



Unser erstes Einsatzgebiet ist München. Die großen Karten sind keine korrekte Darstellung der Städte, fangen deren Charme meist aber gut ein.

## Emergency 5

# Notfallpatient

Emergency 5 macht trotz einiger serientypischer Patzer Spaß wie kein anderer Teil zuvor. Allerdings nur, wenn man damit leben kann, dass man die eigentlich recht hübsche Rettungsdienstsimulation quasi in Einzelbildern spielen muss. Von Jonas Gössling

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Sixteen Tons Entertainment**  
Termin: **28.11.2014** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

**W**ir haben ein Problem. Mit Emergency 5. Obwohl es im Kern ein echt feines Spiel ist, können wir es wegen der miserablen technischen Umsetzung derzeit noch nicht wirklich guten Gewissens empfehlen. Und damit meinen wir nicht die kleineren Bugs oder die serientypische teilweise groteske Wegfindung. Beziehungsweise Wegnichtfindung.

### Interessante Ausgangslage

Der Ärger beginnt gleich nach dem Start der Kampagne. Wir fangen in München an, was zunächst mal nicht schlimm ist. Immerhin kennen wir die Stadt ganz gut und wissen, was wir an ihr haben (horrende Mietpreise, Bussibussi-Schickeria, aber auch die tollsten Biergärten der Welt) und Emergency 5 präsentiert uns die Stadt mit einer stimmungsvollen Kamerafahrt. Obwohl es

sich hierbei um ein vorgeordnetes Video handelt, ruckelt das Spiel schlimmer als die U6 zwischen Garching und Großhadern. Naja, kann passieren. Nicht optimiertes Renderfilmchen eben. Danach gleiten wir über die eigentliche Spielstadt. Anders als bei den Vorgängern ist die erstmals zusammenhängend. Wir wechseln also nicht mehr nach jedem Einsatz in einen anderen Bereich, sondern bekommen laufend neue Aufträge auf der Karte, auf der wir uns frei bewegen können. Zumindest in der Theorie.

### Ru... ck... el... or... gi... e

Bei uns macht sich nämlich erst einmal Frustration breit, denn das Spiel ruckelt in regelmäßigen Abständen. In der ursprünglichen Verkaufsversion machen Standbilder und eine Bildrate um die zehn Frames pro Sekunde Emergency 5 sogar auf High-End-Rechnern nahezu unspielbar. Mit dem neuesten Patch läuft das Geschehen zwar flüssiger

### Integrierter Editor

Anders als die letzten Ableger liefert uns Emergency 5 einen separaten Editor gleich mit. Mit diesem erstellen wir ganze Dörfer und Städte mit der neuen Engine selbst. Für Modder ist dieses Tool ein gefundenes Fressen, alle anderen müssen etwas Geduld und Einarbeitungszeit investieren.

über den Monitor, aber nervige Ruckler gibt's nach wie vor, vor allem, wenn viel los ist.

Auch wenn aus der Distanz alles ein bisschen unscharf wirkt, fällt die Optik vor allem aus der Nähe sehr detailliert und hübsch aus. Der Schluckauf der Engine nervt aber dennoch. Wir springen ins Grafikmenü, um zu optimieren, aber sind gleich noch mehr frustriert. Anstatt die Optik individuell an unser System anpassen zu können, finden wir lediglich vier Voreinstellungen (niedrig,



## Mehr Patches, bitte!

Jonas Gössling  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Wie sagte schon Goethes Faust: »Zwei Seelen wohnen, ach! in meiner Brust.« Emergency 5 kann ich in diesem Zustand niemandem richtig empfehlen. Die technischen Fehler sind teilweise so heftig, dass selbst Gandhi vor Wut irgendwas ganz und gar Unfriedliches angestellt hätte. Wenn man vor lauter Ruckeln den Cursor nicht mehr findet, macht das einfach keinen Spaß. Und wieso kann ich bei einem PC-exklusiven Spiel die Grafik nicht individuell anpassen?! Dazu kommen noch die befürchteten und dennoch ärgerliche Patzer wie die verkorkste Wegfindung der Einheiten.

