

Editor

Copyright © 1999 Jens Granseuer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Editor		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Editor	1
1.1 TaskForce Mission Editor	1
1.2 Was macht dieses Programm?	1
1.3 Copyright und Disclaimer	2
1.4 Technische und andere Voraussetzungen	2
1.5 Installation	2
1.6 Am Anfang war der Gedanke...	2
1.7 Schaffe deine eigene Welt...	3
1.8 Es war einmal das Leben...	4
1.9 In Feindesland...	5
1.10 Befehle für den Computer-Spieler	6
1.11 Wo sind die Waffen?	6
1.12 Was ist hier los?	7
1.13 Was soll ich tun?	7
1.14 Dies und das	8
1.15 Liste der Gegenstände	9
1.16 Liste der Ereignisse	9
1.17 Change Alignment	10
1.18 Change Tile	10
1.19 Explosion	11
1.20 Find Item	11
1.21 Give Orders	11
1.22 Lock Door	11
1.23 Message	12
1.24 Move Tile	12
1.25 New Talk	13
1.26 Play Sound	13
1.27 Reinforcements	13
1.28 Remove Events	13
1.29 Score	14

1.30 Set Flag	14
1.31 Teleport	14
1.32 Set Time Limit	14
1.33 Liste der Missionsziele	14
1.34 Coords	15
1.35 Download	15
1.36 Escape	15
1.37 Get Item	15
1.38 Kill	15
1.39 Repair	15
1.40 Survival	16
1.41 Tile Type	16
1.42 Kontakt	16

Chapter 1

Editor

1.1 TaskForce Mission Editor

TaskForce Mission Editor
©1997-1999 Jens Granseuer

Inhalt

Einführung
Distribution
Voraussetzungen
Installation

Missions Design

Geschichte
Kontakt

Anhang A: Objekte
Anhang B: Ereignisse
Anhang C: Ziele

1.2 Was macht dieses Programm?

Dieser Editor wurde für das Spiel TaskForce geschrieben. Mit seiner Hilfe lassen sich eigene Karten, Einheiten, Ziele, usw. erstellen.

Während TaskForce nur mit einer relativ kleinen Zahl von Missionen daherkommt, bietet der Editor praktisch unbegrenzte Möglichkeiten für unendlich viele Stunden Spielspaß. Na ja... vielleicht ist das tatsächlich ein bisschen übertrieben, aber ich habe mir gedacht, den Leuten, die das hier noch lesen müssen, kannst du wahrscheinlich alles erzählen ;-)

Mit den ernsthaften Dingen geht es also erst im nächsten Abschnitt los.

1.3 Copyright und Disclaimer

Der TaskForce Mission Editor darf nur zusammen mit TaskForce vertrieben werden. Alle Bedingungen, die in der Dokumentation zu TaskForce genannt werden, ↔ gelten auch hier.

TaskForce darf bei nicht-kommerzieller Nutzung frei kopiert werden, solange das Archiv unverändert bleibt.

DISCLAIMER:

DIE BENUTZUNG DIESES PROGRAMMS ERFOLGT AUSSCHLIESSLICH AUF EIGENE GEFAHR. DER AUTOR HAFTET NICHT FÜR SCHÄDEN, DIE DIREKT ODER INDIREKT DURCH DEN GEBRAUCH DER MITGELIEFERTEN SOFTWARE ENTSTEHEN.

TaskForce benutzt das ReqTools-Paket,
©1991-1994 Nico François, 1995-1997 Magnus Holmgren.

TaskForce and alle zugehörigen Dateien sind
©1997-1999 Jens Granseuer.

1.4 Technische und andere Voraussetzungen

Der TaskForce Mission Editor benötigt mindestens Kickstart 2.04.

Außerdem wird die reqtools.library V38 oder höher vorausgesetzt, die im Archiv enthalten ist.

1.5 Installation

Der Editor wird beim Ausführen des TaskForce Installations-Skript automatisch mit installiert.

Da der Editor nicht lokalisiert ist, empfehlen sich außerdem zumindest Grundkenntnisse der englischen Sprache. Die meisten Punkte sollten aber auch so ohne größere Probleme verständlich werden.

1.6 Am Anfang war der Gedanke...

Eine Warnung vorweg: Der Editor ist nicht unbedingt ein äusserst benutzerfreundliches Programm. Da es zuerst eigentlich nur als Entwickler-Werkzeug für mich selbst gedacht war, hat es auch heute noch einige Ecken und Kanten, so dass es durchaus möglich ist, mit Fehlern bei der Missionserstellung das Spiel selbst hinterher zum Absturz zu bringen. Also: Diese Anleitung sorgfältig lesen und nur an Dingen rumwerkeln, bei denen man auch weiß, was man tut.

