



Die Feuerwehrmänner haben sich hoffnungslos zwischen den Fahrzeugen verkeilt.

Neben dem Feuer in der **Chemiefabrik** schlagen wir uns auch mit der schlechten Wegfindung herum.

Das Inferno tobt. Doch den Jungs hier scheint das schnurzwumpe zu sein.

⊕ Stärken

- + schweißtreibende Einsätze
- + großer Umfang

⊖ Schwächen

- miserable Wegfindung
- fummelige Steuerung
- für Einsteiger zu schwer

Emergency 2012

Blaulicht, Martinshorn, Defibrillator - es darf wieder gerettet werden. Zumindest Menschen in Not, denn für den Spielspaß besteht kaum Hoffnung. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Quadriga Games (Emergency 2012 ist das Erstlingswerk)**
Termin: **29.10.2010** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7145

A

nruf bei der Polizei: »Hilfe, hier ist ein schrecklicher Unfall passiert. Mehrere Menschen sind verletzt, zwei Fahrzeuge brennen, und ich klemme unter einer umgekippten Ampel fest.« – »Keine Sorge«, beruhigt der Beamte, »Rettung ist unterwegs.« Fünf Minuten spä-

ter ruft er zurück: »Ähm, tut mir leid. Unsere Einsatzfahrzeuge kommen nicht vom Parkplatz runter. Die Jungs können sich nicht entscheiden, wer zuerst fahren soll.« Am anderen Ende der Leitung haucht das Ampelopfer erst ein »Bitte, was??« ins Handy und dann sein Leben aus. So oder so ähnlich wird es Ihnen in **Emergency 2012** lau-

fend ergehen. Dabei ist die miserable Wegfindung der Einsatztruppen nur eins von vielen Problemen, die die Rettungssimulation jede Menge Spielspaß kosten.

Der Karrieremodus von **Emergency 2012** besteht aus zwölf zusammenhanglosen Missionen, die Sie in höchst unterschiedliche



Pixelige, ultrakurze **Render-Schnipsel** leiten die Missionen ein.



Im **freien Spiel** verdienen wir Geld, mit dem wir Einheiten kaufen.

Hintergrund Katastrophen in Serie

Die **Emergency**-Reihe gibt es schon seit über zwölf Jahren, sie ist eine der weniger bekannten deutschen Spieleserien. Dahinter steckt ein Team namens Sixteen Tons Entertainment. Das Studio wurde 1993 vom Branchen-Urgestein Ralph Stock (**Mad TV**) gegründet. 1998 brachte der Entwickler mit **Emergency: Fighters for Life** den ersten Teil der Rettungssimulationsserie in den Handel. GameStar gab damals nur magere 56 Punkte, das änderte allerdings nichts daran, dass sich um den Titel schnell eine eingeschlossene Fangemeinde versammelte. Die fluchte zwar auch über die immens fummelige Bedienung, war aber vom frischen Spielprinzip und von der Akririe begeistert, mit der Sixteen Tons Krankenwagen, Feuerwehrvehikel und all die anderen Rettungseinheiten umgesetzt hatte. Was auch daran lag, dass die Entwickler geschickt auf die Anmutung und den Charme von Miniaturnachbildungen setzten, wie man sie etwa von Modelleisenbahnen kennt.

2001 folgte **Emergency Police**, in dem es ausschließlich Polizeimissionen gab. Die Grafik hatte sich seit 1998 nicht geändert. Erst im November 2002 gab's einen richtigen Nachfolger. **Emer-**

gency 2: The Ultimate Fight for Life (GameStar: 67 Punkte) war deutlich hübscher als der erste Teil, krankte indes noch immer an einer extrem unfreundlichen Steuerung. **Emergency 3: Mission Life** von 2005 (GameStar: 61 Punkte) sprang als erstes Spiel der Reihe in die dritte Dimension. Eine wahre Freude für die erfahrenen Fans war der Freispiel-Modus, in dem man nicht nur eine Katastrophe meistern musste, sondern sich oft um einen ganzen Schwung gleichzeitig zu kümmern hatte. Für die Langlebigkeit des Spiels sorgte ein Editor, mit dem sich eigene Karten und ganze Mods erstellen ließen. Die finden sich auch jetzt noch im Internet, etwa auf der Website emergency4.info (Quicklink: 7143).

