



# emergency newstime



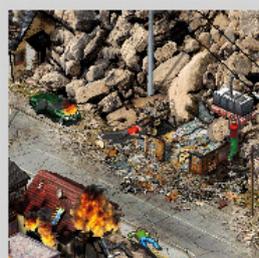
Wegberg Modifikation 3.0  
SONDERAUSGABE

## Emergency Newstime - News im Web 2.0

Immer auf dem aktuellsten Stand? Die neusten Nachrichten zum Thema EMERGENCY auf dein Handy, deinen Laptop oder deinen Home-PC? Die Emergency Newstime bietet genau das! Mit unserem attraktiven Web-Angebot bist du jederzeit informiert. Egal ob News zur gesamten Serie oder Neuigkeiten zu brandheißen Modifikationen: Mit uns bleibst du immer aktuell!

Wir bieten nicht nur eine Portalseite im Internet, sondern auch topaktuelle Updates über Twitter, ausführliche Informationen über Facebook und die neusten Videos über YouTube. Mit allen vier Informationsquellen bist du auch zwischen der Veröffentlichung der einzelnen regulären Ausgaben im PDF-Format immer auf dem neusten Stand! Sei dabei und mach mit - Emergency Newstime!

[www.emergency-newstime.de](http://www.emergency-newstime.de)



### EMERGENCY DS vorgestellt

13. September 2010 in [Emergency 2012](#), [Emergency DS](#)

Nach der erfolgreichen Vermarktung des Titels EMERGENCY für Nintendo DS™ kündigt der Mönchengladbacher Games-Publisher rondomedia heute in Kooperation mit dem Entwickler der bekannten wie beliebten EMERGENCY-Franchise, der Quadriga Games GmbH, die Veröffentlichung des Titels EMERGENCY 2012 für Nintendo DS™ an.

[Read more...](#)

0 comments



Willkommen auf em-newstime.de!

Emergency Newstime ist das größte Online-Angebot rund um das Thema "Emergency". Mit unserer komplett neu gestalteten Internetseite seid Ihr auch zwischen den einzelnen Ausgaben immer auf dem aktuellen Stand der Dinge! Topaktuelle News, Berichte und Screenshots zu den neusten Modifikationen und dem Geschehen rund um Emergency - jederzeit, schnell und zuverlässig informiert!

Offizielle EMERGENCY 2012

**Emergency Newstime**  
@emnewstime  
Internet  
Das Onlinemagazin zur Emergency-Reihe!  
<http://www.em-newstime.de>

Timeline

- emnewstime** Emergency Newstime  
Die Newstime präsentiert euch auf YouTube einen Zusammenschritt der offiziellen Screenshots und Missionvideos - <http://bit.ly/aBA8k7>  
26 Sept.
- emnewstime** Emergency Newstime  
ERS Berlin Open Beta - jetzt verfügbar! <http://www.emergency-forum.de/index.php?page=Board&boardID=272>  
24 Sept.
- emnewstime** Emergency Newstime  
Wir bereiten im Moment den Release einer Sonderausgabe zu EMERGENCY 2012 und dem Besuch bei Quadriga Games vor.  
22 Sept.
- emnewstime** Emergency Newstime  
Unser Besuch bei Quadriga Games endet heute. Die meisten Redakteure reisen im Laufe des Vormittags wieder ab. Unser Eindruck von EM2012: A++  
19 Sept.
- emnewstime** Emergency Newstime  
Die Präsentation von Emergency 2012 (mit Kaffee und Kuchen!) ist beendet. Zusammen mit den Entwicklern geht's nun zum Abendessen.  
18 Sept.
- emnewstime** Emergency Newstime  
Brennen euch Fragen auf der Zunge? Stellt Ralph Stock und den

**Emergency Newstime**

Was machst du gerade?

