

Handbuch

Auenburg Multiplayer Modifikation

Für Emergency 4

Inhalt

Auenburg Multiplayer.....	5
Team Auenburg	7
Installation Modifikation	8
Installation GUI	8
Installation englische Übersetzung.....	8
Start der Modifikation	9
Allgemeine Hinweise.....	9
Singleplayer	9
Multiplayer ohne Leitstelle.....	9
Multiplayer mit Leitstelle	10
Start des FMS Tools.....	10
Standorte Wachen und Krankenhäuser	11
Wachen und Fahrzeuge.....	12
Feuer- und Rettungswache 1 – Innenstadt	12
Feuer- und Rettungswache 2 – Bahnstadt	13
Feuer- und Rettungswache 3 – Hafen.....	15
Löschbootstation	16
Feuer- und Rettungswache 4 – Neustadt.....	17
Weitere Feuerweereinheiten (außerhalb der Karte)	19
Weitere RettungsdienstEinheiten (außerhalb der Karte)	19
Polizei und Technischer Dienst.....	20
Wachaufteilung Multiplayer	21
Spielfunktionen	22
Einsatzübersicht ohne Leitstelle	22
Einsatzübersicht mit Leitstelle	22
Einsatzdarstellung	22
Funktionen der Debug-Leitstelle	23
Einsatzniveau erhöhen oder senken.....	23
Einsatzschwierigkeit	23
Einsatzstart/Einsatzstop	23
Einsätze Einschalten/Ausschalten	23
Kräfte übernehmen.....	23

Objekt anzünden (Debug - STRG-geschützt)	24
Fahrzeug löschen (Debug - STRG-geschützt)	24
Person löschen (Debug - STRG-geschützt).....	24
Sound-Debug (Debug - STRG-geschützt)	24
Alle Zivilfahrzeuge löschen (Debug - STRG-geschützt)	24
Alle Feuer löschen (Debug - STRG-geschützt)	24
Einsatz abschließen (Debug - STRG-geschützt)	24
Alarmierung.....	24
Alarmierung über Fahrzeuge.....	24
Alarmtableaus	24
Shortcuts.....	25
Platzieren von Einsatzfahrzeugen.....	25
Feuerwehr	25
Atemschutz	25
Feuerlöscher.....	26
Wasserlogik	26
B- und C-Schläuche	26
Schnellangriff.....	26
Verteiler.....	26
Schaum	27
AB Mulde	27
Tragkraftspritzen.....	27
AB Pumpe	27
Drehleiter	27
Teleskopmastfahrzeug	27
Vorgehen bei Verkehrsunfällen	28
TH-Rettungssatz mit Zubehör	28
Werkzeugkasten.....	29
Hebekissen.....	29
Rettungsplattform	29
Motortrennschleifer	29
Tram-Aufgleiswerkzeug.....	29
Ölbindemittel.....	29



Ölsperre	29
Gefahrgut.....	29
Chemikalienschutzanzug (CSA).....	30
AB Dekon-Personal.....	30
AB Dekon-Verletzte.....	30
Abdichtmaterial	30
Gefahrgutbindemittel	30
Geflügelpest	30
Überlandhilfe	30
Zum Abmarsch fertig	31
Rettungsdienst	31
Behandlungssystem	31
Sichtungssystem.....	31
Spineboard	32
Abfrage der Bettenplätze.....	32
Begleitung von Rettungsdiensttransporten	32
Sonderlagen Rettungsdienst.....	32
Alarmstufe	32
Rettungsmittelknappheit	32
Notarztbegleitung reduzieren	33
Technische Hinweise	34

Auenburg Multiplayer

Die Auenburg Multiplayer Modifikation für Emergency 4 stellt das Einsatzgeschehen der Berufsfeuerwehr inklusive des Rettungsdienstes in der fiktiven deutschen Großstadt Auenburg dar. Im Single- oder Multiplayer wird dabei die Kontrolle über die vier Feuer- und Rettungswachen der Berufsfeuerwehr übernommen. Zur Unterstützung kommt die freiwillige Feuerwehr sowie weiterer Rettungsdienst von außerhalb der Karte hinzu. Die Modifikation ist auf vier bis fünf Spieler im Multiplayer ausgelegt, kann aber auch mit weniger Spielern gespielt werden. Die Auenburg Modifikation wird seit etwa drei Jahren von OG-Experience entwickelt.

Größte Berufsfeuerwehr in Emergency 4

Mit der fiktiven Berufsfeuerwehr Auenburg haben wir die größte Feuerwehr geschaffen, die wir je in einer Emergency 4 Modifikation dargestellt haben. In einem einheitlichen Design auf vier neu gebauten Feuer- und Rettungswachen verteilt, dürfen über 60 abwechslungsreiche Einsatzfahrzeuge und 10 Abrollbehälter gesteuert werden. Damit ist garantiert, dass auch bei 4 Spielern im Multiplayer immer für jeden etwas zu tun ist.

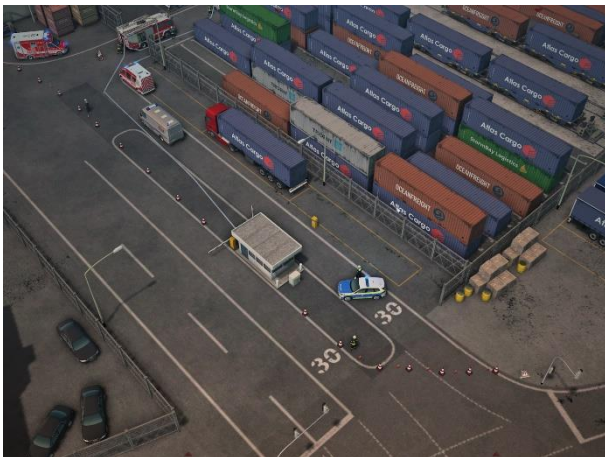


Vielzahl an neuen Einsätzen

Die Auenburg Multiplayer Modifikation umfasst etwa 100 verschiedene Einsatztypen nur für die Feuerwehr und den Rettungsdienst. Daraus ergeben sich mehrere Tausend einzelne Einsätze, sodass auch nach vielen Spielstunden noch Abwechslung geboten ist. Das Spielkonzept der Einsätze basiert auf der 2023 erschienenen Fuchsburg Multiplayer Modifikation. Es wurden aber 40 Einsatztypen, die es in Fuchsburg noch nicht gab, nur für Auenburg komplett neu entwickelt.

Moderner und umfangreicher Fuhrpark

Für die Auenburg Modifikation haben wir den Großteil des Fuhrparks komplett neu gebaut. Dadurch können wir den modernen Fuhrpark einer deutschen Berufsfeuerwehr realistisch nachstellen. Neben den klassischen Fahrzeugen im Löschzug, gibt es eine Reihe von extra angefertigten Sonderfahrzeugen. So etwa einen Teleskopmast, einen Rüstwagen 3 oder auch ein funktionales Feuerlöschboot.



Größte Einsatzkarte in Emergency 4

Damit wir vier Wachen der Berufsfeuerwehr realistisch darstellen können, haben wir für Auenburg die größte Einsatzkarte gebaut, die je in einer Emergency 4 Modifikation bespielt werden konnte. Zudem sind die Fahrzeuge alle maßstabsgetreu auf die Personen skaliert, sodass sich trotz der großen Karte ein realistisches Spielerlebnis bietet. Als Testprojekt für diese Skalierung entstand die Rosenberg Modifikation, ursprünglich wurde diese aber für Auenburg entwickelt.

