



Handbuch zu Winterberg-Mod Version Winterberg Weihnacht 2008

Team Winterberg & Friends

14. Dezember 2008

Vorwort

Dieses Handbuch ist noch **nicht vollständig** und wird laufend
ergänzt.

Team Winterberg

erstellt von Maschine und Lippi

... die Winterberg-Modifikation

! ! ! WICHTIG - BITTE GANZ DURCHLESEN - WICHTIG ! ! !
bei Minderjährigen bitte auch von Euren Eltern lesen lassen

Wie viele von Euch sicher im Forum oder in der Newstime gelesen haben, habe ich mich nach langer Überlegung dazu durchgerungen, einen Winterberg-Mod für Emergency 4 zu erstellen, welcher am Pfingstsonntag, 04. Juni 2006, auf dem Tag der offenen Tür des Löschzuges Winterberg erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Auch diesmal werde ich ihn sicher nicht alleine machen, sondern bin auch da auf diverse Hilfe angewiesen und er wird langsam wachsen, wie bereits meine Emergency3-Mods, aber eins wird diesmal anders sein:

In einigen Foren wurde mir Geld geboten, wenn ich einen Mod für EM4 machen würde, vielmehr wurde von einer Spende gesprochen, ich möge doch bitte eine Kontonummer angeben. Zu diesem öffentlichen Angebot gesellten sich schnell ein paar User hinzu, die ebenfalls bereit wären, einen kleinen oder auch etwas grösseren Betrag zu spenden.

Ich habe tagelang hin- und herüberlegt. Mein Entschluss steht fest:

**Der Winterberg-Mod für Emergency 4
wird für einen guten Zweck erstellt**

... die Spendenaktion

Nun wollt Ihr sicher noch wissen, wofür ich die Spenden verwenden möchte. Auch hierzu habe ich mir lange Zeit Gedanken gemacht. Ich fände es Euch gegenüber etwas unfair, wenn ich die Spenden in Winterberg einsetzen würde, daher habe ich mich ein wenig umgesehen und habe meinen Favoriten im Kinderhospiz Balthasar in Olpe gefunden.



Dort wo Kinder, die aufgrund ihrer Erkrankung voraussichtlich das Erwachsenenalter nicht erreichen werden, mit Ihren Familien eine Oase der Ruhe, in der auch Raum für Entspannung und Kraftschöpfen ist, finden. In dieser Einrichtung ist eine würdevolle Begleitung bis zum Tod des Kindes möglich und auch die Familie wird in der schweren Zeit des Abschiedes dort betreut. Zusätzlich habe ich in der Vorstandssitzung des Löschzug Winterberg durchsetzen können, dass auf dem Tag der offenen Tür, am Pfingstsonntag, 04. Juni 2006, ebenfalls für das Kinderhospiz Balthasar gesammelt wurde.



Ich hoffe, dass diese Aktion den nötigen Anklang findet, viele von Euch etwas dazu beitragen, dass sie erfolgreich wird und dem Kinderhospiz Balthasar in Olpe schon bald ein grösserer Scheck übergeben werden kann, an dem sich vielleicht auch Leute beteiligen, die kein Emergency spielen und einfach diese gute Sache unterstützen möchten. Ich denke da zum Beispiel an Firmen und Geschäftsleute, für die sicher noch ein Werbeplatz(Beispielwerbung) im Mod vorhanden ist.



Bei Spenden-Überweisungen für Werbung, dieses bitte im Verwendungszweck erwähnen (z.B. Werbung Fa. XYZ)



Ihr könnt helfen

Danny Homm

Verwendungszweck: Winterberg-Modifications

Spendenkonto - Nr. 30 69 51

Bankleitzahl 416 517 70

Sparkasse Hochsauerland

Für Überweisungen aus dem Ausland:

IBAN-Code: DE56416517700000306951

SWIFT/BIC-Code: WELADED1HSL

Inhaltsverzeichnis

1	Installation der Modifikation	1
1.1	Entpacken der Moddatei	1
1.2	Installation der Modifikation	2
1.3	WinterbergUpdater	3
2	Den Winterberg-Mod laden und das Spiel starten	6
2.1	Modifikation laden	6
2.1.1	Standard-Methode um den Mod zu laden	6
2.1.2	Mod direkt laden ohne über „Modifikationen“- Button	7
2.2	Spiel starten	8
3	Alarmierung von Einsatzkräften und Funktionen der Einsatzkräfte	9
3.1	Alarmierungsmenü	9
3.1.1	Standard Alarmierung	9
3.1.2	Vereinfachte Alarmierung	10
4	Führungskräfte an der Einsatzstelle	11
4.1	Angekommen an der Einsatzstelle, was nun?	11
4.2	Führungskräfte der Feuerwehr	12
4.2.1	Steuerung der Führungskräfte (Feuerwehr)	13
4.2.2	Erklärung der Befehle des Gruppenführers (Feuerwehr)	14
4.2.3	Erklärung der Befehle des Zugführers (Feuerwehr)	16
4.3	Führungskräfte des Rettungsdienstes	17
4.3.1	Die SEG (SchnellEinsatzGruppe) und der LNA (Ltd. Notarzt)	18
4.3.2	Status und Triagen im Rettungsdienst	23
4.4	Führungskräfte der Polizei	25
4.4.1	Spezialeinsatzkommando (SEK)	26
5	Neue Einsätze in Emergency 4	27
5.1	Neue Einsätze und Funktionen für die Feuerwehr	28
5.1.1	Absitzen	29
5.1.2	Einsatzleiter finden	30
5.1.3	Wasserentnahme	31
5.1.4	Löschangriff CBC	33
5.1.5	Wassergasse	34

5.1.6	Seilwinde	38
5.1.7	Hebekissen	41
5.2	Neue Einsätze und Funktionen für den Rettungsdienst	43
5.2.1	Infektionsfahrt	43
5.2.2	Versorgung eines Patienten durch Rettungsassistent mit Koffer	43
5.2.3	Erste Hilfe funktion anderer Einsatzkräfte	43
5.2.4	RTW (Rettungswagen) benötigt NA (Notarzt)	44
5.3	Neue Einsätze und Funktionen für die Polizei	45
5.3.1	Verkehrskontrolle	46
5.3.2	Verkehrskontrollstelle	49
6	Kampfmittelräumdienst	51
6.1	Bombenalarm	51
7	Notfallmanager der Deutschen Bahn	53
7.1	Defekt an Bahnschranke	53
8	Wasserwerk	55
8.1	Wasserrohrbruch / Defekter Hydrant	55
9	Zusatzfunktionen von Fahrzeugen	57

KAPITEL 1

Installation der Modifikation

1.1 Entpacken der Moddatei

Bevor ihr den Mod installieren könnt müsst ihr den Mod downloaden und anschließend entpacken. Zum Entpacken empfiehlt sich das Programm WinRAR (unter <http://www.winrar.de> zu finden). Um es zu entpacken macht ihr zum Beispiel einen Rechtsklick auf das Objekt und wählt dann Entpacken nach...