Warum also zwei Seelen? Nun, im Kern besitzt Emergency 5 durchaus Potenzial. Die offenen Karten sind eine sehr gute Idee, sie gestalten den Spielablauf wesentlich dynamischer als noch in den Vorgängern und fordern unser Koordinationsgeschick. Schicke ich diese Einheit jetzt direkt zum nächsten Unfallort? Wie viele Feuerwehrautos reichen für den Brand? Auch die Steuerung ist sinnvoll entschlackt. Umso ärgerlicher die unterirdische technische Umsetzung. Solange die Entwickler ihre Engine nicht in den Griff bekommen und das Spiel mit Patches flicken, rate ich deswegen Fans und allen, die es werden wollen, vom Kauf ab.

mittel, hoch, ultra). Egal wie wir uns entscheiden, die Bildrateneinbrüche sind trotzdem nicht passé. Außerdem stürzt uns das Spiel mehrmals im Test komplett ab.

## Dynamik dank großer Karten

Trotzdem, wenn es läuft, haben wir Spaß. Die offenen und großen Karten sorgen für frischen Wind in der Reihe und bringen eine neue Dynamik ins Spiel. Im Laufe der Kampagne besuchen wir neben München auch Hamburg und Berlin. In jeder der drei Städte steht eine Basis, von der aus wir Einsatzkräfte losschicken. Wir befehlen den kompletten Rettungs- und Sicherheitsapparat. Sprich Feuerwehr, Sanitäter, Polizei und

sämtliche Techniker. Über Text-, Sprach- und visuelle Einblendungen auf der Karte informiert uns Emergency 5, dass Nebenmissionen auf uns warten. Unsere Aufgabe ist es nun, die richtigen Einheiten loszuschicken und die Situation unter Kontrolle zu bringen. Eine Anzeige mit allen nötigen Informationen am Bildrand sorgt dafür, dass wir stets wissen, was zu tun ist.

## Mehr vom immer Gleichen

Anfangs sind die Aufträge noch recht simpel. Einen Verletzten verarztet wir etwa mit dem Notarzt und verfrachten ihn dann per Rettungstransportwagen ins Krankenhaus. Später findet unser Suchhund eine vermisste Person, die von einem Gangster erschossen wurde. Den spüren wir mit einer Drohne aus und sperren ihn mit einem SEK-Trupp schneller ein, als der Mafia sagen kann. Dabei stellt sich der Ganove aber reichlich dämlich an, weil er einfach am Straßenrand auf seine Festnahme wartet. Die dynamischen Aufträge sind aber gerade nach hinten raus fordernd, weil wir mehrere Einsatzgebiete gleichzeitig bearbeiten und mit begrenzten Einheiten richtig haushalten müssen. Weil die Aufgaben zufallsgeneriert sind, schleicht sich nach einiger Zeit aber eine gewisse Müdigkeit bei uns ein. Außerdem wiederholen sich die Aufträge schnell. Verletzte behandeln wir im Minutentakt, manchmal sogar an der exakt selben Stelle. Auslassen können wir die so teilweise recht unglaublichen Nebeneinsätze nicht, denn nur über sie erhalten wir Geld und schalten neue Fahrzeuge und Hauptaufträge frei. Das zieht die Spielzeit künstlich in die Länge.

## Aus vielen Einheiten folgt große Verantwortung

Wenn wir genug neue Einheiten kaufen, startet automatisch einer von zehn Großeinsätzen, die eigentlichen Hauptmissionen. Egal ob ein Lawinenunglück in den Bergen nahe München oder ein Giftgasunfall in Berlin, die Kampagnenaufträge verlangen uns alles ab. Schön auch, dass uns das Spiel immer dazu drängt, neue Einheiten auch wirklich einzusetzen. In den Bergen lernen wir etwa den Bergungshelikopter zu schät-

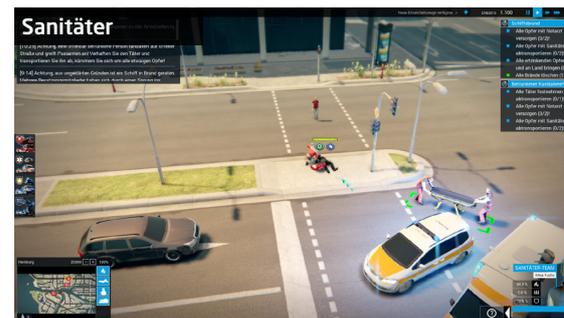
zen, bei den schädlichen Dämpfen hilft uns ein Dekontaminierungsteam. Keine der 24 Einsatzkräfte bleibt ungenutzt; vorbildlich. Allerdings ist man nach höchstens 15 Stunden mit der Kampagne durch. Zieht man die repetitiven Nebenaufträge ab, bietet Emergency 5 nicht einmal ansatzweise die angekündigten über 100 Stunden Inhalt. Aber neben dieser Tatsache und den technischen Patzern stören noch weitere Probleme den Rettungsalltag.

