

DEAD OR ALIVE 5

ONLINE-PASS

Online-Pass

Hinweise zur Einlösung

Gib den beigelegten Online-Pass ein, um die Online-Funktionen des Spiels zu aktivieren. Wenn dieser Code bereits eingelöst worden ist, kannst du im Xbox LIVE®-Marktplatz einen neuen Code erwerben.

1. Wähle im [Hauptmenü] den [Online-Pass] aus.
2. Wähle [Code eingeben].
3. Gib nach der Aufforderung deinen 25-stelligen Online-Pass ein.

Kein Xbox LIVE-Mitglied? Folgen Sie zunächst diesen Schritten, um Xbox LIVE beizutreten:

1. Drücken Sie die -Taste auf Ihrem Controller.
2. Wählen Sie Profil erstellen. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm zur Auswahl Ihres Profilnamens und des Avatars.
3. Wählen Sie Xbox LIVE beitreten. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihr Xbox LIVE-Konto zu erstellen.
4. Befolgen Sie die Anweisungen zur Einlösung des Codes für Xbox LIVE-Mitglieder.

*Dieser einmalig nutzbare Online-Pass gilt nur in Verbindung mit einer neu gekauften Version von DEAD OR ALIVE® 5. Nach der Benutzung ist der Code nicht übertragbar. Verfallsdatum: 30. September 2013.

KO003E-GER

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA.
Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA und das Team NINJA Logo sind eingetragene Marken von TECMO KOEI GAMES CO., LTD.
Das KT Logo ist eine eingetragene Marke von TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

I'm a Fighter

! WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Inhalt

Steuerung	2
Dreiecksystem	3
Spielbildschirm	4
Grundlegendes	6
Online	7
Mitwirkende	8
Eingeschränkte Garantie	12
Kundendienst	13

Handbuchdesign von Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Alle verwendeten Screenshots stammen aus einer nicht abgeschlossenen Version des Spiels. Daher kann es zu Unterschieden zum fertigen Spiel kommen.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Alle Rechte vorbehalten.

Steuerung

LB Linker Bumper
Starker Schlag

Rechter Schalter
H + K
Starker Tritt

Rechter Bumper
H + P + K

Steuerkreuz
Bewegung

Linker Stick
Bewegung

START-Taste
Pausemenü

Y
Schlag

X
Abwehr
H Griff

↖ H Hoher Griff
← H Mit. Schlaggriff
→ H Mit. Trittsgriff
↙ H Tiefer Griff

B
Tritt

A
Wurf

Sidestep
↑ H + P + K / ↓ H + P + K
oder
↑↑ / ↓↓

* Typ-A-Steuerung dargestellt. Du kannst die Controller-Konfiguration unter OPTIONEN > STEUERUNG > CONTROLLER ändern.

* Außerhalb eines Kampfes werden die Funktionen der Tasten rechts unten im Bildschirm angezeigt.

Dreieckssystem

Angriffe haben Vorrang vor Würfen. Beim Greifversuch kann ein Wurf durch einen Schlag unterbrochen werden.

Würfen haben Vorrang vor Griffen. Beim Greifversuch kann ein Griff durch einen Wurf unterbrochen werden.

Griffe haben Vorrang vor Angriffen. In kritischer Betäubung sind Griffe die einzige Abwehrmöglichkeit.



Wenn du mit einem Angriff oder Wurf einen untergeordneten Move unterbrichst, führst du einen "Gegenangriff+" aus. Das Timing von Griffen bestimmt die Art des Treffers: normal oder Gegenangriff(+). Ein Gegenangriff+ richtet 50% mehr Schaden an.

