

PC CD-ROM

EMERGENCY4

GLOBAL FIGHTERS FOR LIFE

HANDBUCH



DEUTSCH

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihr Kind damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es in besonderen Fällen zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können möglicherweise bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen 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 Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern schon einmal Symptome aufgetreten sind, die möglicherweise mit Epilepsie zusammenhängen (wie z.B. Bewusstseinsstörungen oder Anfälle), wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihr Kind bei der Benutzung von Computer- und Videospielen grundsätzlich beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät sofort ab und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie erneut am PC spielen.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- ✧ Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
- ✧ Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen flimmerfreien Bildschirm.
- ✧ Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- ✧ Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, stets gut beleuchtet ist.
- ✧ Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels nach spätestens jeder Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein.

INHALT

Seite 04 **Systemvoraussetzungen und empfohlene Systemkonfiguration**

Seite 04 **Installation, Programmstart und Deinstallation**

Seite 07 **Über das Spiel Emergency 4**

Seite 07 **Das Hauptmenü**

Seite 09 **Einstellungen**

Seite 11 **Spielstände**

Seite 12 **Modifikationen**

Seite 13 **Die Kampagne**

Seite 14 **Ansicht des Einsatzgebietes**

Seite 16 **Das Navigations-Display**

Seite 17 **Das Kontroll-Display**

Seite 19 **Die Kampagne: Ihre Stadt und spezielle Einsätze**

Seite 20 **Einen neuen Einsatz beginnen: Fahrzeugauswahl**

Seite 20 **Das Alarmierungs-Display**

Seite 23 **Fahrzeuge und Personen steuern**

Seite 29 **Auslandseinsätze: Das Transportflugzeug „TransAid“**

Seite 30 **Übersicht im Einsatzgebiet**

Seite 33 **Großeinsätze in der Kampagne**

Seite 34 **Freies Spiel: „Endlosspiel“ und „Herausforderung“**

Seite 36 **Multiplayer: „Endlosspiel“ und „Herausforderung“**

Seite 42 **Der Editor – Erstellen von Modifikationen**

Seite 42 **Credits**

Seite 45 **Rechtliche Hinweise**

Seite 45 **Lizenzvereinbarung**



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

✧ **Minimale Systemkonfiguration**

- ✧ Prozessor mit 1,7 GHz
- ✧ 512 MB Hauptspeicher
- ✧ Betriebssystem: Windows 2000/XP
- ✧ DirectX 9 kompatible AGP-Grafikkarte. NVIDIA GeForce3 oder vergleichbarer Chipsatz mit 64 MB RAM
- ✧ DirectX9 kompatible Soundkarte (Direct X 9.0c ist auf der CD-ROM enthalten)
CD-ROM oder DVD-Laufwerk (Original-CD-ROM muss während des gesamten Spiels in das Laufwerk eingelegt sein)
- ✧ Maus
- ✧ 2 GB freie Festplattenkapazität
- ✧ ISDN für Multiplayer
- ✧ DSL für Serverbetrieb bei Multiplayer

✧ **Empfohlene Systemkonfiguration**

- ✧ Prozessor mit 2,5 GHz
- ✧ 1024 MB Hauptspeicher
- ✧ Betriebssystem: Windows 2000/XP
- ✧ DirectX 9 kompatible AGP-Grafikkarte. NVIDIA GeForce 5700 oder vergleichbarer Chipsatz mit 128 MB RAM
- ✧ DirectX9 kompatible Soundkarte (Direct X 9.0c ist auf der CD-ROM enthalten)
CD-ROM oder DVD-Laufwerk (Original-CD-ROM muss während des gesamten Spiels in das Laufwerk eingelegt sein)
- ✧ Maus mit Scrollrad
- ✧ 2,5 GB freie Festplattenkapazität
- ✧ DSL für Multiplayer

INSTALLATION, PROGRAMMSTART UND DEINSTALLATION

Legen Sie die *EMERGENCY 4*-Installations-CD-ROM in das CD-ROM- oder DVD Laufwerk Ihres Rechners ein und warten Sie einige Sekunden lang. Es erscheint automatisch ein Fenster auf dem Monitor, das Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl stellt. Sollten Sie die Autostart-Funktion auf Ihrem Rechner ausgeschaltet haben, dann wechseln Sie in Ihrem Arbeitsplatz-Ordner auf die *EMERGENCY 4*-Installations-CD-ROM und führen dort einen Doppelklick auf die Datei „autorun.exe“ aus. Befolgen Sie dann die dort angegebenen Schritte.

- ✧ **EMERGENCY 4 installieren.** Hiermit installieren Sie *EMERGENCY 4* auf Ihrer Festplatte. Es wird eine entsprechende Programmgruppe und ein Startsymbol für das

Spiel angelegt. Bitte folgen Sie nach Beginn der Installation den Anweisungen auf dem Bildschirm!

- **EMERGENCY 4 starten.** Diese Option wird erst aktiv, nachdem Sie *EMERGENCY 4* installiert haben. Klicken Sie dann hier, um das Spiel zu starten! *EMERGENCY 4* lässt sich darüber hinaus auch über das Windows Startmenü starten: Öffnen Sie es, indem Sie mit der Maus auf „Start“ in der Windows-Menüleiste klicken. Wählen Sie nun das *EMERGENCY 4* Startsymbol im Ordner *SIXTEEN TONS ENTERTAINMENT – EMERGENCY 4* (Voreinstellung).
- **Microsoft DirectX 9 installieren.** Bei DirectX 9 handelt es sich um einen Treibersatz, dessen Installation für das Spielen von *EMERGENCY 4* Grundvoraussetzung ist. Sofern Sie diesen Treibersatz nicht bereits installiert haben, können Sie das hier tun.
- **Aktuelle Informationen.** Hiermit rufen Sie wichtige und aktuelle Informationen der Entwickler ab.
- **EMERGENCY 4 Homepage.** Sofern auf Ihrem Rechner eine Standard-Internetverbindung installiert ist, wird diese gestartet, und die offizielle *EMERGENCY 4* Homepage www.emergency4.de wird in Ihrem Standard-Webbrowser geladen. Hier erfahren Sie immer das Neueste bei Fragen oder bei technischen Problemen, und hier erhalten Sie auch, sofern vorhanden, die neuesten Updates für das Spiel.
- **EMERGENCY 4 deinstallieren.** Deinstalliert *EMERGENCY 4* von Ihrer Festplatte. Microsoft-Treiber, die während der Installation auf Ihre Festplatte geschrieben worden sind, werden aus Sicherheitsgründen nicht gelöscht.
- **Beenden.** Hiermit brechen Sie den Installationsvorgang ab.





ÜBER DAS SPIEL EMERGENCY 4

In *EMERGENCY 4* übernehmen Sie die Rolle des Einsatzleiters von Polizei- und Rettungseinheiten. Alarmieren und koordinieren Sie Ihre Einsatzkräfte in unterschiedlichsten Szenarien, z.B. bei Verkehrsunfällen, Bränden, Verbrechen und Naturkatastrophen! Sobald Sie Ihren Einsatzbefehl erhalten haben, zählt jede Sekunde, denn Ihre Aufgabe ist es, Leben zu retten und zu bewahren!

Bis zu 30 unterschiedliche Einsatzfahrzeuge mit Ihren Besatzungen stehen Ihnen dabei zur Verfügung – vom einfachen Notarzteinsatzfahrzeug bis hin zum Bergungshelikopter. In der umfangreichen Kampagne werden Sie vor immer größere Aufgaben gestellt. Im Freien Spiel stehen Sie in einer lebendigen Großstadt vor ständig neuen Herausforderungen – im Multiplayer-Spiel können Sie gemeinsam mit anderen Spielern beweisen, dass Sie auch bei der Teamarbeit einen kühlen Kopf bewahren.

DAS HAUPTMENÜ

Beim ersten Start des Programms Sie in das Hauptmenü vom *EMERGENCY 4*. Während des Spiels können Sie jederzeit durch Drücken der Taste „ESC“ ins Hauptmenü gelangen. ***Dort können Sie folgende Auswahl treffen:***

- ⇒ **Kampagne.** In der Kampagne wachen Sie über „Ihre“ Stadt und bewältigen 20 spezielle Einsätze. Beim ersten Starten von *EMERGENCY 4* wird das Symbol „Kampagne“ im Hauptmenü blinken. Wenn Sie dieses anklicken, wird die Kampagne sofort gestartet. Falls Sie diesen Spielmodus bereits mindestens ein Mal angespielt haben, wird das Kampagnen-Symbol nicht mehr blinken, und Sie gelangen beim Anklicken des Symbols in das Kampagnen Untermenü. Von dort aus können Sie dann eine neue Kampagne starten oder eine laufende Kampagne fortsetzen. Mehr zum Kampagnen-Modus können Sie in den Kapiteln „Die Kampagne“ und „Die Kampagne: Ihre Stadt und spezielle Einsätze“ nachlesen.

DELUXE-Spieler können im Kampagnen-Menü außerdem drei exklusive Auslandseinsätze starten. Klicken Sie hierzu auf das Symbol „*DELUXE*-Missionen“, dann auf den Titel des gewünschten Einsatzes in der Missionsliste und abschließend auf das Symbol „Laden“, um den Einsatz zu beginnen.

- ⇒ **Freies Spiel.** Anders als in der Kampagne erwarten Sie im „Freien Spiel“ nicht einzelne, in sich abgeschlossene Einsätze, sondern immer wieder neue Gefahren und Zwischenfälle. Werden Sie zum Beschützer einer ganzen Stadt samt Umgebung – Tag und Nacht, rund um die Uhr, bei jeder Witterung! Näheres hierzu erfahren Sie im Kapitel „Freies Spiel: ‚Endlosspiel‘ und ‚Herausforderung‘“. *DELUXE*-Spieler können hier zwischen zwei verschiedenen Einsatzgebieten wählen!

- ✧ **Multiplayer.** Werden Sie zum Teamplayer: Kooperieren Sie mit Ihren Mitspielern und bewältigen Sie im Multiplayer-Spiel unterschiedlichste Notfälle gemeinsam!
- ✧ **Modifikationen.** Hier können Sie selbst erstellte bzw. veränderte oder aus dem Internet heruntergeladene Missionen auswählen und starten. Näheres hierzu erfahren Sie im Kapitel „Modifikationen“.
- ✧ **Einstellungen.** Hier werden Sie in ein weiteres Menü geleitet, in dem Sie Ihre bevorzugten Einstellungen für Spiel, Grafik und Sound sowie für den Multiplayer-Modus festlegen können.
- ✧ **Spielstände.** Klicken Sie hier, wenn Sie von Ihnen gespeicherte Spielstände laden und während eines laufenden Spiels Spielstände abspeichern möchten. Näheres hierzu erfahren Sie im Kapitel „Spielstände“.
- ✧ **Credits.** Wenn Sie erfahren möchten, wer die Macher von *EMERGENCY 4* sind, dann klicken Sie hier!
- ✧ **Zurück zu Windows.** Klicken Sie hier, um das Programm zu beenden. Achtung: Die aktuelle Spielsituation geht verloren, wenn Sie nicht vorher speichern!

Wenn Sie das Hauptmenü während eines laufenden Einsatzes aufrufen, steht Ihnen zusätzlich noch folgende Option zur Verfügung:

- ✧ **Spiel fortsetzen.** Sie schließen das Hauptmenü und kehren zum laufenden Einsatz zurück.



EINSTELLUNGEN

In diesem Bildschirm können Sie das Spiel konfigurieren. **Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen dabei zur Verfügung:**

Spiel

- ⇒ **Schwierigkeitsgrad.** Wählen Sie hier eine der Einstellungen „Einfach“, „Mittel“ und „Schwierig“. Voreingestellt ist der Schwierigkeitsgrad „Mittel“. Die einzelnen Einstellungen unterscheiden sich wie folgt voneinander:

Einfach: In der Kampagne besitzen Sie im Vergleich zum Schwierigkeitsgrad „Mittel“ ein größeres Budget, um Fahrzeuge und Einsatzpersonal zu alarmieren. Wenn Sie einen Einsatz pausieren, können Sie, während die Spielzeit angehalten wird, die Kamera weiterhin über das gesamte Einsatzgebiet hinweg bewegen und so die aktuelle Situation überprüfen. In den beiden Modi des Freien Spiels und des Multiplayers wird die Anzahl von Vorfällen in „Ihrer“ Stadt verringert.

Mittel: In der Kampagne besitzen Sie ein normales Budget. Während Sie einen Einsatz pausieren, können Sie die Kamera nicht mehr über das gesamte Einsatzgebiet hinweg bewegen.

Schwierig: In der Kampagne besitzen Sie zwar ebenfalls ein normales Budget, allerdings können Sie während einer Spielpause das Einsatzgebiet nicht mehr einsehen. Darüber hinaus stehen keine Tipps zum aktuellen Einsatz zur Verfügung und die Spielzeit läuft auch während der Alarmierung von Einsatzfahrzeugen weiter. In den beiden Modi des Freien Spiels und des Multiplayers wird die Anzahl von Vorfällen in „Ihrer“ Stadt erhöht.

- ⇒ **Tooltips.** Hier können Sie hilfreiche Texthinweise, die erscheinen, wenn Sie im Spiel mit dem Mauszeiger auf ein Steuerungs-Element auf dem Bildschirm deuten, aus- und wieder einschalten.
- ⇒ **Einführung Fahrzeuge.** Normalerweise werden Sie zu Beginn eines Einsatzes auf neue Fahrzeugtypen, die Ihnen für die jeweilige Mission zur Verfügung stehen, automatisch aufmerksam gemacht. Diese Funktion können Sie hier aus- oder einschalten.
- ⇒ **Scrollgeschwindigkeit.** Stellen Sie hier die Geschwindigkeit ein, mit der sich der sichtbare Bildschirmausschnitt per Maus oder Pfeiltastatur verschieben lässt.

