

# 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 [PASSE 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 commercialisée de DEAD OR ALIVE® 5. Ce code ne pourra pas être utilisé une nouvelle fois. Expire le 30 septembre 2013.

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.

# I'm a Fighter

**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](http://www.xbox.com/support).

#### IMPORTANT HEALTH WARNING: PHOTOSENSITIVE SEIZURES

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people 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](http://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](http://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](http://www.xbox.com/familysettings)

# Controls

**LB Left Bumper**  
E + K

**Right Trigger**  
H + K  
Strong Kick

**Right Bumper**  
H + E + K

**Y**  
Punch

**X**  
Guard

**H Hold**  
↖ H High Hold  
← H Mid Punch Hold  
→ H Mid Kick Hold  
↙ H Low Hold

**B**  
Kick

**A**  
Throw

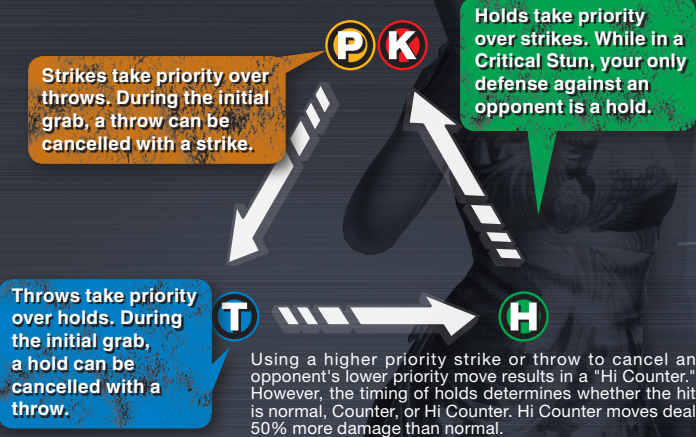
**Directional Pad**  
Move

**Left Stick**  
Move

**Start Button**  
Pause Menu

**Sidestep**  
↑ H + P + K / ↓ H + E + K  
or  
↑↑ / ↓↓

# Triangle System



<b>STRIKES</b>	Punches and kicks are collectively called "strikes." Strikes are the building blocks of all moves. There are high, middle and low strikes.
<b>HOLDS</b>	When your opponent strikes, perform the correct hold to stop the attack and counter with one of your own. ↖ H against high punches & kicks ← H against mid punches → H against mid kicks ↙ H against low punches & kicks
<b>THROWS</b>	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.
<b>GUARDS</b>	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.
<b>SIDESTEP</b>	Sidestep to move quickly to the side and avoid a straight strike from an opponent. You can also strike from a sidestep.

\*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.

# 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

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

<b>SIMPLE MATCH</b>	Join a fight based on a specified region and number of rounds. Grade is not affected.
<b>RANK MATCH</b>	Join a fight based on a specified user rank (skill level). Wins and losses will affect Grade.
<b>LOBBY MATCH</b>	Fight within a lobby of up to 16 people. You can also watch matches and chat. Grade is not affected.
<b>LEADERBOARDS</b>	View leaderboards.
<b>FIGHTER LIST</b>	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** Yohei Shimbori

**Art Director & Story** Yutaka Saito

**Project Manager** Kohei Shibata

**Engineering Manager** Yasunori Sakuda

**Character Art Leads** Hirohisa Kaneko  
Haruhiko Shikata

**Environment Art Leads** Hideki Niimi  
Kensaku Tabuchi  
Shunsuke Fujita

**Animation Leads** Kosuke Wakamatsu  
Yoshiro Tachibana

**Real-Time Cinematics Lead** Yoshiteru Tomita

**VFX Leads** Takamitsu Watanabe  
Osamu Yazu

**Audio Lead & Design** Makoto Hosoi

**Technical Art Lead** Naoya Okamoto

**UI Art Lead** Masayuki Sasamoto

**Graphic Engineering Lead** Yuki Satake

**Game Engineering Leads** Takeshi Kawaguchi  
Yoshinobu Suzuki  
Takeshi Mizobe

**Library Engineering Leads** Taihei Obara  
Masanao Kimura

**Game Design Leads** Takeshi Omori  
Takayuki Saga  
Manabu Nagasaki

**Real-Time Camera Lead** Akio Oyama

**Localization Director** Peter Garza

**Game Design** Motohiro Shiga  
Takeshi Suzuki  
Tsuyoshi Iuchi  
Masayuki Terao  
Tetsuya Nitta  
Gaku Arai  
Masaki Toyoda  
Ryusuke Kanda