Fr alle, die sich noch nicht in die Bunker zurckgezogen haben, jetzt aber das Konzept. Eine Mission besteht grundsätzlich aus

sechs verschiedenen Teilen:

1. die Karte
2. die Einheiten
3. Objekte
4. Ereignisse
5. Ziele
6. Verschiedenes

Am Anfang steht die Entscheidung, ob es sich um eine Ein- oder Zwei-Spieler-Mission handeln soll. Der Computergegner ist bisher nicht besonders stark, deshalb sollte man nicht erwarten, dass er Knöpfe drückt, Kisten öffnet, usw. Auch Missionsziele werden von ihm ignoriert, obwohl natürlich einige, wie z.B. Kill, immer noch Gültigkeit besitzen. Der Computer wird aber aufgrund eines solchen Zieles nicht eine bestimmte Einheit "jagen".

Menschliche Spieler dürfen zu keinem Zeitpunkt mehr als acht Einheiten kontrollieren. Dies muss besonders bei Verwendung von Ereignissen des Typs Reinforcements und Change Alignment beachtet werden. Für Computerspieler gibt es keine Begrenzung.

Zum Schluss muss noch eine Missionsbeschreibung verfasst werden, damit die Spieler wissen, was sie zu tun haben. Als Beispiele, wie das aussehen kann, können die mitgelieferten Briefings dienen. Die Beschreibung sollte auf jeden Fall grundsätzliche Informationen wie Schwierigkeitsgrad, Ziele und möglicherweise eine Art Hintergrundgeschichte enthalten.

1.7 Schaffe deine eigene Welt...

Die Karte, die beim Start des Editors geöffnet wird, hat eine Größe von 30 * 30 Feldern. Andere Größen von 20 * 20 bis 80 * 80 können mit dem Menüpunkt New Map aus dem Project-Menü eingestellt werden. Die neue Karte wird mit der derzeit selektierten Grafik gefüllt.

Die Leertaste plaziert die gewählte Grafik unter dem Cursor, ebenso die linke Maustaste. Der Cursor kann mit Hilfe des Ziffernblocks oder per Maus über die kleine Übersichtskarte gesteuert werden. Die Taste '5' wechselt zwischen dem normalen und dem Paste-Modus, bei dem beim Bewegen des Cursors automatisch die gewählte Grafik an die neue Position gesetzt wird.

Mit Hilfe der Pfeiltasten oder der linken Maustaste kann eine beliebige Grafik auf den drei Leisten am unteren Bildschirmrand gewählt werden.

Um zu einer bestimmten Position auf der Karte zu springen, drückt man die Taste 'g' und gibt dann die entsprechenden Koordinaten ein.

Einige Zeichenfunktionen können manchmal bei der Erstellung einer Karte von Nutzen sein. Die Taste 'r' zeichnet ein Rechteck, die Taste 'l' eine "gerade" Linie, beides mit der jeweils gewählten Grafik. Mit der Taste 'x' kann man alle auf der Karte vorkommenden Grafiken eines Typs durch die der gewählten Grafik ersetzen. Dies

ist z.B. dann nützlich, wenn man sich nach einiger Zeit entscheidet, statt der Mauern doch lieber Gräben zu benutzen.

1.8 Es war einmal das Leben...

Nochmal zur Erinnerung: Menschliche Spieler dürfen nie mehr als acht Einheiten steuern!

Die Taste 'c' öffnet das Einheiten-Fenster.

Jeder Charakter besitzt einige Werte, die angeben, wie gut er bestimmte Dinge tun kann.

Name: maximal 19 Zeichen, ansonsten alles erlaubt.

Unter diesem Punkt kann auch eine zusätzlich ID vergeben werden, die beim Missionsziel Kill zum Einsatz kommt.

- * Location: Startposition der Einheit auf der Karte. Falls die Einheit als Verstärkung eingesetzt werden soll, ist dieser Wert ohne Bedeutung, allerdings muss das Team auf "Reinforcement" gestellt werden.
- * Team: Team 1 und Team 2 sind die jeweiligen Spieler, wobei Team 2 bei einer Ein-Spieler-Mission der erste Computergegner ist. Team CPU ist entweder bei nur einem menschlichen Spieler der zweite, sonst der erste Computergegner. Für dieses Team kann es keine Missionsziele geben, und es bekämpft automatisch die ersten beiden Teams, egal von wem sie gesteuert werden.

