Fire Tycoon AUSTRIA

Spielanleitung

Deine Feuerwehr. Dein Ort.



Gratis im Browser spielen: fire-tycoon-austria.at

Inhalt

1 Kurz erklärt

2 Loslegen

3 Bedienung

4 Alarm und Einsatz

5 Deine Mannschaft

6 Geld

7 Rüsthaus und Fuhrpark ausbauen

8 Wachsen

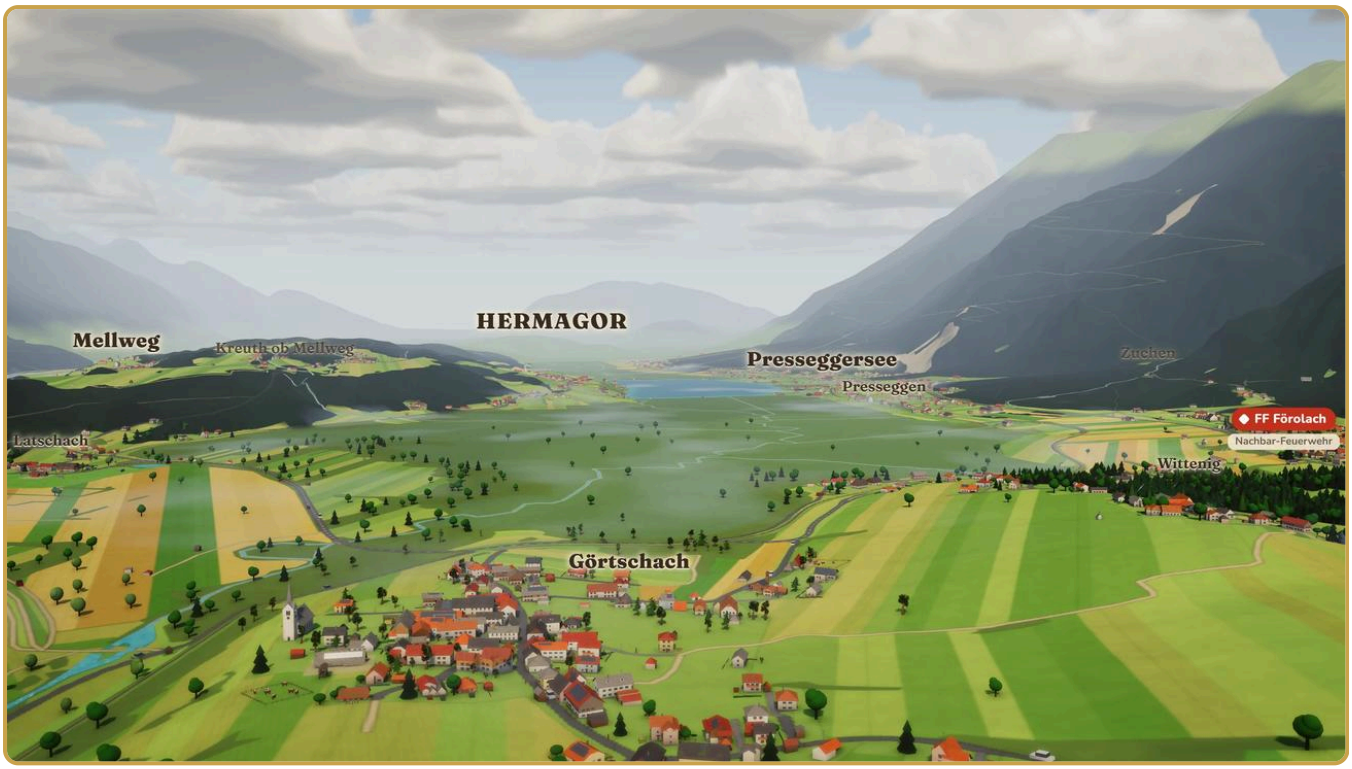
9 Wetter, Jahreszeiten und Großschadenslagen

10 Bestenliste und Hall of Fame

11 Spielstand, Konto, mehrere Geräte, App

12 Häufige Fragen

1. Kurz erklärt



Görtschach im Gailtal: Die Karte entsteht aus echten Landkarten- und Höhendaten.

In Fire Tycoon Austria führst du eine Freiwillige Feuerwehr – in deinem eigenen Ort. Die Karte entsteht aus echten Landkarten- und Höhendaten: deine Straßen, dein Bach, deine Berge, als liebevolle Miniaturwelt. Du baust das Rüsthaus, rückst zu Einsätzen aus, bildest deine Leute aus, feierst Feste und lässt deine Wehr Schritt für Schritt wachsen. Das Spiel ist gratis, ohne Abo, ohne Werbung und ohne Kaufen.

2. Loslegen



Der Startbildschirm mit der Ortssuche.

Du brauchst nur einen aktuellen Browser, installieren musst du nichts. Am besten spielt es sich auf einem Gaming-PC oder Notebook mit Maus: Dort ist die Grafik am schönsten und die Steuerung am genauesten. Am Tablet und am Handy geht es aber auch.

Gast oder Konto: Am Startbildschirm gibt es drei Wege:

- **Als Gast spielen** – sofort los, der Spielstand bleibt aber nur in diesem Browser.
- **Konto anlegen** – mit E-Mail-Adresse, Spitzname und Passwort. Dann spielst du auf mehreren Geräten und kannst bei der Bestenliste mitmachen.
- **Anmelden** – wenn du schon ein Konto hast.

Wer als Gast anfängt, kann sich später anmelden; die Spielstände kommen mit.

Ort suchen: Bei „Wo ist deine Feuerwehr zuhause?“ tippst du deinen Ort ein und drückst „Los geht’s“. Gibt es den Namen mehrmals, wählst du nach Gemeinde und Bezirk. Während die Karte lädt, läuft ein kurzer Film.