**Engineering** Yoshihiro Kimura  
Takashi Watanabe  
Yuichiro Watanabe  
Takayuki Teruya  
Yuta Yamazaki  
Haruhisa Ito  
Takahiro Onuki  
Daisuke Oikawa  
Wataru Iwasaki  
Junichi Koyama  
Tomoya Sakashita  
Masato Naito  
Kazuki Iwana  
Kenichi Uchiyama

**Programmer Support** Kojiro Seino  
Katsuyuki Okura  
Hiroya Usuda  
Yutaro Takahashi  
Hirotaka Kataoka  
Shota Nagata

**Character Art** Shuichi Wada  
Hiromi Tsukazaki

Hiroaki Kimura  
Masaki Toyoda  
Ryusuke Kanda  
Hidekazu Asada  
Kazunori Ogura  
Satoshi Ogata  
Shigeru Nagamatsu

Masaaki Komatsu  
Tomohito Hanou  
Hirosi Mochidome

Tomoya Ichikawa  
Yasuhiro Nakamoto  
Hiroyuki Nishi  
Mizuki Yamamoto  
Takafumi Imanaga  
Kenichi Saito  
Mikiyasu Kambayashi  
Masaki Shibuya  
Shimpei Minato  
Tatsuro Orikasa  
Michihiro Sato  
Atsushi Nakano

Hideaki Takahashi  
Yasuaki Suzuki  
Machiko Hara  
Nozomi Furuta  
Kana Yamamoto

**Environment Art** Ryosei Muraki  
Koichi Yabata  
Tadashi Kawabe  
Chihiro Ootaka  
Kaori Kobayashi  
Sachiko Namba  
Yasuyuki Sato  
Rie Motonari  
Hiroyuki Kato  
Atsushi Goto

**Animation** Katsuhiko Yamauchi  
Chitose Sasaki  
Ryoji Abe  
Hideki Saito  
Takaaki Kurosawa  
Masayuki Fukushima  
Toshiaki Kondo  
Kenta Kawano  
Hirohisa Togase

**VFX** Naoki Yamamoto  
Takehiko Kanaoka

Kazuki Osada  
Hiroyuki Kimura  
Akihiro Hayano  
Kazuya Fujii

Mitsuaki Uchida

**VFX Support** Kazutaka Kato  
Jiro Yoshida

**Real-Time Cinematics & Real-Time Camera** Daisuke Inari  
Shuichi Okada  
Kazuhiro Nishimura  
Yoshinori Kobayashi  
Yoshiki Horuchi  
Katsuyuki Shimizu  
Yoshikatsu Yoshizawa  
Ikuo Harigai  
Shinichi Nakamura  
Takahiro Yadori

**Technical Art** Masaru Usuda  
Yusaku Kamekawa

**UI Art** Yuki Nakajima

**Concept Art** Tsutomu Terada  
Tetsuya Amabiki  
Chifumi Suzuki  
Kazuhiro Higuchi  
Mariko Hirokane  
Yukiko Maruyama

**Audio Design** Shigekiyo Okuda

Hiroaki Takahashi  
Mari Yoshida  
Yosuke Kinoshita

**Foley Artist** Atsuo Saito

**Music** Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

**QA Managers** Manabu Kiguchi  
Takayuki Nishikawa

**Studio Manager** Yoshinori Ueda

**Japanese Cast**

**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  
**BYAMAN** 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  
**DOMOVAN** Moriya Endo  
**SYSTEM VOICE** Peter Garza