- ✧ **Training.** „Training. Sie können hier einstellen, ob eine neue Kampagne mit einem einführenden Training beginnt oder ob Sie das Training überspringen. Ist das Training eingeschaltet, werden Sie beim Start einer neuen Kampagne auf einem speziellen Trainingsgelände mit der grundlegenden Bedienung bzw. Maus- und Tastatursteuerung des Spiels vertraut gemacht.



Grafik

- ✧ **Bildschirmauflösung.** Stellen Sie hier die gewünschte Bildschirmauflösung ein. Eine höhere Einstellung gewährleistet einen größeren Bildschirmausschnitt und dementsprechend mehr Übersicht, kostet aber auch mehr Rechenleistung und kann das Spiel verlangsamen.
- ✧ **Helligkeit.** Sollte Ihnen die Darstellung des Spiels zu dunkel oder zu hell erscheinen, so können Sie dies durch Verschieben des Reglers in die entsprechende Richtung korrigieren.
- ✧ **Farbtiefe.** Eine höhere Farbtiefe verbessert die Darstellung der Grafik des Spiels, kann aber je nach Rechnerausstattung das Spiel verlangsamen.
- ✧ **Details.** Je niedriger der Detaillevel, desto flüssiger wird das Spiel auch auf schwächeren Rechnern laufen – allerdings auf Kosten der grafischen Darstellung. Hier können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Niedrig: Die Standardeinstellung für *EMERGENCY 4*.

Mittel: Bei dieser Einstellung werden zusätzlich Schatten im Spiel dargestellt.

Hoch: Der Boden des Einsatzgebietes wird detaillierter dargestellt, es gibt Reflexionen auf den Fahrzeugen und es werden zusätzliche Animationen und Effekte eingeschaltet.

- ⇒ **Partikeldetails.** Je niedriger Sie die Partikeldetails einstellen, desto flüssiger wird das Spiel vor allem auf schwächeren Rechnern laufen – allerdings auf Kosten der Effekte.

Niedrig: Es werden nur Feuereffekte dargestellt.

Mittel: Es sind zusätzliche Raucheffekte sichtbar.

Hoch: Neben Feuer- und Raucheffekten werden bei Bränden und Explosionen außerdem Hitzeeffekte dargestellt.

- ⇒ **Objektschatten.** Bei eingeschaltetem Objektschatten sehen die Schatten auf Objekten im Spiel besser aus.
- ⇒ **Bodenschatten.** Bei eingeschaltetem Bodenschatten sehen die Schatten auf dem Boden im Spiel besser aus.

Sound

- ⇒ **Lautstärke Musik.** Je weiter Sie den Schieberegler mit der Maus nach rechts ziehen, desto lauter wird die Musik im Spiel wiedergegeben. Schieben Sie den Regler ganz nach links, wird sie ausgeschaltet.
- ⇒ **Lautstärke Effekte.** Je weiter Sie den Schieberegler nach rechts ziehen, desto lauter werden die Geräuscheffekte im Spiel wiedergegeben.
- ⇒ **Lautstärke Videos.** Je weiter Sie den Schieberegler nach rechts ziehen, desto lauter werden Videos, die während eines Einsatzes auf dem Videomonitor in der Infoleiste gezeigt werden, wiedergegeben.

Multiplayer

- ⇒ **Eingabe Name.** Geben Sie hier den Namen ein, den Sie im Multiplayer-Spiel verwenden möchten.

SPIELSTÄNDE

Hier können Sie während der Kampagne und im Freien Spiel Spielstände abspeichern und auch wieder laden.

- ⇒ **Laden.** Klicken Sie das Symbol „LADEN“ an. Selektieren Sie anschließend einen Spielstand in der Liste und klicken Sie danach auf „OK“.
- ⇒ **Speichern.** Wechseln Sie während eines laufenden Einsatzes in der Kampagne

oder im Freien Spiel ins Hauptmenü und von dort aus in den Spielstände-Bildschirm. Klicken Sie das Symbol „SPEICHERN“ und anschließend einen leeren Platz in der Spielstands-Liste an. Sie werden dann aufgefordert, einen Spielstandsnamen einzugeben. Klicken Sie anschließend auf das Symbol „OK“. Sie können auch einen älteren Spielstand überschreiben, indem Sie nach dem Anklicken des „SPEICHERN“-Symbols statt auf einen leeren Platz in der Liste auf einen bereits vorhandenen, mit einem Spielstand beschriebenen Platz, klicken.

Sie können während eines laufenden Einsatzes immer auch die F5-Taste drücken, um einen einzelnen Quicksave-Spielstand zu erzeugen. Diesen können Sie jederzeit während des Spielens durch Drücken der F9-Taste wieder laden. Beachten Sie, dass das Abspeichern eines Spielstandes im Multiplayer-Modus und in der „Herausforderung“ des Freien Spiels nicht möglich ist.

MODIFIKATIONEN

Modifikationen werden mit dem *EMERGENCY 4*-Editor erstellt. Es können einerseits Veränderungen an bereits bestehenden Spielmechanismen und Missionen vorgenommen werden; andererseits ist es auch möglich, komplett neue Einsätze mit eigens definierten Aufgabenstellungen zu entwerfen. Solche Modifikationen können dann von Spieler zu Spieler, z.B. über das Internet, weitergegeben und auf jedem Rechner auf dem *EMERGENCY 4* bzw. *EMERGENCY 4 DELUXE* installiert ist, genutzt werden. Nachdem Sie eine Modifikation selbst erstellt oder aus dem Internet heruntergeladen haben, können Sie sie in diesem Menü auswählen, aktivieren und – sofern gewünscht – auch wieder ausschalten.

In der Modifikationen-Liste werden alle auf dem Rechner installierten Modifikationen dargestellt. Üblicherweise umfasst jeder Listeneintrag ein Modifikations-Icon und den Namen der jeweiligen Modifikation. Klicken Sie einen Listeneintrag an, um detaillierte Informationen zu erhalten; diese werden dann im unteren Bereich der Liste angezeigt. Diese Informationen können den Autorennamen der ausgewählten Modifikation, das Erstellungsdatum und eine kurze Beschreibung der Modifikation umfassen.

Bitte beachten Sie, dass wir keinerlei Gewährleistung für das Funktionieren von Modifikationen aus dritter Hand bieten können! Achten Sie auf alle Fälle darauf, Modifikationen möglichst nur von Quellen, denen Sie vertrauen, zu beziehen!

DIE KAMPAGNE

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Kampagne“. Sie gelangen dann in ein neues Menü.
Hier stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

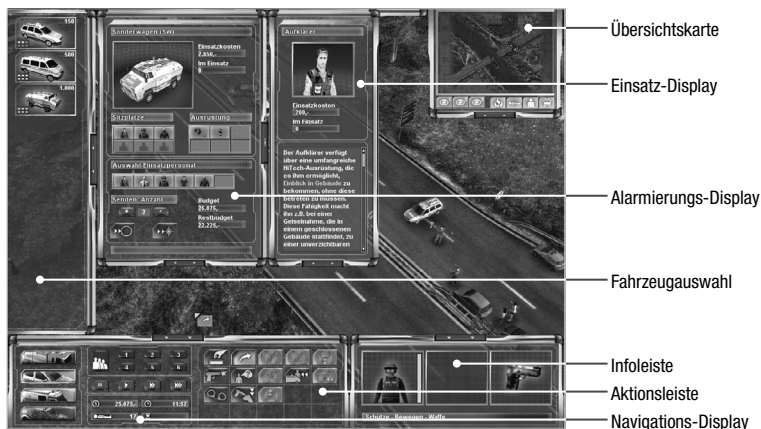
- **Neue Kampagne.** Klicken Sie hier, um eine neue Kampagne zu beginnen. Beachten Sie bitte, dass damit die Liste mit bereits erfolgreich abgeschlossenen Missionen und die Leiste mit erhaltenen Auszeichnungen komplett geleert werden. Sie fangen damit sozusagen wieder ganz von vorne an!
- **Kampagne fortsetzen.** Klicken Sie dieses Symbol an, wird die aktuelle Kampagne an der Stelle fortgesetzt, an der Sie sie verlassen haben.
- **Liste mit erfolgreich abgeschlossenen Missionen.** Haben Sie im Lauf einer Kampagne eine der 20 Einzelmissionen erfolgreich beendet, so wird sie automatisch in die Missionsliste aufgenommen – Sie müssen dazu keinen Spielstand speichern. Ein Listeneintrag umfasst folgende Informationen: Missionsnummer, Bezeichnung der Mission, Anzeige der erreichten Gesamteffizienz. Wenn Sie der Meinung sind, eine bereits gewonnene Mission bei erneutem Spielen noch effizienter abschließen zu können, dann markieren Sie eine Mission mit der linken Maustaste und klicken auf das Symbol „Laden“. Aber Vorsicht: Der bestehende Listeneintrag wird damit gelöscht und erst beim Abschließen der neu gestarteten Mission mit der aktuell erreichten Gesamteffizienz wieder angelegt!
- **Auszeichnungen.** Sie haben die Möglichkeit, nach besonders effizienter Bewältigung bestimmter Missionen Auszeichnungen zu erhalten. Bereits erhaltene Auszeichnungen werden in der Leiste „Auszeichnungen“ im unteren Bereich dieses Bildschirms als Symbole angezeigt.
- **DELUXE-Missionen.** DELUXE-Spieler können im Kampagnen-Menü drei exklusive Auslandseinsätze starten. Klicken Sie hierzu auf das Symbol „DELUXE-Missionen“, dann auf den Titel des gewünschten Einsatzes in der Missionsliste und abschließend auf das Symbol „Laden“, um den Einsatz zu beginnen. Die DELUXE-Einsätze sind nicht in die Kampagne eingebettet, Sie können sie jederzeit spielen.
- **Zurück.** Bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

Die Kampagne von *EMERGENCY 4* stellt Sie vor die Herausforderung, einerseits über die Stadt, in der sich Ihre Einsatzbasis befindet, zu wachen, und durch ein schnelles und effizientes Reagieren auf unterschiedlichste Vorkommnisse ein Budget zu erwirtschaften, mit dem Sie nach und nach neue Einsatzfahrzeuge beschaffen und Ihre

Einsatzkräfte besser ausrüsten können. Andererseits wird Ihnen Ihr Supervisor, der Ihnen beratend zur Seite steht, immer wieder neue, spezielle Großeinsätze zuweisen, in denen Sie besonders komplexe Aufgabenstellungen erwarten.

Zu Beginn der Kampagne werden Sie in einem ausführlichen Tutorial mit der grundlegenden Bedienung bzw. Maus- und Tastatursteuerung des Spiels vertraut gemacht. Sie können das Training auch überspringen, indem Sie es in den Einstellungen des Spiels unter „Spiel“ ausschalten. Auf das Training folgt der erste „richtige“ Einsatz. Schließen Sie ihn erfolgreich ab, so gelangen Sie zu „Ihrer“ Stadt, in der Sie eine Basis besitzen. Dort beschützen Sie deren Einwohner vor Unfällen, Katastrophen und Kriminalität. Erledigen Sie Ihre Aufgaben gut, so erhalten Sie Zuschüsse für Ihr Budget. Damit können Sie neue Einsatzfahrzeuge kaufen und Ihre Einsatzkräfte besser ausrüsten. Haben Sie alle Aufgaben in „Ihrer“ Stadt erledigt, erhalten Sie den Auftrag für einen neuen, speziellen Großeinsatz. Schließen Sie diesen erfolgreich ab, warten neue Herausforderungen in „Ihrer“ Stadt auf Sie – und so weiter. Mehr zum Ablauf der Kampagne und zu Ihren Aufgaben dort erfahren Sie im Kapitel „Die Kampagne: Ihre Stadt und spezielle Einsätze“.

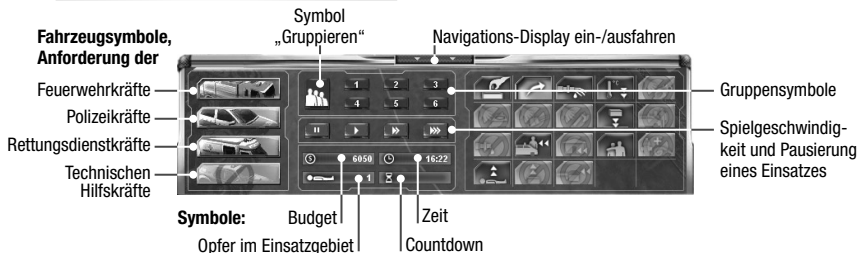
ANSICHT DES EINSATZGEBIETES



- **Navigations-Display.** Hier fordern Sie Einsatzfahrzeuge an und gruppieren Ihre Einsatzkräfte. Außerdem können Sie die Spielgeschwindigkeit regeln und das Spiel pausieren. Es werden Ihnen darüber hinaus diverse Informationen angezeigt. Näheres erfahren Sie im Kapitel „Das Navigations-Display“.