1.2 Installation der Modifikation

Als nächstes öffnet ihr den Modinstaller, den ihr im Startmenü findet. In der Regel ist dieser unter Start->Programme->sixteen tons entertainment->Emergency4->Emergency 4 Mod-Installer



Anschließend klickt ihr beim Modinstaller auf Install package.



Zuletzt müsst ihr nur noch die Mod-Datei auswählen und anschließend auf öffnen klicken.

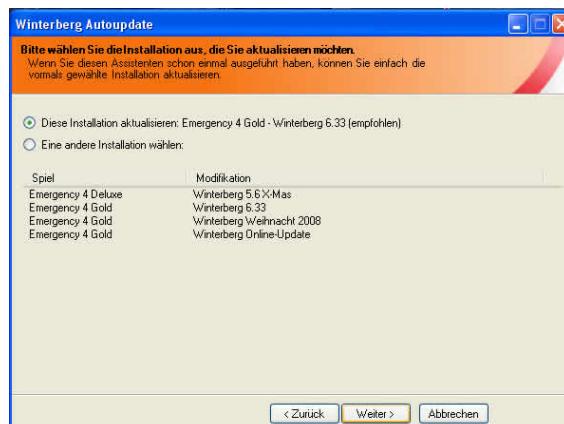


1.3 WinterbergUpdater

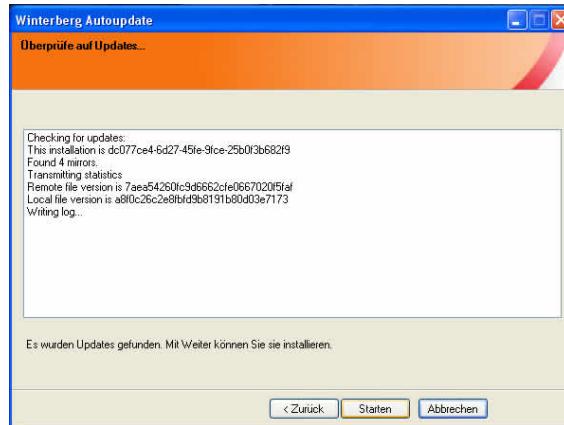
Als erstes startet ihr den Winterberg Updater und klickt anschließend auf „weiter“.



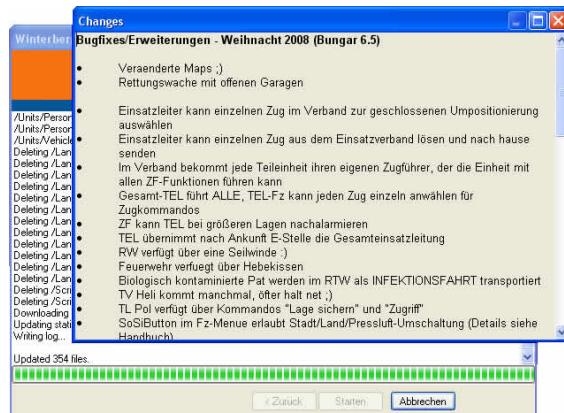
Hier wird euch nun gezeigt, welche Modversion geupdatet werden soll. Hier wählt ihr die gewünschte Version aus und klickt erneut auf „weiter“.



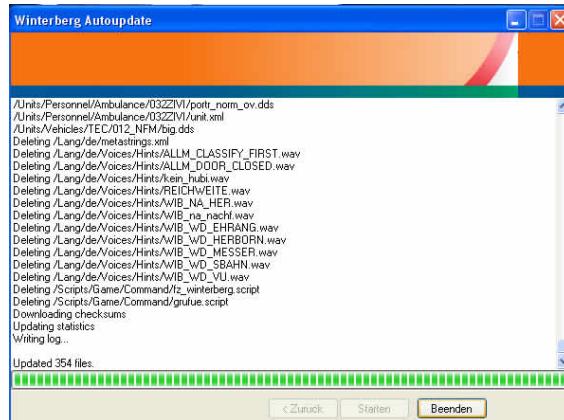
Anschließend überprüft der Winterberg Updater, ob eine neue Version vorhanden ist. Nun könnt ihr mit dem Klick auf „Starten“ den Updatevorgang beginnen.



Wenn der Updatevorgang beendet ist, wird ein neues Fenster geöffnet und zeigt die ganzen Erneuerungen (es wird empfohlen, diese mal durchzulesen ;))



Zuletzt klickt ihr noch auf „Beenden“, damit der Updatevorgang beendet wird.



ACHTUNG:

Um updaten zu können, muss eine Internetverbindung bestehen und bei eurem Anti-Viren-Programm dieser Prozess zugelassen werden. SONST FUNKTIONIERT DAS NICHT!!!

KAPITEL 2

Den Winterberg-Mod laden und das Spiel starten

2.1 Modifikation laden

2.1.1 Standard-Methode um den Mod zu laden

Um die Winterberg-Modification für Emergency 4 zu laden, startet ihr als erstes wie gewohnt das Spiel. Anschließend klickt ihr auf Modifikationen.



Danach wählt ihr noch den Winterberg-Mod aus, indem ihr einmal auf ihn klickt und anschließend eure Wahl mit ok bestätigt oder einen doppelklick macht. Nun kann es bis zu 10 Minuten dauern, bis die Mod vollständig geladen wird.



2.1.2 Mod direkt laden ohne über „Modifikationen“- Button

Anstatt den Winterberg- Mod immer über den „Modifikationen“- Button zu laden, ist es auch möglich, diesen direkt mit dem Klick auf das Desktop- Symbol zu laden.

