

ALARM FÜR COBRA 11 3D



BEDIENUNGSANLEITUNG NINTENDO 3DS-SOFTWARE

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN)

MAA-CTR-AFBP-GER



***D**ieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Software oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.*



Diese Nintendo 3DS-Karte funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS™-System.

WICHTIG: Bitte lesen Sie die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitsinformationen sorgfältig durch, bevor Sie das Nintendo 3DS-System, eine Karte oder sonstiges Zubehör verwenden. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrer neuen Software haben. Heben Sie diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

WARNUNG! Dieses Videospiel ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertreiben dieses Spiels kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

ALARM FÜR COBRA11 3D

INHALT

Vorbereitung	4
Wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen	5
Einleitung	7
Steuerung	8
Hauptmenü	10
Spielansicht	11
Missionstypen	13
Hauptquartier (Kampagne)	15
Einsatz-Modus (Schnelles Spiel)	16
Mitwirkende	17
Service & Hotline	22

Vorbereitung

Berühren Sie das ALARM FÜR COBRA 11-Symbol im HOME-Menü und danach STARTEN, um die Software aufzurufen.

Schließen Sie Ihr Nintendo 3DS-System, um den energiesparenden Standby-Modus zu aktivieren. Öffnen Sie das System, um zur Software zurückzukehren.

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des Nintendo 3DS-Systems übernommen. Die Software verfügt über vier verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch Italienisch. Wurde für Ihr Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte schlagen Sie in der Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems im Kapitel „Systemeinstellungen“ nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigen.

Datensicherungsfunktion

Diese Software verfügt über eine Datensicherungsfunktion, die Spielfortschritte speichert.

Schalten Sie das Gerät nicht wiederholt aus und ein und entfernen Sie während des Speichervorgangs nicht die Karte. Führen Sie keine falschen Steuerungsbefehle aus (z. B. Zurücksetzen des Systems) und achten Sie darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.

Verwenden Sie kein externes Zubehör oder externe Software, um ihre Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also seien Sie vorsichtig!

WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSMITTELMERKEN

BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR DAS SYSTEM VERWENDET WIRD! FALLS DIESES PRODUKT VON KINDERN VERWENDET WIRD, SOLLTE ZUERST EIN ERWACHSENER ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER DIE BEDIENUNGSANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN UND SIE DEM KIND ERKLÄREN, ANDERNFALLS KANN ES ZU VERLETZUNGEN KOMMEN.

WARNUNG – VERWENDUNG DER 3D-FUNKTION

- Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird empfohlen, dass nur Kinder über 6 Jahre das System im 3D-Modus verwenden sollten. Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren.
- Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, kann es vorkommen, dass Sie Schwierigkeiten haben, 3D-Bilder deutlich zu sehen, oder Ihre Augen ermüden. Nutzen Sie das System maßvoll und legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von 10–15 Minuten ein. Falls eines der unten beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden.
- Betrachten Sie undeutliche 3D-Bilder nicht über einen längeren Zeitraum. Das längere Betrachten undeutlicher 3D-Bilder, beispielsweise von Doppelbildern, kann zu Augenermüdung, Augentrockenheit, Kopfschmerzen, verspannten Schultern, Übelkeit, Schwindel, Bewegungskrankheit (Kinetose), Erschöpfung und/oder Unbehagen führen.
- 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Weitere Informationen darüber, wie Sie 3D-Bilder richtig betrachten, finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Bedienungsanleitung. Falls eines der oben beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung und der Umgebung, in der Sie sich befinden, können Sie möglicherweise 3D-Bilder nicht richtig erkennen. Deaktivieren Sie in diesem Fall die 3D-Funktion.
- Bitte verwenden Sie die 3D-Funktion nicht, wenn Sie in einem Fahrzeug oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs sind. Permanente Erschütterungen können die 3D-Darstellung unscharf werden lassen, was zu Übelkeit und Augenermüdung führen kann.

Bitte beachten Sie die folgenden Punkte, um Ihr Wohlbefinden während der Verwendung des Produkts zu gewährleisten:

- Verwenden Sie dieses System nicht, wenn Sie sich müde oder unwohl fühlen. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung könnte dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen.
- Wenn Sie eine Ermüdung der Augen, des Kopfes, der Schultern sowie anderer Stellen Ihres Körpers feststellen oder Beschwerden an oben genannten Körperstellen auftreten, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine Pause ein. Sollten die Symptome auch dann nicht abklingen, stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder gezeigt werden.
- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.

WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS

- Bei einigen Personen (ca. 1 Person von 4 000) können während des Betrachtens blinkender Lichter und Muster epileptische Anfälle oder Wahrnehmungsverlust auftreten. Solche Reaktionen können erfolgen, wenn diese Personen Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen, selbst wenn bei ihnen bisher niemals epileptische Anfälle aufgetreten sind.
- Jeder, der jemals Krampfanfälle, Wahrnehmungsverlust oder andere Symptome, die auf Epilepsie hindeuten, erlitten hat, sollte vor dem Spielen von Videospielen einen Arzt aufsuchen.

- Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten Kinder während des Spielens von Videospielen beaufsichtigen. Unterbrechen Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten sollten: **Krämpfe, Wahrnehmungsverlust, unwillkürliche Bewegungen, Augen- oder Muskelzuckungen, verändertes Sehvermögen sowie Desorientierung.**

Beachten Sie beim Spielen stets die folgenden Hinweise, um die Wahrscheinlichkeit eines epileptischen Anfalls zu reduzieren:

- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10–15 Minuten Pause zu machen (alle 30 Minuten bei Verwendung der 3D-Funktion).

WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer die Augen schmerzen. Wenn die 3D-Funktion verwendet wird, tritt dieses Symptom möglicherweise schon früher auf. Manche Personen leiden auch an Bewegungskrankheit (Kinetose). Beachten Sie folgende Hinweise, um Augenermüdung, Schwindel oder Übelkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Sollten Ihre Augen ermüden oder schmerzen während Sie spielen, oder sollte Ihnen schwindlig oder übel sein, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine mehrstündige Pause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

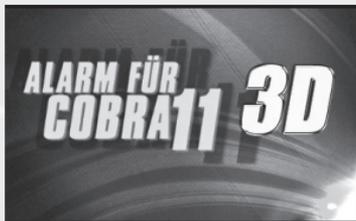
WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer Muskeln bzw. Gelenke schmerzen oder Hautreizungen auftreten. Beachten Sie folgende Hinweise, um Probleme wie Sehnencheidenentzündungen, Karpaltunnelsyndrom und Hautreizungen zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Der Nintendo 3DS-Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft auf den Bildschirm gedrückt werden, da dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen kann.
- Sollten Ihre Hände, Handgelenke oder Arme ermüden oder schmerzen oder sollten bei Ihnen Symptome auftreten wie **Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit**, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WEITERE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSMITTELS INFORMATIONEN FINDEN SIE IN DER NINTENDO 3DS-BEDIENUNGSANLEITUNG.

EINLEITUNG



In **Alarm für Cobra 11 3D** wird den Gesetzlosen mit ausgeklügelter Polizeiausrüstung, Nitro-geladenen Stunts und jeder Menge PS-Action das Handwerk gelegt. Ihr Einsatz heißt: Volles Tempo! Setze dich hinter das Steuer eines aufgemotzten Einsatzwagens und stelle dich den knallharten Herausforderungen. Wird es dir gelingen, die Straßen

wieder sicher zu machen?

Verbrechen ohne Limit – jeder Einsatz volles Risiko - für die Männer von **Cobra 11!**



STEUERUNG

MENÜSTEUERUNG

Schiebepad Steuerkreuz

Optionen
auswählen

A-Knopf

Weiter /
Auswahl
bestätigen

B-Knopf

Zurück /
Abbrechen

X-Knopf

Löschen

Y-Knopf

Auswahl / Anzeige
verändern



FAHRZEUGSTEUERUNG

AKTION	VARIANTE 1	VARIANTE 2
Lenken	Schiebepad / Steuerkreuz	Schiebepad / Steuerkreuz
Beschleunigen	A-Knopf	R-Taste
Bremsen / Rückwärts	B-Knopf	L-Taste
Handbremse	X-Knopf	A-Knopf
Ausrüstung wechseln	Y-Knopf	B-Knopf
Ausrüstung einsetzen	L-Taste	Y-Knopf
Nitro	R-Taste	X-Knopf
Spiel pausieren	START	START

Anmerkung:

Die Tastenbelegung kannst du in den **Optionen** unter **Steuerung** ändern.