5-Spieler Modus mit Leitstelle

Erstmals wurde für die Auenburg Modifikation extra eine Leitstellensoftware entwickelt, mit der die Modifikation auch zu fünft gespielt werden kann. Dabei übernehmen vier Spieler die Steuerung der Fahrzeuge in Emergency 4, der fünfte Spieler steuert die Alarmierung der Fahrzeuge über die Leitstelle. Kommt ein Einsatz rein, wird dieser zu Beginn nur der Leitstelle angezeigt. Erst wenn diese entsprechend Fahrzeuge alarmiert hat, werden die Spieler über den Einsatz informiert.



Team Auenburg

Modding-Team:

Kein Team? Keine Mod!

Name	Aufgaben
Antiphon	Karte, Scripte, 3D-Modelle, Texturen
D4rk_Bone	3D-Fahrzeuge, Texturen-Fahrzeuge
Fixx	Skins-Fahrzeuge
Flo17	SVN-Verwaltung, 3D-Fahrzeug, Handbuch
Floko	Leitstellensoftware
Leutnant_Lunte	Lights, Karte
Matti	3D-Fahrzeuge, Texturen-Fahrzeuge
TimTim	Skins-Personen, 3D-Wachen, Texturen-Wachen

Tester-Team:

Wir bedanken uns bei unseren Testern für die unzähligen Multi- und Singleplayerrunden, in denen diverse neue Features getestet, Fehler gefunden und gemeldet, sowie Verbesserungsvorschläge und Feedback zu allen Bereichen der Modifikation eingebracht wurden. Danke für eure Unterstützung!

Name
FF-NRÜ
Eagle's Eye
Fireveit
Flash_Over
Jan Moo
Liam
Mama
SheapRocka
Torcota
Zyanon

Installation Modifikation

Die Modifikation wird ausschließlich über den Emergency-Hub und den Emergency Explorer bereitgestellt. Die Weiterverbreitung oder Veröffentlichung außerhalb dieses Links ist untersagt. Insbesondere sind Re-Uploads verboten!

Für die Installation muss die heruntergeladene ZIP-Datei in den Modifikations-Ordner von Emergency 4 entpackt werden. Nach erfolgreicher Installation sollte der Ordner „AUBMP“ im Mods-Ordner vorhanden sein.

WICHTIG: Für Spiele im Multiplayer-Modus muss der Ordner bei allen Spielern gleich benannt sein! Sonst kommt es zu Kompatibilitätsproblemen!

Installation GUI

Das aus der Bieberfelde-Modifikation bekannte GUI-Interface kann auch in der Auenburg Modifikation genutzt werden. Hierzu wurden einzelne Interface-Elemente überarbeitet und angepasst. Die Installationsdatei ist im Download enthalten und im Mod-Ordner unter „2_GUI“ zu finden.

Die Installationsdatei tauscht das Original-Interface gegen das Bieberfelde/Auenburg-Interface aus. Zum Austausch der Originaldateien muss die Datei mit einem Doppelklick ausgeführt werden. Nach dem Spielen der Modifikation muss das Original-Interface mit der beiliegenden Datei gui_deinstaller aus dem gleichen Unterverzeichnis wieder deaktiviert wird – andernfalls können beim Spielen von EMERGENCY 4 oder anderen Modifikationen Probleme auftreten.

Installation englische Übersetzung

Die Modifikation bringt eine englische Übersetzung mit, die aus technischen Gründen aus zwei Teilen besteht.

- (a) Die Übersetzung aller Einsatzmeldungen und Hinweise für den Spieler.
- (b) Die Übersetzung aller Namen von Fahrzeugen und Commands.

Teil (a) der Übersetzung hängt von der Em4-Spracheinstellung ab. Ist Em4 auf Englisch eingestellt, ist Teil (a) automatisch aktiv. Da die Modifikation in den Fahrzeugskins auch die deutschen Namen der Fahrzeuge verwendet, empfehlen wir die Modifikation nur mit Teil (a) der Übersetzung zu spielen. Für Spieler, die die komplette Übersetzung verwenden wollen, kann Teil (b) installiert werden indem die xml-Dateien aus dem Ordner AUBMP/strings/EN/ in den Hauptordner AUBMP/strings kopiert werden. Als Backup liegt in AUBMP/string/DE/ auch eine Kopie mit den deutschen Dateien bei. Um für die Leitstelle die englischen Fahrzeugnamen zu verwenden kann eine englische Leitstellenconfig aus dem Ordner AUBMP/4_LST/EN/ in den Hauptorder AUBMP/4_LST/ kopiert werden.

Start der Modifikation

Allgemeine Hinweise

Zum Starten der Modifikation muss zunächst EMERGENCY 4 regulär gestartet werden. Im Anschluss kann im Menü unter Modifikationen die *Auenburg Modifikation* ausgewählt und geladen werden. Der Ladevorgang kann unter Umständen mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

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

Im Hauptmenü stehen zwei verschiedene Optionen zur Verfügung:

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

Um die Multiplayerfähigkeit sicherzustellen, wurde das Spawnsystem der Fahrzeuge seit der Bieberfelde Modifikation komplett überarbeitet. Die Einsatzfahrzeuge werden nach dem Laden der Map automatisch initialisiert und auf der Karte platziert. Dies kann einige Zeit dauern.

Die Einsatzgenerierung ist deaktiviert, bis mittels Debug-Leitstelle (Gruppe 6) die Einsätze gestartet werden. Vor dem Start kann bei Bedarf noch das Einsatzniveau (Gruppe 6) angepasst werden. Die Unterschiede zwischen dem Spawnen der Fahrzeuge im Single- und Multiplayer werden im Folgenden erläutert.

Singleplayer

Im Singleplayer werden alle Fahrzeuge automatisch initialisiert und auf der Karte platziert. Nachdem alle Fahrzeuge initialisiert wurden, erscheint eine entsprechende Meldung am oberen Bildschirmrand. Über die Debug-Leitstelle (Gruppe 6) kann jetzt die Einsatzgenerierung gestartet werden. Über die Gruppen 1 bis 5 können die Alarmtableaus der einzelnen Wachen aufgerufen werden. Zusätzlich können über die Debug-Leitstelle (Gruppe 6) die offenen Einsätze angezeigt und aufgerufen werden.

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6
FuRW 1	FuRW 2	FuRW 3	FuRW 4	POL + TD	(Debug-) Leitstelle

Multiplayer ohne Leitstelle

Im Multiplayer werden alle Fahrzeuge automatisch initialisiert und auf der Karte platziert. Nachdem alle Fahrzeuge initialisiert wurden, erscheint eine entsprechende Meldung am oberen Bildschirmrand. Jetzt müssen die Einheiten den jeweiligen Spielern zugewiesen werden. Hierfür gibt es im Fahrzeug-Browser vier auswählbare Feuer- und Rettungswachen. Jeder Spieler ruft die ihm zugewiesene Wache auf die Karte und klickt anschließend auf das Command „Initialisieren“. Für den Modus mit 3 Spielern steht auch optional eine Auswahl zur Verfügung, die nur den Rettungsdienst auf der ganzen Karte steuert. Wenn diese Option initialisiert wird, kann kein anderer Spieler mehr den Rettungsdienst seiner Wachen alarmieren.

