



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 aufblinkernde 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

| | |
|---------------------------------------------|------------------|
| <i>Steuerung</i> | <i>2</i> |
| <i>Dreieckssystem</i> | <i>3</i> |
| <i>Spielbildschirm</i> | <i>4</i> |
| <i>Grundlegendes</i> | <i>6</i> |
| <i>Online.....</i> | <i>7</i> |
| <i>Mitwirkende</i> | <i>8</i> |
| <i>Eingeschränkte Garantie</i> | <i>12</i> |
| <i>Kundendienst.....</i> | <i>13</i> |

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
P + K
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. Trittgriff
↘ H Tiefer Griff

B
K Tritt

A
T Wurf

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

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

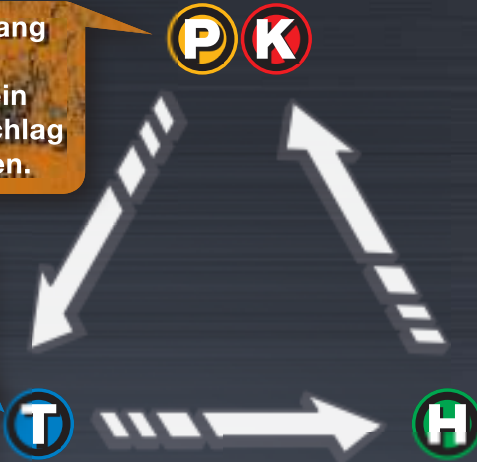
* Außerhalb eines Kampfes werden die Funktionen der Tasten rechts unten im Bildschirm angezeigt.

Dreieckssystem

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

Würfe 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. <ul style="list-style-type: none"> ↖ 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/>

Mitwirkende

| | | | | | |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Producer | Yosuke Hayashi | Game Design | Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryusuke Kanda | Environment Art | Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto |
| Director | Yohei Shimbori | | | | |
| Art Director & Story | Yutaka Saito | | | | |
| Project Manager | Kohei Shibata | | Hidekazu Asada Kazunori Ogura Satoshi Ogata Shigeru Nagamatsu | Animation | Katsuhiko Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hirohisa Togase |
| Engineering Manager | Yasunori Sakuda | 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 | | |
| Character Art Leads | Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata | | | VFX | Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii Mitsuaki Uchida |
| Environment Art Leads | Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita | | | | |
| Animation Leads | Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana | | | | |
| Real-Time Cinematics Lead | Yoshiteru Tomita | | Masaaki Komatsu Tomohito Hanou Hiroshi Mochidome | | |
| VFX Leads | Takamitsu Watanabe Osamu Yazu | | | VFX Support | Kazutaka Kato Jiro Yoshida |
| Audio Lead & Design | Makoto Hosoi | Programmer Support | Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata | Real-Time Cinematics & Real-Time Camera | Daisuke Inari Shuuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horiuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori |
| Technical Art Lead | Naoya Okamoto | | | Technical Art | Masaru Ueda Yusaku Kamekawa |
| UI Art Lead | Masayuki Sasamoto | | Tomoya Ichikawa Yasuhiro Nakamoto Hiroyuki Nishi Mizuki Yamamoto Takafumi Imanaga Kenichi Saito Mikiyasu Kambayashi Masaki Shibuya Shimpei Minato Tatsuro Oriyasa | UI Art | Yuki Nakajima |
| Graphic Engineering Lead | Yuki Satake | | Michihiro Sato | Concept Art | Tsutomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiro Higuchi Mariko Hirokane Yukiko Maruyama |
| Game Engineering Leads | Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe | | Atsushi Nakano | Audio Design | Shigekiyo Okuda Hiroaki Takahashi Mari Yoshida Yosuke Kinoshita |
| Library Engineering Leads | Taihei Obara Masanao Kimura | Character Art | Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki Hiroyuki Yazaki Natsuko Kawakami | | |
| Game Design Leads | Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki | | | | |
| Real-Time Camera Lead | Akio Oyama | | Hideaki Takahashi Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta Kana Yamamoto | | |
| Localization Director | Peter Garza | | | | |

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 Hiroki 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 Nikaïdo
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]
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 Kombinato. Kiyoshi Okuyama

MOTION CAPTURE UNIT

Neo Agency Co.,Ltd.

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

KATSUGEKIZA Inc.

Motion Actors Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa

Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe
Akira Sugihara

Action Coordinator & Motion Actor

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 Bushey
Sam Riegel
Patrick Seitz

DEBUG

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

FONT

The typefaces included herein are solely
developed by DynaComware.
KOUEI 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 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 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 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 Fighter5 Team

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
Naoaki "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

Rosiak 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 Guijarro
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.



DEAD OR ALIVE 5

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-Garantiezeit 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.