

VÉSZHELYZET 2

AZ ÖRÖKKÉ TARTÓ HARC



felhasználói kézikönyv

Vészhelyzet 2 - Felhasználói kézikönyv

Rendszerkövetelmények.....	2
A program telepítése, indítása és eltávolítása.....	2
A játék.....	3
Főmenü.....	3
Új játék.....	3
Küldetés újakezdése.....	3
Oktató.....	3
Játék betöltése.....	4
Játék mentése.....	4
Beállítások.....	4
Készítők.....	5
Vissza a játékhoz.....	5
Kilépés.....	5
A parancsnoki központ.....	5
Bevetés megkezdése.....	6
A baleseti helyszín.....	8
Járművek irányítása.....	8
Osztagok irányítása.....	9
Egységek felszerelése.....	9
Épületekbe való bejutás, illetve azok feltérképezése.....	10
Átlátni a helyzeten.....	11
Üzenetek.....	12
Billentyűzet funkciók.....	12
Bevetések.....	13
Sikeres bevetés.....	13
Hatékonyság.....	13
A küldetés kudarca.....	13
Gyakran előforduló kérdések.....	14
Készítők.....	16
A magyar változat munkatársai.....	17

Rendszerkövetelmények

Minimum

CPU 600 MHz

128 MB RAM

Microsoft Windows 98\Me\2000\XP Operációs Rendszer

8x sebességű CD ROM meghajtó (a lemez a játék menete alatt végig a meghajtóban kell, hogy maradjon!)

DirectX kompatibilis hangkártya

DirectX kompatibilis AGP Grafikus kártya 3D-gyorsítóval és 16 MB RAM-mal

Egér

300 MB szabad lemezterület

Javasolt

CPU 800 MHz

256 MB RAM

Microsoft Windows 98\Me\2000\XP Operációs Rendszer

24x sebességű CD-ROM meghajtó

DirectX kompatibilis hangkártya

DirectX kompatibilis AGP Grafikus kártya 3D-gyorsítóval és 32 MB RAM-mal

Egér görgővel

300 MB szabad lemezterület

A játék telepítése, indítása és eltávolítása

Helyezd a Vészhelyzet 2 lemezt a meghajtóba, majd várj pár másodpercig. Egy ablak nyílik meg automatikusan a választási lehetőségeiddel. Amennyiben a játék nem indul el automatikusan (AUTOSTART), menj a 'Sajátgép' ikonra, válaszd ki a CD meghajtónak megfelelő betűjelet (Vészhelyzet 2 (Emergency 2)-t keresd), majd azon belül kattints duplán a 'setup.exe' file-ra.

A következő választási opciókat kapod:

-Vészhelyzet 2 telepítése: ez az opció (értelemszerűen) telepíti a játékot (és a futásához szükséges programcsomagot) a gépedre

-Információ: a fejlesztőktől származó legfrissebb információkhoz enged hozzáférést.

-Vészhelyzet 2 honlap: amennyiben Internet hozzáféréssel rendelkezel, meglátogathatod a Vészhelyzet 2 hivatalos honlapját, ahol megtalálod a legfrissebb újdonságokat és a válaszokat a legsűrűbben felbukkanó kérdésekre.

-DirectX 8.1 telepítése: a DirectX 8.1 elengedhetetlen a játszhatóság érdekében, így, ha eddig nem tetted volna meg, most telepítheted.

-Kilépés: kilép a Windows-ba.

Kezdd a Telepitéssel és járj el a felbukkanó ablakokban foglalt utasítások szerint. A sikeres installálás után a következő opciók közül választhatsz:

- Vészhelyzet 2 indítása:

Kattints ide és kezdődhet a játék. Futtathatod a játékot a 'Startmenü' >'Sixteen Tons Entertainment' >'EMERGENCY2' >'EMERGENCY2' indító parancsikon' elérési úton is. A játékot intró vezeti be.

-Frissítések/Patch-ek: amennyiben géped Internethez csatlakoztatott, tiéd a lehetőség, hogy bármely Vészhelyzet 2 kiegészítést illetve továbbfejlesztést automatikusan letölthess és telepíts.

-Vészhelyzet 2 eltávolítása: a játék eltávolítása a gépedről.

A Játék

A Vészhelyzet 2-ben a rendőri és a mentőosztagok parancsnoka vagy. A 25 küldetés során olyan összetett feladatokkal kell szembenézned, mint a sérültek ellátása, harc a természeti elemekkel és a rendőri osztagok koordinálása. (Egyes missziók során még a különleges egységek is segítségedre lesznek). Akár balesetről, természeti katasztrófáról vagy bűnesetről legyen szó, a Te feladatod az életmentés, a rend fenntartása, valamint a bűnözés megelőzése.

Minden teljesített küldetés végeztével számadatok tájékoztatnak, milyen sikerrel jártál valójában. Még ha végeztél is egy adott szituációval, adott a lehetőség az ismételt próbálkozásra, az egyre jobb eredmények érdekében. Minden egyes megmentett élet a Te dicsőségedre válik.

