

DEAD OR ALIVE 5

PASE ONLINE

Pase Online

Cómo canjear el código

Introduce el Pase Online proporcionado para activar las funciones online del juego. Si este código ya se ha usado, puedes comprar un nuevo Pase Online en el Bazar Xbox LIVE®.

1. Selecciona "Pase Online" en el menú principal.
2. Selecciona "Introducir código".
3. Introduce tu Pase Online de 25 caracteres cuando se te solicite.

Si no eres miembro de Xbox LIVE, sigue estos pasos para unirte:

1. Pulsa el botón  de tu mando.
2. Selecciona Crear perfil y sigue las instrucciones en pantalla para elegir el nombre y el avatar de tu perfil.
3. Selecciona Unirse a Xbox LIVE y sigue las instrucciones en pantalla para configurar tu cuenta de Xbox LIVE.
4. Sigue las instrucciones detalladas anteriormente para miembros de Xbox LIVE.

*Este Pase Online es de un solo uso y solo es válido para una compra de primera mano de DEAD OR ALIVE® 5. Este código no se puede transferir una vez usado. Caduca el 30 de septiembre de 2013.

KO003E-ESP

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA.
Todos los derechos reservados. Impreso en Alemania. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA y el logo Team NINJA son marcas registradas de TECMO KOEI GAMES CO., LTD.
El logo KT es una marca registrada de TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.



TECMO KOEI EUROPE LTD.



TECMO

I'm a Fighter

⚠ ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

<i>Controles</i>	2
<i>Sistema triangular</i>	3
<i>Pantalla de juego</i>	4
<i>Inicio</i>	6
<i>Online</i>	7
<i>Créditos</i>	8
<i>Garantía</i>	12
<i>Atención al Cliente</i>	13

Diseño del manual: Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Todas las capturas de pantalla son de la versión de desarrollo del juego.

Es posible que haya algunas diferencias menores con respecto a la versión final.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Todos los derechos reservados.

Controles



*Los controles indicados son del tipo A. Puedes cambiar la configuración del mando en OPCIONES > CONTROLES > MANDO.

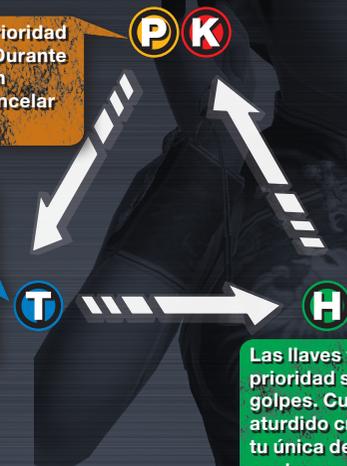
*Fuera de un combate, consulta la parte inferior derecha de la pantalla para ver los controles disponibles.

Sistema triangular

Los golpes tienen prioridad sobre los derribos. Durante la sujeción inicial, un derribo se puede cancelar con un golpe.

Los derribos tienen prioridad sobre las llaves. Durante la sujeción inicial, una llave se puede cancelar con un derribo.

Las llaves tienen prioridad sobre los golpes. Cuando se está aturdimiento críticamente, tu única defensa contra un rival es una llave.



Usar un golpe o un derribo de mayor prioridad para cancelar un movimiento de menor prioridad de un rival provoca lo que se conoce como "contragolpe +". No obstante, el momento en el que se hace la llave determina si el ataque es un golpe normal, un contragolpe o un contragolpe +. Los contragolpes + causan un 50% más de daño que los normales.

GOLPES	Los golpes y las patadas se llaman "golpes" de forma colectiva. Los golpes son la base de todos los movimientos. Hay golpes bajos, medios y altos.
LLAVES	<p>Cuando el rival golpea, haz la llave apropiada para bloquear el ataque y contraatacar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ↖ H contra puñetazos altos y patadas altas ← H contra puñetazos medios → H contra patadas medias ↘ H contra puñetazos bajos y patadas bajas
DERRIBOS	Si un rival está en guardia, usa un derribo para romper su defensa. Puedes derribar tanto si estás en pie como agachado. Observa la postura de tu rival y usa el derribo correcto.
GUARDIAS	Ponte en guardia para bloquear el golpe de un rival. Defiéndete de pie para bloquear los golpes dirigidos a la parte superior del cuerpo o agachado para bloquear los golpes dirigidos a los pies y a las piernas. Si lo haces bien, no recibirás ningún daño.
PASO LATERAL	Da un paso lateral para moverte rápidamente hacia un lado y esquivar un golpe directo de un rival. También puedes golpear desde un paso lateral.