Stichwort **Emergency 4**: Das erschien bereits 2006 (GameStar: 73 Punkte) und lockte unter anderem mit einem Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Und hatte ebenso wie der dritte Teil einen Editor in petto, mit dem hingebungsvolle Fans entweder neue Städte oder gleich ganze Länder mit den entsprechenden Fahrzeugen und Rettungskräften erschufen, etwa die Belgien-Mod.

Die **Emergency**-Spiele wurden nie große Kassenschlager, dafür



So sieht das erste **Emergency** (1998) aus: 2D und nicht sonderlich hübsch.

waren sie immer zu sperrig. Doch eine treue Fangemeinschaft und vergleichsweise niedrige Produktionskosten hielten die Serie am Leben. Mit **Emergency 2012** übernimmt nach vier Jahren Pause nominell ein neuer Entwickler, Quadriga Games. Dahinter steckt aber nach wie vor das alte Team, denn Quadriga ist wie Sixteen Tons ein Ableger von Ralf Stocks Mutterfirma Promotion Soft. Die Jahreszahl »2012« trägt das Programm in Anspielung auf den Weltuntergang, den der Ka-

lender der Mayas angeblich vorhersagt. Für die 3D-Darstellung hat Quadriga die Vision-Engine lizenziert, die schon das sehr hübsche **Die Siedler 7** befeuerte. Das hat aber auch einen Haken: **Emergency 2012** erscheint ohne Editor, was Modding wesentlich komplizierter macht. »Wir werden die Modding-Community nicht vergessen, das verspreche ich«, äußert sich Ralf Stock, »wir haben bereits eine Lösung in Planung.« Wann die nachgereicht wird, bleibt offen. **PET**

Katastrophengebiete überall auf dem Globus schicken. Da bricht der Kölner Dom durch einen Hurrikan zusammen, stürzt ein Passagierflugzeug über dem Roten Platz in Moskau ab und wird Zermatt vom einstürzenden Matterhorn überrollt. Der Wiedererkennungswert der hübsch gestalteten Schauplätze hält sich zwar in Grenzen, dafür hätte der Krawall-Regisseur Roland Emmerich seine helle Freude an dem hohen Grad der Zerstörung, in den **Emergency 2012** Sie zu Beginn jeder Mission schickt. Das Ziel ist stets dasselbe: Leben retten. Hierfür stehen Ihnen vom Programm fest vorgegebene Einsatzkräfte aus Polizei, Feuerwehr, Ärzten und Technischem Hilfswerk zur Verfügung, jede mit einem speziellen Einsatzgebiet. Anders als in den Serien-Vorgängern müssen Sie Ihr Team also nicht mehr selbst zusammenstellen und ausrüsten. Feuerwehrmänner löschen Feuer und schneiden eingeklemmte Personen aus Autos frei, Polizisten nehmen Randalierer fest, Ingenieure des THW schalten leckgeschlagene Gasleitungen ab, und Notärzte versorgen Verletzte, die Sanitäter dann ins Krankenhaus transportieren.

Gut: Das Programm erweitert Ihren Fuhrpark von Mission zu Mission behutsam. Sie werden also nicht schon zu Beginn von der Vielzahl an Funktionen und Möglichkeiten

erschlagen, die **Emergency 2012** bietet. Mehr Einsteigerfreundlichkeit hätten wir uns dennoch gewünscht, denn das Tutorial vermittelt lediglich, wie die seit Jahrzehnten im Genre etablierte Maussteuerung funktioniert. Wo all die Spezialfertigkeiten der Einheiten eingesetzt werden, kommt nur in (gut vertonten) Funksprüchen direkt

im Einsatz rüber. Doch die überhört man im Eifer des Gefechts gerne mal.