Um direkt in das Emergency - Hauptmenü mit einem bereits geladenen Winterberg- Mod zu gelangen, muss die Verknüpfung des Desktop - Symbols geändert werden:

1.) Öffne die Eigenschaften des Desktop - Symbols „Emergency 4 [Deluxe] spielen“ durch einen Rechtsklick auf das Symbol und nachher auf „Eigenschaften“

2.) Klicke auf den Reiter „Verknüpfung“

3.) Ändere die Verknüpfung, dass sie folgenden Pfad beinhaltet:

"C:\Programme\sixteen tons entertainment\Emergency 4 Deluxe\Em4Deluxe.exe" -game -mod "Modname"

zum Beispiel:

"C:\Programme\sixteen tons entertainment\Emergency 4 Deluxe\Em4Deluxe.exe" -game -mod "WEM56_X-Mas"

4.) Klicke auf „Übernehmen“ oder „Speichern“

5.) Beginne nun über die Desktop - Verknüpfung zu spielen.

Nachdem das Spiel geladen wurde (kann nach Intro ziemlich lange dauern), erscheint das normale Emergency - Hauptmenü. Allerdings ist der Winterberg - Mod bereits geladen. Man kann also nachher direkt zu spielen beginnen.

2.2 Spiel starten

Um ein Spiel zu starten, klickt ihr auf Freies Spiel und anschließend wählt ihr, egal welche Version ihr von Emergency 4 besitzt, auf Endlosspiel, oder Herausforderung und danach auf OK, und dann kann es losgehen.



KAPITEL 3

Alarmierung von Einsatzkräften und Funktionen der Einsatzkräfte

3.1 Alarmierungsmenü

3.1.1 Standard Alarmierung

Im Winterberg-Mod gibt es nicht mehr die klassische Alarmierungsmethode, wie ihr sie aus Emergency 4 kennt, sondern der Spieler ist der Disponent und hat die Möglichkeit, über die Tasten 1 für die Feuerwehr (a), Taste 2 für den Rettungsdienst (b) und Taste 3 für die Polizei und andere (c) die Einheiten zu alarmieren. Außerdem kostet die Alarmierung von Einsatzkräften kein Geld mehr.

Hier sind die Alarmierungsmenüs zu sehen:



(a) Feuerwehr



(b) Rettungsdienst



(c) Polizei und andere

Mit den Tasten 4 und 5 kann mittels Tastendruck der Taste 4 die BMA-Anzeige geöffnet werden oder mit dem Tastendruck der Taste 5 noch diverse Einstellungen. Sobald eine Zahl davon gedrückt wird, öffnet sich ein „Fenster“, wo Einheiten abgebildet sind. Um diese zu alarmieren, klickt man dann einfach mit einem Rechtsklick beliebig auf einer Stelle innerhalb der Karte.

3.1.2 Vereinfachte Alarmierung

Bei der vereinfachten Alarmierung könnt ihr eure Tastatur verwenden, um die Einsatzkräfte schneller zu alarmieren (siehe Tabelle unten).

ACHTUNG: Es muss während des Alarmierens die Taste gedrückt bleiben und kann nach dem Klick auf die Karte losgelassen werden.

	Feuerwehr	Rettungsdienst	Polizei
<i>Strg links</i>	Es wird nicht nur über Melder, sondern auch mit Sirene alarmiert	Es wird ein bereits alarmiertes Fahrzeug umdisponiert	-
<i>Strg rechts</i>	Es wird der Rüstwagen alleine alarmiert	Es wird der Einsatz für die angeklickte Einheit storniert und diese fährt zurück zur Wache.	-
<i>Umschalttaste links</i>	Es wird der Löschzug alarmiert.	Wenn auf einen RTW geklickt und anschließend alarmiert wird, fährt mit dem RTW noch das nächste freie NEF mit.	-
<i>Umschalttaste rechts</i>	Es wird nur ein einziges Fahrzeug alarmiert	Normale Fahrt ohne Sondersignal	-

KAPITEL 4

Führungskräfte an der Einsatzstelle

4.1 Angekommen an der Einsatzstelle, was nun?

Jetzt sind die Einsatzkräfte an der Einsatzstelle angekommen, und es stellt sich die Frage, was zu tun ist.

Als erstes kommen wir zu den Führungskräften.

4.2 Führungskräfte der Feuerwehr



Man sieht einmal in rot den Gruppenführer und in gelb den Zugführer.

4.2.1 Steuerung der Führungskräfte (Feuerwehr)

Gruppenführer (Feuerwehr)

Wenn das Einsatzfahrzeug nach der Alarmierung am Einsatzort angekommen ist und ihr den Befehl zum Absitzen gebt, dann steigen eure Einheiten aus.

Anschließend wird dann der Gruppenführer des ausgewählten Fahrzeuges automatisch angewählt.



Der Gruppenführer hat spezielle Befehle, die ihr so nicht aus Emergency 4 kennt. (siehe Bild)



4.2.2 Erklärung der Befehle des Gruppenführers (Feuerwehr)



Hier erstmal eine Auflistung der Befehle. Von links oben nach rechts unten:

Bewegen	in ein Fahrzeug einsteigen	Gebäude betreten	Lage erkunden	Brandmeldeanlage nach der Auslösung wieder scharf stellen
Gruppe zur Menschenrettung	Gruppe zur Befreiung Eingeklemmter	PA (Pressluftatmer) anlegen	Besatzung mit CSA (Chemikalien-Schutanzug) ausrüsten	Oberleitung erden
Gegenstand ablegen	Gefahr! Alle zurück zu den Fahrzeugen	TS (Tragkraftspritze) aufstellen	Wasserversorgung herstellen	Verteiler dorthin und Löschangriff vornehmen
Gruppe zum Löschangriff	Gruppe mit PA (Pressluftatmer) ausrüsten	Einsatz ohne Schutzkleidung. Es wird der PA, CSA oder der Tauchanzug abgelegt	Front-/Heckpumpe benutzen	GF (Gruppenführer) leistet Erste Hilfe

Zugführer (Feuerwehr)

Neben dem Gruppenführer gibt es noch den Zugführer. Dieser hat immer die gelbe Weste an.



Mit dem Zugführer habt ihr nochmal andere Befehlsmöglichkeiten als mit dem Gruppenführer.