**IN COOPERATION WITH**

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

**REAL-TIME CINEMATICS**

**D-Rockets**

**Cinematic Team**  
**Cinematic Director** Ryuzi Kitaura  
**Visual Effects Supervisor** Masami Nikaido  
**Edit Visual Effects** Takuya Okuwaki  
**Animation Director** Ruyichi Snow  
**Animator** Shoko Kitamura  
**Animator** Takashi Kawamura  
**Animator** Yumiko Takahashi  
**Motion Capture Camera** NAGISA.Kamiyama  
**Suiken Motion Performance** TAKAYUKI.Kamiyama

**Sound Team**  
**Sound Producer** Ryuzi Kitaura

**Music :**  
**[ The Storied Journey of the Boy and the Drunk ]**  
co-produced by D-Rockets & Graphibeat  
track by Hiroshi Motokura

**Music : [ False Fate ]**  
co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT  
track, performed by Lotus Juice

**Ending Theme : [ I'm a Fighter ]**  
co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT  
performed by Lotus Juice and Hanah

**Music : [ let's get it ]**  
co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT  
track by Lotus Juice and Yuya Kubo  
performed by Ichi-Go

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

**SHIROGUMI INC.**  
**Producer** Hiromasa Inoue  
**Line Producer** Masayo Ono

**CG Director** Chihiro Hashimoto

**Digital Artists** Kaori Obara  
Shinji Kato  
Yasushi Shimajiri  
Kazuki Watanabe  
Daisuke Minatoya  
Ayano Miki

**Production Assistant** Mie Takenaka

**STORYBOARDS**  
**tuetue Kominato.** Kiyoshi Okuyama

**MOTION CAPTURE UNIT**  
**Neo Agency Co., Ltd.**

**KATSUGEKIZA INC.**

**Motion Actors** Wataru Koga  
Keiichi Wada  
Tony Hosokawa  
Yuka Hino  
Ayako Hino  
Hiroko Yashiki  
Motoki Kawana  
Yutaka Kambe

**Action Coordinator & Motion Actor** Akira Sugihara

**IMAGICA Corp.**

**Motion Capture Producer** Tetsuya Kobayashi  
**Motion Capture Director** Yoshiko Koyama  
**Motion Capture Editor** Gaku Ohtsu

**Lees TKD** Jong Mok Lee  
Tomoyasu Kataoka

**GAME TRANSLATION**  
**Rubicon Solutions, Inc**  
Bayard Co., Ltd

**JAPANESE VOICEOVER RECORDING**  
**AONI PRODUCTION CO., LTD.**  
MIT STUDIO

**ENGLISH VOICEOVER RECORDING**  
**Cup of Tea Productions** Danielle Hunt  
Lainie Bushy  
Sam Riegel  
Patrick Seitz

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

**PONTS**  
The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.  
KOUJIE SIGN WORKS CO.

**JAPAN PUBLISHING**

**Software Manual** Miyuki Kamei

**Artwork** Jyumpei Yamamoto  
Daisuke Hano

**Web Design** Hidenobu Kawabata

**Public Relations & Marketing Dept.** Hiroshi Murai  
Hideyasu Matsuo

**Business Development** Takuya Negishi

#### NORTH AMERICAN PUBLISHING

TECMO KOEI AMERICA Corporation  
Senior VP and Sales Manager Amos Ip  
Marketing Manager Sean Corcoran  
Sales Coordinator Jae Chang  
Production Manager Shinka Umezaki  
Controller Tald Salto

#### ONE PR

Principal Jeane Wong  
PR Director Kjell Vistad  
PR Coordinator Zachary Gunnell

#### EUROPEAN PUBLISHING

TECMO KOEI EUROPE LIMITED  
Sales Manager Tom Vickery  
PR & Marketing Manager Marilena Papacosta  
Community Manager Chiri Soon Sun  
General Manager Yasutomo Watanabe

#### TAIWAN/ASIAN PUBLISHING

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.  
Senior VP and Sales & Marketing Manager Sammy Liu

