

Rettungsdienst-Simulator 2014

In dramatischen Einsatzszenarien pausenlos
Menschenleben retten: Kann ich endlich meinen
Beruf nach Feierabend weiterspielen?

Von Toni Schwaiger

Genre: **Simulation** Publisher: **Rondomedia** Entwickler: **CyberPhobX**
Termin: **2.10.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **19 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Däumchendrehen, während alle zur noch unsichtbaren **Massenkarambolage** eilen.



Unser **Fuhrpark**, voll bestückt und einsatzklar. Und auf dem Dach zwei Hubschrauber.



Stärken

+ weitgehend realistischer Einsatzablauf
+ angenehme Soundkulisse

Schwächen

- gleichförmiges Behandlungsschema
- Stadtkarte ohne Spielwert
- fragwürdige Fehlbehandlungen



Toni Schwaiger leitete von 1997 bis 2009 unsere Video-Abteilung, heute arbeitet er als Rettungsassistent beim Roten Kreuz. Damit ist er der perfekte Gast-Tester für den Rettungsdienst-Simulator.

Einsatz für die Rettungswache:
Reitunfall auf dem Bauernhof»

plärrt mein Piepser. Oha, klingt dramatisch oder zumindest nach RTL-Abendprogramm aus den 90ern! Also schnell Notarzt- und Krankenwagen gesammelt, und ab geht's zum Gehöft im Norden der Stadt. Eine Dame Anfang 40, damit meine ich sowohl ihr Alter als auch die Anzahl ihrer Pixel, hockt auf der Wiese neben dem Gaul. Mein Team irt zu ihr (die Wegfindung!) und hört sie klagen: »Ich habe starke Schmerzen im Bein und kann nicht aufstehen.« Eine Untersuchung später steht fest: Der Haxen ist kaputt. Der Doc spritzt ihr ein Schmerzmittel, ich verbinde die Fraktur. Fertig, der Krankenwagen bringt »Frau Ganzfried« in die Klinik. Das war die zweite Mission im **Rettungsdienst-Simulator 2014**. So schaut es also aus, wenn ein Spiel meinen realen Job als Rettungsassistent simuliert. Im Prinzip steckt alles drin, was zum Lebensretter-Einmaleins gehört – nur der Spielspaß-Puls ist kaum fühlbar.

Der Simulator simuliert drei Schauplätze. Ausgangsort ist die Garagendraufsicht meiner Wache mit Platz für einen Krankentransportwagen (KTW), ein Notarzt-Einsatzfahrzeug (NEF), drei Rettungswagen (RTW) und zwei Rettungshubschrauber (RTH). Zu Beginn verfüge ich nur über einen KTW, alles Weitere gibt's später gegen Sterne und Geld zu kaufen, beides verdiene ich durch absolvierte Einsätze. Meinen Fuhrpark muss ich regelmäßig warten und nach Einsätzen neu bestücken, sonst geht das Material aus oder das Auto kaputt, was dann ebenso Löcher ins Budget frisst wie diverse Upgrades, die mich schneller reparieren oder behandeln lassen. Kommt ein Einsatz rein, schicke ich je nach Bedarf die voraussichtlich benötigten Fahr- oder Flatterzeuge raus.

Das bringt mich zu Spielebene Nummer zwei, der Stadtansicht. Die ist in isometrischem Pseudo-3D gehalten und zeigt einen verschiebbaren Ausschnitt des geschätzt doppelt so großen Gesamtareals. Zoomen oder Drehen: Fehlanzeige. Hier sehe ich meine Fahrzeuge zum Einsatz düsen und kann Blaulicht und Horn zuschalten. Mit Getöse fährt sich's nämlich floter, außer-

dem schieben meine Krankenkutschen andere Pixelautos zur Seite. Mehr Interaktion und Spielsinn gibt's nicht; ich muss weder den Einsatzort noch den besten Weg dahin suchen. Wer schon mal am Steuer eines echten Retters um zwei Uhr nachts im Wald zwischen Kleinhartpenning und Gastwies versucht hat, einen von einem tollwütigen Maulesel mit schwarzer Farbe auf dunkelbraunem Grund beschrifteten Wegweiser zu entziffern – der kann da nur gähnen.

