazu Yoshizawa
Izuo Hatagai
Shoichi Nakamura
Takahiro Yadori

Technical Art Masaru Ueda
Yusaku Kamekura

UI Art Yuki Nakajima

Concept Art Tsuyomu Terada
Tetsuya Amabiki
Chikara Suzuki
Kazuhiko Higuchi
Masako Hasekawa
Yuko Moriyama

Audio Design Shigetaka Okada

Hiroski Takahashi
Mari Yoshida
Yosuke Kinoshita

Play Artist Akiuo Saito

MUSIC Yohei Yoshinobu
Ayeko Toyoda
Masako Otsubo

QA Managers Masaba Kiguchi
Takayuki Nishikawa

Studio Manager Yoshinori Ueda

Japanese Staff

KASIMI Houko Kawashima
ANIME Wakana Yamazaki
KP/AR Hiromi Mochizuki
RYUHANBUZA Hiroyuki Mori
HELINA Yuko Kawaguchi
GRABITIC Kazuro Mitsumi
LA MAFIOSA Naoya Sakamoto
BITAMI Yu Horie
SAYMAN Banjo Ginga
OXOXO Ayeko Kawasumi
JAMBI LEE Nobutoshi Canna
LO/FANG Yumi Touna
IMA Yuko Nagasawa
ROSS Haruta Miyake
ZACK Shin Shirogami
BLITZ Junko Minagawa
EDUFU Chikao Onizuka
BRAB WARR Utsuro Ishizuka
BIG Haruki Touchi
BLA Ryoko Shiroishi
AKWA Miki Shinchiro
SARAH Lisa Wilkerson
FBI Minori Takayama
DOROMI Moriya Endo
SYSTEM WIFE Peter Garza

IN COOPERATION WITH

TEGRO KDEI THAIJAN SOFTWARE CO., LTD.

REAL-TIME CINEMATICS

0-Rockets

Cinematic Team
Cinematic Director Ryuzo Kitaura
Visual Effects Supervisor Masami Nishida
S&T Visual Effects Takaya Osuwaki
Animation Director Piyu-chi Snow
Animator Shoko Kitamura
Animator Takashi Kawamura
Animator Yuriko Takahashi
Motion Capture Camera NAGISA, Kamiyama
Motion Motion TAKAYUKI, Kamiyama
Performance

Sound Team
Sound Producer Ryuzo Kitaura

Music

[The Starved Journey of the Boy and the Drunk]
co-produced by 0-Rockets & Graphical
Track by Hiroshi Makioka

Music - [Feijo Feio]

co-produced by 0-Rockets & RASHEMIN ENTERTAINMENT
Track, performed by Lotus Juice

Ending Theme - [I'm a Fighter]

co-produced by 0-Rockets & RASHEMIN ENTERTAINMENT
performed by Lotus Juice and Masaki

Music - [It's get it!]

co-produced by 0-Rockets & RASHEMIN ENTERTAINMENT
Track by Lotus Juice and Yuya Kato
performed by Ichi-Ga

Post-Production

SMP CITY Software and Visual Plaza/DIGITAL SMP
STATION, INC.

SCREENPLAY BY

Producer Hiroaki Inoue
Line Producer Masayo Ono

CG Director

Chihiro Hashimoto

Digital Artists

Kaori Obara
Shinji Kato
Yoshiyuki Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki
Mie Takayama

Production Assistant

Mie Takayama

STORYBOARDS

baiba Komibara, Kiyoshi Ooyama

VIDEO CAPTURE UNIT

Neo Agency Co., Ltd.

Motion Capture Actor

Coordinator Masaru Iwata

Motion Capture Actor Director

Motion Artists Nobutoshi Takahashi
Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kimbara
Kentarou Shimizu
Akiya Yoshikawa
Akeno Hirota
Hiroshi Shino
Nobuhiko Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiko Inoue

KATSUKIYAMA INC.

Motion Actors

Wataru Koga
Keichi Wada
Tony Hosokawa
Yaku Hira
Akiyo Hino
Hioko Yoshiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Action Coordinator & Motion Actor

Akira Saeghara

IMASCA Corp.