#### OVERSEAS PUBLISHING

Overseas Development Division Yukinori Yokoyama  
Timothy Horst  
Ina Liu

Global Marketing Dept. Hiroshi Suzuki  
Yasushi Tani  
Tomohiro Tanimura

Global Business Division Hidekiyo Kobayashi  
Takehiro Yamamoto  
Shih Ping Lian  
Carol Suzuki

Coordination Marko Bursac

Creative Director Tom Lee

Coordinator Toru Akutsu

#### SPECIAL THANKS

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

#### The Fighters Ashitano-Tetsujin

Vanessa Arteaga	Akihiro "Yamimax" Nakamura
Sebastian "Chosen1" Burton	Hidetoshi "Irinahana" Futuye
Marie "Kayane" Norindr	Kenji "AKA" Takemori
Emmanuel "Master" Rodriguez	Masato "mochi-A" Yoshikawa
Adande "sWooZie" Thorne	Naoki "NCR" Niisaka
Paul "Rabies" Santoro	Takahiro Tomiya
Gem Tumbaga	Takeshi "Take-P" Kakei
	Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"  
Written, Produced, and Performed by  
Sebastian "Chosen1" Burton

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

#### Make Your Move Winners

AKA  
Demo-Kun  
Juanes  
Master Ari  
Michitena  
Mr. Wah  
rapgeekman  
Rosiak freeman  
Laurent  
TheALEXdoa  
Tyappl  
YOU

#### Everyone

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 Gujjarro  
Hiroya Kakehata  
Yuri 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](mailto: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](http://www.tecmokoeiamerica.com)

Akira, Sarah, Pai 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<sup>MD</sup>, du capteur Kinect<sup>MD</sup> et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://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

<i>Connexion à Xbox LIVE</i> .....	13
<i>Commandes</i> .....	14
<i>Système triangulaire</i> .....	15
<i>Écran de jeu</i> .....	16
<i>Avant de commencer</i> .....	18
<i>Jeu en ligne</i> .....	19
<i>Crédits</i> .....	20
<i>Garantie</i> .....	23
<i>Service clientèle</i> .....	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 KOEI GAMES CO., LTD. Team NINJA. Tous droits réservés.

### Xbox LIVE<sup>MD</sup>

Xbox LIVE<sup>MD</sup> est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site [www.xbox.com/live](http://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](http://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](http://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.

<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. <ul style="list-style-type: none"> <li>↖ H contre les frappes hautes</li> <li>← H contre les coups de poing à mi-hauteur</li> <li>→ H contre les coups de pied à mi-hauteur</li> <li>↙ H 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 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'illumine 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!

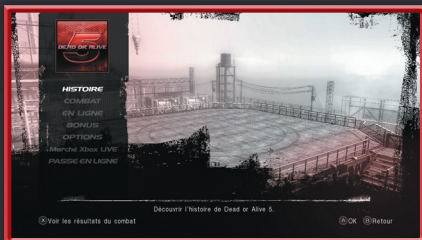
Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

## 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.

# 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>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.

## 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.

## 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.

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

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

# Crédits

**Producteur** Yosuke Hayashi

**Directeur** Yohei Shimbon

**Direction artistique et scénario** Yutaka Saito

**Chef de projet** Kohei Shibata

**Responsable de l'ingénierie** Yasunori Sakuda

**Responsables graphismes personnages** Hirohisa Kaneko  
Haruhiko Shikata

**Responsables graphismes environnement** Hideki Niimi  
Kensaku Tabuchi  
Shunsuke Fujita

**Responsables des animations** Kosuke Wakamatsu  
Yoshiro Tachibana

**Responsable des cinématiques temps réel** Yoshiteru Tomita

**Responsables des effets graphiques** Takamitsu Watanabe  
Osamu Yazu

**Conception et direction sonore** Makoto Hosoi

**Responsable graphismes techniques** Naoya Okamoto

**Responsable interface** Masayuki Sasamoto

**Responsable programmation graphique** Yuki Satake

**Responsables programmation** Takeshi Kawaguchi  
Yoshinobu Suzuki  
Takeshi Mizobe

**Responsables programmation bibliothèques** Taihei Obara  
Masanao Kimura

**Responsables conception jeu** Takeshi Omori  
Takayuki Saga  
Manabu Nagasaki

**Responsable caméra temps réel** Akio Oyama

**Responsable localisation** Peter Garza

**Concepteurs** Motohiro Shiga  
Takeshi Suzuki  
Tsuyoshi Iuchi  
Masayuki Terao  
Tetsuya Nitta  
Gaku Arai  
Masaki Toyoda  
Ryusuke Kanda