4.2.3 Erklärung der Befehle des Zugführers (Feuerwehr)



Hier erstmal eine Auflistung der Befehle. Von links oben nach rechts unten:

Bewegen	Lage erkunden	Einsatz abbrechen	kleiner Einsatz, nicht benötigte Fahrzeuge zu- rück zur Wache	neuen Sammel- punkt für die Einsatzfahrzeu- ge festlegen
Verletzten sammel- stelle festlegen	SEG (SchnellEin- satzGruppe) und LNA (Ltd. Not- arzt) alarmieren	Nachalarmierung der Feuerwehr	RTW + NEF alarmieren	Polizei nach- fordern
Gegenstand ablegen	Löschen	in Fahrzeug einstiegen	Gebäude betreten	Gefahr! Alle zurück zu den Fahrzeugen
Gebäude evakuieren	ITH (Inten- siv Heliko- pter) anfordern	-	-	-

4.3 Führungskräfte des Rettungsdienstes



Einmal der Rettungsassistent, der den LNA (Ltd. Notarzt) zur Unfallstelle bringt und in der blauen Weste der Leitende Notarzt.



Der Einsatzleiter des Rettungsdienstes

4.3.1 Die SEG (SchnellEinsatzGruppe) und der LNA (Ltd. Notarzt)

Die SEG (SchnellEinsatzGruppe) und der LNA (Ltd. Notarzt) Die SEG und den LNA ruft ihr, wenn ihr eine große Anzahl von verletzten Personen habt. Bei einem sogenannten MANV (Massenanfall von Verletzten) werden die SEG und der LNA über das Rettungsdienstmenü alarmiert.



Alarmiert die SEG immer ein bisschen entfernter von der Unfallstelle, da die Fahrzeuge sonst nur einen unnötigen Stau verursachen könnten.

Wenn die SEG vor Ort ist, lasst alle Einheiten aussteigen.

Die SEG besteht aus (von links nach rechts):

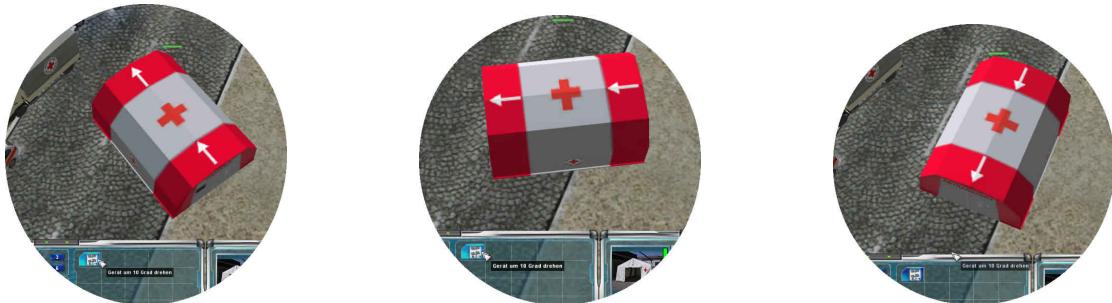
den Sanitätern, Notärzten, dem LKW der SEG, indem sich das SEG-Zelt befindet und ganz auf der rechten Seite dem LNA.



Klickt nun einen der beiden Sanitäter an, die bei dem LKW stehen und anschließend auf das Zelt (SEG Zelt aufbauen).



Danach klickt ihr dann auf die Karte, wo das SEG Zelt aufgebaut werden soll. Der Sanitäter wird dann zu dem Punkt gehen, wo das Zelt aufgebaut werden soll und wird es dort errichten.



Ihr könnt das Zelt auch drehen. Das hat den Sinn, dass der Eingang an einer taktisch guten Position ist, also dass die Sanitäter die Verletzten gut reinbringen können und die RA (Rettungsassisten des RTW) die Verletzten dann besser aus dem Zelt holen können. Wenn man jetzt auf das Zelt klickt und anschließend auf den Button „Gerät um 10 Grad drehen“ klickt, dreht es sich um 10 Grad.

Macht dies solange, bis das Zelt so steht, wie ihr es haben wollt.

Da wo der Pfeil hinzeigt, ist der Eingang bzw. Ausgang. Also ist an der Spitze des Pfeiles der Ausgang, wo die Patienten vom KTW/RTW/RTH abgeholt werden können.

Nachdem ihr nun das SEG Zelt aufgebaut habt, klickt den LNA an und wählt bei ihm den Button „Patienten sichten“.



Danach klickt ihr auf einen Patienten.



Das Sichten hat den Sinn, dass dann die Sanitäter mit den Tragen die Verletzten aufnehmen, bzw. der LNA einen Notarzt kommen lässt, um den Patienten zu stabilisieren.
Wenn der Patient soweit stabil ist, werden die Sanitäter den Verletzten selbständig mit der Trage ins SEG-Zelt bringen.



Die Sanitäter bringen die Patienten jetzt zu den Zelten, wo ihr die Notärzte reingeschickt habt, die dann die Patienten versorgen.

Um die Verletzten ins Krankenhaus zu bekommen, öffnet man das Rettungsdienst- Menü und wählt einen RTW nach freier Wahl an und klickt mit Rechtsklick auf das SEG Zelt.



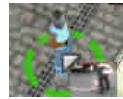
Wenn der alarmierte RTW eingetroffen ist, holen die Rettungsassistenten aus dem RTW die Trage und werden ins Zelt gehen, um den Patienten zu holen.



Danach werden sie den Patienten mit dem RTW zum Krankenhaus fahren.

Ihr könnt so viele RTW, wie ihr wollt, auf das Zelt alarmieren.

Wenn alle Patienten versorgt und abtransportiert sind und ihr einpacken wollt, klickt den DRK-Einsatzleiter an und wählt den Button, um den Einsatz zu beenden.



Wenn der Button angeklickt wurde, bauen die Sanitäter das Zelt ab und alle Einheiten fahren dann mit ihren Fahrzeugen zurück zur Wache.

Wichtig: Ihr könnt das Zelt nur abbauen, wenn **ALLE PATIENTEN** draußen sind.

4.3.2 Status und Triagen im Rettungsdienst

Beim Rettungsdienst im Winterberg Mod ist es so, das sie Ihren Status immer ändern. Wenn Ihr z. B. den RTW Winterberg alarmiert wird er wenn er vom KH aus losfährt seinen Status auf 3 ändern. Hier seht ihr welcher Status was heißt:

- 1 = Frei auf Funk
- 2 = Frei auf Wache (ist er automatisch)
- 3 = Einsatz übernommen
- 4 = Einsatzstelle erreicht
- 5 = Sprechwunsch
- 6 = Nicht Einsatzbereit
- 7 = Patient aufgenommen
- 8 = am Krankenhaus angekommen
- 9 = Anmeldung im Fremdkreis
- 0 = Notruf

Wenn Ihr einen Notarzt einen Patienten untersuchen lässt, seht ihr durch die Farben grün,gelb,rot welchen Status er hat

Grün= KTW ausreichend



Gelb= RTW ausreichend



Rot= Notarzt muss begleiten



Schwarz = Tod



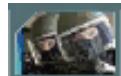
4.4 Führungskräfte der Polizei



Der Einsatzleiter der Polizei

4.4.1 Spezialeinsatzkommando (SEK)

Das SEK alarmiert ihr über die Leitstelle der Polizei mit folgendem Button.