- ✧ **Fahrzeugauswahl.** Je nachdem, welche Einsatzkräfte (Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst, Technische Hilfskräfte) Sie über das Navigations-Display angefordert haben, werden hier die Einsatzfahrzeuge, die Ihnen für den aktuellen Einsatz zur Verfügung stehen, angezeigt und zur Alarmierung bereitgestellt. Genauer erfahren Sie im Kapitel „Einen neuen Einsatz beginnen: Fahrzeugauswahl“.
- ✧ **Alarmierungs-Display.** Je nachdem, welches Einsatzfahrzeug Sie in der Fahrzeugauswahl angewählt haben, können Sie hier das entsprechende Fahrzeug mit Einsatzpersonal besetzen und ins Einsatzgebiet senden. Näheres hierzu erfahren Sie im Kapitel „Das Alarmierungs-Display“.
- ✧ **Einsatz-Display.** Hier können Sie zahlreiche Informationen über das ausgewählte Fahrzeug, seine Besatzung und die Ausrüstungsgegenstände, die im Fahrzeug mitgeführt werden, abrufen. Mehr dazu finden Sie im Kapitel „Das Alarmierungs-Display“.
- ✧ **Übersichtskarte.** Eine verkleinerte Karte des Einsatzgebietes, auf der Ihre Fahrzeuge und Einsatzkräfte sowie Brände, offen sichtbare Opfer und Punkte, an denen Pontonbrücken errichtet und Motorboote zu Wasser gelassen werden können, zu sehen sind. Mit Hilfe der Übersichtskarte können Sie feste Kamerapositionen definieren und schnell im Einsatzgebiet navigieren. Details werden im Kapitel „Übersicht im Einsatzgebiet“ behandelt.
- ✧ **Infoleiste.** Hier werden von Ihnen ausgewählte Einsatzfahrzeuge und Einsatzpersonal sowie deren aktueller Zustand angezeigt; im unteren Bereich der Leiste erkennen Sie die jeweilige Bezeichnung der ausgewählten Einsatzkraft und die Bezeichnung der Aktion, die Sie mit dieser Einsatzkraft gerade ausführen. Darüber hinaus wird sich Ihr Supervisor hier per Videoschaltung bei Ihnen melden, um Ihnen zum Beispiel neue Großeinsätze zuzuweisen, Ihnen diverse Aufgaben zu übertragen und Ihre Leistungen zu beurteilen. Details zur Infoleiste erfahren Sie im Kapitel „Übersicht im Einsatzgebiet“.
- ✧ **Aktionsleiste.** Hier sind alle Aktionen sichtbar, die eine zuvor ausgewählte Einsatzkraft – je nach Spielsituation – ausführen kann. Mehr dazu im Kapitel „Fahrzeuge und Personen steuern“.
- ✧ **Kontroll-Display.** Des Weiteren steht Ihnen das „Kontroll-Display“ zur Verfügung, das Sie bei geschlossenem Alarmierungs-Display durch Klicken auf das Öffnen/Schließen-Symbol am oberen Bildschirmrand ein- oder ausfahren können. Mehr zu den einzelnen Funktionen erfahren Sie im Kapitel „Das Kontroll-Display“.

DAS NAVIGATIONS-DISPLAY



➤ **Navigations-Display ein-/ausfahren.** Klicken Sie dieses Symbol an, um das Navigations-Display ein- und wieder auszufahren. Im eingefahrenen Zustand ist nur der Fenstertitel am unteren Bildschirmrand zu erkennen. Gleichzeitig wird auch die Aktionsleiste ein- und ausgefahren.

➤ **Fahrzeugsymbol „Feuerwehrkräfte anfordern“.** Klicken Sie dieses Symbol an, um die Fahrzeugauswahl mit allen Feuerwehr-Fahrzeugen, die Ihnen aktuell zur Verfügung stehen, aufzurufen. Von dort aus können Sie dann die einzelnen Fahrzeuge mit zusätzlichen Einsatzkräften besetzen und ins Einsatzgebiet schicken. Näheres hierzu erfahren Sie im Kapitel „Einen neuen Einsatz beginnen: Fahrzeugauswahl“.

➤ **Fahrzeugsymbole „Polizeikräfte anfordern“, „Rettungsdienstkräfte anfordern“, „Technische Hilfskräfte anfordern“.** Mit diesen Symbolen können Sie jeweils eine Liste mit den entsprechenden zur Verfügung stehenden Fahrzeugen der anderen Einheiten-Typen aufrufen. Die Fahrzeugauswahl können Sie jederzeit auch wieder schließen, indem Sie erneut auf das entsprechende Fahrzeugsymbol klicken.

➤ **Symbol „Gruppieren“.** Hiermit können Sie zuvor angewählte Einheiten gruppieren: Klicken Sie dazu zunächst auf dieses Gruppierungssymbol und anschließend auf eines der kleinen Gruppensymbole rechts davon. Die gewählten Einheiten sind nun mit einem einzigen, erneuten Klick auf das zugewiesene Gruppensymbol jederzeit anwählbar. Alternativ können Sie eine Gruppe auch durch gleichzeitiges Drücken von STRG und einer Zifferntaste auf Ihrer Tastatur festlegen. Das Anwählen einer Gruppe funktioniert danach durch Drücken der entsprechenden Zifferntaste oder durch das gleichzeitige Drücken von ALT und der entsprechenden Zifferntaste.

➤ **Gruppensymbole.** Hier können Sie bis zu 6 Gruppen festlegen.

➤ **Einstellung der Spielgeschwindigkeit und Pausierung eines Einsatzes.**

Mit einem Klick auf das Symbol „PAUSE“ ganz links können Sie den laufenden Einsatz pausieren. Über die drei Symbole rechts daneben legen Sie die Spielgeschwindigkeit fest, wobei das erste Symbol mit dem einzelnen Pfeil für die Standardgeschwindigkeit steht. Mit den beiden anderen kann die Geschwindigkeit jeweils weiter erhöht werden.

- **Symbol „Budget“.** Hier wird Ihr aktuelles Budget angezeigt.
- **Symbol „Zeit“.** In der Kampagne wird hier die verstrichene Zeit nach Beginn einer Mission dargestellt; im Freien Spiel und im Multiplayer können Sie an dieser Stelle die aktuelle Tageszeit der Spielwelt ablesen.
- **Symbol „Opfer im Einsatzgebiet“.** Hier wird die Anzahl der Opfer, die sich noch im Einsatzgebiet befinden, angezeigt. Als „Opfer“ zählen hierbei sämtliche Personen, die Sie aus dem Einsatzgebiet abtransportieren müssen, um eine Mission erfolgreich abzuschließen! Dabei kann es sich um verletzte Personen, aber z.B. auch um Ertrinkende handeln.
- **Symbol „Countdown“.** Müssen Sie eine Aufgabe unter einem speziellen Zeitlimit erledigen, so wird die Ihnen noch verbleibende Zeit hier angezeigt bzw. heruntergezählt. Beachten Sie bitte, dass im Endlosspiel sowie im Multiplayer-Modus an dieser Stelle stattdessen Ihre aktuelle Punktzahl zu sehen ist! Im Freien Spiel und im Multiplayer-Spiel werden hier die Punkte, die Sie für erfolgreich abgeschlossene Einsätze erhalten, angezeigt.

DAS KONTROLL-DISPLAY

Einsatzbefehl Aufgaben Landkarte Tipps



Kontroll-Display ein-/ausfahren

- **Kontroll-Display ein-/ausfahren.** Klicken Sie bei geschlossenem Alarmierungs-Display dieses Symbol am oberen Bildschirmrand an, um das Kontroll-Display ein- und wieder auszufahren. Beachten Sie bitte, dass das Display in einigen Situationen auch automatisch teilweise ein- und wieder ausgefahren werden kann, z.B., wenn sich Ihre Einsatzkräfte oder der Supervisor mit Hinweisen zum aktuellen Status einer Mission bei Ihnen melden!
- **Einsatzbefehl.** Hier können Sie während einer Mission den ursprünglichen Einsatzbefehl nochmals durchlesen. Nur in der Kampagne verfügbar! Wenn Sie im Verlauf der Kampagne in „Ihrer“ Stadt für Ordnung sorgen, wird das Fenster „Einsatzbefehl“ durch „Ziele“ ersetzt. In diesem Fall können Sie die besonderen Ziele, die Ihnen von Ihrem Supervisor gestellt werden – wie z.B. den Kauf eines neuen Einsatzfahrzeuges – nachlesen. Per Mausklick auf die entsprechenden Symbole direkt neben den aufgelisteten Zielen können Sie diese auch erfüllen.
- **Aufgaben.** Kampagne: Zu Beginn eines Einsatzes werden Ihnen jeweils eindeutige Aufgaben gestellt, die Sie bewältigen müssen, um eine Mission erfolgreich zu beenden. Klicken Sie dieses Symbol an, um sämtliche Aufgaben lesen zu können. Von Ihnen bereits gelöste Aufgaben erscheinen hier speziell markiert. Beachten Sie, dass sich während eines laufenden Einsatzes die Aufgabenstellungen auch jederzeit ändern können – sie werden in diesem Fall von Ihrem Supervisor benachrichtigt! In den Spielmodi „Freies Spiel“ und „Multiplayer“ heißt das Symbol „Ereignisse“; hier werden alle Ereignisse, die in „Ihrer“ Stadt auftreten, dargestellt. Durch einen Linksklick auf die Anzeige eines Ereignisses können Sie die Kamera, durch die hindurch Sie die Spielwelt betrachten, direkt zu dem entsprechenden Ereignis hinsteuern.
- **Landkarte.** Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Landkarte anzuzeigen. Die Landkarte steht Ihnen ausschließlich in der Kampagne zur Verfügung. Wechseln Sie von einem Großeinsatz zurück zu „Ihrer“ Stadt, stellt Ihnen Ihr Supervisor jeweils einige zu erreichende Ziele – z.B. den Kauf diverser neuer Einsatzfahrzeuge. Diese können Sie über das Symbol „Ziele“ jederzeit abrufen. Haben Sie alle Ziele erreicht, wird Ihnen der Supervisor einen neuen Großeinsatz zuweisen. Auf der Landkarte erscheint dann eine blinkende Markierung, die das jeweilige Einsatzgebiet kennzeichnet. Klicken Sie diese Markierung an, um den Großeinsatz zu starten! Während eines Großeinsatzes können Sie auf der Landkarte den Weg Ihrer Fahrzeuge von der Basis hin zum Einsatzgebiet verfolgen.
- **Tipps.** Klicken Sie hier, um spielspezifische Hinweise und Hilfestellungen aufzurufen. Wir empfehlen, diese Funktion nur dann zu nutzen, wenn Sie einmal während eines Einsatzes nicht mehr wissen, was zu tun ist!

DIE KAMPAGNE: IHRE STADT UND SPEZIELLE EINSÄTZE

In der Kampagne von *EMERGENCY 4* sind Sie als Einsatzleiter für eine ganze Stadt verantwortlich. In dieser Stadt befindet sich auch Ihre Basis mit den zur Verfügung stehenden Fahrzeugen und Einsatzkräften. **Die Kampagne stellt grundsätzlich zwei Anforderungen an Sie als Einsatzleiter:**

- ⇒ **Einsätze in „Ihrer“ Stadt.** Sie werden einerseits zufällig auftretenden Ereignissen gegenüber stehen; angefangen vom simplen medizinischen Notfall bis hin zu größeren Naturkatastrophen! Andererseits werden Ihnen von Ihrem Supervisor zusätzliche, besondere Ziele gestellt, die Sie erfüllen müssen, bevor Sie den nächsten Großeinsatz leiten können.
- ⇒ **Spezielle Großeinsätze.** Diese besonderen Einsätze finden in unterschiedlichsten Einsatzgebieten statt – unter anderem auch im Ausland! Sie werden bis zu 20 spezielle Einsätze leiten, bei denen oft ein weitaus größerer Aufwand als bei Notfällen innerhalb „Ihrer“ Stadt notwendig ist, um erfolgreich zu sein.

„Ihre“ Stadt

In „Ihrer“ Stadt werden Sie verschiedenste Einsätze leiten. Sie verfügen dabei über ein Budget. Jede von Ihnen angeforderte Einheit (Fahrzeuge und Personen) kostet Sie eine bestimmte Menge Ihres Budgets, die Ihnen auf dem Alarmierungs-Display angezeigt wird. Sie bekommen immer dann einen Zuschuss zu Ihrem Budget, wenn Sie die Vorkommnisse, die in „Ihrer“ Stadt auftreten, erfolgreich lösen.

Besondere Ziele werden Ihnen von Ihrem Supervisor, Ihrem direkten Vorgesetzten, gestellt. Ihre Ziele sind im Kontroll-Display sichtbar; über das Symbol „Ziele“ sind diese auch jederzeit abrufbar. Hier können Sie dann per Mausklick auf das entsprechende Symbol neben dem jeweiligen Eintrag neue Fahrzeugtypen kaufen, Ihre Einsatzkräfte besser ausrüsten und sie trainieren und fortbilden – sofern es Ihr Budget zulässt.

Sobald Sie einen bestimmten Fahrzeugtyp besitzen, verfügen Sie über eine unbegrenzte Anzahl dieser Einsatzfahrzeuge in Ihrer Basis. Aber denken Sie daran, dass jede angeforderte Einsatzkraft einen Teil Ihres Budgets kostet!

Sobald Sie in „Ihrer“ Stadt alle Ziele, die Ihnen der Supervisor gestellt hat, erreicht haben, wird dieser Ihnen einen neuen Großeinsatz zuweisen. Den Einsatz können Sie anschließend auf der Landkarte per Mausklick auf das blinkende Symbol des Einsatzgebietes starten.

Sobald Sie den Großeinsatz erfolgreich abgeschlossen haben, kehren Sie zurück in „Ihre“ Stadt, wo Sie neue Aufgaben und Zielsetzungen erwarten.

EINEN NEUEN EINSATZ BEGINNEN: FAHRZEUGAUSWAHL

Wenn Sie sich in „Ihrer“ Stadt befinden und ein neues Einsatzgebiet auf der Landkarte anklicken, startet der entsprechende spezielle Großeinsatz. Zu Beginn sehen Sie zunächst ein Video, welches Sie auf die kommende Mission einstimmt. Dann erscheint Ihr Einsatzbefehl, den Sie sich aufmerksam durchlesen sollten. Nachdem Sie sich den Einsatzbefehl durchgelesen haben, informieren Sie sich darüber, welche Fahrzeuge und Einsatzkräfte Ihnen zur Bewältigung des speziellen Einsatzes zur Verfügung stehen. Wenn Sie die entsprechende Funktion nicht in den Spieleinstellungen abgeschaltet haben, werden neue Fahrzeuge, die Sie in der aktuellen Mission alarmieren können, durch blinkende Symbole angezeigt. Nehmen Sie sich die Zeit und informieren Sie sich zunächst über Fähigkeiten und Steuerung Ihrer Fahrzeuge und Einsatzkräfte! Tun Sie dies, indem Sie zuerst einmal die Fahrzeugauswahl einer Einsatzkraftkategorie (Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst oder Technische Hilfskräfte) aufrufen – klicken Sie auf das entsprechende Fahrzeug-Symbol auf dem Navigations-Display!