Főmenü

A program elindítása után egyenest a főmenübe jutsz. A játék alatt bármikor visszatérhetsz ide, az Esc billentyű lenyomásával. A következő menüpontok közül választhatsz:

Új játék

Máris belevághatsz a legelső küldetésbe. Ajánljuk, kezd elöször a gyakorló küldetéssel, mielőtt élesben látnál neki az életmentésnek!

Küldetés újrakezdése

Az éppen játszott missziót kezdheted előlről.

Oktató

Az osztagok és járművek alapvető működésére a gyakorló küldetés végigjátszásával jöhetsz rá. A könnyen megérthető segítséggel és iránymutatással megismerkedhetsz a különböző egységekkel és megtanulhatod a játék irányításának alapjait.

Játék betöltése

Az előzőleg elmentett játékokat töltheted be ebben a menüpontban. A mentett játékállások időrendi sorrendben kerülnek listázásra.

Játék mentése

Kattints arra a helyre, ahova a játékot menteni kívánod. Vidd be a mentés nevét, majd nyomj egy Enter-t, így az aktuális játékállás mentésre kerül.

Beállítások

Itt a grafikai, hang és a játékmennel kapcsolatos beállításokat eszközölhetsz. Utóbbiak a következők:

Játék

Játék sebessége: - Három szinten állíthatod be, minél jobbra húzod a 'pöcköt', annál gyorsabban fut a játék.

Gördítés sebessége: - A küldetések oly nagy területen játszódnak, hogy az egész egyszerre nem látható a képernyőn. Az eseményeket vagy a kurzorbillentyűkkel, vagy az egér kívánt irányba történő húzásával követheted. Ebben a menüpontban a görgetés sebességét állíthatod be, azaz milyen gyorsan suhanjon a kép szemeid előtt.

Nehézségi fokozatok: - Könnyű illetve Normál fokozat közül választhatsz, azzal a különbséggel, hogy a Könnyű fokozatban nagyobb költségvetéssel vágatsz a küldetéseknek.

Áttetsző objektum: - Ha valamely egységed valami épület mögé lett vezényelve, az épület miatt nem követheted útját (azaz nem látod). Hogy tudjad, mi történik, tedd áttetszővé az objektumot, persze, amennyiben így óhajtod.

Kapcsold az "Automata" módot, ha úgy szeretnéd, a tárgy csak akkor váljék áttetszővé, ha az egérrel a "rejtett" egységre mutatsz, vagy, ha a "láthatatlan" osztágot kijelölted. Kattints a "Mindig" opcióra, ha úgy rendelkezel, az objektum addig áttetsző maradjon, amíg az egységed mögötte tanyázik.

Grafika

Felbontás: - A képernyő felbontásáról van szó. Minél magasabb felbontást választasz, annál nagyobb területet látsz be egyszerre. Azonban a nagyobb felbontás nagyobb teljesítményre ösztönzi a gépedet, vagyis lelassulhat a játék. Ezeket szem előtt tartva állítsd be a felbontást!

Részletesség szintje: A grafikai részletesség szintjét adhatod meg. Minél kisebbre állítod, annál gördülékenyebb a játékmennet, így a gyengébb konfiguráció is elboldogul a játékkal.

Fényerő: - Ha túl sötétnek vagy túl világosnak tűnik a játék, egyszerűen ragadd meg a potenciométert, és addig állítgasd jobbra-balra, amíg megelégedettséggel tölt el a fényerő szintje.

Hang

Zene hangereje: - Minél jobbra húzod a hangerőszabályzót, annál jobban ordít a zene. Ha ütközésig húzod balra, lekapcsolod a muzsikát.

Hangeffektusok hangereje: - Aszerint, hogy balra, illetve jobbra húzod a potmétert, úgy halkíthatod, illetve hangosíthatod a különleges neszek, zörejek, kísérőhangok erősségét.

Készítők

Kíváncsi vagy, kik gondoskodtak a Vészhelyzet 2 megszületéséről? [Kattints ide!](#)

Visszatérés a játékhoz

Újra a játékban találsz magad.

Kilépés

A kilépéshez [kattints ide](#), de vigyázz, mert az adott játék nem mentődik automatikusan!

A parancsnoki központ

Minden küldetés felépítése hasonló: egy rövid videóbetét után a parancsnoki (irányító) központban találsz magad. Ez az a hely, ahol az egész bevetést irányítod.

- (1) Információs Menü
- (2) Központi Képernyő
- (3) Járműpark Képernyő
- (4) Térkép
- (5) Baleset Helyszíne
- (6) Idő
- (7) Költségek
- (8) Kilépés

Az Információs Menüben (1) kapsz tájékoztatást és néhány hasznos adatot az adott helyzetről. Szánj erre egy kis időt, mielőtt nekilátnál, mert a misszió úgysem veszi kezdetét, amíg meg nem vizsgálod az eset helyszínét, vagy küldöd ki az első járműveket. Egy szimpla bal oldali egérgéklük az Információs Menüre az alábbiakat hozza elő:

- Dokumentumfilm: Újra megnézheted a videótétetet, amit a misszió elején már bemutattunk.
- Eligazítás: Az adott helyzetről és a kapcsolódó nehézségekről kapsz információt. Ne csak felületesen olvasd el. Az eset és a küldetés ismerete elengedhetetlen a sikeres megoldáshoz.
- Adatbázis: Itt mindent megtalálhatsz a rendelkezésedre álló összes jármű, illetve egység tulajdonságairól. Egyes jármű milyen célra a legmegfelelőbb? Milyen felszerelést visznek, és azt mire használják? Egyes feladatok elvégzésére mely egységek a legalkalmasabbak? Szánj erre egy kis időt, és a későbbiekben is térj ide vissza!
- Hasznos tudnivalók: (Tipppek) További segítséget kapsz, ami segítséget nyújt az adott küldetés teljesítéséhez. Fontos: egy misszióon belül a tipppek száma egyre növekszik, ahogy haladsz a megoldás felé. Egyszerre csupán egy tipp jelenik meg a képen. Gördítheted őket, ha az alul található kis nyílra kattintasz.
- Brevetés: Kattints ide, és a kép egyenest a szerencsétlenség helyszínét mutatja. Így irányíthatod a járműveket és vezetheted egységeidet, amik a terepen vannak.
- Díjak, kitüntetések: Ha jól végzed munkádat, nem maradnak el a díjak sem. Ezekre a juték folyamán, végig fel lehetsz terjesztve (persze csak, ha jól mennek a dolgok). Ha ide kattintasz, megtekintheted az eddig elnyert (és megérdemelt) díjaidat.

Brevetés megkezdése

Miután elolvastad az eligazítást, gondold át, milyen "kéznel lévő" jármű és személyzet kell a feladat teljesítéséhez. Mindent megtalálhatsz a képességeikről, a hatékonyságukról és az irányíthatóságukról az adatbázisban. Akkor most kiküldheted őket a "harterre".

Az irányító központ bal alsó sarkában három képernyőt találsz. Ezeken az általad irányítható flottát követheted figyelemmel, úgymint (balról jobbra haladva): a tűzoltó, a rendőrségi illetve az életmentő járműveket. A kamera látómezején kívül még több egység vár bevetésre. Ezeket a kurzor illetve az egér megfelelő irányba való mozgatásával ellenőrizheted.

Bármelyik képernyőre kattintva megtekintheted az adott (tűz-, rendőri-, baleseti-) osztagot, valamint bármelyik kiválasztott egységet. Jól jegyezd meg, hogy az egész flotta nem áll rendelkezésedre nem a kezdetektől. A küldetések nehezedésével egyre nagyobb flotta dolgozik majd az irányításod alatt. Vésd eszedbe, hogy a bevetési stopper addig nem indul el, amíg egyetlen egységet sem jelöltél ki, vagy nem vizsgálod meg még a terepet.

Égy jármű kijelöléséhez kattints rá a bal oldali egérgombbal. Ha a mutatót a járgány

főlé vonszolod, a képernyő alján fölvilan annak neve, illetve száma. Bal oldali egérklikkre megnyílik a jármű felszereléséről tájékoztató ablak. Ebben az ablakban a felszerelésről, a járműről és annak kapacitásáról tájékozódhatsz. Csapataidat is felszállíthatod az autókra. Ezután jobb kattintással célozd meg a "felszerelések" ablakon a kívánt eszközt/egységet jelképező szimbólumot. Amennyiben a jármű személy illetve felszerelés szállításra alkalmatlan, ilyen ablak meg sem jelenik. Sofőrökkel nem kell foglalkoznod, hogy a járművet kiküldd az eset helyszínére, a pilótákat tekintheted járműved tartozékainak, nem számítanak a személyzet közé.

A járgányt helyszínre az "Odamegy" paranccsal (a "Felszerelések" ablakban) küldheted. Ha meggondoltad magad, nyomd meg a "Mégse" gombot.

Használd az Adatbázist! Itt a legapróbb részletekig találsz információt a különféle személyzetek felszereltségéről és képességeiről. Ha nem vagy biztos, melyik jármű vagy ember a legmegfelelőbb egyes helyzetekben, milyen adottságokkal bírnak, vagy hogyan irányíthatók, egyszerűen kukkants be ide! Tipp: bármely képernyőről a Parancsnoki Központba térsz vissza a 'Szököz' leütésével.

Gondosan válaszd meg a járműveket, hiszen minden egyes misszióban meghatározott költségsszintig gazdálkodhatsz! Hogy éppen hogyan állsz anyagilag, arról a kijelző minden esetben tájékoztatást ad (7). Ha fölélte a rendelkezésedre álló összeget, több járművet már nem küldhetsz akcióba!

Ha rákattintottál az "Odamegy" gombra, a "Felszerelések" ablakban, láthatod az embereidet, ahogy kijönnek a garázból, és fölkapaszkodnak a kocsira. Ezután a gép magától elhajt a helyszínre. Útját a tragédiáig nyomon követheted a Helyszíni Térképen (4). Kattints ide, és rögtön az éppen startoló osztagodat láthatod, ahogy haladnak a terepre. Az óra (6) elindult! Az aktuális küldetéssel eltöltött időt mérheted így, valamint éles helyzetben (azaz, ha sürget az idő) visszaszámlál, így tudatva Veled, mennyi időöd van, hogy pontot tégy megbízatásod végére.

