

HANDBUCH

Rosenburg Modifikation

OG EXPERIENCE

Inhalt

1. Rosenberg Multiplayer	3
2. Stadt Rosenberg	4
3. Einsatzfahrzeuge im Überblick	5
4. Die AAO der Feuerwehr Rosenberg	10
5. Aufteilung der Wachen im Multiplayer	14
6. Installation der Modifikation	15
7. Installation Interface	15
8. Start der Modifikation	16
9. Spielablauf	17
10. Funktionen	18
8.1. Einstellungen und Debug-Leitstelle	19
8.2. Feuerwehr	21
8.3. Rettungsdienst	25
11. Technische Hinweise	27

1. Rosenberg Multiplayer

Die vorliegende *Rosenburg Multiplayer Modifikation* (ROBMP) stellt eine fiktive Stadt in Baden-Württemberg im fiktiven Landkreis Fuchsburg mit etwa 8.000 Einwohnern dar. Die Feuerwehr Rosenberg besitzt dementsprechend mehrere freiwilligen Abteilungen. Hauptaugenmerk dieser Modifikation ist es, eine kleinere freiwillige Feuerwehr einigermaßen realistisch sowie multiplayerfähig darzustellen. Einheiten des Rettungsdienstes von verschiedenen Hilfsorganisationen, sowie der Polizei, sind ebenfalls vorhanden, diese sind ebenso wie unterstützende Einheiten der Feuerwehr außerhalb der Karte stationiert.

Die Modifikation ist auf den Singleplayer oder auf zwei Spieler im Multiplayer ausgelegt, kann aber mit bis zu vier Spielern oder auch im Singleplayer gespielt werden.

ROBMP basiert, wie schon die 2023 erschienene *Fuchsburg Multiplayer Modifikation* (FUBMP) auf dem Konzept der 2015 erschienenen *Bieberfelde Multiplayer Modifikation* (BFEMP). Ohne BFEMP wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen. Deshalb gilt mein Dank den Mitgliedern des BFEMP-Teams, dass diese ihre Inhalte zu den bekannten liberalen Nutzungsbedingungen zur Verfügung gestellt haben. Gleichzeitig hoffe ich, mit ROBMP etwas Neues geschaffen zu haben. Dabei lag das Hauptaugenmerk darauf, das sehr galante Spielgefühl aus Bieberfelde entschleunigt auf eine freiwillige Feuerwehr angepasst in einem neuen Setting umzusetzen.

Ich danke weiterhin allen, die mich bei der Erstellung der Modifikation, entweder durch Mithilfe oder durch Feedback und Ideen, unterstützt haben, insbesondere D4rk_Bone, TimTim, Leutnant_Lunte, Matti, Fry, Florian17 sowie den zahlreichen Autoren der Filebase und allen, die ich hier nicht aufführen kann. Die einzelnen Autoren sind der **Readme** zu entnehmen. Hier finden sich auch die Nutzungsbedingungen.

Wenn Probleme auftreten, können diese im [Emergency-Hub](#) oder im [OG-Experience Discord](#) geschildert werden. **Es besteht kein Anspruch auf Support.** Anfragen per Direktnachricht zu diesem Zweck bitte ich auf jeglichen Plattformen zu unterlassen. Insbesondere kann ich nicht beim Erstellen von Sub-Modifikationen unterstützen.

Ich wünsche viel Spaß beim Spielen, das vorliegende Handbuch soll Umfang und Funktionen der Modifikation erläutern, es wird jedem empfohlen, dieses vor dem Start der Modifikation einmal durchzulesen.

Antiphon

2. Stadt Rosenberg



Die Stadt Rosenberg besteht aus vier Stadt- bzw. Ortsteilen. Unterburgen, Wolfenau, Neckarforst und die Kernstadt Rosenberg selber. Während die drei Ortsteile vor allem eine ländliche Bebauung haben, hat die Kernstadt auch ein größeres Industriegebiet am Südrand der Stadt. Durch das Stadtgebiet führt auch die Bundesstraße B10 von Fuchsburg Richtung Neckarfalken, sowie eine zweispurige Hauptbahn, auf welcher Regional- und Intercity-Verkehr stattfindet. Innerhalb des Landkreises Fuchsburg grenzt Rosenberg an die Stadt Fuchsburg und die Gemeinden Neckarfalken, Waldhorn, Rehtal und Hirschweiler. In der Modifikation können als überörtliche Kräfte ein Löschzug aus Fuchsburg, die Rettungskomponente des Rüstzug Nord aus Rehtal und ein Teil des Wasserförderzuges Nord aus Neckarfalken angefordert werden.

3. Einsatzfahrzeuge im Überblick

Feuerwehr Rosenberg

Funkrufname	Typ	Plätze	Bild	Besonderheit
Florian Rosenberg 1/14	MZF	7		Nachforderung externer Kräfte
Florian Rosenberg 1/44	LF 16/12	9		Rüstsatz, Trennschleifer
Florian Rosenberg 1/33	DLK 23/12	3		
Florian Rosenberg 1/23	TLF 16/25	6		
Florian Rosenberg 2/42	LF 8/6	9		Tragkraftspritze
Florian Rosenberg 2/19	MTW	9		
Florian Rosenberg 3/42	LF 8/6	9		Tragkraftspritze
Florian Rosenberg 3/19	MTW	7		
Florian Rosenberg 4/42	LF 8/6	9		Rüstsatz

Florian Rosenberg 4/74	GW-L1	6		10 Rollcontainer mit diverser Equipment
Florian Rosenberg 4/19	MTW	7		

Feuerwehr Fuchsburg

Funkrufname	Typ	Besatzung	Bild	Besonderheit
Florian Fuchsburg 1/11	ELW	2		Zugführer
Florian Fuchsburg 1/46	HLF 20	6		Rüstsatz
Florian Fuchsburg 1/33	DLK 23/12	2		
Florian Fuchsburg 1/42	LF 10	6		Tragkraftspritze