Rüsthaus platzieren: Eine Fahne zeigt, wo die echte Feuerwehr deines Orts steht – du musst dich aber nicht daran halten. Drück „Rüsthaus platzieren“ und fahr mit der Maus über die Karte (am Handy: auf den Platz tippen). Das Tor dreht sich von selbst zur Straße. Passt der Platz, steht da „Guter Bauplatz – klicken zum Bauen“, sonst der Grund. Ist das echte Feuerwehrhaus in den Kartendaten eingetragen, setzt „Am echten Standort“ dein Rüsthaus genau dorthin. Versetzen kannst du es später jederzeit.

Die erste Stunde: Sobald das Rüsthaus steht, ist deine FF gegründet und die Uhr läuft. Das Kommandobuch begrüßt dich: gut zwanzig Mitglieder, ein altes Kleinlöschfahrzeug mit Tragkraftspritzen-Anhänger und 8.000 € in der Kameradschaftskasse. Dann bleibt es ruhig – Zeit, die Leute kennenzulernen: Wer wohnt nah, wer pendelt, wer hat Atemschutz? In der ersten Nacht, kurz vor Mitternacht, heult die Sirene: Kaminbrand. Am Morgen kommt der erste Morgenbericht, und ab dann kann es jederzeit losgehen.

Für den Anfang:

- [ ] Mannschaftsliste anschauen
- [ ] erste Übung ansetzen
- [ ] ein Fest oder die Haussammlung planen
- [ ] beim ersten Alarm „Mitfahren“ drücken
- [ ] die Bewerbung im Morgenbericht aufnehmen

3. Bedienung



Die Spielansicht: oben die Zeitleiste mit Gemeinde, Kasse und Ansehen, rechts das Kommandobuch, unten die Werkzeugleiste.

	Maus und Tastatur	Handy und Tablet
Schieben	linke Taste ziehen, W A S D	ein Finger
Drehen und neigen	rechte Taste oder Mausrad gedrückt ziehen; Q/E drehen, R/F neigen	zwei Finger drehen; zwei Finger gemeinsam hinauf oder hinunter
Zoomen	Mausrad	zwei Finger
Nach Norden	Pos1 oder N, oder der Kompass rechts unten	Kompass
Zum Rüsthaus	H oder die rote Kartennadel	rote Kartennadel

Zieht man nach oben, wird der Blick flacher, bis in den Himmel. Empfindlichkeit und Maustasten stellst du unter Zahnrad → Hilfe → Kamera ein.

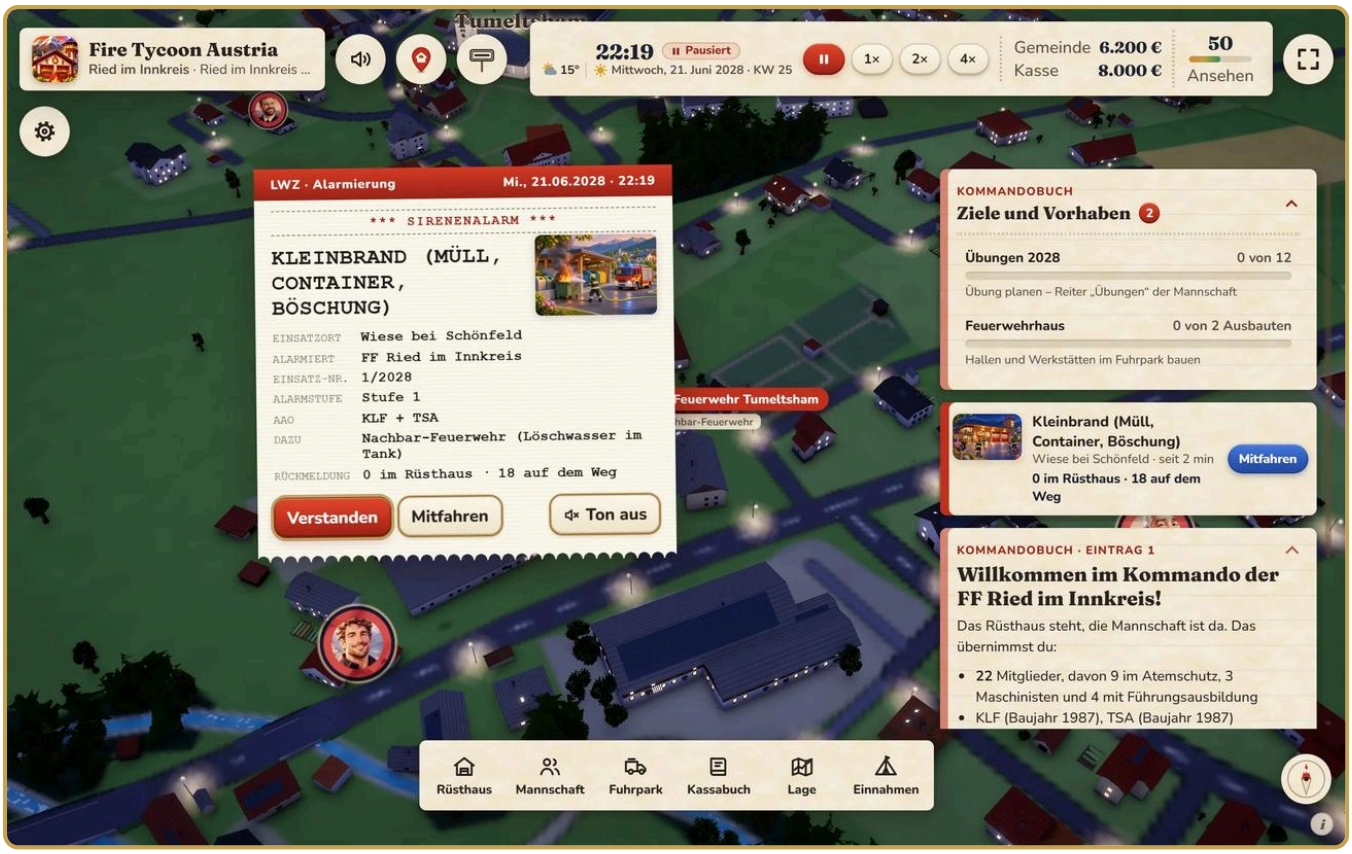
Die Zeit: Ein Spieltag dauert bei normalem Tempo zwölf Minuten, mit Tag und Nacht. Im Kalender zählt er als ganze Woche – ein Spieljahr hat 52 Spieltage. Das Tempo wählst du in der Zeitleiste: Pause (Leertaste), 1×, 2× oder 4× (Tasten 1, 2, 3). Ein Alarm schaltet auf 1×, danach geht es von selbst zurück.

