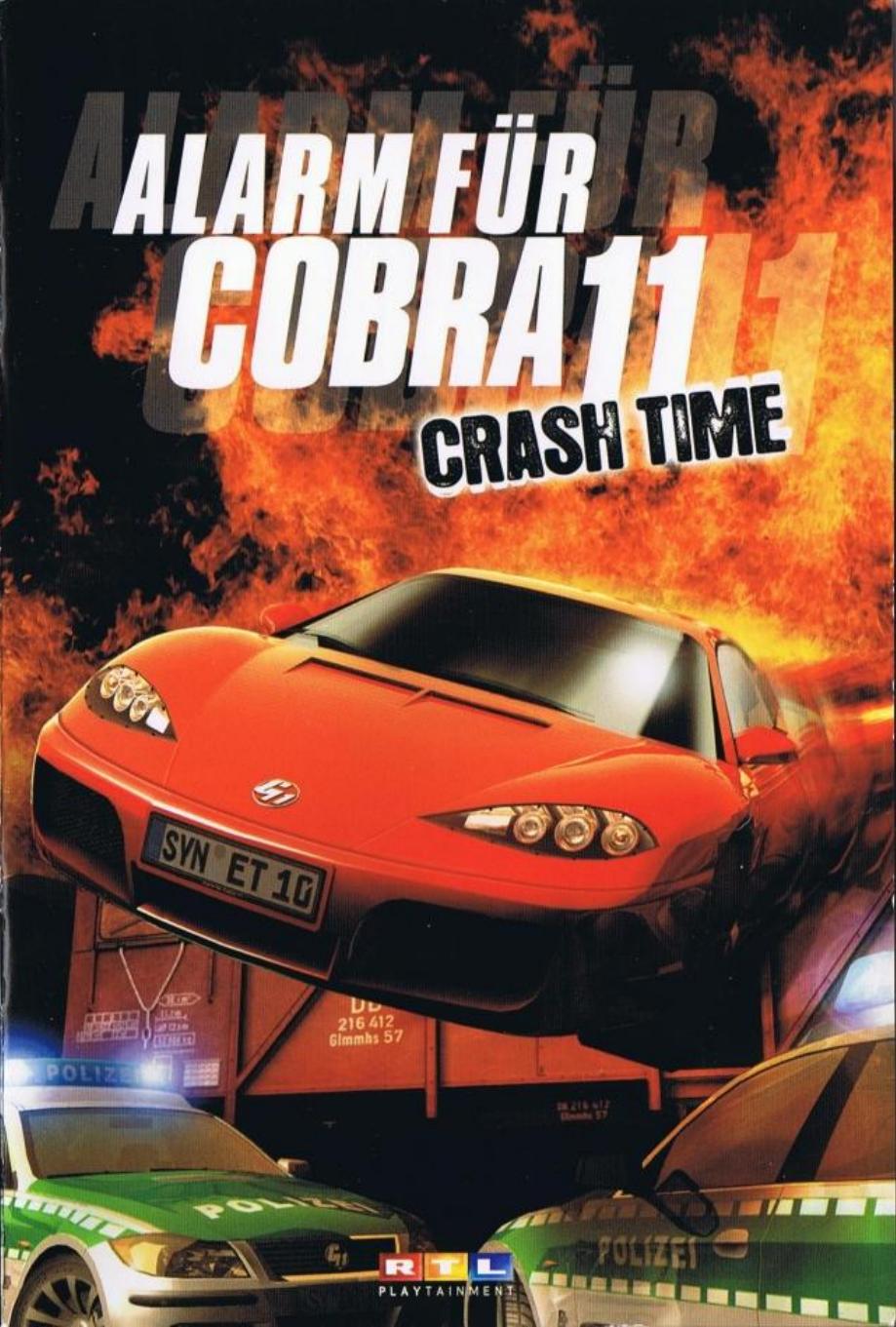


www.cobra11games.de

RTL
PLAYTAINMENT

© RTL Television 2007, vermarktet durch RTL Games GmbH
Im Exklusiv-Vertrieb von NIBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co. KG



RTL
PLAYTAINMENT

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden.

Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

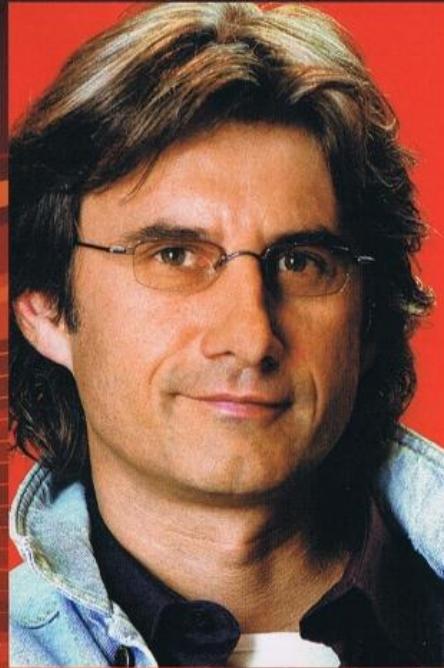
Hallo liebe Cobra 11-Fans,

super, dass es ein neues Cobra 11 Spiel von unserem Sender RTL und den hochkreativen Leuten von Synetic gibt!