Das SEK kommt mit 2 schwarzen Autos, einmal ein MTW mit Schützen und ein kleiner Wagen, in dem der Einsatzleiter und Aufklärer sind.

Wenn ihr an der Einsatzstelle angekommen seid, lasst beide Teams aussteigen und erkundet erst mal die Lage. Dazu klickt ihr auf „Stürmen des Gebäudes vorbereiten“



Wenn ihr wollt, dass sich alle im Gebäude befindenden Leute festgenommen werden, klickt den Einsatzleiter an und klickt auf das Handschellen Symbol und dann auf das Haus.



Es werden dann soviele Schützen, wie auch Leute im Haus sind, reingehen und die Leute im Gebäude festnehmen und zum MTW bringen.

KAPITEL 5

Neue Einsätze in Emergency 4

Falls ihr Probleme beim Abarbeiten eines Einsatzes habt, dann könnt ihr hier fündig werden. **Achtung:** Diese Darstellungen werden ausschließlich eine von mehreren Möglichkeiten sein, wie man diesen Einsatz abarbeiten kann.

Achtung: Diese Darstellungen, werden außschließlich eine von mehreren Möglichkeiten sein, wie man diesen Einsatz abarbeiten kann.

5.1 Neue Einsätze und Funktionen für die Feuerwehr

5.1.1 Absitzen

Wenn ihr auf ein von der Feuerwehr eingetroffenes Fz mit Rechtsklick klickt, verlässt nur der Gruppenführer (GF) und wenn vorhanden der Zugführer (ZF) das Fz.
Das hat den Sinn, dass bei einem großen Einsatz nicht überall FW-Leute herumstehen.



Wenn ihr wollt, dass alle FW-Leute „absitzen“, drückt die linke Shifttaste + Rechtsklick auf das FZ.

5.1.2 Einsatzleiter finden

Wenn man bei einem großen Einsatz an der Einsatzstelle angekommen ist, verliert man schon mal leicht die Übersicht, wo jetzt der Einsatzleiter (EL) ist.

Um das zu verhindern, klickt bei dem Fz, in dem der EL war, drauf und dann auf den Button „Einsatzleiter finden“



Es wird dann automatisch der EL ausgewählt.

5.1.3 Wasserentnahme

Wenn ihr an der E-Stelle angekommen seid, lasst die Besatzung eures Fz aussteigen.



Es wird jetzt automatisch der Gruppenführer(GF) aufgerufen.



Jetzt klickt ihr auf den Button „Wasserentnahme festlegen“, dann auf einen Hydranten in der Nähe.



Jetzt holt ein FW-Mann einen Schlauch aus dem Fz, läuft damit zu dem Hydranten und verbindet so den Wagen mit der Wasserentnahmestelle.



Nun hat euer Fz eine Wasserverbindung zu einem Hydranten.

5.1.4 Löschangriff CBC

Um einen Löschangriff: Verteiler + CBC machen zu können, klickt ihr euren GF an und drückt die linke Shift Taste, dann auf den Button Löschangriff: Verteiler +CBC

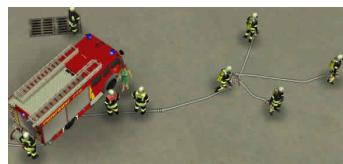


dann auf die Stelle, wo er hin soll.



Jetzt rüsten sich drei FW-Leute mit PA und zwei C-Schläuchen, sowie 1 B-Schlauch aus und laufen zu dem von euch angeklickten Platz.

Sie bauen dort eine Wasserversorgung zu dem Verteiler auf und vom Verteiler dann drei abgehende Schläuche.



Wenn ihr wieder abrücken wollt, klickt auf euer Fz und dort auf „P“. Die FW-Leute bauen dann alles ab, verladen es im Fz, steigen ein und fahren zurück zur Wache.

5.1.5 Wassergasse

Um eine Wassergasse aufzubauen, müssen als erstes mehrere Fahrzeuge alarmiert werden, auf denen sich das benötigte Material befindet.

Anschließend lässt ihr wie im Beispiel die Gruppe absitzen und lässt anschließend mit dem Gruppenführer eine Wasserversorgung aufbauen, indem auf einen Hydranten geklickt wird, der maximal 2 bis 3 Schlauchlängen entfernt vom Fahrzeug steht.



Im nächsten Schritt wird ein Löschangriff mit 2 C-Rohren aufgebaut, die macht ihr, indem ihr den Gruppenführer anwählt, die Taste STRG drückt und anschließend das Symbol mit C - C auswählt. Nach dem Auswählen wird dann wieder in maximaler Entfernung von 2 bis 3 Schlauchlängen auf eine beliebige Stelle der Karte geklickt.



Nachdem dies gemacht ist, lassen wir nun auch die Gruppe von einem anderen Fahrzeug absitzen, wählen den Gruppenführer an und klicken dann mit dem C - C Symbol auf das Fahrzeug.

ACHTUNG: Es muss auf diesem Fahrzeug genug Material vorhanden sein, sonst geht dies nicht!



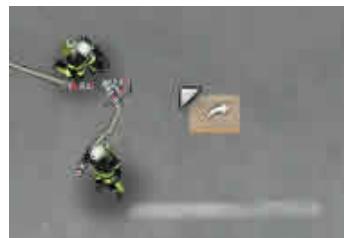
Nun wird sich automatisch ein Feuerwehrmann selektieren. Dieser wird dann aus dem Fahrzeug, auf das zuvor geklickt wurde, einen Verteiler holen.