Was wo ist:

- **Oben:** die Titelkarte mit deinem Ort, der Lautsprecher (alles stumm), die rote Kartennadel, die Straßentafel (Straßennamen ein/aus), die Zeitleiste mit Uhr, Datum, Wetter, Tempo, **Gemeinde**, **Kasse** und **Ansehen**, ganz rechts Vollbild und das Zahnrad mit allen Einstellungen.
- **Links oben:** das Kärtchen deines Einsatzgebiets; ein Tipp auf einen Einsatz fliegt hin.
- **Rechts:** deine Ziele mit Fortschrittsbalken, die Einsätze und das Kommandobuch mit Morgenbericht und Briefen. Läuft etwas schief, steht oben „Was jetzt?“.
- **Unten:** die Werkzeugleiste mit Rüsthaus, Mannschaft, Fuhrpark, Kassabuch, Lage und Einnahmen.

Fenster schließt du mit dem grünen Kreuz, mit Esc oder per Klick daneben. Am Handy steckt vieles im Menüknopf oben rechts.

4. Alarm und Einsatz



Alarm in der Nacht: Das Fax meldet den Einsatz.

Alarmierung: Bei einem Notruf alarmiert die Leitstelle deines Bundeslands deine FF. In der Mitte erscheint das **Alarm-Fax**: Einsatzart, Ort (nur Ortschaft und Lage, nie eine Adresse), Alarmstufe, welche Fahrzeuge fahren, was fehlt und wer sich schon gemeldet hat. Bei dringenden Einsätzen heult die Sirene, sonst geht der Pager.

Ausrücken: Deine Kameraden eilen als runde Porträts durch den Ort zum Rüsthaus; der Rand zeigt den Dienstgrad (rot Mannschaft, silber Chargen, gelb Offiziere). Wer kommt, hängt an Uhrzeit, Beruf und Motivation – werktags tagsüber fehlen die Pendler, an Feiertagen und in den Ferien sind mehr daheim. Dann fährt das Fahrzeug mit Blaulicht über die echten Straßen, in Zeitlupe, damit du alles siehst. Fehlt euch Gerät, kommt zusätzlich die Nachbarfeuerwehr; der Einsatz bleibt eurer.

Mitfahren: Mit „Mitfahren" folgt die Kamera deinem Fahrzeug. In der Leiste unten gibt es die **Fahrersicht** (Taste V) aus der Kabine mit Lenkrad und Tacho, das **Navi** (Taste N) mit Route und Restzeit und **Aussteigen**.

Mit dem Einsatzleiter gehen: Steht das erste Fahrzeug, steigst du mit dem Gruppenkommandanten aus und siehst alles aus seiner Augenhöhe. Er geht nur, wenn du ihn bewegst: Maus ziehen schaut um, ein Klick auf den Boden geht hin, W A S D gehen auch, Mausrad oder V zeigt ihn über die Schulter. Am Handy steuert der Daumen links unten. Der Funk läuft als Untertitel mit, bis „Wasser marsch!". Esc bringt dich zurück. Am Einsatz selbst ändert das nichts – es ist zum Miterleben.

Lagemeldungen: Bei Wohnhaus- und Stadelbrand, Flurbrand und Verkehrsunfall mit Eingeklemmten fragt dich der Einsatzleiter: Innen- oder Außenangriff? Schonende oder sofortige Rettung? Alarmstufe erhöhen, damit Nachbarn nachrücken? Das Spiel wartet, bis du entscheidest – oder du drückst „Einsatzleiter