Nach über 12 Jahren und tausenden von fliegenden, gecraschten und actionreich in Szene gesetzten Autos, die über den Programmplatz am Donnerstag um 20.15 geflogen sind, nun noch eine weitere Steigerung zu den schon großartigen letzten Computerspielen:

Wie das neue Spiel es zeigt – es geht immer noch schneller, höher und weiter! Und so werden auch wir Euch in Zukunft an jedem Donnerstag mit der Serie immer neue, spannende, hochspektakuläre Action bieten – und wir wünschen uns, dass Ihr uns auch bei allen zukünftigen Folgen die Treue haltet.

Viel Spaß beim Spielen!
Viele liebe Grüße aus Köln/Hürth,



01 INSTALLATION	05
02 KONFIGURATION	06
03 STANDARD-TASTENBELEGUNG	08
04 DAS HEAD UP DISPLAY (HUD)	10
05 PROFILVERWALTUNG	15
06 OPTIONEN	16
07 DIE SPIELMODI	17
08 DIE FÄLLE	18
09 DAS EINZELRENNEN	20
10 DER SPLITSCREEN-MODUS	20
11 MUSIK-MANAGER	21
12 KUNDENDIENST	24
13 NUTZUNGSBEDINGUNGEN	26
14 CREDITS	28
15 DANKSAGUNG	29

Sollten Probleme bei der Installation auftauchen, lies bitte zuerst den Text in der Datei „Readme.txt“ auf der **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** -DVD.

HINWEISE ZUR INSTALLATION

Starte Windows, und lege die **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** -DVD in das DVD-Laufwerk deines Computers. Wenn die „Autorun“-Funktion deines Computers aktiv ist, startet das Installationsprogramm nun automatisch. Andernfalls öffne den „Arbeitsplatz“ und anschließend das DVD-Laufwerk mit der **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**-DVD. Klick jetzt auf die Datei „Setup.exe“ und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** anschließend spielen zu können, muss die Original-DVD im Laufwerk eingelegt sein. Nachdem du **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** installiert hast, klicke auf „Start“ auf dem Windows-Desktop, bewege die Maus auf „Programme“, „Alarm für Cobra 11 – Crash Time“ und klicke dann auf die Verknüpfung „Spiele **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**“.

Um dich über wichtige Änderungen, Neuerungen, Verbesserungen und Problemlösungen zu dem Spiel zu informieren, die nach Drucklegung des Handbuchs erfolgten, gibt es auf der DVD eine so genannte „Readme-Datei“. Wir empfehlen dringend, diese zu lesen.

Viel Spaß mit **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**!

Vor dem ersten Spielstart solltest du die Konfiguration von **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** mit einem Klick auf die Datei „CT_Setup.exe“ im Spielverzeichnis oder aus dem Startmenü aufrufen, um die Einstellungen an deine Systemleistung anzupassen. Teilweise beziehen sich die Einstellungen in diesem Menü auf sehr spezielle technische Details. Falls du dir nicht sicher bist, welche Einstellungen du vornehmen sollst, oder wenn **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** nicht mehr startet, klicke auf die Schaltfläche „Standards“. Damit werden die Voreinstellungen wieder hergestellt, mit denen **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** auf jeden Fall starten sollte.

Auflösung: Wähle hier die Bildschirmauflösung für **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**. Die im Pulldown-Menü aufgelisteten Möglichkeiten hängen von der verwendeten Grafikkarte und vom Monitor ab.

Fenstergröße: Die Größe des Fensters, in dem **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** im Fenstermodus (falls dieser gewählt ist) abläuft.

Texturauflösung: Höher aufgelöste Texturen sind schöner, benötigen aber mehr Speicher auf der Grafikkarte.

Berechnung Reflektionen: Bestimmt das Intervall, in dem die Reflektionen neu berechnet werden. Ein kürzeres Intervall sieht besser aus, kostet aber im Gegenzug Geschwindigkeit.

Sichtweite: Legt die Entfernung fest, bis zu der die Grafik berechnet werden soll. Eine höhere Sichtweite kostet Geschwindigkeit, zeigt aber mehr von der Landschaft.

Detailstufe Gras: Stellt die Dichte des angezeigten Grases ein. In der höchsten Option wird die Distanz, bis zu der das Gras gezeichnet wird, zusätzlich erhöht.