## Wohin des Weges?

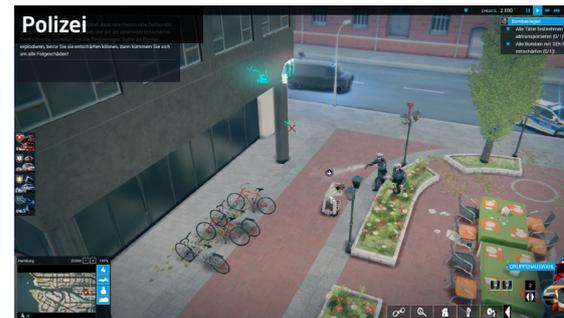
In einem Bereich bleibt das Strategiespiel seinen Vorgängern treu: der miserablen



Mit der Feuerwehr löschen wir Brände und schneiden Verletzte aus kaputten Autos.



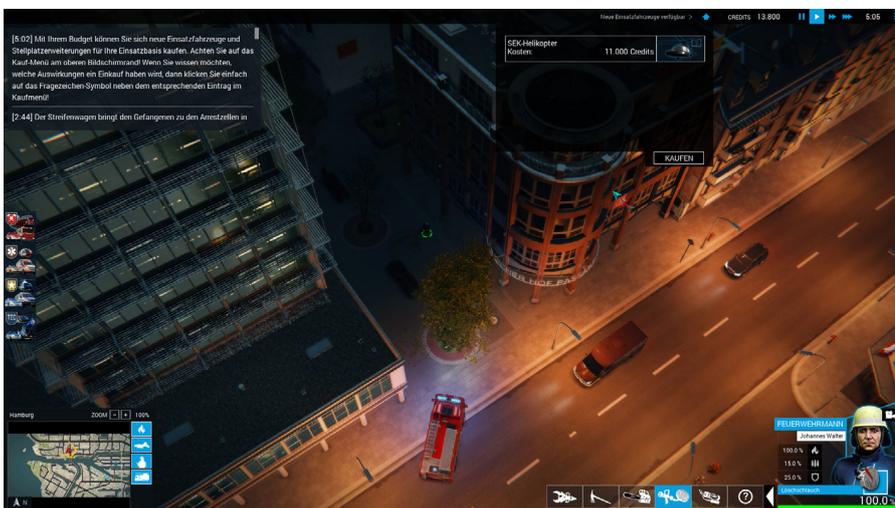
Mit den Rettungseinheiten versorgen wir Verletzte und transportieren sie ins Krankenhaus.



Die Polizei sorgt für Recht und Ordnung. Hier nehmen wir einen Verbrecher fest.



Techniker reparieren defekte Apparate, sind aber auch für Bergungsfahrzeuge zuständig.



Die Nebenmissionen können wir nicht auslassen, da wir nur so neue Hauptmissionen freischalten. Außerdem erhalten wir neue Fahrzeuge als Belohnung.

## Deluxe-Edition

Neben der Standardversion für rund 40 Euro kann man auch die 15 Euro teurere Deluxe-Edition kaufen. Als haptische Boni sind ein streng limitiertes Miniaturmodell eines Feuerwehr-Rüstwagens und ein Poster enthalten. Inhaltlich serviert uns das Paket mit Köln eine zusätzliche Karte fürs freie Spiel und den Multiplayer sowie einen historischen Rüstwagen. Die Karte und den Wagen bekommt man auch, wenn man die Onlinevariante der Deluxe-Edition für 50 Euro kauft. Dafür entfallen natürlich der Miniaturwagen und das Poster.



Wegfindung. Fahrzeuge verkanten sich gerne mal in Häusern oder anderen Objekten und stecken dann dort fest. Eine Lösung, außer neu zu laden, gibt's nicht. Zwar macht das Spiel Zugeständnisse und lässt Wagen jetzt auch einfach auf der Stelle um 180 Grad drehen und teilweise durch andere Autos durchfahren, aber dieses System greift zu selten. Viel zu oft erleben wir es, dass ein Einsatzwagen nicht erscheint, weil er im Verkehr stecken bleibt und partout keinen alternativen Weg findet. Oder ein Notarzt überquert eine Brücke nicht und läuft einen fünfminütigen Umweg. Patient tot.