Feuerwehr Neckarfalken

Funkrufname	Typ	Besatzung		Besonderheit
Florian Neckarfalken 1/45	LF-KatS	9		2 Maschinisten, Tragkraftspritze
Florian Neckarfalken 1/24	TLF 40	3		Monitor

Feuerwehr Rehtal

Funkrufname	Typ	Besatzung		Besonderheit
Florian Rehtal 46	HLF 20	6		Rüstsatz
Florian Rehtal 52	RW	3		Rettungsplattform, Trennschleifer, Rüstsatz

Rettungswache Deutsches Rotes Kreuz Fuchsburg

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Rotkreuz Fuchsburg 1/82	NEF	2	
Rotkreuz Fuchsburg 1/83-1	RTW	2	
Rotkreuz Fuchsburg 1/83-2	RTW	2	

Rettungswache Arbeiter Samariter Bund Fuchsburg

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Sama Fuchsburg 2/82	NEF	2	
Sama Fuchsburg 2/83-1	RTW	2	

Rettungswache Johanniter Unfallhilfe Fuchsburg

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Akkon Fuchsburg 3/83	RTW	2	
Akkon Fuchsburg 3/85	KTW	2	

Rettungswache Johanniter Unfallhilfe Rehtal

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Akkon Fuchsburg 14/83	RTW	2	

Deutsches Rotes Kreuz Bereitschaft Neckarfalken

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Rotkreuz Neckarfalken 51/26	N-KTW	2	
Rotkreuz Neckarfalken 51/42	HvO	2	

Rettungswache Airport

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Rot 82	NEF	2	

Rettungsdienst Luftgebunden

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Christoph 84	RTH	3	

Polizeipräsidium Fuchsburg

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Fuchs 180	FuStW	2	
Fuchs 181	FuStW	2	

Polizeiposten Neckarfalken

Funkrufname	Fahrzeugtyp	Besatzung	Bild
Fuchs 384	FuStW	2	

4. Die AAO der Feuerwehr Rosenberg

Bei einem Alarm alarmiert die Leitstelle Fuchsburg automatisch die Kräfte der Rosenberg Modifikation. Am Funktisch kann dann der jeweilige Einsatz abgefragt werden. Von jedem Fahrzeug aus können weitere Kräfte aus Rosenberg nachalarmiert werden. Kräfte anderer Feuerwehren können über das MZF (1/14) nachalarmiert werden. Dafür muss das MZF aufgebaut und besetzt sein. Die Alarmierung der Kräfte richtet sich nach folgender AAO:

Beispielsweise werden bei einem H0-Tagalarm auf dem Gebiet des Ortsteils Unterburgen die Abteilungen Unterburgen und Wolfenau mit Vollalarm alarmiert. Bei einem H1-Tagalarm auf dem Gebiet des Ortsteils Unterburgen wird nur die Abteilung Rosenberg-Stadt alarmiert.

H0 - TAG	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			
Unterburgen		Vollalarm	Vollalarm	
Wolfenau		Vollalarm	Vollalarm	
Neckarforst				Vollalarm

H1 - TAG	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			
Unterburgen	Vollalarm			
Wolfenau				Vollalarm
Neckarforst				Vollalarm

H2 - TAG	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			Vollalarm
Unterburgen	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Wolfenau	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Neckarforst	Vollalarm			Vollalarm

H3 - TAG	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm

Unterbürgen	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Wolfenau	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Neckarforst	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm

HDL - TAG	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			
Unterbürgen	Vollalarm			
Wolfenau	Vollalarm			
Neckarforst	Vollalarm			

F1 - TAG	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			
Unterbürgen		Vollalarm	Vollalarm	
Wolfenau		Vollalarm	Vollalarm	
Neckarforst				Vollalarm

F2 - TAG	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm	Vollalarm		
Unterbürgen	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	
Wolfenau	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	
Neckarforst	Vollalarm			Vollalarm

F3 - TAG	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Unterbürgen	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Wolfenau	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Neckarforst	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm

H0 - Freizeit	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Kleinalarm			
Unterbürgen		Vollalarm		

Wolfenau			Vollalarm	
Neckarforst				Kleinalarm

H1 - Freizeit	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Kleinalarm			
Unterburgen	Kleinalarm			
Wolfenau				Kleinalarm
Neckarforst				Kleinalarm

H2 - Freizeit	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			Vollalarm
Unterburgen	Vollalarm	Vollalarm		Vollalarm
Wolfenau	Vollalarm		Vollalarm	Vollalarm
Neckarforst	Vollalarm			Vollalarm

H3 - Freizeit	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			Vollalarm
Unterburgen	Vollalarm	Vollalarm		Vollalarm
Wolfenau	Vollalarm		Vollalarm	Vollalarm
Neckarforst	Vollalarm			Vollalarm

HDL - Freizeit	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Kleinalarm			
Unterburgen	Kleinalarm			
Wolfenau	Kleinalarm			
Neckarforst	Kleinalarm			

F1 - Freizeit	Rosenburg	Unterburgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Kleinalarm			
Unterburgen		Vollalarm		
Wolfenau			Vollalarm	

Neckarforst				Kleinalarm
-------------	--	--	--	------------

F2 - Freizeit	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm			
Unterbürgen	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	
Wolfenau	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	
Neckarforst	Vollalarm			Vollalarm

F3 - Freizeit	Rosenburg	Unterbürgen	Wolfenau	Neckarforst
Rosenburg	Vollalarm	Vollalarm		Vollalarm
Unterbürgen	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	
Wolfenau	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm	Vollalarm
Neckarforst	Vollalarm		Vollalarm	Kleinalarm

5. Aufteilung der Wachen im Multiplayer

Die Aufstellung der Fahrzeuge ist für zwei Spieler im Multiplayer ausgelegt. Es kann aber auch mit mehr Spielern gespielt werden. Vorschläge zur Aufteilung finden sich im Folgenden.