3D Autoschatten: Aktiviert die 3D-Autoschatten des Spielerfahrzeugs und, je nach Einstellung, auch der Gegnerfahrzeuge. (Voreinstellung: Nur Spieler)

Vollbild: **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** läuft bei aktiviertem Kästchen (Voreinstellung) im Vollbildmodus.

Fenster zentrieren: Wenn **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** im Fenstermodus läuft, wird das Fenster auf dem Bildschirm mittig angezeigt.

Breitbild (16:9): **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** läuft im Breitbild-Format (Voreinstellung: aus).

Breites Fenster (16:9): Wie Breitbild, aber für den Fenstermodus.

Antialias: Aktiviert die Kantenglättung. Sieht gut aus, kostet aber Spiele-Performance. Ist in der Voreinstellung deaktiviert.

Erweitert: Öffnet das Setup-Menü für Fortgeschrittene (Beschreibung siehe weiter unten).

Square pixels: Ein spezieller Modus, um die Fähigkeiten bestimmter Grafikkarten nutzen zu können. Wenn das Bild bei einer bestimmten Bildschirmauflösung verzerrt wirkt (ovale Räder o.ä.), erzwingt diese Option richtige Proportionen.

Sound an: Aktiviert die Klänge in **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**.

Musik an: Aktiviert die Musik im Spiel.

4 Kanal Surround Sound: Aktiviert den Surround-Sound (nur bei entsprechender Hardware verfügbar).

Standards: Stellt die Voreinstellungen wieder her.

Spielen: Speichert die getroffenen Einstellungen und startet **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**.

ERWEITERTES SETUP

Das „Advanced Setup“-Menü richtet sich an fortgeschrittene PC-User und enthält in erster Linie Feintuning-Optionen für die Grafik. Die Voreinstellungen lassen sich durch einen Klick auf die Default-Schaltfläche wiederherstellen.

03 STANDARD-TASTENBELEGUNG

Dies hier ist die voreingestellte Tastenbelegung von **Alarm für Cobra 11 – Crash Time**. Natürlich kannst du die grundlegenden Spielsteuerungen für die Tastatur und weitere angeschlossene und installierte Eingabegeräte nach deinen Vorlieben konfigurieren. Neben dem Lenken und Beschleunigen ist auch die Handbremse eine wichtige Funktion, vor allem bei spektakulären Drifts.

Bei eingeschaltetem Blaulicht mit Sirene fährt der Verkehr an den Straßenrand und bildet für dich – die Polizei – eine Gasse. Wie im wahren Leben klappt das manchmal besser, manchmal schlechter. Beim einfachen Blaulicht weicht er nicht aus. Andere Funktionen wie Blinker oder Lichthupe erfüllen keinen besonderen Zweck – sie sehen einfach nur nett aus!

Pfeiltaste auf - beschleunigen

Pfeiltaste ab - bremsen

Pfeiltaste links - links lenken

Pfeiltaste rechts - rechts lenken

SPACE - Handbremse

SHIFT Links - Nitrobooster

A - Hochschalten

Y - Runterschalten

C - Kamera wechseln

B - Zurückschauen

R - Zurücksetzen (Fahrzeug neu ausrichten)

H - Hupe

L - Lichthupe

W - Warnblinker

Q - Blinker links

E - Blinker rechts

M - Blaulicht + Sirene / nur Blaulicht / aus

K - Szenenwiederholung (Replay)

P - Pause

F - Aktionstaste (z.B. Absprung, Fernsteuerung der Drone)

Nicht änderbare Tasten (nur in 3D-Engine verfügbar):

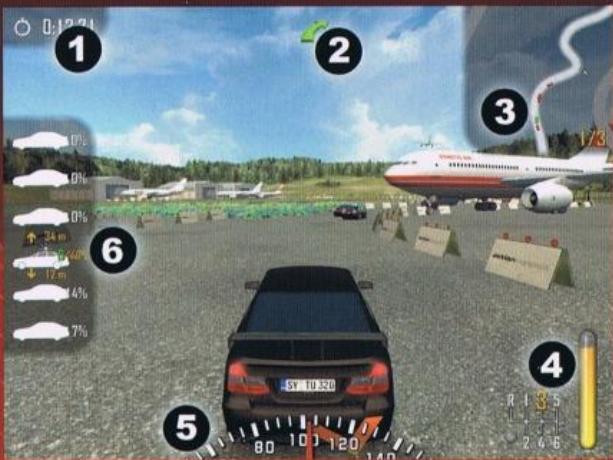
F1 - Kamera wechseln

F5 - angeschlossene Eingabegeräte durchschalten

ESC - Pause

Das Menü „Spielsteuerung“ findest du im Hauptmenü, nachdem du ein Profil angelegt oder geladen hast. Dort kannst du die Steuerungstasten nach deinen Wünschen neu belegen. Die individuelle Steuerung wird global abgespeichert – so hast du sie sofort zur Verfügung, wenn du ein neues Profil anlegst oder lädst.