Motion Capture

Producer Tetsuya Kobayashi
Motion Capture Director Yoshiko Koyama
Motion Capture Editor Gaku Ohno

Lead TD

Jong Mok Lee
Tomoyasu Nakata

GAME TRANSLATION

Kalman Software, Inc.
Bayard Co., Ltd.

JAPANESE POST-PRODUCTION RECORDING

ACMI PRODUCTION CO., LTD.
MUSIC STUDIO

ENGLISH POST-PRODUCTION RECORDING

Cap of Tea Productions Danielle Hunt
Lacie Bushway
Sam Reigel
Patrick Seitz

STUDIO

Pole To Win Co., Ltd.
Pole To Win America, Inc.

SCRIPTS

The typefaces included herein are solely developed by Dyna Comware.
KDE/UISIGNWORKS CO.

JAPAN POST-PRODUCTION

Software Manual

Miyuki Kamai

Artwork

Daisuke Yamamoto
Daisuke Hase

Web Design

Hidenobu Kanabata

Public Relations & Marketing Dept.

Hiroski Mouri
Hiroyasu Matsuo

Business Development

Takuya Noguchi

NORTH AMERICAN PUBLISHING

TECMO KOEI AMERICA Corporation
Senior VP and Sales Manager Arnie Ip
Marketing Manager Sean Concoran
Sales Coordinator Jax Chang
Production Manager Shinya Umezaki
Controller Tad Barfo

ONE PE

Principal Jaesoo Wong
PR Director Kjell Vistad
PR Coordinator Zachary Durrell

EUROPEAN PUBLISHING

TECMO KOEI EUROPE LIMITED
Sales Manager Tom Vickers
PR & Marketing Manager Mariena Popacosta
Community Manager Chin Soon Gai
General Manager Yasuhiro Watanabe

JAPANESE PUBLISHING

TECMO KOEI JAPAN CO., LTD.
Senior VP and Sales & Marketing Manager Sorimyo Ito

OSAKA PUBLISHING

Overseas Development Division
Division Yukinari Yokoyama
 Tetsuhiro Horai
 Ina Ueda

Global Marketing Dept.
Division Hiroshi Suzuki
 Yasushi Tani
 Tetsuhiro Taniguchi

Global Business Division
Division Hidekiyo Kobayashi
 Takahiro Yamamoto
 Shin-Ping Lian
 Carol Suzuki

Coordination Marko Bursac

Creative Director Tomi Lee

Coordinator Tara Aoutou

SPECIAL THANKS

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters

Vanessa Arévalo	Akiko "Suzuki" Mizutani
Sebastian "Chozen" Burton	Hidetsugu "Umehira" Raita
Blaise "Rayane" Morice	Koji "ASK" Takemori
Brennaud "Blade" Rodriguez	Masata "machi-k" Yoshikawa
Alexandre "WooZie" Thorne	Naoaki "NOI" Sasaki
Paul "Bales" Sentero	Shobun Tanaka
Sei Taniguchi	Takashi "Take-P" Kakei
	Yu "Ma.Ai" Hasegawa

"Showdown"
 Written, Produced, and Performed by
 Sebastian "Chozen" Burton

IP: Erik "Ikudo" Arpettinger
 Robb Charney, Jr.
 Bryan "Dr. Dogg" Dawson
 Kat "Wyzik" Gunn
 David Ting

**Make Your Move
Winners****AKA**

Deno-Kun
 James
 Master Aid
 Michlena
 Mr. Wah

rippeekman
 Rosak Boersas
 Laurent
 TheALEXdox
 Tapped
 YDU

Esports

Yagan Anwar
 Revell "HurricaneRev"
 Dixon
 Jeremy "Black
 Mamba" Florence
 Khared
 "EmperorCov"
 Habbab
 Morris Hunter
 Matt Pontas
 Carl "Perfect Legend"
 White

Crisp Branding
 Agency
 DOA Central
 Gyzyna Testing
 Labs Inc.
 Free Step Dodge
 Insert Coin C othing
 Prima Games
 Unequaled Media
 Alex Faber
 Pierre Gujans
 Hiroya Kakehata
 Tui Ito
 Riho Tsurumaki

All Team NINJA Staff

WARRANTY**90-day limited warranty**

TECMO KOEI AMERICA Corporation warrants to the original purchaser that this game disc shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, TECMO KOEI AMERICA will repair or replace the game disc, at its option, free of charge.

