

 XBOX 360®



Handbuch

**! WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

### Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

#### 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. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

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 des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

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.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

#### Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

## Epilepsie Warnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern oder Spielkonsolen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspieles folgende Regeln zu beachten:

- Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben.
- Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

## GARANTIE

Die dtp entertainment AG garantiert dem Erstkäufer dieses Softwareproduktes für die Dauer von 90 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 sonst wie 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.

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# Inhalt

Epilepsie Warnung	3
Garantie	4
Haftungsbeschränkung	4
Xbox LIVE	5
Spielsteuerung	7
Das Head Up Display (HUD)	8
Optionen	10
Das Spiel	11
Das Netz (Straßenkarte)	12
Ausheben der Warenlager, Verstecke und Treffpunkte	13
Schwedische Gardinen	14
Fahndungsliste	15
Meisterschaften	15
Das Einzelrennen	16
Multiplayer	16
Spieltypen	16
Xbox Live	18
System Link	19
Der Splitscreen-Modus	20
Mitwirkende	21
Danksagung	23
Service und Hotline	24

# Spielsteuerung

Dies hier ist die voreingestellte Belegung von **Alarm für Cobra 11 – Das Syndikat**. Du kannst in der Spielsteuerung zwischen mehreren Varianten der Belegung wählen. 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.



Taste   TYP A			Hupe		Tabelle im Multiplayer
	Bremse / Rückwärts		Kamera drehen / Zielen		Blaulicht / Straßenkarte durchschalten
	Beschleunigen		Nach hinten sehen		Nitro
	Waffe abfeuern		Kamera-Ansicht wechseln		Handbremse
	Aktionstaste		nach hinten sehen		PAUSE
	Lenkung		Streckenkarte		zurücksetzen

# Das Head Up Display (HUD)

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



- 1: Position im Fahrerfeld.
- 2: Rundenzeiten, Beste Runde und Rekorde.
- 3: Anzeige des Rennfortschritts in Prozent (bei Etappenstrecken) oder in Runden.
- 4: Streckenkarte. Dein Fahrzeug (und andere Polizeifahrzeuge im Streifemodus) werden in der Karte blau dargestellt, die Gegnerfahrzeuge in rot.
- 5: Anzeige der momentanen Geschwindigkeit, der Drehzahl, des eingelegten Gangs und des Nitro-Füllstands.



## 1: Missionsziele

An dieser Stelle werden mit Symbolen die eigenen Missionsziele dargestellt wie z.B. Fahrzeugschaden (falls die Mission ein Schadenslimit hat), angefahrene und verbleibende Wegpunkte, Restzeit usw. Darunter werden die Ziele angezeigt, die du bei den Gegnern erfüllen musst. Gibt es mehrere Ziele für einen Gegner, werden diese mit Symbolen nebeneinander dargestellt. Neben den Symbolen wird immer der Wert angezeigt, der zuletzt verändert wurde. Wenn nach einiger Zeit kein Ziel einen neuen Wert erhält, rotiert die Anzeige, damit du dir einen Überblick über alle aktuellen Ziele verschaffen kannst. Jeder Gegner bekommt für die Anzeige der Ziele einen eigenen Balken, der auch in der Farbe dargestellt wird, die der Pfeil über dem Wagen des Gegners hat.

Missionsziele bei einem Gegner wie z.B. Ausbremsen, Zerstören oder Schießen können durchaus Alternative sein und es wird das Ziel gewertet, welches du als erstes erfüllst.

## Optionen

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

In diesem Menü kannst du z.B. die unterschiedlichen Fahrhilfen auswählen. Die Einstellung „Arcade Plus“ bietet dir ein Maximum an Fahrstabilität. Schalte sie aus (Standardeinstellung), und du wirst bemerken, dass dein Wagen wieder etwas sportlicher um die Ecken geht, aber eben auch wieder „nervöser“ reagiert.

Auch das „HUD“ kann im Menü Optionen verändert werden und 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 Rennengeschehen überblickst. Schalte die Anzeigen für die Verfolgerposition an oder aus, und wähle zwischen den Anzeigeoptionen „km/h“ und „mph“ für die gefahrene Geschwindigkeit.