Einheiten, die als Verstärkung eingesetzt werden sollen, (und nur diese) müssen den Reinforcements zugewiesen werden. Zivilisten und andere neutrale Charaktere werden auf Unaligned gesetzt. Sie können als leichte Ziele, Hindernisse oder in Verbindung mit dem Ereignis Change Alignment benutzt werden.

- * HP: Hit points oder Lebenspunkte. Der durchschnittliche Wert für den durchschnittlichen Menschen (oder besser Söldner) ist 25.
- * AP: Aktionspunkte. Durchschnittlicher Wert 8. Vorsicht beim Ändern dieses Wertes. AP haben großen Einfluss auf das Gameplay und können leicht zu unausgeglichenen Missionen führen.
- * Attributes:
 - * Strength (Stärke): Gibt an, wieviel der Charakter tragen kann und wieviel Schaden er im Nahkampf verursacht.
 - * Firearms (Feuerwaffen): Ist ein Maß für die Qualität als Schütze.
 - * Close Combat (Nahkampf): Je besser der Wert, desto eher bekommt der Gegner im Nahkampf eins auf die Mütze.
 - * Perception (Wahrnehmung): Wird momentan nur für Skill Tests und beim Sichern benutzt. Falls der Sichernde einen höheren Wert als der Angreifer besitzt, darf er zuerst feuern.
- * Features: Hier können einige besondere Einstellungen vorgenommen werden.

- * Mobile (beweglich): Nur bewegliche Einheiten können auf der Karte herumlaufen. Falls ihnen keine anderen Anweisungen erteilt werden, wandern sie ziellos in der Gegend herum, anstatt einfach nur heruzustehen.
- * Invisibility (Unsichtbarkeit): Die einzige Möglichkeit, unsichtbare Einheiten aufzuspüren, sind Infrarotscanner (Thermal Scanners). Computerspieler können sich nicht gegen unsichtbare Einheiten verteidigen!
- * IR Signature (Wärmeabstrahlung): Gibt an, ob der Charakter von Infrarotscannern entdeckt wird.
- * Regeneration: Einheiten mit dieser Eigenschaft erhalten jede Runde einen HP zurück, falls sie verwundet wurden.

- * Talk: Die Standardantwort des Charakters, wenn jemand versucht, mit ihm zu reden. Kann während des Spiels mit dem Ereignis New Talk geändert werden. Wird hier nichts eingestellt, gibt TaskForce beim Versuch, ein Gespräch einzuleiten, die Meldung "Du erhältst keine Antwort" aus. Natürlich funktioniert das ganze nur, wenn die angesprochene Einheit bei Bewusstsein ist.

- * Image: Die Grafik, die von dieser Einheit benutzt werden soll.

- * Task: Hier können den Einheiten der Computerspieler einige einfache Befehle erteilt werden. Einheiten ohne spezielle Befehle laufen ziellos durch die Landschaft, bis sie auf einen Gegner treffen.

Ein Befehl der Priorität 'Standard' kann jederzeit vom Computer widerrufen werden, wenn er anderer Ansicht über taktisch günstige Züge ist. Befehle hoher Priorität dagegen haben immer Vorrang gegenüber den Überlegungen des Computers. In einigen Situationen kann dies zu ineffektiven Zügen führen.

Dann können noch bis zu acht Gegenstände ins Inventar der Einheit gepackt werden, wobei die Prozedur im Prinzip der gleiche, die unter Objekterschaffung beschrieben wird. Zu beachten ist, dass eine Einheit maximal ein Gewicht von Stärke mal vier tragen kann. Der Editor meldet sich, wenn dieses Limit überschritten wird. Das Checkbox-Gadget hinter jedem Gegenstand gibt an, ob man das betreffende Objekt fallen lassen kann. Dies ist besonders nützlich, wenn man verhindern möchte, dass der Spieler an bestimmte Gegenstände herankommt, obwohl der Computer sie benutzt, da sie auch dann nicht erscheinen, wenn die Einheit getötet wird.

In TaskForce kann mit der Taste 'n' die jeweils nächste Einheit aktiviert werden. Deshalb kann im Einheitenfenster die Reihenfolge der Charaktere so eingestellt werden, dass nah beieinanderstehende Einheiten auch nacheinander aktiviert werden.

Der Menüpunkt Unit Names im Edit-Menü ermöglicht es, die Namen aller Einheiten zu verändern. Diese Funktion ist besonders für Übersetzer interessant.

1.9 In Feindesland...

Wenn du selbst Missionen erstellst, kann es wichtig sein, zu wissen, welche Aktionen der Computerspieler ausführt oder eben nicht, so dass man seine Züge voraussagen und ihn nötigenfalls lenken kann.