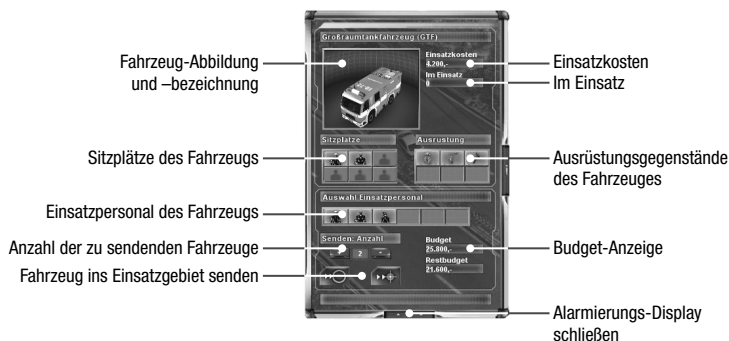
In der Auswahlleiste sind nun alle Einsatzfahrzeuge des jeweiligen Einheiten-Typs zu sehen. Beachten Sie, dass nicht in jeder Mission sämtliche Fahrzeuge zur Verfügung stehen – im Laufe des Spiels kaufen Sie sich in „Ihrer“ Stadt immer neue Fahrzeugtypen und können so nach und nach auf einen immer größeren Fahrzeugpark zurückgreifen.

Jedes Fahrzeugsymbol in der Auswahlleiste umfasst folgende Informationen für einen ersten, schnellen Überblick: Abbildung des Fahrzeugs, Anzahl der freien Sitzplätze, auf denen Mitglieder Ihres Einsatzpersonals ins Einsatzgebiet transportiert werden können, und Fahrzeugkosten. Wenn Sie die entsprechende Funktion in den Spieleinstellungen nicht ausgeschaltet haben, können Sie mit dem Mauszeiger auf jedes Einsatzfahrzeug deuten, und es wird ein sogenannter „Tooltipp“ mit der jeweiligen Fahrzeugbezeichnung angezeigt.

Klicken Sie nun ein Einsatzfahrzeug an, um das Alarmierungs-Display des Fahrzeugs zu öffnen und weitere Informationen über Fahrzeug und zugehöriges Einsatzpersonal zu erhalten. Anschließend können Sie es ins Einsatzgebiet senden.

DAS ALARMIERUNGS-DISPLAY

Sobald das Alarmierungs-Display geöffnet ist, pausiert das Spielgeschehen im Hintergrund automatisch – es sei denn, Sie haben in den Spieleinstellungen den höchsten Schwierigkeitsgrad für die Kampagne gewählt! Erst, wenn Sie das Fenster wieder schließen, läuft das Spiel weiter. Sie können also sämtliche Funktionen, die Ihnen das Alarmierungs-Display bietet, in aller Ruhe nutzen – im Einsatzgebiet wird sich währenddessen nichts tun.



- **Alarmierungs-Display schließen.** Klicken Sie hier, um das Fenster wieder zu schließen und mit Ihrem Einsatz fortzufahren.
- **Fahrzeug-Abbildung und -bezeichnung.** Hier sehen Sie eine Abbildung des ausgewählten Fahrzeugs samt Fahrzeugnamen bzw. -bezeichnung.
- **Einsatzkosten.** Für jeden Einsatz steht Ihnen ein bestimmtes Budget zur Verfügung. Jedes Fahrzeug, das Sie ins Einsatzgebiet senden, und jede Einsatzkraft, die mit einem Fahrzeug transportiert wird, kostet Sie eine bestimmte Menge Ihres Guthabens. Planen Sie Ihr Vorgehen also immer so, dass Sie möglichst wenige und kostengünstige Einsatzfahrzeuge und -kräfte einsetzen und behalten Sie Ihr verbleibendes Budget im Auge! Sie können Ihr Guthaben nicht überziehen, deshalb kann es also vorkommen, dass Sie bei zu hohen Ausgaben keine weiteren Fahrzeuge mehr ins Einsatzgebiet senden können! Je weniger Budget Sie für den erfolgreichen Abschluss einer Mission verbrauchen, desto besser wird auch nach Beendigung einer Mission die letztendliche Bewertung Ihrer Effizienz ausfallen!
- **Im Einsatz.** Hier wird angezeigt, wie viele Fahrzeuge des angewählten Typs sich bereits im Einsatzgebiet bzw. auf dem Weg dorthin befinden. Überlegen Sie sich gut, ob Sie tatsächlich noch ein weiteres Exemplar des jeweiligen Fahrzeugs im Einsatzgebiet benötigen, wenn schon ein oder mehrere Fahrzeuge des selben Typs vor Ort sind!
- **Sitzplätze des Fahrzeugs.** Hier werden freie (d.h. belegbare) und bereits belegte Sitzplätze des ausgewählten Einsatzfahrzeuges angezeigt.
- **Ausrüstungsgegenstände, die sich an Bord des Fahrzeuges befinden.** Einige Fahrzeuge transportieren automatisch Ausrüstungsgegenstände, die im Einsatzgebiet von bestimmten Mitgliedern des Einsatzpersonals genutzt werden können.

Befinden sich Gegenstände an Bord eines Fahrzeugs, so werden diese hier angezeigt. Sie müssen das Einsatzfahrzeug also nicht mit Ausrüstungsgegenständen beladen.

Wenn Sie weitere Informationen über einen Ausrüstungsgegenstand im Einsatz-Display (siehe weiter unten!) anzeigen lassen möchten, dann klicken Sie dessen Symbol an.

➤ ***Für die Besetzung des Fahrzeugs zur Verfügung stehendes Einsatzpersonal.***

Es gibt einige Fahrzeuge, die mit Einsatzkräften besetzt werden können. Die entsprechenden Einsatzkräfte werden dann, wenn Sie das Fahrzeug schließlich ins Einsatzgebiet senden, im Fahrzeug zum Einsatzort transportiert. Beachten Sie bitte, dass kein Fahrzeug zwingend mit Einsatzkräften besetzt werden muss; der „Fahrer“ des Fahrzeugs befindet sich automatisch immer an Bord und muss nicht extra ausgewählt werden! Jedes Fahrzeug, das Einsatzpersonal transportieren kann, hat darüber hinaus bereits eine Standard-Besatzung an Bord.

Eine Einsatzkraft ins Fahrzeug einsteigen lassen. Klicken Sie dazu das Mini-Portrait der gewünschten Einsatzkraft an. Ein freier Fahrzeug-Sitzplatz wird nun mit der ausgewählten Person belegt.

Eine Einsatzkraft aus dem Fahrzeug aussteigen lassen. Über den Portraits werden die freien und belegten Sitzplätze des ausgewählten Fahrzeugs angezeigt. Haben Sie bereits ein Fahrzeug mit einer Einsatzkraft besetzt und wollen dies vor dem Lossenden des Fahrzeugs ins Einsatzgebiet wieder rückgängig machen, dann klicken Sie in der Sitzplatz-Anzeige auf das entsprechende Portrait der Einsatzkraft, um diese wieder aus dem Fahrzeug aussteigen zu lassen.

Wenn Sie weitere Informationen über eine Einsatzkraft abrufen möchten, dann klicken Sie das Mini-Portrait der entsprechenden Einsatzkraft einfach mit der rechten Maustaste an. Siehe dazu die Informationen zum Einsatz-Display weiter unten!

➤ ***Anzahl der zu sendenden Fahrzeuge.*** Über die zugehörige Auswahl können gleich mehrere Einsatzfahrzeuge eines Typs mit der momentan ausgewählten Besatzung angefordert und per „SENDEN“ oder „SENDEN ZU“ ins Einsatzgebiet geschickt werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Symbole links oder rechts des Zahlensymbols, um die Anzahl der Fahrzeuge zu erhöhen oder zu verringern.

➤ ***Budget-Anzeige.*** An dieser Stelle des Alarmierungs-Displays sehen Sie die Höhe Ihres Budgets, das Ihnen insgesamt zur Verfügung steht. Darunter wird die Budgetmenge angezeigt, die Ihnen noch zur Verfügung stehen würde, wenn Sie das

ausgewählte Fahrzeug bzw. die ausgewählten Fahrzeuge samt aktueller Besatzung umgehend ins Einsatzgebiet senden würden.

- **Fahrzeug ins Einsatzgebiet senden.** Klicken Sie auf die Schaltfläche „SENDEN“, um das ausgewählte Fahrzeug zu einem festgelegten Sammelpunkt am Rand des Einsatzgebiets zu senden. Wenn Sie auf die Schaltfläche „SENDEN ZU“ klicken, verwandelt sich der Mauszeiger in das Aktionssymbol „Bewegen“, und Sie können mit einem Rechtsklick in das Einsatzgebiet einen beliebigen Zielpunkt für das Fahrzeug wählen.

Das Einsatz-Display



Sobald Sie ein Einsatzfahrzeug in der Fahrzeugauswahl anwählen, wird neben dem Alarmierungs-Display standardmäßig ein zusätzliches Einsatz-Display angezeigt. Hier können Sie wichtige Informationen über Einsatzmöglichkeiten des Fahrzeugs, über seine potenzielle Besatzung und alle Ausrüstungsgegenstände, die es transportieren kann, abrufen. In dem entsprechenden Text sind jeweils einige Wörter und Begriffe besonders farblich gekennzeichnet. Deuten Sie mit dem Mauszeiger auf diese Textstellen, um nähere Details zur Steuerung der Einsatzkraft nachlesen zu können.

Um entsprechende Informationen über Ihr Einsatzpersonal abzurufen, klicken Sie einfach das Mini-Portrait einer Einsatzkraft im Alarmierungs-Display mit der rechten Maustaste an.

Informationen über im Fahrzeug mitgeführte Ausrüstungsgegenstände erhalten Sie per Links- oder Rechtsklick auf das jeweilige Mini-Symbol eines Ausrüstungsgegenstandes im Alarmierungs-Display.

Möchten Sie im weiteren Spielverlauf auf die automatische Darstellung dieser Informationen verzichten, so klicken Sie das Pfeil-Symbol auf der unteren Seite des Einsatz-Displays an. Sie können das Einsatzdisplay über das Alarmierungs-Display jederzeit wieder öffnen: per Links- oder Rechtsklick auf die Abbildung des Fahrzeugs oder eines Ausrüstungsgegenstandes und per Rechtsklick auf das Mini-Portrait einer Einsatzkraft.

FAHRZEUGE UND PERSONEN STEUERN

Einsatzfahrzeuge und -kräfte auswählen (Maussteuerung)

Einsatzfahrzeuge und -kräfte werden ausgewählt, indem Sie sie im Einsatzgebiet mit

der linken Maustaste anklicken. Daraufhin wird eine Markierung unter der ausgewählten Einheit sowie ein farbiger Statusbalken direkt über der Einheit angezeigt. Dieser Balken zeigt den Zustand der Einheit an. Ist die Einheit unverseht, so ist der Balken auf voller Länge grün; bei zunehmender Schadenseinwirkung, z.B. durch Beschuss oder ein Feuer in unmittelbarer Nähe, nimmt die Länge des grünen Balkens ab. Erreicht die Länge den Wert „Null“, so wird das Fahrzeug zerstört bzw. die Einsatzkraft verletzt und der Balken färbt sich rot. Bei verletzten Personen nimmt auch die Länge des roten Balkens weiter ab; erreicht dessen Länge den Wert „Null“, so stirbt die verletzte Person.

Einsatzfahrzeuge und –kräfte im Einsatzgebiet steuern

Steuern Sie die ausgewählte Einheit zu einer gewünschten Stelle im Einsatzgebiet, indem Sie mit der rechten Maustaste auf diese Stelle klicken. Wenn es der Einheit möglich ist, die gewählte Stelle zu erreichen, wird sie jetzt dorthin fahren bzw. gehen. Wird der Weg der Einheit allerdings blockiert oder gibt es keine Möglichkeit für die Einheit, die angewählte Stelle zu erreichen, so wird die Einheit stehen bleiben.

Sie können auch mehrere Fahrzeuge und Personen auf einmal auswählen und zu einem bestimmten Punkt am Einsatzort steuern. Klicken Sie dafür mit der linken Maustaste auf einen Punkt des Einsatzortes, halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie nun die Maus in eine beliebige Richtung. Sie ziehen so ein Rechteck auf dem Bildschirm, das auch als Rahmen angezeigt wird. Sämtliche Fahrzeuge und Personen, die sich innerhalb des von Ihnen gezogenen Rahmens befinden, sind nun ausgewählt. Sie können sie per Rechtsklick mit der Maus an eine gewünschte Stelle im Einsatzgebiet steuern und spezielle Aktionen mit den ausgewählten Einheiten vornehmen.

Spezialfunktionen von Einsatzkräften und –fahrzeugen

Sobald Sie einen Linksklick auf ein Einsatzfahrzeug oder eine Einsatzkraft vornehmen, werden Ihnen in der Aktionsleiste (siehe Punkt „Aktionsleiste“ im Kapitel „Ansicht des Einsatzgebietes“) alle Funktionen angezeigt, die das selektierte Fahrzeug oder die Einsatzkraft vornehmen kann. Wollen Sie z.B. ein Einsatzfahrzeug zurück zur Basis schicken, so klicken Sie das Fahrzeug mit der linken Maustaste an. Wählen Sie nun in der Aktionsleiste ebenfalls mit der linken Maustaste das Symbol „ZURÜCK ZUR BASIS“. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf ein Symbol in der Aktionsleiste deuten, wird dessen Bedeutung als eingblendeter Texthinweis angezeigt.

Das Fahrzeug aus dem obigen Beispiel macht sich nach dem Mausklick auf das Symbol „ZURÜCK ZUR BASIS“ automatisch auf den Weg zurück zur Basis, es sei denn,

der Weg wird von Hindernissen versperrt.