Du kannst die Lautstärke für die Soundeffekte, die Musik, die Sprachausgabe und die Umgebungsgeräusche justieren.

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.

Schon immer mussten sich Semir Gerkan und Ben Jäger mit allerlei Verbrechen herumschlagen. Von kleinen Fischen bis zum Bombenleger, der ein ganzes Flugzeug in die Luft sprengen wollte, haben sie alles mit Bravour gemeistert. Doch nun stehen sie ihrer bisher größten Herausforderung gegenüber. Einer Herausforderung, die viel zu groß für die Männer von der Autobahnpolizei scheint.

Eine Gruppe von sehr reichen „Geschäftsleuten“ nutzt die zentrale Lage ihrer Stadt in Europa, um hier den größten Stützpunkt des Syndikats aufzubauen. Die Organisation sucht ständig neue Verstecke und Treffpunkte für ihre Waren und Treffen und lässt dabei nichts aus um Chaos in die Stadt zu bringen. Sie überfällt Geldtransporter, bedroht Polizeikollegen und schreckt selbst vor Mord und Bombenanschlägen nicht zurück. Je erfolgreicher sich das Cobra 11-Team gegen das Syndikat zur Wehr setzt, umso stärker geraten die beiden dabei selbst in das Visier der Verbrecher.

Die Stadt im Würgegriff von Angst und Terror. Für das Cobra 11-Team beginnt eine Aufgabe in ständiger Lebensgefahr und was noch viel schlimmer ist, unter den wachen Augen ihrer Chefin!

Erst wenn Ben und Semir alle Mitglieder des Syndikats hinter Schloss und Riegel gebracht und alle Aufenthaltsorte ausfindig gemacht haben, kann die Stadt wieder aufatmen.

Immer wenn den beiden ein Einsatz oder eine Aufgabe per Funk angeboten wird, kann dieser mit der Aktionstaste (Siehe Controllerbelegung) von dir angenommen werden. Die gleiche Taste verwendest du, wenn du einen Einsatz wechseln oder sogar abrechnen möchtest.

Neben den Einsätzen die Ben und Semir erledigen müssen, weil sie dort hin gerufen werden oder sie eine Spur dorthin führt, müssen sie noch eine ganze Reihe an zusätzlichen Aufgaben erfüllen.

**Ein kleiner Hinweis:** Fast alle Aufgaben in diesem Spiel werden in Echtzeit generiert. Du kannst das Spiel also immer wieder spielen und es ist in weiten Teilen jedes Mal anders.

## Das Netz (Straßenkarte)

Zum ersten Mal müssen Semir und Ben einen Fall lösen, der an allen Ecken ihres Reviers gleichzeitig schwelt. Wo das nächste Mal zugeschlagen wird, wer weiß? Zu zahlreich sind die Manöver des Syndikats. Um der Lage Herr zu werden, müssen sie ein Netz an Informanten aber auch Überwachungskameras aufbauen. Nur so bekommen sie die Bewegungen des Syndikats überhaupt mit.

Schalte in der Straßenkarte (siehe Controllerbelegung) solange um, bis du die Ansicht des Infonetzes siehst.

Auf der Karte kannst du erkennen, welche Kameras/Informanten dir bereits zur Verfügung stehen und welche du noch installieren bzw. anwerben kannst. Ausgefüllte Symbole sind bereits installierte Kameras oder angeworbene Informanten. Jeder Informant und jede Kamera überwacht unterschiedliche Gebiete und wenn du es schaffen solltest alle anzuwerben oder zu installieren hast du ein flächendeckendes Netz und du kannst sämtliche Bewegungen des Syndikats auf der Karte erkennen.

### Anwerben von Informanten

Jeder Informant hat eine Aufgabe für dich, die du erfüllen musst, bevor er dir Informationen gibt. Du kannst dich jetzt fragen, ob man der Polizei einfach solche Infos vorenthalten kann: Aber wenn du die Infos willst, musst du wohl oder übel ran. Du kannst aber auch gerne ein paar Wochen auf den Gerichtsbeschluss warten....Sobald du die Aufgabe erledigt hast, überwacht er ein Gebiet das viel größer ist, als das einer Überwachungskamera.