Emergency Newstime + andere

- Emergency Newstime** Die Newstime präsentiert euch auf YouTube einen Zusammenschritt der offiziellen Screenshots und Missionvideos - <http://bit.ly/aBA8k7>
- Emergency 2012 Screenshots und Missionvideos**  
bit.ly  
Die Emergency Newstime präsentiert einen Zusammenschritt aus den offiziellen Screenshots, sowie drei Missionvideos zu Emergency 2012. Entwickelt wird das Sp...  
26. September um 19:52 · Kommentieren · Gefällt mir · Teilen · Bewerten · Melden
- ERS Berlin - Open Beta - Informationen - Emergency Forum**  
[www.emergency-forum.de](http://www.emergency-forum.de)  
24. September um 17:57 · Kommentieren · Gefällt mir · Teilen · Bewerten · Melden
- Emergency Newstime** Wir bereiten im Moment den Release einer Sonderausgabe zu EMERGENCY 2012 und dem Besuch bei Quadriga Games vor.  
23. September um 22:22 · Kommentieren · Gefällt mir · Bewerten
- Emergency Newstime** Während der Diskussion zum Spiel dürfte auch EMERGENCY 2012 DS für Nintendo DS angepöbelt werden. Im Anschluss dürfte jeder selbst eine weit fortgeschrittene Build der PC-Version testen. Hier überzeugten insbesondere Grafik, Steuerung und Gameplay.  
19. September um 04:53 · Kommentieren · Gefällt mir · Bewerten
- Emergency Newstime** Auf Einladung von Ralph Stock besuchten

**emnlyoutube**  
Kanal von emnewstime

Emergency 2012 Screenshot / Intro Trailer

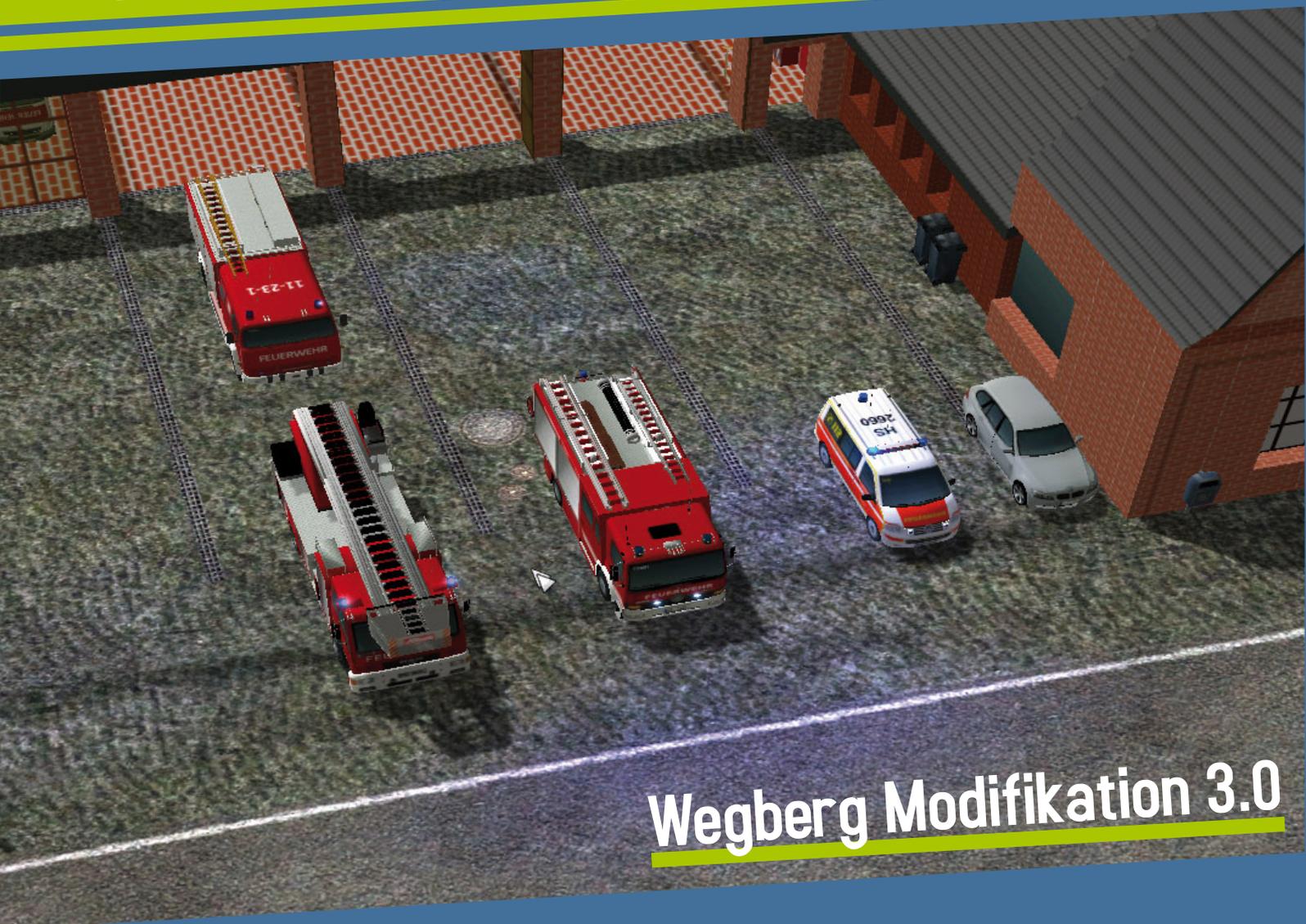
Von emnewstime | 26. September 2010 | 227 Aufrufe