Schlimm wird es vor allem, wenn wir eine Mission wegen solcher Patzer nicht mehr abschließen und stattdessen neu starten müssen. Bei einem Hochwassereinsatz ziehen wir etwa mit einem Bergungsfahrzeug Autos aus dem Wasser. Leider glaubt unser Karren, er wäre Jesus und fährt auf dem Wasser. Dumm nur, dass er das Bergungsobjekt auch aufs kühle Nass stellt und unsere Rettungstruppen nicht mehr ans Auto herankommen. Diese Mission wiederholen wir wegen desselben Fehlers zwölfmal, während unser Wutlevel in ungeahnte Höhen steigt.

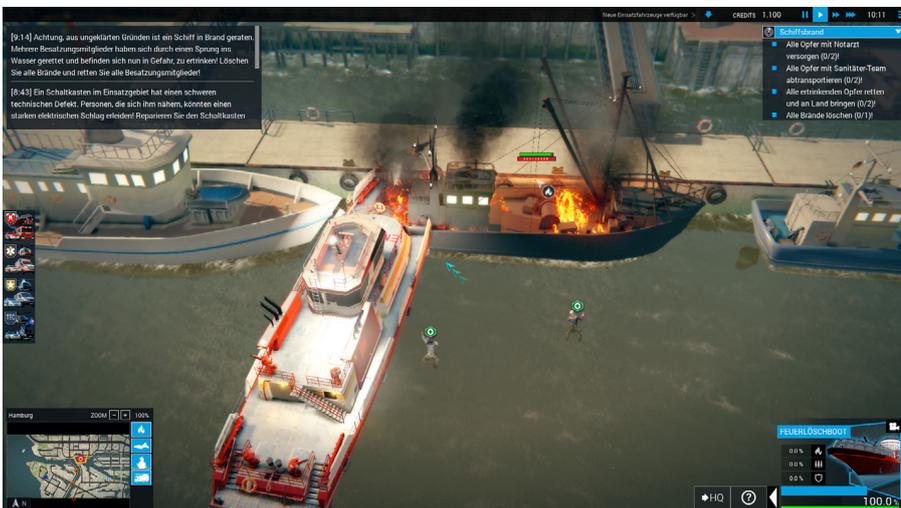
### Hilfssystem bei der Bedienung

Bei der Bedienung macht Emergency 5 dagegen einiges richtig. Die Reihe ist eigentlich bekannt für eine kleinteilige, frickelige Steuerung mit viel Mikromanagement. Das entschärfen die Entwickler clever mit einem

unterstützenden System. Dieses nimmt uns kleinere Aufgaben ab. Wenn etwa der Notarzt vor einem Patienten steht, fängt er nach einer kurzen Wartezeit selbstständig an, den Verletzten zu behandeln. Bei Einheiten mit mehreren Optionen greift das System aber erst, nachdem wir eine Ausrüstung wählen. Ein Feuerwehrmann vor einem brennenden Gebäude fängt zum Beispiel erst selbstständig mit dem Löschen an, wenn wir ihm einen Schlauch in die Hand drücken. Was ein bisschen unfreiwillig komisch ist. Grade bei Großbränden oder vielen Verletzten ist das automatische Handeln allerdings ein Segen, weil wir uns so auf die wichtigsten Aufgaben konzentrieren können und mehr Überblick und Kontrolle besitzen. Manchmal funktioniert aber auch diese Neuerung nicht so richtig. In einen Rettungswagen hüpfen die Sanitäter zum Beispiel automatisch, in den wesentlich schnelleren Rettungshubschrauber aber nicht. Alteingesessene Fans und Puristen schalten die Hilfe übrigens jederzeit ab.