Der Computerspieler benutzt keinerlei Ereignisse (mit Ausnahme von Locked Door) und löst auch keine aus, wenn er z.B. eine Tür öffnet, auf der eines plaziert ist. Die einzigen Missionsziele, die zu gebrauchen sind, sind Kill und Survive in soweit, als dass der Computer die Punkte bekommt, wenn die Bedingungen erfüllt sind. Dadurch ändert sich aber nichts an seiner Spielweise. Mit Hilfe des 'Goto'-Befehles kann auch das Ziel Coords benutzt werden.

Der Computerspieler sollte aus den oben genannten Gründen eher als Hindernis eingesetzt werden als als gleichwertiger Gegner mit eigenen Zielen.

Die Einheiten des Computers benutzen Feuer- und Nahkampfwaffen, aber keine Granaten. Falls sie Ersatzmunition bei sich tragen, laden sie ihre Schusswaffen nach. Falls nicht, suchen sie in ihrer Ausrüstung nach anderen, tödlicheren Waffen und benutzen diese. Dabei haben natürlich Feuerwaffen Vorrang vor Nahkampfwaffen.

Computereinheiten benutzen Verbandskästen, wenn sie glauben, sie könnten sie gebrauchen, aber sie öffnen keine verschlossene Türen, selbst wenn sie den passenden Schlüssel bei sich tragen, und sie nehmen auch keine herumliegenden Gegenstände auf.

1.10 Befehle für den Computer-Spieler

Verfügbare Kommandos sind:

- * Goto: Die Einheit wird versuchen, die Zielkoordinaten zu erreichen. Falls unterwegs Feinde auftauchen, wird sie versuchen, diese zuerst auszuschalten, und dann ihren Weg fortsetzen.
- * Goto (strict): Dieser Befehl ähnelt dem Goto-Kommando, aber im Unterschied dazu ignoriert die Einheit Freund und Feind und läuft auf dem schnellsten Weg zum Ziel. Dies ist außerdem der einzige zulässige Befehl für Einheiten des neutralen Computers.
- * Patrol: Die Einheit pendelt ständig zwischen zwei Wegpunkten und greift auftauchende Feinde an.
- * Sentry: Die Einheit bewegt sich nicht, greift aber Feinde in Sicht- und Reichweite der Waffe an.

1.11 Wo sind die Waffen?

Die Taste 'i' öffnet das Objektfenster. Es enthält eine Liste aller Gegenstände der Mission, die nicht von Einheiten getragen werden.

Hier können Objekte hinzugefügt, geändert oder gelöscht werden.

Eine Liste der Gegenstände und ihrer Eigenschaften kann im Anhang gefunden werden.

1.12 Was ist hier los?

Ereignisse (oder Events) sind, wie der Name schon sagt, Ereignisse, die im Laufe einer Mission eintreten oder auch nicht. Alle Ereignisse müssen von einer Einheit betätigt werden, um sie auszulösen.

Ein Beispiel für ein Ereignis ist z.B. eine Falle, die zuschnappt, wenn eine Kiste durchsucht wird.

Grundsätzlich ähnelt die Erschaffung von Ereignissen der von Objekten. Der einzige Unterschied sind die unterschiedlichen Eingaben, die jeweils von Ereignis zu Ereignis unterschiedlich sind. Genauere Informationen dazu gibt es im Anhang.

Um die Reihenfolge zu bestimmen, in der mehrere Ereignisse auf demselben Feld ausgeführt werden, können sie in der Liste nach oben oder unten verschoben werden. Ereignisse, die weiter oben stehen, werden dabei immer zuerst ausgeführt. Neue Ereignisse werden immer an den Anfang der Liste gesetzt.

Für die meisten Ereignisse können noch sogenannte Flags angegeben werden, um sie nur unter bestimmten Bedingungen auslösen zu können.

Wenn ein neues Ereignis erstellt wird, wird es automatisch initialisiert. Die Werte, die dabei angenommen werden, sollen Abstürze des Hauptprogramms bei Fehlern verhindern, aber sie können durchaus nicht erlaubt sein (z.B. Verstärkung in Wände setzen).

1.13 Was soll ich tun?

Mit den Missionszielen (Objectives) wird definiert, für welche Aktionen welcher Spieler wie viele Punkte erhält. Sobald ein Spieler 100 Punkte erreicht, gilt der Einsatz als abgeschlossen. Ein Spieler kann durch das Erfüllen bestimmter Bedingungen auch wieder Punkte verlieren, der Punktestand kann aber nie unter -100 sinken.

Jedes Missionsziel gilt nur für einen der Spieler, so dass für die beiden Parteien grundsätzlich verschiedene Aufgaben gestellt werden können.