Die im Spiel angezeigten Informationen variieren natürlich je nach Mission und Rennmodus. In den Fallmissionen kann das HUD zum Beispiel so aussehen:



- 1 Anzeige der aktuellen Rundenzeit
- 2 Das Pfeilsystem zeigt Richtung und Enge der nächsten Kurve. Je nach deiner Geschwindigkeit färbt sich der Pfeil anders ein: ist alles in Ordnung, bleibt er grün. Bist du zu schnell um die nächste Kurve zu schaffen, wird er rot.
- 3 Streckenkarte mit Anzeige des Rennfortschritts in Prozent (bei Etappenstrecken) oder in Runden. Dein Fahrzeug wird in der Karte grün dargestellt, die Gegnerfahrzeuge in rot.
- 4 Ganganzeige und (sofern im Rennen verfügbar) Füllstandanzeige für den Nitrobooster
- 5 Anzeige der momentanen Geschwindigkeit
- 6 Dynamische Gegnerliste mit Zusatzinformationen wie Fahrzeugschaden, Schadenslimit und Abstand zum Gegner.



- 1 Rückspiegel (kann im Optionen-Menü an- und abgeschaltet werden, siehe S. 16)
- 2 Richtungspfeil zum nächsten Wegpunkt (Luftlinie)
- 3 Gruppierte Missionsziele: hier werden mit Symbolen die Missionsziele dargestellt, wie z.B. Fahrzeugschaden (falls die Mission ein Schadenslimit hat), angefahrene und verbleibende Wegpunkte, Restzeit usw.

Bei Verfolgungs- oder Beschattungsmissionen oder wenn ein Gegner ausgebremst oder gestoppt werden soll, gibt es ein weiteres Anzeigeelement:



- 1 Zählt der Schaden deines Autos nicht zu den Missionszielen, wird er oben links eingeblendet.
- 2 Dynamische Abstandsanzeige zum Gegner mit Min- / Max- Abstand und Schaden oder Schadenslimit

Im Einzelrennen ist das HUD ein wenig vereinfacht:



- 1 Position im Fahrerfeld und Schadensanzeige
- 2 Rückspiegel und Richtungspfeile
- 3 Streckenkarte
- 4 Gang- und Nitroanzeige
- 5 Geschwindigkeit

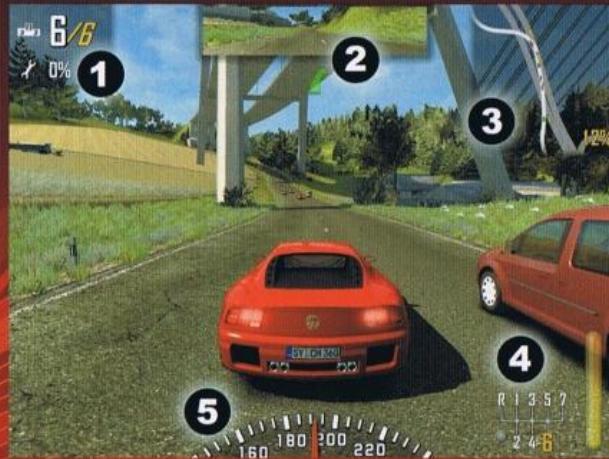
Möchtest du im Einzelrennenmodus einfach „herumcruisen“, so kannst du im Optionsmenü den Spiegel und die Richtungspfeile ausschalten und hast damit „freie Sicht“.

Bei Verfolgungs- oder Beschattungsmissionen oder wenn ein Gegner ausgebremst oder gestoppt werden soll, gibt es ein weiteres Anzeigeelement:



- 1 Zählt der Schaden deines Autos nicht zu den Missionszielen, wird er oben links eingeblendet.
- 2 Dynamische Abstandsanzeige zum Gegner mit Min- / Max- Abstand und Schaden oder Schadenslimit

Im Einzelrennen ist das HUD ein wenig vereinfacht:



- 1 Position im Fahrerfeld und Schadensanzeige
- 2 Rückspiegel und Richtungspfeile
- 3 Streckenkarte
- 4 Gang- und Nitroanzeige
- 5 Geschwindigkeit

Möchtest du im Einzelrennenmodus einfach „herumcruisen“, so kannst du im Optionsmenü den Spiegel und die Richtungspfeile ausschalten und hast damit „freie Sicht“.

Die **Szenenwiederholung** (Replay) zeigt besonders spektakuläre Momente. Sie ist über ein unten eingeblendetes Bedienelement mittels der Pfeiltasten und Enter steuerbar.