Die Emergency Newstime präsentiert einen Zusammenschritt aus den offiziellen Screenshots, sowie drei Missionvideos zu Emergency 2012. Entwickelt wird das Spiel von Quadriga Games, der Publisher ist Deep Silver. Als Releasedatum ist der 22. Oktober 2010 vorgesehen.

Emergency 2012 Screenshot / Intro

Emergency2012 Trailer gamescom 2010

ERS Berlin und Berliner Feuerwehr auf



## Wegberg Modifikation 3.0

Wegberg, früher Morgen. Die ersten Sonnenstrahlen kündigen wieder einmal einen neuen Tag an. Während sich die ersten Schüler auf den Weg zu ihren Bussen und die Pendler zu ihren Arbeitsplätzen aufmachen, wird die idyllische Ruhe in der Umgebung der Feuerwache jäh gestört.

Einige Sekunden vergehen und der Drucker spuckt ein Alarmfax aus. Piepertöne und lautes Sirenengehül beenden schließlich den seeligen Frieden am Morgen - Einsatz

für den Löschzug Wegberg!

Die Wegberg-Modifikation bietet mehr als nur ein paar neue Fahrzeuge. Bereits zu Beginn wird dem Spieler gezeigt, dass es sich hierbei um keine Standard-Modifikation handelt. Nach dem Ladebildschirm wird zunächst ein Tag, die Uhrzeit, das Wetter und ein Schwierigkeitsgrad ausgewählt. Anschließend lädt die Karte die passenden Einstellungen.

Man findet auf dem Bildschirm eine detaillgetreue Abbildung der

Wegberger Wache vor. Hier haben sich die 3D-Designer sehr viel Mühe gegeben, das reale Vorbild genau umzusetzen. Auf der Einsatzkarte befindet sich nur die Wache samt direkter Umgebung. Eine Besonderheit der Wegberg-Modifikation ist das „MapChange“ genannte Scripting-Verfahren. Statt einer einzigen großen Spielkarte, wird die Spielwelt in viele kleine Level unterteilt. Dies hat vor allem den Vorteil, dass sich so extrem viele und sehr detaillierte Szenen ausarbeiten lassen.

