

Lassen Sie mich durch, ich bin Arzt!

EMERGENCY 3

Die Polizei sperrt ab, Feuerwehrmänner löschen den Brand, ein Notarzt versorgt die Verletzten – und Sie mittendrin. Der Befehl ist simpel: Retten Sie Leben!



Der THW-Lastenheber ebnet mit dem Kran den Weg für den Notarzt.

Katastrophe im Aquadom! Die riesige Glaskuppel der Therme ist eingebrochen und in die Schwimmhalle gestürzt. Aus dem gesamten Umkreis rasen die Einsatzkräfte der Feuerwehr und des Technischen Hilfswerkes zum Unglücksort, um die 15 teils schwer Verletzten zu bergen.

Was wie eine Nachricht aus der Tageszeitung klingt, gehört im Echtzeit-Strategiespiel **Emergency 3** von Take 2 zu Ihren Aufgaben. Als Kommandant eines Rettungsteams schicken Sie Polizei, Feuerwehr, Sanitäter und das THW in heikle Missionen, um verschüttete Opfer zu finden, Autobahnunfälle abzu-

schließen oder sogar Bomben zu entschärfen. Im Gegensatz zu den realistischen und dramatischen Szenarios verlaufen die Aufträge im Spiel jedoch ein bisschen arg nüchtern.

Qualmende Ponys

Die 20 fordernden Missionen in **Emergency 3** decken jede Menge Rettungseinsätze ab: So löschen Sie einen durch Blitzschlag entstandenen Brand in einem Ponyhof, durchsuchen ein schwer zugängliches Waldstück nach zwei verunglückten Bungee-Springern oder bergen einen Tanklastler, der in ein Schnellrestaurant gekracht ist. Stets gilt es, Hilfskräfte sinnvoll einzusetzen.

Denn erstens steht Ihnen immer nur ein begrenztes Budget zur Verfügung, und zweitens hat jede Figur ihr Spezialgebiet. Ein Feuerwehrtaucher etwa kann Rauchvergiftungsopfern kaum helfen. Aus jeder der vier Einsatzgruppen (Polizei, Feuerwehr, Sanitätsdienst und THW) stehen unterschiedliche Hilfskräfte zur Auswahl. Bei der Polizei reicht die Palette vom einfachen Beamten über den Psychologen bis hin zum Scharfschützen.

Verwirrte Fahrer

Auch der Fuhrpark ist umfangreich: So dient ein einfacher Kleinbus als Truppentranspor-

ter, für härtere Fälle gibt's den gepanzerten Sonderwagen. Zudem besitzen Polizei und Sanitätsdienst einen flinken Helikopter. Der benötigt aber viel Platz für die Landung und kann deshalb nicht überall eingesetzt werden. Einsatzkräfte ordern Sie vor Ort über ein übersichtliches Menü. Hier erfahren Sie, wie viel das gewünschte Fahrzeug kostet und welche Figuren darin Platz finden. Allerdings fällt es den Rettern oft schwer, zu den Opfern zu gelangen. Angeforderte Einheiten tauchen einfach am Rand der Karte auf, Sie müssen sie mühselig zum Unglücksort dirigieren. Durch die schlechte Wegfindung verhaken sich zudem die Fahrzeuge häufig, wodurch die Fahrt zum Einsatzort zur Nervenprobe wird.

Scroll-...äh Rettungseinsatz

Bis auf wenige Ausnahmen erreichen Sie das Missionsziel nur durch das perfekte Zusammenspiel aller Einsatzgruppen. So muss beim Schwimmbad-Unglück der THW-Lastenheber zuerst riesige Betonblöcke beseitigen, damit Feuerwehrtaucher in der zerstörten Halle die Verletzten aus dem Pool retten können. Der Notarzt bereitet die Opfer anschließend auf den Abtransport im Krankenwagen vor. Da Sie nie schon zu Beginn wissen, was benötigt wird, müssen Sie oft zwischen dem Unglücksort und dem Punkt, wo die Verstärkung eintrifft, hin- und herscrollen. Das nervt doppelt, wenn das Spiel Ihnen in einigen Missionen ein enges



Nur mit Leiterwägen erreichen die mit Feuerlöschern bestückten Einsatzkräfte die Flammen im ersten Stock.



Verstärkung ordern Sie vor Ort mithilfe eines übersichtlichen Menüs.