HAUPTMENÜ



KAMPAGNE

Wähle die Kampagne aus, um ein neues Spiel zu starten oder einen bereits bestehenden Spielstand fortzusetzen.

EINSATZ

Wähle den Modus Einsatz aus, um ein schnelles Spiel in verschiedenen Modi zu starten. Weitere Modi erhältst du, indem du sie durch die Kampagne frei schaltest.

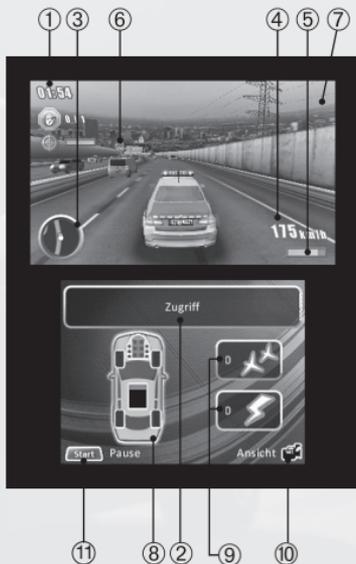
OPTIONEN

In den Optionen hast du die Möglichkeit, die Lautstärken anzupassen, die HUD-Anzeigen ein- oder auszuschalten sowie die gewünschte Steuerungsvariante auszuwählen.

CREDITS

Hier kannst du dir das Team von Alarm für Cobra 11 3D ansehen.

SPIELANSICHT



1. ZEIT-ANZEIGE

Zeigt die verbleibende Zeit für deine Mission an.

2. MISSIONS-ANZEIGE

Stellt das aktuelle Missionsziel dar.

Mehr dazu unter **MISSIONSTYPEN**.

3. KARTE

Zeigt einen kleinen Ausschnitt des Streckenverlaufs.

Der weiße Punkt bist du. Rote Punkte stellen Gegner dar, grüne Punkte sind Verbündete. Gelbe Punkte zeigen Checkpoints an.

4. TACHO

Gibt deine aktuelle Geschwindigkeit an.

5. NITRO

Stellt deinen Nachbrenner dar. Die orangefarbene Leiste gibt an, wie viel Nitro bereit zur Zündung ist.

6. MARKIERUNG

Markiert ein gegnerisches Zielfahrzeug oder ein verbündetes Schutzfahrzeug.

7. NACHSCHUB

Wenn du Nachschub aufsammelst, wird dir das an dieser Stelle angezeigt.

8. FAHRZEUGSTATUS

Stellt die Energiewerte deines Fahrzeuges dar. Erleidet dein Wagen Schaden durch z.B. Kollisionen, färben sich die Anzeigen für Motor, Reifen oder Chassis rot. Sind die Anzeigen komplett rot gefärbt, wird dein Fahrzeugverhalten enorm beeinträchtigt.

9. POLIZEIAUSRÜSTUNG

Wechsle die Ausrüstung, indem du die jeweilige Schaltfläche berührst.

10. KAMERA-SYMBOL

Berühre beim Fahren die Schaltfläche mit der Kamera auf dem Touchscreen, um zwischen den verfügbaren Perspektiven zu wechseln.

11. PAUSENMENÜ

Drückst du während einer Mission START, wird das Pausenmenü aufgerufen. Hier kannst du das laufende Spiel beenden. Drücke den A-Knopf um das Spiel fortzusetzen oder den B-Knopf um die aktuelle Mission abzubrechen.

MISSIONSTYPEN

CHECKPOINTS

Bei dieser Mission müssen die Checkpoints vor Ablauf der Zeit erreicht werden. Die Menge der Checkpoints wird in der Missions-Anzeige dargestellt. Je nach Einsatzbesprechung muss das Spielerfahrzeug an allen Punkten anhalten, bis sie kontrolliert wurden. Hältst du an einem Kontrollpunkt an, muss der in der Missions-Anzeige erscheinende Balken komplett aufgefüllt werden.

ZUGRIFF

Bei dieser Mission müssen ein oder mehrere Zielfahrzeuge gestoppt werden. Die Markierung am Fahrzeug identifiziert deine Gegner. Die verbleibende Energie des Zielfahrzeugs wird in der Missions-Anzeige dargestellt.