**Programmeurs** Yoshihiro Kimura  
Takashi Watanabe  
Yuichiro Watanabe  
Takayuki Teruya  
Yuta Yamazaki  
Haruhisa Ito  
Takahiro Onuki  
Daisuke Oikawa  
Wataru Iwasaki  
Junichi Koyama  
Tomoya Sakashita  
Masato Naito  
Kazuki Iwana  
Kenichi Uchiyama

**Assistance à la programmation** Kojiro Seino  
Katsuyuki Okura  
Hiroya Usuda  
Yutaro Takahashi  
Hirotaka Kataoka  
Shota Nagata

Tomoya Ichikawa  
Yasuhiko Nakamoto  
Hiroyuki Nishi  
Mizuki Yamamoto  
Takafumi Imanaga  
Kenichi Saito  
Mikiyasu Kambayashi  
Masaki Shibuya  
Shimpai Minato  
Tatsuro Onikasa

Michihiro Sato

Atsushi Nakano

**Concepteurs personnages** Shuichi Wada  
Hiromi Tsukazaki

Hiroyuki Yazaki  
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi  
Yasuaki Suzuki  
Machiko Hara  
Nozomi Furuta

Kana Yamamoto

**Concepteurs environnement** Ryosel Muraki  
Koichi Yabata  
Tadashi Kawabe  
Chihiro Ootaka  
Kaori Kobayashi  
Sachiko Namba  
Yasuyuki Sato  
Rie Motonari  
Hiroyuki Kato  
Atsushi Goto

**Animation** Katsuhiko Yamauchi  
Chitose Sasaki  
Ryoji Abe  
Hideki Saito  
Takaaki Kurosawa  
Masayuki Fukushima  
Toshiaki Kondo  
Kenta Kawano  
Hirohisa Togase

**Concepteurs effets** Naoki Yamamoto  
Takehiko Kanaoka

Kazuki Osada  
Hiroyuki Kimura  
Akihiro Hayano  
Kazuya Fujii

Mitsuaki Uchida

**Assistance effets visuels** Kazutaka Kato

Jiro Yoshida

**Cinématiques temps réel et caméra temps réel** Daisuke Inari  
Shuichi Okada  
Kazuhiro Nishimura  
Yoshinori Kobayashi  
Yoshiki Horieuchi  
Katsuyuki Shimizu  
Yoshikatsu Yoshizawa  
Ikuo Harigai  
Shinichi Nakamura  
Takahiro Yadori

**Artiste technique** Masaru Ueda  
Yusaku Kamekawa

**Graphisme interface** Yuki Nakajima

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

**Conception du son** Shigeaki Okuda  
Hiroaki Takahashi  
Mari Yoshida  
Yosuke Kinoshita

**Bruitages** Atsuo Saito

**Musique** Yojiro Yoshimatsu  
Ayako Toyoda  
Masako Otsuka

**Responsables AQ** Manabu Gichugi  
Takayuki Nishikawa

**Directeur studio** Yoshinori Ueda

**Voix japonaises**

**KASUMI** Houko Kuwahima  
**AYANE** Wakana Yamazaki  
**HAYATE** Hikaru Midorikawa  
**RYU HAYABUSA** Hideyuki Hori  
**HELENA** Yuka Koyama  
**CHRISTIE** Kotono Mitsuishi  
**L A MARIPOSA** Maaya Sakamoto  
**HITOMI** Yui Horie  
**BAYAN** 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** Chidako Ohtsuka  
**BRAD WONG** Unsho Ishizuka  
**RIG** Hiroki Touchi  
**MILA** Ryoko Shiraishi  
**AKIRA** Miki Shinichiro  
**SARAH** Lisle Wilkerson  
**PAI** Minami Takayama  
**DOVANAN** Moriya Endo  
**VOIX SYSTEME** Peter Garza