ANGRIFFE	Schläge und Tritte werden mit dem Oberbegriff "Angriffe" bezeichnet. Angriffe sind die Grundbausteine aller Moves. Es gibt hohe, mittlere und tiefe Angriffe.
GRIFFE	Führe den richtigen Griff aus, wenn dein Gegner angreift, um ihn zu stoppen und mit einem Gegenangriff zu kontern. ↖ H gegen hohe Schläge und Tritte ← H gegen mittlere Schläge → H gegen mittlere Tritte ↙ H gegen tiefe Schläge und Tritte
WÜRFE	Wenn ein Gegner abwehrt, dann umgehe seine Deckung mit einem Wurf. Du kannst Würfe stehend und hockend ausführen. Achte auf die Haltung deines Gegners, um den richtigen Wurf zu benutzen.
ABWEHR	Durch Abwehren kannst du gegnerische Angriffe blocken. Durch Abwehren im Stehen blockst du Angriffe gegen deinen Oberkörper. Durch Abwehren in der Hocke blockst du Angriffe gegen deine Beine und Füße. Wenn du erfolgreich bist, erleidest du keinen Schaden.
SIDESTEP	Führe einen Sidestep aus, um geraden Angriffen schnell seitlich auszuweichen. Du kannst aus einem Sidestep heraus auch angreifen.

Spielbildschirm

Lebensanzeige

Die verbleibende Gesundheit eines Charakters. Sinkt, wenn der Gegner Treffer landet. Wenn die Anzeige leer ist, gehst du K.o. und verlierst die Runde. Die Anzeige leuchtet rot, wenn sie weniger als halb voll ist. Dann kannst du einen Power-Angriff ausführen.



Rundenzähler

Für jede gewonnene Runde leuchtet ein Kreis. Du gewinnst den Kampf, wenn alle Kreise leuchten.

Zeit

Verbleibende Zeit in der Runde. Wenn die Zeit Null erreicht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesundheit die Runde.

Status

Zeigt Charakter-Statusinformationen an, z. B. die Länge der aktuellen Combo.

KRITISCHE BETÄUBUNG!

Der Charakter ist durch einen bestimmten Angriff des Gegners betäubt. Es können nur Griffe eingesetzt werden. Betäubte Charaktere können nicht geworfen werden.

KRIT. TREFFER

Der Charakter hat einen Treffer gelandet, der den Gegner in eine kritische Betäubung versetzt.

GEGENANGRIFF

Der Charakter hat den Gegner mit einem Angriff getroffen, während dieser einen Angriff ausgeführt hat. Der perfekte Zeitpunkt für einen Juggle.

GEGENANGRIFF+

Der Charakter hat den Gegner mit einem Angriff getroffen, als dieser einen Wurf ausgeführt hat.

GEGENGRIFF GEGENGRIFF+

Der Charakter hat einen Griff ausgeführt, während der Gegner einen Angriff ausgeführt hat.

GEGENWURF

Der Charakter hat einen Wurf ausgeführt, während der Gegner einen Wurf ausgeführt hat.

GEGENWURF +

Der Charakter hat den Gegner geworfen, während dieser einen Griff ausgeführt hat.

KRITISCHER BURST!

Der Charakter kann nicht abwehren und keine Griffe ausführen, und ist somit wehrlos. Wird ausgelöst, wenn ein Charakter seinem Gegner mit einem Kritischer-Burst-Move mehr Schaden zufügt, als während einer kritischen Betäubung in der Lebensanzeige leuchtet.

POWER-ANGRIFF

Der Charakter hat mit einem Power-Angriff getroffen. Dadurch kann sehr großer Schaden angerichtet werden.

Grundlegendes

Spiel starten

- 1 Lege DEAD OR ALIVE 5 ins Laufwerk ein.
- 2 Drücke im Hauptbildschirm die START-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen.
- 3 Wähle eine Schwierigkeit.



