

DEAD OR ALIVE 5

PASS ONLINE


Pass online

Istruzioni per riscattare il pass

Immetti il Pass online fornito per attivare le funzioni online del gioco. Se il codice è già stato riscattato da un proprietario precedente, puoi acquistare un nuovo Pass online su Marketplace Xbox LIVE®.

1. Seleziona [Pass online] dal [Menu principale].
2. Seleziona [Inserisci codice].
3. Immetti il Pass online da 25 caratteri quando ti viene richiesto.

Nessun abbonamento a Xbox LIVE. Attenersi alla seguente procedura per partecipare a Xbox LIVE.

1. Premere il pulsante  sul controller.
2. Selezionare Crea profilo, e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per scegliere il nome del profilo e l'avatar.
3. Selezionare Partecipa a Xbox LIVE e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per impostare il proprio account Xbox LIVE.
4. Seguire le istruzioni per riscattare i codici nella sezione Abbonamento a Xbox LIVE già esistente.

*Questo Pass online a uso singolo è valido solo per l'acquisto di una copia nuova di DEAD OR ALIVE® 5. Il codice non è trasferibile una volta usato. Scade il 30 settembre 2013.

KO003E-ITA

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA.
Tutti i diritti riservati. Stampato in Germania. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA
e il logo Team NINJA sono marchi registrati di TECMO KOEI GAMES CO., LTD.

Il logo KT è un marchio registrato di TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e il logo Xbox sono marchi di fabbrica
del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.



TECMO KOEI EUROPE LTD.



TECMO

I'm a Fighter

! **AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Comandi	2
Sistema triangolare	3
Schermata di gioco	4
Per cominciare	6
Online	7
Riconoscimenti	8
Garanzia	12
Assistenza Clienti	13

Progettazione del manuale: Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Tutte le immagini sono tratte da una versione di sviluppo del gioco.

Potrebbero essere presenti lievi differenze rispetto alla versione finale.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tutti i diritti riservati.

Comandi



* Sono mostrati i comandi di tipo A. È possibile modificare la configurazione del controller in OPZIONI > COMANDI > CONTROLLER.

* Quando non sei in combattimento, puoi visualizzare i comandi disponibili nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Sistema triangolare

I colpi hanno la priorità sulle proiezioni. Durante l'approccio iniziale, una proiezione può essere annullata da un attacco.

Le proiezioni hanno la priorità sulle prese. Durante l'approccio iniziale, una presa può essere annullata da una proiezione.

Le prese hanno la priorità sugli attacchi. Durante lo stordimento critico, la tua unica difesa dall'avversario è una presa.

Utilizzare un colpo o una proiezione di priorità superiore per annullare una mossa di priorità inferiore dell'avversario porterà a una "contromossa +", ma sarà il tempismo delle prese a determinare l'eventuale colpo normale, contrattacco o contromossa +. Le contromosse + infliggono un danno del 50% superiore al normale.

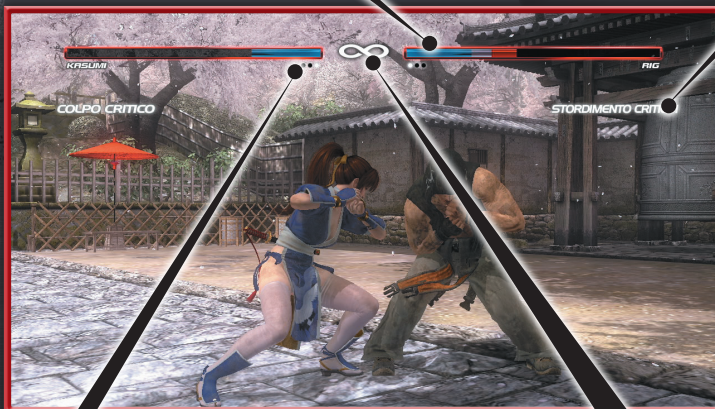
COLPI	Pugni e calci sono genericamente definiti "colpi". Ogni mossa è composta da uno o più colpi. Esistono colpi alti, medi e bassi.
PRESE	Quando un tuo avversario colpisce, esegui la presa corretta per fermare l'attacco e operare la tua contromossa. <ul style="list-style-type: none"> ↖ H In risposta a pugni e calci alti ← H In risposta a pugni medi → H In risposta a calci medi ↙ H In risposta a pugni e calci bassi
PROIEZIONI	Se un avversario ha alzato la guardia, usa una proiezione per spezzare la sua difesa. Puoi effettuare la proiezione da in piedi o abbassato. Osserva la posizione dell'avversario e adopera la proiezione giusta.
GUARDIE	Stai in guardia per bloccare il colpo di un avversario. Stai in guardia mentre sei in piedi per bloccare i colpi sferrati alla parte superiore del corpo. Stai in guardia mentre sei abbassato per bloccare i colpi sferrati alle gambe e ai piedi. Con una guardia efficace, non subirai alcun danno.
PASSO LATERALE	Fai un passo laterale per muoverti velocemente di lato ed evitare il colpo diretto dell'avversario. Puoi anche colpire in passo laterale.