**EN COLLABORATION AVEC**

**TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.**

**CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL**

**D-Rockets**

**Équipe cinématiques**  
**Directeur** Ryuzi Kitaura  
**Responsables effets visuels** Masami Nikaido  
**Modification effets visuels** Takuya Okuwaki  
**Directeur animation** Masaru Ueda  
Ryuichi Snow

**Animateur** Shoko Kitamura  
**Animateur** Takashi Kawamura  
**Animateur** Yumiko Takahashi  
**Caméra Motion Capture** IMAGISA, Kamiyama  
**Gestuelle Sûken** 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 Kombinato. Kiyoshi Okuyama

**MOTION CAPTURE**  
**Neo Agency Co., Ltd.**

**Coordination des acteurs Motion Capture** Masaru Ikata

**Direction des acteurs Motion Capture** Nobutoshi Takahashi

**Acteurs motion capture** Katsuyuki Yamazaki  
Yasunari Kinbara  
Kentarou Shimazu  
Asuka Yoshikawa

**Acteurs motion capture** KATSUGEKIZA Inc.  
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

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

**POLICES DE CARACTÈRES**  
Les polices de caractères incluses sont développées exclusivement par DynaComware.  
KOUJIE SIGN WORKS CO.

### EDITION JAPONAISE

**Manuel** Miyuki Kamei

**Graphisme** Jyumpei Yamamoto  
Daisuke Hano

**Web Design** Hidenobu Kawabata

**Relations publiques et marketing** Hiroshi Murai  
Hideyasu Matsuo

**Business Development** Takuya Negishi

### EDITION AMERIQUE 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

### EDITION EUROPEENNE

**TECMO KOEI EUROPE LIMITED**

**Directeur des ventes** Tom Vickery

**Directeur marketing et RP** Marilena Papacosta

**Community Manager** Chin Soon Sun

**Directeur général** Yasutomu Watanabe

### EDITION TAIWAN/ASIE

**TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.**

**VP senior et directeur des ventes et du marketing** Sammy Liu

### EDITIONS ETRANGERES

**Développement international** Yukinori Yokoyama  
Timothy Horst  
Ina Liu

**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

### REMERCIEMENTS

#### SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters	Ashitano-Tetsujin
Vanessa Arteaga	Akihiro "Yamimax" Nakamura
Sebastian "Chosen1" Burton	Hidetoshi "uranaha" Furuya
Marie "Kayane" Norindr	Kenji "AKA" Takemori
Emmanuel "Master" Rodriguez	Masato "mochi-A" Yoshikawa
Adande "sWooZie" Thorne	Naoki "NCR" Niisaka
Paul "Rabies" Santoro	Takahiro Tomiya
Gem Tumbaga	Takeshi "Take-P" Kakei
	Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"  
Ecrit, 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  
Rosiak freeman  
Laurent  
TheALEXdo  
Tyappi  
YOU

**Tout le monde** Yazan Ammiri  
Revall "HurricaneRev"  
Dixon  
Jeremy "Black Mamba" Florence  
Khaled "EmperorCow" Habbab  
Morris Hunter  
Matt Panton  
Carl "Perfect Legend" White

Crisp Branding Agency  
DOA Central  
Enzyme Testing Labs Inc.  
Free Step Dodge  
Insert Coin Clothing  
Prime Games  
Unequaled Media  
Alisa Faber  
Pierre Gujjarro  
Hiroya Kakehata  
Yuri Ito  
Riho Tsurumaki

Toute l'équipe Team NINJA

## 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 pas 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 à :

**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 diffi cultés 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](mailto: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](http://www.tecmokoei.com)

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