A helyszíni térkép (5) addig nem mutat semmit, míg ki nem vezényeled a műholdas kommunikációs állomást, az F101-et. Megpróbálhatod teljesíteni a pályát "vak" térkép mellett is, bár így keményebb dió lesz. További információ a térképről, annak használatáról található a "Átlátni a helyzetet" című fejezetben.

Miután a járgányok kiérkeztek a helyszínre, átveheted az érdemi munkát. Ehhez a Parancsnoki Központban láthatsz neki az Információs Menüre való kattintással az aktuális küldetés alatt. Ekkor az eset helyszíne megjelenik a Központi Képernyőn (2). Most egy bal oldali egérklikk ezen a képernyőn egyenest a baleseti helyszínre visz. Az összes egységet, illetve járművet innen irányíthatod.

Ráadásul rengeteg esetben bizonyíthatod vezetői rátermettségedet, a járművek illetve a személyzeted más-más feladatra képesek, erről a Gyakorló küldetésben illetve az

Adatbázisban kapsz kimerítőbb tájékoztatást.

A baleseti helyszín

(1) Mielőtt a baleseti helyszínre kapcsolnál, nem árt még pár, képernyőn megjelenő elem jelentésével tisztában lenned.

A mentőegységeidet bal gombos egérklikkel aktiválhatod. Ekkor a kiválasztott egységed fölött vékony, színes sáv jelenik meg, ami az egység állapotát mutatja. Ha sértetlen, ez a sáv zöld színben pompázik. Minél jobban megrongálódott/megsérült az egységed, annál rövidebb zöldet látsz. Ha eltűnik a zöld sáv, a kocsis összetört, illetve az embered munkavégzésre képtelen lesz, megsérült.

(2) Állapotjelző Ablak. A kiválasztott járműveket, a személyzetet valamint ezek felszerelését mutatja. A rád váró, végrehajtandó feladatok állapotát is itt ellenőrizheted. Például, mikor az orvos megvizsgál egy sérültet, erről az esetről még egy, megnyíló ablak is tájékoztat. Ebben az ablakban a páciens állapotáról kapsz híreket, így arról is, hogy szállítható-e, vagy sem. A kórházi illetve a mentőhelikopterek szimbólumait is itt találod. Ha valamelyik szürke színű, a páciens jelenlegi állapotában nem szállítható, azaz nem élne túl a zötykölődést. Máskülönben a kívánt járműre ballal kattinthsz, vagy kukkants be a reá vonatkozó adatbázisba.

(3) Információ valamint irányítási adatok. Arról tájékoztat, hogy mennyi maradt a költségvetésből. Ha a nyílra kattintasz (ballal), az visszavisz a Parancsnoki Központba. Ezt a nyílat a felbukkanó ablak bal oldalán találod. Tudatja, milyen akciókat tehetsz meg az egységeddel. Ha például tüzet kell oltanod, először vidd az egérmutatót a tűz fölé, és ha az akció szimbólummá változik, akkor képes vagy megkezdeni a tűzoltást.

Egyéb ablakok is felbukkannak, a helyzettől függően. A képernyő tetején üzenetsáv jelenik meg, tájékoztatva Téged, hogy fontos új információval tud szolgálni az éppen zajló eseményekről. Azokban a küldetésekből, ahol az idő is sürget, ott a stopper megjelenik, és visszafelé számol.

Szeretnéd egyes egységeid akcióit közelebbről látni? Vagy szeretnéd egy hatalmas rálátást a terepre? Használd a zoom funkciót! Ezzel növelheted, illetve kicsinyítheted a helyszíni képet. Ezt vagy a billentyűzeten a (+) illetve (-) gombokkal, vagy az egered görgőkerekével (már ha van rajta ilyen) teheted meg.

Járművek irányítása

Egy járműt bal klikkel jelölhetsz ki. A körülötte megjelenő keret jelöli ezt.

A kívánt helyszínre jobb oldali kattintással vezényelheted a járművet. Amennyiben lehetséges az odajutás, a sofőr magától odavezeti a járgányt. Ha a jármű útját valami blokkolja, akadályozza, azaz nem juthat oda a kocsis, akkor hiába kattintasz, a jármű a helyén marad.

Egyszerre több járművet is kijelölhetsz, és irányíthatsz a kívánt helyre, de csak a Baleseti Helyszínen belül. Tartsd nyomva a bal gombot és húzd a kurzort a kiválasztandó járművek fölé. Most jobb oldali klikk a kívánt helyre, és a jármű(vek) illetve egység(ek) megkezdi a tüsténkedést.

Ha jobbal kattintasz valamely egységre, egy lista gördül le mindazokkal az akciókkal, melyekre az adott osztag képes. Ha a kurzort egy bizonyos szimbólum fölé húzod legördülő ablakként megjelenik a szimbólum jelentése, méghozzá a képernyő legletején. Például visszairányíthatsz egy járművet a bázisra, ha jobb klikkel illeted a legördülő menüben feltüntetett 'Vissza a bázisra' opciót. Ekkor a jármű automatikusan hazatér a garázsba, ha nincs semmilyen obstrukció az útjában.