Schermata di gioco

Barra energia

L'energia che resta al personaggio. Diminuisce a ogni attacco inferto dall'avversario. Quando raggiunge lo 0, subirai il KO e perderai il round.

La barra lampeggia in rosso quando è al di sotto del 50%. A quel punto puoi eseguire un colpo di potenza.



Contatore round

Per ogni round vinto, un cerchio lampeggerà. Vincerai la partita quando tutti i cerchi lampeggiano.

Tempo

Tempo rimanente nel round. Quando raggiunge lo 0, la vittoria del round va al giocatore con più energia restante.

Stato

Mostra le informazioni sullo stato del personaggio, come il numero attuale di colpi in combo.

STORDIMENTO CRITICO!

Il personaggio barcolla in seguito a un colpo dell'avversario e può solo eseguire prese. In questo stato non può essere proiettato.

COLPO CRITICO

Il personaggio ha realizzato una mossa che ha provocato uno stordimento critico nell'avversario.

CONTRATTACCO

Il personaggio ha inferto un colpo mentre l'avversario iniziava un colpo. È il momento per un attacco volante.

CONTRATTACCO +

Il personaggio ha inferto un colpo mentre l'avversario iniziava una proiezione.

CONTROPRESA CONTROPRESA +

Il personaggio ha realizzato una presa mentre l'avversario iniziava un colpo.

CONTROPROIEZIONE

Il personaggio ha realizzato una proiezione mentre l'avversario iniziava una proiezione.

CONTROPROIEZIONE +

Il personaggio ha proiettato l'avversario mentre tentava una presa.

SCOPPIO CRITICO!

Il personaggio è del tutto indifeso, non può mettersi in guardia né eseguire prese. Questo avviene quando viene sferrato uno scoppio critico che causa più danni della barra energia lampeggiante durante uno stordimento critico.

COLPO DI POTENZA

Il personaggio ha inferto un colpo di potenza che provoca danni devastanti.

Per cominciare

Avvia partita

- 1 Inserisci il disco di DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Premi il tasto START nella schermata iniziale per visualizzare il menu principale.
- 3 Scegli uno stile di gioco.



Menu

STORIA	Segui diversi personaggi nell'arco dell'avventura e impara le basi del combattimento.
COMBATTI	Combatti contro il computer o un altro giocatore. Potrai inoltre allenarti con mosse e combo.
ONLINE	Connettiti alla rete e combatti contro altri avversari umani.
EXTRA	Guarda i replay e le foto che hai salvato.
OPZIONI	Configura diverse impostazioni di gioco.
Marketplace Xbox LIVE	Collegati al Marketplace Xbox LIVE.
PASS ONLINE	Inserisci il codice del Pass online.

Salvare e caricare

I dati di gioco vengono salvati automaticamente in modalità Avventura, dopo i combattimenti e modificando le impostazioni. Verranno caricati all'avvio del gioco.

*Sono richiesti almeno 100KB di spazio libero per salvare la partita.

Online

Combatti contro altri avversari.

Seleziona Cerca per trovare una sala d'attesa o Crea per crearne una. In quest'ultimo caso, potrai impostare diversi parametri di combattimento.



Il gioco online richiede una connessione di rete a banda larga e un account Xbox LIVE. È richiesto un Pass online per utilizzare le funzionalità online. Consultare la retrocopertina di questo manuale per ulteriori dettagli.

Menu

PARTITA VELOCE	Partecipa a un combattimento basato su una regione e su un numero di round specifici. Non influirà sul tuo grado.
PARTITA CLASSIFICATA	Partecipa a un combattimento basato su un dato livello di classifica (livello di abilità). Vittorie e sconfitte influiranno sul grado.
PARTITA SALA D'ATTESA	Combatti in una sala d'attesa con fino a 16 persone, guarda gli incontri e usa la chat. Il grado non verrà modificato.
CLASSIFICHE	Visualizza le classifiche.
ELENCO LOTTATORI	L'elenco dei lottatori che hai registrato. Selezionane uno per inviare una sfida.