FAHNDUNG

Bei dieser Mission müssen ein oder mehrere Zielfahrzeuge identifiziert werden. Fährst du mit geringem Abstand zu einem vermeintlichen Ziel, füllt sich ein Scanner in der Missions-Anzeige auf. Ist diese voll gefüllt, wird ausgewertet, ob das Ziel ein gesuchtes Fahrzeug war.

ESKORTE

Bei dieser Mission muss das Zielfahrzeug vor Angreifern geschützt werden. Markierungen an den Fahrzeugen geben dir Auskunft über das Schutzfahrzeug oder die Gegner. Die verbleibende Energie des Schutzfahrzeuges wird in der Missions-Anzeige dargestellt.

OBSERVATION

Bei dieser Mission muss das Zielfahrzeug beschattet werden, ohne dass die Observation auffliegt. In der Missions-Anzeige füllt sich ein Balken, ist dieser voll, ist die Aktion erfolgreich gewesen. Halte deinen Wagen in einer mittleren Distanz. Wenn du dich zu weit entfernst, verlierst du das Ziel, kommst du zu nah, bricht die Mission ab.

SICHERN

Bei dieser Mission müssen so viele Beweisstücke wie möglich aufgesammelt werden. Der Zähler in der Missions-Anzeige gibt an, wie viele Objekte du bereits aufgenommen hast und wie viele du mindestens aufsammeln musst.

VERFOLGUNG

Bei dieser Mission muss das Zielfahrzeug verfolgt und gleichzeitig gefährlichen Objekten ausgewichen werden. Der Zähler in der Missions-Anzeige gibt dir an, wie oft du bereits ausgewichen bist und wie vielen Objekten du mindestens ausweichen musst.



HAUPTQUARTIER (KAMPAGNE)

EINSATZ

Gelange zur Einsatzbesprechung der nächsten Mission. In diesem Briefing erhältst du wichtige Informationen über das Einsatzziel deines Auftrages. Wähle dann ein Fahrzeug aus deinem Fuhrpark aus. Mit dem Y-Knopf kannst du freigeschaltete Lackierungen wechseln.

TRAINING

Hier gelangst du zum Polizei-Übungsgelände. Wähle ein freigeschaltetes Training und ein Fahrzeug aus und folge den Anweisungen der Polizeizentrale.

FALLAKTEN

Siehe dir die Akten deiner erledigten Fälle an oder spiele sie erneut. Außerdem kannst du dir hier auch den Status der bekannten Verbrecher in der Kartei ansehen.

DIENSTAKTE

Hier findest du Informationen über den Verlauf deiner Polizeikarriere. Siehe dir deine Statistiken und Bestleistungen, sowie den Status deiner verfügbaren Aufgaben an.

OPTIONEN

Bestimme die HUD-Anzeigen, regle die Lautstärken oder wähle die gewünschte Steuerungsvariante.

EINSATZ-MODUS (SCHNELLES SPIEL)

BEENDEN

Kehre zum Hauptmenü zurück.

TIME ATTACK

In diesem Modus wird ein Rennen um die Bestzeit gefahren. Es gilt, so schnell wie möglich den nächsten Checkpoint zu erreichen.

CRASH MANIA

Jede Menge Verbrecher sind auf den Straßen unterwegs. Deine Aufgabe ist es, so viele wie möglich innerhalb des Zeitlimits durch Rammen und Schneiden auszuschalten.

RUSH HOUR

In diesem Modus wird ein Rennen um die Bestzeit gefahren. Fahre während der Stoßzeit durch den Verkehr und versuche so schnell wie möglich den nächsten Checkpoint zu erreichen. Jede Kollision kostet dich Zeit.