Nach wenigen Sekunden im Spiel erhalten wir auch schon eine Alarmierung. In einem zusätzlichen Fenster können wir alle Details zum Einsatz nachlesen, anschließend werden die passenden Schleifen gewählt und alarmiert. Hier präsentiert sich bereits eines der wichtigsten Features der Modifikation: Der Löschzug Wegberg wird von freiwilligen Feuerwehrmännern- und Frauen besetzt. Dies zeigt sich auch bei der Alarmierung der Einsatzkräfte, welche nach dem Auslösen der Pieper oder der Sirene nach und nach zur Feuerwehrawache eilen. Aus der näheren Umgebung und den Häusern strömen einige zu Fuß in die Fahrzeughalle, andere wiederum fahren mit PKWs - hier kommt ech-

tes Simulations-Feeling auf und Wegberg macht seinen Namen aller Ehre.

Nachdem sich unsere freiwilligen Helfer umgezogen haben, beginnt die Besetzung der Fahrzeuge. Je nach Einsatzart, wählen wir zunächst die sinnvollsten Einheiten aus und besetzen diese der Reihe nach. Das Team rund um Marco24 hat dabei sehr viel Wert auf einen realitätsnahen Ablauf gelegt. Bevor wir ausrücken können, müssen wir über einen FMS-Hörer unseren Status an die Leitstelle durchgeben. Während das Fahrzeug zum Vorplatz rollt, schalten wir noch Blaulicht- und Sondersignal über ein spezielles Menü zur Fahrzeugsteuerung hinzu. Nach und nach rücken so alle alarmierten Fahrzeuge aus und machen sich auf den Weg zum Einsatzort.

Jetzt kommt das Anfangs erwähnte „MapChange“-Verfahren zum Zug. Mit einem Klick auf einen Button am rechten Bildschirmrand, lässt sich zwischen der Wache und dem aktuellen Einsatzgebiet wechseln. Der Clou dabei: Jeder Einsatz findet auf einer eigenen kleinen Karte statt. Dies ermöglicht vor allem mehr Möglichkeiten zur Ausgestaltung der einzelnen Spielabschnitte und vergrößert die Anzahl der möglichen Einsätze.

Diese Vorteile zeigen sich auch im Spiel. Die Einsatzgebiete sind sehr detailliert gestaltet und beinhalten zum Teil komplett neue Szenarien, die es so auch in anderen Modifikationen noch nicht gegeben hat. Die Palette reicht von Kellerbränden, überfluteten Kellern, Unfällen mit verlorener Ladung, kleineren Bränden, technischen Hilfeleistungen, über Flächenbrände bis hin zu großen Waldbränden.

Unsere ersten Fahrzeuge sind mittlerweile im Einsatzgebiet angekommen und unser ELW meldet Status 4. Wie wir bereits aus dem Alarmfax wissen, hat ein LKW auf einer Bundesstraße seine Ladung verloren. 40 Fässer liegen nun quer über die gesamte Fahrbahn verstreut. Während unser Einsatzleiter die Lage prüft, treffen weitere Fahrzeuge am Einsatzort ein. Wir lassen unsere Feuerwehrleute aus den Fahrzeugen, und während die einen mit der Verkehrssicherung beschäftigt sind, verladen andere die Fässer auf zwei Lastwagen des örtlichen Bauhofs. Die Entwickler zeigen hier eindrucksvoll, dass sich auch mit vergleichsweise einfachen Mitteln ein völlig neues Spielgefühl erzeugen lässt. Nachdem

alle Fässer verladen sind, besetzen wir unsere Fahrzeuge und fahren zurück zur Feuerwache.

Besonderes Augenmerk wurde auch auf die Ausarbeitung der Fahrzeuge gelegt. Die Modelle entsprechen detailgetreu den Originalen und auch die Beleuchtung wurde entsprechend angepasst. Jedes Fahrzeug wurde mit einer passenden Beladung ausgestattet. Um diese sinnvoll nutzen zu können, wurde in das Interface ein eigenes kleines Menü für Equipment integriert. Hier finden sich neben Hohlstrahlrohren, Schläuchen, und Material zur Verkehrssicherung auch exotischere Einsatzmittel: Zum Beispiel Schaumzumischer und ein Schaumrohr.