Ungesicherte Unfallstellen führen zu schwerwiegenden Folgeunfällen.

Zeitlimit setzt, etwa bei einer ohnmächtigen Frau, die auf Eisenbahnschienen liegt und vom Zug überrollt zu werden droht. Für Rettungseinsätze ohne tickende Countdowns gibt's jedoch das Freie Spiel, bei dem in einer fiktiven Stadt immer wieder diverse Notrufe zufallsgeneriert werden. Eine nette Idee, allerdings stören teils minutenlange Leerlaufphasen.

Spannender gibt's nicht

Von der Hektik und Dramatik eines echten Rettungseinsatzes spüren Sie in **Emergency 3** recht wenig. Während in **Fire Department 2** hitzige Funksprüche und wackelige Amateurfilm-Aufnahmen den Spieler in die Szenerie einführen, gibt's in **Emergency 3** nur einen extrem kurzen animierten Film sowie einen sparsamen Text. Ebenfalls schwach: In den meisten Missionen gibt es nur ein Unglück – durch Skriptsequenzen ausgelöste Folgekatastrophen sind eher die Ausnahme. Spannung erzeugen die Entwickler nur durch Zeitlimits, die jedoch gelegentlich recht knapp aus-

fallen. Zudem gibt es hin und wieder nervige Fleißaufgaben. Beispielsweise lotsen Sie mit einem kleinen Polizeiteam jeden Raser, der in die Blitzerfalle tappt, von der Landstraße auf einen Parkplatz – das war's.

Kreischende Sirenen

Grafisch liegt **Emergency 3** im Durchschnitt. Die frei dreh- und zoombaren Landschaften sehen recht detailliert aus. Den Figuren hätten zwar etwas mehr Polygone gut getan, dafür agieren sie butterweich animiert und sehr realistisch. Feuer, Rauch und Wasser sind in **Fire Department 2** allerdings hübscher. Da es weder Gasentwicklung noch Backdrafts gibt, wirken die Flammen in **Emergency 3** zudem deutlich unrealistischer. Toneffekte wie das Martinshorn schmettern in Surround-Sound aus den Boxen, die lahme Musik passt jedoch nicht ins hektische Umfeld eines Rettungseinsatzes. Sie dürfen ausschließlich solo Menschenleben retten, einen Multiplayer-Teil gibt es nicht. **DM**

► **HOTLINE:** (0190) 873 268 63 1,86 €/MIN



Mit der Zange aus dem Einsatzfahrzeug befreien wir den Brummifahrer.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Statt wie in **Fire Department 2** nur die Feuerwehr zu steuern, gibt's hier eine riesige Auswahl an Einheiten, die ich in die kniffligen Einsätze schicken kann. Super, zumal die Missionen so ziemlich alles abdecken, was Hans Meiser je in seiner Sendung »Notruf« präsentiert hat. Auch das Zusammenspiel der Spezialisten passt. Doch alle Vielfalt in Ehren krankt das Spiel schwer an der arg langweiligen Präsentation. Die spektakulären Unglücke lösen sich mit erschreckender Gelassenheit. Greifen Sie deshalb nur zum Notruf-Telefon, wenn Sie den Vorgänger mochten.



»Schwacher Blutdruck«

EMERGENCY 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER Take 2 / Sixteen Tons RELEASE (D) 21.1.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Fire Department 2 (74, GS 01/04) Spannende, aber schwere Brandbekämpfung. Emergency 2 (67, GS 12/02) Knifflige Einsätze für Rettungssanitäter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz CPU	1,4 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	XP 1200+ MHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	CF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften + Animationen - Effekte	5 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Effekte - langweilige Musik	6 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg - manchmal zu harte Zeitlimits	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr realistisch - trocken präsentierte Einsätze	6 / 10
BEDIENUNG	- schlechte Wegfindung - fummeliges Interface	4 / 10
UMFANG	+ 20 teils lange Missionen + freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Aufgaben - öde präsentiert	6 / 10
PHYSIK	+ passable Feuerphysik - keine Rauch- oder Gasbildung	6 / 10
EINHEITEN	+ Feuerwehr, Sanitäter, Polizei und THW mit Untergruppen	9 / 10
KAMPAGNE	+ Endlosspiel - einzelne Einsätze ohne Story	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: MÜDE PRÄSENTIERTE RETTUNGSEINSÄTZE.

61 SPIELSPASS

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A29