**WICHTIG! Nach Auslösen des Commands für ca. 5 Sekunden NICHTS anklicken!
Sonst werden die Fahrzeuge nicht korrekt initialisiert!**

Nach erfolgreicher Initialisierung hat jeder Spieler ein Alarmtableau für seine Einheiten (Gruppe 1-4), ein Tableau für die Polizei und den technischen Dienst (Gruppe 5), sowie die Debug-Leitstelle (Gruppe 6) vorbelegt.

Multiplayer mit Leitstelle

Vor dem Starten des Spiels sollte die Leitstelle vom Host durch die Datei im Ordner AUBMP/4_LST/EmLst.exe gestartet werden. Wenn Log-Ordner und die Config unter AUBMP/4_LST/AUBMP.cfg richtig ausgewählt wurden, kann über „Request Token“ eine Session gestartet werden. Über die beiden unteren Buttons wird die Website der Leitstelle geöffnet und das Spiel anschließend gestartet. Das Leitstellenprogramm darf während der laufenden Session nicht mehr geschlossen werden, ansonsten wird die Leitstelle nicht mehr mit dem Spiel synchronisiert. Im Multiplayer werden alle Fahrzeuge automatisch initialisiert und auf der Karte platziert. Nachdem alle Fahrzeuge initialisiert wurden, erscheint eine entsprechende Meldung am oberen Bildschirmrand. Jetzt müssen die Einheiten den jeweiligen Spielern zugewiesen werden. Hierfür gibt es im Fahrzeug-Browser vier auswählbare Feuer- und Rettungswachen. Jeder Spieler ruft die ihm zugewiesene Wache auf die Karte und klickt anschließend auf das Command „Initialisieren“.

**WICHTIG! Nach Auslösen des Commands für ca. 5 Sekunden NICHTS anklicken!
Sonst werden die Fahrzeuge nicht korrekt initialisiert!**

Nach erfolgreicher Initialisierung hat jeder Spieler eine Debug-Leitstelle (Gruppe 6) vorbelegt. Die Alarmierung der Fahrzeuge kann nur noch durch die Leitstelle erfolgen, die Einsätze werden bis zur Alarmierung auch nur der Leitstelle angezeigt.

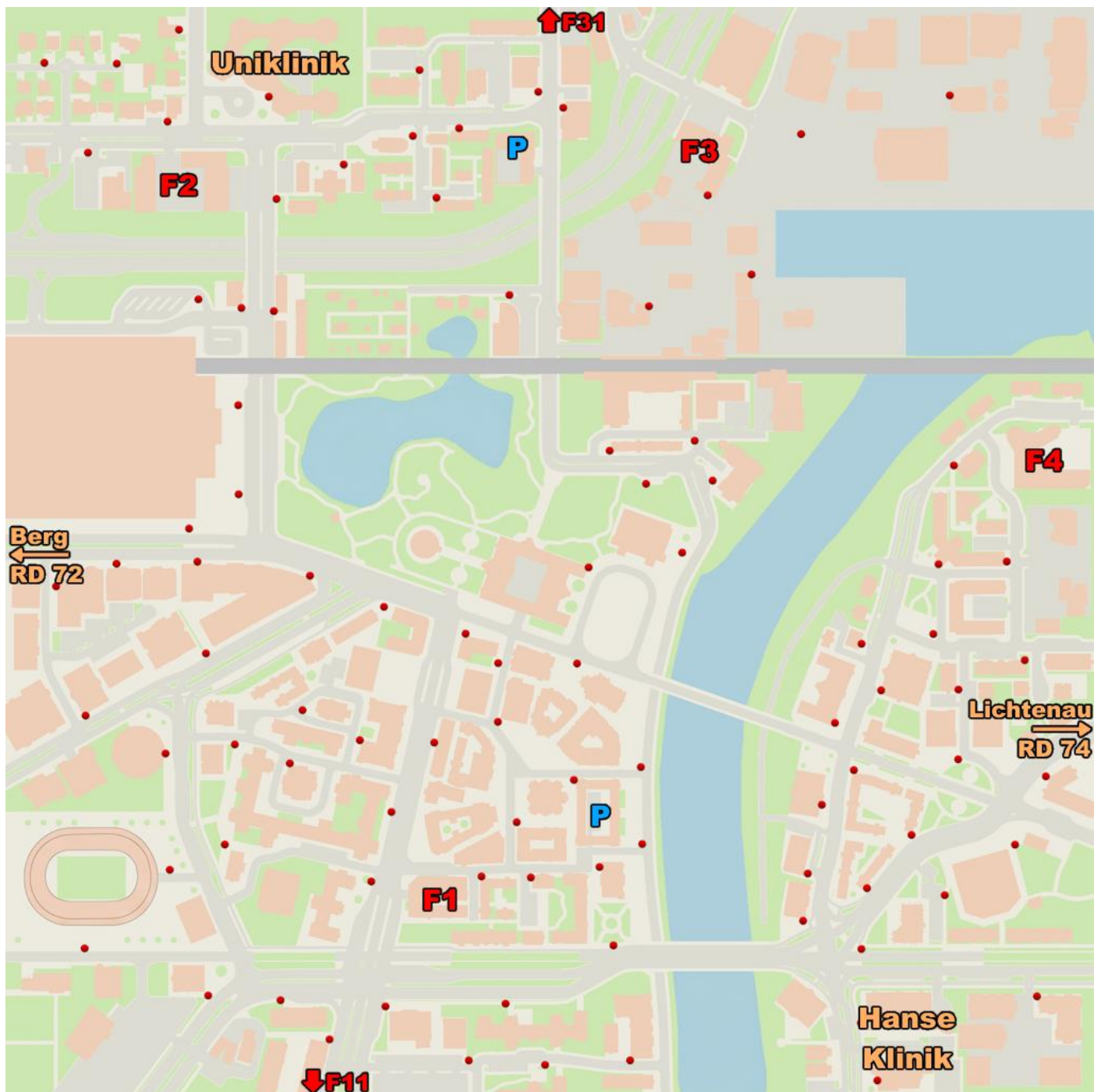
Bei Bedarf kann die Leitstellensession durch einen Pin geschützt werden, dann kann nur der Spieler mit Pin die Leitstelle nutzen, alle Spieler ohne Pin können nur zuschauen. Der Spieler mit Pin muss in der Adressleiste des Browser hinter den Link zur Leitstelle noch &pin=xyz setzen, wobei xyz die selbst gewählte Pin ist.

Start des FMS Tools

Im Ordner AUBMP/3_FMS/ liegt ein FMS Tool für die Modifikation bereit, dies kann *nach* dem Start des Spiels über die Datei *Emergency X FMS Client.exe* gestartet werden. Hier wird dann eine Übersicht über die Stati aller Fahrzeuge angezeigt.

Standorte Wachen und Krankenhäuser

Auf der spielbaren Karte sind 4 Feuer- und Rettungswachen, das Universitätsklinikum, und die Hanse Klinik mit einem Notarztstandort untergebracht. Zur Unterstützung sind von außerhalb der Karte die Löschzüge 11 und 31 sowie die Rettungswachen 72 und 74 alarmierbar. Zudem können Patienten in die Krankenhäuser Berg und Lichtenau außerhalb der Karte transportiert werden. Hydranten sind auf der folgenden Karte mit roten Punkten markiert.