Für viele der neuen Einsätze werden die eben genannten Gerätschaften benötigt. Wer einen vollgelaufenen Keller auspumpen will, muss zunächst eine Tauchpumpe aufbauen und diese mit Schläuchen verbinden.

Solche Verbindungssysteme sind unter anderem auch für die reguläre Wasserversorgung wichtig. Jedes Einsatzfahrzeug verfügt über einen eigenen Wassertank mit begrenzten Wasservorräten. Ist



dieser leer, geht nichts mehr. Der Spieler muss vor einem Löschangriff darauf achten, eine Wasserversorgung aufzubauen, die entsprechenden Pumpen zu starten und den Tankinhalt der Fahrzeuge im Auge zu haben. Mit relativ einfachen Mitteln lassen sich hier auch komplexe Versorgungssysteme realisieren.

Trotz der zahlreichen neuen Funktionen lässt sich Wegberg immer noch sehr einfach bedienen. Dies liegt vor allem an der durchdachten Umsetzung und der Integration der komplett neuen Interface-

Elemente. Der Schwerpunkt liegt zwar in der Simulation, der Spielspaß kommt aber trotzdem nie zu kurz. Die zahlreichen neuen Einsätze inklusive der neuen Spielkarten sorgen für reichlich Abwechslung und lassen selbst bei längeren Spielevents keine Langweile aufkommen. Zusätzlich bieten die neuen Modelle einen optischen Leckerbissen, der das gesamte Spielgefühl abrundet und zu einem guten Gesamtpaket führt. Wir dürfen gespannt sein, was wir von Marco24 und seinem Team in Zukunft erwarten können.

## RTS meets Wegberg

Mit den letzten Arbeiten an der finalen Release-Version ist Marco24 ein ganz besonderer Clou gelungen: Was bekommt man, wenn man die bekannte RTS-Modifikation von Bass-ti mit Wegberg verbindet? Die FUN Wegberg!

In Version 3.0 steht neben dem normalen Kampagnen-Modus auch ein spezieller RTS-Modus zur Verfügung. Wie der Name bereits vermuten lässt, handelt es sich hierbei um eine voll funktionsfähige Version des RTS. Die Features bleiben gleich, einzig die Fahrzeuge wurden gegen die Wegberger Originale ausgetauscht. In unserer ersten Testrunde hatten wir zunächst mit einem Wohnungsbrand zu kämpfen. Ganz in RTS-Manier übernehmen wir die Kontrolle

über einen RTW und widmen uns gänzlich der Behandlung des Patienten - Aufgaben der Feuerwehr oder der Polizei gilt es nicht zu lösen.

Das ist natürlich nur einer von vielen Einsätzen, welche dem Spieler in RTS begegnen. Vom schweren Verkehrsunfall, über vermeintlich einfache Stürze, bis hin zu Gewaltverbrechen ist alles dabei. Bei der Umsetzung wurde vor allem auf einen möglichst hohen Realitätsgrad geachtet, auch wenn dies mit Emergency 4 nur sehr eingeschränkt möglich ist. Wie auch in den bisherigen Versionen gibt es in RTS Wegberg verschiedene Krankheitsbilder und Behandlungsmöglichkeiten. Die Patientendynamik registriert jede Aktion des Spielers und ändert die Vitalwerte entsprechend ab. Jede ergriffene - oder



auch unterlassene - Maßnahme wirkt sich so auf den Zustand des Patienten aus und verbessert oder verschlechtert seinen Befinden. Bei besonders schweren Fällen mit komplizierten Verletzungsmustern, z. B. nach einem Verkehrsunfall, muss nach wie vor eine Verlegung in eine andere Klinik veranlasst werden. Dies kann entweder durch den eigenen RTW erfolgen oder durch einen Rettungshubschrauber. Dieser landet anschließend auf einer freien Fläche, welche durch die Feuerwehr abgesichert wird.

