



BIEBERFELDE

Multiplayer

HANDBUCH





Inhalt

| | |
|--|----|
| Bieberfelde Multiplayer..... | 3 |
| Der Landkreis Bieberfelde..... | 4 |
| Die Stadt Bieberfelde..... | 6 |
| Die Wachen im Überblick..... | 10 |
| Anfahrtsrichtungen externe Einsatzkräfte / Standorte der Wachen..... | 14 |
| Die Einsatzfahrzeuge im Überblick..... | 15 |
| Aufteilung der Wachen im Multiplayer..... | 30 |
| Download der Modifikation..... | 31 |
| Installation der Modifikation..... | 31 |
| Installation / Deinstallation der Interface-Anpassungen..... | 31 |
| Funktionsweise des FMS-Tool..... | 32 |
| Starten der Modifikation..... | 33 |
| Das User-Interface der Bieberfelde-Modifikation..... | 34 |
| Die Bieberfelde-Modifikation spielen..... | 35 |
| Systemanforderungen..... | 46 |
| Technische Hinweise zum Multiplayer-Modus..... | 46 |
| Technischer Support & Gameplay Support..... | 48 |
| Danksagung..... | 49 |





Bieberfelde Multiplayer

- EMERGENCY 4 -

Herzlich Willkommen im virtuellen Bieberfelde!

Die erste für diesen Zweck optimierte Multiplayer-Modifikation „Bieberfelde“ für EMERGENCY 4 ermöglicht bis zu vier Spielern gemeinsam im Multiplayer-Modus den Arbeitsalltag von Hilfs- und Rettungsorganisationen am eigenen Computer nachzuempfinden. Hierzu wurde mit „Bieberfelde“ ein fiktives virtuelles Szenario geschaffen, in dessen Kern der Landkreis „Bieberfelde“ mit der Stadt „Bieberfelde“ steht. Trotz der Fiktion des zugrundeliegenden Konzepts, wurde bei der Erschaffung der Spielwelt auf eine möglichst realitätsnahe Umsetzung von Organisationsstrukturen und Fahrzeugkonzepten geachtet.

Der Ursprung der Modifikation geht bis in das Jahr 2012 zurück. Für den zum damaligen Zeitpunkt in Entwicklung befindlichen „Rescue Trainer 2“ wurde zunächst die fiktive Spielwelt von „Bieberfelde“ erschaffen, um für die Modifikation ein konsistentes Fahrzeugkonzept entwickeln zu können.

Aus den hierzu erstellten Einsatzfahrzeugen ging mit der Zeit das private Multiplayer-Projekt hervor, welches im Jahr 2015 erstmals der breiten Öffentlichkeit präsentiert wurde.

Inhalte im Überblick

- Einzigartiges Konzept des fiktiven Landkreises „Bieberfelde“
- 2-4 Spieler Multiplayer-Modus
- Singleplayer-Modus
- Über 100 verschiedene Fahrzeuge und Einheiten
- Komplett neugestaltete Freeplay- und Multiplayer-Karte
- Zahlreiche komplett neue Gebäude und Objekte
- Verschiedene Wachen inklusive Brandübungsgelände
- Innovatives Wasserversorgungssystem
- Alarmierungs- und Alarmstufensystem
- Wechsellader mit verschiedenen Abrollbehältern
- Komplett neue Einsatzarten, z.B.:
 - BMA-Alarm
 - Gefahrgutunfälle
 - Sturm
 - Demonstrationen
 - Mord
 - Krankentransporte

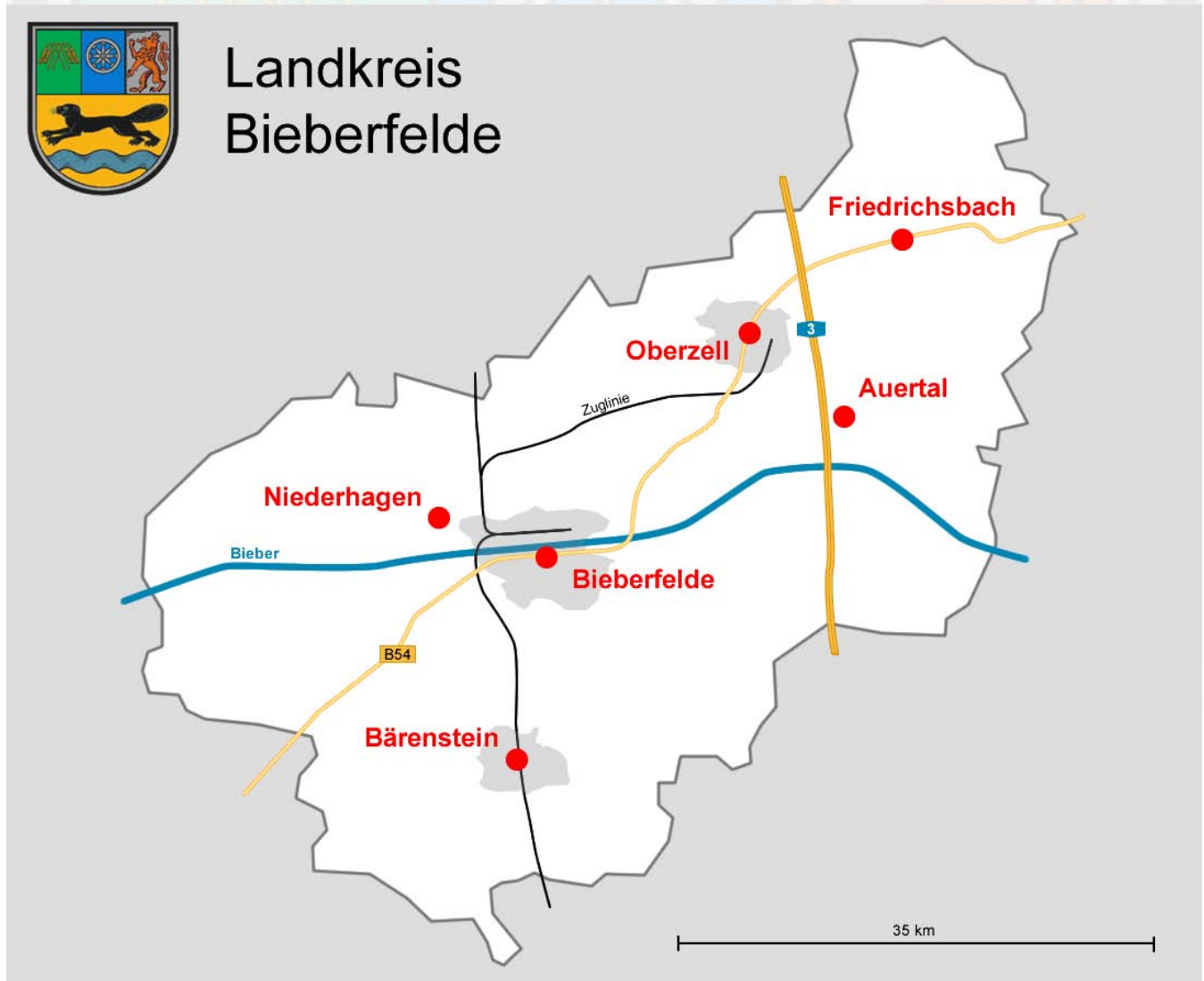


Der Landkreis Bieberfelde

Im Jahre 2002 wurde durch den Landtag ein „Kreisstrukturgesetz“ zur Neuordnung der Landkreise und kreisfreien Städte im Rahmen einer Kreisgebietsreform beschlossen.

Hierbei wurde das Bieberfelder Umland in einen eigenen Verwaltungsbezirk eingeteilt.

Der Landkreis Bieberfelde hat seither nun folgende ländlich geprägten Städte, Ämter und Gemeinden:



| Wappen | Name | Körperschaft | Einwohner |
|---|----------------|--------------|----------------|
|  | Bieberfelde | Kreisstadt | 57.028 |
|  | Bärenstein | Amt | 25.912 |
|  | Oberzell | Amt | 28.839 |
|  | Friedrichsbach | Gemeinde | 13.283 |
|  | Auertal | Gemeinde | 6.102 |
|  | Niederhagen | Gemeinde | 2.283 |
| | Sonstige Orte | | 9.232 |
| Gesamt | | | 157.679 |



Die Stadt Bieberfelde

Die Stadt Bieberfelde ist mit seinen 57.000 Einwohnern der Mittelpunkt der fiktiven „Bieberfelde“-Modifikation. Neben dem belebten Ortskern und den beschaulichen Randgebieten der Stadt, sorgen vor allem die hier seit mehreren Jahrzehnten angesiedelten Industrie- und Gewerbegebiete für ein stetig hohes Einsatzaufkommen. Aus diesem Grund – und nicht zuletzt wegen der hervorragenden Verkehrsanbindung durch die Bundesstraße B54 sowie Regional- und Fernverkehrstrassen der Deutschen Bahn – verfügt die Stadt über eine eigene Berufsfeuerwehr, die an zwei Standorten im Stadtgebiet präsent ist.