2 Spieler

Spieler 1	Spieler 2
Abteilung Stadt	Abteilung Unterburgen
	Abteilung Wolfenau
	Abteilung Neckarforst

3 Spieler

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3
Abteilung Stadt	Abteilung Neckarforst	Abteilung Wolfenau
		Abteilung Unterburgen

4 Spieler

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Abteilung Stadt	Abteilung Unterburgen	Abteilung Wolfenau	Abteilung Neckarforst

6. Installation der Modifikation

Die Modifikation wird ausschließlich über den Emergency-Hub bereitgestellt. Die Weiterverbreitung oder Veröffentlichung außerhalb dieses Links ist untersagt. Insbesondere sind Reuploads verboten. Im Download findet sich eine Zip-Datei. Der Inhalt ist direkt in den Emergency 4 Mods-Ordner zu entpacken.

7. Installation Interface

Das aus BFEMP bekannte GUI-Interface kann auch in ROBMP genutzt werden. Hierzu wurden einzelne Interface-Elemente überarbeitet und an Rosenberg angepasst. Die Installationsdatei aus BFEMP ist im Download enthalten.

Zur Installation ist im Modifikationsverzeichnis der Modifikation („..\EMERGENCY 4 VERZEICHNIS\Mods\ROBMP“) im Unterverzeichnis *1_TOOLS* eine Datei mit der Bezeichnung *gui_installer* enthalten. Diese Datei tauscht das Original-Interface gegen das *Bieberfelde/Fuchsburg/Rosenburg*-Interface aus. Zum Austausch der Originaldateien muss die Datei mit einem Doppelklick ausgeführt werden.

8. Start der Modifikation

Starten der Modifikation*

Zum Starten der Modifikation muss zunächst EMERGENCY 4 regulär gestartet werden. Im Anschluss kann im Menü unter *Modifikationen* die *Rosenburg*-Modifikation ausgewählt und geladen werden. Der Ladevorgang kann unter Umständen mehrere Minuten in Anspruch nehmen. In dieser Zeit reagiert das Menü weder auf Maus- noch auf Tastatureingaben.

Achtung: Die Warnmeldung zur Fehlerhaften Kompatibilität der Modifikation mit EMERGENCY 4 kann ignoriert bzw. bestätigt werden!

Starten des Spiels*

Im Hauptmenü stehen zwei verschiedene Optionen zur Verfügung:

- Freies Spiel startet den Singleplayer-Modus der Modifikation
- Multiplayer startet den Mehrspieler-Modus der Modifikation

Es gibt zum gegenwärtigen Zeitpunkt weder Tutorial noch Kampagne.

Um die Multiplayerfähigkeit sicherzustellen funktioniert das Spawnen der Fahrzeuge komplett anders als im Emergency 4 Basegame. Die Fahrzeuge werden erst nach dem Laden der Map gespawnt. Dies kann einige Zeit dauern. **Die Einsatzgenerierung ist deaktiviert, bis mittels Debug-Leitstelle (Gruppe 6) die Einsätze gestartet werden.** Die Unterschiede zwischen dem Spawnen der Fahrzeuge im Single- und Multiplayer werden im Folgenden erläutert.

Singleplayer

Im Singleplayer werden alle Fahrzeuge automatisch gespawnt. Hier einfach abwarten, bis eine entsprechende Meldung am oberen Bildrand erscheint. n. Über die Gruppen 1-6 können dann die Alarmtableaus sowie die Debug-Leitstelle aufgerufen werden.

Multiplayer

Im Multiplayer werden alle Fahrzeuge automatisch gespawnt. Hier einfach abwarten, bis eine entsprechende Meldung am oberen Bildrand erscheint. Diese müssen dann noch den einzelnen Spielern zugewiesen werden. Dafür gibt es im Fahrzeug-Browser Disponenten. Diese kann man auf die Karte holen und sich dann die entsprechenden Abteilungen zuweisen. Die Zuweisung muss durch den Initialisieren Button bestätigt werden. Nach dem Drücken des Buttons muss man ca. 1 Sekunde warten und *NICHTS* anderes machen. Die Fahrzeuge werden dem Spieler dann zugewiesen, und es wird ein Alarm-Tableau erstellt, auf dem die Icons für die entsprechenden Abteilungen drauf sind.

Sollten nicht genug Disponenten verfügbar sein, kann man im Fahrzeug Browser neue kaufen. Sobald eine Alarmtableau aktiviert wurde, wird auf die Gruppe 6 automatisch die Debug-Leitstelle zugewiesen und der erweiterte Zoom eingestellt. Der erweiterte Zoom ist somit bei allen Spielern aktiv, alle Spieler können auf die Debug-Leitstelle zugreifen. **Das Spiel muss über die Funktion 'Einsatzstart' auf der Gruppe 6 gestartet werden.**

Insbesondere sollte man während dem Spielen im Multiplayer nicht aus dem Spiel raustabben.

9. Spielablauf

Nach dem Start des Spiels über die Gruppe 6, wird die Zeit im Spiel vorgespult bis zum nächsten Einsatz. Die Kräfte für den Einsatz werden durch die Leitstelle Fuchsburg automatisch alarmiert, dies wird dem Spieler durch einen digitalen Meldeempfänger angezeigt. Die Einsatzkräfte der alarmierten Abteilungen laufen automatisch zum Feuerwehrhaus und ziehen sich entsprechend um. Auf den Gruppen 1-4 gibt es für jede Abteilung jeweils eine Übersicht. Hier kann auch das Dach des jeweiligen Gerätehauses ausgeblendet werden. Nach der Alarmierung werden auf der Gruppe 5 die Fahrzeuge der alarmierten Abteilungen sowie eventuelle Fahrzeuge, die alarmiert sind, aber nicht zur Feuerwehr Rosenberg gehören, angezeigt. Durch die Commands können die Anfahrtspositionen für die entsprechenden Fahrzeuge festgelegt werden. Ist für ein Fahrzeug keine Anfahrtsposition festgelegt, wartet dies am Rand der Karte.