- **Beachten Sie:** Haben Sie mehrere Einheiten (sowohl Personen als auch Fahrzeuge) gleichzeitig angewählt, so werden immer nur diejenigen Aktionen in der Aktionsleiste angezeigt, die alle Einheiten gemeinsam haben! D.h. haben alle selektierten Fahrzeuge und Personen die Fähigkeit, ein Feuer zu löschen, so steht die Aktion „LÖSCHEN“ zur Verfügung. Ist auch nur ein Fahrzeug oder eine Person selektiert, die diese Fähigkeit nicht hat, so steht auch die entsprechende Aktion nicht zur Verfügung.
- **Denken Sie daran:** Grundsätzlich werden alle Aktionen in *EMERGENCY 4* mit einem Rechtsklick ausgeführt, Linksklicks werden immer zur Selektion von Einheiten und beim Klicken auf Symbole verwendet! Ein Linksklick ins Einsatzgebiet bewirkt, dass eine vorherige Auswahl von Einsatzkräften oder -fahrzeugen zurückgesetzt wird.

Einsatzkräfte aus Einsatzfahrzeugen aussteigen lassen

Um Einsatzkräfte, die sich in einem Fahrzeug befinden, im Einsatzgebiet aussteigen zu lassen, wählen Sie das entsprechende Fahrzeug aus. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf das Fahrzeug und in der Aktionsleiste auf das Symbol „ALLE EINSAZTKRÄFTE AUSSTEIGEN“. Klicken Sie dieses Symbol an, verlassen alle an Bord befindlichen Einsatzkräfte das Fahrzeug. Sie können ebenso nur einen Teil der Mannschaft oder eine Zivilperson, die sich im Einsatzfahrzeug befindet, wieder aussteigen lassen. Klicken Sie dazu die Symbole der entsprechenden Personen an, die direkt neben der Abbildung des Fahrzeugs in der Infoleiste angezeigt werden.

Einsatzkräfte in Einsatzfahrzeuge einsteigen lassen

Wählen Sie die gewünschte Einsatzkraft per Linksklick aus und klicken Sie anschließend auf das Symbol „IN FAHRZEUG EINSTEIGEN“. Führen Sie dann einen Rechtsklick auf das Fahrzeug, in das die Einsatzkraft einsteigen soll, aus. Ist ein Fahrzeug bereits mit der maximalen Anzahl von Personen belegt oder ist es nicht zum Transport von Personen geeignet, so wird das Symbol „IN FAHRZEUG EINSTEIGEN“ im Menü deutlich deaktiviert dargestellt, wenn Sie eine Einsatzkraft anwählen und dann mit dem Mauszeiger auf das Fahrzeug deuten. Abhängig von der aktuellen Spielsituation können Sie auch einfach die Einsatzkraft auswählen und dann einen Rechtsklick auf das gewünschte Einsatzfahrzeug ausführen, um die Einsatzkraft einsteigen zu lassen.

- **Beachten Sie dabei,** dass Aktionen, die direkt per Rechtsklick und nicht erst per Linksklick auf ein Symbol in der Aktionsleiste ausgeführt werden, in bestimmten

Spielsituationen variieren können; es wird Ihnen dabei immer eine Standard-Aktion angeboten, die in der jeweiligen Situation am effizientesten erscheint.

Einsatzkräfte mit Ausrüstung bestücken und einsetzen

Soll eine Einsatzkraft einen Ausrüstungsgegenstand aus einem Fahrzeug holen, so wählen Sie die entsprechende Einsatzkraft aus und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Symbol „AUSRÜSTEN“ in der Aktionsleiste. Damit wird ein Menü geöffnet, in dem alle für die Person momentan verfügbaren Ausrüstungsgegenstände angezeigt werden. Klicken Sie auf das Symbol des benötigten Gegenstandes, dessen Namen zusätzlich eingeblendet wird. Anschließend wird die Einsatzkraft automatisch zum nächsten Einsatzfahrzeug gehen, das diesen Ausrüstungsgegenstand an Bord hat und sich damit ausrüsten. Denken Sie daran, dass Sie ein Fahrzeug mit dem benötigten Ausrüstungsgegenstand in der Nähe der auszurüstenden Einsatzkraft positioniert haben müssen!

Darüber hinaus können nicht alle Einsatzkräfte mit allen Ausrüstungsgegenständen umgehen! Ein unbewaffneter Polizist kann z.B. aus einem Mannschaftstransporter eine Straßensperre holen; ein Feuerwehrmann hat diese Möglichkeit nicht. Trägt eine Einsatzkraft einen Ausrüstungsgegenstand, den sie sich von einem Fahrzeug geholt hat, so kann sie den Gegenstand ab sofort einsetzen.

- ⚠ **Achtung:** Es können nicht zwei spezielle Aktionen gleichzeitig von einer einzelnen Einsatzkraft ausgeführt werden! Ein Feuerwehrmann kann beispielsweise nicht gleichzeitig einen Feuerlöscher mit sich führen und einen Verletzten aus einem brennenden Haus bergen!

Ausrüstungsgegenstände ablegen

Um einen Gegenstand in zeitkritischen Situationen möglichst schnell los zu werden, wählen Sie einfach die entsprechende Einsatzkraft erst mit einem Linksklick aus und klicken dann in der Aktionsleiste auf das Symbol „AUSRÜSTUNG ABLEGEN“.

- ⚠ **Aber Vorsicht!** Der auf diese Weise abgelegte Ausrüstungsgegenstand kann dann nicht mehr eingesammelt und wiederverwendet werden! Sie können Ihr Personal aber erneut beim entsprechenden Fahrzeug ausrüsten. Dort gehen die Ausrüstungsgegenstände niemals aus.

Detaillierte Informationen über Einsatz und Steuerung von Einsatzfahrzeugen und -kräften und deren Ausrüstung erhalten Sie über das jeweilige Einsatz-Display (siehe „Das Einsatz-Display“ im Kapitel „Das Alarmierungs-Display“).

Ein Gebäude betreten und untersuchen

Einsatzkräfte können Gebäude betreten und diese durchsuchen, z.B. nach verletzten Personen. Um mit einer beliebigen Einsatzkraft ein Gebäude zu betreten, wählen Sie diese zunächst per Linksklick aus. Deuten Sie dann mit dem Mauszeiger auf das Gebäude Ihrer Wahl. Achten Sie darauf, ob sich der Mauszeiger in das Symbol „GE-BÄUDE BETRETEN“ verwandelt! Sollte dies der Fall sein, so kann das Gebäude mit einem Rechtsklick betreten werden – es sei denn, die Eingangstür ist verschlossen! Verschlossene Türen können mit Hilfe eines mit einer Axt ausgerüsteten Feuerwehrmanns eingeschlagen werden.

Wenn der Eingang frei ist, kann die selektierte Einsatzkraft in das Erdgeschoss, also das unterste Stockwerk des Hauses, gesteuert werden. Allerdings gibt es auch Gebäude, die ausschließlich über ein oben liegendes Stockwerk betreten werden können, wenn z.B. der Eingang zum Erdgeschoss blockiert ist; in diesem Fall muss zunächst einmal ein Drehleiterfahrzeug (DLK) am Gebäude installiert werden, mit dessen Hilfe dann die Einsatzkraft in das obere Stockwerk des Gebäudes transportiert werden kann. Rufen Sie das DLK über die Fahrzeugauswahl auf und erfahren Sie über das Einsatz-Display Näheres zum Einsatz des Fahrzeugs an begehbaren Gebäuden!

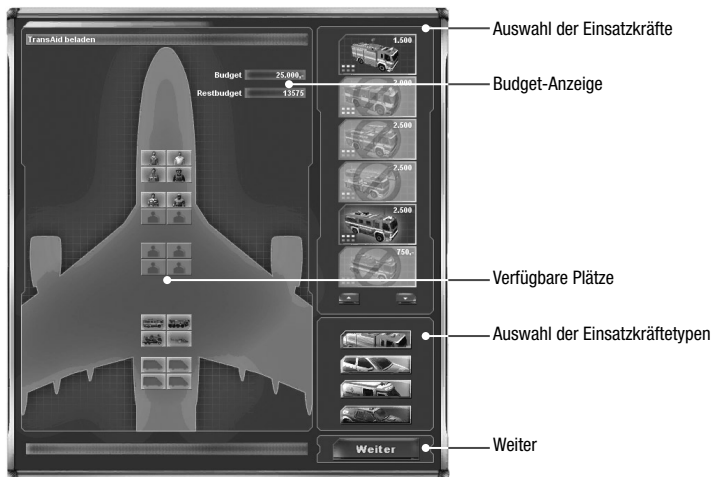
Betritt eine Einsatzkraft ein Gebäude, so wird der obere Teil des Gebäudes bis hin zum Stockwerk, in dem sich die Einsatzkraft befindet, automatisch ausgeblendet, d.h. Sie können die inneren Räumlichkeiten direkt einsehen. Soll eine Einsatzkraft ein Gebäude verlassen, so wählen Sie sie im Inneren des Gebäudes an und klicken dann auf den gewünschten Zielort außerhalb. Die Person setzt sich in Bewegung; sobald sie das Gebäude verlässt, wird dessen Innenansicht wieder geschlossen, es sei denn, dort befinden sich noch weitere Einsatzkräfte.





AUSLANDSEINSÄTZE: DAS TRANSPORTFLUGZEUG „TransAid“

Das TransAid ist ein Großraumflugzeug der Technischen Hilfskräfte und wird dazu eingesetzt, Einsatzkräfte und -fahrzeuge über weite Strecken zu transportieren. Wenn Sie im Laufe des Spiels die Möglichkeit bekommen, ein „TransAid“ für einen Auslandseinsatz einzusetzen, müssen Sie es zunächst einmal mit Einsatzkräften be-laden, bevor die eigentliche Mission startet.



- **Verfügbare Plätze.** Hier wird der Innenraum des TransAid schematisch dargestellt. Insgesamt ist Platz für 12 Einsatzkräfte und 8 Fahrzeuge vorhanden. Um einen freien Platz im Flugzeug zu besetzen, wählen Sie zunächst den Einsatzkraft-Typ per Klick auf das entsprechende Symbol in der „Auswahl der Einsatzkräftetypen“ an. Wählen Sie danach in der „Einsatzkraft-Auswahlleiste“ per Linksklick ein Fahrzeug oder eine Person aus. Die ausgewählte Einsatzkraft wird auf einen freien Platz im Flugzeug gesetzt. Ein Linksklick auf einen belegten Platz entfernt die jeweilige Einheit wieder.
- **Auswahl der Einsatzkräftetypen.** Mit einem Klick auf eines der Symbole wählen Sie die entsprechende Einsatzkategorie aus: Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst und Technische Hilfskräfte. Die dazugehörigen Fahrzeuge und Personen sind dann in der „Einsatzkraft-Auswahlleiste“ verfügbar.
- **Auswahl der Einsatzkräfte.** Hier können Sie mit einem Linksklick auf ein Fahrzeug oder eine Person jeweils einen freien Platz im TransAid belegen.

- **Budget-Anzeige.** Analog zu den Anzeigen im Alarmierungs-Display sehen Sie an dieser Stelle Ihr aktuelles Budget und Ihr verbleibendes Budget.
- **Weiter.** Mit einem Klick auf das Symbol „WEITER“ wird das Flugzeug mit den Einsatzkräften, mit denen Sie es besetzt haben, ins Einsatzgebiet geschickt.

Im Zielgebiet werden die Einheiten automatisch entladen und der eigentliche Einsatz beginnt.

ÜBERSICHT IM EINSATZGEBIET

- **Die Ansicht des Einsatzgebietes: Drehen, Kippen und Zoomen.** Um Ihren Blickwinkel ins Einsatzgebiet zu verändern, bieten sich Ihnen diverse Möglichkeiten. Drehen Sie die Kamera, die Ihnen das Einsatzgebiet zeigt, indem Sie die mittlere Maustaste bzw. das Mausrad gedrückt halten und die Maus nach links und rechts bewegen. Kippen Sie die Kamera, indem Sie die mittlere Maustaste bzw. das Mausrad gedrückt halten und die Maus nach oben und unten bewegen. Fahren Sie die Kamera näher an das Geschehen heran bzw. weiter davon weg, indem Sie am Mausrad drehen.

Die Übersichtskarte

Gerade in späteren Einsätzen steuern Sie eine Vielzahl von Einheiten und Fahrzeugen in großen Einsatzgebieten. Einen Überblick über deren Standorte bietet die Übersichtskarte. Es handelt sich dabei um eine verkleinerte Karte des Einsatzgebietes. Auf dieser werden die Einheiten der Polizei, Feuerwehr, Rettungsmannschaften und der Technischen Hilfskräfte mit verschiedenfarbigen Markierungen dargestellt.

Darüber hinaus können weitere Markierungen auf der Karte auftauchen:

Es werden verletzte und ertrinkende Personen, die nicht z.B. durch Trümmer oder in Fahrzeugwracks verborgen sind, angezeigt, außerdem sämtliche Brandherde im Einsatzgebiet. Zusätzlich gibt es auch Markierungen für Stellen im Einsatzgebiet, an denen eine Pontonbrücke aufgebaut oder ein Motorboot zu Wasser gelassen werden kann. Diese Markierungen sind allerdings erst dann sichtbar, wenn Sie ein entsprechendes Einsatzfahrzeug im Einsatzgebiet auswählen, also einen Brückenleger bzw. ein Transportfahrzeug mit Motorboot oder ein Motorboot, das sich bereits im Wasser befindet. Weiterhin gibt es – je nach Spielsituation – Sondersymbole, die z.B. fliehende Verbrecher u.a. anzeigen.

Der offene Rahmen in der Übersichtskarte stellt den aktuellen Bildschirmarschnitt in der Ansicht des Einsatzortes dar. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste in die Karte hinein, um die Position des Rahmens dort zu verändern; der Bild-

schirmausschnitt des Einsatzortes wird dieser Position folgen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, so können Sie den Rahmen in der Übersichtskarte bewegen; dabei bewegt sich der Bildschirmausschnitt mit.