Sehenswürdigkeiten und wichtige Orte

Die Stadt Bieberfelde verfügt über zahlreiche zentrale und wichtige Orte, die für das jeweilige Einsatzgeschehen von großer Bedeutung sein können. Nachfolgend eine Aufzählung der wichtigsten Örtlichkeiten inklusive der jeweiligen Besonderheiten:







CINEMAXX BIEBERFELDE
Openhaus



INDUSTRIEGEBIET BIEBERFELDE
Mayer Farben, BieChem und PitStop





RASTANLAGE BIEBERFELDE
Campingplatz und großes Waldstück



FREIBAD BIEBERFELDE
städtisches Schwimmbad



Die Wachen im Überblick

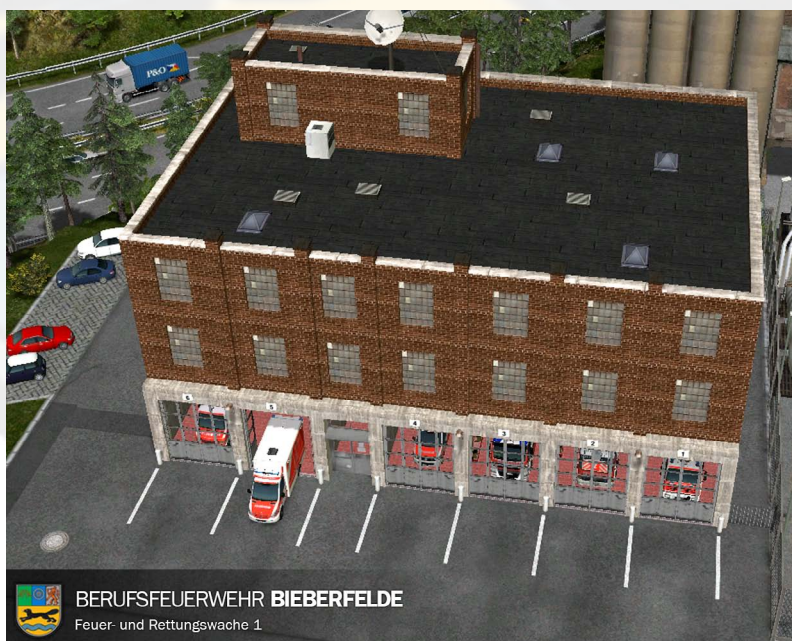
Feuer- und Rettungswache 1

Die Feuer- und Rettungswache 1 beheimatet nicht nur den Löschzug 1, sondern auch zahlreiche Spezialfahrzeuge bzw. Abrollbehälter. Neben einem Übungsgelände mit Brandcontainer und Gefahrgutsimulator beherbergt die Wache zudem die Polizeiwache Süd.



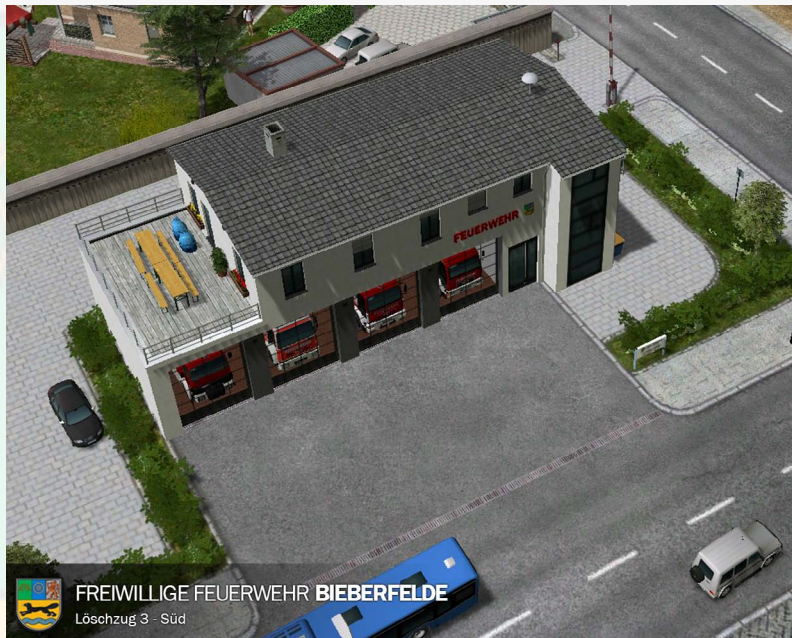
Feuer- und Rettungswache 2

Die Feuer- und Rettungswache 2 ist im Industriegebiet angesiedelt und verfügt über verschiedene zur technischen Hilfeleistung spezialisierte Fahrzeuge.



Freiwillige Feuerwehr Bieberfelde Süd

Die Freiwillige Feuerwehr Bieberfelde Süd deckt die südlichen Bereiche der Stadt hinsichtlich dem Brandschutz ab und leistet mit dem stationierten Dekon-P einen wertvollen Beitrag zur Bewältigung von Gefahrguteinsätzen im gesamten Landkreis.



Freiwillige Feuerwehr Bieberfelde Innenstadt

Der Löschzug 4 der Freiwilligen Feuerwehr deckt den Bereich der Innenstadt von Bieberfelde ab. Neben einem LF10 verfügt die Feuerwehr über einen ABC-Erkunder.



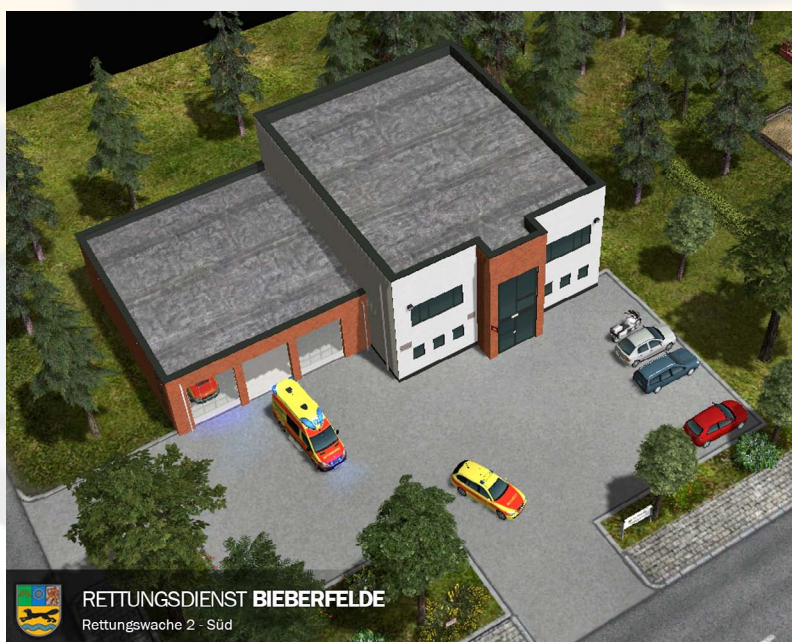
Rettungswache Nord

Die Rettungswache Nord – direkt am Klinikum Bieberfelde gelegen – stellt neben einem Notarzteinsatzfahrzeug und einem Rettungstransportwagen auch einen Krankentransportwagen für das Einsatzgeschehen im gesamten Stadtgebiet zur Verfügung.



Rettungswache Süd

Die Rettungswache Süd verfügt über zwei Rettungstransportwagen und beherbergt zudem ein Notarzteinsatzfahrzeug.



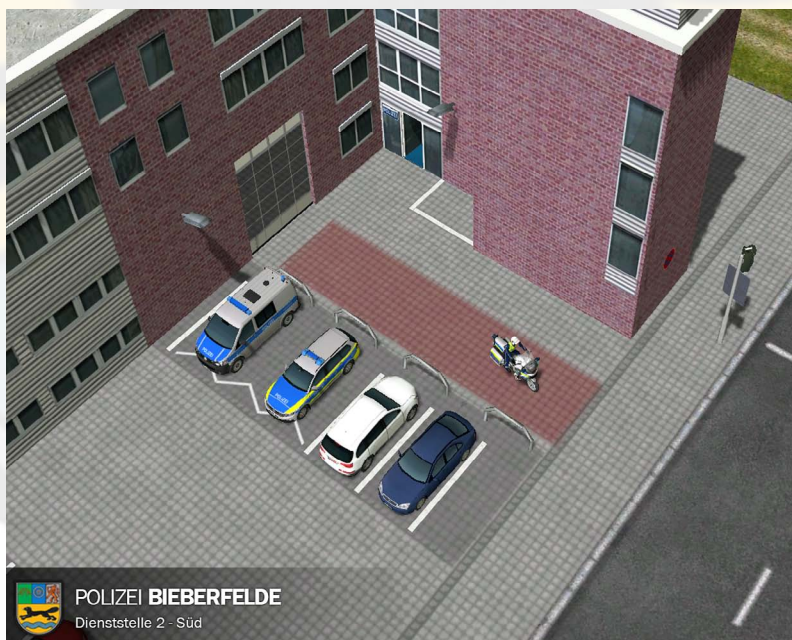
Polzeiwache 1 – Nord

Die Polzeiwache 1 im Norden der Stadt ist die größte Dienststelle der Bieberfelder Polizei. Neben der Einsatzabteilung und einigen Kommissariaten, stehen hier auch Kräfte der Bereitschaftspolizei zur Verfügung.



Polzeiwache 2 – Süd

Die Polzeiwache 2 im Süden der Stadt ist direkt in die Hauptfeuerwache integriert. Neben einem Streifenwagen und einem Polizeimotorrad ist hier auch der diensthabende Hundeführer stationiert.