Wachen und Fahrzeuge

Feuer- und Rettungswache 1 – Innenstadt

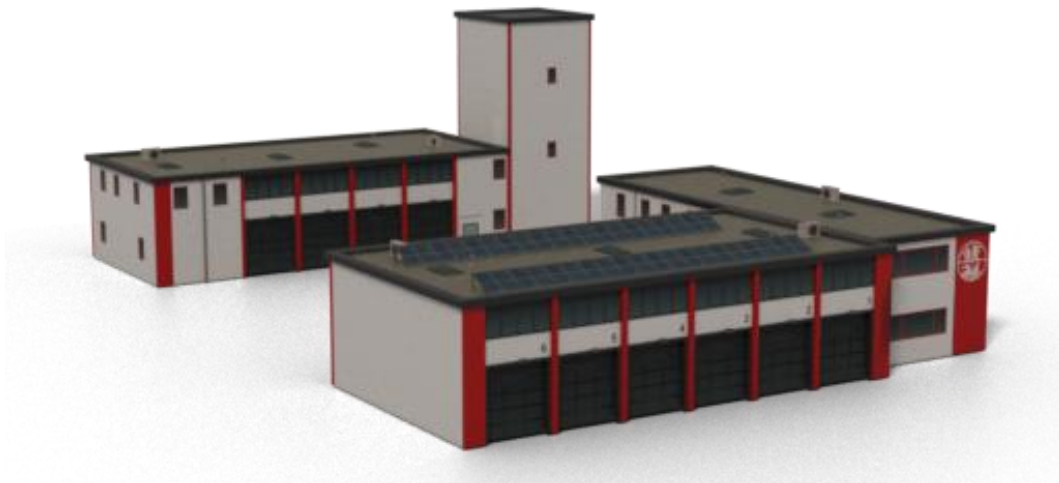


Die Feuer- und Rettungswache 1 liegt im Süden der Spielkarte und beheimatet neben einem kompletten Löschzug einen Rettungswagen und weitere Sondereinheiten für das komplette Stadtgebiet. Zur Unterstützung bei größeren Einsatzlagen stehen ein weiterer Führungsdienst und ein Gerätewagen Atemschutz/Strahlenschutz bereit. Für kleine technische Hilfeleistungen rückt das Kleinalarmfahrzeug im gesamten Stadtgebiet von der FuRW1 in der Innenstadt aus.


Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 1-KDOW-1		1 A-Dienst	
Florian Auenburg 1-ELW-1		1 C-Dienst 1 Feuerwehrmann	Nachforderungen Alarmstufenerhöhungen
Florian Auenburg 1-HLF-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	Strömungsretter
Florian Auenburg 1-DLK-1		1 Maschinist 1 Feuerwehrmann	Kaminkehrerwerkzeug
Florian Auenburg 1-HLF-2		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	Strömungsretter












Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 1-GW AS-1		2 Feuerwehrmänner <i>Springer: KLAF</i>	Atemschutzgeräte CSA
Florian Auenburg 1-KLAF-1		2 Feuerwehrmänner <i>Springer: GWAS</i>	Tierrettungsbox
Florian Auenburg 1-RTW-A		2 Notfallsanitäter	

Feuer- und Rettungswache 2 – Bahnstadt

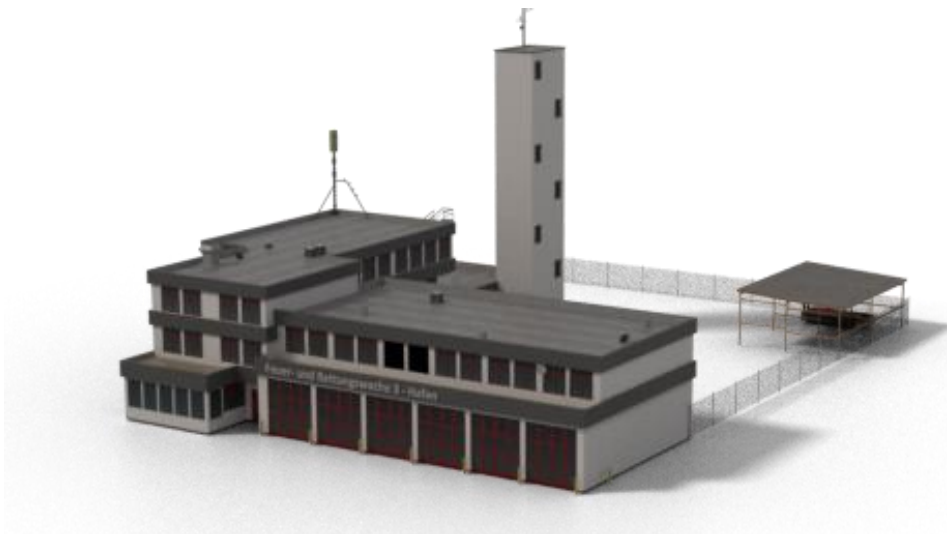


Die im Nord-Westen liegende Feuer- und Rettungswache 2 beherbergt neben einer Grundschutzeinheit die Rüstkomponente der Stadt Auenburg. Ein Rüstwagen, der Feuerwehrkran, sowie ein WLF mit mehreren Abrollbehältern kommen im gesamten Stadtgebiet bei größeren THL-Lagen zum Einsatz. Zusätzlich sind an der FuRW 2 ein Notarzt, zwei Rettungswagen und ein Intensivtransportwagen (Reserve) stationiert.






Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 2-ELW-1		1 C-Dienst 1 Feuerwehrmann	Nachforderungen Alarmstufenerhöhungen
Florian Auenburg 2-HLF-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	Strömungsretter







Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 2-TMF-1		1 Maschinist 1 Feuerwehrmann	Kaminkehrerwerkzeug
Florian Auenburg 2-RW-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 2 Feuerwehrmänner <i>AT Springer: 2-RTW-Z</i>	LKW-Rettungsplattform Abstützmaterial
Florian Auenburg 2-KRAN-1		1 Feuerwehrmann	
Florian Auenburg 2-WLF-1		1 Maschinist	
Florian Auenburg AB Rüst		-	LKW-Rettungsplattform Abstützmaterial
Florian Auenburg AB Dekon-P		-	Dekontamination von gefährlichen Personen
Florian Auenburg AB Pumpe		-	
Florian Auenburg 2-NEF-A		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt	
Florian Auenburg 2-RTW-A		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 2-RTW-Z		2 Notfallsanitäter <i>Springer: AT 2-RW-1</i>	
Florian Auenburg 2-ITW-R		2 Notfallsanitäter 1 Notarzt	Infektionstransport <i>Verfügbar bei Alarmstufenerhöhung</i>

Feuer- und Rettungswache 3 – Hafen



Das Industriegebiet im Nord-Osten der Stadt beheimatet die Feuer- und Rettungswache 3. Aufgrund der Lage im Industriegebiet sind an dieser Wache neben einem Halbzug ein Tanklöschfahrzeug und ein Wechselladerfahrzeug mit dem AB Gefahrgut, sowie weitere Abrollbehälter stationiert. Zusätzlich kommt im nahegelegenen Hafen oder auf anderen Gewässern im Stadtgebiet der Gerätewagen Wasserrettung der FuRW 3 zum Einsatz. Im Hafen befindet sich auch die Löschbootstation mit zwei Booten, welche in der Regel durch Personal der FuRW 3 besetzt werden.

Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 3-ELW-1		1 U-Dienst 1 Feuerwehrmann	Nachforderungen Alarmstufenerhöhungen
Florian Auenburg 3-HLF-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	Strömungsretter
Florian Auenburg 3-DLK-1		1 Maschinist 1 Feuerwehrmann	Kaminkehrerwerkzeug
Florian Auenburg 3-TLF-1		1 Maschinist 1 Feuerwehrmann <i>Springer: 3-GW W-1</i>	
Florian Auenburg 3-GW W-1		1 D-Dienst 1 Feuerwehrmann 2 Taucher <i>Taucher Springer: 3-TLF</i>	Taucher

Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 3-WLF-1		1 Maschinist	
Florian Auenburg AB Gefahrgut		-	Abdichtmaterial 2x CSA Form 3
Florian Auenburg AB Mulde		-	Transport von E-Autos
Florian Auenburg AB Bindemittel		-	Bindemittel Bindemittel Wasser
Florian Auenburg 3-RTW-A		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 3-RTW-B		2 Notfallsanitäter	






Löschbootstation



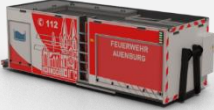








Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg KLB „Bad Greifszoll“		<i>bis zu 4 Feuerwehrmänner</i>	
Florian Auenburg FLB „Oberschwaben“		<i>Mindestens 4 und bis zu 9 Feuerwehrmänner</i>	

Feuer- und Rettungswache 4 – Neustadt




Die Feuer- und Rettungswache 4 liegt im Osten der Spielkarte und übernimmt neben einer Grundschatzeinheit vor allem Sonderaufgaben im Bereich Rettungsdienst. So stehen an der FuRW 4 - neben zwei Notarzteeinsatzfahrzeugen, drei Rettungswagen und einem Intensivtransportwagen – ein GW-SAN und ein Wechselladerfahrzeug mit einem AB-MANV zur Verfügung. Zusätzlich zu den umfangreichen Einsatzmitteln für den Rettungsdienst sind auf der FuRW 4 der Gerätewagen Rettungshunde und der Gerätewagen des Kampfmittelräumdienstes stationiert.







Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 4-ELW-1		1 B-Dienst 1 Feuerwehrmann	Nachforderungen Alarmstufenerhöhungen
Florian Auenburg 4-HLF-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	Strömungsretter
Florian Auenburg 4-GW RH-1		1 D-Dienst 1 Feuerwehrmann 2 Hundeführer + Hund <i>Springer GW-KMRD</i>	Rettungshunde
Florian Auenburg 4-GW KMRD-1		1 Maschinist 1 Feuerwehrmann <i>Springer GW-RH</i>	Kampfmittelräumdienst
Florian Auenburg 4-WLF-1		1 Maschnist	



Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg AB MANV		-	San-Zelt für 12 Verletzte
Florian Auenburg AB Dekon-V		-	Dekontamination von verletzten Personen
Florian Auenburg AB Wasser		-	
Florian Auenburg AB Ölsperre		-	Ölsperre
Florian Auenburg 4-NEF-A		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt	
Florian Auenburg 4-NEF-K		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt	<i>Notarzt besetzt durch Klinik</i>
Florian Auenburg 4-RTW-A		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 4-RTW-B		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 4-RTW-R		2 Notfallsanitäter	<i>Verfügbar bei Alarmstufenerhöhung</i>
Florian Auenburg 4-ITW-A		2 Notfallsanitäter 1 Notarzt	Infektionstransport
Florian Auenburg 4-GW SAN-1		2 Feuerwehrmänner	San-Zelt für 12 Verletzte

Weitere Feuerweereinheiten (außerhalb der Karte)

Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 11-HLF-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	
Florian Auenburg 11-TLF-1		1 Maschinist 2 Feuerwehrmann	
Florian Auenburg 31-HLF-1		1 D-Dienst 1 Maschinist 4 Feuerwehrmänner	
Florian Auenburg 31-GW L-1		1 Maschinist 3 Feuerwehrmänner	Tragkraftspritze

Weitere Rettungsdienststeinheiten (außerhalb der Karte)

Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Florian Auenburg 72-NEF-A		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt	
Florian Auenburg 72-RTW-A		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 72-RTW-B		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 74-NEF-A		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt	
Florian Auenburg 74-RTW-A		2 Notfallsanitäter	
Florian Auenburg 74-RTW-B		2 Notfallsanitäter	

Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Christoph 82		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt 1 Pilot	<i>Auf der Karte</i>
Christoph 84		1 Notfallsanitäter 1 Notarzt 1 Pilot	

Polizei und Technischer Dienst

Einheit	Bild	Personal	Besonderheit
Polizei Auenburg FuSTW		2 Polizisten	
Stadt Auenburg Techn. Dienst 1		1 Techniker	Reparatur von Einheiten
Stadt Auenburg Techn. Dienst 2		1 Techniker	Reparatur von Einheiten

Wachaufteilung Multiplayer

Folgende Aufteilungen der Wachen werden im Multiplayer-Modus empfohlen:

2 Spieler

Spieler 1		Spieler 2	
FuRW 1	FuRW 4	FuRW 2	FuRW 3

3 Spieler ohne Leitstelle

Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3
FuRW 1	FuRW 4	FuRW 2	FuRW 3	Rettungsdienst

3 Spieler mit Leitstelle

Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3
FuRW 1	FuRW 4	FuRW 2	FuRW 3	Leitstelle

4 Spieler ohne Leitstelle

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
FuRW 1	FuRW 2	FuRW 3	FuRW 4

4 Spieler mit Leitstelle

Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3	Spieler 4
FuRW 1	FuRW 4	FuRW 2	FuRW 3	Rettungsdienst	Leitstelle

5 Spieler mit Leitstelle

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
FuRW 1	FuRW 2	FuRW 3	FuRW 4	Leitstelle

Spielfunktionen

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 ohne Leitstelle

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 springt die Kamera zum entsprechenden Einsatz und unten rechts wird eine Beschreibung des Einsatzes angezeigt. Das Vorschaubild des Einsatzes zeigt an, ob es sich um einen Feuerwehr-, Rettungsdienst- oder Polizeieinsatz handelt. Fahrzeuge müssen durch jeden Spieler eigenständig zu den Einsätzen alarmiert werden. Nach Abschluss eines Einsatzes wird dieser in der Einsatzhistorie im Drop-down-Menü Menu am oberen Rand angezeigt.

Einsatzübersicht mit Leitstelle

Bei einem Spiel mit Leitstelle werden Einsätze in der Einsatzübersicht (Gruppe 6) erst angezeigt, nachdem der Leitstellendisponent Fahrzeuge zum jeweiligen Einsatz disponiert hat. Sobald der Leitstellendisponent die Fahrzeuge für einen Einsatz alarmiert hat, erscheint der Einsatz in der Einsatzübersicht. Zusätzlich wird die bekannte Einsatzmeldung mit DME eingeblendet. Wird ein Einsatz in der Einsatzübersicht mit einem grau hinterlegten Icon dargestellt, wurden für diesen Einsatz keine Einheiten des Spielers alarmiert. Bei einem rot hinterlegten Icon und zusätzlich rot leuchtenden Indikatoren neben der Einheitenübersicht wurden Einheiten des Spielers zu diesem Einsatz alarmiert. Durch einen Klick auf das rote Einsatzicon werden die alarmierten Fahrzeuge angezeigt. Diese können ausgewählt und anschließend mit einem Rechtsklick auf die Karte alarmiert werden.