Für jedes Ziel kann ein Text angegeben werden, der angezeigt wird, wenn es erfüllt wird.

Ähnlich wie bei vielen Ereignissen können auch für die Ziele Flags gesetzt werden. Allerdings werden sie hier anders benutzt. Während Ereignis-Flags bestimmen, ob ein Ereignis ausgeführt werden

kann, werden die Ziel-Flags dazu benutzt, die globalen Benutzer-Flags zu verändern. Alle Flags, die bei einem Ziel gesetzt sind, werden bei dessen Erfüllung auch in den globalen Flags gesetzt.

Im Normalfall sollte es natürlich beiden Spielern möglich sein, die 100 Punkte zu erreichen.

In vielen Mission wird es ein Ziel geben, das den Einsatz automatisch beendet, wenn alle Einheiten des gegnerischen Teams vernichtet sind. In einer Ein-Spieler-Mission ist dies für den Computer nicht nötig, da die Mission endet, wenn alle Spieler-Einheiten getötet wurden.

Die Erstellung eines Missionsziels gleicht der Ereignis-Erstellung, lediglich die Werte und ihre Bedeutung sind andere (s. Anhang).

Ob die Bedingungen für ein Missionsziel erfüllt sind, wird bei vielen Zielen erst am Ende der Runde überprüft.

Wenn ein neues Missionsziel erstellt wird, wird es automatisch initialisiert. Die Werte, die dabei angenommen werden, sollen Abstürze des Hauptprogramms bei Fehlern verhindern, aber sie können durchaus nicht erlaubt oder unsinnig sein.

1.14 Dies und das

Mit Hilfe des Menüpunktes Settings aus dem Edit-Menü können folgende Einstellungen vorgenommen werden.

Flags

TaskForce stellt dem Erschaffer einer Mission acht Flags zur Verfügung, die dazu genutzt werden können, einzelne Ereignisse ein- oder auszuschalten. Immer, wenn ein Ereignis ausgelöst wird, werden die Ereignis-Flags mit den globalen Benutzer-Flags verglichen. Wenn alle Flags, die beim Ereignis gesetzt wurden, auch in den Benutzer-Flags gesetzt sind, wird das Ereignis ausgeführt, ansonsten "schläft" es so lange, bis die entsprechenden Flags gesetzt werden. Bei einigen Ereignissen lassen sich keine Flags einstellen. Sie werden immer ausgeführt.

Die Zustand der Flags beim Start einer Mission kann mit dem Editor festgelegt werden. Während des Spiels kann dieser mit dem Ereignis Set Flag oder durch das Erfüllen von Missionszielen geändert werden.

Texte

Dies sind zwei benutzerdefinierte Texte, die automatisch beim Beenden einer Mission angezeigt werden. In einer Zwei-Spieler-Mission wird der erste Text dem Gewinner, der zweite dem Verlierer gezeigt, bei einer Ein-Spieler-Mission bekommt der Spieler den ersten bei Erfolg, den zweiten bei Misserfolg zu Gesicht.

Turn Limit (Zugbegrenzung)

Für jede Mission kann auch eine Zugbegrenzung angegeben werden. In diesem Fall endet das Spiel spätestens nach der eingestellten Runde,

wenn bis dahin niemand die 100 Punkte erreicht hat.

1.15 Liste der Gegenstände

Name	Stufe	Ladungen maximal	Reichweite	Genauigkeit	Gewicht
Akobe Shotgun	10	6	7	7	5
Armour Jacket	2	1	-	-	6
Armour Vest	1	1	-	-	4
Bersen Guardian	8	8	8	7	3
Blue Keycard	-	1	-	-	1
Camouflage Armour	2	1	-	-	6
Crowbar	3	1	-	4	4
Crystal Roamer SE	14	4	6	7	6
Data Disk	-	1	-	-	1
F&W Headhunter	9	8	7	7	3
Green Keycard	-	1	-	-	1
Grenade	30	5	-	2	2
Grenade Launcher	30	3	15	4	8
Knife	4	5	-	4	1
Medkit	-	30	-	-	4
Pistol Clip	-	20	-	-	1
Plastic Explosive	30	0	-	-	3
Radio Transmitter	-	10	-	-	2
Red Keycard	-	1	-	-	1
Rifle Ammo	-	10	-	-	2
Rostow A107	12	15	12	6	5
Security Armour	3	1	-	-	8
Shotgun Shells	-	15	-	-	2
SMG Rounds	-	20	-	-	2
Steroids	-	10	-	-	1
Teeth	6	1	-	5	0
Thermal Scanner	6	1	6	-	3
Toolkit	-	1	-	-	6
Vaeder M42a	18	2	20	10	6
Yellow Keycard	-	1	-	-	1