Haben Sie im Einsatzgebiet eine oder mehrere Einheiten ausgewählt, können Sie diese auch mit einem Rechtsklick auf eine Stelle in der Karte zum entsprechenden Punkt im Einsatzgebiet bewegen. Ebenso können Sie, nachdem Sie im Alarmierungs-Display eine Einheit per Mausklick auf das Symbol „SENDEN ZU“ alarmiert haben, diese mit einem anschließenden Rechtsklick auf die Übersichtskarte an eine geeignete Stelle schicken.

Im unteren Bereich der Übersichtskarte können Sie einige Symbole erkennen. Sie stehen für folgende weitere Übersichtsoptionen:

- **Anzeige von Bränden, frei zugänglichen Opfern, Einsatzpersonal und Einsatzfahrzeugen.** Klicken Sie das jeweilige Symbol an, um alle zugehörigen Markierungen aus- und wieder einzuschalten. Wenn Sie z.B. ausschließlich am Standort Ihrer Fahrzeuge interessiert sind und die Punkte, die Ihr Personal darstellen, Sie in der Übersicht stören, dann wird Ihnen ein Linksklick auf das Personen-Symbol weiter helfen.
- **Kameraposition merken / aufrufen.** Wählen Sie einen Bildschirmausschnitt Ihrer Wahl und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf eines der drei Augensymbole. Das Spiel merkt sich den aktuellen Bildschirmausschnitt. Wenn Sie danach mit der linken Maustaste erneut auf das entsprechende Symbol klicken, wird genau dieser Bildschirmausschnitt in der Übersicht des Einsatzortes wieder dargestellt. Mit einem Rechtsklick auf das Symbol wird die gespeicherte Position wieder gelöscht. Sollte es also einen Platz im Einsatzort geben, den Sie immer wieder betrachten möchten, so merken Sie ihn sich mittels dieser Funktion!

Die Nachrichtenleiste

Diese Leiste, ein fester Bestandteil des Kontroll-Displays, wird automatisch ausgefahren, wenn Sie von Einsatzkräften im Einsatzgebiet oder von Ihrem Supervisor wichtige Meldungen zur aktuellen Situation vor Ort erhalten, und wenn Sie Personen im Einsatzgebiet befragen, kontrollieren oder mit ihnen verhandeln. Achten Sie unbedingt auf eingehende Nachrichten, die normalerweise auch gleichzeitig per Funk an Sie übermittelt werden! Der erfolgreiche Abschluss eines Einsatzes kann von der richtigen Auswertung solcher Nachrichten abhängen!

Die Landkarte

Sobald Sie ein Einsatzfahrzeug über das Alarmierungs-Display ins Einsatzgebiet gesendet haben, können Sie seine Fahrt auf der Landkarte verfolgen. Diese wählen Sie mittels Linksklick auf das entsprechende Symbol im Kontroll-Display auf, das Sie bei geschlossenem Alarmierungs-Display jederzeit durch Klicken auf das Öffnen/Schließen-Symbol am unteren Rand des Displays aufrufen können.

Jedem Fahrzeug wird dabei eine Anzeige zugeordnet, auf der Sie Fahrzeugbezeichnung, Anzahl der im Fahrzeug transportierten Einsatzkräfte sowie die Zeit bis zum Eintreffen des Fahrzeugs am Einsatzort ablesen können.

Darüber hinaus können Sie - wenn Sie in der Kampagne zwischen den speziellen Einsätzen in Ihrer Stadt für Ruhe und Ordnung sorgen - neue Missionen auf der Landkarte auswählen. Ein neues Einsatzgebiet wird erst dann angezeigt, wenn Sie alle von Ihrem Supervisor gestellten Ziele erreicht haben.

Mehr zu dieser Funktion der Landkarte lesen Sie im Kapitel „Die Kampagne: Ihre Stadt und spezielle Einsätze“.

Die Infoleiste

Wenn Sie eine Einsatzkraft oder -fahrzeug im Einsatzgebiet auswählen, können Sie den Zustand der entsprechenden Einheit anhand des zugehörigen Status-Balkens in der Infoleiste ablesen. Dort ist das selektierte Fahrzeug und seine Besatzung bzw. die ausgewählte Einsatzkraft und ihre Ausrüstung zu sehen. Auch der Status von ausgeübten oder möglichen Tätigkeiten wird dort dargestellt; so erkennen Sie z.B. in der Infoleiste, wenn ein Arzt eine verletzte Person untersucht, und erhalten darüber hinaus Informationen über Zustand und Transportfähigkeit des Patienten.

Dabei werden Symbole für Rettungstransportwagen und Rettungshubschrauber angezeigt; ist eines der Symbole grau, wird der Patient in seinem gegenwärtigen Zustand den Transport mit diesem Transportmittel nicht überleben.

Wenn Sie ein Fahrzeug ausgewählt haben, das mit mindestens einer Einsatzkraft besetzt ist, können Sie den Zustand der Einsatzkraft am Statusbalken neben ihrem Miniportrait erkennen. Mit einem Linksklick auf das Mini-Portrait einer Einsatzkraft lassen Sie diese aus dem Fahrzeug aussteigen.

Die Infoleiste verfügt außerdem über einen separaten Videobildschirm, der sich bei Bedarf automatisch öffnet. Hier wird sich gelegentlich Ihr Supervisor bei Ihnen melden, um die neuesten Aufgabenstellungen und Hinweise durchzugeben (vgl. Sie dazu den Abschnitt „Der Supervisor“ im Kapitel „Großeinsätze in der Kampagne“).

GROSSEINSÄTZE IN DER KAMPAGNE

In der Kampagne von *EMERGENCY 4* können Sie die 20 speziellen Großeinsätze auf verschiedene Arten abschließen.

- **Einsatz gelungen.** Um ein Einsatzszenario erfolgreich zu bestehen, müssen Sie alle Einsatzziele erreichen. Diese können Sie jederzeit über das Symbol „Aufgaben“ des Kontroll-Displays abrufen. Ihr Supervisor wird eine abschließende Analyse des Einsatzes vornehmen, aus der Sie erfahren können, wie effizient Sie den abgeschlossenen Einsatz bewältigt haben, und wie Sie Ihre Leistungen eventuell noch verbessern können.
- **Effizienz.** Wichtige Kriterien für die Bewertung Ihrer Einsatzleitung: Dauer des Einsatzes, Material- und Personenschäden während des Einsatzes, Budgetbedarf usw. Die einzelnen Kriterien werden durch Balken angezeigt. Dabei bedeuten 100% Effizienz: Ihre Leistung war optimal, was das entsprechende Kriterium angeht. Jede Anzeige unter 100% bedeutet, dass Sie in diesem Bereich Ihre Leistungen noch verbessern können. Aus allen Einzelkriterien wird eine Gesamteffizienz für den Einsatz errechnet, wobei nicht alle davon den selben Stellenwert haben. Wenn Sie bei einem Einsatz besonders erfolgreich waren, wird Ihnen vielleicht sogar eine Auszeichnung verliehen!
- **Der Supervisor.** In *EMERGENCY 4* gibt es einen „Supervisor“, der Ihnen beratend zur Seite steht. Bei Bedarf wird Sie der Supervisor über den Videobildschirm in der Infoleiste kontaktieren. Er wird Ihnen neue Aufgaben stellen und erfolgreich gelöste Aufgabenstellungen bestätigen. Darüber hinaus bewertet er Ihre Leistungen – sowohl bei abgeschlossenen als auch bei gescheiterten Missionen. Achten Sie unbedingt auf die Meldungen des Supervisors, sie könnten der Schlüssel zu Ihrem Erfolg sein!
- **Einsatz fehlgeschlagen.** Können Sie nicht alle Missionsziele erfüllen, so schlägt der Einsatz fehl. Sie erhalten eine entsprechende Meldung Ihres Supervisors, aus der der Grund für den Abbruch hervorgeht. So lernen Sie über die Fehler, die Sie gemacht haben, und können diese beim erneuten Spielen des Einsatzes vermeiden.
- **Auszeichnungen.** Für den besonders effizienten Einsatz diverser Einsatzkräfte können Sie nach erfolgreichem Abschluss einer Mission eine Auszeichnung erhalten. Sie können sich alle Auszeichnungen, die Sie im Laufe einer Kampagne bereits erhalten haben, jederzeit ansehen, indem Sie ins Hauptmenü wechseln und dort das Kampagnen-Menü aufrufen. Ihre bereits erworbenen Auszeichnungen werden in diesem Bildschirm als Symbole angezeigt.

FREIES SPIEL: „ENDLOSSPIEL“ UND „HERAUSFORDERUNG“

Starten Sie ein „Freies Spiel“ im Hauptmenü wie folgt: Klicken Sie auf das Symbol „Freies Spiel“. Wählen Sie dann per Mausklick eines der beiden Einsatzgebiete aus: „Original“ ist das Original-*EMERGENCY 4*-Einsatzgebiet, „*DELUXE*“ ist das exklusive *DELUXE*-Einsatzgebiet mit vielen zusätzlichen Ereignissen, die Sie vor ganz neue Herausforderungen stellen.

Anders als in der Kampagne gibt es beim „Endlosspiel“ und in der „Herausforderung“ keine speziellen Großeinsätze. Sie wachen hier mit Ihren Einsatzkräften und -fahrzeugen ausschließlich über eine Stadt und reagieren auf alle Vorkommnisse, die Ihr Eingreifen nötig machen: Brände, Unfälle, Kriminalität. Wie im „echten Leben“ ist dabei unberechenbar, wann und wo Sie als Nächstes eingreifen müssen: Tag und Nacht kann in Ihrem Einsatzgebiet jederzeit etwas Unvorhergesehenes passieren.

Während das „Endlosspiel“ tatsächlich „endlos“ dauern kann – wie lange Sie spielen möchten, bleibt Ihnen vorbehalten, das Spiel endet, wenn Sie es beenden! – sollten Sie bei der „Herausforderung“ aufpassen, dass die Ereignisse im Einsatzgebiet nicht außer Kontrolle geraten. Anders als im „Endlosspiel“ treten bei der „Herausforderung“ mit fortdauernder Spielzeit immer mehr Vorkommnisse und Zwischenfälle auf, und Sie müssen immer rascher und geschickter vorgehen, wenn Sie die Lage im Griff behalten möchten.

Genau wie in der Kampagne befindet sich Ihre Fahrzeug- und Einsatzkräfte-Basis im Einsatzgebiet inmitten einer Großstadt. Fordern Sie ein Fahrzeug an, so entfällt eine längere Anfahrt des Fahrzeuges ins Einsatzgebiet. Dementsprechend wird auch die Landkarte überflüssig; Sie können sie nicht mehr über das Kontroll-Display aufrufen.

Beachten Sie, dass Ihnen hier lediglich ein eingeschränkter Fahrzeug-Pool zur Verfügung steht: Ihre Basis verfügt nur über eine bestimmte Anzahl von Fahrzeug-Stellplätzen! Zu Beginn des „Endlosspiels“ bzw. der „Herausforderung“ sind nicht alle Stellplätze belegt; das Budget, das Ihnen zur Verfügung steht, können Sie also in weitere Fahrzeuge investieren.

Rufen Sie die Fahrzeugauswahl auf, so wird in jedem Fahrzeug-Symbol zusätzlich eine Anzeige über die insgesamt vorhandene Stückzahl des entsprechenden Einsatzfahrzeuges dargestellt. Im zugehörigen Alarmierungs-Display können Sie dann die Anzahl Stellplätze in Ihrer Basis – und wie viele davon bereits von Einsatzfahrzeugen belegt sind – ablesen.

Möchten Sie Ihren Fahrzeugpark vergrößern und ein bestimmtes Fahrzeug einkaufen, so rufen Sie zunächst das Alarmierungs-Display des entsprechenden Fahr-

zeugtyps auf. Zusätzlich zu den bereits aus den Missionen der Kampagne bekannten „SENDEN“- und „SENDEN ZU“-Symbolen gibt es hier nun zwei weitere Symbole: „KAUFEN“ und „VERKAUFEN“. Überprüfen Sie Ihr Budget und klicken Sie dann auf „KAUFEN“, um Ihrem Fahrzeugpark ein weiteres Fahrzeug des ausgewählten Typs hinzuzufügen. Beachten Sie, dass die Gesamtanzahl Ihrer Einsatzfahrzeuge nicht die Zahl der Stellplätze Ihrer Basis überschreiten kann! Möchten Sie ein Fahrzeug verkaufen, um z.B. Platz in Ihrer Basis für einen anderen Fahrzeugtyp zu schaffen, klicken Sie im Alarmierungs-Display das Symbol „VERKAUFEN“ an.

Der Betrag, den Sie durch den Verkauf gewinnen, wird Ihrem Budget gutgeschrieben. Beträge, um weitere Fahrzeuge einzukaufen, erhalten Sie automatisch im Verlauf des Spiels; das Ihnen zugeteilte Budget wird regelmäßig aufgefrischt. Sie sollten nur lange genug „durchhalten“, bis die nächste Zahlung auf Ihrem Konto eintrifft.

Übrigens: Beschädigte Fahrzeuge können Sie im Einsatzgebiet mit Ihrem Ingenieur reparieren, sie werden aber – zumindest im Freien Spiel – auch in Ihrer Basis automatisch repariert, sobald sie dorthin zurückgekehrt sind!

Damit Sie erkennen können, wie gut Sie Ihre Arbeit erledigen, erhalten Sie darüber hinaus Punktegutschriften; Ihr Punktestand ist jederzeit im Navigations-Display sichtbar. Für jeden erfolgreich abgeschlossenen Einsatz erhalten Sie Punkte. Interessant wird Ihr Punktekonto dann vor allem im direkten Vergleich mit dem anderer Spieler: Bei Beendigung des Spiels haben Sie in der „Herausforderung“ die Möglichkeit, sich in einer Highscore-Liste im Internet zu „verewigen“. Ob Sie dabei einen vorderen Platz oder doch nur einen der hinteren Plätze belegen, entscheidet allein Ihr Punktestand!