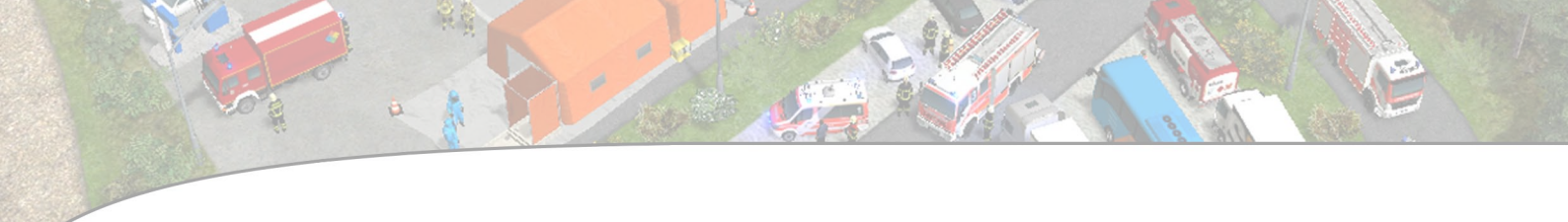
Anfahrtsrichtungen externe Einsatzkräfte / Standorte der Wachen










Die Einsatzfahrzeuge im Überblick

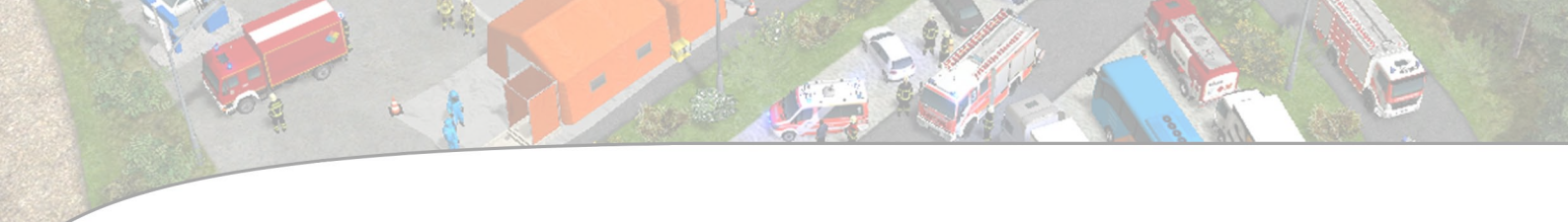
Berufsfeuerwehr Wache 1



| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------------------------------|---|--|-------------------------|
| Florian Bieberfelde 01-ELW-01 |  | 1 C-Dienst 1 Führungsassistent | |
| Florian Bieberfelde 01-HLF20-01 |  | 1 Gruppenführer 5 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 01-DLK23-01 |  | 2 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 01-HLF20-02 |  | 1 Gruppenführer 3/5 Feuerwehrmänner | Wassertrupp Springer |
| Florian Bieberfelde 01-TLF4000-01 |  | 2 Feuerwehrmänner | Springer |
| Florian Bieberfelde 01-WLF26-01 |  | 2 Feuerwehrmänner | |







| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--|---|--------------------|---|
| Florian Bieberfelde 01-WLF26-02 |  | 2 Feuerwehrmänner | |
| Abrollbehälter Atem- und Strahlenschutz |  | | |
| Abrollbehälter Massenanfall von Verletzten |  | | Zu Beginn auf 01-WLF26-01 aufgesattelt Zelt (BHP 12) |
| Abrollbehälter Gefahrgut |  | | |
| Abrollbehälter Mulde |  | | |
| Florian Bieberfelde 01-NEF-01 |  | 1 Notarzt | Verfügbarkeit 08:00 -18:00 Uhr |
| Florian Bieberfelde 01- RTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |







| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|--------------------|---|
| Florian Bieberfelde 01-RTW-02 |  | 2 Notfallsanitäter | Springer |
| Florian Bieberfelde 01-RTW-03 |  | 2 Notfallsanitäter | Verfügbarkeit nur bei Alarmstufenerhöhung |

Berufsfeuerwehr Wache 2





| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|------------------------------------|---|--------------------------------------|-------------------------|
| Florian Bieberfelde 02-ELW-01 |  | 1 C-Dienst 1 Führungsassistent | |
| Florian Bieberfelde 02-HLF20-01 |  | 1 Gruppenführer 5 Feuerwehrmänner | Wassertrupp Springer |
| Florian Bieberfelde 02-DLK23-01 |  | 2 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 02-RW-01 |  | 2 Feuerwehrmänner | Springer |

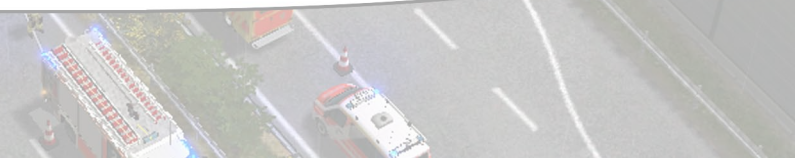


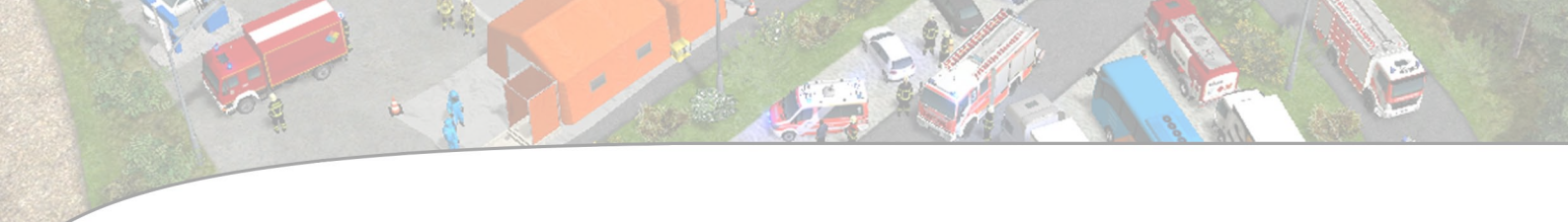


| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|-----------------------------------|---|--------------------|-------------|
| Florian Bieberfelde 02-LRF1-01 |  | 2 Notfallsanitäter | Springer |
| Florian Bieberfelde 02-RTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |

Freiwillige Feuerwehr Wache 3



| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--|---|--------------------------------------|---|
| Florian Bieberfelde 03-LF20-01 |  | 1 Gruppenführer 8 Feuerwehrmänner | Tagesverfügbarkeit beachten |
| Florian Bieberfelde 03-LF20-01 (Alternativ) |  | 1 Gruppenführer 8 Feuerwehrmänner | Tagesverfügbarkeit beachten |
| Florian Bieberfelde 03-TLF4000-01 |  | 3 Feuerwehrmänner | Tagesverfügbarkeit beachten |
| Florian Bieberfelde 03-LF16TS-01 |  | 1 Gruppenführer 8 Feuerwehrmänner | Tagesverfügbarkeit beachten Zusatzbeladung TS |








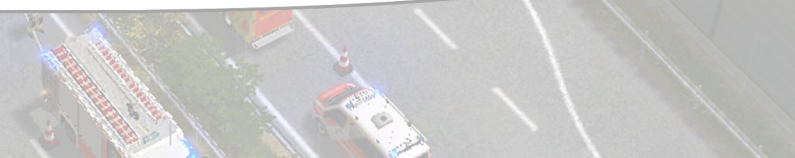
| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|-------------------------------------|---|-------------------|-------------|
| Florian Bieberfelde 03-DekonP-01 |  | 4 Feuerwehrmänner | |

Freiwillige Feuerwehr Wache 4

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|---------------------------------------|--|--------------------------------------|--------------------------------|
| Florian Bieberfelde 04-LF10-01 |  | 1 Gruppenführer 8 Feuerwehrmänner | Tagesverfügbarkeit beachten |
| Florian Bieberfelde 04-CBRN-Erk-01 |  | 1 Fachberater 4 Feuerwehrmänner | |

Freiwillige Feuerwehr Wache 5 - Bärenstein





| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------------------------------|---|--------------------------------------|-------------|
| Florian Bieberfelde 05-MTF-01 |  | 5 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 05-TLF4000-01 |  | 1 Gruppenführer 2 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 05-HLF20-01 |  | 1 Gruppenführer 3 Feuerwehrmänner | |





| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|-------------------------------------|---|-------------------|---|
| Florian Bieberfelde 05-SW2000-01 |  | 3 Feuerwehrmänner | Zusatzbeladung TS Zusatzbeladung Ausgleichsbehälter |




Freiwillige Feuerwehr Wache 6

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------------------------------|---|--------------------------------------|--|
| Florian Bieberfelde 06-KdoW-01 |  | 1 Zugführer 1 Feuerwehrmann | |
| Florian Bieberfelde 06-TLF4000-01 |  | 3 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 06-HLF20-01 |  | 1 Gruppenführer 8 Feuerwehrmänner | |
| Florian Bieberfelde 06-GWL-1-01 |  | 3 Feuerwehrmänner | Zusatzbeladung TS Zusatzbeladung Bindemittel |








rettungsdienst Wache 1 - Nord






| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|--|--------------------|------------------------------------|
| Rettung Bieberfelde 01-NEF-01 |  | 1 Notarzt | |
| Rettung Bieberfelde 01-RTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rettung Bieberfelde 01-KTW-01 |  | 2 Rettungsanitäter | Verfügbarkeit 08:00 - 18:00 Uhr |

rettungsdienst Wache 2 - Süd

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|--------------------|-------------|
| Rettung Bieberfelde 02-NEF-01 |  | 1 Notarzt | |
| Rettung Bieberfelde 02-RTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rettung Bieberfelde 02-RTW-02 |  | 2 Notfallsanitäter | |





Rettungsdienst Wache 3 - Oberzell

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|---------------------|------------------------------------|
| Rettung Bieberfelde 00-LNA-01 |  | 1 Leitender Notarzt | |
| Rettung Bieberfelde 03-NEF-01 |  | 1 Notarzt | |
| Rettung Bieberfelde 03-RTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rettung Bieberfelde 03-RTW-02 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rettung Bieberfelde 03-KTW-01 |  | 2 Rettungssanitäter | Verfügbarkeit 08:00 - 18:00 Uhr |





Rettungsdienst Wache 5 – Bärenstein

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|-----------|-------------|
| Rettung Bieberfelde 05-NEF-01 |  | 1 Notarzt | |



| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|--------------------|-------------|
| Rettung Bieberfelde 05-RTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rettung Bieberfelde 05-RTW-02 |  | 2 Notfallsanitäter | |

SEG DRK - OV Bärenstein

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------------------------------|---|--------------------|---------------|
| Rotkreuz Bieberfelde 05-MTF-01 |  | 6 Notfallsanitäter | |
| Rotkreuz Bieberfelde 05-NKTW-01 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rotkreuz Bieberfelde 05-NKTW-02 |  | 2 Notfallsanitäter | |
| Rotkreuz Bieberfelde 05-GW-San-01 |  | 2 Notfallsanitäter | Zelt (BHP 12) |