»Sie haben Ihr Ziel erreicht« – mehr Äktschn bringt die Einsatz-Ansicht. Ein vergrößerter Iso-Kartenausschnitt zeigt mir den Ort des Geschehens. Per Mausklick dirigiere ich meinen Notarzt zum Patienten, die Sanitäter dackeln brav hinterher. Aber egal, ob Doc oder Sani: Im Fach »Optimale Wegfindung« fehlten beide in der Schule. Da wird fröhlich an widrigen Passanten und selbst mitgebrachten Rollstühlen festgehalten, bis die Herrschaften dann endlich den Patienten erreichen. Nun gut, immerhin erzählen die Verletzten meist bereitwillig, was ihnen wo fehlt. Im eingebauten Handbuch durchforste ich nun Verletzungsmuster, bis ich eine wörtliche Übereinstimmung finde, und spule die angegebenen Behandlungen ab. Das geschieht durch einfaches Klicken der Symbole eines Menüfächers: schön. Spricht der

Kunstfehler

Der **Rettenungsdienst-Simulator** hat wenig mit der Sani-Realität zu tun. Hier die fünf unsinnigsten Regeln.

1. Nur der Defibrillator-Schock heilt einen Herzinfarkt – Unsinn!
2. Rumsitzende Schwerverletzte lassen sich nicht liegend befördern!
3. Nach einem Sturz vom Pferd lässt sich keine Halskrause anlegen!
4. Medikamente darf man nur direkt spritzen, Infusionen sind böse!
5. Überlebende eines Zugunglücks nicht körperlich untersuchen!

Patient nicht mehr mit mir, stehen auch diverse Untersuchungsmethoden vom Blutzuckermessen bis zum Bodycheck (nein, nicht der aus dem Eishockey) bereit.

Da sind wir schon bei einem Haken der Simulation: Einmal Blutdruck beim Bewussten gemessen, schon wird ein wertvoller Stern abgezogen. Einmal eine Halskrause beim Pferdesturz angelegt, weg ist der Stern. Prophylaktisch Sauerstoff gegeben, Stern futsch. Wegen »unnötiger Behandlung«. Klar kosten alle Maßnahmen Zeit und Geld, aber der Simulator strafft Basischritte, die jeder Sani im Schlaf ausführt, über Gebühr ab – Kunstfehler. Irgendwann ist der Patient dann stabilisiert und wird in die Klinik verfrachtet. Mission erfüllt, auf zum nächsten Einsatz! Notrufe kommen zwar immer nur nacheinander, dafür mit immer dramatischeren Szenarios: Herzinfarkt, Drogenmissbrauch, Ballonabsturz, Wohnhausbrand, Massenka-rambolage, Schießerei – nur das Behandlungsschema ist starr und langweilt auf Dauer. Denn irgendwann kennt man alle Patientenaussagen und die Maßnahmen mutieren zum automatisierten Klickmarathon. Da jammert jemand über Schmerz im Bein? Na klar, gebrochen, Schmerzmittel rein, Verband drumherum und ab ins Spital. Wenn das in echt nur halb so einfach wäre ...

Der Spielspaß-Puls schwächelt

Gut, der **Rettenungsdienst-Simulator 2014** ist kein kompletter Fall für den Katastrophenschutz und auch keine Klamauk-Simulation à la **Polizei**. Denn die Behandlungsmethoden lehnen sich ans wahre Leben an, sodass man zumindest einen oberflächlichen Einblick in den Sani-Job bekommt. Auch die prinzipiellen Einsatzabläufe würden schon stimmen – wenn eben die Details nicht wären. Warum sitzt in jedem RTW ein Notarzt? Wieso darf ich ungestraft grundlos mit Blaulicht rumfahren, bekomme aber bei simpler Kontrolle von Vitalwerten Sternabzug? Ich erwarte von einem Budgettitel ja keine **Crysis**-Opulenz, Musikuntermalung und Geräuschkulisse sind stimmig, die Pseudo-3D-Grafik ist einfach, verursacht aber keine Augenkrämpfe. Aber mit etwas durchdachter Spielmechanik und liebevoller Visualisierung hätte ich den **Rettenungsdienst-Simulator 2014** vielleicht sogar meinen Kollegen empfehlen können.