### Nach der Kampagne ist vor dem freien Spiel

Nach der Kampagne warten noch das freie Spiel und der Mehrspielermodus auf uns. Bei Ersterem wählen wir zwischen Endlos- und Herausforderungsmodus. Hier suchen wir uns eine Stadt aus und erledigen Nebenaufträge bis zum Umfallen. Der einzige Unterschied zwischen den Modi besteht darin, dass im Herausforderungsmodus wesentlich mehr Aufträge aufploppen und er unser ganzes Koordinationsgeschick abrufft. Allerdings besitzen wir zu Beginn bereits alle Einheiten und spielen nur für einen Highscore-Wert. Die Motivation lässt dementsprechend schnell nach. Ähnliches gilt für den Multiplayer, in dem wir erstmals auch gegeneinander antreten dürfen. Wobei das nur bedeutet, dass wir getrennt Punkte sammeln. Die auf Zeit begrenzten Partien mit oder gegen andere Spieler sind dennoch kurzweilig. Was alle Modi (auch die Kampagne) teilen, ist die nervige Hintergrundmusik. Die rockigen Klänge an sich sind zwar Geschmackssache, wiederholen sich aber viel zu schnell. Jonas Gössling



Die Wegfindung ist wieder mal unterirdisch. Hier verhakht sich ein Löschboot in der Umgebung. Lösung? Neustart! Wegen dieses Fehlers starten wir die Mission zwölfmal neu.

TERMIN 28.11.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

## Emergency 5

Strategie

**Publisher** Deep Silver  
**Entwickler** Sixteen Tons Entertainment  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD

**Kopierschutz** Online-Aktivierung

**GENRE-CHECK** ECHTZEIT-STRATEGIE

»Bugs und technische Mängel reißen aus dem eigentlich interessanten Konzept.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Gegeneinander (4), Miteinander (4)  
**SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** Nein  
**SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 8 Stunden  
**WERTUNG** Befriedigend  
 »Nettes Mit- und Gegeneinander ohne Langzeitmotivation.«

**GRAFIK**

- sehr hübsch modellierte Städte und Fahrzeuge  gelungene Effekte  unscharfes Gesamtbild  Clipping-Fehler  Bildrarteneinbrüche  keine individuell einstellbare Grafikoptionen

5/10

**SOUND**

- passender Stadtlärm  gelungene Fahrzeugsounds  gut vertonte Funksprüche  schlechte Soundabmischung  sich wiederholende Hinweise  repetitiver Soundtrack

7/10

**BALANCE**

- leichter Einstieg  Tutorial und regelmäßige Hilfestellung  anfänglich gelungene Lernkurve ...  ... die später steil ansteigt  nur ein Schwierigkeitsgrad

7/10

**ATMOSPÄRE**

- detaillierte Darstellung von allen Einheiten  gelungene Darstellung der Städte  Bugs und nervende Logikfehler

7/10

**BEDIENUNG**

- übersichtliche Menüs  ausreichend Hilfinweise  zuschaltbare Bedienungshilfe  nicht konfigurierbar  kein Speichern im freien Spiel  nerviges Mikromanagement

7/10

**UMFANG**

- zehn Kampagnen-Missionen  drei Städte mit Nebenaufträgen  24 verschiedene Einheiten  mitgelieferter Editor  geringer Umfang  mit Nebenaufträgen künstlich gestreckt

7/10

**MISSIONSDSIGN**

- schöpft alle Einheiten voll aus  mehrstufige Großeinsätze  dynamische Nebenaufträge ...  ... die sich schnell wiederholen

8/10

**KI**

- agiert nachvollziehbarer  fährt dem Spielspaß zu Gute auch mal durch Wände ...  ... bleibt aber trotzdem oft an Kanten hängen  derbe Aussetzer  dämliche Kriminelle

4/10

**EINHEITEN**

- 24 Einheiten  keine überflüssigen Kräfte  sinnvolles Zusammenspiel der Helfer  viele Werkzeuge ...  ... von denen nicht alle von Nutzen sind

9/10

**KAMPAGNE/ENDLOSSPIEL**

- gute Einbindung von Wahrzeichen  wiedererkennbare Schauplätze  gute Inszenierung  unzusammenhängende Aufträge  freies Spiel auf Dauer langweilig

6/10

**ANFANGSREIFE** **EINSTIEG** **PROFIS**

**MINIMUM** AMD X2 3000+, GeForce GT 720, 2 GB RAM, 10 GB Festplatte

**STANDARD** Core i3-2115C, Athlon II 4555, Radeon RS 7400K, 3 GB RAM, 10 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core i3-3210, Phenom II X4 960, GeForce 660, 4 GB RAM, 10 GB Festplatte

## Unfertiger Rettungssimulator

**67**

**SPIELSPASS** Preis/Leistung: Befriedigend

**SOLOSPIELZEIT** 15 Std.