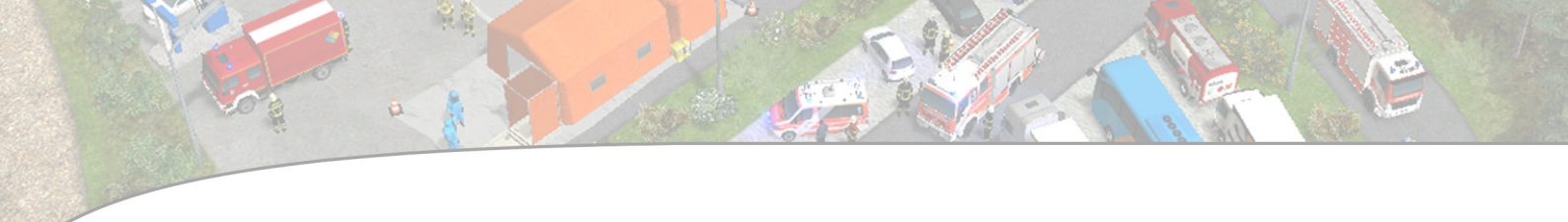
Sonstige





| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|---------------------------------|--|
| Rettung Bieberfelde 04-ITW-01 |  | 1 Notarzt 2 Notfallsanitäter | Notwendig bei adipösen Patienten |
| Christoph 31 |  | 1 Notarzt 2 Notfallsanitäter | Verfügbarkeit 06:00 - 19:00 Uhr Nur bei gutem Wetter |

Polizeiwache 1 - Nord

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------|---|---|---------------------------------|
| Bieber 10-01 |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 10-02 |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 10-03 |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 10-04 |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 10-05 |  | 2 Polizisten | Kann Verkehrskontrolle aufbauen |
| Bieber 10-06 |  | 1 Polizist | |
| Bieber 10-07 |  | 9 BePo-Polizisten oder 6 / 2 Polizisten | |



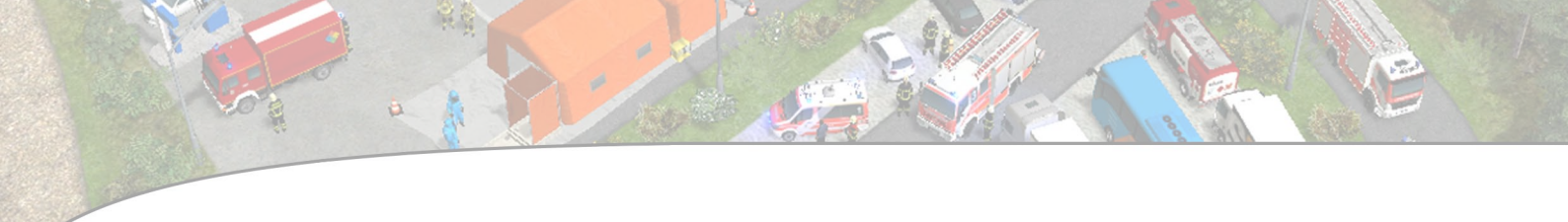



| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|------------------------------|---|---|-------------|
| Bieber 10-08 |  | 9 BePo-Polizisten oder 6 / 2 Polizisten | |
| Bieber 10-09 |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 10-09 (Alternativ) |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 10-10 |  | 2 Polizisten | |

Polizeiwache 2 - Süd

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------|---|--|-------------|
| Bieber 20-01 |  | 2 Polizisten | |
| Bieber 20-02 |  | 2 Polizisten oder 1 Hundeführer + Hund | Polizeihund |



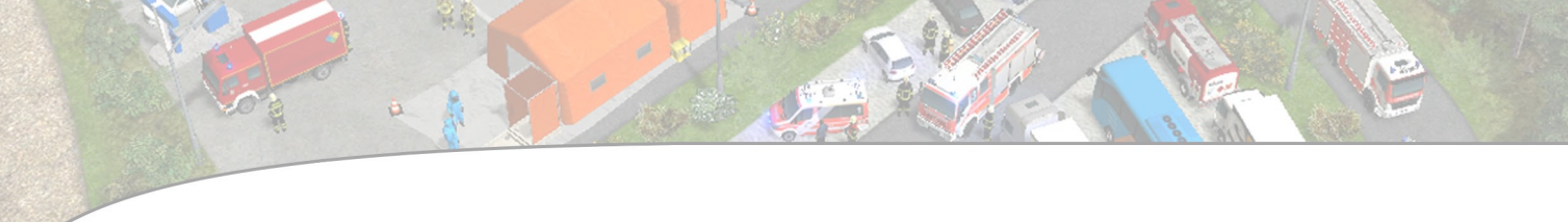


| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------|---|------------|-------------|
| Bieber 20-03 |  | 1 Polizist | |

Polizeiwache 3






| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|--------------|---|-------------------|-------------|
| Bieber 30-01 |  | 2 BePo-Polizisten | |
| Bieber 30-02 |  | 6 BePo-Polizisten | |
| Bieber 30-03 |  | 6 BePo-Polizisten | |
| Bieber 30-04 |  | 3 BePo-Polizisten | |
| Bieber 30-06 |  | 6 BePo-Polizisten | |



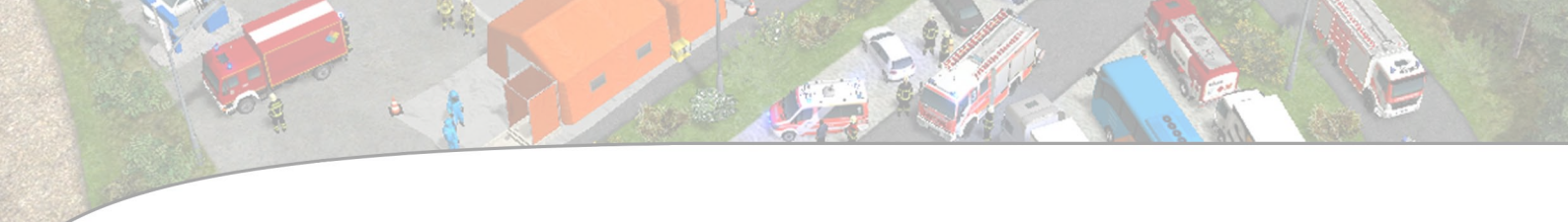





| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|------------------------|---|---------------------|-------------|
| Kampfmittel-räumdienst |  | 1 Kampfmittelräumer | |

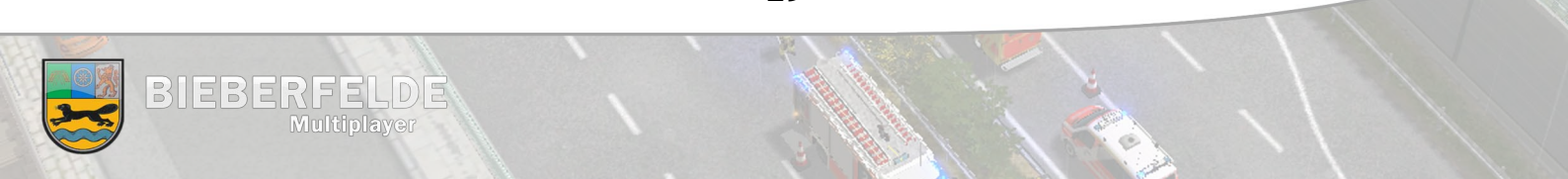
Sonstiges

| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|----------------------------------|---|---------------------|---|
| Bauhof PKW |  | 2 Bauhofmitarbeiter | |
| Bauhof Pritsche |  | 4 Bauhofmitarbeiter | |
| Linienbus zur Personenunterkunft |  | 1 Bauhofmitarbeiter | Dient als Sammelpunkt bei Evakuierungen |
| Abschleppfahrzeug 1 |  | 1 ADAC-Mechaniker | |
| Abschleppfahrzeug 2 |  | 1 ADAC-Mechaniker | |





| Einheit | Bild | Personal | Bemerkungen |
|---------------------|---|-------------------|-------------|
| Abschleppfahrzeug 3 |  | 1 ADAC-Mechaniker | |
| Abschleppfahrzeug 4 |  | 1 ADAC-Mechaniker | |
| Bestatter 1 |  | 1 Bestatter-Team | |
| Bestatter 2 |  | 1 Bestatter-Team | |



Aufteilung der Wachen im Multiplayer

| Spieler 1 | Spieler 2 | Spieler 3 | Spieler 4 |
|-----------|-----------|-------------|-------------|
| BF 1 | BF 2 | RD 1 | POL 1 |
| FF 4 | FF 3 | RD 2 | POL 2 |
| | | RD 3 | POL 3 |
| | | RD 5 | FF 5 / FF 6 |
| | | FF 5 / FF 6 | |

| Spieler 1 | Spieler 2 | Spieler 3 |
|-----------|-----------|-----------|
| BF 1 | BF 2 | RD 1 |
| FF 4 | FF 3 | RD 2 |
| POL 1 | POL 2 | RD 3 |
| (POL 3) | (POL 3) | RD 5 |
| | | FF 5 |
| | | FF 6 |

| Spieler 1 | Spieler 2 |
|-------------|-------------|
| BF 1 | BF 2 |
| FF 4 | FF 3 |
| RD 1 | RD 2 |
| RD 3 | RD 5 |
| POL 1 | POL 2 |
| (POL 3) | (POL 3) |
| FF 5 / FF 6 | FF 5 / FF 6 |



Download der Modifikation

Der Download der „Bieberfelde“-Modifikation sollte nur über verifizierte Downloadquellen erfolgen. Aktuell ist der Download der Modifikation über das EMERGENCY-Fanforum und die offizielle Internetseite der „Bieberfelde“-Modifikation möglich. Die Modifikation wird als Installer mit einer ausführbaren EXE-Datei ausgeliefert.



