

# Counter (EM4)

[EMERGENCY 4](#) zählt während einer Mission verschiedene Gegebenheiten mit, z. B. die Anzahl der verletzten Personen oder die Anzahl der brennenden Objekte und Häuser. Per Script besteht die Möglichkeit, auf diese Zähler zuzugreifen. Darüber hinaus können innerhalb eines Scripts auch beliebig viele eigene Counter angelegt werden. Diese sind in ihrer Art und Bezeichnung frei wählbar und können für erweiterte Logiken benutzt werden.

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Beispiel](#)
- [2 Definierte Funktionen](#)

## Beispiel

### Quellcode

```
1. if (Mission::GetCounter("Squads") == 0)
```

Diese Art von Counter fragt ab, ob sich auf der Karte 0 (Null) Einsatzkräfte befinden.

## Definierte Funktionen

- Gesamtzahl aller Objekte in der Map
  - **Objects**
- Gesamtzahl aller Personen in der Map
  - **Persons**
- Gesamtzahl aller Zivilpersonen in der Map
  - **Civils**
- Gesamtzahl aller Einsatzkräfte in der Map
  - **Squads**
- Gesamtzahl aller Ertrinkenden in der Map
  - **Drowning**
- Gesamtzahl aller Gangster in der Map
  - **Gangsters**
- Gesamtzahl aller Tiere in der Map
  - **Animals**
- Gesamtzahl aller Fahrzeuge in der Map
  - **Vehicles**
- Gesamtzahl aller Einsatzfahrzeuge in der Map
  - **Squad Vehicles**
- Gesamtzahl aller Häuser in der Map
  - **Houses**

- Anzahl aktuell brennender Häuser
  - **Burning Houses**
  
- Anzahl komplett abgebrannter Häuser
  - **Burnt Houses**
  
- Anzahl aktuell brennender Objekte
  - **Burning Objects**
  
- Anzahl komplett abgebrannter Objekte
  - **Burnt Objects**
  
- Anzahl explodierter Fahrzeuge
  - **Burnt Vehicles**
  
- Anzahl verletzter Zivilpersonen
  - **Injured Civils**
  
- Anzahl verletzter Einsatzkräfte
  - **Injured Squads**
  
- Anzahl verletzter Gangster
  - **Injured Gangsters**
  
- Gesamtanzahl verletzter Personen in der Map
  - **Injured Persons**
  
- Anzahl toter Zivilisten
  - **Dead Civils**
  
- Anzahl toter Einsatzkräfte
  - **Dead Squads**
  
- Anzahl toter Gangster
  - **Dead Gangsters**
  
- Anzahl toter Tiere
  - **Dead Animals**
  
- Gesamtanzahl toter Personen in der Map
  - **Dead Persons**
  
- Anzahl kontaminierter Zivilpersonen
  - **Contaminated Civils**

- Anzahl kontaminierter Einsatzkräfte
  - **Contaminated Squads**
  
- Anzahl kontaminierter Tiere
  - **Contaminated Animals**
  
- Anzahl kontaminierter Gangster
  - **Contaminated Gangsters**
  
- Gesamtanzahl kontaminierter Personen in der Map
  - **Contaminated Persons**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn vorgekommenen Verletzungen von Einsatzkräften
  - **Squad injuries**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn vorgekommenen Verletzungen von Zivilpersonen
  - **Civil injuries**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn vorgekommenen Verletzungen von Tieren
  - **Animal injuries**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn vorgekommenen Verletzungen von Gangstern
  - **Gangster injuries**
  
- Gesamtanzahl der seit Missionsbeginn vorgekommenen Verletzungen von Personen
  - **Person injuries**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn gestorbenen Einsatzkräfte
  - **Squad deaths**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn gestorbenen Zivilpersonen
  - **Civil deaths**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn gestorbenen Tiere
  - **Animal deaths**
  
- Anzahl der seit Missionsbeginn gestorbenen Gangster
  - **Gangster deaths**
  
- Gesamtanzahl der seit Missionsbeginn gestorbenen Personen
  - **Person deaths**