Die Fahrzeuge der Feuerwehr Rosenberg können auf zwei Weisen besetzt werden.

- a) *Manuelle Besetzung.* Sobald sich die Einsatzkräfte umgezogen haben, erscheinen über ihren Köpfen Symbole mit ihren entsprechenden Qualifikationen. Mit den Commands der Einsatzkräfte können diese mit einer bestimmten Funktion einem Fahrzeug zugewiesen werden. Beim Einsteigen in das Fahrzeug übernimmt die Einsatzkraft dann die ausgewählte Funktion. Hierbei ist zu beachten, dass es pro Fahrzeug nur einen Fahrzeugführer und einen Zugführer geben kann. Führungsassistenten und Maschinisten öffnen beim Einsteigen automatisch das Tor und starten den Motor des Fahrzeugs. Ist einem Fahrzeug weder ein Maschinist, noch ein Führungsassistent zugewiesen, muss das Tor manuell mit einem Feuerwehrmann geöffnet werden, sowie der Motor manuell gestartet werden. Großfahrzeuge können nur von Maschinisten bewegt werden. Ist das Fahrzeug besetzt, kann über das Command *Fahrzeug ausrücken* das Fahrzeug losgeschickt werden. Ist auf der Karte eine Anfahrtsposition für das Fahrzeug festgelegt, so fährt das Fahrzeug nun die Anfahrtsposition an. Andernfalls fährt das Fahrzeug vor die Wache. Sind schon alle Feuerwehrmänner dem Fahrzeug

zugewiesen, aber noch nicht eingestiegen, so kann die Funktion *Ausrücken in 30 Sekunden* genutzt werden. Das Fahrzeug rückt dann aus, nachdem alle Kräfte eingestiegen sind, und der Spieler kann sich in dieser Zeit um andere Aufgaben kümmern.

- b) *Automatische Besetzung*. Auf der Übersicht für jede Abteilung unter den Gruppen 1-4 gibt es ein Command *Fahrzeug ausrücken*. Wird dieser Button genutzt, werden die Fahrzeuge der Abteilung, für die eine Anfahrtsposition festgelegt ist, automatisch durch das vorhandene Personal besetzt und rücken aus. Die Fahrzeuge rücken nur aus, wenn auch mindestens ein Maschinist für das Fahrzeug im Gerätehaus ist. Die Besetzung der Fahrzeuge ist mit dieser Option aber oft nicht optimal. Sie kann aber genutzt werden, um ein einzelnes Fahrzeug, beispielsweise der Abteilung 2 oder 3, schnell zu besetzen.

Nach der Ankunft am Einsatzort wird der Einsatz aufgedeckt und muss entsprechend abgearbeitet werden. Nachdem der Einsatz abgearbeitet wurde, müssen alle Kräfte wieder in ihre Gerätehäuser einrücken, und eventuell verbliebene Kräfte müssen wieder nach Hause geschickt werden. Wenn keine Einsatzkräfte mehr auf der Karte sind, wird durch das Spiel automatisch der nächste Einsatz gestartet. Durch die Funktion *Einsatz abschließen und zum nächsten Einsatz springen* auf der Gruppe 6, kann das Abbauen und Einrücken übersprungen werden. Es werden dann alle Einsatzkräfte zurückgesetzt und der nächste Einsatz startet.

10. Funktionen

Die Spielfunktionen dieser Modifikation sowie die Benutzersteuerung unterscheiden sich teils drastisch von anderen Modifikationen, letztere meistens aus technischen Gründen. Die wichtigsten Funktionen sind im Folgenden aufgeführt.

Einsatzübersicht

Die aktiven Einsätze werden nicht mehr im Drop-down-Menü am oberen Rand des Bildschirms, sondern in der Einsatzübersicht auf der Gruppe 6 angezeigt. Durch einen Klick auf einen Einsatz wird die Einsatzmeldung im Lauftext wiederholt und die Kamera springt zum entsprechenden Einsatz. Das Vorschaubild des Einsatzes zeigt an, ob es sich um einen Feuerwehr- Rettungsdienst- oder Polizeieinsatz handelt.

Einsatzdarstellung

Bei Eingang der Einsätze werden diese auf der Karte nicht dargestellt. Der Spieler kennt wie ein freiwilliger Feuerwehrmann bei Alarm den Sachverhalt nicht. Erst wenn eine Einsatzkraft (Fahrzeug oder Person) in die Nähe der Einsatzstelle kommt, wird der Einsatz aufgedeckt. In der Zwischenzeit entwickelt sich der Einsatz verdeckt weiter. Braucht man sehr

lange, um einen Einsatz aufzudecken, kann es sein, dass sich ein Feuer ausgebreitet hat, Personen verletzt wurden oder verstorben sind. Ein schnelles Eintreffen an der Einsatzstelle ist wichtig, um die Gefahr schnell einschätzen zu können und um gegebenenfalls Kräfte nach zu alarmieren. Wartet man aber mit dem Ausrücken, bis z.B. bei einem Brand ein Streifenwagen das tatsächliche Ereignis aufgedeckt, kann es sein, dass das Feuer bis zum Eintreffen der Feuerwehr außer Kontrolle gerät.

Platzieren von Einsatzfahrzeugen*

In der Rosenberg Modifikation besteht die Möglichkeit, Einsatzfahrzeuge mit Hilfe eines speziellen *Platzieren-Tools* exakt am Einsatzort zu platzieren. Hierzu wird das Fahrzeug ausgewählt und mit STRG + Rechtsklick auf der Karte ein virtuelles Hilfsobjekt (Kästchen mit drei Pfeilen) platziert. Im Anschluss wird das Hilfsobjekt ausgewählt und kann durch Rechtsklick auf die Karte in seiner Ausrichtung angepasst werden. Die Richtung der Pfeile zeigt dabei immer die Ausrichtung des Fahrzeuges an. Ist die gewünschte Position erreicht, wird das Fahrzeug automatisch an die Position entsendet. Zudem kann im Menü die Platzierung abgebrochen werden.