Általában az embercéd és a járművek irányítása a következőképpen zajlik: bal kattintás az egység kijelölése, jobb klikk a kívánt helyszínre vezényli őket, a járműre illetve a személyzetre célzott jobb gombnyomással pedig menüablak gördül le a specifikus funkciókkal.

Osztagok irányítása

Ha úgy rendelkezel, hogy az egységed hagyja el a járművet, először jelöld ki a járgányt! Kattints jobb gombbal a gépre, és válaszd a 'Kimászik' parancsot a menüből. Ha megtetted, az egész kollektíva kiszáll a járműből.

Ha a csapatodnak csupán egy részét szeretnéd leszállítani a kocsiról, az emberedre kell kattintanod. Őket, egyenként, a jármű állapotjelzője mellett láthatod (2).

A csapatok kijelölését hasonló módon kell elvégezni, mint ahogyan a járművekkel tetted, azaz bal klikk az emberedre, vagy keretezd be őket, ha többel szeretnél közlekedni. Máris odairányíthatod, illetve ott dolgoztathatod ő(ke)t, ahol szeretnéd.

Ha visszarendelnéd az embercédet a járműbe, jelöld ki őket, majd kattints jobb gombbal a járműre! Ha a gép semmilyen speciális felszerelést nem szállít, akkor maguktól föl fognak mászni rá. A már említett menüben kiválaszthatod, hogy egy adott embered a kocsin található felszereléssel mit kezdjen.

Ha a jármű már tele van a 'Beszáll' parancsnak hatása nem lesz. Ugyanezt tapasztalhatod, ha a járgány személyszállításra nem alkalmas.

Egységek felszerelése

Ahhoz, hogy az embered megkapja felszerelését a kocsiról, válaszd ki a fickót és kattints jobbal a járműre. Egyszerűen válaszd ki a kívánt felszerelést, a Központi Képernyő alján előbukkan a róla szóló információ. Figyelem, vannak, akik nem használhatnak mindenféle eszközt! Egy fegyvertelen rendőrtiszt például felveheti az útakadályt, míg fegyverrel a kezében már nemigen.

Összefoglalásul: ha valaki felveszi a felszerelését, azonnal használhatja is azt. Ennek

a küldetés megtervezésben jelentősége lesz, mivel egy ember egyszerre két dolgot nem végezhet. Például egy tűzoltó egyszerre nem olthat, illetve mentheti az áldozatokat az égő épületből.

Sürgős esetben, ha azonnal meg kell szabadulnod a szerszámtól/felszereléstől, kattints az emberedre jobb gombbal, és válaszd a "Felszerelést eldob" parancsot. Azt az eszközt, amit csak úgy eldobátlál, többet már nem veheted fel! Később visszaküldheted az emberedet a kocsihoz egy másikért, onnan ugyanis nem fogy ki a készlet.

A speciális eszközökről, valamint azok használatáról részletesen az Adatbázisban olvashatsz.

Az akciók többsége csak a megfelelő eszközökkel érheti el sikerét. Biztosítsd a megfelelő járművet a megfelelő felszereléssel a megfelelő helyen!

Néhány embered, különösen a tűzoltó, vagy a fegyvertelen rendőr rengeteg egyéb feladatot is elláthat a baleseti helyszínen. Úgy, mint emelők, fogantyúk fölletologatása, kisebb, nem felszereléseként determinált dolgok felemelése, vagy gépek, szerkezetek kezelése (nem saját, értelemszerűen). Vizsgáld át jól a helyszínt, és gondold át jól a lehetőségeidet. Válaszd ki a megfelelő embert, és az egér segítségével mutass rá arra az objektumra, melyről feltételezed, hogy valamilyen uton-módon manipulálható. Ha a mutató szerszám alakra vált, akkor jól gondoltad, azzal lehet kezdeni valamit. Néhány küldetés véghez sem vihető, ha nem figyelsz ezekre az apró trükkökre.

Épületekbe való bejutás, illetve azok feltérképezése

Az osztagok behatolhatnak és átfésülhetik az épületeket sérültek után kutatva. Az épületbe irányíthatod őket, ha először rájuk kattintasz az egérrel. Mutass a kurzorral a választott építményre, majd bizonyosodj meg arról, hogy a mutató akció szimbólummá váltott! Amennyiben igen, úgy bejuthatsz az épületbe, ha csak a bejárat nincs eltorlaszolva/bezárva. Tűzoltóid kinyitják a bezárt ajtót egy egyszerű fejszeapással. Mihelyt szabaddá válik az út, a kijelölt csapatod beveszi magát az épület földszintjére. (Vannak azonban olyan házak is, melyekbe egyáltalán nem lehet bejutni.)

Ha egy osztagod már befészkelődött egy házba, annak frontoldala eltűnik; látni engedve, mint szorgoskodnak embereid odabenn.

Ahhoz, hogy az osztagod az emeletre is följusson, egyszerűen kattints az egérrel a kívánt szintre! Ha már egy embered is az épületben tartózkodik, az épület belseje már láthatóvá válik, így a tűzoltókat egyenest arra a szintre irányíthatod, melyre szeretnéd.