DELUXE-Spieler kommen hier zusätzlich in den Genuss eines exklusiven Features: Sie erhalten, je öfter Sie spielen und je mehr Punkte Sie über all Ihre Spielesitzungen hinweg sammeln, Medaillen und Ränge, und steigen Schritt für Schritt immer weiter in der Hierarchie des Rettungsdienstes auf. Dabei wird Ihr Fortschritt bzw. Ihr aktueller Status in der Highscore-Liste im Internet angezeigt. Spielen Sie eine Karriere vom „Stellvertretenden Gruppenführer“ bis hin zum „Bundesleiter“ – oder sogar noch weiter!

Denken Sie auch daran, dass Sie nur während des „Endlosspiels“ Spielstände speichern bzw. laden können; in der „Herausforderung“ ist dies nicht möglich!

Im Multiplayer-Spiel spielen Sie grundsätzlich zusammen im Team mit anderen Spielern und versuchen gemeinsam, diverse katastrophale Ereignisse zu bewältigen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig agieren in einem speziellen Einsatzgebiet und beschützen

dabei Ihre Stadt vor vielfältigen Gefahren (Details erfahren Sie weiter unten im Abschnitt „Das Multiplayer-Spiel“).

MULTIPLAYER: „ENDLOSSPIEL“ UND „HERAUSFORDERUNG“

Wenn Sie im Hauptmenü das Symbol „Multiplayer“ anklicken, haben Sie danach in einem Untermenü mehrere Möglichkeiten, ein Multiplayer-Spiel zu erstellen, bzw. diesem beizutreten. Um ein Multiplayer-Spiel starten zu können, benötigen Sie zunächst einen Server. Jeder Spieler kann seinen Rechner zum Server machen.

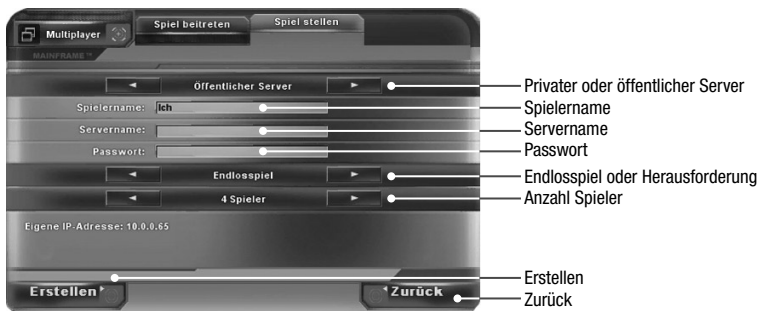
Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

Starten eines Multiplayer-Spieles

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol, wenn Sie ein neues Spiel im Internet oder in einem lokalen Netzwerk erstellen möchten.

Achtung: Für einen Internetserver muss eine Internet-Verbindung bereits bestehen! Danach stehen Ihnen mehrere Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

Spiel stellen



➤ **Privater oder öffentlicher Server:** Wählen Sie hier aus, ob Sie den Server in einem lokalen Netzwerk oder im Internet erstellen möchten.

➤ **Spielernamen:** Wenn Sie mit der linken Maustaste in dieses Eingabefeld klicken, können Sie anschließend einen eigenen Spielernamen eingeben.

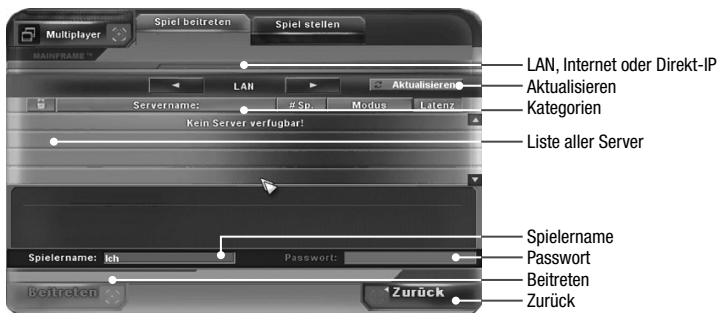
➤ **Servername:** Falls gewünscht, können Sie auch Ihren Server an dieser Stelle mit einem Namen versehen.

- **Passwort:** Hier können Sie Ihr Spiel mit einem Passwort schützen. Falls Sie ein Passwort vergeben haben, muss jeder Spieler, der dem Multiplayer-Spiel beitreten möchte, das entsprechende Passwort eingeben. Falls Sie kein Passwort vergeben, ist das Spiel nicht geschützt.
- **Endlosspiel oder Herausforderung:** Legen Sie über diese Auswahl den gewünschten Spielmodus fest. Details zu den beiden Spielvarianten können Sie im Kapitel „Freies Spiel: ‚Endlosspiel‘ und ‚Herausforderung‘“ nachlesen – die Spielmodi entsprechen sich im Freien Spiel und im Multiplayer-Spiel.
- **Anzahl Spieler:** Hier können Sie die gewünschte Höchstanzahl an Spielern einstellen. Es müssen mindestens zwei Spieler an einer Partie beteiligt sein.
- **Erstellen:** Nachdem Sie zuvor alle benötigten Angaben und Einstellungen gemacht haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol, um einen Server für ein neues Spiel zu starten.
- **Zurück:** Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, um zurück zum vorherigen Menü zu gelangen.

Ihr Rechner dient jetzt als Server. Sie gelangen automatisch in den „Warteraum“ (siehe Abschnitt „Der Warteraum“), wo Sie auf weitere Spieler warten und das Spiel auch starten können.

Spiel beitreten

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol, wenn Sie einem neuen Spiel im Internet oder in einem lokalen Netzwerk beitreten möchten.



- **LAN, Internet oder Direkt-IP:** Wählen Sie über die Auswahlssymbole den von Ihnen gewünschten Verbindungsmodus aus. Die weiteren Eingaben, die dann gemacht werden müssen, beziehen sich auf die Auswahl, die Sie hier getroffen haben.

Wenn Sie als Verbindungsmodus LAN oder Internet gewählt haben, stehen Ihnen folgende Ansichten und Optionen zur Verfügung:

- **Liste aller Server:** In dieser Liste sehen Sie alle aktuell verfügbaren Server. Sie müssen in dieser Liste einen Server per Mausklick markiert haben, um sich mit diesem per Klick auf das Symbol „Beitreten“ verbinden zu können! Hinter jedem Servernamen werden weitere Informationen angezeigt. Der jeweils zugehörige Latenz-Wert auf der rechten Seite beschreibt die Verbindungsqualität. Je höher der Wert, desto schlechter die Verbindung! Eine Latenz von weniger als 100 weist z.B. auf eine gute Verbindungsqualität hin – ein Latenzwert von über 500 könnte zu Behinderungen im Spielablauf führen.
- **Aktualisieren:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol, um die Liste aller Server zu aktualisieren.
- **Kategorien:** An dieser Stelle können Sie die vorhandenen Einträge in der Liste aller Server mit einem Linksklick auf eine der Spaltenüberschriften sortieren. Wenn Sie z.B. auf das Schlosssymbol klicken, wird nach passwortgeschützten Servern sortiert. Per Klick auf eine der anderen Kategorien können Sie nach weiteren Kriterien (Servername, Spieleranzahl, Spielmodus oder Latenz) sortieren.
- **Spielername:** Klicken Sie hier mit der linken Maustaste; anschließend können Sie über Ihre Tastatur einen Spielernamen für sich eingeben. Über diesen Namen können Ihre Mitspieler Sie z.B. im Chat identifizieren.
- **Passwort:** Wenn zum Beitreten eines Servers ein Passwort verlangt wird, müssen Sie dieses hier eingeben.
- **Beitreten:** Nachdem Sie alle oben genannten Eingaben gemacht haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol, um einem ausgewählten Server beizutreten. Beachten Sie bitte, dass Sie in der Serverliste einen Server mit der linken Maustaste markieren müssen! Denken Sie auch daran, dass Sie nicht in eine bereits laufende Multiplayer-Partie einsteigen können! Server, auf denen bereits eine Partie läuft, werden in der Serverliste mit grauer Schrift dargestellt. Sie gelangen nun automatisch in den „Warteraum“, wo Sie auf weitere Spieler warten können und wo das Spiel vom Serverbetreiber auch gestartet werden kann.

- **Zurück:** Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, wenn Sie zum vorherigen Bildschirm zurückkehren möchten.

Wenn Sie den Verbindungsmodus Direkt-IP gewählt haben, stehen Ihnen folgende Ansichten und Optionen zur Verfügung:

- **IP-Adresse:** Geben Sie an dieser Stelle die IP-Adresse eines Ihnen bekannten Servers (im Internet oder im LAN) ein.

Des Weiteren können Sie in die vorgesehenen Felder (wie bereits oben beschrieben) einen Spielernamen, sowie ein evtl. benötigtes Passwort eingeben, und dem Spiel beitreten oder den Vorgang abbrechen.

Der „Warteraum“

Von hier aus wird das eigentliche Spiel gestartet. Spieler warten hier auf weitere Teilnehmer, bevor das Spiel begonnen wird. Sie können dabei bereits die Chatfunktion des Spiels nutzen (s.u.)

Jeder Spieler im Warteraum besitzt folgende Aktionsmöglichkeiten:

- **Bereit:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol, wenn Sie zum Spielstart bereit sind. Wenn alle Spieler „bereit“ sind, kann das Spiel vom Serverbetreiber gestartet werden.
- **Zurück:** Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol klicken, gelangen Sie zurück ins vorherige Menü.

Der Serverbetreiber besitzt zusätzlich - über nur für ihn sichtbare Symbole - folgende Aktionsmöglichkeiten:

- **Ausschließen:** Klickt der Betreiber des Servers auf das „Ausschließen“-Symbol hinter einem Spielernamen in der Liste, so wird der betreffende Spieler aus dem Warteraum entfernt. Sein Platz wird nun frei für einen anderen Spielteilnehmer.
- **Start!:** Haben alle teilnehmenden Spieler Ihr „Bereit“-Symbol angeklickt, kann der Serverbetreiber auf das nun aktive „Start!“-Symbol klicken, um das gemeinsame Multiplayer-Spiel zu beginnen!

Bitte beachten Sie: Wenn Sie mit einer laufenden Internet-Verbindung einen Server im Internet erstellen oder einer Multiplayer-Partie im Internet beitreten möchten, wird automatisch Ihre Spielversion geprüft und ggf. auf die neueste Version gepatcht. Sie können im Internet nur mit der neuesten Spielversion spielen!

Chatten

Alle Teilnehmer (Spieler und Serverbetreiber) eines Multiplayer-Spiels können sich im Warteraum sowie im Spiel selbst miteinander unterhalten. Der Spieler schreibt in die Eingabezeile des Chat-Bereichs eine Nachricht, die er seinen Mitspielern zukommen lassen möchte, und sendet diese durch Drücken der „Enter“-Taste ab. Das Geschriebene kann nun von allen Mitspielern im Warteraum bzw. im Spiel gelesen werden.

Das Multiplayer-Spiel

Grundsätzlich bleiben im Multiplayer-Spiel alle Mechanismen, die Sie aus dem „Freies Spiel“ kennen, erhalten: Fahrzeugpool, Basis, Budget usw. Lesen Sie das Kapitel „Freies Spiel: ‚Endlosspiel‘ und ‚Herausforderung‘“, wenn Sie damit noch nicht vertraut sind!

Sie sollten beachten, dass Sie auch im Multiplayer-Spiel nur über eine eingeschränkte Anzahl von Stellplätzen für Ihre Fahrzeuge verfügen. Die Spielerguppe kontrolliert dabei gemeinsam einen Fahrzeugpool.

Auch das Budget, mit dem Fahrzeuge und Einsatzpersonal alarmiert werden können, gilt für alle Spieler gemeinsam. Einen Zuschuss zu Ihrem Budget erhalten Sie mit Verstreichen der Spielzeit; je länger die Spieler durchhalten, desto mehr Geld für den Einsatz der Einsatzkräfte erhalten sie.

Fahrzeuge, die sich auf Stellplätzen in der Basis des Einsatzgebietes befinden, können über das Alarmierungs-Display jederzeit von jedem Spieler verkauft werden, dazu ist keine Erlaubnis der anderen Spieler notwendig – eine gegenseitige Absprache ist jedoch sinnvoll.

Nutzen Sie das Chat-Fenster; drücken Sie die Taste „T“, geben Sie den Text, den Sie an Ihre Mitspieler versenden wollen, über die Tastatur ein und drücken Sie die „Enter“-Taste! Ohne gegenseitige Absprachen werden Sie im Multiplayer-Spiel nicht sehr weit kommen!

Insgesamt können bis zu vier Spieler an einer Multiplayer-Partie teilnehmen.

Jeder Spieler kann dabei von Spielbeginn an ein Fahrzeug alarmieren, d.h. besetzen und ins Einsatzgebiet entsenden, sobald er einen Bedarf dafür feststellt. Sendet Spieler A ein Einsatzfahrzeug samt Personal ins Einsatzgebiet, so unterstehen die entsprechenden Einsatzkräfte von da an ausschließlich Spieler A. Nur er kann sie steuern, kein anderer Spieler hat Zugriff auf „seine“ Einheiten – bis er die Einheiten „ZURÜCK ZUR BASIS“ geschickt hat.

Sobald sich das Fahrzeug wieder im Fahrzeugpark befindet, kann es von einem anderen Spieler losgesendet werden. Genauso steuert auch Spieler B „seine“ Einheiten

– und so weiter. Die Einheiten jedes Spielers sind mit entsprechenden Symbolen markiert.