Einsatzdarstellung

Bei Eingang der Einsätze werden diese auf der Karte nicht dargestellt. Der Spieler kennt wie ein Disponent bei Annahme des Notrufes den genauen 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 oder Verbrecher entkommen sind.

Funktionen der Debug-Leitstelle

Einsatzniveau erhöhen oder senken

Durch diese beiden Tasten kann das Einsatzniveau erhöht oder gesenkt werden. Dieses bestimmt die Anzahl der Einsätze, die gleichzeitig auftreten können. Folgende Einstellungen sind empfohlen:

1 Spieler: Einsatzniveau 2-4

2 Spieler: Einsatzniveau 4-6

3 Spieler: Einsatzniveau 6-8

4 Spieler: Einsatzniveau 8-10

5 Spieler: Einsatzniveau 10-12

Einsatzschwierigkeit

Die Einsatzschwierigkeit bestimmt die Art der Einsätze, die auftreten können. Auf der Schwierigkeitsstufe *Leicht* kommen nur kleine Einsätze, diese können sich aber trotzdem zu großen Einsätzen entwickeln. Auf der Schwierigkeitsstufe *Mittel* können alle normalen Einsätze auftreten. Großevents treten nur auf die Schwierigkeitsstufe *Schwer* auf. Um eine möglichst große Varianz bei den Einsätzen zu haben, wird empfohlen, immer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu spielen. Die Schwierigkeitsstufe ist standardmäßig im Singleplayer auf *Mittel* und im Multiplayer auf *Schwer* voreingestellt.

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.

Einsätze Einschalten/Ausschalten

Mit dieser Funktion können Feuerwehr-, und Rettungsdiensteinsätze ein- oder ausgeschaltet werden. Dies ist sinnvoll, wenn man hauptsächlich nur eine Organisation spielen möchte. Es ist aber durchaus möglich, dass bei Einsätzen mehrere Organisationen benötigt werden. Es werden durch Ausschalten der Einsatzkategorien nur die Einsätze deaktiviert, die hauptsächlich der jeweiligen Kategorie zugeordnet werden.

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.

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, aufgedeckte und noch offene Einsatz geschlossen, falls dieser verbuggt sein sollte. Durch mehrmaliges Klicken können mehrere Einsätze geschlossen werden.

Alarmierung

Einheiten können entweder direkt über das jeweilige Fahrzeug, oder über zentrale Alarmtableaus (Gruppe 1 – 5) alarmiert werden.

Alarmierung über Fahrzeuge

Um über das jeweilige Fahrzeug zu alarmieren, hat jedes Fahrzeug ein entsprechendes Command. Bei Rechtsklick in die Karte fährt das Fahrzeug den jeweiligen Punkt an. Wird das Command direkt am Fahrzeug ausgelöst, fährt es nach Ausrücken vor das Tor und wartet auf weitere Befehle.

Alarmtableaus

Des Weiteren kann über sogenannte Alarmtableaus alarmiert werden. Im Singleplayer sind diese standardmäßig auf den Gruppen 1-6 zugewiesen. Im Multiplayer werden diese nach Initialisierung der Disponenten zugewiesen. Hier können mehrere Fahrzeuge nacheinander durch Anklicken des jeweiligen Commands ausgewählt und dann mit Rechtsklick in die Karte alarmiert werden. Im Leistenmodus kann nur die Leiste Fahrzeuge alarmieren.

ACHTUNG: Die Fahrzeuge bleiben nach dem Anklicken ausgewählt. Selbst wenn man die Gruppe wieder verlässt und dann wieder zur Gruppe zurückkehrt, oder die Alarmierung von einer anderen Gruppe aus auslöst, werden einmal ausgewählte Fahrzeuge alarmiert. Um Fahrzeuge wieder abzuwählen, einfach nochmal auf das entsprechende Icon drücken. Ob ein Fahrzeug ausgewählt ist oder nicht, wird durch ein weißes Dreieck in der linken oberen Ecke des Commands angezeigt. Beim Hovern über die Command Icons wird auch der Typ des jeweiligen Fahrzeuges angezeigt. Fahrzeuge können über das Tableau nur alarmiert werden, wenn diese im Status 2 oder 1 sind.

Shortcuts

Beim Alarmieren der Fahrzeuge gibt es zwei Shortcuts, die auch kombiniert werden können:

Links shift - Fahrzeuge rüsten sich nach Ausrücken automatisch mit PA aus.

Links Strg - Fahrzeuge werden automatisch platziert. Dies funktioniert nur, wenn nicht mehr als ein Fahrzeug gleichzeitig alarmiert wird. Durch Gedrückt halten der Strg-Taste kann der Marker orientiert werden, ohne diesen auszuwählen. So können mehrere Fahrzeuge schnell alarmiert und gleichzeitig platziert werden.

Platzieren von Einsatzfahrzeugen

In der Auenburg 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.

Feuerwehr

Atemschutz

Alle Einsatzfahrzeuge besitzen nur eine bestimmte Anzahl an Atemschutzgeräten. Löschfahrzeuge verfügen über vier, Drehleitern über zwei Atemschutzgeräte. Einzig auf dem GW-Atemschutz (GW-A/S) sind unbegrenzt Atemschutzgeräte verladen.

Nach einem Innenangriff (dargestellt durch eine Rauchwolke über dem Atemschutzgeräteträger) benötigen Atemschutzgeräteträger neue Einsatzkleidung. Diese kann am GW-Atemschutz ausgerüstet werden. Wird das Atemschutzgerät in diesem Zustand an einem anderen Einsatzfahrzeug abgelegt, zieht die betroffene Einsatzkraft einen Trainingsanzug an und kann im weiteren Einsatzverlauf nicht mehr genutzt werden.

Feuerlöscher

Feuerlöscher verfügen über eine begrenzte Einsatzdauer. Zum Ablöschen von brennenden Elektroanlagen wird zwingend ein Feuerlöscher benötigt, der Einsatz von Wasser oder Schaum führt zu Verletzungen der löschenden Einsatzkraft.

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.

Zusätzlich simuliert die Wasserlogik unterschiedliche Durchflussmengen bei Wasserabgabe und -entnahme. Die Abgabe- und Weitergabemengen sind im Folgenden dargestellt. Die Werte sind dabei angelehnt an reale Bedingungen, sind aber für das Gameplay optimiert worden.

Typ	Wasserabgabe (in l/s)
Strahlrohr	10
Wasserwerfer DLK/TMF	24
Wasserwerfer TLF / AB-Wasser	36
Fahrzeugpumpe HLF / TLF	50 je Abgang
Fahrzeugpumpe TMF	50 je Abgang
Tragkraftspritze / AB-Pumpe	50 je Abgang
Unterflurhydrant (1 Abgang)	36
Unterflurhydrant (2 Abgänge)	20 je Abgang
Überflurhydrant (1 Abgang)	48
Überflurhydrant (2 Abgänge)	30 je Abgang

B- und C-Schläuche

Das Schlauchsystem unterscheidet zwischen B- und C-Schläuchen. B-Schläuche werden für die Verbindung zwischen Wasserentnahmestelle (Hydrant, AB-Pumpe, anderes Löschfahrzeug) und einem Löschfahrzeug benötigt. C-Schläuche werden für die Brandbekämpfung von einem Verteiler oder einem Löschfahrzeug genutzt. Mit dem Command *Schlauch ablegen* können B-Schläuche verlängert werden.