To receive this warranty service:

1. Save your sales receipt, indicating date of purchase, and the UPC code found on the game packaging.
2. If your game is covered under a store warranty, return the game disc to the store at which you purchased the game.
3. If the game develops a problem requiring service during the 90-day warranty period, and is not covered by a store warranty, notify TECMO KOEI AMERICA Corp. by calling the Customer Service Dept. at (650) 692-9080, between the hours of 9:30 a.m. to 5 p.m. Pacific Standard Time, Monday through Friday.
4. If the TECMO KOEI AMERICA Service Representative is unable to solve the problem by phone, you will be provided with a Return Authorization number. Record this number prominently on the outside packaging of your defective game disc, enclose your name, address and phone number, and return the game disc, **FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE**, together with your sales receipt and the UPC code within the 90-day warranty period to:

TECMO KOEI AMERICA Corporation
 1818 Gilbreth Road, Suite 235
 Burlingame, CA 94010

This warranty shall not apply if the game disc has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

Customer Support

Should you experience any technical difficulties with the product, please contact Customer Support at (650) 692-9080 during the hours and times stated above or via email at support@tecmokoeiamerica.com and explain your problem.

For more information on other TECMO KOEI AMERICA games, or to find hints on specific titles, please visit our website at: www.tecmokoeiamerica.com

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

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360^{MD}, du capteur Kinect^{MD} et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'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.

TABLE DES MATIÈRES

Connexion à Xbox LIVE	13
Commandes	14
Système triangulaire.....	15
Écran de jeu	16
Avant de commencer	18
Jeu en ligne	19
Crédits.....	20
Garantie	23
Service clientèle.....	23

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 KOBI GAMES CO., LTD. Team NINJA. Tous droits réservés.

Xbox LIVE^{MD}

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.

Commandes



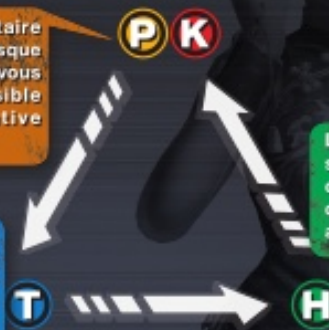
*Commandes type A affichées. Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans **OPTIONS > COMMANDES > MANETTE**.

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

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



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

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.

FRAPPES	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.
PRISES	Réalisez la prise adéquate pour arrêter l'attaque de votre adversaire et contre-attaquer avec l'un de vos propres coups. <ul style="list-style-type: none"> ↖ H contre les frappes hautes ← H contre les coups de poing à mi-hauteur → H contre les coups de pied à mi-hauteur ↙ H contre les frappes basses
PROJECTIONS	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.
GARDES	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.
PAS DE CÔTÉ	Le pas de 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 BURSTI

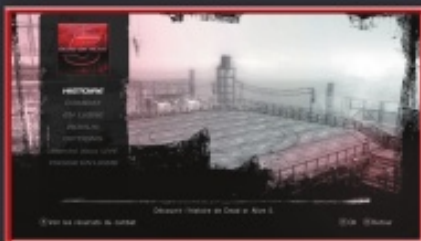
Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

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

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

Sauvegarde et chargement

Les données de jeu sont sauvegardées automatiquement 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

MATCH SIMPLE	Participez à un combat dans une région et avec un nombre de rounds donnés. Le rang n'est pas affecté.
MATCH DE CLASSEMENT	Participez à un combat suivant le rang des joueurs (niveau de compétence). Victoires et défaites affectent le rang.
SALON	Combattez dans un salon pouvant accueillir 16 joueurs. Vous pouvez aussi assister aux matchs et discuter. Le rang n'est pas affecté.
TABLEAU DES CHAMPIONS	Voir le classement.
LISTE DES COMBATTANTS	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.tecmokoeiamerica.com/survey/doa5/>

