

Emergency 2017

DER EWIG GLEICHE TERROR

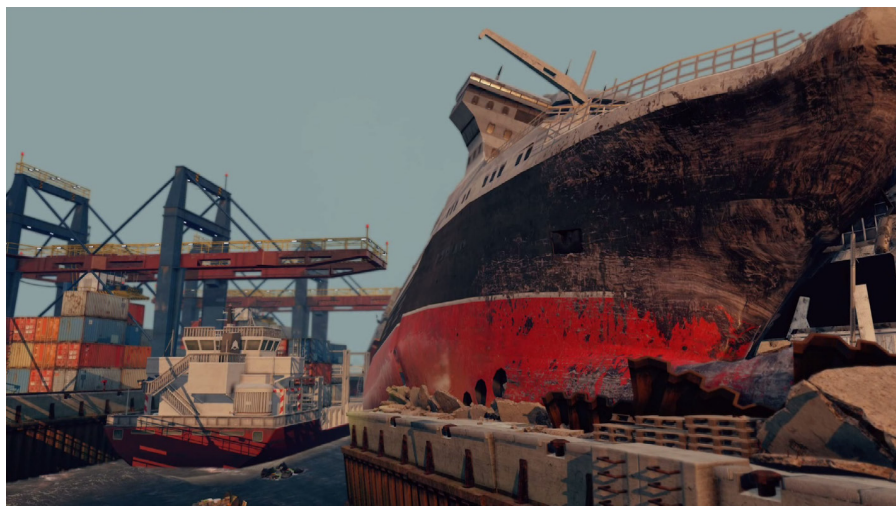
Genre: **Simulation** Publisher: **Ravenscourt** Entwickler: **Sixteen Tons Entertainment** Termin: **27.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Mit der Emergency 2017 bringt Entwickler Sixteen Tons Entertainment den Terrorismus ins Spiel.

Von Benjamin Danneberg

Spielerisch hat sich in Emergency 2017 gegenüber dem Vorgänger kaum etwas getan – sehen wir mal von der neuen Hundestaffel ab, mit der die Polizei nun nach Drogen und Waffen suchen kann. Wie gewohnt bekommen wir Notfallmeldungen (Brände, Unfälle, Verbrechen usw.), auf die wir mit den richtigen Einsatzkräften reagieren müssen. Die Benutzeroberfläche ist exakt die gleiche wie schon in Emergency 5: Wir wählen aus der Liste am linken Bildschirmrand die Einheiten aus und schicken sie per Rechtsklick an den gewünschten Ort. Dort lassen wir die Einsatzkräfte per Rechtsklick aussteigen, klicken dann die jeweilige Figur an und weisen ihr das benötigte Gerät zu. Beispielsweise brauchen Feuerwehrleute einen Schlauch oder Polizisten Handschellen. Tun wir das nicht, stehen die Jungs blöd neben dem Wagen rum. Positive Ausnahme: Notärzte und Sanitäter suchen sich nach einer viel zu langen Wartezeit selbst Arbeit – wenn sie denn in der Nähe in Form von Verletzten herumliegt. Doch bei allen anderen Einheiten bleibt das Emergency-übliche Klickfest bestehen.

Die Kampagne startet mit einer ziemlich fragwürdigen Mission zur Zeit der Hexenver-



Terroristen haben ein Schiff in den Pier krachen lassen. Wir müssen jetzt aufräumen.

folgung in Hamburg. Da sollen gerade ein paar potenzielle Hexen auf dem Scheiterhaufen gebacken werden. Der Stadtwache fällt aber erst im letzten Moment auf, dass die ja vielleicht unschuldig sein könnten und greift ein. In der Praxis artet die ziemlich an den Haaren herbeigezogene Situation schnell in Stress aus: Die Hexenanzünder müssen festgenommen und die Frauen befreit werden. Sobald aber keine Frauen mehr zum Grillen da sind, zündelt das Brandstifterpack einfach woanders. Untermalt wird das ganz mit »Volksverräter«-Rufen.

Die Folgemission findet im modernen Hamburg statt. Die »besorgten Bürger« ste-

hen auf einer Straße und skandieren – genau! – »Volksverräter!«. Abseits dieses Blödsinns zeigt sich das deutschümelnde Volk auch gleich ohne Maske und greift unsere Polizisten mit Baseballschlägern an. Das Festnahme-Geklicke geht los, derweil schleicht sich ein brauner Spießgeselle davon, um Flüchtlingsheime um die Ecke anzuzünden. Wir müssen Feuerwehren herbeirufen, Feuerwehrmänner aussteigen lassen, ihnen Schläuche in die Hand klicken und dann den Brandherd zuweisen.