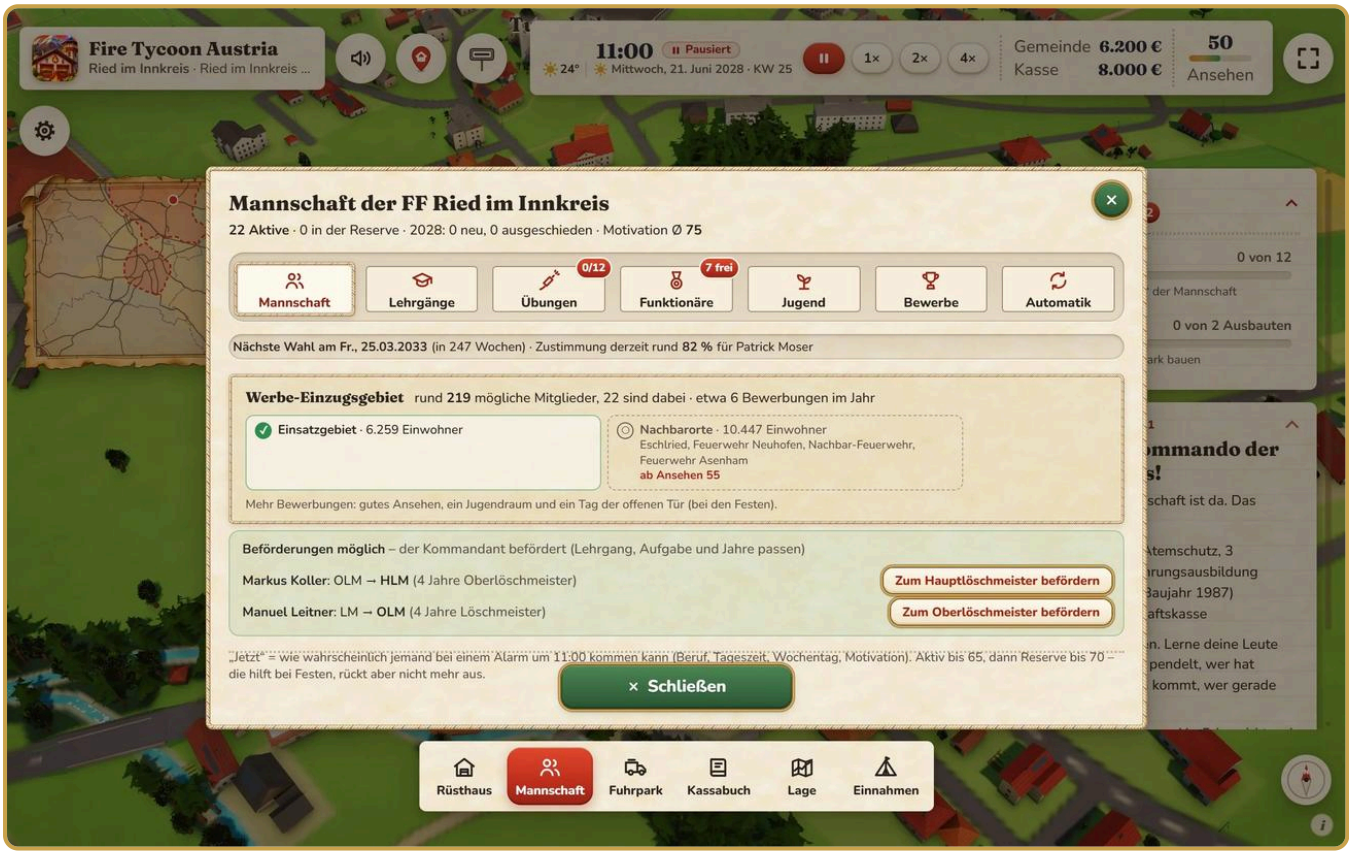
entscheiden lassen“. Wie gut er führt, hängt an seiner Ausbildung.

Rettung, Polizei, Notarzt, Berg- und Wasserrettung und Straßendienst kommen dazu, wenn es passt.

Rückkehr und Bericht: Danach fährt die Mannschaft heim. Schläuche kommen in die Wäsche, Atemschutzflaschen werden gefüllt; die Einsatzleiste sagt, worauf das Fahrzeug noch wartet. Der **Einsatzbericht** zeigt die Bewertung, wer geleitet hat, wer von den Partnern da war, was Gemeinde und Kasse bekommen oder zahlen und wie sich dein Ansehen ändert.

Bei großen Einsätzen der Nachbarn holt dich die Leitstelle zur **Nachbarschaftshilfe**.

5. Deine Mannschaft



Das Fenster „Mannschaft“ mit Lehrgängen, Übungen, Funktionären, Jugend und Bewerben.

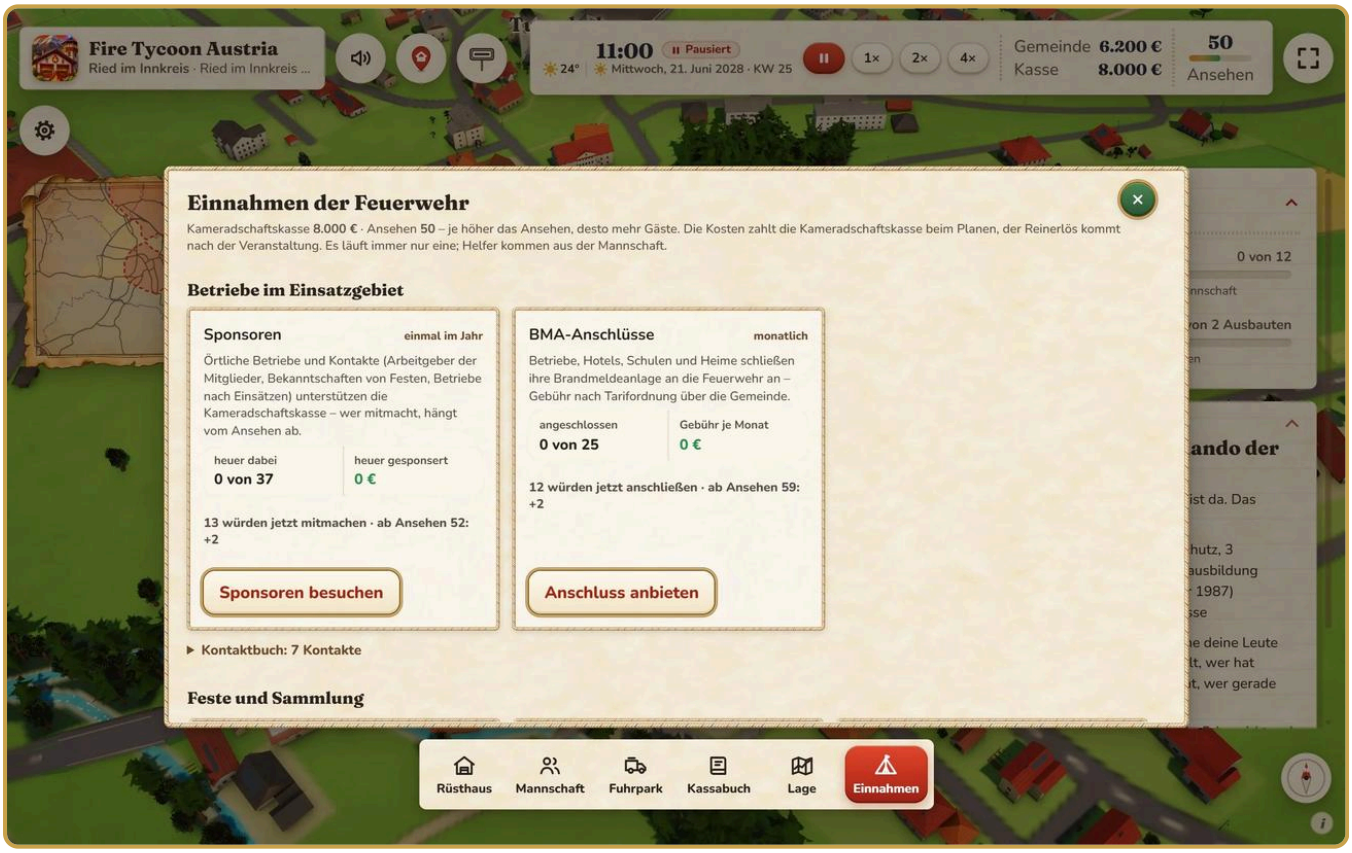
Unter **Mannschaft** findest du die Reiter Mannschaft, Lehrgänge, Übungen, Funktionäre, Jugend, Bewerbe und Automatik.