Menü

GESCHICHTE	Folge verschiedenen Charakteren durch die gesamte Geschichte und lerne die Kampfgrundlagen.
KAMPF	Kämpfe gegen den Computer oder einen anderen Spieler. Hier kannst du auch Moves und Combos üben.
ONLINE	Gehe online und kämpfe gegen andere Spieler.
EXTRAS	Sieh dir Wiederholungen und Fotos an, die du gespeichert hast.
OPTIONEN	Ändere verschiedene Spieleinstellungen.
Xbox LIVE-Marktplatz	Verbinden zum Xbox LIVE-Marktplatz.
ONLINE-PASS	Geben Sie einen Online-Passcode ein.

Speichern & Laden

Während des Story-Modus werden Spieldaten nach Kämpfen und beim Ändern von Einstellungen automatisch gespeichert. Diese Daten werden beim Starten des Spiels geladen.

*Zum speichern des Spiels sind mindestens 100KB freier Speicherplatz erforderlich.

Online

Kämpfe gegen andere Spieler.

Wähle "Suchen" um eine Spiel-Lobby zu finden oder "Erstellen", um eine eigene Lobby zu erstellen. In deiner eigenen Lobby kannst du zahlreiche Kampfeinstellungen festlegen.



Für Online-Spiele sind ein Breitband-Internetanschluss und ein Xbox-LIVE-Konto erforderlich.

Du musst einen Online-Pass benutzen, um Online-Funktionen nutzen zu können. Auf der Rückseite dieses Handbuchs findest du dazu weitere Informationen.

Menü

EINFACHES SPIEL	Tritt einem Kampf mit bestimmter Region und Rundenzahl bei. Hat keine Auswirkung auf deinen Rang.
RANGLISTEN-SPIEL	Tritt einem Kampf mit einem bestimmten Benutzerrang (Fähigkeit) bei. Siege und Niederlagen wirken sich auf deinen Rang aus.
LOBBY-SPIEL	Kämpfe in einer Lobby mit bis zu 16 Spielern. Du kannst dir auch Kämpfe ansehen und chatten. Hat keine Auswirkung auf deinen Rang.
RANGLISTE	Zeigt die Ranglisten an.
KÄMPFERLISTE	Eine Liste aller Kämpfer, die du registriert hast. Wähle einen Kämpfer, dem du eine Herausforderung schicken möchtest.

Wenn Sie sich gerne an unserer Produkt-Umfrage beteiligen möchten, besuchen Sie bitte die unten stehende URL:

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

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 Kawauchi
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

Hirofumi Yazaki
Natsuko Kawakami

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 Katsuhiro 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 Ueda
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
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 Hiroko Touchi
MILA Ryoko Shiraishi
AKIRA Miki Shinichiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONOVAN 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 Ryuichi 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 & Graphicbeat
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]
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

tuete Kombinato. Kiyoshi Okuyama

MOTION CAPTURE UNIT

Neo Agency Co., Ltd.

Motion Capture Unit

Coordinator Masaru Ikata
Motion Capture Action Director Nobutoshi Takahashi
Motion Actors Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara
Kentarou Shimazu
Asuka Yoshikawa
Akemi Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuharu Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.

Motion Actors Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa

Action Coordinator & Motion Actor Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe
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
Bayart Co., Ltd

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

ENGLISH VOICEOVER RECORDING

Corp of Tea Productions Danielle Hunt
Lainie Bushey
Sam Riegel
Patrick Seitz

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

FONTS

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.
KOEI 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 Io
 Marketing Manager Sean Corcoran
 Sales Coordinator Joe Chang
 Production Manager Shinka Umezaki
 Controller Tad Saito

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 Chin Soon Sun
 General Manager Yasutomu 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 Liau

Global Marketing Dept.