Bei laufendem Replay kann mittels der Tasten links und rechts des „Play“-Symbols in Zeitlupe vorwärts/rückwärts gewechselt werden. Ist das Replay pausiert, so springt man mit diesen Tasten bildweise vor oder zurück. Mit den beiden äußeren Tasten springst du an den Anfang bzw. das Ende des Replays. Mit der Taste „K“ (Standardbetzung) kann die Szenenwiederholung jederzeit während der Fahrt manuell aufgerufen werden. Angehalten wird die Szenenwiederholung mit der Taste „Space“. Alternativ zum Bedienelement kannst du das Replay auch mit den folgenden Tasten steuern:

- 1 - schnell zurück
- 2 - normal zurück
- 3 - langsam zurück

- 4 - langsam vor
- 5 - normal vor
- 6 - schnell vor
- F9 - Schaltet in eine stehende oder mitfahrende Kamera.

Wenn das Replay angehalten wurde, kann man mit den Tasten 3 und 4 zusätzlich schrittweise vor oder zurück spulen. Mit Mausbewegungen kannst du mit der Kamera um das Auto rotieren. Hältst du die linke Maustaste gedrückt, zoomt die Kamera herein- bzw. heraus oder man verwendet für diese Funktion das Maus-Scrollrad, falls vorhanden. Die Szenenwiederholung kann im Untermenü „HUD“ in den Optionen ausgeschaltet werden. (siehe S. 16)



Startest du **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** zum ersten Mal, legst du mit dem Menüpunkt „Neues Profil“ zunächst ein Spielerprofil an. Gib einfach (deinen Namen ein und bestätige.

Du kannst auch mehrere Profile erstellen, um verschiedene Wege auszuprobieren. Beim nächsten Spielstart wählst du dann das Profil aus, mit dem du fortfahren möchtest.

Im Hauptmenü kannst du unter „Profile“ z.B. konfigurieren, ob dein Profil nach einem Rennen automatisch abgespeichert werden soll (Standard: „An“) oder dein Profil unter neuem Namen speichern, ein anderes laden oder Profile löschen, die du nicht mehr benötigst. Du findest außerdem Informationen über das aktuelle Profil, Zum Beispiel die freigeschalteten Strecken und Autos. Natürlich kannst du hier dein aktuelles Profil auch „jetzt speichern“.

Im Menü „Optionen“ kannst du viele Einstellungen vornehmen, um **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** an deine Vorlieben anzupassen.

Unter „Fahroptionen“ wählst du die Fahrhilfen aus. Wahlweise kannst du von Hand schalten oder ein Automatikgetriebe wählen. Der Bremsassistent unterstützt dich in den Einstellungen „normal“ und „voll“ bei deinen Bremsmanövern. Schalte ihn aus, wenn du das pure Fahrgefühl spüren möchtest. Die Einstellung „Arcade Plus“ bietet dir ein Maximum an Fahrstabilität. Schalte sie aus, und du wirst bemerken, dass dein Wagen wieder etwas sportlicher um die Ecken geht, aber eben auch wieder „nervöser“ reagiert.

Das Menü „HUD“ (Head Up Display) gibt dir die Möglichkeit, eine Auswahl aus allen wichtigen Informationen während des Rennens zu treffen, um sie auf einen Blick parat zu haben. Du kannst hier auch die voreingestellte Kameraperspektive wählen, aus der du das Renngeschehen überblickst. Schalte die Anzeigen für die Verfolgerposition oder den Rückspiegel an oder aus, und wähle zwischen den Anzeigeeoptionen km/h und mph für die gefahrene Geschwindigkeit.

Im Untermenü „Audio & Video“ kannst du die Lautstärke für die Soundeffekte, die Musik und die Umgebungsgeräusche justieren. Schalte die Option „Szenenwiederholung“ ein, wenn du besonders



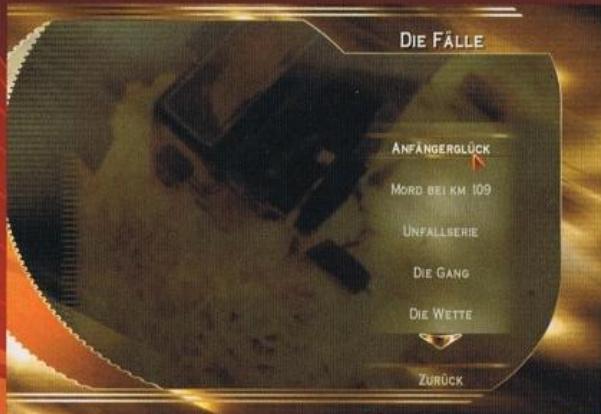
spektakuläre Stunts und Manöver im Rennen direkt als Wiederholung sehen möchtest.

Die gesamten Einstellungen aus dem Menü „Optionen“ werden im aktiven Profil gespeichert. So behält jeder Spieler mit seinem Profil seine individuellen Fahrhilfen, Kameraansichten und HUD-Einstellungen. Auch die Einstellungen für Sound- und Musiklautstärke bleiben den unterschiedlichen Vorlieben gemäß im jeweiligen Profil erhalten.