Installation der Modifikation

Die „Bieberfelde“-Modifikation wird als ausführbare Setup-Datei ausgeliefert. Das Entpacken eines Archivs ist nicht notwendig, zudem erfolgt die Installation über einen eigenen Installer und nicht über den Mod-Installer von EMERGENCY 4. Zur Installation muss die EXE-Datei mit dem Dateinamen „bfemp_release“ auf dem Computer ausgeführt werden. Die Installation kann mit einem Doppelklick auf die Datei gestartet werden. Der folgende Installationsprozess ist selbsterklärend – hierzu sollte auf die Anweisungen im Installer geachtet werden.

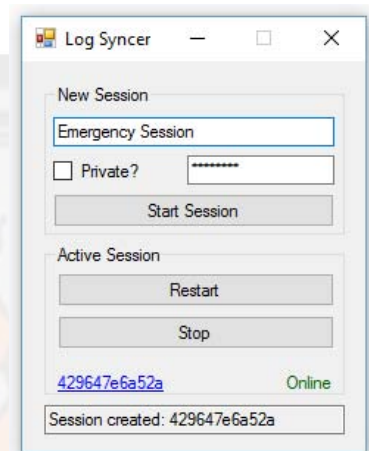
Installation / Deinstallation der Interface-Anpassungen

Um ein perfektes Spielgefühl zu garantieren wird empfohlen, eine Interface-Anpassung des EMERGENCY 4 Original-GUI vorzunehmen. Hierzu ist im Modifikationsverzeichnis der „Bieberfelde“-Modifikation („...\\EMERGENCY 4 VERZEICHNIS\\Mods\\BFEMP“) im Unterverzeichnis „1_TOOLS“ eine Datei mit der Bezeichnung „gui_installer“ enthalten. Diese Datei tauscht das Original-Interface gegen das „Bieberfelde“-Interface aus. Zum Austausch der Originaldateien muss die Datei mit einem Doppelklick ausgeführt werden. Nach dem Spielen der „Bieberfelde“-Modifikation muss das Original-Interface mit der beiliegenden Datei „gui_deinstaller“ aus dem gleichen Unterverzeichnis wieder reaktiviert werden – andernfalls können beim Spielen von EMERGENCY 4 oder anderen Modifikationen Probleme auftreten.

Funktionsweise des FMS-Tool

Im Funktionsumfang der Modifikation ist ein FMS-Tool enthalten, das automatisch den Status der Fahrzeuge in einer separaten Ansicht ausgeben kann. Das FMS-Tool ist weboptimiert – es kann in jedem gängigen Browser auf dem Computer, Tablets und Smartphones genutzt werden.

Zum Starten des FMS-Tool muss die EXE-Datei „EmLogSyncer“ im Verzeichnis „1_FMS_TOOL“ im Modifikationsverzeichnis der „Bieberfelde“-Modifikation („...\\EMERGENCY 4 VERZEICHNIS\\Mods\\BFEMP“) mit einem Doppelklick durch den Host ausgeführt werden. Die Standardeinstellungen können in der Regel beibehalten werden, über „Start Session“ wird automatisch eine neue Spielsitzung im FMS-Tool gestartet. Das FMS-Tool wertet im Anschluss die Logfile von EMERGENCY 4 aus und berichtet den Status der Fahrzeuge an einen WebServer, der die Anzeige des FMS-Tool für alle Spieler zur Verfügung stellt. Das Tool muss somit über die komplette Spieldauer beim Host im Hintergrund mitlaufen.



Über den blau dargestellten Link in der linken unteren Ecke kann das WebInterface des FMS-Tool geöffnet werden. Hierbei öffnet sich der eingestellte Standardbrowser und die FMS-Anzeige erscheint auf dem Bildschirm. Die URL in der Adresszeile kann genutzt werden, um die FMS-Anzeige allen anderen Spielern zur Verfügung zu stellen. Diese müssen die URL einfach mit ihrem Browser oder Smartphone öffnen.

Die einzelnen Anzeigen bzw. Wachen in der FMS-Ansicht lassen sich übrigens mit einem Linksklick auf die grau hinterlegten Zeilen ausblenden. So kann jeder Spieler individuell die Ansicht an seine Wachenverteilung anpassen.

Für die Nutzung der FMS-Ansicht ist bei Computern ein zweiter Bildschirm, ein zusätzlicher Laptop, ein Smartphone oder ein Tablet erforderlich.

| | | | | | | | | | |
|---|------------------|----------------|----------------------------|-----------------|----------------------|---------------------|------------------|----------------------|--------------------------|
| Feuerwehr - Hauptwache 1 | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 1 ELW1 1 | FW 1 HL201 | FW 1 DLK23 1 | FW 1 HLF20 2 | FW 1 TLF4000 1 | FW 1 WLF 26 1 | FW 1 WLF 2 | FW 1 NEF 1 | FW 1 RTW 1 | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 1 2-RTW 2 | FW 1 RTW 3 | | | | | | | | |
| Feuerwehr - Nordwache 2 | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 2 ELW1 1 | FW 2 HLF20 1 | FW 2 DLK23 1 | FW 2 RW 1 | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 2 LRF 1 | FW 2 RTW 1 | | | | | | | | |
| Feuerwehr - Freiwillige Feuerwehr - 3 / 4 | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 3 LF20 1 | FW 3 LF16 TS 1 | FW 3 TLF4000 1 | FW 3 DekoP 1 | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 4 LF 30 1 | FW 4 ABC/CRK 1 | | | | | | | | |
| Feuerwehr - Freiwillige Feuerwehr - 5 | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 5 MTF 1 | FW 5 TLF4000 1 | FW 5 HLF20 1 | FW 5 SW 2000 1 | | | | | | |
| Feuerwehr - Freiwillige Feuerwehr - 6 | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| FW 6 KDOW 1 | FW 6 LF20 1 | FW 6 HLF20 1 | FW 6 GW 1 1 1 | | | | | | |
| Rettungsdienst - Krankenhaus | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| RD 1 NEF 1 | RD 1 RTW 1 | RD 1 KTW 1 | | | | | | | |
| Rettungsdienst - Rettungswache | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| RD 2 NEF 1 | RD 2 RTW 1 | RD 2 RTW 2 | | | | | | | |
| Rettungsdienst - Ausserhalb | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| RD 0 LNA 1 | RD 3 NEF 1 | RD 3 RTW 1 | RD 3 RTW 2 | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| RD 3 KTW 1 | RD 4 ITW 1 | RD 5 NEF 1 | RD 5 RTW 1 | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| RD 5 KTW 2 | RD CHR 31 | | | | | | | | |
| BMA | | | | | | | | | |
| BMA Krankenhaus | BMA Hauptbahnhof | BMA PilsStop | BMA BioChem | BMA Burger King | BMA Cinemax | BMA Grundschule | BMA Weiche 1 | BMA Hotel Stadtmitte | BMA Schneider Verwaltung |
| BMA Hotel am Wald | BMA | BMA Rathaus | BMA Tiefgarage 'Koblenzer' | BMA Bank | BMA Electronic House | BMA Grande Shopping | BMA Maier Farben | | |
| DHL - Logistikzentrum | | | | | | | | | |



Starten der Modifikation

Zum Starten der Modifikation muss zunächst EMERGENCY 4 regulär gestartet werden. Im Anschluss kann im Menü unter „Modifikationen“ die „Bieberfelde“-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!

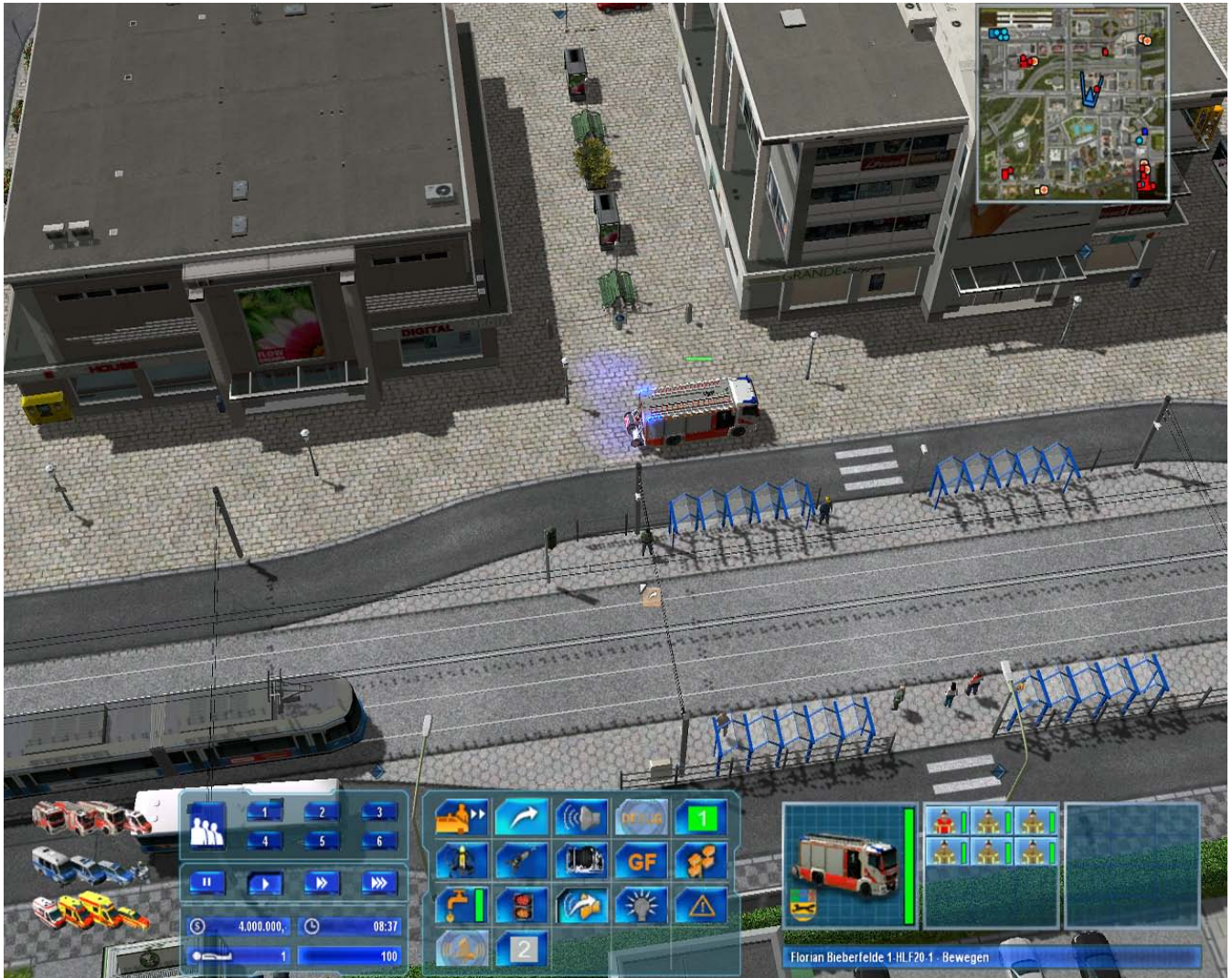
Starten des Spiels

Im Hauptmenü stehen drei verschiedene Optionen zur Verfügung:

- **Kampagne** startet das einführende Tutorial
- **Freies Spiel** startet den Singleplayer-Modus der Modifikation
- **Multiplayer** startet den Mehrspieler-Modus der Modifikation



Das User-Interface der Bieberfelde-Modifikation



Die „Bieberfelde“-Modifikation verwendet eine leicht angepasste Version des Standard-Interface von EMERGENCY 4. Störende Elemente wurden entfernt und das Interface insgesamt „schlanker“ gestaltet. Links unten befinden sich die Alarmierungsmenüs der einzelnen Wachen bzw. Fahrzeuge, rechts daneben verschiedene Anzeigen und Einstellungen zum Gruppieren von Fahrzeugen und zum Änderung der Spielgeschwindigkeit. Wiederrum rechts ist das Command-Menü mit den wichtigsten Befehlen zur Steuerung von Fahrzeugen und Einheiten zu finden. In der rechten unteren Ecke werden Informationen zum Fahrzeug, der Besatzung und ggf. Patienten angezeigt. In der rechten oberen Ecke befindet sich die Minimap.



Die Bieberfelde-Modifikation spielen

Der Spielstart

Das Alarmierungssystem in „Bieberfelde“ unterscheidet sich grundlegend von anderen Modifikationen. Um die Einsatzfahrzeuge auf der Einsatzkarte zu alarmieren, wurde eigens ein System entwickelt, das sowohl im Singleplayer- als auch im Multiplayer-Modus reibungslos funktioniert.

In den Alarmmenüs der einzelnen Organisationen (links unten im Interface) gibt es für jede Wache im Spiel eine eigene Leitstelle, über die Fahrzeuge initialisiert werden können. Zunächst wird die jeweilige Wache angewählt und in gewohnter Art und Weise auf die Karte entsendet. Wählen Sie nun die auf der Karte erscheinende Leitstelle (in Form eines Funk- bzw. Sendemast) aus und betätigen Sie die Initialisieren-Funktion im Command-Menü. Anschließend werden die Fahrzeuge auf die Karte geladen und an der jeweiligen Wache platziert.

Beachten Sie, dass es zwingend notwendig ist, die Wache 1 der Polizei sowie die Wache 1 der Feuerwehr zu initialisieren - ansonsten kommt es zu einem Absturz des Spiels!

Die Fahrzeuge befinden sich nun zunächst im Status 2 an den Wachen. Um die Fahrzeuge einsatzbereit zu machen, wählen Sie das jeweilige Fahrzeug aus und klicken Sie im Command-Menü auf das Glockensymbol. Das Fahrzeug fährt nun vor die Wache und Sie können es steuern. Wenn Sie möchten, können Sie das Fahrzeug nach dem Auswählen auch über einen Klick der rechten Maustaste direkt an eine Position alarmieren.

Einige Fahrzeuge können nicht jederzeit alarmiert werden. Zum einen gibt es Beschränkungen beim Personal, zum anderen stehen manche Fahrzeuge nur zu bestimmten Uhrzeiten zur Verfügung.

Beschränkungen

Springerpersonal Wache 1:

Wassertrupp des 1-HLF20-2 besetzt das 1-TLF4000-1 und den 1-RTW-2 (Zug RTW)

Springerpersonal Wache 2:

Wassertrupp des 2-HLF20-1 besetzt den 2-RW-1 und das 2-LRF-1

Zeitbeschränkungen:

1-NEF-1, 1-KTW-1, 3-KTW-1 und Christoph 31 sind nur von 8 - 18 Uhr besetzt

Atemschutz

Alle Löschfahrzeuge und Drehleiter besitzen nur eine bestimmte Anzahl an Atemschutzgeräten. Löschfahrzeuge verfügen über vier, Drehleitern über zwei und der ABC-Erkunder ebenfalls über zwei Atemschutzgeräte. Einzig auf dem Abrollbehälter Atemschutz sind unbegrenzt Atemschutzgeräte verladen.

CSA

CSA befinden sich nur auf dem ABC-Erkunder und dem Abrollbehälter Atemschutz.



TH-Rettungssätze

Auf allen Hilfeleistungslöschfahrzeugen ist nur ein Rettungssatz für die technische Rettung bei Verkehrsunfällen verladen. Der Rüstwagen der Berufsfeuerwehr Wache 2 verfügt über zwei Rettungssätze.

Ölbindemittel

Das Ölbindemittel ist auf den Fahrzeugen begrenzt. Löschfahrzeuge verfügen über zwei Säcke, der Pritschenwagen des Bauhofs über acht Säcke, der Gerätewagen-Logistik der Freiwilligen Feuerwehr Wache 6 über sechs Säcke und der Abrollbehälter Mulde über eine unbegrenzte Anzahl an Säcken.

ZiehFix-Koffer

Der ZiehFix-Koffer zur Türöffnung befindet sich auf allen Löschfahrzeugen (allerdings nicht auf den Tanklöschfahrzeug), auf dem Rüstwagen und dem Lösch- und Rettungsfahrzeug (LRF) der Wache 2.

Tragkraftspritzen und Faltbehälter

Um lange Wegstecken bei der Wasserversorgung überbrücken zu können, verfügen die Einsatzfahrzeuge 3-LF16TS-1, 5-SW2000-1 und 6-GWL-1 über Tragkraftspritzen – der Schlauchwagen verfügt zusätzlich über einen Faltbehälter.

Wasserlogik

Standard-Modus

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.

Löschwasser kann auch über lange Wegestrecken gefördert werden, falls kein Hydrant in der Nähe zu finden ist (z.B. auf der Bundesstraße oder im Wald). Dies funktioniert über die Fahrzeugpumpen, Tragkraftspritzen oder über den Faltbehälter. Zwischen den Fahrzeugen können immer zwei Leitungen gelegt werden um den Durchfluss zu verdoppeln. Die Drehleiter muss über eine Fahrzeugpumpe eingespeist werden damit diese einen Löschangriff starten kann.

Vereinfachter Modus

Die einfache Variante der Wasserlogik verzichtet auf den Tankfüllstand. Die Beschränkung in dieser



Variante bestehen darin, dass ohne Wasserversorgung nur ein Schlauch an dem betreffenden Fahrzeug angeschlossen werden. Der vereinfachte Modus kann über die Debug-Leitstelle aktiviert werden.

Leistellen

Für die Polizei und den Rettungsdienst existiert jeweils eine eigene Leitstelle, welche verschiedene Funktionen bietet.

Nachalarmierungen

Für größere Schadenslagen oder bei allgemein erhöhtem Einsatzaufkommen gibt es die Möglichkeit, weitere Fahrzeuge von außerhalb nach Bieberfelde zu alarmieren. Dies ist bei der Polizei und beim Rettungsdienst über die entsprechende Leitstelle, bei der Feuerwehr über die beiden Einsatzleitwagen möglich – letztere müssen hierfür allerdings zunächst aufgebaut werden. Zur Nachalarmierung stehen verschiedene Einsatzfahrzeuge der externen Feuerwehr zur Auswahl.



Leitstelle der Einsatzleitwagen

Weitere Funktionen

Neben der Nachalarmierung können über die Leitstellen verschiedene weitere Informationen erfragt werden. So kann man in der Rettungsdienst-Leitstelle die vorhandenen Bettenplätze der vier Krankenhäuser in Erfahrungen bringen oder in der Polizei-Leitstelle einzelne Fahrspuren der Bundesstraße sperren.



Leitstelle der Polizei



Leitstelle des Rettungsdienstes

Debug-Script

Um den Spielfluss zu erhalten, wurde ein so genanntes „Debug-Script“ integriert. Dieses Script bietet die Möglichkeit, Fahrzeuge oder Personen in die Wache zurückzusetzen oder komplett zu löschen. Somit muss das Spiel nicht beendet bzw. neu gestartet werden, sollten Fahrzeuge oder Personen durch einen Bug oder einen Bedienfehler unbrauchbar gemacht werden.

Um dieses Script anzuwenden, muss der entsprechende Debug-Button im Command-Menü des Fahrzeuges gedrückt werden. Das Fahrzeug inkl. des Personals wird gelöscht und in der Wache wiederhergestellt. Damit eine unbeabsichtigte Betätigung dieses Buttons ausgeschlossen werden kann, muss zur Betätigung die Shift-Taste gedrückt werden, ehe das Script genutzt werden kann.

Um ein Fahrzeug komplett aus dem Spiel zu entfernen, muss zu dem oben genannten Schritt die rechte Strg-Taste gedrückt werden (im Multiplayer nur durch den Host möglich). Ist das Fahrzeug aus dem Spiel entfernt, kann es über das normale Kaufmenü von EMERGENCY 4 wieder initialisiert werden.