- **Mitglieder:** Die Liste zeigt Dienstgrad, Beruf, Lehrgänge, Anfahrt, Motivation und wie wahrscheinlich jemand gerade zum Alarm kommt. Gute Einsätze, Feste und neue Fahrzeuge heben die Motivation; wer lange unzufrieden ist, tritt aus.
- **Neue Leute:** Bewerbungen kommen im Morgenbericht – „Aufnehmen“ oder „Ablehnen“. Neue sind ein Jahr in Probezeit.
- **Eigene Namen:** Tippe auf einen Namen und trag deine echten Kameraden ein. Die Namen bleiben in deinem Spielstand und erscheinen nirgends öffentlich.
- **Dienstgrade:** Die Mannschaft rückt von selbst auf. Chargen und Offiziere beförderst du, wenn Lehrgang, Aufgabe und Jahre passen – dann steht ein grüner Knopf beim Namen.

- **Lehrgänge:** Termine an der Landesfeuerwehrschule bzw. im Bezirk. Der Stern zeigt den nächsten Schritt zur Führungskraft.
- **Übungen:** Übungsabende zu Löschangriff, Technischer Hilfe oder Atemschutz machen passende Einsätze besser. Wie viele Pflicht sind, regelt dein Bundesland.
- **Funktionäre:** Kassier, Schriftführer, Gerätewart, Atemschutzwart, zwei Jugendbetreuer und Öffentlichkeitsarbeit – jedes Amt bringt einen Vorteil.
- **Jugend:** Mit zwei Jugendbetreuern beantragst du beim Gemeinderat eine Jugendgruppe. Mit 15 wechseln die Jugendlichen in den Aktivstand.
- **Bewerbe:** Eine Bewerbsgruppe aus neun Leuten trainiert und tritt einmal im Jahr beim Landesbewerb an – für Bronze oder Silber.
- **Wahl:** Alle paar Jahre wählt die Mannschaft den Kommandanten; die Liste zeigt deine Zustimmung. Reicht es nicht, übernimmt der Stellvertreter, und die Feuerwehr läuft weiter.
- **Automatik:** Je Aufgabe wählst du „selbst“ oder „Automatik“. Selbst geplant wirkt voller.

Fällt deine FF unter die Mindestzahl an Aktiven, die dein Bundesland verlangt, bekommst du eine Vorwarnung mit Frist.

6. Geld



Das Fenster „Einnahmen“: Feste, Sammlung, Sponsoren und Brandmeldeanlagen.

Deine FF hat zwei getrennte Kassen; beide stehen in der Zeitleiste, ein Klick öffnet das **Kassabuch**.

Gemeinde-Budget: Die Gemeinde ist Erhalterin der Feuerwehr. Aus ihrem Geld zahlst du Fahrzeuge, Rüsthaus, Bekleidung, Wartung, Treibstoff und Verdienstentgang. Was am Jahresende übrig ist, geht zurück. Zum Jahreswechsel kommt das **Budgetgespräch** mit dem Bürgermeister: Du kannst einmal

nachverhandeln und eine **Rücklage** beantragen, damit der Rest für größere Anschaffungen bleibt.

Kameradschaftskasse: Das eigene Geld der FF – es verfällt nicht. Daraus zahlst du Kameradschaftspflege, Jugendarbeit und Vorhaben wie einen Mannschaftsausflug oder einen Defibrillator für den Ort. Bei jedem Kauf-Knopf steht, wer zahlt – Ausrüstung zahlt zuerst die Gemeinde, erst dann springt die Kasse ein.