Wie im echten Arbeitsalltag des Rettungsdienstes kommen die virtuellen Rettungsassistenten und Notärzte aber nicht immer rechtzeitig an. Es gibt auch Fälle, bei denen man nicht mehr helfen kann, bzw. sämtliche Maßnahmen scheitern. Für diese Fälle muss ein Bestattungsunternehmen hinzugezogen werden.

Bei Gewaltverbrechen wird ein Gerichtsmediziner sowie die Polizei zum Einsatzgeschehen hinzugeführt. Sie kümmern sich um die Untersuchung der Leiche sowie den Abtransport, für den Notarzt bleibt nur noch die Feststellung des Todeszeitpunkts.

Auf der bekannten Einsatzkarte lassen sich wieder einmal viele Details entdecken. Angefangen bei Hausnummern, welche dem Spieler das Suchen des Einsatzortes erleichtern (und in manchen Fällen auch erschweren), bis hin zu versteckten Showeffekten und kleinen Eastereggs. Von Letzteren wurden jede Menge eingebaut: Die Palette reicht von Liebespärchen im Park, bis hin zu einem funktionstüchtigen Blitzer und einem ominösen „Kaffeesuchspiel“.

Um eine möglichst breite Palette an Einsätzen zu bieten, wurden diese über die gesamte Einsatzkarte verteilt.





Vor allem bei Verkehrsunfällen wurde auf eine realistische Darstellung geachtet. Selbst bei kleineren Einsätzen lässt sich durch eine detailgenaue Ausarbeitung der Szenerie das Unfallgeschehen nachvollziehen.

Die Alarmierung erfolgt nicht mehr über den internen Ticker von Emergency 4, sondern über einen Funkmeldeempfänger. Der Spieler wird mit einem Stichwort, dem Einsatzort und den alarmierten Einsatzfahrzeugen versorgt. Das Meldebild muss dabei nicht immer mit der tatsächlichen Situation vor Ort übereinstimmen. Wer sich also bereits auf der Fahrt zum Einsatzort auf bestimmte Gegebenheiten einstellt, sollte trotzdem immer noch mit einigen Überraschungen rechnen.

Neulinge und Anfänger bzw. Personen ohne Erfahrungen im Rettungswesen müssen übrigens auch weiterhin nicht vor RTS zurückschrecken. Mit dem eingebauten Lehrer, welcher auch Laien zumindestens die Grundzüge des Rettungswesens näher bringt, sollten es auch Ungeübte schaffen, den ein oder anderen Einsatz mit einer

guten Zensur abzuschließen. Spätestens bei der Verabreichung von Medikamenten steigt der Schwierigkeitsgrad allerdings extrem an. Aus diesem Grund kann der Spieler zwischen einem Anfänger- und einem Profi-Modus wählen, bei welchem verschiedene Einsatzarten erst nach einer neuen Lektion durch den Lehrer freigeschaltet werden. Somit lassen sich die Einsätze indirekt steuern, in dem man schwierigere Lektionen einfach nicht beim Lehrer freischaltet und dadurch das Einsatzgeschehen beeinflusst.

Die neue Version kann natürlich nicht als „RTS 2“ betrachtet werden. Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich am Grundsystem

nichts geändert. Es handelt sich hierbei lediglich um eine Anpassung an die Wegberg-Modifikation. Optisch hat sich dieses Update aber definitiv gelohnt: Während bereits mit „RTS Bieberfelde“ ein Fahrzeug-Update mit qualitativ hochwertigen Modellen erfolgt ist, bekommen interessierte Spieler nun wieder die Gelegenheit, eine breite Palette an hervorragend ausgearbeiteten Modellen im Spiel nutzen zu dürfen.

Insgesamt stellt sich die dritte Version der Wegberg-Modifikation damit als gelungenes Update dar. Die Hauptversion wurde um viele Funktionen, Einsätze und Details erweitert - RTS setzt dem Ganzen noch das Sahnehäubchen auf!