Természetesen lesznek embereid olyan helyzetben is, hogy annyira egyszerűen nem

lehet majd egyik szintről a másikra közlekedni. Az utat akadályok zárhatják el, vagy az akár meg is semmisülhet! Többek között ezért is keresd meg az F106 jelű Tűzoltólétra használatára vonatkozó információkat az Adatbázisban!

Ha úgy rendelkezel, hogy az egységeidnek el kell hagyniuk az épületet, egyszerűen jelöld ki őket odabenn (bal gomb), majd jobb gombbal mutasd meg nekik odakinn hova menjenek. Amint az embered elhagyja az épületet, az épületbelső ismételtel láthatatlan, ha csak nem tartózkodik még valaki odabenn a tied közül.

A vezérlésnek fontos módszertana a járművekre, illetve a személyzetre gyakorolt dupla egérekattintás.

- ha a legénység még a járművön utazik, egyszerű duplaklikk hatására kimásznak onnan
- ha valaki valamilyen szerszámot, eszközt, vagy felszerelést visz magával (egy járműből), dupla egérekattintással leteszi azt
- amikor a kijelölt egység valakit elvezet, dupla kattintás hatására elengedi
- ha a lövészre kattintasz duplát, elteszi a fegyvert

Átlátni a helyzetet

Különösen a későbbi, komplexebb küldetésekben, rengeteg osztagod és járműved özönlik a terepre. Ahhoz, hogy ennek a relatíve kaotikus helyzetnek továbbra is ura maradhass, javasolt a tűzoltóság F101 jelű műholdas kommunikációs radarállomásának kivéznélése.

Mihelyt ez a jármű megérkezik, egyből jelet ad a Parancsnoki Központba. Ettől fogva a képernyő jobb felső sarkában megjelenik a baleseti helyszín (azaz a küldetés játéktérének) kicsinyített képe. A rendőri, tűzoltó és a mentő osztagokat nyomon követheted a kis monitoron. Az egységeid más-más szint kaptak, az embereidet fehérrel, a rendőri járműveket zölddel, a tűzoltósági gépeket pirossal, a mentőosztag járgányait sárga színnel jelzi a térkép. Az olyan helyszínek, ahol pontonhidakat verhetsz, vagy motorosónakot indíthatsz, megkülönböztetett jelzést kaptak.

A térképen fehér keret határolja azt a területet, melyet éppen a nagy monitoron követsz figyelemmel. Ezt a képet átválthatod egy másikra, vagy éppen arrébb mozdíthatod az F101 radarképe segítségével. Ha kattintasz egy balosat a kis térképre, a fehér keret odaugrik, és a nagy monitor is ezt a képet sugározza. Ha nyomva tartod a bal egérgombot, a keret (így a nagy kép is) vonszolható.

A nagy képernyő több lehetőséget nem kínál. A helyszín bármely részét szemmel tarthatod. Nem kell a Parancsnoki Központ képernyőjére korlátozódnod; hogy annak a képét megváltoztasd, kattints bal gombbal a kis nyílra ott fenn a jobb felső esücsökben. A nagy képernyő ettől fogva kijelzőként funkcionál, azaz, ha a keretet mozgatod is, az továbbra is statikusan azt az általad kijelölt helyszínt közvetíti. Ha ismételtel az apró nyílra kattantasz, egyenes adásban látod az események folyását.

A térképjelző szélén néhány szimbólumra hívjuk fel a figyelmedet. Itt vannak a

Zászlók. Válassz egy adásképet, majd kattints bármelyikre. A zászló színe szürkére vált. Ez annyit tett, hogy a játék, úgymond "megjegyzi" ezt a képet, tehát, ha újra ide kattintasz, az immáron szürke lobogóra, az emlékebe véselt képet láthatod. Ha úgy adódik, hogy egy környékre többször is vissza kell nézned, hogy kövesd az itt zajló eseményeket, érdemes lehet azt a területet bezászlózni, jelentősen megkönnyítve munkásaid nyomon követését.

Látsz itt még egy ember ábrát is. Ezzel az emberi munkaerőt jelölő fehér pettyeke kapcsolhatod a térképen ki-be. Ez nagyon hasznos, ha éppen csak a járműveid pozícióira vagy kíváncsi, és a fehér pöttyök zavaróak.

Végül itt van a gépjárműket jellemző kis zöld, piros illetve sárga pontok ki-be kapcsolója, hasonló megfontolásból, mint az előzőekben említve volt.

Üzenetek

Akár a Parancsnoki Központban, akár kinn, terepen szemlélődsz, mindig gondod legyen a neked küldött üzeneteket áttanulmányozni. Ezek a képernyő felső részén olvashatóak és általában rádióüzenet is kíséri őket. A kinn tartózkodó egységek tájékoztatnak a (nem) várt fejleményekről, valamint a különböző osztagok közötti párbeszédnek is fültanúja lehetsz.

A küldetésed sikere nem egyszer az időben megkapott üzeneteken múlhat!

Billentőzet funkciók

Az itt felsorolt billentyűk jelentős segítséget adhatnak, miközben csapataid munkáját felügyeled.