Zurücksetzen fehlerhafter Fahrzeuge über das Debug-Script

Platzieren von Einsatzfahrzeugen

In der „Bieberfelde“-Modifikation besteht die Möglichkeit, Einsatzfahrzeuge mit Hilfe eines speziellen „Platzieren-Tools“ exakt am Einsatzort zu platzieren. Hierzu wird der entsprechende Button im Command-Menü des Fahrzeuges ausgewählt und mittels Rechtsklick auf der Karte ein virtuelles Hilfsobjekt (Kästchen mit drei Pfeilen) platziert. Im Anschluss kann das Hilfsobjekt mit der Maus ausgewählt und über das Command-Menü 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 über das Command-Menü an die Position entsendet. Zudem kann im Menü die Platzierung abgebrochen oder eine neue Position ausgewählt werden.



Bei Fahrzeugen mit Gruppenführer ist das Platzieren des Fahrzeuges nur über den Gruppenführer möglich, nachdem dieser aus dem Fahrzeug ausgestiegen ist.

Achtung: Das Entsenden der Fahrzeuge zum Platzierungspunkt sollte erst erfolgen, wenn sich das Fahrzeug in der Nähe des gewünschten Punktes befindet. Nach dem Entsenden bewegt sich das Fahrzeug unter Umständen nur noch mit sehr geringer Geschwindigkeit zum Ziel. Sollte das Fahrzeug durch die Platzierung durch andere Objekte blockiert werden und die MoveTo-Funktion nicht mehr zur Verfügung stehen, muss das Fahrzeug über die Platzieren-Funktion erneut auf einen freien Platz gesetzt werden, damit es wieder wie gewohnt zur Verfügung steht.



Sperrern der Notaufnahmen / 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 ist nur das Waldkrankenhaus platziert, alle anderen Kliniken befinden sich außerhalb der Karte. Sie unterscheiden sich in der Länge des Anfahrtsweges sowie der jeweiligen Patientenkapazität.



| Krankenhaus | Anfahrtszeit |
|------------------|---------------|
| Waldkrankenhaus | Auf der Karte |
| Seekrankenhaus | ca. 2 Minuten |
| Klinikum Medikus | ca. 4 Minuten |
| Hochschullinik | ca. 8 Minuten |

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.

Um die Notaufnahmen zu sperren oder die freien Betten abzufragen, gibt es in der Rettungsdienst-Leitstelle die nötigen Funktionen. Das Sperren der einzelnen Notaufnahmen macht Sinn, um die näheren Krankenhäuser nicht komplett zu belegen. Im Falle eines MANV sollten in den näher gelegenen Krankenhäusern genügend Betten vorhanden sein, um den Einsatz in angemessener Zeit abarbeiten zu können.

Die SEG

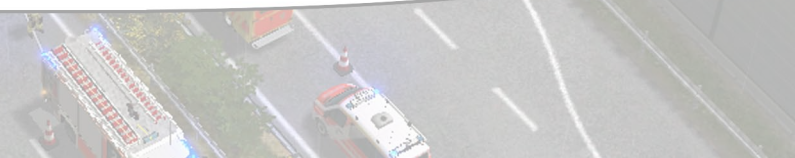
In Bieberfelde stehen die „SEG Behandlung“ sowie die „SEG Transport“ zur Verfügung. Die „SEG Behandlung“ kann bei Großschadenslagen als Unterstützung des normalen Rettungsdiensts angefordert werden und verfügt über einen Mannschaftstransportwagen mit sechs Notfallsanitätern und einen Gerätewagen-San, welcher ein Behandlungszelt aufbauen kann (BHP 12). Im Notfall können also mit zusätzlicher Hilfe durch den Abrollbehälter MANV 24 Behandlungsplätze geschaffen werden, welche die Fahrtzeiten der RTWs überbrücken und das Personal entlasten soll, da alle Patient im Zelt automatisch stabilisiert und behandelt werden.



Die „SEG Transport“ verfügt über zwei NKTW und eignet sich perfekt dafür, den regulären Rettungsdienst bei kleineren und größeren Einsätzen zu unterstützen. Einerseits können so viele Patienten auf einmal aus Zelten in die Krankenhäuser transportiert werden, andererseits können die NKTW auch bei gewöhnlichen medizinischen Notfällen den regulären Rettungsdienst entlasten.

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 Bieberfelde 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 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 der Leitende Notarzt (LNA) die Verletzten sichten. Nach der Sichtung wird jedes Opfer nach dem Triage-System markiert.

Hierfür gilt:

| Farbe | Schweregrad |
|---------|--------------------------------|
| Grün | Leichte Verletzungen (1) |
| Gelb | Mittelschwere Verletzungen (2) |
| Rot | Schwere Verletzungen (3) |
| Schwarz | Verstorben |

Funktionen der Debug-Leitstelle

- **Einsatzstop:** Es werden keine neuen Einsätze ausgelöst, weder die Standardeinsätze aus EMERGENCY 4, noch weiteren Zusatzeinsätze.
- **Einsatzstart:** Der Einsatzstop wird aufgehoben und alle Einsätze werden normal ausgelöst.
- **Einsatzboost:** Die Einsatzfrequenz wird erhöht, so dass vermehrt Einsätze auftreten. Dies betrifft jedoch nur die Standardeinsätze aus EMERGENCY 4.
- **Fahrzeug löschen:** Via Rechtsklick auf ein Fahrzeug, wird dieses Fahrzeug gelöscht. Dies funktioniert sowohl bei Zivil-, als auch bei Einsatzfahrzeugen.
- **Person löschen:** Via Rechtsklick auf eine Person, wird diese gelöscht. Dies funktioniert sowohl für Zivilpersonen als auch für das Einsatzpersonal.
- **Sound-Debug:** Alle Sounds auf der Karte werden zurückgesetzt. Dies bedeutet, dass jeder Sound gestoppt wird.
- **Alle Zivilfahrzeuge löschen:** Alle Zivilfahrzeuge, die auf der Karte fahren, werden gelöscht. Parkende Fahrzeuge sind davon nicht betroffen.

- **Alle Feuer löschen:** 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:** Mit dieser Funktion kann ein Zufallseinsatz abgeschlossen werden, falls dieser verboggt sein sollte.
- **Wasserlogik umschalten:** Hiermit lässt sich die Wasserlogik umschalten. Bei Fahrzeugen mit Tanks ist die Wasserlogik standardmäßig aktiviert. Wird dies nun umgeschaltet, besitzen die Fahrzeuge keine Tanks mehr.
- **Schrotthändler:** Ein Schrotthändler wird gespawnt und fährt über die Karte.
- **Objekt anzünden:** Ein beliebiges Objekt kann per Rechtsklick angezündet werden.



Debug-Leitstelle an der Feuer- und Rettungswache 1 inkl. Command-Menü

Zusatzeinsätze

Die Debug Leitstelle bietet außerdem die Möglichkeit, verschiedenste Zusatzeinsätze im Spiel auszulösen. Nachfolgend finden Sie eine Auflistung aller möglichen Zusatzeinsätze.

Achtung: Zusatzeinsätze werden nur in der Einsatzübersicht des Host-Spielers nach erfolgreicher Bearbeitung als „Abgeschlossen“ markiert. Bei allen anderen Spielern wird der Einsatz trotz eines erfolgreichen Abschlusses weiterhin als aktiv angezeigt.



Krankentransport

Dieser Einsatz tritt in einem beliebigen Gebäude (kein OpenHouse) oder im Krankenhaus am rechten oberen Kartenrand auf. Dabei wird in dem Gebäude eine Person gespawnt, die anschließend abtransportiert werden muss. Hierzu muss ein RTW oder KTW zu dem Gebäude alarmiert werden. Anschließend kann der Spieler einen Sanitäter mit Trage in das betreffende Gebäude schicken – nach einer kurzen Wartezeit kommt dieser mit dem Patienten aus dem Gebäude heraus. Das Spiel entscheidet per Zufall, ob der Patient transportfähig ist. Ist dies nicht der Fall, muss ein RTW hinzugezogen werden. Nachfolgend wird die Person abgelegt, durch die Besatzung des RTW aufgenommen und über das Krankenhaus-Symbol im Command-Menü in das Krankenhaus gebracht.

Ruhestörung

Ruhestörungen können in jedem beliebigen Haus auftreten, sofern es sich nicht um ein OpenHouse handelt. Das Haus ist leicht an der lauten Musik oder anderen Soundeffekten zu erkennen. Um den Einsatz zu beenden, muss eine Polizeistreife zum entsprechenden Anwesen entsendet werden. Anschließend wird einer der Polizeibeamten in das Haus geschickt, um den Ruhestörer zur Rede zu stellen.

Ölspuren

Ölspuren können überall auf der Einsatzkarte auftreten. Sie treten in unterschiedlichen Längen auf oder können in einigen Fällen auch nur punktuell verteilt sein. Um diesen Einsatz abzuschließen, müssen alle Ölflecken zuerst mit Bindemittel abgestreut und anschließend weggekehrt werden. Diese Aufgabe kann sowohl von Feuerwehrleuten, als auch von Mitarbeitern des Bauhofs übernommen werden. Nachdem alle Ölflecken abgestreut wurden, muss im Anschluss das verursachende Fahrzeug abgeschleppt werden. Erst danach wird der Einsatz als abgeschlossen markiert.

Sturm

Bei einem Sturmeinsatz werden auf der gesamten Einsatzkarte Bäume durch den Wind umgeweht. Diese können sowohl auf Wege und Straßen, als auch auf Personen oder Fahrzeuge fallen. Um diesen Einsatz abzuschließen, müssen die Bäume zersägt und die Blatt- und Astreste weggekehrt werden. Werden Personen von den Bäumen direkt getroffen oder im PKW eingeklemmt, müssen diese gerettet und anschließend versorgt und abtransportiert werden. Beschädigte PKW müssen zudem abgeschleppt werden.