ACHTUNG: Mit jeder Verlängerung sinkt die Durchflussmenge der Schlauchleitung um etwa 10%

Schnellangriff

Über das Command *Schnellangriff* kann der D-Dienst eines Löschfahrzeugs den Aufbau des im Fahrzeug verbauten Schnellangriffs befehlen. Der Angriffstrupp und der Maschinist sitzen automatisch ab und nehmen den Schnellangriff in Betrieb.

Verteiler

Mit dem Command *Verteiler* rüstet sich ein Feuerwehrmann mit einem Verteiler mit B-Schlauch aus und kuppelt diesen direkt an das zugehörige Löschfahrzeug an. Anschließen kann der Verteiler mit

einem Rechtsklick auf den Feuerwehrmann positioniert werden. An einen Verteiler können bis zu 3 C-Schläuche angeschlossen werden.

Schaum

Um Fahrzeugbrände und andere Brände zu ersticken kann mit einem Schaumrohr oder einem Wasserwerfer ein Schaumangriff vorgenommen werden. Für den Schaumangriff mit Schaumrohr kann das Schaumrohr direkt an ein Fahrzeug mit Schaummitteltank (HLF, TLF, AB-Tank) angeschlossen werden. Um einen Schaumangriff über einen Wasserwerfer durchzuführen, muss das entsprechende Command bei aufgebautem Wasserwerfer an einem TLF/AB-Tank aktiviert werden. Das brennende Objekt kann jetzt mittels Rechtsklick gelöscht werden.

AB Mulde

Der Abrollbehälter Mulde wird zum Abtransport von abgebrannten Elektrofahrzeugen benötigt. Das abgelöschte Elektrofahrzeug muss hierfür mit dem Kran in die abgesetzte Mulde gehoben werden. Anschließend muss die abgesetzte Mulde mit Wasser befüllt werden. Nachdem die Mulde befüllt wurde, kann diese mit abtransportiert werden. Nach einigen Minuten auf dem Stellplatz wird das abgebrannte Elektrofahrzeug aus dem AB Mulde entfernt.

Tragkraftspritzen

Um lange Wegstrecken bei der Wasserversorgung überbrücken zu können, verfügen manche Fahrzeuge über Tragkraftspritzen. Diese können auch zur Wasserentnahme aus einem offenen Gewässer genutzt werden (Fluss, Bach oder Pool). 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.

AB Pumpe

Bei Einsätzen mit hohem Wasserbedarf kann der AB Pumpe in der Nähe von offenen Gewässern platziert und aufgebaut werden. Hierbei ist die Aufbaurichtung, markiert durch die Beschriftung auf dem Dach des AB, zu beachten. Der AB-Pumpe bietet die Möglichkeit bis zu acht B-Schläuche einzuspeisen.

Drehleiter

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. Der Wasserwerfer kann zur Brandbekämpfung über das entsprechende Command am Drehleiterkorb angebaut werden.

Teleskopmastfahrzeug

Das Teleskopmastfahrzeug verfügt über dieselben Grundfunktionen wie die Drehleiter. Zusätzlich verfügt das Teleskopmastfahrzeug über eine eigene Fahrzeugpumpe und kann somit bei bestehender

Wasserversorgung autark eingesetzt werden. Die Pumpe muss zur Wasserabgabe mit dem Werfer immer gestartet sein.

Vorgehen bei Verkehrsunfällen

Das Vorgehen bei Verkehrsunfällen folgt dem Rettungsgrundsatz, dazu wird zuerst mittels eines D-Diensts 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 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. Personen die unter einem Fahrzeug liegen müssen mit einem Hebekissen befreit werden.
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.

TH-Rettungssatz mit Zubehör

Auf jedem HLF, dem RW und dem AB-Rüst ist ein TH-Rettungssatz mit Schere und Spreizer verladen. Die Geräte sind schlauchgebunden und haben dementsprechend einen limitierten Aktionsradius um das jeweilige Einsatzfahrzeug. Zum Betrieb der Rettungsgeräte muss der Stromerzeuger des jeweiligen Fahrzeugs gestartet werden. Bevor Schere und Spreizer eingesetzt werden können, muss das Unfallfahrzeug mit einer Führungskraft erkundet werden. Anschließend muss das Unfallfahrzeug mit Unterbaumaterial gesichert werden und mittels Glasmaster die Fensterscheiben entfernt werden.

Werkzeugkasten

Mit dem Werkzeugkasten können verschlossene Wohnungstüren geöffnet werden. Ebenfalls kann der Werkzeugkasten zur Befreiung von eingeklemmten Tieren oder zum Abklemmen von Batterien bei Verkehrsunfällen genutzt werden.

Hebekissen

Mittels Hebekissen können unter Fahrzeugen eingeklemmte Personen befreit werden. Hierzu muss das betroffene Fahrzeug mit Unterbaumaterial gesichert werden, bevor die Hebekissen eingebaut und eingesetzt werden können.

Rettungsplattform

Bei Verkehrsunfällen mit Großfahrzeugen wird für die Personenbefreiung eine Rettungsplattform benötigt. Diese ist auf dem RW und dem AB Rüst verlastet. Ebenfalls kommt die Rettungsplattform beim Zerteilen von abgebrannten Großfahrzeugen zum Einsatz.

Motortrennschleifer

Jedes HLF, der RW und der AB Rüst verfügen über einen Motortrennschleifer. Dieser wird zum Zerteilen von abgebrannten Großfahrzeugen und zum Öffnen von Containern benötigt.

Tram-Aufgleiswerkzeug

Entgleiste Trambahnen müssen mit dem Eingleisungsset wieder in die Spur gebracht werden. Das Eingleisungsset ist nur auf dem AB Rüst verlastet. Es kann mit Rechtsklick auf eine entgleiste Tram platziert werden. Zusätzlich muss zur Stabilisierung der Tram noch ein Satz Unterbaumaterial und 4 Rüstholzer verwendet werden. Dann muss der Generator am AB Rüst gestartet werden und die Tram mit Rechtsklick auf das Eingleisungsset eingegleist werden.

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. Für austretende Gefahrstoffe ist auf dem AB-Gefahrgut spezielles Gefahrgutbindemittel verlastet.

Ölsperre

Wenn Öl auf einem Gewässer ausgetreten ist, muss dieses mit der Ölsperre aufgefangen werden. Dazu wird der AB Ölsperre über das entsprechende Command neben dem Fluss geparkt. Dann kann mit dem Mehrzweckboot die Ölsperre über den Fluss gezogen werden. Wenn das Öl an Land angeschwemmt wird, kann es mit dem Bindemittel-Wasser, welches sich nur auf dem AB Bindemittel befindet, aufgenommen werden.

Gefahrgut

Ausgetretene Gefahrstoffe können mit einem U-Dienst oder dem A-Dienst gesichtet werden. Dadurch erhält man relevante Informationen über diese. Letztlich müssen ausgetretene Stoffe mit Gefahrgut Bindemittel aufgenommen werden und das Leck entweder abgedichtet werden, oder der Stoff in ein Dichtfass umgeladen werden.

Chemikalienschutzanzug (CSA)

Für verschiedene Einsatzlagen sind entweder Anzüge der Schutzstufe II oder der Schutzstufe III erforderlich. Welche Schutzstufe erforderlich ist, kann mit einem Zugführer oder dem Einsatzleiter durch einen Rechtsklick auf das Gefahrgut-Objekt herausgefunden werden.