Der Entwickler Quadriga Games gibt sich alle Mühe, die Dramatik großangelegter Rettungseinsätze angemessen zu vermitteln und schafft das auch ganz gut. Wer in Frankfurt gegen eine radioaktive Wolke



Hilfreich für Emergency-Einsteiger: **Zuschaltbare Symbole** zeigen an, wo's brennt.



Suchrätsel: Finden Sie unseren **Notarzt**. Übersicht sieht anders aus.

kämpft, gleichzeitig Brände löschen und im Main ertrinkende Personen retten muss, dem schießt ordentlich Adrenalin durch die Adern. **Emergency 2012** packt uns dennoch nicht vollends, was an der auf Dauer öden Musik und der behäbigen Inszenierung liegt. So werden Ereignisse nur durch lahme Kamerafahrten eingeleitet, und KI-Passanten gehen selbst am größten Hausbrand unbeeindruckt vorbei. Zu solchen Atmosphäre-Mankos gesellen sich diverse Logik-

schleichen hinter zu Fuß fliehenden Dieben her, weil sie nicht überholen wollen, und so mancher Rettungswagen fand im Test den Weg zum Krankenhaus nicht, sondern fuhr endlos im Kreis. Das nervt doppelt, denn **Emergency 2012** erlaubt keine Fehler. Wer einen Notfall übersieht oder Sekunden zu spät reagiert, der darf die teils langen Missionen mangels Kontrollpunkten komplett von vorn beginnen. Eine freie Speicherfunktion gibt es zwar, doch das Sichern und Laden des eigenen Fortschritts dauert gefühlte Ewigkeiten.

Ein weiterer Stolperstein ist die unausgereifte Steuerung. Der ruckelige Kamerazoom bietet zu wenig Spielraum, und die Tastenbelegung lässt sich nicht konfigurieren. Ebenfalls nervig: Zwar zeigt die klar strukturierte Benutzeroberfläche an, wie viele Personen gerettet oder verhaftet werden müssen, wo sich diese Personen befinden, verschweigt das Spiel aber. Zudem ist die Übersichtskarte viel zu klein geraten, um zu erkennen, welche Einheit gerade wo steht. Vor allem im Endlos spiel bremst das den Spielfluss ungemein, denn hier brennt es buchstäblich an allen Ecken. Anders als in der Kampagne managen Sie hier ähnlich wie in **Emergency 4** eine von vier fiktiven Städten, absolvieren zufallsgenerierte Rettungseinsätze und verdienen dadurch Geld, mit dem Sie neue Fahrzeuge kaufen. Was in der Theorie motivierend klingt, krankt in der Praxis an sich schnell wiederholenden Ereignissen. Als wir etwa einen Amokläufer überwältigt hatten, ballerte fünf Minuten später wieder einer an genau derselben Stelle drauflos. Völlig unverständlich ist zudem, dass Sie im Endlos spiel nicht speichern dürfen. Stattdessen berechnet das Spiel Ihre Punkte für eine Online-Rangliste, sobald Sie die Partie beenden. Das dürfte höchstens Hardcore-Fans gefallen, gemütlige Feierabend-Spieler ärgern sich hingegen. Ohnehin ist **Emergency 2012** nur für Serienveteranen geeignet. Denn die besitzen die benötigte Frustrationstoleranz, um in dem abermals von unnötigen Ecken und Kanten geplagten Strategiespiel nicht die Nerven zu verlieren.