1.16 Liste der Ereignisse

Change Alignment	(Neues Team)
Change Tile	(Neuer Feldtyp)
Explosion	(Explosion)
Find Item	(Objekt finden)
Give Orders	(Befehl erteilen)
Lock Door	(Tür verschließen)
Message	(Nachricht anzeigen)
Move Tile Horiz	(Feld horizontal bewegen)
Move Tile Vert	(Feld vertikal bewegen)
New Talk	(Neue Gesprächsantwort)
Play Sound	(Soundeffekt abspielen)
Reinforcements	(Verstärkung)

Remove Events	(Ereignisse entfernen)
Score	(Punkte erhöhen)
Set Flags	(Flags ändern)
Set Time Limit	(Zugbegrenzung ändern)
Teleport	(Teleportieren)

1.17 Change Alignment

Mit diesem Ereignis können Einheiten einem neuen Team zugewiesen werden. Dies ist nicht dazu gedacht, Charaktere zwischen Spieler 1 und Spieler 2 zu tauschen, sondern bislang neutrale Charaktere einem der Spieler-Teams hinzuzufügen. Auf diese Weise können z.B. Geiseln befreit werden.

Location ist die Position des Ereignisses auf der Karte.

Access ermöglicht es, das Auslösen des Ereignisses auf eine der beiden Parteien zu beschränken. Normalerweise können alle Ereignisse von beiden Teams ausgelöst werden (solange beide von menschlichen Spielern geführt werden).

Wenn allerdings Team 1 die Aufgabe hat, eine Geisel zu befreien, Team 2 genau dieses verhindern soll und die Geisel sich beim Öffnen der Zellentür Team 1 anschließt, kann es passieren, dass, wenn nämlich ein Mitglied von Team 2 die Tür öffnet, sich die Geisel Team 1 anschließt, ohne dass dieses überhaupt weiß, wo sie sich befindet. Diese Situation lässt sich verhindern, indem das Ereignis auf Team 1 beschränkt wird.

1.18 Change Tile

Mit Change Tile kann irgendein Feld der Karte in ein beliebiges anderes Feld umgewandelt werden.

So können z.B. Geheimtüren sich öffnen, wenn ein Schalter gedrückt wird, Brücken zusammenstrützen, wenn jemand sich am Computer zu schaffen macht usw.

Wenn das zu ändernde Feld von einer Einheit besetzt ist, das neue Feld aber nicht betretbar ist (z.B. eine Wand oder Wasser), wird die Einheit getötet.

Unter Operation stehen drei Modi zur Auswahl:

1. Das Ereignis funktioniert immer. Jedesmal, wenn es ausgelöst wird, ändert sich das betroffene Feld.
2. Das Ereignis funktioniert immer, aber nach jeder Operation wird das alte Feld mit dem neuen getauscht, d.h. beim nächsten Aktivieren verwandelt sich das Feld zurück. Türen arbeiten z.B. nach diesem Prinzip.
3. Das Ereignis funktioniert nur n-mal.

Für Türen und Schalter muss kein solches Ereignis erstellt werden.

1.19 Explosion

Dieses Ereignis erzeugt eine Explosion variabler Stärke an der angegebenen Stelle.

Der Standardwert für Power wie er auch von Plastiksprengstoff benutzt wird ist 30.

Hot Spot bezeichnet die Stelle, an der die Explosion stattfinden soll.

1.20 Find Item

Mit Hilfe dieses Ereignisses können während einer Mission neue Gegenstände erschaffen werden. So kann beispielsweise etwas in einer Kiste versteckt werden.

Einige Behälter wie z.B. Kisten können zerstört werden. Bei diesem Ereignis lässt sich einstellen, ob in diesem Fall der Gegenstand ebenfalls verloren gehen oder trotzdem erschaffen und auf den Boden gelegt werden soll.

Wenn das Ereignis aktiviert wird, muss der Charakter einen Wahrnehmungstest bestehen, um das Objekt zu finden. Falls eine zufällige Zahl zwischen 1 und 11 größer ist als seine Wahrnehmung, entgeht es ihm.

Es kann zusätzlich noch ein Modifikator angegeben werden, der zu der Zufallszahl addiert wird, bevor das Ergebnis ermittelt wird. Ein Modifikator von +10 macht es unmöglich, das Objekt zu finden, ein Modifikator von -10 hingegen garantiert den Erfolg.

1.21 Give Orders

Über dieses Ereignis können den Einheiten der Computerspieler neue Befehle erteilt werden. Die meisten der Standard-Befehle können hier benutzt werden.