## Überwachungskameras

Überwachungskameras kannst du nur installieren, wenn du vorher auf dem Revier aus dem Minijob-Menü diese Aufgabe ausgewählt hast. Schließlich muss das Formular dafür in dreifacher Ausführung geschrieben werden. Die Anzahl an Kameras, die du auf einmal setzen kannst, ist begrenzt. Du verstehst, wegen dem Etat und so.

### Störfeuer

Natürlich lässt sich das Syndikat das nicht so einfach gefallen und versucht, wo immer möglich, Kameras zu zerstören und Informanten zu beseitigen. Eine zerstörte Kamera musst du leider hinnehmen und eine neue installieren. Es sein denn, du erwischst die Gauner auf frischer Tat. Wenn ein Informant in Gefahr gerät, kann er immer noch einen Notruf absetzen und du kannst ihm zur Hilfe eilen.

## Ausheben der Warenlager, Verstecke und Treffpunkte

Das Syndikat ist ständig bemüht neue Standorte zu erwerben, um den Traum des uneingeschränkten Warenverkehrs der illegalen Güter des Oberbosses wahr werden zu lassen. Je mehr Standorte von Ben und Semir entdeckt, enttarnt oder ausgehoben werden, umso aggressiver wird das Syndikat versuchen gegen die beiden vorzugehen.

Da das Syndikat im Verborgenen arbeitet, kannst du natürlich nur sehen, welche Standorte du bereits entdeckt und unbrauchbar gemacht hast. Trotzdem ist es sehr wichtig, dass du dich um das Auffinden der Verstecke regelmäßig kümmerst.

Damit du nicht in der verzweifelten Suche nach Verstecken die ganze Stadt abfahren musst, gibt es von Kollegen aber auch durch deine Verhaftungen Hinweise auf solche Standorte. Dabei gilt: je hochrangiger die Verhaftung, umso mehr Hinweise gibt es. Es werden bis zu fünf solcher Hinweise angezeigt.

## Schwedische Gardinen

Wie schon erwähnt, kannst du die Mitglieder des Syndikates auch verhaften, nein, du solltest sie auch verhaften, sonst wird das mit der Verbrechensbekämpfung ja nichts. Aber das ist eigentlich recht einfach: Die Gangster werden automatisch verhaftet und zum Revier befördert, wenn du sie während einer Aufgabe dingfest machen kannst. Ein kleiner Tipp, eine große Limousine weist immer auf ein ranghohes Mitglied des Syndikats hin.

Alle Gefangenen im Revier befinden sich dort nur in U-Haft. Sie müssen unter deiner Eskorte in das Gefängnis überführt werden. Dieses kannst du nur am Revier im Minijob-Menü Gefangenentransport auslösen. Dabei werden immer bis zu drei Gefangene in den Transporter geladen. Mehr lassen die Sicherheitsmaßnahmen aktuell nicht zu.

Es kommt noch schlimmer! Wenn du die Gefangenen nicht rechtzeitig vom Revier in das Gefängnis überführst, steigt die Gefahr, dass sie durch findige Anwälte, durch andere Fehler oder Befreiungsaktionen wieder auf freien Fuß kommen.

Und glaub bloß nicht, dass damit alles gesagt wäre. Natürlich wird das Syndikat versuchen, dich bei den Transporten gehörig aufzumischen um ihre Mitglieder zu befreien. Vielleicht nicht jeden, Singvögel werden sie bestimmt im Knast vergammeln lassen, aber andere werden sie versuchen zu befreien.

## Fahndungsliste

In der Fahndungsliste kannst du immer nachschauen, welche der Syndikatsmitglieder noch auf freiem Fuß sind, wer sich in U-Haft befindet und wer bereits verurteilt und eingelocht ist.

Nein, es wird nicht auf der Karte angezeigt, wo sich die Gauner befinden! Hallo! Polizeibeamter! Spürnase! Schnüffler! Weltenretter! Selber finden, schafft Beförderungen!