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** zu spielen. **Die Fälle** stellen einen Storymodus dar, der von Anfang bis Ende durchgespielt werden kann. Sie haben eine fortlaufende Handlung und bestehen jeweils aus mehreren Missionen. Hast du im Storymodus die ersten Autos und Strecken freigefahren, so kannst du sie im **Einzelrennen** ausgiebig testen.

Hier kannst du Strecke, Gegner und Verkehr frei wählen und deine Vorlieben anpassen. Ähnlich wie das Einzelrennen funktioniert der **Splitscreenmodus**, in dem du gegen einen Freund antreten kannst. Die Rennen sind frei konfigurierbar, jeder wählt sein Lieblingsfahrzeug und schon kannst du dir mit deinem Mitspieler an deinem PC spannende Multiplayer-Gefechte liefern!

08 DIE FÄLLE



Die Fälle in **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** sind Kriminalfällen nachempfunden und verknüpfen mehrere abwechslungsreiche Einzelmisionen zu einer spannenden Handlung. Hierbei gibt es Missionen, nach denen man für das nächste Briefing ins Menü zurückkehrt und andere, die gleich an Ort und Stelle des Geschehens nach einer der vorherigen Mission fortführen.

ACHTUNG: diese müssen alle nacheinander bestanden werden, denn automatisch gespeichert wird erst wieder im Menü! Ist eine dieser verketteten Missionen nicht mehr zu schaffen, kannst du

mittels **Escape** und „Neu starten“ die jeweilige Aufgabe von vorn beginnen. Brichst du jedoch die Mission mit „Aufgeben“ ab und kehrst ins Menü zurück, so geht der Fortschritt verloren und du musst beim nächsten Mal die komplette Sequenz von vorn starten. Denke auch daran, dass dein Fortschritt während der Fälle nur dann zwischengespeichert wird, wenn du die Option „Autosave“ aktiviert hast (siehe S. 17) Die Fälle müssen der Reihenfolge nach gelöst werden. Nach der Auswahl eines Falls kannst du dich für einen der drei **Schwierigkeitsgrade** entscheiden.

Wie im echten Leben wird bessere Leistung natürlich höher bewertet, also ist auch die Belohnung höher, die du mit einem höheren Schwierigkeitsgrad freigeschaltet bekommst. Der **Schwierigkeitsgrad „Leicht“** eignet sich gut für Einsteiger oder zum Üben der Strecken. Hast du einen Fall auf „Leicht“ gelöst, so werden die gefahrenen Autos und Strecken für das Einzelrennen freigeschaltet.

Hast du einen Fall im **Schwierigkeitsgrad „Normal“** geschafft, bekommst du einen weiteren Bonus: für den gelösten Fall bekommst du den „Akte-Modus“. Fortan musst du nicht mehr den kompletten Fall durchspielen, sondern kannst jede Mission in der Akte des Falls einzeln auswählen und erneut spielen. Dieser Modus eignet sich sehr gut, um einzelne, besonders verzwickte Missionen immer wieder zu üben und dich so auf das kommende vorzubereiten:

den **Schwierigkeitsgrad „Schwer“**. Erst wenn du alte Fälle auf „Schwer“ gelöst hast, hast du das absolute Spielziel erreicht, alle Fahrzeuge und Strecken freigeschaltet und kannst jede Mission der Fälle einzeln zum erneuten Spielen auswählen. Und wer weiß, vielleicht gibt es dafür ja noch eine Extrabelohnung... ;-)



Im Einzelrennen kannst du alle Rennoptionen frei wählen und dich so in immer wieder neue Herausforderungen stürzen. Zunächst konfigurierst du das Rennevent, wählst aus, ob du den Nitrobooster einsetzen willst (Vorsicht: den haben dann natürlich auch deine Gegner eingebaut!), welchen Streckentyp du bevorzugst, ob und wie viel Verkehr unterwegs sein soll, über wie viele Runden (nur bei Rundkursen natürlich) du gegen wie viele Gegner antreten willst, was diese fahren dürfen und wie stark sie sein sollen. Danach kannst du aus allen bereits freigespielten Strecken und Fahrzeugen auswählen – und los geht's!

10 DER SPLITSCREEN-MODUS

Du willst die packende Action in **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** nicht nur allein genießen? Hier kannst du dich mit einem deiner Freunde messen! Die Konfiguration der Rennen funktioniert genauso wie im Einzelrennmodus. Nach Auswahl der Strecke



müssen beide Spieler mit ihrem jeweiligen Controller bestätigen (so kann jeder Spieler seinen Controller vor jedem Rennen frei wählen, ohne lästiges Umstellen im Optionsmenü) und wählen dann jeder ein Auto aus. Um dich ein wenig anzuspornen, sind natürlich auch hier wieder nur jene Autos und Strecken wählbar, die du mit dem aktuellen Profil bereits freigespielt hast.