Dumm wie Bohnenstroh

Doch hier schlagen wieder Wegfindungsprobleme und Designpatzer zu: Zwar müssen wir nicht mehr jedem Feuerwehrmann einen Hydranten einzeln zuweisen, dafür bekommen wir immer wieder die Nachricht, dass keine Hydranten verfügbar sind – obwohl es im Zielbereich mehr als genug Wasserspender gibt. Dann wieder laufen die Feuerwehrleute komplett um den Block, um zu



Polizisten schießen oft erst, wenn man ihnen explizit eine Waffe gibt und es ihnen befiehlt.

Preiswerte Upgrade-Option

Besitzer der Box-Version von Emergency 5 oder Emergency 2016 können für rund 10 Euro bei diversen Händlern ein DVD-Upgrade kaufen und so die neuen Inhalte freischalten. Bei Steam hat Emergency 2017 die Vorgängerversionen einfach ersetzt. Ein vergünstigtes Upgrade ist hier aktuell nicht mehr möglich.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Wenn der Feuerwehrmann mir erzählt, es gäbe keinen Hydranten für seinen Schlauch, dann frage ich mich angesichts der drei knallroten Wasserspender im Zielbereich, ob der Typ vielleicht metaphorisch von seiner Beziehungsunfähigkeit spricht. Wenn der Polizist im Slo-Mo-Faustkampf gegen einen baseballschwingenden Verrückten anheupelt, anstatt zu Pfefferspray oder Waffe zu greifen, dann wird die Mikro-management-Orgie zum Psychotest – den ich wutschnaubend sang- und klanglos vergeige. Emergency 2017 ist keine totale Katastrophe, aber die technischen Ersthelfer müssen endlich bei Spieldesign und vor allem bei der KI ran. Denn im derzeitigen Zustand ist das Spiel nur was für beinharte Fans, die sich mit dem zähen Gameplay schon lange arrangiert haben. Als Vollpreistitel kann ich das keinem empfehlen.

einem Hydranten zu gelangen, der eigentlich nur wenige Meter freien Weges entfernt steht. Einmal rollt der Feuerwehrmann den Schlauch richtig lang aus, um auf der Rückseite eines Gebäudes einen Baum zu löschen (clever!), kurz danach läuft er für ein weiteres, nur zwei Meter entferntes Ziel den ganzen Weg zurück, schraubt den Schlauch ab und sucht sich einen anderen Hydranten (der aber gar nicht vorhanden ist, wie uns das Spiel dann erklärt!).

Polizisten sind oft ebenfalls dumm wie Brot. Den Brandstifter haben wir von drei

Polizisten zu Fuß verfolgen lassen. Während der Verfolgung konnte er in aller Seelenruhe drei weitere Häuser abfackeln, und wir beobachteten derweil, wie die Polizisten teilweise in die völlig entgegengesetzte Richtung liefen – und sich auch auf Mausebefehl nicht davon abbringen ließen. Nun, Serienveteranen wissen, dass sich diese Probleme schon seit Emergency 5 im Spiel befinden. Und sie sind unverändert grausam. Spätestens wenn der Rettungswagen bei freier, vierspuriger Straße seinen Weg zum Hauptquartier durch die komplett volle Gegenfahrbahn (!) und über den Gehsteig (!) sucht, wird Emergency 2017 zur unfreiwillig komischen Simulations-Satire.

Generalüberholung nötig

Was trotz der Wegfindungsaussetzer eine motivierende Einsatzsimulation sein könnte, entpuppt sich in der Praxis als nervige Klickorgie, deren größte Probleme sich seit Jahren nicht verbessert haben. Es hilft keine neue Kampagne, es helfen keine Terroristen und Pegidisten, wenn das Spiel selbst ein Anschlag auf unsere Geduld ist. Dabei ist die Grundidee des Spiels nach wie vor faszinierend. Nur müsste mal das gesamte Gameplay-Grundgerüst überholt werden. Auch der Umfang lässt deutlich erkennen, dass es sich bei Emergency 2017 eigentlich nur um einen DLC zu Emergency 5 handelt. Das wird eindrucksvoll durch das Tutorial belegt, für das einfach die Anfangsmissionen aus Emergency 5 kopiert wurden, das immerhin genau wie Emergency 2016 im Spiel enthalten ist. Mit einer nur fünf Missionen umfassenden Kampagne und der bereits erwähnten Hundestaffel sind dann auch alle Neuerungen abgefrühstückt. Trotzdem wird das Spiel zum Vollpreis verkauft.