Sollte die platzierte Position blockiert sein, wird das Fahrzeug an eine freie Stelle in der Nähe gesetzt, sodass es weiterhin steuerbar bleibt und nicht blockiert wird.

8.1. Einstellungen und Debug-Leitstelle

Auf der Gruppe 6 finden sich nach der Initialisierung die Einstellungen, sowie die Debug-Leitstelle. Diese ermöglicht es, eine Vielzahl an Einstellungen vorzunehmen, oder bei Problemen im Spiel, diese zu beseitigen. Es wird empfohlen, die Einstellungen immer vor dem Start des ersten Einsatzes vorzunehmen und zur Fehlerbehebung die Debug-Leitstelle nur im Notfall zu nutzen. Die Debug-Leitstelle findet sich unter dem Equipment Menü, manche Optionen werden zur Sicherheit erst bei Drücken der STRG-Taste freigeschaltet. Bei Nutzung der Debug Leitstelle können unvorhergesehene Fehler oder Bugs auftreten. Die Funktionen sind im folgenden erläutert.

Einsatzstart/Einsatzstop

Mit dieser Funktion kann die Einsatzgenerierung unterbrochen oder wieder gestartet werden. Im normalen Spielverlauf sollte das Spiel bei großen Einsatzlagen die Einsatzgenerierung selbstständig unterbrechen, um die Spieler nicht zu überfordern. Diese Funktion wird deshalb normalerweise nicht benötigt. Sie kann verwendet werden, wenn man nur noch einen Einsatz abarbeiten möchte, und dann das Spiel beenden möchte.

Kräfte übernehmen

Mit dieser Funktion können Fahrzeuge oder Personen von anderen Spielern übernommen werden. Dies ist beispielsweise sinnvoll, wenn ein Spieler überlastet ist. So können andere Spieler bei der Abarbeitung von Einsätzen unterstützen. Wenn die Funktion im Singleplayer oder auf einem Fahrzeug ausgeführt wird, das einem schon gehört, dann wird das Fahrzeug wieder kontrollierbar gemacht. Wenn beispielsweise ein Fahrzeug verbuggt ist, und nicht gesteuert oder ausgewählt werden kann, kann es so wieder auswählbar gemacht werden.

Einsatz abschließen und zum nächsten Einsatz springen

Nach Abschluss eines Einsatzes kann mit dieser Funktion das Abbauen und Einrücken übersprungen werden. Die Kräfte werden zurückgesetzt und der nächste Einsatz startet.

Schwierigkeit umstellen

Hiermit kann die Schwierigkeit der Einsätze umgestellt werden. Es kann zwischen allen Einsätzen, nur großen Einsätzen und nur kleinen Einsätzen gewählt werden. Im Multiplayer sind standardmäßig nur die großen Einsätze aktiviert.

Objekt anzünden (Debug - STRG-geschützt)

Mit dieser Funktion können Objekte auf der Karte entzündet werden.

Fahrzeug löschen (Debug - STRG-geschützt)*

Via Rechtsklick auf ein Fahrzeug wird dieses Fahrzeug gelöscht. Dies funktioniert nur bei Zivil und nicht bei Einsatzfahrzeugen. Einsatzfahrzeuge können nur über die Debug Funktion in den Fahrzeug-Commands zurückgesetzt werden.

Person löschen (Debug - STRG-geschützt)*

Via Rechtsklick auf eine Person, wird diese gelöscht. Dies funktioniert sowohl für Zivilpersonen als auch für das Einsatzpersonal.

Sound-Debug (Debug - STRG-geschützt)*

Alle Sounds auf der Karte werden zurückgesetzt. Dies bedeutet, dass jeder Sound gestoppt wird.

Alle Zivilfahrzeuge löschen (Debug - STRG-geschützt)*

Alle Zivilfahrzeuge, die auf der Karte fahren, werden gelöscht. Parkende Fahrzeuge sind davon nicht betroffen.

Alle Feuer löschen (Debug - STRG-geschützt)*

Alle vorhandenen Feuer auf der Karte werden gelöscht. Dies kann jedoch etwas Zeit in Anspruch nehmen und erfolgt nicht direkt nach dem Klick auf den Befehl.

Einsatz abschließen (Debug - STRG-geschützt)

Mit dieser Funktion wird der älteste noch offene Einsatz geschlossen, falls dieser verbuggt sein sollte. Die Kräfte auf der Karte werden durch diese Funktion automatisch zurückgesetzt, und der nächste Einsatz wird gestartet.

8.2. Feuerwehr

Atemschutz*

Alle Löschfahrzeuge und Drehleiter besitzen nur eine bestimmte Anzahl an Atemschutzgeräten. Löschfahrzeuge verfügen über vier, Drehleitern über zwei Atemschutzgeräte. Einzig auf dem Rollcontainer Atemschutz sind unbegrenzt Atemschutzgeräte verladen.

Ölbindemittel*

Das Ölbindemittel ist auf den Fahrzeugen begrenzt. Löschfahrzeuge verfügen über zwei Säcke, bei Logistik Fahrzeuge variiert die Anzahl. Auf jedem Abschlepper wird zudem ein Sack Bindemittel mitgeführt. Der Rollcontainer Bindemittel führt unbegrenzt Bindemittel mit.

Rollcontainer

Die Abteilung Neckarforst hält 10 Rollcontainer mit verschiedenen Materialien vor, die mit dem GW-L1 der Abteilung transportiert werden können. Um einen Rollcontainer aufzunehmen, muss der GW-L1 vor das Tor gefahren werden. Ein Feuerwehrmann kann mit (shift-)Rechtsklick auf den Rollcontainer dieser bewegen. Nach der Übernahme kann mit Rechtsklick auf den GW-L1 der Rollcontainer in den GW-L1 eingeladen werden. Über ein Command des GW-L1 können die Rollcontainer wieder entladen werden.