CSA Form 2 sind auch jedem HLF und auf dem AB-Gefahrgut (AB-G) in begrenzter Anzahl verfügbar. und auf dem GW-Atenschutz (GW-A/S) in unbegrenzter Anzahl verfügbar.

CSA Form 3 sind auf dem AB-Gefahrgut (AB-G) in begrenzter Anzahl und auf dem GW-Atenschutz (GW-A/S) in unbegrenzter Anzahl verfügbar.

ACHTUNG: Kommen mit CSA ausgerüstete Feuerwehrmänner mit einem Gefahrstoff in Kontakt, werden diese kontaminiert. Die Kontamination wird über ein grünes Symbol über dem betroffenen Feuerwehrmann dargestellt. Kontaminierte Feuerwehrleute werden im Gegensatz zu kontaminierten Verletzten nicht verletzt, müssen jedoch nach Einsatzende im AB-DekonP dekontaminiert werden.

AB Dekon-Personal

Mit dem AB Dekon-P können kontaminierte Einsatzkräfte oder Zivilpersonen dekontaminiert werden, sofern diese nicht verletzt sind. Zum Betrieb muss der Abrollbehälter aufgebaut und mit zwei Feuerwehrmännern unter CSA-Form 2 besetzt werden.

AB Dekon-Verletzte

Mit dem AB Dekon-V können verletzte Einsatzkräfte und Zivilpersonen dekontaminiert werden. Zum Betrieb muss der Abrollbehälter aufgebaut und mit mindestens zwei Feuerwehrmännern unter CSA-Form 2 besetzt werden.

Abdichtmaterial

Das Abdichtmaterial des AB-Gefahrgut wird zum Abdichten von Schadensstellen bei auslaufenden Chemikalien benötigt.

Gefahrgutbindemittel

Ausgelaufenes Gefahrgut wird mittels Gefahrgutbindemittel abgestreut und kann anschließend mit einem Besen beseitigt werden.

Geflügelpest

Patienten müssen wie infizierte Patienten behandelt werden. Die toten Vögel können mit Gefahrgutfässern vom AB-Gefahrgut aufgesammelt werden.

Überlandhilfe

Wenn ein Fahrzeug zur Überlandhilfe angefordert wird, muss diese alarmiert werden. Dann gibt es ein Command, mit dem man diese zur Überlandhilfe schicken kann.



Zum Abmarsch fertig

Alle Führungsdienste der Feuerwehr haben ein *Abbauen-Command*. Bei Betätigung des Commands baut die jeweilige Einheit ihre verlegten Schlauchleitungen ab und verbringt Material zurück auf die Fahrzeuge. Bei D-Diensten baut die jeweilige Fahrzeugbesatzung ab. Bei höheren Führungsdiensten bauen alle Fahrzeuge in der Umgebung ab. Die Fahrzeuge verbleiben nach dem Abbauen im Status 1 vor Ort und können entweder zu neuen Einsätzen geschickt werden oder mittels der Status-2-Taste zurück zur Wache geschickt werden.

Rettungsdienst

Behandlungssystem

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

Leicht verletzt – sitzend auf dem Boden.

Manche Personen sind nur leicht verletzt, diese benötigen meist keinen Transport ins Krankenhaus. Wird die Person mindestens von einem Rettungssanitäter behandelt, so wird die Person entweder transportpflichtig, oder verlässt die Einsatzstelle kurz darauf.

Schweregrad 1 - 90% oder mehr des Balkens

Kann von Ersthelfern, Rettungssanitätern, Notfallsanitätern sowie einem Notarzt hochbehandelt 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.

Sichtungssystem

Um bei mehreren Verletzten den Überblick zu behalten, kann jeder Notarzt die Verletzten sichten. Nach der Sichtung wird jedes Opfer nach dem Triage-System markiert. Hierfür gilt folgendes Farbschema:

Farbe	Verletzungsgrad
Grün	Leichte Verletzungen
Gelb	Mittelschwere Verletzungen
Rot	Schwere Verletzungen
Blau	Reanimationspflichtig
Schwarz	Verstorben

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.

Abfrage der Bettenplätze

Um das Spiel etwas realistischer und schwieriger zu machen, wurden für alle vier Krankenhäuser begrenzte Anzahl an Bettenplätzen realisiert. Die Verteilung der Bettenplätze sollte von Anfang an taktisch erfolgen, um bei Großschadenslagen genügend freie Plätze in den nahegelegenen Kliniken zur Verfügung zu haben. Auf der Einsatzkarte selbst sind das Universitätsklinikum und die Hanse-Klinik platziert, alle anderen Kliniken befinden sich außerhalb der Karte. Sie unterscheiden sich in der Länge des Anfahrtsweges sowie der jeweiligen Patientenkapazität.

Zum Rundenbeginn sind in allen Krankenhäusern noch verhältnismäßig viele Betten frei, die Anzahl dieser wird allerdings zu Beginn dynamisch generiert. Es sollte also stets geprüft werden, wo welche und wie viele Betten verfügbar sind. Außerdem wird im Spiel zwischen normalen Bettenplätzen und Intensivbetten unterschieden. Ab einem gewissen Verletzungsgrad ist es zwingend erforderlich, dass der Patient ein Intensivbett erhält.

Krankenhaus	Hinweise
Universitätsklinikum	Im Norden auf der Karte
Hansekllinik	Im Süden auf der Karte
Krankenhaus Berg	3 Minuten außerhalb im Westen der Karte
Krankenhaus Lichtenau	5 Minuten außerhalb im Osten der Karte

Begleitung von Rettungsdiensttransporten

In manchen Fällen kann es vorkommen, dass neben dem Personal des Rettungstransportwagens ein Notarzt den Transport begleiten muss. Die Einsatzfahrzeuge der jeweiligen Einsatzkraft folgen dem Rettungstransportwagen automatisch zum Krankenhaus.

Sonderlagen Rettungsdienst

Alarmstufe

Durch einen ELW kann bei großen Einsatzlagen die Alarmstufe erhöht werden, dadurch wird zusätzliches Personal aus der Reserve in die Wachen alarmiert. Alle Reserve Fahrzeuge können dann besetzt werden, und Springerpersonal wird durch Personal aus der Reserve ergänzt, sodass aus Springerbesetzt Fahrzeuge voll besetzt ausrücken können.

Rettungsmittelknappheit

Ab mehr als 8 Verletzten werden die Rettungsmittel knapp. Dann kann durch einen Zugführer die sogenannte Rettungsmittelknappheit ausgerufen werden. Dadurch fahren alle Rettungswagen mit Sondersignal zu den Krankenhäusern und die Haltezeit am Krankenhaus wird reduziert

Notarztbegleitung reduzieren

Bei mehr als 10 Verletzten kann die Notarztbegleitung reduziert werden. Dann müssen nur noch intensivpflichtige Patienten von einem Notarzt begleitet werden.

ACHTUNG: Die Alarmstufe, Rettungsmittelknappheit und Notarztbegleitung werden automatisch zurückgesetzt, wenn die jeweiligen Kriterien nicht mehr erfüllt sind.

Technische Hinweise

Die folgenden Hinweise sind fast unverändert aus dem Handbuch der BFEMP Modifikation übernommen. Sie gelten für Auenburg Multiplayer 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 TCP
- Port 54321 TCP
- Port 12345 UDP
- Port 54321 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. 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.