Wenn dieser nun den Verteiler in der Hand hält, klicken wir im Menü des Feuerwehrmannes auf „Bewegen“



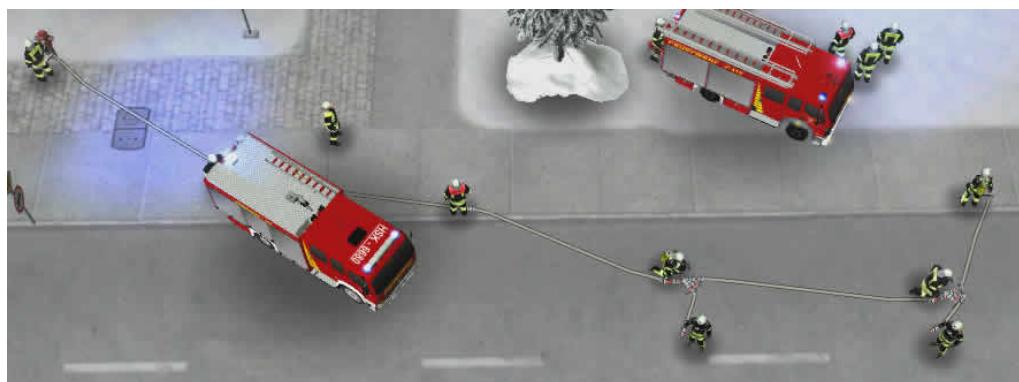
und klicken **neben** den vorhandenen Verteiler.



Zuletzt muss jetzt nur noch mit dem „Verteiler setzen“ Button des Feuerwehrmannes auf eine Stelle die wieder maximal 2 bis 3 Schlauchlängen vom Verteiler entfernt ist geklickt werden.



Anschließend werden die Feuerwehrmänner mit ihren C-Schläuchen an dem zweiten Verteiler ankuppeln, und dies sieht dann so aus.



Dies kann so oft wiederholt werden, wie es der Spieler möchte. Man sollte allerdings genügend Fahrzeuge und Material da haben.

Dies funktioniert auch mit einem C - - Symbol. Wenn allerdings das C - B - C Symbol ausgewählt wurde, sollte man sich im klaren sein, dass nun alle 3 Anschlüsse am Verteiler belegt sind und es nicht möglich ist, einen weiteren Verteiler anzuschließen.

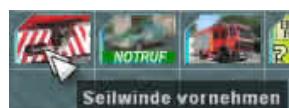
5.1.6 Seilwinde

Seilwinde

Die Seilwinde könnt ihr verwenden, um Autos von der Einsatzstelle wegzuziehen.
Um den Rüstwagen mit der Seilwinde an der Einsatzstelle zu haben, müsst ihr im Feuerwehr Menü Fz. zur Tech. Hilfe alarmieren und dann auf den Ort klicken, wohin ihr es braucht.



Wenn der Rüstwagen an der E-Stelle eingetroffen ist, klickt den Rüstwagen an und dann auf den Button „Seilwinde vornehmen“



dann auf das Fz, welches ihr wegziehen wollt.



Die Besatzung des Rüstwagens steigt aus, und der GF macht die Seilwinde bereit. Ein anderer Fw-Mann läuft zu dem Fz, das weggezogen werden soll. Dann klickt wieder den Rüstwagen an



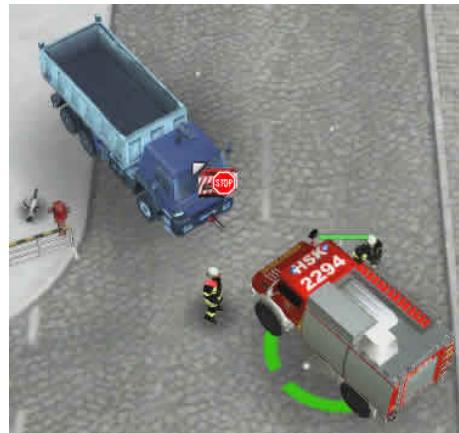
und fahrt mit der Maus auf das Fahrzeug, welches ihr wegziehen wollt.



Jetzt habt ihr das Seilwinden Symbol mit einem Pfeil. Nun macht einen Rechtsklick und das Fz wird in Richtung Rüstwagen gezogen.



Statt des Seilwinden-Symbols mit dem Pfeil habt ihr jetzt das Seilwinden-Symbol mit einem „Stop- zeichen“. Wenn Ihr dann Rechtsklick klickt, bleibt das zu ziehende Fz stehen.



Wenn ihr wieder mit Rechtsklick klickt, wird es wieder gezogen. Wenn ihr alles abbauen wollt, klickt auf den Rüstwagen und dann auf den Button „P“.



Die Seilwinde wird dann abgebaut und der RW rückt ab.

5.1.7 Hebekissen

Das Hebekissen könnt ihr benutzen, wenn eine Person unter einem Fz liegt. Ihr alarmiert im Feuerwehr Menü :“Fz zur Tech. Hilfe“



Wenn das Fz eingetroffen ist und ihr der Besatzung den Befehl zum Absitzen gegeben habt, klickt einen FW-Mann an und dann auf den Button „Ausrüsten“. Dort auf das „Hebekissen“ Symbol



und auf das Fz, welches ihr hochbocken wollt.



Der FW-Mann geht dann zum Laderaum, holt den Koffer raus und geht zu dem Fz.



Wenn er an dem Fz angekommen ist, wird er das Hebekissen aufbauen. Das Fz wird dann langsam nach oben gehoben.



Wenn unter dem Fz eine verletzte Person liegt, könnt ihr den NA oder RA zu dem Pat. schicken.

Wenn ihr wieder abrücken wollt, klickt euer Fz an und anschließend auf „P“. Es werden dann alle FW-Leute zum Fz laufen, einsteigen und wieder zur Wache fahren.

5.2 Neue Einsätze und Funktionen für den Rettungsdienst

5.2.1 Infektionsfahrt

Es ist möglich, eine kontaminierte Person mit einem RTW bzw. mit einem KTW wegzufahren. Wenn dies gemacht wird, sollte man beachten, dass das benutzte Fahrzeug anschließend in die Desinfektion muss und so mehrere Stunden im Status 6 (Nicht einsatzbereit) verweilt.

5.2.2 Versorgung eines Patienten durch Rettungsassistent mit Koffer

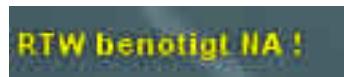
Wenn man an eine Unfallstelle kommt und dort einen Patienten mit einem Notarzt behandelt bzw. triagiert hat, gibt es die Möglichkeit, diesen Patienten mit einem Rettungsassistenten, der sich mit einem Koffer aus dem Fahrzeug ausgerüstet hat, zu behandeln und so den Patienten wie durch einen Notarzt zu stabilisieren.