ZiehFix-Koffer/Werkzeugkoffer

Der Werkzeugkoffer zur Türöffnung befindet sich auf dem LF 8/6 der Abteilung 4, sowie auf dem LF 16/12 der Abteilung 1.

B- und C-Schläuche

Es wird bei der Feuerwehr zwischen B- und C-Schläuchen getrennt. C-Schläuche werden genutzt, um von einem Verteiler oder Löschfahrzeug weg die Brandbekämpfung

durchzuführen. B-Schläuche sind dazu da, eine Löschwasserversorgung entweder vom Hydranten zum Fahrzeug oder zwischen zwei Fahrzeugen herzustellen.

Tragkraftspritzen

Um lange Wegstrecken bei der Wasserversorgung überbrücken zu können, verfügen mehrere Löschfahrzeuge über Tragkraftspritzen. Diese können auch zur Wasserentnahme aus einem offenen Gewässer genutzt werden. Um eine Tragkraftspritze aus einem Fahrzeug zu entnehmen, müssen genau 4 Feuerwehrleute ausgewählt werden. Um Wasser aus dem öffentlichen Gewässer zu entnehmen, müssen zudem 4 Saugschläuche zur Tragkraftspritze gebracht werden. Danach kann die Tragkraftspritze ausgewählt werden, und mit einem Rechtsklick auf eine naheliegende Wasserfläche die Saugleitung aufgebaut werden. Damit die Pumpe Wasser fördert, muss diese noch von einem Maschinisten gestartet werden. Mit einem Rollcontainer Schlauch kann automatisiert eine Wasserleitung über lange Wegstrecke verlegt werden.

Drehleitersteuerung

Die Drehleiter kann frei gesteuert werden. Vorher müssen mit einem Maschinisten die Stützen ausgefahren werden. Um die Drehleiter zu steuern, muss entweder der Korb oder der Hauptbedienstand besetzt sein. Um verletzte Personen aus Gebäuden mit der Drehleiter zu retten, muss vorher die Schleifkorbtrage auf den Korb montiert werden.

Wasserlogik*

Jedes wasserführende Fahrzeug verfügt über einen Wassertank, der sich - wenn gelöscht, gekühlt oder in ein anderes Fahrzeug eingespeist wird - nach und nach leert. Der Wasserstand kann im Command-Menü des Fahrzeugs eingesehen werden.

Für das Löschen gibt es zwei Möglichkeiten:

Die *erste* Möglichkeit ist über den Schnellangriff des Fahrzeugs (sofern vorhanden) gegeben. Die *zweite* Möglichkeit wird über einen gesetzten Verteiler realisiert. Hierzu wird ein Feuerwehrmann mit einem Schlauch ausgerüstet, der Schlauch am Fahrzeug angeschlossen und der Feuerwehrmann an die gewünschte Position befehligt. Mit einem Rechtsklick auf den Feuerwehrmann kann im Anschluss der Verteiler aufgebaut werden. An den Verteiler können bis zu drei Schläuche für das Löschen angeschlossen werden. Damit ein Fahrzeug Wasser fördert, muss die Pumpe mit einem Maschinisten gestartet werden. Maschinisten sind daran zu erkennen, dass diese keinen Helm tragen. Mit einem Rollcontainer Schlauch kann automatisiert eine Wasserleitung über lange Wegstrecke verlegt werden.

Löschwasser kann auch über lange Wegstrecken gefördert werden, falls kein Hydrant in der Nähe zu finden ist (z.B. auf der Bundesstraße oder im Wald). Um einen B-Schlauch zu verlängern, muss dieser abgelegt werden. An den abgelegten Schlauch kann dann ein neuer B-Schlauch angeschlossen werden. Ist ein Feuerwehrmann mit einem Rollcontainer Schlauch

unterwegs, werden die Schläuche automatisch verlängert. Wird ein Schlauch mehr als ein mal verlängert, wird die Förderleistung für jede weitere Verlängerung reduziert. In dem man entsprechend Fahrzeugpumpen oder Tragkraftspritzen dazwischen setzt, kann auch über große Strecken eine große Förderleistung erreicht werden. Zwischen den Fahrzeugen können immer zwei Leitungen gelegt werden, um den Durchfluss zu erhöhen. Die Drehleiter muss über eine Fahrzeugpumpe eingespeist werden, damit diese einen Löschangriff starten kann.

Um Wasser aus einem Unterflurhydranten zu entnehmen, muss zuerst ein Standrohr gesetzt werden. Aus Überflurhydranten kann ohne Standrohr Wasser entnommen werden. Die Abgabe- und Weitergabemengen sind im Folgenden dargestellt. Die Werte entsprechen dabei nicht den realen Bedingungen, sondern sind für das Gameplay optimiert.

Typ	Wasserab-/weitergabe in l/s
Strahlrohr	5
Werfer TLF	18
Werfer DLK	12
Fahrzeugpumpe	25 je Abgang
Tragkraftspritze	25 je Abgang
Unterflurhydrant (1 Abgang angeschlossen)	18
Unterflurhydrant (2 Abgänge angeschlossen)	10 je Abgang
Überflurhydrant (1 Abgang angeschlossen)	24
Überflurhydrant (2 Abgänge angeschlossen)	15 je Abgang

Schaum

Um Fahrzeugbrände oder andere Brände zu ersticken, kann durch die Feuerwehr mit einem Schaumrohr Schaum vorgenommen werden. Löschfahrzeuge haben entweder einen integrierten Schaumtank, dann kann das Schaumrohr direkt am Fahrzeug angeschlossen werden, oder diese führen Schaumkannister mit. Im zweiten Fall muss ein Zumischer zwischen Brandobjekt und Fahrzeug platziert werden. Das Fahrzeug muss dann mit einem B-Schlauch mit dem Zumischer verbunden werden. Dann müssen Schaumkanister am Zumischer abgelegt werden, und mit einem Schaumrohr kann der Schaumangriff vom Zumischer aus gestartet werden.