Brandmeldeanlage (BMA)

Alle größeren Gebäude, wie z.B. Firmen, Hotels oder öffentliche Einrichtungen in „Bieberfelde“, verfügen über eine Brandmeldeanlage. Wird diese ausgelöst, entsteht ein neuer Einsatz. Es kann sich sowohl um einen Fehlalarm, als auch um einen Einsatz mit Brand handeln. Um diesen Einsatz abzuschließen, müssen alle Brandherde im Bereich der BMA gelöscht, sowie alle verletzten Personen abtransportiert werden. Anschließend kann die BMA durch die Zugführer der ELW der Berufsfeuerwehr oder dem Zugführer des KdoW der Freiwilligen Feuerwehr Wache 6 zurückgestellt werden.

Vermisste Person

Die Einsatzmeldung „Vermisste Person“ zeigt immer die ungefähr letzte bekannte Position der Person an. Der Umkreis um diesen Ort kann mit Einsatzkräften durchsucht werden, um die betroffene Person zu finden.





Zum Auffinden reicht es bereits aus, wenn eine Einsatzkraft in den Nahbereich um die Person tritt. Das Opfer muss anschließend durch den Rettungsdienst versorgt und abtransportiert werden.

Zufälliger Rettungsdiensteinsatz

Es wird ein zufälliger Rettungsdiensteinsatz ausgelöst, dessen Stichwort nicht immer mit dem eigentlichen Einsatz übereinstimmen muss. Unter Umständen ist entgegen der Einsatzmeldung eine Notarztindikation gegeben. Um den Einsatz abzuarbeiten, muss der Patient vom Rettungsdienst versorgt und abtransportiert werden.

Bombenfund

Bei diesem Einsatz wird eine Fliegerbombe auf der Einsatzkarte gefunden. Um den Einsatz abzuarbeiten, wird der Kampfmittelräumdienst, welcher über die Polizeileitstelle alarmiert werden kann, benötigt. Zunächst empfiehlt es sich, das Gebiet um den jeweiligen Fundort der Bombe zu evakuieren. Nachdem der Kampfmittelräumdienst eingetroffen ist, kann mit diesem die Bombe entschärft werden. Bei einer erfolgreichen Entschärfung wird der Einsatz als abgeschlossen markiert. Bei einer fehlgeschlagenen Entschärfung explodiert die Bombe und der Einsatz wird sofort als fehlgeschlagen markiert. Um den weiteren Spielverlauf nicht zu stören ist es notwendig, verletzte Personen im Umkreis zu versorgen und abzutransportieren und alle durch die Explosion entstandenen Brände zu löschen.

Personenrettung mit DLK

Dieser Einsatz tritt in Gebäuden auf, die als OpenHouses nur per DLK betretbar sind. Im Gebäude befindet sich anschließend eine Person, die nur über die Drehleiter gerettet werden kann. Damit der Patient nicht während der Rettung über die DLK stirbt, kann auch der Notarzt zur Grundversorgung über die Drehleiter zur Person geschickt werden. Der Transport aus dem Gebäude erfolgt mit einem Feuerwehrmann, anschließend übernimmt der Rettungsdienst die weitere Versorgung und den Abtransport des Verletzten.


Zufälliges Feuer auslösen

Bei diesem Einsatz wird ein unklares Feuer ausgelöst, bei dem ein beliebiges Objekt auf der Karte in Brand geraten kann. Der Brand kann sich in den meisten Fällen ungestört ausbreiten, da eine Alarmmeldung erst nach einer zufälligen Zeitspanne erfolgt. Wird der Brand jedoch in der Zwischenzeit durch einen Spieler entdeckt, kann bereits mit der Brandbekämpfung begonnen werden. Aus Gründen des Realismus ist es jedoch zu empfehlen, die Alarmierung abzuwarten.

Mord

Bei diesem Einsatz wird eine beliebige Person auf der Karte ermordet. Die Alarmierung zum Einsatz muss allerdings nicht zwingend Indizien für einen Mord enthalten – es besteht durchaus die Möglichkeit, dass lediglich ein medizinischer Notfall gemeldet wird. Unter Umständen zeigt erst die Behandlung durch den Notarzt, dass das jeweilige Opfer vermutlich ermordet wurde. Nachfolgend muss die Person durch die Kriminalpolizei untersucht und durch den Bestatter abtransportiert werden. Anschließend muss im Umkreis der Person nach der Tatwaffe gesucht werden, diese kann sich in Büschen, Mülltonnen und Mülltüten befinden. Sobald die Tatwaffe gefunden wurde, wird der Mörder mit einem gelben Pfeil über dem Kopf markiert. Der Mörder muss durch die Polizei überwältigt und abtransportiert werden.





Es ist nicht zwingend notwendig, die ermordete Person abzutransportieren – für den weiteren Spielverlauf ist dies allerdings zu empfehlen.

Verkehrsunfall mit Gefahrgut (Aktuell nicht unterstützt)

Beim Auslösen dieses Einsatzes wird auf der Einsatzkarte ein Verkehrsunfall mit Beteiligung eines Gefahrguttransporters generiert. Um den Einsatz abzuarbeiten, muss zunächst mit einer Führungskraft der Feuerwehr die Gefahrgutkennzeichnung des Fahrzeuges geprüft werden. Dadurch erhält man Informationen darüber, wie man bei dem Einsatz vorgehen kann, damit er ohne Schaden abgearbeitet wird. Wichtiges Bestandteil eines jeden Gefahrguteinsatzes ist es, das Leck am Fahrzeug abzudichten. Hierzu befindet sich auf dem Abrollbehälter Gefahrgut Dichtmaterial. Nach dem Abdichten kann der Einsatz wie ein normaler Verkehrsunfall abgearbeitet werden.

Achtung: Unter Umständen werden die Fahrzeuge nach einer gewissen Zeit erneut vom Spiel erzeugt. Diese können anschließend über die Debug-Leitstelle entfernt werden.

Betrunkene Person

Durch den Anrufer wird eine betrunkene Person gemeldet. Zur Lösung dieses Einsatzes muss eine Polizeistreife an den Einsatzort entsendet und die betrunkene Person angesprochen werden.

Angemeldete Demonstration

Bei der angemeldeten Demonstration versammelt sich eine Menschenmenge vor größeren Firmengebäuden oder öffentlichen Einrichtungen und demonstriert. Da die Demonstration korrekt angemeldet ist, sollte die Polizei so lange nicht eingreifen, bis die Demonstranten einen Grund zum Eingreifen liefern. Wenn die Demonstranten gewalttätig werden, müssen sie durch die Polizei festgenommen und abtransportiert werden. Werden diese dabei verletzt, müssen sie durch den Rettungsdienst versorgt und dann in Begleitung eines Polizisten im Rettungstransportwagen abtransportiert werden. Demonstrationen können allerdings auch komplett friedlich ablaufen. In diesem Fall gehen die Demonstranten nach einer gewissen Zeit von alleine nach Hause – ein Einschreiten der Polizei ist dann nicht erforderlich.





Systemanforderungen

Nachfolgend sind die empfohlenen Systemvoraussetzungen in Abweichung zu den originalen Systemanforderungen für EMERGENCY 4 angegeben:

| | |
|------------------|---|
| CPU: | 2,5 GhZ Dualcore-Prozessor |
| GPU: | NVIDIA GeForce 5700 oder kompatible DX9-Karte mit mehr als 512 MB RAM |
| RAM: | 6GB |
| OS: | Windows 7 (x64) |
| HDD: | 7 GB |
| Netzwerk: | >DSL6000 |

Technische Hinweise zum Multiplayer-Modus

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. Einsatzfahrzeug 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 Match-Making-Server synchronisiert. Sollten dauerhaft keine verfügbaren Spiele in der Liste angezeigt werden, liegt entweder ein Problem mit der Internetverbindung vor oder der offizielle Match-Making-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 „LogMeln Hamachi“, „Wippien“ oder „Tungle“ möglich. Nach dem Einrichten des virtuellen Netzwerkes kann die „Bieberfelde“-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 Match-Making-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.



Technischer Support & Gameplay Support

Bugmeldungen, Feedback und Fragen zur Modifikation können ausschließlich im inoffiziellen EMERGENCY-Fanforum abgegeben werden.





Danksagung

Es hat lange gedauert, aber nun ist es endlich soweit! Auch wenn ein langer Weg hinter uns liegt, steht die Bieberfelde-Modifikation mittlerweile für eine breite Öffentlichkeit zur Verfügung. Auf diesem Weg haben uns in den letzten Jahren viele Leute unterstützt – an dieser Stelle wollen wir einmal Danke sagen! Ein Dankeschön geht an die Community des EMERGENCY-Fanforum, da ihr uns immer wieder wichtiges Feedback und neue Ideen gegeben habt. Ein weiteres großes Dankeschön geht an unsere Betatester, die unermüdlich neu eingebaute Features getestet und somit eine möglichst fehlerfreie Version ermöglicht haben – auch wenn wir euch das Testen nicht immer leichtgemacht haben.

Ein besonderer Dank für Modelle und Unterstützung geht an:

- NNico
- RD_Saarland
- reather
- Razerfake
- Mibblitz

Natürlich möchten wir uns auch bei allen Zuschauern und Spendern unseres Twitch-Live-Streams bedanken. Es hat uns sehr gefreut, dass ihr immer wieder sonntags zugesehen und uns durch euer Feedback unterstützt habt! Uns hat es großen Spaß bereitet, dass eine Modifikation für das recht betagte EMERGENCY 4 nach all den Jahren noch so viele Fans begeistern kann!

Zuletzt möchten wir uns noch bei der Forenleitung des EMERGENCY-Fanforum und dem Team der EMERGENCY Newstime bedanken. Ihr habt uns von Anfang an unterstützt und hattet stets ein offenes Ohr für unsere Anliegen. Sei es beim Hosting, dem SVN-Server, unseren Unterforen im Forum oder die Promotion der Modifikation und des Live-Streams – ihr standet in jeden Fall hinter uns und habt uns eure Unterstützung gewährt!

Vielen, vielen Dank an alle!

Euer BFE-Team