5.2.3 Erste Hilfe funktion anderer Einsatzkräfte

Mit dieser Funktion kann „Erste Hilfe“ geleistet werden, bis zum Eintreffen der Einsatzkräfte. So kann zum Beispiel eine arterielle Blutung gestoppt werden, und der Patient verliert deutlich langsamer an Lebensenergie. Es ist daher notwendig, den Rettungsdienst zu alarmieren.

5.2.4 RTW (Rettungswagen) benötigt NA (Notarzt)

Dies ist ein neuer Einsatz, der durch das Winterberg-Mod-Team erschaffen wurde. Nachdem ein Patient abtransportiert wurde, kam die Meldung, dass der RTW einen Notarzt für den weiteren Transport benötigt.



Um diesen Einsatz abzuschließen, solltet ihr nun ein Nef (NotarztEinsatzFahrzeug) auf den RTW alarmieren. Dazu einfach das Alarmierungsmenü des Rettungsdienstes aufrufen und anschließend auf den RTW klicken.



Daraufhin wird das Nef zu dem RTW fahren, der NA (Notarzt) wird dann aus dem Nef aussteigen und in den RTW zusteigen. Anschließend werden beide Einsatzfahrezeuge ihre Fahrt fortsetzen.

5.3 Neue Einsätze und Funktionen für die Polizei

5.3.1 Verkehrskontrolle

Wenn ihr ein Auto kontrollieren wollt, klickt ein Polizeiauto an und dann auf "Stop Polizei"



und danach mit einem Rechtsklick auf das Auto, welches ihr kontrollieren wollt.



Die Polizei fährt mit Sondersignal hinter das Auto und hält es an. Die beiden Polizisten steigen aus.



Klickt einen Polizisten an, und geht dann mit der Maus nochmal über das Auto, welches ihr kontrollieren wollt.



Die beiden Polizisten gehen zum Auto hin, um es zu kontrollieren. Der eine holt seine Waffe raus, und der andere kontrolliert das Auto.



Wenn die Kontrolle abgeschlossen ist, kommt entweder die Nachricht, dass sie einen Verkehrssünder angehalten haben und ihn zur Wache bringen müssen oder keine Beanstandung. Das Fahrzeug darf weiterfahren



Wenn die Kontrolle fertig ist, schickt die Polizisten wieder in ihr Auto und lässt sie weiter Streife fahren, oder zurück zur Wache.

5.3.2 Verkehrskontrollstelle

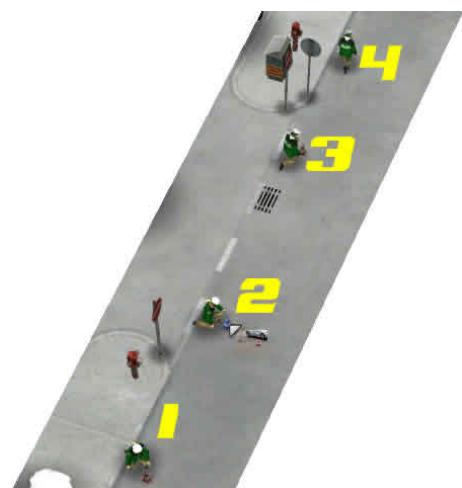
Um eine Verkehrskontrollstelle aufzubauen, muss als erstes die Polizei dazu alarmiert werden. Dies macht man, indem man auf den Button „MTW richtet Verkehrskontrollstelle ein“ klickt.



Nachdem die Polizei ihren Einsatzbefehl bekommen hat, werden nun 3 Fahrzeuge eintreffen. 1 MTW (Mannschaftstransportwagen) und 2 STW (Streifenwagen) bzw. 1 oder 2 zivile Polizeifahrzeuge.

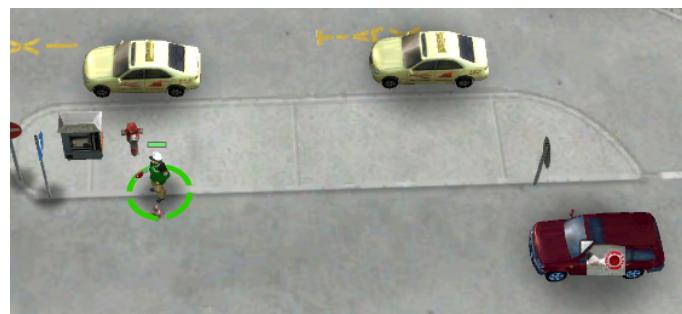


Nun wählt ihr einen Polizist / eine Polizistin aus und setzt mit diesem /dieser die letzte Pylone der Fahrstrecke der zu kontrollierenden Fahrzeuge, gefolgt von weiteren Pyonen entlang der Route, an der später die zu kontrollierenden Fahrzeuge entlangfahren sollen. Das Fahrzeug wird dann von 4 nach 1 über 3 und 2 fahren.



Jetzt wird der Einsatzleiter der Polizei ausgewählt und im Anschluss auf das Hütchen, wie auf dem vorherigen Bild, geklickt, wo kontrolliert werden soll(hier im Beispiel bei der Nummer 2), dort läuft dann ein Polizist / eine Polizistin hin und 2 weitere werden dann mit einem Gewehr danebenstehen.

Jetzt wählt ihr den Polizist / die Polizistin mit der Kelle aus und klickt auf das Fahrzeug, dass kontrolliert werden soll. Dieses wird nun die Hütchen entlang fahren und bei dem vorher ausgewählten Hütchen anhalten.



Anschließend wählt ihr den Polizist / die Polizistin aus und klickt einmal auf das Fahrzeug um es zu kontrollieren. Es wird dann eine Meldung erscheinen, ob das Fahrzeug weiterfahren darf oder nicht und ob weitere Sachen gemacht werden müssen.



KAPITEL 6

Kampfmittelräumdienst

6.1 Bombenalarm

Als erstes wird der Kampfmittelräumdienst alarmiert.



Nachdem der Kampfmittelräumdienst eingetroffen ist, gibt es jetzt 2 Möglichkeiten, um die Bombe zu entschärfen.

Erste Möglichkeit:

Ihr klickt mit einer Person des Kampfmittelräumdienstes, nachdem sie ausgestiegen sind, auf die Bombe, um diese zu entschärfen.