Unterbaumaterial

Auf jedem Fahrzeug, auf dem ein Rüstsatz verladen ist, findet sich auch Unterbaumaterial. Dieses ist auf eins pro Fahrzeug begrenzt. Das Unterbaumaterial muss nach der Benutzung wieder eingesammelt werden, wird aber auch wieder aufgefüllt, wenn das Fahrzeug auf seine Wache zurückkehrt.

Motortrennschleifer

Das LF 16/12 verfügt über einen Motortrennschleifer. Dieser wird benötigt, um Fahrzeuge nach Bränden oder Unfällen auseinander zu trennen, sodass diese abgeschleppt werden können.

Rettungsplattform

Auf dem Rüstwagen der Feuerwehr Rehtal und einem Rollcontainer der Abteilung Neckarforst ist jeweils eine Rettungsplattform verladen. Diese wird benötigt, um bei größeren Fahrzeugen (LKW/Bus) eingeklemmte Personen zu befreien. Dazu wird eine Einsatzkraft mit der Rettungsplattform ausgerüstet und dann per Rechtsklick diese am Unfallfahrzeug platziert.

Verkehrsunfälle

Das Vorgehen bei Verkehrsunfällen folgt dem Rettungsgrundsatz¹, dazu wird zuerst mittels eines Gruppenführers oder Zugführers ermittelt, wie viele Personen im Fahrzeug eingeklemmt sind und wie diese gerettet werden sollen. Dann sollten folgende Schritte passieren.

1. *Sichern* - Die Einsatzstelle sollte gegen den fließenden Verkehr gesichert werden. Danach wird das Fahrzeug unterbaut (Unterbaumaterial), und die Glasscheiben werden entfernt (Glasmaster), damit sich bei der Befreiung der Eingeklemmten niemand verletzt. Zudem sollte der Brandschutz sichergestellt werden, sodass sich bei Funkenflug die Fahrzeuge oder ausgelaufene Betriebsmittel nicht entzünden.
2. *Zugang schaffen* - Mittels Halligan Tool kann man sich Zugang zum Fahrzeug verschaffen. Dann kann auch die Batterie abgeklemmt werden, um die Brandgefahr zu verringern.
3. *Lebenserhaltende Sofortmaßnahmen* - Einsatzkräfte des Rettungsdienstes können, wenn sie mit einem Notfallrucksack ausgerüstet sind, Personen behandeln, während diese noch im Fahrzeug sind. Dies sollte unbedingt geschehen, da sonst während der Rettung schon wichtige Sekunden vergehen. Wenn mehrere Personen eingeschlossen sind, können meist auch mehrere Sanitäter/Notärzte gleichzeitig behandeln.
4. *Befreien* - Ist das Fahrzeug gesichert und wird die Person betreut, muss diese noch befreit werden. Wenn eine Person eingeklemmt ist, reicht dazu der Spreitzer, ab zwei Personen wird auch die Schere benötigt. Eine Einsatzkraft wird mit dem entsprechenden Gerät ausgerüstet und dann per Rechtsklick zum Unfallfahrzeug geschickt. Damit das hydraulische Rettungsgerät aber funktioniert, muss vorher durch

¹ Angelehnt an den Rettungsgrundsatz der LFS-BW

den Maschinisten der Generator gestartet werden. Bei Großfahrzeugen braucht man zusätzlich noch die Rettungsplattform. Zur Benutzung der Schere oder des Spreizers wird meist eine zweite Einsatzkraft als Unterstützung benötigt.

5. *An Rettungsdienst übergeben* - wenn die Person befreit ist, wird diese vom Rettungsdienst übernommen und muss dann noch mit Rettungswagen oder Hubschrauber abtransportiert werden.

Zuletzt sind noch eventuell ausgetretene Betriebsmittel aufzunehmen, die Fahrzeuge abzuschleppen und eventuelle Zeugen zu befragen.

Zum Abmarsch fertig

Gruppenführer, Zugführer und Einsatzleiter der Feuerwehr und des THW haben ein *Abbauen-Command*. Bei Betätigung des Commands baut die jeweilige Einheit ihre verlegten Schlauchleitungen ab und verbringt Material zurück auf die Fahrzeuge. Bei Gruppenführern baut die jeweilige Fahrzeugbesatzung ab. Bei Zugführern und Einsatzleitern bauen alle Fahrzeuge in der Umgebung ab. Die Fahrzeuge verbleiben nach dem Abbauen vor Ort und können entweder zu neuen Einsätzen geschickt werden oder mittels der Status-2-Taste zurück zur Wache geschickt werden.

8.3. Rettungsdienst

Leicht verletzte Personen

Manche Personen sind nur leicht verletzt, diese benötigen meist keinen Transport ins Krankenhaus. Diese sind daran zu erkennen, dass sie nicht auf dem Boden liegen, sondern sich nur hingesetzt haben. Wird die Person mindestens von einem Rettungssanitäter behandelt, so wird die Person entweder transportpflichtig, oder verlässt die Einsatzstelle kurz darauf.

Begleitung von Rettungsdiensttransporten*

In manchen Fällen kann es vorkommen, dass neben dem Personal des Rettungstransportwagens eine weitere Person den Transport begleiten muss. Bei schwerstverletzten Personen erfolgt dies durch den Notarzt, bei verletzten Straftätern muss ein Polizist den Transport begleiten. Die Einsatzfahrzeuge der jeweiligen Einsatzkraft folgen dem Rettungstransportwagen automatisch zum Krankenhaus.