## Meisterschaften

In jedem der beiden Einsatzgebiete können Ben und Semir an einer Meisterschaft teilnehmen, die vom örtlichen Tunerclub, bzw. Motorsportclub ausgerichtet wird. Erreichst du hier den ersten Platz, bekommst du jeweils ein schickes und schnelles Auto geschenkt, mit dem du die Verbrecher noch schneller einholen kannst. Um eine Meisterschaft zu spielen, musst du am Revier im Minijob-Menü diese auswählen. Du kannst diese Meisterschaft jederzeit unterbrechen und wieder fortsetzen, ganz wie es dir beliebt. Übrigens findet die Meisterschaft in der Stadt immer direkt auf den Straßen statt, während im Umland die Rennen nur auf Rennstrecken ausgetragen werden. So bleibst du in Übung.

## Das Einzelrennen

Im Einzelrennen kannst du alle Renneinstellungen im Vorfeld 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!

## Multiplayer

**Alarm für Cobra 11 – Das Syndikat** verfügt über einen Mehrspielermodus. Die folgenden Spieltypen stehen dir dabei zur Auswahl. Alle Spieltypen haben ein eigenes Optionsmenü, wo Du als Gastgeber einige Voreinstellungen machen kannst, wie Strecken, Rennlängen, usw.

### Spieltypen

#### Freie Fahrt

In diesem Spieltyp fahren die Spieler nur durch die Gegend. Es gibt keine Vorgaben, Aufgabenstellungen oder Ziele. Die Bedingungen für die Freie Fahrt und was man darin machen möchte, können von allen Beteiligten z.B. im Voice-Chat festgelegt werden. So können ganz spontane Rennen mit ständig wechselnden Zielen ausgetragen werden.

#### Einzelrennen Rennen auf vorgegebenen Strecken

Bei den Einzelrennen Rennen kannst du alle Renneinstellungen im Vorfeld 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, und über wie viele Runden (nur bei Rundkursen natürlich) du gegen wie viele Gegner du antreten willst, was diese fahren dürfen und wie stark sie sein sollen. Danach kannst du deine Freunde einladen und ein ordentliches Match austragen. Im Multiplayer kannst du aus allen Strecken und Fahrzeugen wählen.

#### Einzelrennen mit Checkpoints - Checkpoint Rennen

Im Prinzip entspricht dieser Renntyp der obigen Beschreibung mit dem Unterschied, dass es keine vorgegebene Route zum Ziel gibt, sondern nur einzelne Punkte, die angefahren werden müssen. Jeder Spieler kann den Weg zum Ziel selbst bestimmen.

In jedem Checkpoint werden die Positionen der Spieler mit Punkten gewertet. Wer also nur im Ziel der Erste ist, muss nicht unbedingt gewonnen haben. Wer aber in den meisten Checkpoints die Nase vorn hatte, hat gute Chancen auf das Podest zu hüpfen.

#### Deathmatch

Das Deathmatch ist ein Destruction Derby, bei dem nur der Stärkste und Beste überlebt. Dazu treffen sich alle Spieler immer in einem auswählbaren Areal und versuchen sich gegenseitig zu rammen und aufeinander zu schießen, bis ein Fahrzeug explodiert. Dieses Spiel kann über eine bestimmte Zeit aber auch über eine Anzahl von Zerstörungen gespielt werden. Es werden immer die Anzahl der von dir zerstörten Fahrzeuge, aber auch wie oft du zerstört wurdest, gezählt und gegenübergestellt. Wähle dein Fahrzeug sorgfältig aus und finde den besten Kompromiss zwischen Geschwindigkeit und Gewicht.

## Sumo-Deathmatch

Eine Variante des Deathmatch ist das Sumo-Deathmatch. Diese werden immer in luftiger Höhe abgehalten und du kannst deinen Gegner, neben den oben genannten Möglichkeiten des Rammens und Schießens aus dem Deathmatch, auch noch aus dem Ring kicken.

## Xbox LIVE

### Ich möchte ein Spiel eröffnen

Wähle dazu den Menüpunkt „**Multiplayer**“ und dann den Menüpunkt „**Xbox LIVE**“. Nun musst du wählen, ob du ein Standard- oder ein Ranglistenspiel aufmachen möchtest. Der Unterschied ist, dass bei einem Ranglistenspiel die Ergebnisse in eine öffentlich verfügbare Liste eingetragen werden. Du kannst natürlich auch zuerst einen Blick in die bisherigen Ranglisten werfen. Danach wählst du dann einfach „**Neues Spiel**“.