Partecipa anche tu al nostro sondaggio sulla qualità, è semplice, basta cliccare qua:

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

Riconoscimenti

Produttore	Yosuke Hayashi	Architettura	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
Direttore	Yohei Shimbori	Supporto programmazione	Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata
Direttore artistico e storia	Yutaka Saito	Responsabile audio e progettazione	Makoto Hosoi
Direttore progetto	Kohei Shibata	Capo tecnico grafica	Naoya Okamoto
Direttore architettura	Yasunori Sakuda	Responsabile interfaccia utente	Masayuki Sasamoto
Responsabile grafica personaggi	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata	Responsabile architettura grafica	Yuki Satake
Responsabile grafica ambienti	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita	Responsabile architettura gioco	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe
Responsabile animazioni	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana	Responsabile architettura librerie	Taihei Obara Masanao Kimura
Responsabile filmati in tempo reale	Yoshiteru Tomita	Responsabile progettazione gioco	Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki
Responsabile effetti visivi	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu	Responsabile telecamera in tempo reale	Akio Oyama
Responsabile grafica interfaccia utente	Yuki Nakajima	Direttore localizzazione	Peter Garza
Bozzetti preparatori	Tsutomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiro Higuchi Mariko Hirokane Yukiko Maruyama	Progettazione gioco	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki
Design Audio	Shigeaki Okuda Hiroaki Takahashi Mari Yoshida Yosuke Kinoshita		
Rumorista	Atsuo Saito		
Musiche	Yoiro Yoshimatsu Ayako Toyoda Masako Otsuka		
Direttore CQ	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa		
Direttore di studio	Yoshinori Ueda		
Grafica personaggi	Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki		
Grafica ambienti	Hiroyuki Yazaki Natsuko Kawakami Hideaki Takahashi Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta Kana Yamamoto		
Grafica interfaccia utente	Yui Nakajima		
Grafica grafica	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa		

Animazione	Katsushiro Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenji Kawano Hirohisa Togase	Doppiaggio giapponese	KASUMI Houko Kuwashima AYANE Wakana Yamazaki HAYATE Hikaru Midorikawa RYU HAYABUSA Hideyoshi Mori HELGA Yuka Koyama CHRISTIE Kotono Mitsuishi LA MARIPOSA Maaya Sakamoto HITOMI Yui Horie BAYMAN Banjo Ginga KOKORO Ayako Kawasumi JANN LEE Nobutoshi Canna LEIFANG Yumi Touma TINA Yuko Nagashima BASS Kenta Miyake ZACK Bin Shimada ELIOT Junko Minagawa GEN FU Chikao Ohtsuka BRAD WONG Unsho Ishizuka RIG Hiroki Touchi MILA Ryoko Shiraishi AKIRA Miki Shinichiro SARAH Lisle Wilkerson PAI Minami Takayama DONOVAN Moriya Endo SISTEMA VOCALE Peter Garza
Effetti visivi	Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii Mitsuuchi Uchida	IN COLLABORAZIONE CON	TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.
Supporto effetti visivi	Kazutaka Kato Jiro Yoshida	FILMATI TEMPO REALE	D-Rockets
Filmati in tempo reale e Telecamera in tempo reale	Daisuke Inari Shuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori	Team filmati	Direttore filmati Ryuzi Kitaura Direttore effetti visivi Masami Nikaide Editing effetti visivi Takuya Okuwaki Direttore animazioni Ryuichi Snow Animatore Shoko Kitamura Animatore Takashi Kawamura Animatore Yumiko Takahaashi Telecamera motion capture NAGISA.Kamiyama Interprete motion capture Saitken Team audio Ryuzi Kitaura
Grafica tecnico	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa	Brano: [The Storied Journey of the Boy and the Drunk] co-prodotto da D-Rockets e Graphicbeat brano di Hiroshi Motokura	Brano: [False Fate] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano eseguito da Lotus Juice
Grafica interfaccia utente	Yuki Nakajima	Brano: [Let's get it] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano di Lotus Juice e Yuya Kubo eseguito da Ichi-Go	Brano: [I'm a Fighter] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT eseguito da Lotus Juice e HanaH
Bozzetti preparatori	Tsutomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiro Higuchi Mariko Hirokane Yukiko Maruyama	Brano: [False Fate] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano eseguito da Lotus Juice	Brano: [Let's get it] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano di Lotus Juice e Yuya Kubo eseguito da Ichi-Go
Design Audio	Shigeaki Okuda Hiroaki Takahashi Mari Yoshida Yosuke Kinoshita	Brano: [False Fate] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano eseguito da Lotus Juice	Brano: [I'm a Fighter] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT eseguito da Lotus Juice e HanaH
Rumorista	Atsuo Saito	Brano: [Let's get it] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano di Lotus Juice e Yuya Kubo eseguito da Ichi-Go	Brano: [I'm a Fighter] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT eseguito da Lotus Juice e HanaH
Musiche	Yoiro Yoshimatsu Ayako Toyoda Masako Otsuka	Brano: [Let's get it] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano di Lotus Juice e Yuya Kubo eseguito da Ichi-Go	Brano: [I'm a Fighter] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT eseguito da Lotus Juice e HanaH
Direttore CQ	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa	Brano: [Let's get it] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano di Lotus Juice e Yuya Kubo eseguito da Ichi-Go	Brano: [I'm a Fighter] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT eseguito da Lotus Juice e HanaH
Direttore di studio	Yoshinori Ueda	Brano: [Let's get it] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT brano di Lotus Juice e Yuya Kubo eseguito da Ichi-Go	Brano: [I'm a Fighter] co-prodotto da D-Rockets e RASHINBUN ENTERTAINMENT eseguito da Lotus Juice e HanaH