Behandlungssystem*

Das Behandlungssystem in Rosenberg unterscheidet drei Schweregrade von Verletzungen und somit auch drei verschiedene Arten von zu behandelnden Personen:

Schweregrad 1 - 90% oder mehr des Balkens

Kann von Ersthelfern, Rettungssanitätern, Notfallsanitätern sowie einem Notarzt hochbehandelt werden. Patienten können zudem auch in einem KTW transportiert werden.

Schweregrad 2 - 40% oder mehr des Balkens

Kann von Notfallsanitätern sowie Notärzten hochbehandelt werden. Ersthelfer und Rettungssanitäter können nur stabilisieren.

Schweregrad 3 - 39% oder weniger des Balkens

Kann von Notärzten hochbehandelt werden. Ersthelfer, Rettungssanitäter sowie Notfallsanitäter können nur stabilisieren.

Tragen

Bei Alarm bringen die Notfallsanitäter keine tragen mit. Diese müssen erst vom Fahrzeug geholt werden. Jeder RTW hat nur eine Trage. Bei RTHS müssen Notfallsanitäter und Pilot gleichzeitig markiert sein, um die Trage aus dem Hubschrauber zu holen.

Spineboard

Bei Verletzten, die aus Fahrzeugen befreit wurden, ist es notwendig, diese vor dem Transport mit einem Spineboard zu stabilisieren. Spineboards sind auf allen Rettungswagen und HLFs verlastet.

11. Technische Hinweise

Die folgenden Hinweise sind fast unverändert aus dem Handbuch der BFEMP Modifikation übernommen. Sie gelten für ROBMP gleichermaßen.

4GB-Patch

Da die Modifikation viele Ressourcen benötigt, wird allen Spielern dringend empfohlen, 4GB Arbeitsspeicher für Emergency4 zu verwenden. Standardmäßig greift Emergency 4 nur auf maximal 2GB zu. Eine entsprechende Änderung an der Em4.exe kann z.B. mit diesem Tool vorgenommen werden: <https://em-hub.de/filebase/file/303-emergency-4-memory-patcher/>

Port-Freischaltung*

Wenn Sie EMERGENCY 4 DELUXE im lokalen Netzwerk (LAN) oder im Internet spielen möchten und einen Router oder eine Firewall verwenden, müssen Sie darauf achten, dass folgende Ports freigeschaltet sind:

- Port 80
- Port 58282 für TCP
- Port 54321 für TCP
- Port 12345 für UDP
- Port 54321 für UDP

Lesen Sie hierzu ggf. in der Bedienungsanleitung Ihres Routers / Ihrer Firewall nach!

Performance*

Wenn Ihr Rechner Performance-Probleme mit EMERGENCY 4 DELUXE hat, kann dies dazu führen, dass z.B. Einsatzfahrzeuge im Multiplayer-Modus "springen". In diesem Fall sollten Sie vor dem Start einer Multiplayer-Partie in den Programm-Einstellungen (Menü "Einstellungen" im Hauptmenü des Spiels) die Grafikdetails reduzieren. Das Deaktivieren der Schatten kann dabei besonders wirksam sein! Ist Ihr Rechner der Server einer Multiplayer-Partie, so sollten Sie darauf achten, dass eine schlechte Performance auf Ihrem Rechner dazu führen kann, dass alle angeschlossenen Mitspieler mit Beeinträchtigungen im Spielablauf rechnen müssen! Das Programm weist Sie während einer laufenden Multiplayer-Partie ggf. darauf hin, wenn ein Performance-Problem besteht. Achten Sie auf solche Meldungen!

Match-Making / Serverliste*

Die Serverliste des EMERGENCY 4 Multiplayer-Modus wird über einen zentralen Matchmaking-Server synchronisiert. Sollten dauerhaft keine verfügbaren Spiele in der Liste angezeigt werden, liegt entweder ein Problem mit der Internetverbindung vor oder der offizielle Matchmaking-Server steht nicht zur Verfügung. Zum Spielen im Multiplayer empfehlen wir

generell die Verwendung von Tools, die das Einrichten eines virtuellen LAN-Netzwerkes ermöglichen. Dies ist mit Programmen wie „LogMeIn Hamachi“, „Wippien“ oder „Tunngle“ möglich. Nach dem Einrichten des virtuellen Netzwerks kann die *Bieberfelde/Fuchsborg/Rosenburg* Modifikation ganz normal über den LAN-Modus gespielt werden. Wir bitten darum, zur Einrichtung der Software entsprechende Anleitungen zu den Produkten zu beachten. Alternativ besteht beim Ausfall der Matchmaking-Server die Möglichkeit, eine Direktverbindung zum Host aufzubauen. Hierzu muss der Spieler, der den Multiplayer-Server stellt, seine IP-Adresse an die Mitspieler über externe Kommunikationsmittel weitergeben – diese können dann über die Direkt-Spielen-Funktion dem Server beitreten. Achtung: EMERGENCY 4 zeigt in der Regel im Interfaces des Hauptmenüs lediglich die IP-Adresse des Host im eigenen Netzwerk an – zum Beitritt ist allerdings die externe IP-Adresse notwendig, die vom jeweiligen Internet-Provider vergeben wird. Diese kann über das Befehlsfenster von Windows, über den eigenen Router oder über verschiedene Seiten im Internet ausgelesen werden. Bitte beachten Sie hierzu einschlägige Anleitungen im Internet („Wie ist meine IP?“).

Einstieg in laufende Spiele*

Sie können nicht in eine bereits laufende Multiplayer-Partie einsteigen. Server, auf denen bereits eine Partie läuft, werden in der Serverliste mit grauer Schrift dargestellt.

Sollte bei technischen Problemen ein Spieler aus dem laufenden Spiel geworfen werden, ist ein Neustart von EMERGENCY 4 und ein Neustart der Partie notwendig.

* Textabschnitte, die mit diesem Symbol markiert sind, sind in substantiellen Teilen oder in Gänze dem Handbuch der BFEMP Modifikation entnommen, zumeist da die entsprechende Funktion vom BFEMP-Team programmiert wurde.