Immerhin: Fans, die schon die Vorgänger gern gespielt haben und mit den Macken vertraut sind, können sich Emergency 17 als Upgrade für wenig Geld besorgen. ★

EMERGENCY 2017

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6700 2 / Athlon X4 740
Geforce 550 Ti / Radeon HD 6670
6 GB RAM, 18 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q9705 / Athlon X4 860K
Geforce 660 Ti / Radeon HD 7950
6 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Städte und Fahrzeuge
- gelungene Effekte
- ordentliche Zwischensequenzen
- Clipping-Fehler
- teilweise extrem nervige Soundloops

SPIELEDISIGN



- übersichtliche Menüs
- Einheiten ergänzen sich gut
- umfangreiche Großeinsätze
- extrem viel unnötiges Mikro-management
- schlechte KI und Wegfindung

BALANCE



- endlich freies Speichern
- keine unnötigen Einheiten
- das Tutorial wurde einfach aus Emergency 5 kopiert
- Missionen arten schnell in Stress aus

ATMOSPHERE / STORY



- gut präsentierte Notfälle
- Großeinsätze durchaus spannend
- Stadt-Atmosphäre ordentlich
- zappeliges Fahrzeug-Rangieren nervt
- dämliche Hexenverbrennungs-Mission

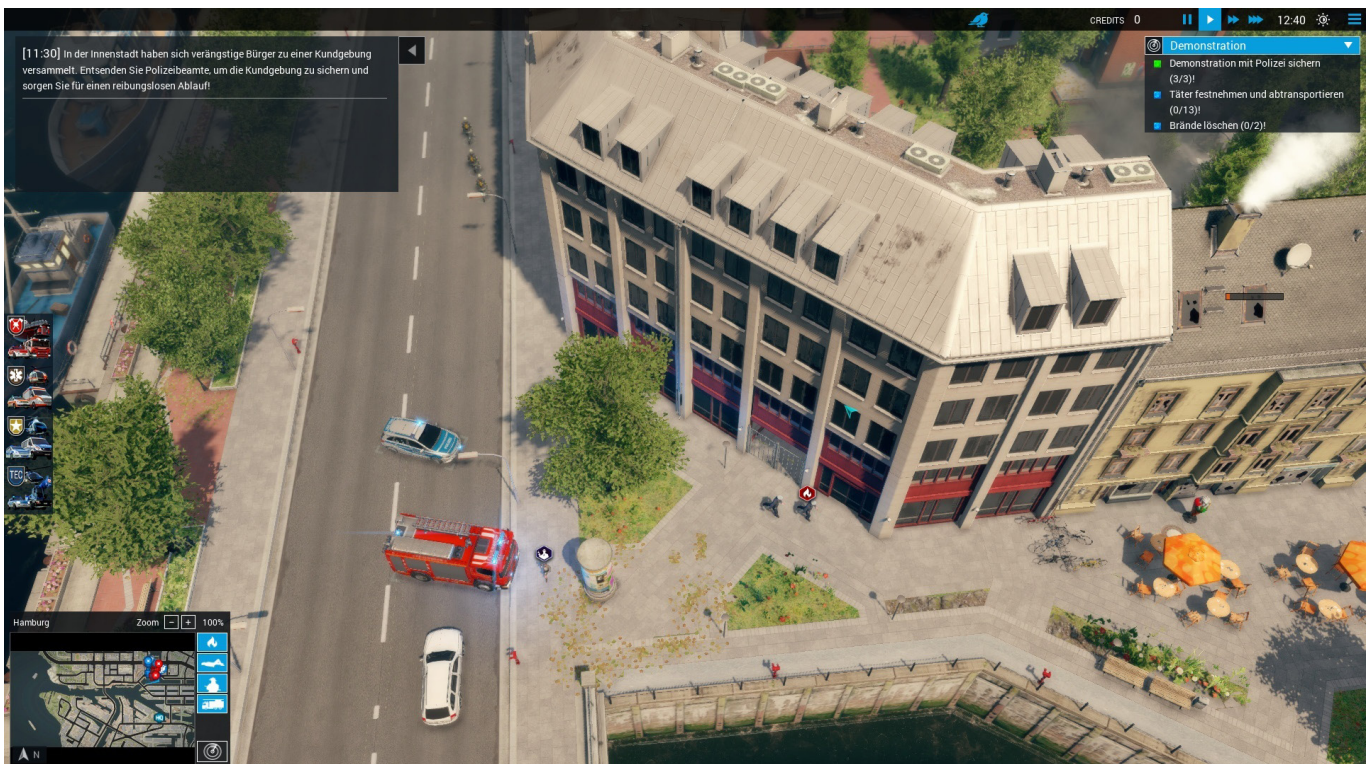
UMFANG



- freies Spiel
- enthält die beiden Vorgänger
- neue Kampagne extrem kurz
- lediglich eine neue Einheit
- schlecht durchdachter Multiplayermodus

FAZIT

Der eigentlich ganz ordentliche
Katastrophensimulator leidet
an einer strunzdämlichen KI und
mangelhaftem Umfang.



Am Feuerwehrauto flieht der Brandstifter, rechts daneben laufen die Polizisten ... auf und davon. Trotz gegenteiligem Befehl.