SHIROGUMI INC.	Produttore Hiromasa Inoue Direttore prodotto Masayo Ono	Direttore CG Chihiro Hashimoto	Grafica digitale Kaori Obara Shinji Kato Yasushi Shimajiri Kazuki Watanabe Daisuke Minatoya Ayano Miki	Assistente alla produzione Mie Takenaka	DEBUG Pole To Win Co., Ltd. Pole To Win America, Inc.
STORYBOARD	tietue Kombinato.	Kiyoshi Okuyama			FONT I caratteri inclusi sono sviluppati esclusivamente da DynaComware KOEI SIGN WORKS CO.
UNITA MOTION CAPTURE	Neo Agency Co., Ltd.	Coordinazione interpreti motion capture Masaru Ikata Direttore coreografia motion capture Nobutoshi Takahashi Interprete motion capture Katsuyuki Yamazaki Yasunari Kinbara Kentarou Shimazu Asuka Yoshikawa Akemi Hirota Hiromi Shinjo Nobuhiro Inohara Kenji Saitou Hiromasa Masuda Kazuhiro Inoue	Manuale del software Miyuki Kamei Illustrazioni Jyumpei Yamamoto Daisuke Hano Progettazione web Hidenobu Kawabata Pubbliche relazioni e marketing Hiroshi Murai Hideyasu Matsuo Sviluppo commerciale Takuya Negishi	PUBBLICAZIONE GIAPPONE	
KATSEUGEICA INC.	Interprete motion capture Wataru Koga Keiichi Wada Tony Hosokawa Yuka Hino Ayako Hino Hiroko Yashiki Motoki Kawana Yutaka Kambe	Coordinamento coreografia e interprete motion capture Akira Sugihara	TECMO KOEI AMERICA CORPORATION Vicepresidente senior e direttore commerciale Amos Ip Direttore marketing Sean Corcoran Coordinamento vendite Joe Chang Direttore di produzione Shinka Umezaki Controller Tad Saito	PUBBLICAZIONE NORD AMERICA	
IMAGICA Corp.	Produttore motion capture Tetsuya Kobayashi Direttore motion capture Yoshiko Koyama Editor motion capture Gaku Ohtsu	Lees TKD Jong Mok Lee Tomoyasu Kataoka	ONE PR Direttore PR Jeane Wong Direttore PR Kjell Vistad Coordinatore PR Zachary Gunnell	PUBBLICAZIONE EUROPA	
TRADUZIONE	Rubicon Solutions, Inc Bayard Co., Ltd	REGISTRAZIONE DOPIAGGIO GIAPPONESE AONI PRODUCTION CO., LTD. MIT STUDIO	TECMO KOEI EUROPE LIMITED Direttore commerciale Tom Vickery Direttore PR e marketing Marielena Papacosta Direttore community Chin Soon Sun Direttore generale Yasutomo Watanabe	PUBBLICAZIONE TAIWAN/ASIA	
REGISTRAZIONE DOPIAGGIO INGLESE	Cup of Tea Productions Danielle Hunt Lainie Bushey Sam Riegel Patrick Seitz		TECMO KOEI TAIWAN CO., LTD. Vicepresidente senior e direttore commerciale e marketing Sammy Liu		