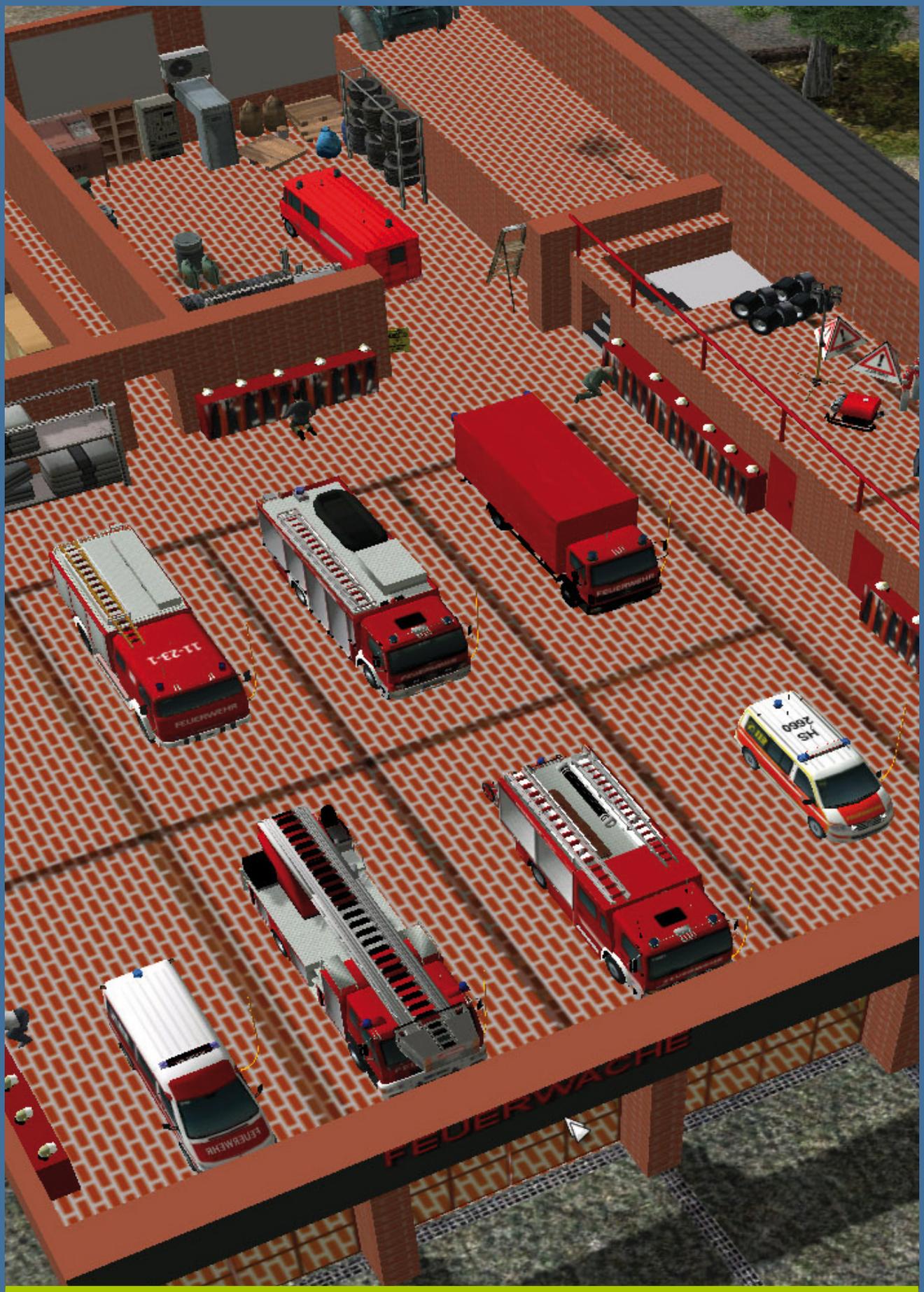


# **FUN Wegberg 3.0 - Download**

Das Warten hat ein Ende! Nach dem Erfolg der zuletzt veröffentlichten Version von Wegberg, freuen wir uns, Euch die aktuellste Release-Version präsentieren zu dürfen! Die „FUN Wegberg 3.0“-Modifikation bietet dank Map-Change, einem komplett neuen UserInterface und zahlreichen innovativen Feature ein einzigartiges Spielgefühl.