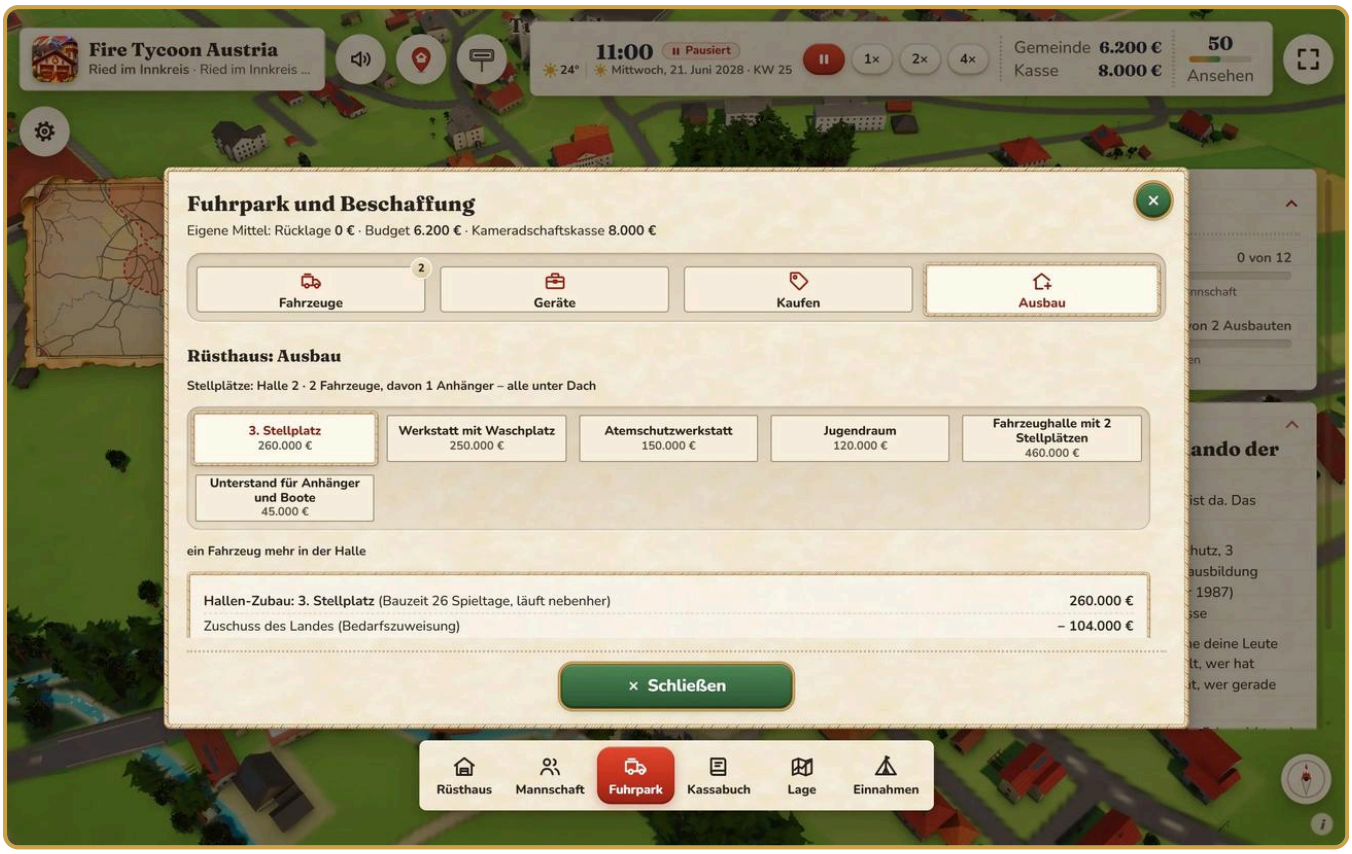
Einnahmen (Werkzeugleiste):

- **Zeltfest** (Mai bis September)
- **Kirchtag-Ausschank** (Juni bis September)
- **Feuerwehrball** (Jänner und Februar)
- **Frühschoppen** (April bis Oktober)
- **Adventstand** (November und Dezember)
- **Haussammlung mit Kalender** (einmal im Jahr)
- **Tag der offenen Tür** – kaum Geld, aber neue Bewerbungen

Der Erlös hängt an Ansehen, Wetter und Helfern. Während des Fests steht das Zelt neben deinem Rüsthaus auf der Karte. Dazu kommen **Sponsoren**, **Kontakte** zu den Arbeitgebern eurer Mitglieder, Spenden nach Einsätzen und Betriebe, die ihre **Brandmeldeanlage** anschließen.

Förderung: Für Fahrzeuge, Zubauten und Geräte zahlt das Land bzw. der Landesfeuerwehrverband mit – je nach Bundesland verschieden. Förderung ist ein Bonus, kaufen geht immer. Kleine Orte bekommen einen eigenen „Ausgleich des Landes“. Reicht das Geld nicht, bittest du den Gemeinderat um eine **Sonderfinanzierung**.

7. Rüsthaus und Fuhrpark ausbauen



Der Fuhrpark im Reiter „Ausbau“: Stellplätze, Werkstatt, Atemschutzwerkstatt und Jugendraum.

Fahrzeuge (Fuhrpark → Kaufen):

- **neu bestellen** – mit Förderung, die Lieferung läuft nebenher
- **Vorführfahrzeug** – sofort da, etwas billiger, nicht immer zu haben
- **gebraucht** – sofort da, viel billiger, ohne Förderung

Welche Fahrzeuge es gibt, hängt vom Bundesland ab. Das letzte Löschfahrzeug verkaufst du nur gegen Ersatz.