Crédits

Producteur	Yoshiko Hayashi	Responsable caméra temps réel	Akio Oyama
Scénario	Yoshi Shimidzu	Responsable localisation	Peter Garcia
Direction artistique et scénario	Yutaka Saito	Développeurs	Motokiyo Shiga Takashi Suzuki Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryuzaki Kaneko
Chef de projet	Kohji Shibata	Programmeurs	Yoshihiro Kimura Takashi Watanabe Yachiyo Watanabe Takayuki Teruya Yuta Yamazaki Haruhiko Ito Takahiro Ozaki Daisuke Okawa Wataru Iwaseki Junichi Koyama Tomoya Sakashita Masato Naito Kazuki Iwano Kenichi Uchiyama
Responsable de l'ingénierie	Yasunori Sekizuka	Animation	Katsuhira Yamaguchi Chitose Sekai Ryoki Abe Hideo Saito Takashi Karasawa Masayuki Furushima Toshiki Kondo Kenji Kawano Hirochika Togase
Responsables graphiques personnages	Hirohisa Karako Hanshiko Shiwata	Scénaristes effets	Naoki Yamamoto Takahiko Karasaka Kazuki Ozada Hiroyuki Kimura Akhiro Hayano Kazuya Fuji Mitsuru Uchida Kazutaka Kato
Responsables graphiques environnement	Hideki Nimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita	Assistance effets visuels	Tomoya Ichikawa Yasuhiko Nakamoto Hiroyuki Nishi Mitsuki Yamamoto Takafumi Imamura Kenichi Saito Mikoyasu Kambayashi Masaki Shibuya Shinpei Minato Takano Orikata Michihito Saito Atsushi Nakano
Responsables des animations	Kosuke Wakamatsu Yoshio Tachibana	Assistance à la programmation	Kojiro Saito Katsuyuki Osawa Hiroya Ueyama Yutaro Takahashi Hiroaki Kaneko Shota Nagata
Responsable des cinématiques temps réel	Yoshihito Tomita	Cinématiques temps réel et caméra temps réel	Daisuke Inari Shuichi Ozada Kazuhiko Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horikuchi Katsuyuki Shimizu Yoshihiko Yoshizawa Ryo Harigae Shinichi Nakamura Takahiro Yaman
Responsables des effets graphiques	Takumitsu Watanabe Osamu Yazu	Artiste technique	Mitsuru Ueda Yusaku Kamehara
Concepteur et direction sonore	Makoto Hori		
Responsable graphique techniques	Naoya Okamoto		
Responsable interface	Masayuki Sasamoto		
Responsable programmation graphique	Yuki Saito		
Responsables programmation	Takashi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takashi Maabe		
Responsables programmation 3D artistiques	Taiho Osawa Masamasa Kimura		
Responsables conception jeu	Takashi Omori Takayuki Soga Masahito Nagayoshi		

Graphisme interface	Yuki Nakajima
Images conceptuelles	Tsunomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiko Higuchi Mariko Hirakawa Yukiko Maruyama
Conception du son	Shigekyo Okuda Hiroaki Takahashi Mari Yoshida Yosuko Kinoshita
Soundtracks	Atsuo Saito
Musique	Yoiko Yoshimatsu Ayako Toyoda Masako Otsuka
Responsables AD	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa
Director studio	Yoshinori Ueda
Site japonais	
FASIMI	Heiko Kawashima
ANIME	Wakana Yamada
HYPER	Hikaru Motokawa
ITU HANABUSA	Hideyuki Inori
HELINA	Yuko Kayama
CHRYSTE	Kotono Mitsunishi
LA MARBOLA	Maaya Sakamoto
ITIMI	Yu Henke
BAYMAN	Daigo Ginga
KOYO	Ayako Kawasaki
JABBLE	Nobutachi Cana
LIFRAG	Yumi Touna
BM	Yuko Nagashima
BARB	Kenji Miyano
ZACK	Bin Shimoda
ELBIT	Junko Minagawa
GEN FU	Chikao Ohnaka
BRAB WANG	Utsuki Ishizuka
BIG	Hiroki Touchi
BBLA	Ryoko Shirahata
ABBA	Miki Shinchiro
SARAH	Lise Wilkerson
FAI	Minami Takayama
DONVAN	Marjo Erdo
VOX SYSTEME	Peter Garcia
EN DO LOAN/STUDIO	
TECHNO KEDI ITALIAN SOFTWARE CO., LTD.	
CONTRACTORS TEMPS RÉEL	
D-Fields	
Équipe cinématiques	
Director	Ryuji Kitaura
Responsables effets visuels	Masami Nishida
Média effets visuels	Takuya Okuwaki
Director animation	Ryuzhi Snow