Die Priorität bestimmt, ob ein Befehl tatsächlich ausgeführt wird. Kommandos von hoher oder Standard-Priorität werden immer erteilt, wobei letztere vom Computer auch wieder geändert werden können. Befehle niedriger Dringlichkeitsstufe werden nur dann ausgeführt, wenn der betreffenden Einheit zur Zeit keine anderen Aufgaben zugewiesen sind.

1.22 Lock Door

Mit Hilfe dieses Ereignisses lassen sich Türen verschließen, so dass sie nicht wie üblich geöffnet werden können. Zunächst gibt es drei Möglichkeiten:

1. Die Tür ist vollständig blockiert. Nichts und niemand kann sie öffnen.
2. Es wird ein Schlüssel benötigt.
3. wie 1., aber nur für Einheiten, die vom Computer gesteuert werden. Sobald die Tür einmal geöffnet wurde, wird das Computerschloss entfernt.

Wenn ein Schlüssel nötig ist, gibt es drei weitere Optionen:

1. Die Tür kann nur von jemandem geöffnet oder geschlossen werden, der den richtigen Schlüssel besitzt.
2. Der Schlüssel ist nur für die erste Operation notwendig. Danach kann die Tür von jeder Einheit betätigt werden.
3. Selbst mit Schlüssel kann die Tür nur ein einziges Mal betätigt werden. Danach ist sie vollständig blockiert.

Pro Feld darf nur ein Ereignis dieses Typs gesetzt werden.

1.23 Message

Mit Message können benutzerdefinierte Texte angezeigt werden.

Dazu muss zuerst eine Textdatei erstellt werden, die alle Texte enthält, die in der Mission genutzt werden sollen. Die Datei muss dabei die folgende Struktur haben:

```
<--- Start des Beispiels --->
# <- Dieses Zeichen markiert eine neue Nachricht.
Das ist meine erste Nachricht.
# Neue Nachricht. Diese Zeile kann für Kommentare benutzt werden.
Dies ist meine zweite Nachricht.
Und das gehört auch noch zu meiner zweiten Nachricht.
Und dies ist die dritte Zeile.
# Dritte Nachricht
Viel Spaß!
<--- Ende des Beispiels --->
```

Ein einzelner Text darf nicht länger als 1000 Zeichen einschließlich Zeilenumbrüche sein. Falls der Text in der Textbox angezeigt werden soll, darf er nicht länger als 35 Zeichen sein und keine Umbrüche enthalten. Eine Zeile einer Nachricht, die in einem Requester gezeigt wird, sollte nicht länger als etwa 60 Zeichen sein. Alle Texte zusammen können maximal eine Größe von 30000 Zeichen haben.

Die Kommentarzeilen dürfen nicht länger als 100 Zeichen sein.

Diese Datei muss nun über den Menüpunkt Import texts im Project-Menü eingebunden werden. Jetzt sollten die Texte zur Verfügung stehen. Nachrichten mit Zeilenumbrüchen können in den Listengadgets etwas seltsam aussehen, werden aber im Spiel korrekt dargestellt.

1.24 Move Tile

Mit Hilfe von Move Tile lassen sich Spielereien wie Flöße oder sich bewegende Plattformen realisieren. Wenn das Ereignis aktiviert wird, bewegt sich das ausgewählte Feld in horizontaler oder vertikaler Richtung bis zu seinem Ziel. Einheiten, Gegenstände und Ereignisse auf der Plattform werden mittransportiert. Wenn das Ereignis zum nächsten Mal aktiviert wird, bewegt sie sich wieder zurück zu ihrem Ursprungsort.

Wenn eine einzige Plattform von zwei oder mehr Ereignissen gesteuert wird, muss das Feld, das die Plattform ersetzt, am Start- und Zielpunkt die gleiche sein.

Die Plattform kann nur Felder anlaufen, die nicht von Einheiten betreten werden können, und auch das Feld, das die Plattform ersetzt muss ein solches sein.

1.25 New Talk

Mit diesem Ereignis kann während einer Mission der Gesprächsstoff eines Charakters geändert werden.

1.26 Play Sound

Mit diesem Ereignis können die internen Soundeffekte abgespielt werden.

1.27 Reinforcements

Mit Reinforcements kann einem Team im Laufe einer Mission Verstärkung geschickt werden.

Einheiten, die als Verstärkung eingesetzt werden sollen, müssen als Team entsprechend Reinforcement eingestellt haben.

Wenn das Feld, auf dem die Einheit eigentlich erscheinen sollte, besetzt ist, werden alle direkt angrenzenden Felder überprüft. Wenn dort ein freies begehbares Feld gefunden wird, wird die Einheit dort plaziert. Andernfalls fällt die Verstärkung aus!