Hiroshi Suzuki
 Yasushi Tani
 Tomohiro Tanimura

Global Business Division

Hidekiyo Kobayashi
 Takahiro Yamamoto
 Shih Ping Lien
 Carol Suzuki

Coordination Marko Bursac

Creative Director Tom Lee

Coordinator Toru Akutsu

SPECIAL THANKS

SEGA AM2 Virtua Fighters Team

The Fighters

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

Ashtifano-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"

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

IPL

Erik "Rikuto" Argetsinger
 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

Posiak freeman
 Laurent
 TheALEXdoa
 Tyappi
 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 Gujarro
 Hiroya Kakehata
 Yuri Ito
 Riho Tsurumaki

All Team NINJA Staff



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

Eingeschränkte Garantie

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantiert dem ursprünglichen Käufer für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, dass diese Game Disc weder Material- noch Verarbeitungsmängel aufweist. Tritt ein Defekt auf, der von dieser eingeschränkten, auf 90 Tage befristeten Garantie abgedeckt ist, liegt es im Ermessen von TECMO KOEI EUROPE LTD., ob die defekte Game Disc kostenlos repariert oder ersetzt wird.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um den Gewährleistungsdienst in Anspruch zu nehmen:

1. Registrieren Sie sich auf unserer offiziellen Produktregistrierungs-Website:
<http://www.tecmokoei-europe.com> (diese Website gibt es nur in englischer Sprache)
2. Heben Sie Ihre Kaufquittung auf, aus der das Kaufdatum ersichtlich ist, sowie den Barcode (Strichcode), der sich auf der Verpackung des Spiels befindet.
3. Wenn Ihr Spiel unter die Garantieleistungen eines Geschäfts fällt, bringen Sie die Game Disc in das Geschäft zurück, in dem Sie die Disc erstanden haben.
4. Falls bei dem Spiel innerhalb der 90 Tage dauernden Garantiefrist ein Problem auftritt, das nicht unter die Garantieleistungen eines Geschäfts fällt, informieren Sie TECMO KOEI EUROPE LTD., indem Sie unseren Kundendienst anrufen. Er ist von Montag bis Freitag zwischen 9 und 17 Uhr GMT (10 bis 18 Uhr MEZ) unter der Nummer +44 (0) 1462 476130 erreichbar. Bitte beachten Sie, dass dabei die Kosten für einen Anruf nach Großbritannien anfallen. Dieser Dienst ist nur in englischer Sprache verfügbar.
5. Falls der Kundendienstmitarbeiter das Problem telefonisch nicht lösen kann, erhalten Sie eine Rücksendenummer. Notieren Sie diese Nummer deutlich sichtbar außen auf der Verpackung Ihrer defekten Game Disc, legen Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer bei und schicken Sie Ihre Game Disc innerhalb der 90-Tage-Garanzietzeit FRANKIERT SOWIE GEGEN VERLUST UND BESCHÄDIGUNG VERSICHERT zusammen mit Ihrer Quittung und dem Barcode an diese Adresse zurück:

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

Die Zeit bis zur Rücksendung Ihrer Game Disc kann bis zu 28 Tage betragen. Wir bitten daher um etwas Geduld. Diese Garantie gilt nicht, wenn die Game Disc durch Nachlässigkeit, Unfall, unangemessene Benutzung, Modifizierung, Manipulation oder andere, nicht auf Material- oder Verarbeitungsmängel zurückzuführende Gründe beschädigt wurde.

Kundendienst

TECMO KOEI EUROPE LTD. hat alle nur möglichen Anstrengungen unternommen, um sicherzustellen, dass dieses Produkt verlässlich und ohne Probleme funktioniert. Sollten bei Ihnen jedoch bei Installation und/oder Nutzung des Produkts technische Schwierigkeiten auftreten, setzen Sie sich bitte wie hier angegeben mit TECMO KOEI EUROPE LTD. in Verbindung. Bitte beachten Sie, dass die unter dieser Adresse erreichbaren Mitarbeiter nur für technische Fragen zuständig sind und keine Fragen zum Gameplay beantworten können.

contact@tecmokoei.co.uk

+44 (0) 1462 476130

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Alle Rechte vorbehalten. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA und das Team NINJA Logo sind eingetragene Marken von TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Das KT Logo ist eine eingetragene Marke von TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.