Pantalla de juego

Indicador de vida

Muestra la vida del personaje. Se va agotando a medida que se reciben ataques. Cuando se agota completamente, el personaje quedará noqueado completamente y perderá la ronda.

El indicador se pondrá rojo cuando tenga menos del 50%. Cuando esto suceda, se podrá hacer un golpe cargado.



Indicador de rondas

Por cada ronda que gane un personaje, se iluminará un círculo. El vencedor del combate será quien consiga antes tener todos los círculos iluminados.

Tiempo

Muestra el tiempo que le queda a la ronda. Cuando llegue a 0, el jugador que tenga más vida ganará la ronda.

Estado

Muestra información sobre el estado de un personaje, como el número actual de golpes de un combo.

ATURDIMIMIENTO CRÍTICO!

El personaje se tambalea tras un determinado golpe del rival. En este estado solo se pueden hacer llaves. No es posible derribar a un personaje que se tambalea.

GOLPE CRÍTICO

El personaje ha golpeado con un determinado movimiento que ha hecho que el rival quede aturdido críticamente.

CONTRAGOLPE

El personaje ha golpeado justo cuando el rival iba a dar un golpe. Esta es una buena ocasión para intentar lanzar al rival al aire.

CONTRAGOLPE +

El personaje ha golpeado justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

CONTRALLAVE CONTRALLAVE +

El personaje ha hecho una llave justo cuando el rival iba a dar un golpe.

CONTRADERRIBO

El personaje ha hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer un derribo.

CONTRADERRIBO +

El personaje ha hecho un derribo justo cuando el rival iba a hacer una llave.

INOQUEO CRÍTICO!

El personaje no puede defenderse ni hacer una llave: está completamente indefenso. Esto ocurre cuando se hace un movimiento de noqueo crítico que causa más daño del que se ilumina en el indicador de vida durante un aturdimiento crítico.

GOLPE CARGADO

El personaje ha hecho un golpe cargado. Estos golpes causan mucho daño.

Inicio

Iniciar partida

- 1 Introduce el disco de DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Pulsa START en la pantalla del título para mostrar el menú principal.
- 3 Selecciona un estilo de juego.



Menú

HISTORIA	Sigue los acontecimientos de varios personajes a través de una extensa historia y aprende a luchar cada vez mejor.
LUCHAR	Lucha contra la máquina u otro jugador. También puedes practicar movimientos y combos.
EN LÍNEA	Inicia sesión en la red y lucha contra otros jugadores.
EXTRAS	Ve repeticiones y fotos que hayas guardado.
OPCIONES	Configura varios parámetros del juego.
Bazar Xbox LIVE	Conectar al Bazar Xbox LIVE.
PASE ONLINE	Introducir un código de Pase Online.

Guardar y cargar

Los datos se guardan automáticamente durante el modo Historia, después de un combate y cuando se cambian los ajustes del juego. Estos datos se cargan cuando se inicia el juego.

*Necesitas al menos 100KB de espacio libre para poder guardar el juego.

Online

Lucha contra otros rivales.

Selecciona "Buscar" para encontrar un punto de encuentro o "Crear" para crear uno tú mismo. Puedes configurar varios parámetros del combate si creas tu propio punto de encuentro.



Para jugar por Internet, es necesario tener acceso a una red de banda ancha y una cuenta de Xbox LIVE.

Debes usar un Pase Online para usar las funciones online. Consulta el dorso de este manual para obtener más información.

Menú

COMBATE RÁPIDO	Únete a un combate en una región específica con un determinado número de rondas. El grado no se verá afectado.
COMBATE DE CLASIFICACIÓN	Únete a un combate en función de un rango especificado (nivel de habilidad). Las victorias y las derrotas afectarán al grado.
COMBATE DE PUNTO DE ENCUENTRO	Lucha en un punto de encuentro con hasta 16 personas en total. También puedes observar combates y chatear. El grado no se verá afectado.
MARCADORES	Consulta los marcadores.
LISTA DE LUCHADORES	Muestra la lista de los luchadores que has registrado. Selecciona a un personaje para enviar un reto de duelo.