1.28 Remove Events

Remove Events entfernt von einem bestimmten Feld alle Ereignisse oder nur Ereignisse eines bestimmten Typs.

Das Zielfeld muss ein anderes sein als das, auf dem sich das Remove Events-Ereignis befindet.

1.29 Score

Score ist eine Mischung aus einem Ereignis und einem Missionsziel. Hiermit können auch für das Aktivieren bestimmter Gerätschaften oder Ereignisse Punkte vergeben werden.

Der angegebene Spieler erhält die Punkte, wenn eine seiner Einheiten das entsprechende Feld betätigt.

1.30 Set Flag

Mit diesem Ereignis lässt sich der Zustand der Benutzer-Flags ändern.

1.31 Teleport

Teleport erlaubt es, Einheiten von einem Ort auf der Karte zu einem anderen zu transportieren.

Beim Transport können Probleme auftreten. Beispielsweise kann das Zielfeld bereits besetzt sein. In diesem Fall wird der Teleport-Vorgang entweder abgebrochen oder die beiden Einheiten tauschen die Plätze.

Mit Hilfe dieses Ereignisses lassen sich Einheiten auch ganz von der Karte entfernen. In diesem Fall darf aber das Missionsziel Kill nicht gleichzeitig auf Gruppen oder ganze Teams angewandt werden.

1.32 Set Time Limit

Hiermit lässt sich auch während einer Mission die Zugbegrenzung ändern oder erst eine Zugbegrenzung einführen bzw. eine bestehende aufheben.

Dieses Ereignis sollte möglichst nur in Ein-Spieler-Missionen benutzt werden, da nur der auslösende Spieler über die Änderung der Zugbegrenzung informiert wird.

1.33 Liste der Missionsziele

Coords (Koordinaten)
Download (Download)
Escape (Flucht)
Get Item (Objekt holen)
Kill (Liquidierung)
Repair (Reparieren)
Survival (Überleben)
Tile Type (Feld setzen)

1.34 Coords

Die Punkte für dieses Ziel werden verteilt, wenn eine Einheit des Teams am Ende der Runde auf den angegebenen Koordinaten steht.

Es ist auch möglich, eine bestimmte Einheit festzulegen, die dort ankommen muss.

1.35 Download

In diesem Fall gibt es Punkte, wenn ein Charakter eine Datendiskette mit dem ausgewählten Computer benutzt.

1.36 Escape

Die Punkte für dieses Ziel werden verteilt, wenn die gewählte Einheit den Einsatz mittels eines Teleporters verlässt.

Alternativ kann auch ein Objekttyp spezifiziert werden. In diesem Fall muss ein Mitglied des Teams ein Objekt dieses Typs bei sich tragen, um die Punkte zu erhalten.

1.37 Get Item

Die Punkte für dieses Ereignis erhält der Spieler, wenn er die angegebene Menge eines bestimmten Gegenstandes zum ausgewählten Feld bringt und dort fallenlässt. Die Gegenstände werden dann von der Karte entfernt.

1.38 Kill

Punkte gibt es bei diesem Ziel, wenn die angegebene einzelne Einheit, eine spezielle Gruppe oder ein ganzes Team vernichtet ist.

Wenn eine Gruppe gewählt wurde, so wird diese über die ID ihrer Mitglieder definiert, d.h. alle Mitglieder dieser Gruppe müssen dieselbe ID besitzen.

Wenn gleichzeitig Teleporter benutzt werden, mit denen die Karte verlassen werden kann, dürfen keine Gruppen oder Teams als Ziele angegeben werden.

1.39 Repair

Hier gibt es Punkte, wenn eine Einheit Werkzeug auf das ausgewählte "defekte" Objekt anwendet.

1.40 Survival

In diesem Fall gibt es Punkte, wenn die gewählte Einheit in der eingestellten Runde noch lebt.

1.41 Tile Type

Punkte für dieses Zeil gibt es, wenn das ausgewählte Feld dem gewählten Typ entspricht. Dies könnte eine Kiste sein, die zerstört werden muss, eine Tür, die man öffnen muss oder ein Geheimgang, den man erst entdecken muss.

1.42 Kontakt

Falls du irgendwelche Fehler findest, Ideen für Verbesserungen hast oder mir einfach nur sagen willst, wie dir TaskForce gefällt, ich bin unter der folgenden Adresse zu erreichen:

Jens Granseuer
Junkermanns Weg 7
59071 Hamm
Deutschland

E-Mail: jensgr@gmx.net

Falls du selbst Missionen für TaskForce erstellst, fände ich es nett, wenn du mir diese zuschicken würdest.

Viel Spaß!