Anschließend kannst du als Gastgeber (Host) des Spieles wählen, welchen Spieltyp du anbieten möchtest. Diese findest du oben beschrieben. Nun musst du noch entscheiden, ob es sich um ein öffentliches Spiel handelt, also eines an dem jeder teilnehmen kann oder ein privates, an dem nur von dir geladene Freunde teilnehmen können. Im Ranglisten-Spiel hast du diese Optionen natürlich nicht, dieses ist immer öffentlich. Außerdem hast du die Möglichkeit zu wählen ob in Teams gespielt werden soll und wie viele andere Spieler teilnehmen dürfen.

Hast du das alles gemacht, landest du in der Lobby und kannst weitere Einstellungen in den Optionen vornehmen, Freunde einladen oder Strecken und Fahrzeuge bestimmen. Wenn sich genügend Spieler in der Lobby eingefunden haben, starten und der Countdown läuft herunter. Um den Spielstart zu beschleunigen, können die Spieler, nachdem sie ihre Einstellungen abgeschlossen haben, auch den Schnellstart verwenden. Nachdem der Schnellstart aktiviert wurde, können die eigenen Einstellungen nicht weiter verändert werden, und du kannst das Spiel starten. Sobald du in der Lobby bist, kannst du dich mit deinen Mitspielern via Voice-Chat unterhalten.

### Ich möchte an einem anderen Spiel teilnehmen.

Wenn du an einem Spiel teilnehmen möchtest, das ein anderer eröffnet hat, ist das ganz einfach. Wähle dazu den Menüpunkt „**Multiplayer**“ und dann den Menüpunkt „**Xbox LIVE**“ und entscheide, ob du ein Standard- oder ein Ranglistenspiel suchen möchtest. Auch hier kannst du zuerst einen Blick auf die bisherigen Ranglisten werfen. Nachdem du dich entschieden hast, kannst du über die schnelle Suche an dem ersten gefundenen Spiel teilnehmen. Oder du wählst die Benutzerdefinierte Suche und wählst zusätzlich einen Spieltyp aus und ob du im Team spielen möchtest.

Nun landest du in der Lobby und kannst dein Fahrzeug wählen. Nachdem du deine Einstellungen getroffen hast, kannst du mit Schnellstart den Spielstart beschleunigen. Nachdem du dich zum Schnellstart angemeldet hast, kannst du deine getroffenen Einstellungen nicht mehr verändern. Solltest du oder ein anderer Mitspieler die Schnellstart-Funktion nicht nutzen, beginnt das Spiel sobald der Timer auf Null gelaufen ist.

## System Link

Der System Link, also die direkte Vernetzung mehrerer Xbox 360 ist funktional gleich mit Xbox LIVE. Allerdings gibt es keinerlei Live-Funktionalität, außer dem Voice-Chat der auch in diesem Modus funktioniert. Anstelle der Onlinesuchfunktionen wird ein Sessionbrowser zur Auswahl des Spiels angeboten.

## Der Splitscreen-Modus

Du willst die packende Action in **Alarm für Cobra 11 – Das Syndikat** nicht nur allein genießen? Hier kannst du dich mit deinen Freunden messen! Die Konfiguration der Rennen funktioniert genauso wie im Einzelrennmodus. Nach Auswahl der Strecke müssen die 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.



## Mitwirkende

### **SYNETIC GmbH & Co. KG** **www.synetic.de**

Renate Langenkämper  
Jürgen Kersting  
Andreas Leicht  
Michael Bittner  
Daniel Cremers  
Philippe Dostert  
Franzisco Francisco Atienza  
Carsten Holtmann  
Martin Leps  
Florian Schmoldt  
Moritz Hornung  
Johannes Saari  
Minh Duong  
Guido Lück

### **Games Publishing**

*Sound Design and Sounds-FX*  
Dag Winderlich

*Soundtracks*  
Dynamedion -  
[www.dynamedion.com](http://www.dynamedion.com)

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

FMOD Ex Sound System, copyright ©  
Firelight Technologies Pty, Ltd.,  
1994-2010.