11 MUSIK-MANAGER

Neben dem Originalsoundtrack hast du mit dem Musik-Manager die Möglichkeit, deine eigenen Lieblings-Songs in **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** zu hören. Dazu musst du einfach die Stücke, die du hören möchtest, in das Verzeichnis „MyMusic“ im Hauptordner von **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** kopieren. Du kannst auch Unterordner anlegen, um so eine bessere Übersicht zu behalten (als Beispiel findest du bereits den Unterordner „MyAlbum“). **Alarm für Cobra 11 – Crash Time** liest bei jedem



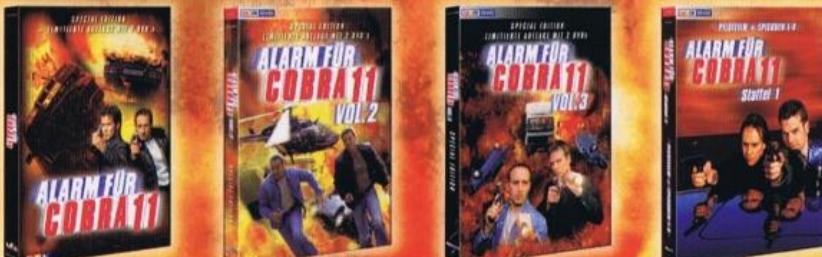
Neustart diese Verzeichnisse ein; eventuell musst du **Alarm für Cobra 11 - Crash Time** neu starten, wenn du in einem laufenden Spiel per Windows-Multitasking neue Lieder hinzugefügt hast. Im Spielstartmenü kannst du dann mit dem Musik-Manager deine eigene Abspielliste zusammenstellen. Diese Abspielliste wird unabhängig von deinen Profilen gespeichert und automatisch bei jedem Spielstart wieder geladen. Vergiss nicht, dein Profil zu speichern, wenn du aus einer laufenden Karriere heraus die Einstellungen im Musik-Manager verändern möchtest.

Der Musik-Manager von **Alarm für Cobra 11 - Crash Time** kann mit den folgenden Formaten umgehen: .wav, .wma, .mp3, .mp2, .ogg, .ac3, .aif, .aiff. Gegebenenfalls muss vorher ein geeigneter Codec installiert werden. Codecs erhältst du z.B. per Download aus dem Internet. Die Codecs sind nicht Bestandteil der Installation von **Alarm für Cobra 11 - Crash Time**: Du musst dich schon selbst darum kümmern.

ERFOLG IN SERIE

ACTION-KULT UND HOCHSPANNUNG PUR

ALARM FÜR COBRA 11

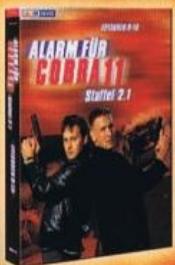


Alarm für Cobra 11
Vol. 1

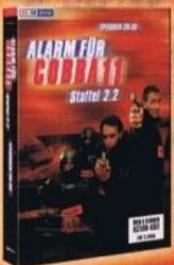
Alarm für Cobra 11
Vol. 2

Alarm für Cobra 11
Vol. 3

Alarm für Cobra 11
Staffel 1



Alarm für Cobra 11
Staffel 2.1



Alarm für Cobra 11
Staffel 2.2



Alarm für Cobra 11
Staffel 3.1



Alarm für Cobra 11
Staffel 3.2

JETZT
AUF DOPPEL-DVD

AB 26.11.2007
AUF DOPPEL-DVD

KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE
DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ

Unsere Technische Suporthotline ist Montag bis Freitag für Ihre
technischen Fragen zum Spiel da.

Email: rtlservice@spielehotline.de

Für Tipps und Tricks zu Ihrem Spiel, wählen Sie bitte unsere
Servicenummer der SPIELTIPPS-Hotline.

Hotlinezeiten

Mo.-Fr. 10-20 Uhr

Für Kunden aus Deutschland:

- Technische Fragen
01805-62 444 533 (€ 0,14 pro Minute*)
- Spieldaten
09001-244 236 (€ 0,95 pro Minute*)

Für Kunden aus Österreich:

- Technische Fragen
00491805-62 444 533 (Kosten je nach Anbieter)

Für Kunden aus der Schweiz:

- Technische Fragen
00491805-62 444 533 (Kosten je nach Anbieter)

* Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz der Deutschen Telekom AG.

Die Kosten aus den Mobilnetzen können je nach Anbieter variieren. Bitte informieren
Sie sich über die Kosten bei Ihrem Telefonanbieter.

ALARM FÜR
COBRA 11



LIEBLINGSSERIE VERPASST?

JEDERZEIT ONLINE SEHEN BEI

RTL
RTLnow.de

Nutzungsbedingungen für Software

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich die nachfolgenden Nutzungsbedingungen bitte sorgfältig durch. Indem Sie die Software installieren oder verwenden erklären Sie sich mit diesen Nutzungsbedingungen einverstanden.