Zu Beginn einer Multiplayer-Partie können zunächst einmal alle Spieler ein erstes Einsatzfahrzeug samt Besatzung ins Einsatzgebiet senden. Danach läuft das Anfordern und das Entsenden von Einsatzkräften ausschließlich nacheinander ab: Zunächst holt Spieler A ein Fahrzeug samt Personal ins Einsatzgebiet, erst dann ist Spieler B an der Reihe, danach Spieler C, Spieler D – und dann wieder Spieler A usw. Jeder Spieler kann „seine“ Einheiten im Einsatzgebiet jederzeit steuern, aber er kann eine neue Einheit erst dann anfordern, wenn er dazu an der Reihe ist! Ist ein Spieler an der Reihe, ein Fahrzeug zu alarmieren, so öffnet sich im Videofenster des Supervisors eine entsprechende Anzeige. Jeder Spieler hat nur einen bestimmten Zeitraum, in dem er seine Alarmierung vornehmen kann – dieser Zeitraum wird im Videofenster des Supervisors angegeben. Wobei ein Spieler auch immer, wenn die Reihe an ihm ist, ein Fahrzeug zu alarmieren, seinen „Zug“ überspringen kann, indem er auf das Symbol „Weiter“ im Videofenster klickt. Welcher Spieler gerade an der Reihe ist, ein Fahrzeug zu alarmieren, können Sie ebenfalls auf dem Videomonitor des Vorgesetzten erkennen; der entsprechende Spielernamen wird dort jeweils hervorgehoben. Sie und Ihre Mitspieler werden nur dann ein effektiv arbeitendes Team bilden, wenn Sie sich bei wichtigen Entscheidungen untereinander absprechen; dazu zählt natürlich auch, wer wann welche Einsatzkräfte ins Einsatzgebiet holen darf! Letztendlich müssen Sie im Multiplayer-Spiel Ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen – Sie werden brenzlichen Situationen gegenüber stehen, die Sie nur gemeinsam bewältigen können!

Beenden Sie eine Multiplayer-Partie, so werden Ihnen zwei Auswertungen präsentiert. Zum Einen eine Spieler-Rangliste; dort können Sie ablesen, welcher Spieler der effektivste Ihres Teams war. Während des Spiels erhält jeder Spieler – je nach Qualität und Quantität der Aktionen, die er im Einsatzgebiet ausführt – Auszeichnungen, die bei Spielende in Medaillen „umgerechnet“ werden. Je mehr Auszeichnungen ein Spieler erhält, desto mehr Medaillen wird er zum Schluss besitzen. Den aktuellen Spieler-Ranglisten-Stand können Sie jederzeit per Aufruf des Kontroll-Displays erfahren. Zum Anderen gibt es einen Team-Highscore, den Sie bzw. der Betreiber des Servers im Internet veröffentlichen kann.

Die Internet-Highscoreliste mit allen Highscores aus der „Herausforderung“ der Spielmodi Freies Spiel (Freeplay) und Multiplayer finden Sie unter http://www.emergencyranking.de/em4_rank

Bitte beachten Sie: Grundsätzlich ist während eines Multiplayer-Spieles kein Speichern und Laden von Spielständen möglich!

DER EDITOR – ERSTELLEN VON MODIFIKATIONEN

Starten Sie den *EMERGENCY4* Editor, mit dem Sie eigene Missionen erstellen und diverse Veränderungen am Originalspiel vornehmen können, nach der Installation des Spiels aus der SIXTEEN-TONS-Programmgruppe (Voreinstellung) des Windows Startmenüs heraus. Eine Anleitung für den Editor liegt auf der *EMERGENCY4* Spiele-CD im PDF-Format vor. Um dieses Format anzeigen und lesen zu können, benötigen Sie das kostenlose Programm „Adobe Acrobat Reader“.

CREDITS

EMERGENCY 4

Development

sixteen tons entertainment
a label of
Promotion Software GmbH
www.sixteen-tons.de

Idea & Executive Producer

Ralph Stock

Project Manager

Carsten Lindner

Lead Gamedesign

Michael Stigler

Art Director &

Lead Leveldesign

Lars Klinsiek

Lead Programming

Nico Bohnsack

Programming

Andreas Eppler
Daniel Groll
Marc Irsch
Kai Stammerjohann
Denis Schluchter
Michael Zeifelder

Lead Programming

Multiplayer

Andreas Eppler

Programming

Multiplayer

Lin Luo
Michael Zeifelder
Jürgen Hoffmann

Game Engine Programming

Volker Arweiler

3D Engine

TRINIGY VISION ENGINE

Gamedesign

Felix Zirwes

Leveldesign

Sascha Urbanek
Jan Reichel
Bernd Reintgen

Additional Leveldesign

Andrew Geier
René Jochum
Timo Korte

Project Assistant

René Jochum

2D/3D Art

Erstellung der In-Game 3D
Objekte, Gebäude, Fahr-
zeuge, Charaktere und
Charakteranimationen:
Rocketbox Studios GmbH,
Hannover

UI-Design & Video Character Animation

PIXABLE STUDIOS

Projektmanager

Tino Barth

3D Animation

Frank Lenhard

3D Modelling

David Bruce

2D Graphics

Anja Maleta Martin Franke
Martin Suhr
Danny Bruchmann
Renate Reisky
Frank Erler

Additional Effects

Marcel Haller

Video Design

The Light Works

Supervisor

Tobias Richter

Modelling & Animation

Arne Langenbach
Peter Hecker
Oliver Nikelowski
Tobias Richter

Additional Modelling

Daniel Kochlowski
Andreas Reimer
Iring Freytag
Oliver Stark
Kian Saemian

SFX & Music

Original Music & Sound Design

Dynamedion
www.dynamedion.com
Pierre Langer
Tilman Sillescu
Alexander Röder
Alex Pfeffer
Christian Hartung

Additional Sound Design

Nugel Bros Music
www.nugelbrosmusic.de
Ingo Nugel
Henning Nugel

Voice Recordings

**Voice Studio
& Recording Engineer**
Uwe Rasch

Actors

Joachim Jung
Christoph Wettstein
Dagmar Kötting
Stephan Schäfer

SFX Voice Recordings

Uwe Rasch
Testing Supervisor
Sascha Urbanek
Torben Hopmann

Testing

Emrah Ergin
Björn Schick
Thomas Kreuz
Giosue Fierravanti
Sascha Rehm
Shannon Kunarathnam
Patrick Zechelt
Julian Armbruster
Christian Grummes
Katrin „Fee“ Kanzler
Jens Gogolek
Munir Khleif
Lorenz Welter
Stephan Lehmann
Sven Lierzer
Daniel Feckler
Alexander Vollmer
Sven Vollmer
Meike Reintgen
Sepehr Saberi
Lars Zoller
Jens Fischer
Jonas Lindner
Umut TokmakMartin
Konnerth
Satoshi Leinss
Alexander Schnapper
Matthias Kramer
Thomas Kick
Timo Korte
Bastian Höbel
Simon Stratmann
Simon Dörr
Norman Knapp
Martin Kuhn
Tamer Ergin
Arnold Müllner
Andreas Buttgeret
Christian Maurer
Felix Zirwes
Johannes Klein
Fabian Aulke
Thorsten Kutska

Janna Schramm
Sebastian Funke

EMERGENCY 4 DELUXE

Development

sixteen tons entertainment
a label of Promotion Software
GmbH
www.sixteen-tons.de

Idea & Executive Producer

Ralph Stock

Project Manager

Ralph Stock

Lead Gamedesign

Michael Stigler

Art Director & Lead Leveldesign

Lars Klinksiek

Lead Programming

Nico Bohnsack

3D Engine

TRINIGY VISION ENGINE

Gamedesign

Michael Stigler

Leveldesign

Sascha Urbanek
Jan Reichel
Bernd Reintgen

Project Assistant

Jasmin Sengupta

2D/3D Art

Erstellung der In-Game 3D

Objekte, Gebäude, Fahrzeuge,
Charaktere und
Charakteranimationen:
Rocketbox Studios GmbH,
Hannover

Video Character Animation

PIXABLE STUDIOS

Projektmanager

Tino Barth

3D Animation

Frank Lenhard

Video Design

The Light Works

Supervisor

Tobias Richter

Modelling & Animation

Arne Langenbach

Peter Hecker

Oliver Nikelowski

Tobias Richter

SFX & Music

Original Music & Sound Design

Dynamedion

www.dynamedion.com

Pierre Langer

Alex Pfeffer

Michael Schwendler

Voice Recordings

Voice Studio & Recording

Engineer

Uwe Rasch

Actors

Joachim Jung

Dagmar Kötting

SFX Voice Recordings

Uwe Rasch

Testing

Meike Reintgen

Lorenz Welter

Jonas Lindner

Arnold Müllner

➤ Halten Sie sich auf dem Laufenden, was *EMERGENCY 4* betrifft - besuchen Sie die *EMERGENCY 4* Homepage im Internet unter **www.emergency4.de**!

➤ Bei Problemen mit der Installation oder Fragen zu *EMERGENCY 4* bitte E-Mail an: **support@emergency4.de**

© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das *EMERGENCY 4* Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten.

RECHTLICHE HINWEISE

Für EMERGENCY4 wurden folgende unterstützenden Komponenten eingesetzt:

Trinigy Engine

All materials of the Trinigy Engine are copyrighted © by Trinigy GmbH, Germany, and may be used, copied, reproduced, downloaded, republished, broadcast, posted, transmitted or linked only for your personal and non-commercial use. Use can be made only with prior written consent that can be obtained from info@trinigy.de. Use of the engine does not infer any licence to use the name or trademarks of Trinigy GmbH or any third party. It is strongly forbidden to separate the engine from the game, to disassemble or to reverse engineer the software. The engine may be used only for lawful purposes and your use must not infringe the rights of, or restrict or otherwise inhibit the use or enjoyment of the engine by any third party. Trinigy GmbH will not be liable for any damages whatsoever, whether direct or consequential arising from your use of the game.

Open Dynamics Engine

Copyright © 2001-2003, Russell L. Smith. All rights reserved.

CINT C++ Interpreter

Copyright © 1995-2004 Masaharu Goto

OggVorbis

Copyright © 1994-2002 by the Xiph.Org Foundation <http://www.xiph.org>

OPCODE Collision Detection

zLib

LingCom SDK

Copyright © 2006 LingCom GmbH. Alle Rechte vorbehalten

LIZENZVEREINBARUNG

Wichtiger Hinweis: Bitte lesen Sie diese Lizenzvereinbarung durch, bevor Sie zu spielen beginnen. Die Vereinbarung gewährt Ihnen die Lizenz, das von Promotion Software GmbH entwickelte Spiel *EMERGENCY4* (im Folgenden „das Spiel“) zu verwenden und enthält Regelungen zu Garantie und Haftung. Wenn Sie die Lizenzvereinbarung bestätigen, erkennen Sie die enthaltenen Bedingungen an. Der Begriff „Spiel *EMERGENCY4*“ umfasst das von der Lizenzvereinbarung abgedeckte Softwareprogramm sowie alle damit verbundenen Dokumentationen und Aktualisierungen, die von Promotion Software GmbH zur Verfügung gestellt werden.

1. Diese Vereinbarung gewährt Ihnen das Recht, das Spiel zu privaten, nicht kommerziellen Zwecken auf einem Computer zu nutzen. Es ist nicht gestattet, jegliche Warenzeichen- und Urheberrechtshinweise oder sonstige Eigentumsklauseln zu entfernen oder abzuändern.
2. Das Spiel ist Eigentum von Promotion Software GmbH und durch Urheberrecht und Warenzeichen gesetzlich geschützt.
3. Es ist untersagt, die Software des Spiels zu dekompilem, zurückzuentwickeln, zu disassemblieren oder auf andere Weise zu bearbeiten, außer im gesetzlich erlaubten Rahmen. Ebenfalls ist es untersagt, die Software des Spiels abzuändern, zu vervielfältigen, zu verkaufen, zu vermieten, zu übertragen, weiterzuverkaufen, zu vertreiben oder Ableitungen des Spiels bzw. seiner Bestandteile zu erstellen. Ihnen werden keinerlei geistige Eigentumsrechte übertragen.
4. Unautorisierte Vervielfältigung, Bearbeitung, Verleih, Vermietung, Austausch, Ausleihen oder öffentliche Vorführung des Spiels bzw. jeglicher Bestandteile des Spiels sind strengstens untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.
5. Das Spiel wird Ihnen kostenlos und wie vorliegend ohne Garantie zur Verfügung gestellt, einschließlich doch nicht beschränkt auf eine Gewährleistung bezüglich der Qualität, der Eignung zu einem bestimmten Zweck und dem Ausschluss von Rechtsverletzungen. Ihre Rechte als Verbraucher werden nicht beeinträchtigt.
6. PROMOTION SOFTWARE GMBH UND IHRE ZULIEFERER KÖNNEN WEDER FÜR INDIKRETE, SPEZIELLE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN (TOD ODER PERSONENSCHÄDEN AUSGENOMMEN) NOCH FÜR JEGLICHE GESCHÄFTSVERLUSTE, GEWINN-EINBUSSEN, VERLUSTE VORAUSSICHTLICHER ERSPARNISSE ODER ÄHNLICHES VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN, SEI ES AUFGRUND EINES VERTRAGSBRUCHS, UNERLAUBTER HANDLUNGEN (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT), PRODUKTHAFTUNG ODER SONSTIGEN GRÜNDEN, SELBST WENN PROMOTION SOFTWARE GMBH ODER IHRE ZULIEFERER VON DER MÖGLICHKEIT SOLCH EVENTUELLER SCHÄDEN KENNTNIS HATTEN.
7. Alle Parteien unterliegen der Rechtsprechung der Bundesrepublik Deutschland.

Fragen zur Vereinbarung richten Sie bitte an:

Promotion Software GmbH, Kundensupport, Karlstraße 3, D-72072 Tübingen

Das starke Doppel

Bei Ihrem
Zeitschriftenhändler
oder im Abo



Damit Sie immer
informiert sind, was
bei Feuerwehr und
Rettungsdienst läuft.

Bestellen Sie direkt!

Abo- und Vertriebsservice, Feuerwehr-Magazin, Heuriedweg 19, 88131 Lindau,
Fax 0 18 05 / 2 60 - 1 01 (12 Cent/min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom)

Internet: www.feuerwehrmagazin.de

eMail: shop.feuerwehrmagazin@guell.de oder abo.feuerwehrmagazin@guell.de

Schweiz: Telefon 0 71 / 3 10 01 18, Fax 00 49 / 18 05 / 2 60 - 101

Verlag: Ebner Verlag GmbH & Co. KG, Karlstraße 41, 89 073 Ulm