Audio engine : FMOD Ex Sound System  
by Firelight Technologies

License for Lua 5.0 and later versions  
Copyright © 1994-2008 Lua.org,  
PUC-Rio.

### **dtp entertainment AG**

**Producing**  
*Development Director*  
Mathias Reichert

*Executive Producer*  
Marc Buro

*Producer*  
Henning Bösen

**Marketing/PR**  
*Marketing Director*  
Thorsten Hamdorf

*Product Manager*  
Oliver Mills

*Senior Marketing Manager*  
Mark Geise

*Senior PR Manager*  
Claas Wolter

*Online Marketing Manager*  
Mark Carstens

*Marketing Coordinator*  
Benedikt Grasmann

*International Marketing Coordinator*  
Mario Maglione

*Content & Community Manager*  
Bettina Korb

**Packaging and Manual Design**  
*Art Director*  
Stefan Sturm

*Graphic Design*  
Dennis Barcelona  
Kerstin Ebsen

**Localization**  
Johannes Bickle  
Matthias Eckardt  
Patricia Grube  
Maren Nötzelmann

**Legal Advice**  
Maren Fischer

**QA**  
*QA Lead*  
Jens Knauber

*QA Resource Manager*  
Steffen Böhme

*Submission and Compliance*  
*Coordinantor*  
Michael Noss

*Lead Tester & Technical Assistance*  
Ronny Stößer

*Tester*  
Michael Leder  
Fabian Sadowski  
Julian Akwaa  
Marc Schönbrun  
Dominik Späth  
Tobias Schulze  
Armin Röhrs  
Casper Blum  
Scott Huntington  
Jennifer Linscott

**Special Thanks**  
Andreas Balfanz  
Andreas Ochsner  
David Tebbe  
Eva Frings  
Fabienne Kissler  
Florian Schlochow  
Gabriel Hacker  
Gregor Bellmann  
Jalil Abdallaoui  
Joern Reinhold  
Kerstin Busch  
Nico Zettler  
Oliver Henneken  
Sabine Moormann  
Stephan Kassung  
Denise Schaar  
Nils Richter  
Vera Schott

**Recordings**  
*German Recordings*  
*Main characters*  
*Recorded at action concept GmbH,*  
*Hürth*

*Post production*  
*Tobias Kraaz, ADR Operator*  
Ingo Hagedorn

*Side characters*  
*Recorded at wortproduktion, Cologne*

*Voice Director*  
Patricia Grube

*English Recordings*  
*Voice Recordings by t-recs studios,*  
*Hamburg*

## Danksagung

Besonderer Dank gilt wieder unseren Familien und Freunden, Zweit- und Drittfrauen, Postboten, Bankberatern und Frisören: JA, es gibt uns noch, auch wenn ihr uns seit Wochen nicht gesehen habt und vielleicht nicht mehr wisst, wie wir aussehen! Außerdem bedanken wir uns bei einem großen Kaffeekonzern sowie einem namhaften Hersteller koffeinhaltiger Softlimonade. Vielen Dank auch an die große Kette amerikanischer Gourmet-Restaurants sowie viele der lokalen Pizza- und Döner-Lieferanten; ohne euch hätten wir die langen Nächte kaum überlebt, die wir im Büro mit Computerspielen und dem Konsum diverser, nicht jugendfreier Medieninhalte, verbringen mussten. Und nicht zuletzt danken wir unseren Kunden und Fans für die Jahre der Treue, in denen wir ihr Geld unermüdlich für diverse vergängliche Luxusgüter, amüsante Zerstreuungen und manchmal, ja manchmal sogar für das Kreieren neuer Computerspiele ausgegeben haben! ;-)







Alarm für Cobra 11 – Das Syndikat © RTL Television 2010, vermarktet durch RTL interactive GmbH. Veröffentlicht von dtp entertainment AG. Playtainment ist ein Label der RTL interactive GmbH. Entwickelt von SYNETIC GmbH & Co. KG. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.