Zum Download müsst ihr nur auf den unten eingebetteten Link (DOWNLOAD WEGBERG 3.0) klicken. Ihr landet anschließend auf einer Portalseite - hier stehen Euch verschiedene Server zur Auswahl. Viel Spaß mit Wegberg 3.0!

# **DOWNLOAD WEGBERG 3.0**



### >> Anmerkung der Redaktion

In der letzten Zeit ist es rund um EMERGENCY wieder etwas still geworden. Neue Modifikationen lassen immer länger auf sich warten und auch von sixteen tons entertainment bzw. Quadriga Games gibt es im Moment keine neuen Informationen.

Um so erfreulicher, dass wir die Wegberg-Modifikationen für eine exklusive Veröffentlichung gewinnen konnten! Viel Spaß mit dieser wirklich gelungenen und innovativen Modifikation!

### >> Mach mit!

Emergency Newstime, das Online-magazin zum mitmachen! Du hast einen Artikel, eine interessante Meldung, einen Leserbrief oder willst in einer der nächsten Ausgaben einfach nur deine Modifikation präsentieren? Dann melde dich bei uns!

### >> Kontakt

Kontakt zur Redaktion der Emergency Newstime.

[info@emergency-newstime.de](mailto:info@emergency-newstime.de)

### >> Internetportal

Auf unserem neu gestalteten Internetauftritt findest du immer die aktuellsten News rund um Emergency! Auch zwischen der Veröffentlichung der regulären Ausgaben bist du immer auf dem Laufenden. Viele Artikel werden bereits vorab - teilweise in gekürzter Fassung - in unserem Portal bereit gestellt. Emergency Newstime - jederzeit, schnell und zuverlässig informiert!

[www.emergency-newstime.de](http://www.emergency-newstime.de)

### >> Archiv

Alle bisherigen Ausgaben sind in unserem umfangreichen Archiv auf der oben genannten Internetseite zu finden. Jede Ausgabe verfügt über ein ausführliches Inhaltsverzeichnis, wodurch die Suche einzelner Inhalte und Artikel ermöglicht wird.

### >> Hosting

Die Bereitstellung des Servers für den Internetauftritt und die PDF-Version der Emergency Newstime erfolgt durch die Emergency Fansite [Emergency2012.info](http://Emergency2012.info), repräsentiert durch den Betreiber „Majen“.

## >> Die Emergency Newstime ist ein unabhängiges Privatprojekt

Die in diesem Onlinemagazin bereitgestellten Informationen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Nahezu alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in diesem Onlinemagazin erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden. Farbgebung und Logos der Fahrzeuge sind Eigentum der jeweiligen Organisation. Die Form, Logos, Design und die Fahreigenschaften der Fahrzeuge sind Eigentum der jeweiligen Hersteller. Die dargestellten Fahrzeuge, Städte, Organisationen und Vereinigungen stehen in keinem Zusammenhang mit real existierenden Gegebenheiten.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung, noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf

Fehler sind die Herausgeber und Autoren dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in dieser Zeitung veröffentlichten Artikel, Modifikationen, Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Em3, Em4 Em4D, EmDS, Em2012, EMERGENCY und Variationen dieser Bezeichnungen/Abkürzungen sind Eigentum von Promotion Software GmbH, Sixteen Tons Entertainment und Quadriga Games GmbH und/oder Take2 Interactive, Rondomedia sowie Deep Silver.

Dieses Onlinemagazin erscheint gemäß Artikel 5 des Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland. (Absatz 1) Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten.

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

**>> Redaktionsschluss für diese Ausgabe:** 30.10.2011