Dass sich dieses Spiel »Simulation« nennen darf, lässt jedoch bei jedem Vollblut-Sani die Jugularen schwellen. Wenn ich für den echten Job erlernte Handgriffe anwende, wird fast jeder virtuelle Einsatz ein voller Misserfolg. Also weg mit dem Schulwissen und hin zum Auswendiglernen der Anleitung. Schade, denn so einen Pixel-Großbrand mit fünf Verletzten abzuarbeiten, wäre schon eine spannende Feierabend-Herausforderung. Aber vielleicht liegt's ja an meiner Perspektive. Also mal meinen rettungsdienstlich eher unbedarften Teenager-Filius drangesetzt. Zu meinem Erstaunen findet er Begriffe wie den fragwürdigen Blutdruck-Pusher »Phenylephrin« nicht abschreckend, sondern atmosphärisch passend. Er behandelt auch auf Anhieb korrekt: Handbuch durchklicken, genau tun, was da steht und fertig. Aber nach einigen Einsätzen langweilt auch ihn das starre Schema, Menüs verwirren, die KI nervt. Für Fachfremde ist der **Rettenungsdienst-Simulator 2014** also auf Dauer zu eintönig, für Profis nicht realistisch genug – »Sie haben Ihr Ziel nicht erreicht.« Toni Schwaiger / GR

Defi gegen Herzinfarkt:
Bitte in der Realität mit Bedacht einsetzen ...



TERMIN 2.10.2013 PREIS 19 Euro USK ab 0 Jahren

Rettenungsdienst-Simulator 2014

Publisher Rondomedia
Entwickler CyberPhobX
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 CD

Kopierschutz Aktivierung

GRAFIK	ordentliche Details große Objektvielfalt kein Zoomen teils fehlende Animationen technisch generell schwach	4/10
SOUND	passender, dynamischer Soundtrack zahlreiche Soundeffekte ordentliche deutsche Sprecher seltsame Lautäußerungen	6/10
BALANCE	angenehmer Stresslevel keine Überforderungen zu kurze Reparaturzeiten Fahrzeuge zu billig Patienten zu stabil schwache Upgrades	5/10
ATMOSPHÄRE	spannende Einsatzmeldungen interessante Einsatzorte stimmige Fahrzeugmodelle keine nennenswerte Inszenierung	6/10
BEDIENUNG	praktisches Behandlungs-Fächermenü aktive Charaktere nicht klar erkennbar oft verdeckte Menüpunkte	5/10
UMFANG	zahlreiche Missionen freischaltbare Verbesserungen limitierter Ausbau der Wache	5/10
MISSIONSDSIGN	dramatische Szenarien generell »echter« Ablauf gleichförmiger Ablauf keine Notfälle ohne Notarzt überflüssige Krankentransporte Stadtsicht ohne Spielwert	4/10
KI	Fahrzeuge und Einsatzkräfte erreichen ihre Ziele ... irgendwann dumme Wegfindung Notarzt geht nicht mit Mannschaft zum RTW	3/10
RETTUNGSMETHODEN	zahlreiche Untersuchungen und Behandlungen umfangreiches Handbuch Strafe für Basismaßnahmen teils fragwürdige Behandlungen Reihenfolge der Maßnahmen egal	5/10
KAMPAGNE	motivierender Einstieg glaubwürdiges Rettungsdienst-Gefühl immer nur ein Einsatz gleichzeitig keine neuen Behandlungsmethoden	5/10

Ballonfahrt mit hochspannendem Ende. Spritze ist drin, jetzt das Bein verbinden.