Si quieres participar en nuestra encuesta sobre este juego, visita el siguiente enlace:

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

Créditos

Productor Yosuke Hayashi

Director Yohei Shimbori

Director de arte e historia Yutaka Saito

Jefe del proyecto Kohei Shibata

Jefe de ingeniería Yasunori Sakuda

Jefes de diseño de personajes Hirohisa Kaneko
Haruhiko Shikata

Jefes de arte de entorno Hideki Niimi
Kensaku Tabuchi
Shunsuke Fujita

Jefes de animación Kosuke Wakamatsu
Yoshiro Tachibana

Jefe de escenas en tiempo real Yoshiteru Tomita

Jefes de efectos gráficos Takamitsu Watanabe
Osamu Yazu

Jefe y diseño de sonido Makoto Hosoi

Jefe de diseño técnico Naoya Okamoto

Jefe de interfaz de usuario Masayuki Sasamoto

Jefe de ingeniería de gráficos Yuki Satake

Jefes de ingeniería del juego Takeshi Kawaguchi
Yoshinobu Suzuki
Takeshi Mizobe

Jefes de ingeniería de bibliotecas Taihei Obara
Masanaga Kimura

Jefes de diseño del juego Takeshi Omori
Takayuki Saga
Manabu Nagasaki

Jefe de cámara en tiempo real Akio Oyama

Director de localización Peter Garza

Diseñadores del juego Motohiro Shiga
Takeshi Suzuki
Tsuayoshi Iuchi
Masayuki Terao
Tetsuya Nitta
Gaku Arai
Masaki Toyoda
Ryusuke Kanda

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

Programadores de apoyo Kojiro Seino
Katsuyuki Okura
Hiroya Usuda
Yutaro Takahashi
Hirotaka Kataoka
Shota Nagata

Tomoya Ichikawa
Yasuhiro Nakamoto
Hiroyuki Nishi
Mizuki Yamamoto
Takafumi Imanaga
Kenichi Saito
Mikiyasu Kambayashi
Masaki Shibuya
Shimpel Minato
Tatsuro Orikasa

Michihiro Sato
Atsushi Nakano

Diseño de personajes Shuichi Wada
Hiromi Tsukazaki

Hiroyuki Yazaki
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi
Yasuaki Suzuki
Machiko Hara
Nozomi Furuta
Kana Yamamoto

Arte de entornos Ryosei Muraki
Koichi Yabata
Tadashi Kawabe
Chihiro Ootaka
Kaori Kobayashi
Sachiko Namba
Yasuyuki Sato
Rie Motonari
Hiroyuki Kato
Ataushi Goto

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

Efectos visuales Naoki Yamamoto
Takehiko Kanaoka

Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akihiro Hayano
Kazuya Fujii

Mitsuaki Uchida

Apoyo de efectos visuales Kazutaka Kato

Jiro Yoshida

Escenas en tiempo real y cámara en tiempo real Daisuke Inari
Shuichi Okada
Kazuhiro Nishimura
Yoshinori Kobayashi
Yoshiki Horuchi
Katsuyuki Shimizu
Yoshikatsu Yoshizawa
Ikuo Harigai
Shinichi Nakamura
Takahiro Yadori

Arte técnico Masaru Ueda
Yusaku Kamekawa

Arte de la interfaz de usuario Yuki Nakajima

Arte de concepto Tsutomu Terada
Tetsuya Amabiki
Chifumi Suzuki
Kazuhiro Higuchi
Machiko Hirokane
Yukiko Maruyama

Diseño de sonido Shigeaki Okuda
Hiroaki Takahashi
Mari Yoshida
Yosuke Kinoshita

Artista de efectos sonoros Atsuo Saito

Música Yojiro Yoshimatsu
Ayako Toyoda
Masako Otsuka

Jefes de control de calidad Manabu Kiguchi
Takayuki Nishikawa

Jefe de estudio Yoshinori Ueda

Dobladores japoneses

KASUMI Houko Kuwashima
AIYANE Wakana Yamazaki
HAYATE Hikaru Midorikawa
RYU HAYABUSA Hideyuki Hori
HELENA Yuka Koyama
CHRISTIE Kotono Mitsuishi
LA MARIPOSA Maaya Sakamoto
RITOMI 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
MILLA Ryoko Shiraishi
AKIRA Miki Shinichiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONOVAN Moriya Endo
VOZ DEL SISTEMA Peter Garza

EN COLABORACIÓN CON

TECMO KOEI TANJIN SOFTWARE CO., LTD.