Animateur	Shoko Kitamura	Acteurs motion capture	RETOLOGICA Inc. Wataru Koga Keischi Wada Tary Hosokawa Yuka Hiro Ayako Hiro Hiroaki Yoshiki Motoaki Kawana Yutaka Karibe
Animateur	Takashi Kanamara		
Animateur	Yumiko Takahashi		
Camera Motion	KAGASA Katsuyama		
Capture	TAKAYUKI Katsuyama		
Gestuelle Saitou			
Camera			
Producteur jeu	Ryuji Kitaura		
Musique : [The Sacred Journey of the Boy and the Tank]	co-produit par D-Rockets et GRAPHICART Musique de Hiroaki Maruoka		
Musique : [False Fate]	co-produit par D-Rockets et BASHIRAM ENTERTAINMENT Musique et interprétation Lobs Jace		
Titre de fin : [The a Fighter]	co-produit par D-Rockets et BASHIRAM ENTERTAINMENT Interprété par Lobs Jace et Haseki		
Musique : [Let's get it!]	co-produit par D-Rockets et BASHIRAM ENTERTAINMENT Musique de Lobs Jace et Yuta Kubo Interprété par Ich-Sp		
Post-Production			
SDP CITY	Sei-ko Inui Vasil Pizov DITAL SERP STATION INC.		
SHREDDING INC.			
Producteur	Hiromasa Inoue		
Producteur exécutif	Monayo Ota		
Director graphique	Chihito Hashimoto		
Art numérique	Kaori Obara Shinji Kato Yasushi Shimajiri Kazuki Watanabe Daisuke Minatoya Agiyo Miki		
Assistant producteur	Mie Takemasa		
STORYBOARD			
Storyboard	Kiyoshi Okuyama		
MOUSE CAPTURE			
Neo Agency Co., Ltd.			
Coordination des acteurs Motion Capture	Masaru Sato		
Direction des acteurs Motion Capture	Nobuyoshi Takahashi		
Acteurs motion capture	Katsuyuki Yamazaki Yasunori Kinoshita Ken'ichi Shimizu Asuka Yoshikawa		
WAMEGA Corp.			
Producteur motion capture	Tetsuya Kobayashi		
Producteur motion capture	Yoshiko Kayama		
Editeur motion capture	Gaku Ohno		
Les TRD	Jong Mok Lee Tomoyasu Katsuka		
TRACKING ET 4D	Rubicon Solutions, Inc. Bayard Co., Ltd.		
OPERATIONS DES JEU	AMERICAN JOBI PRODUCTION CO., LTD. MIT STUDIO		
OPERATIONS DES JEU	DAVE HUNT		
Cap et Test Production	Dave Hurd Laine Bushey Sam Reggel Patrick Saltz		
CGI	Pole To Win Co., Ltd. Pole To Win America, Inc.		
PELLES DE CARACTÈRES	Les pelles de caractères incluses sont développées exclusivement par DigiComware KOUJI SIGN WORKS CO.		

SECTION JAPONAIS

Manoir	Miyuki Kanai
Suppléant	Jyumpu Yamamoto Datsuke Haro
Web Design	Hidenobu Kawabata
Relations publiques et marketing	Hiroshi Murai Hiroyuki Matsuo
Business Development	Takuya Negishi
TECMO KOEI AMERICA CORPORATION	
VP senior et directeur des ventes	Ameo Ito
Directeur marketing	Sean Corcoran
Coordination des ventes	Jao Cheng
Responsable de production	Shinka Umezaki
Coordinateur	Tad Saito
ONE PR	
Principale	Jelene Wong
Directeur RP	Kjell Watad
Coordinateur RP	Zachary Gurnall

SECTION EUROPEENNE

TECMO KOEI EUROPE LIMITED	
Directeur des ventes	Toni Wickery
Directeur marketing et RP	Martina Papacosta
Community Manager	Chin Soon Sun
Directeur général	Yasutoshi Watanabe

SECTION TAÏWANAISE

TECMO KOEI TAIWAN CO., LTD.	
VP senior et directeur des ventes et de marketing	Sammy Liu

