

# DEAD OR ALIVE® 5

## PASSE EN LIGNE

### Passé en ligne

#### Utilisation du passe en ligne

Entrez le passe en ligne fourni 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 passe en ligne à 25 caractères.

**Pas encore membre Xbox LIVE ?** Suivez d'abord ces étapes pour rejoindre le Xbox LIVE :

1. Appuyez sur la touche  de votre manette.
2. Sélectionnez Créer un profil. Suivez les instructions à l'écran pour choisir votre nom du profil et votre avatar.
3. Sélectionnez Rejoindre le Xbox LIVE. Suivez les instructions à l'écran pour configurer votre compte Xbox LIVE.
4. Suivez les instructions d'utilisation données aux membres Xbox LIVE existants.

\*Ce passe en ligne à usage unique n'est valable que pour la version finale commercialisée de DEAD OR ALIVE® 5. Ce passe ne pourra pas être utilisé une nouvelle fois. Expire le 30 septembre 2013.

KO003E-FRA

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA.  
Tous droits réservés. Imprimé en Allemagne. 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.  
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.



TECMO

# I'm a Fighter

**⚠ 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**

**Commandes ..... 2**

**Système triangulaire ..... 3**

**Écran de jeu ..... 4**

**Avant de commencer ..... 6**

**Jeu en ligne ..... 7**

**Crédits ..... 8**

**Garantie ..... 12**

**Service après-vente ..... 13**

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



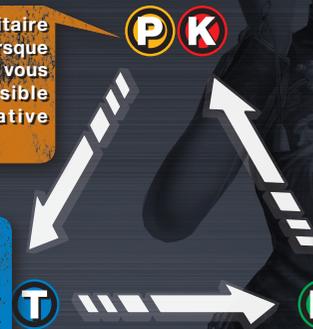
\*Commandes type A affichées. Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans OPTIONS > COMMANDES > MANETTE.

\*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!

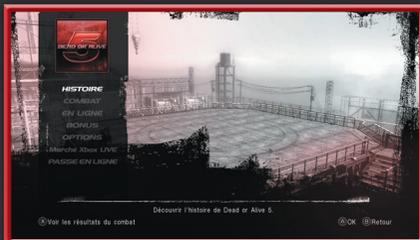
Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

## 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.

## 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.

## 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/>



### 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 Jaa Chang

Responsable de production Shinka Umezaki

Contrôleur Tad Saito

### ONE PR

Principal Jeane Wong

Directeur RP Kjel 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 Yasutomu Watanabe

### ÉDITION TAIWAN/ASIE

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.

VP senior et directeur des ventes et du marketing Sammy Liu

### ÉDITIONS ÉTRANGÈRES

Développement international Yकिनori 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

### REMERCIEMENTS

SEGA AM2 Virtua Fighters Team

#### The Fighters

Vanessa Arteaga

Sebastian "Chosen1" Burton

Marie "Kayane" Norindr

Emmanuel "Master" Rodriguez

Adandé "sWooZie" Thorne

Paul "Rabies" Santoro

Gem Tumbaga

#### Ashitano-Tetsujin

Akihiro "Yamimax" Nakamura

Hidefoshi "uranaha" Furuya

Kenji "AKA" Takemori

Masato "mochi-A" Yoshikawa

Naakai "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

Rosiak freeman  
Laurent  
TheALEXdo  
Tyappi  
YOU

#### 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 Gujjarro  
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.