ESCENAS EN TIEMPO REAL

D-Rockets

Equipo de escenas cinematáticas Ryuzi Kitaura

Director de escenas cinematáticas Ryuzi Kitaura

Supervisor de efectos especiales Masami Nikaïdo

Edición de efectos visuales Takuya Okuwaki

Director de animación Ryuichi Snow
Shoko Kitamura
Takashi Kawamura
Yumiko Takahashi

Cámara para la captura de movimientos NAGISA.Kamiyama

Suiken Motion Performance TAKAYUKI.Kamiyama

Equipo de sonido Ryuzi Kitaura

Música:
[The Storied Journey of the Boy and the Drunk]
coproducida por D-Rockets y Graphicbeat
pista de Hiroshi Motokura

Música: [False Fate]
coproducida por D-Rockets y RASHINBUN ENTERTAINMENT
pista interpretada por Lotus Juice

Tema del final: [I'm a Fighter]
coproducida por D-Rockets y RASHINBUN ENTERTAINMENT
interpretada por Lotus Juice y Hanah

Música: [Let's get it]
coproducida por D-Rockets y RASHINBUN ENTERTAINMENT
pista de Lotus Juice y Yugi Kubo
interpretada por Ichi-Go

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

SHIROGUMI INC.

Productor Hiromasa Inoue
Productor de línea Masayo Ono

Director de gráficos por ordenador Chihiro Hashimoto

Artistas digitales Kaori Obara
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki
Mie Takenaka

Ayudante de producción Miya Takenaka

STORYBOARDS
tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

UNIDAD DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Neo Agency Co., Ltd.

Coordinador de actores de captura de movimiento Masaru Ikata

Director de la acción de captura de movimiento Nobutoshi Takahashi

Actores de movimiento Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara
Asuka Yoshikawa
Akami Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuhiro Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.

Actores de movimiento Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa
Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Coordinador de la acción y actor de movimiento Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Productor de la captura de movimiento Tetsuya Kobayashi

Director de captura de movimiento Yoshiko Koyama

Editor de captura de movimiento Gaku Ohtsu

Lees TKO Jong Mok Lee
Tomoyasu Kataoka

TRADUCCIÓN DEL JUEGO
Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

GRABACIÓN DEL DOBLAJE JAPONÉS
AONI PRODUCTION CO., LTD.
MIT STUDIO

GRABACIÓN DEL DOBLAJE INGLÉS
Cup of Tea Productions
Danielle Hunt
Lainie Bushey
Sam Riegel
Patrick Seitz

DEPURACIÓN

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

Departamento de marketing global

Hiroshi Suzuki
Yasushi Tani
Tomohiro Tanimura

División empresarial global

Hidekiyo Kobayashi
Takahiro Yamamoto
Shih Ping Lien
Carol Suzuki

Coordinación Marko Bursac

Director creativo Tom Lee

Coordinador Toru Akutsu

AGADORNAMIENTOS ESPECIALES

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters

Vanessa Arteaga
Sebastian "Chosen1"
Burton
Marie "Kayane" Norind
Emmanuel "Master"
Rodríguez

Adande "sWooZie" Thorne

Paul "Rabies" Santoro
Gem Tumbaga

Ashitano-Tetsujin

Akihiro "Yamimax"
Nakamura
Hidetoshi "uranaha"
Furuya
Kenji "AKA" Takemori
Masato "mochi-A"
Yoshikawa

Naoaki "NCR" Niisaka

Takahiro Tomiya

Takeshi "Take-P" Kakei

Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"
Escrito, producido e interpretado por
Sebastian "Chosen1" Burton

IPL

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

Ganadores de "Make Your Move"

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

Todos

Yazan Ammari
Revell "HurricaneRev"
Dixon
Jeremy "Black
Mamba" Florence
Khaled "EmperorCow"
Habbab
Morris Hunter
Matt Ponton
Carl "Perfect Legend"
White

Origo 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

Todo el personal del
Team NINJA

FUENTES

Las fuentes incluidas han sido desarrolladas exclusivamente por DynaComware.
KOUEI SIGN WORKS CO.