Ausbau (Fuhrpark → Ausbau) – ohne Obergrenze, auch mehreres gleichzeitig:

- **Hallen-Zubau** für weitere Stellplätze
- **Werkstatt mit Waschplatz** – Fahrzeuge schneller wieder bereit
- **Atemschutzwerkstatt** – nach Bränden viel schneller einsatzbereit
- **Jugendraum** – mehr Bewerbungen
- **Fahrzeughalle** und **Unterstand**, wenn die Halle voll ist

So wächst das **Rüsthaus** zum **Feuerwehrhaus** (Vordach, Fahnen, Turmuhr) und zum **Feuerwehrzentrum** (Übungsturm, Photovoltaik).

Geräte (Fuhrpark → Geräte): Rettungssatz, Wärmebildkamera, Motorsäge, Tauchpumpe, Drohne und vieles mehr, jedes mit Zustand und Prüftermin. Fehlt ein Gerät, dauert der Einsatz länger. Schläuche und Atemschutzflaschen kaufst du im Rüsthaus-Fenster nach.

Abhaken:

- [ ] Lager voll
- [ ] altes Fahrzeug ersetzt
- [ ] Werkstatt, Atemschutzwerkstatt, Jugendraum
- [ ] vom Rüsthaus zum Feuerwehrzentrum

8. Wachsen



Villach: Jede echte Feuerwehr steht mit ihrem Fähnchen auf der Karte.

Aus einer kleinen FF kann ein ganzer Verbund werden.

Übernehmen: Die echten Nachbarfeuerwehren stehen auf der Karte. Ein Klick auf ihre Fahne zeigt Status, Mannschaft und wie sie zu euch steht – Nachbarschaftshilfe verbessert das Verhältnis. Mit „Übernehmen …“ bietest du ein Investitionspaket an, ihre Mitgliederversammlung stimmt ab. Danach gehört sie mit Leuten, Fahrzeugen und Gebiet zu deinem Verbund. Feuerwehren hinter dem Kartenrand findest du unter „Feuerwehren im Tal …“. Berufsfeuerwehren bleiben Nachbarn.

Neu gründen: „Neue Feuerwehr gründen …“ im Rüsthaus-Fenster zeigt Orte ohne Wache in der Nähe. Ein Mitglied mit Kommandantenlehrgang geht als Kommandant hin, der neue Löschzug rückt sofort aus.

Mehrere Standorte: Über die Titelkarte wählst du den Standort. Die Kameradschaftskasse ist gemeinsam, jede Einheit verdient in ihrem Ort mit. Gehört dir mehr als die Hälfte der Feuerwehren deiner Gemeinde, bist du Gemeindefeuerwehrkommandant.

Stützpunkt: Wo das Landesrecht Stützpunktfeuerwehren kennt (im Spiel derzeit Kärnten), vergibt der Bezirk sie jedes Jahr nach Leistung – auch an dich.

9. Wetter, Jahreszeiten und Großschadenslagen



Winter im Innviertel – das Wetter bestimmt, was passiert.

Jeder Spieltag hat sein Wetter – Sonne, Regen, Gewitter mit Blitz und Donner, Sturm, Schnee oder Talnebel –, gerechnet aus dem Klima deiner Region. Das Wetter bestimmt, was passiert: Sturm wirft Bäume um, Starkregen füllt Keller, Trockenheit bringt Flurbrände, Kälte Kaminbrände. Im Frühling blühen die Obstbäume, im Herbst färbt sich das Laub, im Winter liegt Schnee und im Advent leuchtet die Weihnachtsbeleuchtung.

Großschadenslagen: Aus dem Wetter können Sturm, Hochwasser, Schnee, Waldbrand oder Mure werden. Am Vortag kommt die Warnung, dann der Großalarm. Ein Band unter der Zeitleiste öffnet das **Lage-Fenster**:

- der Kasten **Jetzt** schlägt den nächsten Schritt vor
- du wählst, ob **der Einsatzleiter** die Fahrzeuge schickt oder **du selbst**
- Abschnitte stehen als Schilder auf der Karte: rot dringend, grün erledigt
- müde Mannschaften brauchen Ablöse und Verpflegung, beim Hochwasser helfen Sandsäcke

Am Ende steht eine Abrechnung: Die Kosten werden ersetzt, dazu kommen Dank der Gemeinde und Spenden.

10. Bestenliste und Hall of Fame

Mit Konto kannst du dich freiwillig mit anderen messen.

- **Mitmachen:** Du willigst ein und wählst einen Spitznamen; deine E-Mail-Adresse erscheint nie. Mitmachen darf, wer mindestens 14 ist oder das Einverständnis der Eltern hat.

- **Listen:** Leistung, Einsatz, Hilfsfrist und Ausbildung – für Österreich, dein Bundesland oder deinen Bezirk, je Saison oder für alle Zeit. Es zählen ganze Spieljahre.
- **Hall of Fame:** Saisonsieger mit Pokalen und Meilensteine von „Erster Einsatz“ bis „Treue 50“.
- **Öffnen:** Klick auf die Titelkarte oben links oder „Wertungen“ im Rüsthaus-Fenster.

Austragen kannst du dich jederzeit. Es ist eine Spielwertung – keine Bewertung echter Feuerwehren.

11. Spielstand, Konto, mehrere Geräte, App

Gespeichert wird von selbst. Unter **Weiterspielen** am Startbildschirm stehen deine Orte; es geht genau dort weiter, wo du aufgehört hast.

Mehrere Geräte: Mit Konto liegt dein Spielstand auch am Server, „Weiterspielen“ zeigt dann auch Orte vom anderen Gerät. Einen Ort spielt immer nur ein Gerät – ist er woanders offen, fragt das Spiel „Hier weiterspielen?“.

Nichts geht verloren: Unter Zahnrad → Spielstand → „Ältere Stände“ holst du frühere Stände zurück; gelöschte Orte bleiben 30 Tage aufgehoben.