- Tab Ezzel a kiküldött összes járművedet megtalálod, a képernyőn az egész flotta látható lesz.
- END Ha leütöd, a kamera egyből arra a helyre vált, ahová az egységeidet irányítottad, és megvárja, míg a különítmény odaér. Így nem lesz nehéz megtalálni őket.
- 'I' Lenyomására a kamera rátapad az utoljára kijelölt járműre. Ezzel a módszerrel az egész terepen végigkövetheted útját, miközben bármely más járgányra bármikor átkapcsolhatsz.
- Szóköz A szóköz billentyűvel bármely képernyőről a Parancsnoki Központba ugorhatsz vissza. Ismételt leütésre az előző képernyőt figyelheted újra.
- P Szünet. A játék megállításához üsd le a "P" betűt! A folytatáshoz szintén.
- (+), (-) Nagyítás/Kicsinyítés. Zoom funkció. Nagyíthatod vagy zsugoríthatod a képet, aszerint, hogy jobban szeretnél látni egy akciót, vagy inkább nagyobb rálátást akarsz a helyszínrre.
- Vissza Visszatérés a Zoomból, magyarosan.
- F1 A Tüzoltóság főhadiszállásán, a járműparkban találod magad.
- F2 A rendőrségi garázs forrókulcsa.
- F3 Mentőosztag flotta.
- F4 Térkép.

- F5 Nagy monitor.
- Esc A kilépés gombra a VÉSZHELYZET 2 főmenüjébe ugrasz.

Bevetések

A VÉSZHELYZET2 25 küldetést tartalmaz, melyeket különféle módokon oldhatunk meg.

Sikeres küldetés

Ha sikerrel megoldottál egy küldetést, akkor láthatsz neki a következőnek. Ezelőtt viszont rengeteg statisztika tájékoztat arról, milyen hatékonyan is működteted csapatodat, a küldetés teljesítése közben.

Hatékonyság

Egyes megoldott szituációk értékelése minden misszióban másként esik latba, de van pár általános kritérium, mint pl. a küldetés megoldásának ideje, személyi és anyagi kár a mentés következtében, mennyi pénzből jöttél ki, stb.? Az összesített értékelést a kis sávok summája adja. A sávok százalékos értéket jelentenek, és az egyes kritériumok teljesítésének százalékos formában vett arányát jelentik. 100%-os hatékonyság ezért azt jelenti, hogy teljesítményed a kritériumhoz képest optimálisnak bizonyult. Minder 100% alatti jelzőszám azt jelzi, hogy produkciódon lehetne még javítani. Bár az összeredmény a mutatószámok összege, az egyes kritériumok súlyozása, mint említettem, eltérő. Tehát lehet, hogy jól dolgoztál, időn belül végeztél és személyi veszteségeid sem voltak, mégis csak 90%-os a teljesítményed, mert összetörtél egy gépet. Tehát az értékelés, mint látható, szintén százalékos alakú.

A statisztika bezárásához egyszerűen kattints a jobb gombbal rá. Ekkor kezdődhet a következő misszió.

A küldetés kudarca

Ha a küldetés elején előirányzott teljesítendő feladatokat nem láttad el, elbuktál. Kapsz majd jelentést, miért. Rövid elemzés is fejtegeti majd, mit szúrtál el. Tanulj ezekből a hibákból, és próbáld elkerülni őket a következő próbálkozásnál.

Ha nem sikerült, a főmenübe jutsz. Válaszd a "Játék betöltése" opciót, ha a mentett állást szeretnéd játszani, vagy a "Küldetés újakezdése" menüpontot, ami nevének megfelelő szolgáltatást nyújt.

Gyakran előforduló kérdések

Miért nem tudom kijelölni az emberemet a bázison?

Csak akkor küldheted terepre az embereket, ha kiválasztottad a járművet, ami elszállítja őket.

Már kijelöltem a járművet, de még mindig nem tudok az emberekre kattintani!

A jármű bizonyára nem alkalmas személyszállításra. Figyeld a képernyő alján felbukkanó információkat! Ha nincs semmilyen, stábra vonatkozó információ, akkor a kocsit nem szállíthat senki emberfiát.

Jegyezd meg: tűzoltók csakis a Tűzoltóság járműveivel, mentősök és sürgősségi betegellátók a mentésre kialakított járművekkel, míg a rendőrök rendőrségi járművekkel utazhatnak.

Kivezényeltem egy járművet, mégsem látok azon kívül senki emberfiát arra.

Mert utasítanod kell az embereidet, hogy hagyják el a kocsit. Jobb oldali kattintás a járgányra és válaszd a "Kifelé" parancsot a megjelenő menüből. Jegyezd meg, hogy a legtöbb cselekvésre kinn a helyszínen kell utasítanod a stábot, maguktól alig oldanak meg helyzeteket.

Az elindított jármű nem arra megy, amerre utasítottam.

Ellenőrizd, nincs-e vajon valamilyen akadály a jármű útjában, vagy egyáltalán oda lehet-e jutni.

A nyílt utcán van a bevetés helyszíne, de ha arra megyek a kocsikkal, semmit sem látok belőlük, mert elbújnak a házak mögött. Így bajosan jutok egyről a kettőre.