EDICIÓN JAPONESA

Manual del software Miyuki Kamei

Ilustraciones Jumpei Yamamoto
Daisuke Hano

Diseño web Hidenobu Kawabata

Relaciones públicas y departamento de marketing Hiroshi Murai
Hideyasu Matsuo

Desarrollo empresarial Takuya Negishi

EDICIÓN NORTEAMERICANA

TECMO KOEI AMERICA Corporation

Vicepresidente sénior y jefe de ventas Amos Ip

Jefe de marketing Sean Corcoran

Coordinador de ventas Jae Chang

Jefe de producción Shinka Umezaki

Controlador Tad Saito

ONE PR

Director Jeanne Wong

Director de comunicación Kjell Vistad

Coordinador de comunicación Zachary Gunnell

EDICIÓN EUROPEA

TECMO KOEI EUROPE LIMITED

Jefe de ventas Tom Vickery

Comunicación y jefe de ventas Marilena Papacosta

Community Manager Chin Soon Sun

Director general Yasutomo Watanabe

EDICIÓN DE TAIWÁN/ASIA

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.

Vicepresidente sénior y jefe de ventas y marketing Sammy Liu

EDICIÓN INTERNACIONAL

División de desarrollo internacional Yukinori Yokoyama
Timothy Horst
Ina Liau

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

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv

Garantía

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantiza al comprador original que este disco de juego carece de defectos materiales y de mano de obra durante un período de noventa (90) días desde la fecha de adquisición. Si durante dicho período de 90 días se detecta algún defecto cubierto por la garantía, TECMO KOEI EUROPE LTD. reparará o sustituirá gratuitamente, y a su discreción, el disco del juego.

Para beneficiarse de este servicio:

1. Regístrese en la página oficial en: <http://www.tecmokoei-europe.com/> (solo disponible en inglés).
2. Guarde el recibo de compra, en el que se indique la fecha de la adquisición y el código de barras del producto.
3. Si el establecimiento donde realizó la compra ofrece su propio servicio de garantía, devuelva el disco a la tienda.
4. Si durante los 90 días cubiertos por la garantía necesita asistencia técnica y no posee garantía del establecimiento, póngase en contacto con KOCH MEDIA, S.L.U. llamando al departamento de atención al cliente en el 91 406 29 64 (coste de la llamada según operador), en horario de 10.00 a 15.00, de lunes a viernes. También se puede contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@kochmedia.com
5. Si el personal de asistencia no puede resolver el problema por teléfono, se le concederá un número de devolución. Anote este número en un sitio bien visible de la caja del juego y envíelo junto con su nombre, dirección y teléfono a la dirección que se indica abajo. Los gastos de envío y el seguro contra pérdida o daño corren a su cargo. Recuerde que debe hacer el envío dentro de los 90 días cubiertos por la garantía y que ha de incluir el recibo de compra y el código de barras.

KOCH MEDIA, S.L.U.
C/ Somera, 7 y 9 – 2ª Planta
Urbanización La Florida
28023 MADRID

El disco de juego se devolverá en un plazo de 28 días a partir de la fecha de envío. Esta garantía no será aplicable si el defecto del disco es causado por negligencia, accidente, uso indebido, intento de modificación o de reparación no autorizada o por cualquier otra causa que no tenga que ver con el defecto de mano de obra o de los materiales.

Atención al Cliente

TECMO KOEI EUROPE LTD. ha hecho todo lo posible para asegurar que este producto funcionará sin problemas. De cualquier forma, en el caso de que usted experimentara alguna dificultad técnica al instalar o ejecutar este producto, por favor contacte con KOCH MEDIA, S.L.U. utilizando el siguiente número de teléfono. Por favor, tenga en cuenta que es sólo para preguntas de carácter técnico, y no es una línea de ayuda para el juego.

soporte@kochmedia.com
91 406 29 64

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Todos los derechos reservados. Impreso en Alemania. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA y el logo Team NINJA son marcas registradas de TECMO KOEI GAMES CO., LTD. El logo KT es una marca registrada de TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Todos los derechos reservados. Publicado por TECMO KOEI EUROPE LTD. Desarrollado por Team NINJA.