Gestattete Nutzung

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte an der zu installierenden Originalsoftware und der Originaldokumentation sind der RTL Games GmbH vorbehalten. Durch den Erwerb der Originalsoftware und der Originaldokumentation sind Sie berechtigt, die Originalsoftware jeweils nur in einem kompatiblen Computer für die ausschließlich private Nutzung einzusetzen. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Originalsoftware oder der Originaldokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen und/oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung, Handlungen zur Umgehung vorhandener Kopierschutzmechanismen und jeder Vorgang, durch den die Originalsoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der RTL Games GmbH untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung der RTL Games GmbH sind Sie ferner nicht berechtigt Dritten eine Lizenz an der Originalsoftware zu erteilen oder die Originalsoftware in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Originalsoftware oder Originaldokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen, einschließlich der Übersetzung, Abwandlung und Weiterverwendung der Original-

software in Teilen. Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekomplierung der Originalsoftware ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels der Originalsoftware oder Teilen davon ist strafbar.

Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Gewährleistung

Sollte der Datenträger und/oder die Originalsoftware innerhalb der ersten 24 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mangelgewährleistungspflicht fällt, so wird RTL Games GmbH den defekten Teil innerhalb einer angemessenen Frist nachbessern oder nach eigenem Ermessen umtauschen. Die Nachbesserung und/oder der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Mangel des Datenträgers und/oder der Software offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung und/oder Benutzung beruht. Es wird jedoch darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. RTL Games GmbH behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der Software vorzunehmen.

Darüber hinaus übernimmt RTL Games GmbH keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare, unvorhersehbare oder untypische Schäden, die durch die Benutzung oder Anwendung der Originalsoftware entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

RTL GAMES GMBH	RTL TELEVISION GMBH	Localization Agency	
Geschäftsführer Holger Strecker	Saskia Berg	Effective Media	
Executive Producer Gabriel Hacker	NBG MULTIMEDIA	Quality Assurance Keyfactor	
Produkt Management André Bernhardt Nicole Glockmann	Vertriebsleiter Oliver Graubner sowie das gesam- te NBG Vertriebsteam	Quality Assurance Manager Alwin Mangundirjo Project Manager Alexander Köhler	
Besonderen Dank an Jalil Abdallaoui Mark Aldrup Andreas Balfanz Thomas Bodemer Kerstin Busch Simone Danne Anke Gehlen Oliver Henneken Hermann Joha und sein Team Stephan Kassung Sabine Moermann Dieter Schoeller Schwester Julia Thepixelz.com Oliver Funke Alessandro Riggio	SYNETIC - THE FUNFACTORY www.synetic.de	Management Sabine Kaiser Frank Fay Renate Langenkämper Jürgen Kersting André Kröker Michael Bittner Carsten Holtmann Andreas Leicht Daniel Cremers Martin Leps Dennis Aufderheide Soundtracks www.dynamedion.net www.kreakustik.de	Quality Assurance Engineers Patrick Galaske Stefan Gröttschel Derina Küster Markus Michel Pascal Skeib Florian Turbanisch Maik Zimmer Additional Feedback Benedikt Leurs Jens Friedrich

 **XaitMENT** www.xaitment.com

Internal Testing

Roger Cabo Ashauer - www.TrainzLand.com
Wolfgang Berger
Manuel Blümel
David Gubler - www.kabelverhau.ch
Moritz Hornung - www.detroitiron.de
David Novák BSc. - www.hypothraxer.net
Frank Schmidt - www.RecruitSnyder.com
Ronny Thiel
Alexander Weißgerber - www.reveur.de
Christian Zorn

Very special thanks to our neglected families, girlfriends and boyfriends and all other we forgot to mention here.

Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of their respective owner.

Danksagung

Neben unseren lieben Familien und Freunden für ihre nie an Grenzen stoßende Geduld, allen Pizza- und Döner-Bringdiensten, Supermärkten und Tankstellen der Umgebung, Gummibärchenherstellern und Colakonzernen sowie Kaffeplantagenbesitzern für die Grundversorgung, den Beta-Testern und Referenzsammern für den unermüdlichen Einsatz zur Verbesserung des Produkts, den Erfindern des World Wide Web und dem, was Millionen Nutzer daraus gemacht haben für Zerstreuung in Momenten der Verzweiflung, allen anderen Personen, die wir jetzt vergessen haben, für die unsäglichsten Dinge, danken wir insbesondere UNS dafür, dass wir uns einen Beruf ausgesucht haben, in dem Computer spielen bezahlt wird.



ONLINE-SPIELE FÜR DIE GANZE FAMILIE!

von Geschicklichkeitsspiel bis Strategiegame



RTL
RTL
RTLspiele.de