PUBBLICAZIONE ESTERO

Divisione sviluppo estero
Yukinori Yokoyama
Timothy Horst
Ina Liau

Sezione marketing globale
Hiroshi Suzuki
Yasushi Tani
Tomohiro Tanimura

Divisione commerciale globale
Hidekiyo Kobayashi
Takehiro Yamamoto
Shih Ping Lian
Carol Suzuki

Coordinamento Marko Bursac

Direttore creativo Tom Lee

Coordinatore Toru Akutsu

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Team Virtua Fighter 5 SEGA AM2

The Fighters

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

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

"Showdown"
Scritto, prodotto ed eseguito da
Sebastian "Chosen1" Burton

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

Vincitori "Make Your Move"

AKA
Demo-Kun
Juanes
Master Ari
Michtena
Mr. Wah
rappeckman
Rosiak freeman
Laurent
TheALEXdoa
Tyappi
YOU

Tutti
Yazan Ammari
Reveil
"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

Tutto lo staff di Team NINJA

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



Garanzia

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantisce all'acquirente originale che il presente disco di gioco sarà esente da difetti di materiale e di manodopera per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Se durante il periodo di garanzia di 90 giorni si dovesse verificare un difetto coperto da tale garanzia, TECMO KOEI EUROPE LTD. si impegna, a propria discrezione, a riparare o sostituire gratuitamente il disco di gioco.

Per ottenere questo servizio di garanzia:

1. Registra al nostro sito ufficiale di registrazione del prodotto:
<http://www.tecmokoei-europe.com/> (sito solo in inglese).
2. Conserva la ricevuta, indicando la data d'acquisto, e il codice UPC (codice a barre) che si trova sulla confezione del gioco.
3. Se il gioco è coperto da una garanzia commerciale, riporta il disco di gioco al negozio in cui è stato acquistato.
4. Se il gioco presenta problemi che richiedono assistenza tecnica durante i 90 giorni di garanzia e non è coperto da garanzia commerciale, contatta l'assistenza clienti di TECMO KOEI EUROPE LTD. telefonando al numero +44 (0) 1462 476130 dalle 9:00 alle 17:00 dal lunedì al venerdì (solamente in inglese). Si applicano le tariffe internazionali verso il Regno Unito.
5. Se il tecnico di assistenza non riesce a risolvere il problema telefonicamente, ti sarà fornito un numero di autorizzazione per la restituzione. Riporta in maniera chiara questo numero all'esterno della confezione con il disco di gioco difettoso. Includi il tuo nome, indirizzo e numero di telefono ed entro i 90 giorni di garanzia invia il disco di gioco (LE SPESE POSTALI E L'ASSICURAZIONE PER SMARRIMENTO O DANNI SONO A CARICO DEL MITTENTE), la ricevuta d'acquisto e il codice UPC (codice a barre) a:

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

Il nuovo disco verrà inviato a partire da 28 giorni dalla data di restituzione. La presente garanzia non è valida se il disco di gioco viene danneggiato a causa di negligenza, incidente, uso improprio, modifica, manomissione o qualsiasi altra causa non imputabile a difetti di materiali o fabbricazione.

Assistenza Clienti

TECMO KOEI EUROPE LTD. ha fatto tutto il possibile per assicurarsi che questo prodotto sia affidabile e funzioni senza problemi. Se dovessi comunque riscontrare qualche problema tecnico nell'installazione o nel funzionamento del titolo, sei pregato di contattare TECMO KOEI EUROPE LTD. al numero telefonico elencato qui sotto. Si rammenta che la linea telefonica è destinata al supporto tecnico e non a fornire trucchi o soluzioni per i giochi.

contact@tecmokoei.co.uk

+44 (0) 1462 476130

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tutti i diritti riservati. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA e il logo Team NINJA sono marchi registrati di TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Il logo KT è un marchio registrato di TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da TECMO KOEI EUROPE LTD. Sviluppato da Team NINJA.