Konto: Statt Passwort geht auch ein **Passkey** – anmelden mit Fingerabdruck, Gesicht oder Geräte-PIN. Unter „Meine Daten“ siehst du, was gespeichert ist; löschen kannst du das Konto jederzeit.

Als App: Am Startbildschirm steht „App installieren – startet auch ohne Internet“. Am iPhone und iPad: Teilen → „Zum Home-Bildschirm“. Die App startet im Vollbild, gespielte Orte gehen auch offline.

12. Häufige Fragen

Kostet das Spiel etwas?

Nein. Das Motto lautet „Gratis spielen – freiwillig helfen“: Wer mag, spendet einer echten Freiwilligen Feuerwehr etwas. Das Geld geht direkt an sie und bringt im Spiel keinen Vorteil.

Mein Ort wird nicht gefunden.

Dann gibt es für diesen Namen noch keine fertige Karte. Probier die Schreibweise von der Ortstafel oder eine Nachbarortschaft.

Brennt im Spiel mein echtes Haus?

Einsatzorte wählt das Spiel zufällig. Es nennt nie eine Hausnummer, Adresse oder einen Bewohnernamen.

Läuft die Zeit weiter, wenn ich nicht spiele?

Nein. Es geht genau dort weiter, wo du aufgehört hast.

Das Spiel ruckelt.

Stell unter Zahnrad → Grafik die Grafikqualität oder die Bildrate niedriger.

Mir sind es zu viele oder zu wenige Einsätze.

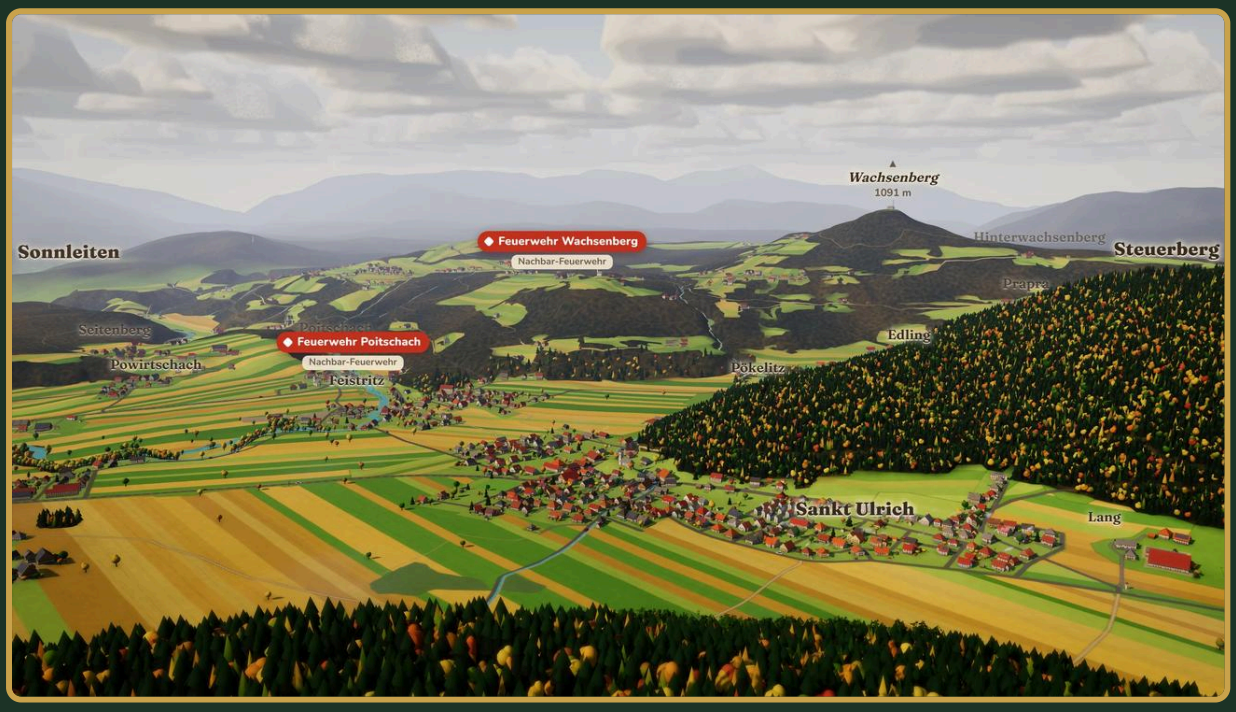
Zahnrad → Einsätze → Einsatzdichte: „Wie in Wirklichkeit“, „Lebhaft“ oder „Katastrophenjahr“. Dort lässt du auch den Einsatzleiter selbst entscheiden.

Was passiert, wenn es schiefgeht?

Kaum etwas ist endgültig: „Was jetzt?“ zeigt den Weg zurück, und bevor eine zu kleine FF aufgelöst wird, gibt es Vorwarnung, Frist und ein Rettungsjahr. Jedes Bundesland spielt nach seinen eigenen Regeln, aber das Gesetz setzt nur Mindestpflichten und bremst deinen Ausbau nie.

Deine Feuerwehr. Dein Ort.

Such deinen Ort auf der Karte, stell dein Rüsthaus hin und führ deine Freiwillige Feuerwehr: Einsätze, Mannschaft, Feste und Fahrzeuge. Die Spielwelt entsteht aus echten Landkarten- und Höhendaten. Gratis, ohne Werbung, direkt im Browser.



Fire Tycoon AUSTRIA

fire-tycoon-austria.at

Kartendaten © OpenStreetMap-Mitwirkende (ODbL). Höhendaten geoland.at (CC BY 4.0). Gebäudedaten BEV (CC BY 4.0). Alle Bilder sind Aufnahmen aus dem Spiel.