In Köln tobt ein Hurrikan, Zermatt wird vom Matterhorn überrollt.

fehler. So lassen sich Flammen auch um Ecken herum löschen, und um einen Stau aufzulösen, hievt man ein Autowrack von der Fahrbahn und legt es auf die Gleise eines Zuges, der einfach hindurch fuhr. Besonders schwer wiegt die katastrophale Wegfindung. Wer ein halbes Dutzend Fahrzeuge von A nach B bewegt, der kann sicher sein, dass sie sich hoffnungslos ineinander verkeilen. Enge Straßen werden zu einem unüberwindbaren Nadelöhr, Polizeiautos



Verunglückt

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Dass Rettungseinsätze kein Kinderspiel sind, das weiß ... genau, jedes Kind. Warum mir die Entwickler aber dermaßen viele Stolpersteine in den Weg legen, verstehe ich nicht. Den Jungs muss doch aufgefallen sein, dass die hakelige Steuerung ausbremst und dass die Wegfindung überhaupt nicht funktioniert. Selbst Emergency-Fans werden angesichts solcher Mankos mehr als ein Auge zu drücken müssen, aber die grämen sich wiederum darüber, dass ein Editor fehlt, der bisher einer der wichtigsten Erfolgsbausteine der Serie war. Schade um die coolen Missionen, das unverbrauchte Szenario und den hübschen Modellbau-Look! Emergency 2012 verschenkt jede Menge Potenzial.

TERMIN 29.10.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Emergency 2012

Strategiespiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Quadriga Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch
Kopierschutz ProtectDisc

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Steuerung und KI-Probleme kosten Langzeitmotivation.«

SCENARIO	realistisch	fiktiv
MASSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend
»Nette Koop-Einsätze, die auf Dauer wenig Vielfalt bieten.«

GRAFIK

- teils hübsche Schauplätze
- schwammig-unscharfe Spielgrafik
- detaillarme Figuren und Fahrzeuge
- Clipping-Fehler

7/10

SOUND

- gut vertonte Funksprüche
- passende Musik ...
- ... die kaum Variation bietet
- generell dünne Soundkulisse
- Hinweise wiederholen sich

7/10

BALANCE

- leichter Einstieg
- passende Lernkurve, wenn auch etwas steil
- unzureichendes Tutorial
- geringe Fehlertoleranz
- zu schwer für Einsteiger
- nur ein Schwierigkeitsgrad

5/10

ATMOSPHERE

- Polizei, Feuerwehr, Notärzte, THW
- Katastrophen mit teils gewaltigen Ausmaßen
- Bugs und Logikmacken
- behäbig in Szene gesetzt

6/10

BEDIENUNG

- übersichtliche Menüs
- zusatzbare Hilfen
- fummelige Kamerasteuerung
- kein Speichern im freien Spiel
- Tasten nicht konfigurierbar

6/10

UMFANG

- zwölf teils lange Kampagnen-Missionen
- vier Schauplätze für das freie Spiel
- Highscores und freischaltbare Erfolge
- umfangreicher Fuhrpark
- kein Editor

9/10

STARTPOSITIONEN

- motivierendes Vorarbeiten durch die Unglücksstellen
- gleichzeitiges Handeln an mehreren Orten
- Zufallsereignisse im freien Spiel wiederholen sich

8/10

KI

- Einsatzkräfte agieren teils selbstständig ...
- ... stehen aber oft genug blöd rum
- regelmäßig derbe Aussetzer
- strunzdoofe Unruhestifter

3/10

EINHEITEN

- jede Einheit mit speziellen Einsatzgebiet
- sinnvolles Zusammenspiel der Helfer
- diverse Werkzeuge
- zu spezifische Fertigkeiten sorgen für Unlogik

9/10

KAMPAGNE

- Schauplätze mit Wiedererkennungswert
- ständig passiert etwas
- unzusammenhängende Missionen
- freies Spiel auf Dauer enorm öde

6/10

Spezifische Einsätze für Serienfans

66

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 15 Stunden

MINIMUM Intel 1,4 GHz
Athlon 2200+ / AMD / Geforce 6600
1,0 GB RAM, 1,8 GB Festplatte

STANDARD Intel 3,4 GHz
Athlon 3200+ / AMD / Geforce 6600
2,0 GB RAM, 7,8 GB Festplatte

OPTIMUM Intel Core 6600
AMD X2 6000 / AMD / Geforce 8800
2,0 GB RAM, 7,8 GB Festplatte

PROFIS

EINSTEIGER

AMBIOSCHNITTSTELLE

PROFISCHNITTSTELLE