Zweite Möglichkeit:

Ihr klickt auf den „Objekt benutzen“ Button und anschließend auf die Bombe.



Nun wird die Person des Kampfmittelräumdienstes die Bombe entschärfen, und anhand des Blauen Balkens könnt ihr den Fortschritt des Entschärfens sehen. Nach dem Entschärfen werden die Personen des Kampfmittelräumdienstes wieder einsteigen und wegfahren.



KAPITEL 7

Notfallmanager der Deutschen Bahn

7.1 Defekt an Bahnschranke

Als erstes wird der Notfallmanager der Deutschen Bahn alarmiert.



Nachdem der Notfallmanager der Deutschen Bahn eingetroffen ist, gibt es jetzt 2 Möglichkeiten, um die defekte Bahnschranke zu reparieren.

Erste Möglichkeit:

Ihr klickt mit dem Notfallmanager, nachdem er ausgestiegen ist, auf die Bahnschranke, um diese zu reparieren.



Zweite Möglichkeit:

Ihr klickt auf den „Objekt benutzen“ Button und anschließend auf die Schranke.



Nun wird der Notfallmanager der Deutschen Bahn die Bahnschranke reparieren, und anhand des Blauen Balkens könnt ihr den Fortschritt der Reparatur sehen. Nach der Reparatur wird der Notfallmanager wieder einsteigen und wegfahren.



KAPITEL 8

Wasserwerk

8.1 Wasserrohrbruch / Defekter Hydrant

Bei diesem Einsatz ist zu bedenken, dass da wo das Wasser ist, keine Autos mehr entlangfahren können. Egal ob es ein Zivelfahrzeug ist oder ob es ein Einsatzfahrzeug ist.

Das Wasserwerk alarmiert ihr über die Leitstelle der Polizei.

Klickt dazu auf eine Stelle in der Karte, wo ihr die Einsatzkraft braucht.



Jetzt müsst ihr warten, bis der Mechaniker des Wasserwerkes zu euch kommt. Das kann immer etwas dauern, da er von außerhalb kommt und auch kein Sondersignal hat. Wenn er da ist, lasst den Mechaniker aussteigen. Er geht danach zum Kofferraum und holt seinen Werkzeugkoffer.



Nun habt ihr zwei Möglichkeiten ihm zu sagen, dass er den Hydranten reparieren soll.

Erste Möglichkeit:

Klickt den Mechaniker an, und fahrt mit der Maus über den zu reparierenden Hydranten. Klickt dann mit der rechten Maustaste auf den Hydranten, wenn das Symbol zum Reparieren erscheint.

Zweite Möglichkeit:

Die andere Möglichkeit wäre, dass ihr davor im Menü vom Mechaniker auf „Objekt benutzen“ klickt und danach auf den defekten Hydranten.



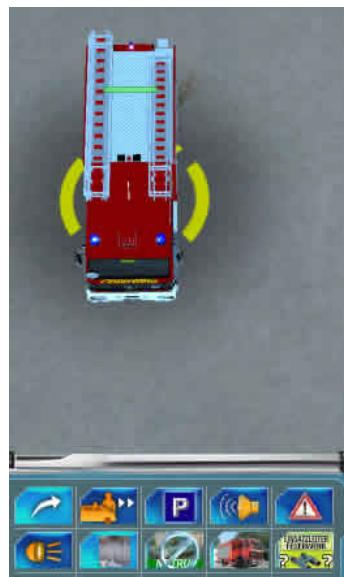
Nun geht er hin und repariert den Hydrant. Sobald er ihn repariert, wird ein blauer Balken angezeigt, der den Fortschritt der Reparatur anzeigt.

Wenn der Mechaniker fertig ist, geht er zu seinem Fahrzeug, steigt ein und fährt wieder weg.

KAPITEL 9

Zusatzfunktionen von Fahrzeugen

Wie ihr sicherlich schon gemerkt habt, haben die Fahrzeuge in Winterberg zusätzlichen Funktionen im Vergleich zu Emergency 4, wie auf dem nächsten Bild zu sehen ist.



So wird mit einem Klick auf den ersten Button in der oberen Reihe der Gruppen bzw. Zugführer aussteigen. Um Alle Einsatzkräfte aussteigen zu lassen muss dazu die linke Umschalttaste gedrückt werden.

Mit dem Button P, werden die Einsatzkräfte die Geräte einpacken und zurück zur Wache fahren

Der Lautsprecher ist für das Sondersignal da, das sich nur während der Fahrt einschalten lässt. Dazu muss man wissen, das mit dem Druck der Taste

Umschalt sich das **Stadthorn** anschaltet

STRG sich das **Landhorn** anschaltet

Umschlalt + STRG sich das **Presslufthorn** anschaltet

Über das Warndreieck, lässt sich die Warnblinkanlage anschalten.

Durch den Scheinwerfer, die Umfeldbeleuchtung einschalten und den Lichtmast ausfahren.

Mit dem Schlauch wird ein Schnellangriff vorgenommen.

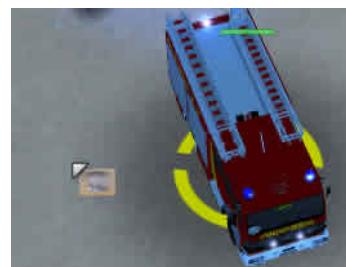
Durch den Streifenwagen lässt sich die Polizei zur Einsatzstelle rufen.

Und durch den Button Einsatzleiter finden, wird der Einsatzleiter vor Ort selektiert.

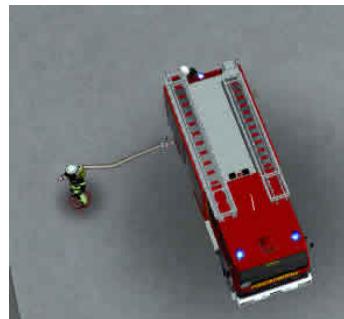
Um einen Schnellangriff aufzubauen, klicken wir auf das Schlauchsymbol



und anschließend auf eine beliebige Stelle (max. 2-3 Schlauchlängen vom FZ entfernt).



Nun werden zwei Feuerwehrmänner aussteigen. Einmal der Maschinist und der Feuerwehrmann, der den Schnellangriff nutzen soll.



Der Maschinist stellt sich hinten an die Pumpe des Fahrzeuges und der andere Feuerwehrmann, wird sich zu dem ausgewählten Punkt begeben.