Ne aggódj, amint a házak mögé ér a konvoj, az épület átlátszóvá válik, ha csak, mint a Te esetében, nem kaptad ki ezt a lehetőséget.

Honnan kellene tudnom, hova küldjem először az orvost, amikor tele van sebesülttel a helyszín?

A legsúlyosabb sérültek nem mozognak, velük kéne kezdened.

Égő épülethől kellene menteni, de az osztagomból lehet, hogy megsérül valaki, ne adj? isten meghal, ha beküldöm oda.

A védőálarcot viselő tűzoltók nagyobb eséllyel pályáznak a túlélésre, a tűzfészek közelében, mint az anélküli társaik. Ez hasonló a fertőzött területek kezeléséhez, az NBC felszerelést viselő tűzoltó nagyobb hatékonysággal végzi munkáját.

Fölvértetem megfelelő eszközökkel a tűzoltókat, de képtelenek megfékezni a lángokat!

Intenzíven lángoló tűznél adj a srácoknak tömlőt, amit az utcai tűzcsaphoz kapcsolhatnak.

Sikeresen teljesítettem a küldetést, de a hatékonyságra csak egy gyenge középezt kaptam, miért?

Veselkedj neki a pályának még egyszer, csak most légy fürgébb és költés kevesebbet! Talán nem kell annyi járgány.

Leállt a küldetés, pedig még csak most vezényeltem a kocsikat a célhelyre. Miért?

A vereséged okát magadban keresd, szerintem valamelyik előirányzatot nem teljesítetted, olvasd át még egyszer a feladataidat, hátha rájössz, mit mulasztottál.

Sokszor megpróbáltam, mégsem tudtam teljesíteni a feladatot. Tudom, miért szakadt vége a missziónak, mégsem tudom, hogyan kellene másképpen megoldani a helyzeteket.

A Parancsnoki Központ számítógépében találsz egy "Hasznos tudnivalók" menüpontot. Ebben általában jó tanácsal szolgálunk a problémádra vonatkozólag.

Fogadd meg a tippet, de emlékezz arra, hogy a küldetés előre haladásával az olvasható ötletek száma egyre gyarapszik. Kattints a Szöveges Súgó nyílra! Erről már szóltam.

Tulajdonképpen mikor tekinthető sikeresnek egy küldetés?

Először is teljesítened kell a misszió elején kiadott feladatokat (ld. Eligazítás). Ha úgy gondolod, minden kérésnek eleget tettetek (Te és a Csapatod), akkor ellenőrizd, nem hagytál kinn járművet vagy egy kőszta osztag nem lödörög-e még kinn, terepen. Őke-lán vissza kellene küldeni a bázisra. Jól megnézted, nem felejtettél-e még sérülteket odakinn? Ha biztosan meggyőződte-l ezektől, és a küldetés még mindig nem fejeződött be, nem árt még egyszer átolvasni a neked rendelt feladatokat, valamint ismételtan áttanulmányozni a jelentkező üzeneteket, a hasznos tudnivalókat illetve a tippet.

Készítők

Fejlesztő

Sixteen Tons Entertainment

Ötletgazda és producer

Ralph Stock

Vezető programozó

Andreas Epple

Programozók

Volker Arweiler

Marc Irsch

További programozók

Holger Wunsch

Grafika

Celal Kandemiroglu

Markus Krause

Christian Reisswig

Roger Sparwasser

Torsten Hub

Axel Sperling

Zene és hang

Uwe Rausch

Küldetések

Frank Drußler

Andreas Kispert

Johannes Spielmann

Michael Stigler

Markus Krause

Jo Baur

Sascha Breitling

Kézikönyv

Michael Stigler

Teszt

Michael Stigler

Denis Stier

Johannes Spielmann

Philip Knaak

Thorsten Tiede

Felix Pabst

Stephan Müller

Stephan Lehmann

Nico Prucha

Jo Baur

Julian Armbruster

Sascha Breitling

Nikolaus Lauchart

Artur Quante

Stephan Ilge

Alfredo Comps

Andreas David

Oleg Burlaka

Roman Roschin

Ogan Kandemiroglu

Alexey Ponomarenko

Daniel Plöchinger

A magyar változat munkatársai:

Kizárólagos hazai forgalmazó

TRAVELBOX-Hungária Kft.

Gyöngyös 3201, Pf. 310

tel.: 06-37-315-905

fax: 06-37-504-086

www.travelbox.hu

travelbox@travelbox.hu

Termékmenedzser

Kovács Andrea

Mladoniczky Zsolt

Lokalizációs Vezető

Mátrai Gábor

Fordítás

Mátrai Gábor

Morcsányi Zsolt

Nagy Zoltán

Hangfelvétel

ACTIVE Kft. Budapest

Magyar hangok

Földi Tamás

Szölöskei Tímea

Utómunkálatok

Mátrai Gábor

Nagy Zoltán

A játék hivatalos magyar honlapja: www.langlovagok.hu

Copyright 2002 Promotion Software GmbH.

Minden jog fenntartva.

www.emergency2.com



**TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.**

www.travelbox.hu, 37/315-905

© 2002 Promotion Software GmbH.
Minden jog fenntartva.