SECTION FRANÇAISE

Développement international	Yukino Yokoyama Timothy Horst Ira Liu
Marketing global	Hiroshi Suzuki Yasushi Tani Torachiro Tanimura
Développement global	Hiroyuki Kobayashi Takahisa Yamamoto Shin-Ping Uen Carol Suzuki
Coordination	Marko Brande
Directeur de la création	Tore Lee
Coordinateur	Toru Akutsu

SECTEURS EUROPEENS

SEGA AM2 Virtua Fighter® Team	
The Fighters	Ashraf-Terajima
Vanessa Arévalo	Akaho "Suzuka" Mikawa
Sébastien "Chosel" Burton	Hidetsu "Yurashi" Tsuya
Marc "Ezyre" Herold	Keng "KAK" Takemoto
Enzo "Blade" Rodriguez	Masato "Inochi" Yamakawa
Akanda "Wozza" Thione	Naoki "SCR" Sasaki
Nad "Miles" Sarraf	Takashi Taniya
Sam Tambaga	Takashi "Taka-P" Ebata
	Yu "Mauri" Hasegawa
	"Showdown"
	Écrits, produits et joués par
	Sebastian "Chosel" Burton
IPL	Erik "Rikuto" Argüelles
	Robb Charlin Jr
	Bryan "Dr. Dogg" Denson
	Ken "Myk" Gunn
	David Ting

SECTEURS ASIA TIEN

Manoir	AKA
	Demo-Kun
	Jaanas
	Master Ai
	Michitaka
	Mr. Wan
	rappeekman
	Rasak Yeevian
	Litwin
	TheALExba
	Trippi
	YOU

Tout le monde	Yazan Amran
	Ryell "HurricaneRev" Davis
	Jerry "Black Mamba" Florence
	Khaled "EmpireCow" Hibido
	Noah Hurley
	Nick Porter
	Carl "Perfect Legend" White
	Crisp Branding Agency
	DOA Central
	Enzyme Testing Labs Inc.
	Free-Step Dodge
	Insert Coin Gaming
	Prime Games
	Unqualified Media
	Alla Faber
	Ricco Guzman
	Hiroya Kakehata
	Yun Bo
	Riho Tsunamaki
	Teale Niquele Team
	NINA

GARANTIE

Garantie de 90 jours

TECMO KOEI AMERICA Corporation garantit à l'acheteur original que le présent disque de jeu est exempt de vices de matériaux et de fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de 90 jours TECMO KOEI AMERICA réparera ou remplacera le présent disque de jeu sans frais.

Pour bénéficier de ce service :

1. Conservez vos preuves d'achat indiquant la date de l'achat et le code universel du produit figurant sur l'emballage du produit.
2. Si votre jeu est sous le service de garantie d'un revendeur, veuillez le retourner à votre point de vente.
3. Si le présent jeu présente un défaut couvert par la garantie pendant cette période de 90 jours et que le jeu n'est pas sous la garantie d'un revendeur, veuillez en informer TECMO KOEI AMERICA Corp. en appelant le service clientèle au (650) 692-9080, entre 9h30 et 17h (Heure du Centre) de lundi au vendredi.
4. Si le représentant du service clientèle TECMO KOEI AMERICA n'est pas en mesure de résoudre le problème au téléphone, vous recevrez un numéro d'autorisation de renvoi. Inscrivez ce numéro visiblement sur l'emballage extérieur du disque du jeu défectueux en indiquant vos nom, adresse et numéro de téléphone et retournez le disque du jeu, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE avec votre preuve d'achat et le code unique du produit dans la limite des 90 jours de garantie :

TECMO KOEI AMERICA Corporation
1818 Gilbreth Road, Suite 235
Burlingame, CA 94010

Cette garantie ne sera pas valable si le disque a été endommagé par négligence, mauvaise utilisation, modification, falsification ou toutes autres raisons qui ne seraient pas liées à un matériel défectueux ou à un défaut de fabrication.

Service clientèle

Si vous rencontrez des difficultés concernant le présent produit, veuillez contacter le service clientèle au (650) 692-9080 pendant les jours et les horaires mentionnés ci-dessus ou par email à support@tecmokoei.com.

Pour obtenir de plus amples informations sur d'autres jeux TECMO KOEI AMERICA ou pour obtenir des conseils sur des titres particuliers, veuillez visiter notre site internet : www.tecmokoei.com