dtp
entertainment
AG

Producing

Development Director

Mathias Reichert

Executive Producer

Marc Buro

Producer

Henning Bösken

Marketing/PR

Marketing Director

Thorsten Hamdorf

Product Manager

Oliver Mills

Senior Marketing Manager

Mark Geise

PR & Community Management

Matthias Finke

Mareike Hoffmann

Nils Goette

International Marketing Coordinator

Mario Maglione

Business Development Director

Sören Lass

Evaluation Coordinator

Bernd Heumann

Online Marketing Manager

Mark Carstens

Localization

Johannes Bickle

Matthias Eckardt

Patricia Grube

Maren Nötzelmann

Packaging and Manual Design

Art Director

Stefan Sturm

Graphic Design

Dennis Barcelona

Kerstin Ebsen

Legal Advice

Maren Fischer

QA

QA Lead

Jens Knauber

QA Resource Manager

Steffen Böhme

Submission and Compliance Coordinator

Michael Noss

Lead Tester

Jörn Helms

Technical Coordinator

Ronny Stößer

Tester

Jose Luis Perez

Audrey Lepage

Kate Schofield

Alessandra Foglia

Michael Leder

Eike Hingst

Thomas Bark

Christin Drobil

Maik Schröder

Daniel König

Special Thanks

Kai Jungmichel

Sören Winterfeldt

Benedikt Grasmann

Tobias Fuchs

Richmond Lordson

Stefan Graham

GlobalStep LLC

QA Managers

Prashanth Kannan

Sumit Arora

Assistant QA Manager

PiyooSh Sah

Project Lead

Dhananjay Gadekar

QA Testers

Mukund Bhandare

Ram Raut

Tabrez Shaikh

Ladhar Tejinder

QA Project Lead (Compliance)

Anup Wani

QA Compliance Tester

Monali Jumale

Ganesh Patil

Developed by Independent Arts Software GmbH

Managing Director

Holger Kuchling

Project Manager

Marco Kachel

Game Designer

Sascha Hartmann

Lead Programming

Manfred Trenz

Additional Programming

Mark Aldrup

Jörg Tewisse

Game Engine

Maik Guntermann

Technical Director

Jörg Tobergte

Creative Director

Thomas Nowicki

Graphic Artists

Torsten Asholt

Katja Grünewald

Michaela Hilbig

Björn Lensig

Uwe Meier

Ansgar Messmer

Zoran Novak

Hendrik Recht

Animation Director

Raschid Abdul-Nour

Audio Director

A. Kristina Schmidt

Sound Designer

Julian de Freitas

Music Production

Dynamedion

Car Sound Design

Axel Rohrbach (Dynamedion)

Sebastian Pohle (Dynamedion)

Voice Recording

Sascha Walendy (Arise Studios)

Voice Talent

Martin Herzog

QA Manager

Ronny Harzendorf

QA Lead

Zoltan Kovacs

Sebastian Stricker

Special Thanks

Synetic – The Funfactory

Hendrik Bartinger

Daniel Müller

Elisabeth Werner

Henning Schlicht

GARANTIE

Die dtp entertainment AG garantiert dem Erstkäufer dieses Softwareproduktes für die Dauer von 180 Tagen ab dem Kaufdatum, dass der Datenträger, auf welchem die Software aufgezeichnet wurde, frei von Material- oder Verarbeitungsmängeln ist, welche die bestimmungsgemäße Nutzung des Datenträgers erheblich beeinträchtigen. Derart fehlerhafte Datenträger werden von dem Händler, bei dem das Softwareprodukt erworben wurde, während dieses Zeitraums gegen Vorlage eines entsprechend datierten Kaufbelegs umgetauscht. Diese Garantie bezieht sich weder auf die auf dem Datenträger enthaltene Software, noch auf Datenträger, die durch unsachgemäße Verwendung oder auf andere Art und Weise beschädigt wurden oder unverhältnismäßig hoher Abnutzung ausgesetzt wurden. Diese Garantie besteht zusätzlich und unabhängig von den dem Käufer zustehenden Ansprüchen (z.B. aus Gewährleistung oder Produkthaftung) aus den jeweiligen nationalen Rechtsvorschriften.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.



Alarm für Cobra 11 3D © dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Independent Arts Software GmbH.
Playtainment ist ein Label der RTL interactive GmbH. Alarm für Cobra 11 ist eine Marke der RTL Television GmbH - vermarktet durch RTL interactive.
Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

SERVICE & HOTLINE

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

**Minderjährige benötigen die Zustimmung
eines Erziehungsberechtigten,
um diese kostenpflichtigen Serviceangebote
in Anspruch nehmen zu können!**

The PEGI age rating system:

Age Rating
categories:

Les
catégories
de tranche
d'âge:



Content
Descriptors:

Description
du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

