

TaskForce

Copyright © 1999 Jens Granseuer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> TaskForce		
<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	TaskForce	1
1.1	TaskForce Instrukcja Gracza	1
1.2	Czym jest TaskForce?	1
1.3	Dystrybucja i deklaracja	1
1.4	Wymagania	2
1.5	Instalacja	2
1.6	Jak graê	2
1.7	Informacje o jednostkach	4
1.8	Poziom trudnoœci	5
1.9	Wybrane pozycje	5
1.10	Credits	6
1.11	Once upon a time...	6
1.12	Kontakt	9

Chapter 1

TaskForce

1.1 TaskForce Instrukcja Gracza

TaskForce
©1997-1999 Jens Granseuer

Zawartość

Wprowadzenie
Dystrybucja
Wymagania
Instalacja

Jak grać

Historia
Autorzy
Kontakt

1.2 Czym jest TaskForce?

TaskForce jest grą strategiczną w stylu Laser Squad, Act of War, lub Jagged Alliance. Jeżeli nie znasz żadnej z nich, wyobraź sobie gromadę komandosów uzbrojonych po zęby i buszujących po wrogim terytorium.

W TaskForce bierzesz dowództwo nad grupą żołnierzy i próbujesz jak najlepiej wypełnić zadania dane ci przez twojego mądrego pracodawcę. Twoim przeciwnikiem będzie albo komputer, albo inny gracz, lub nawet czas sam w sobie.

Unikalną cechą TaskForce jest edytor misji załączony w archiwum. Dzięki niemu będziesz mógł edytować swoje własne mapy i cele do osiągnięcia.

1.3 Dystrybucja i deklaracja

TaskForce jest Mailware. Jeœli lubisz tã grã powinieneœ wysłaæ mi krótkã informacjã, albo przez email albo przez snail mail. Powinieneœ u¿ywaæ i kopiowaæ TaskForce caêkowicie za darmo. Zastrzegam sobie Copyright'a na wszystkie pliki w tym archiwum, oczywiœcie poza cudzymi poziomami!

TaskForce nie powinno byæ rozpowszechniane w celach komercyjnych i nie mo¿na dokonywaæ œadnych zmian w archiwum!

DEKLARACJA:

U¿YWASZ TEGO PROGRAMU WYÊACZNIE NA SWOJE RYZYKO. AUTOR NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOœCI ZA œADNE SZKODY WYRZãDZONE PRZEZ TEN PROGRAM LUB DOÊãCZONE PLIKI.

Program u¿ywa biblioteki Reqtools.library autorstwa:
©1991-1994 Nico François, 1995-1997 Magnus Holmgren.

TaskForce i wszystkie doêãczone pliki: ©1997-1999 Jens Granseuer.

1.4 Wymagania

Aby uruchomiæ TaskForce potrzebujesz

- Amigi z Kickstartem 2.04 lub wyœszym.
- reqtools.library V38 lub nowsza musi byæ zainstalowana. Biblioteka nie jest zaêãczona w archiwum.
- amigaguide.library opcjonalnie, ale wymagana do wyœwietlania celów w misjach.

1.5 Instalacja

Aby zainstalowaæ TaskForce na dysku twardym, po prostu uruchom skrypt instalacyjny doêãczony w tym archiwum.

Jeœli uruchamiasz po raz pierwszy TaskForce (lub edytor) bãdziesz musiaê wybraæ tryb ekranu. To ustawienie bãdzie zachowane w pliku TaskForce.prefs w katalogu z danymi. Jeœli chcesz póúniej zmieniæ ustawienie skasuj ten plik i uruchom program ponownie.

1.6 Jak graæ

Na ekranie z ustawieniami mo¿esz wpisaæ imiona i nazwiska graczy oraz wybraæ preferowany przez ciebie stopieñ trudnoœci i misjã, w którã chcesz graæ. Przed rozpoczãciem gry powinieneœ przeczytaæ o celach, które masz osiãgnãæ.

"Ptaszek" lub krzy¿yk przy gadãcie z nazwã dru¿yny wskazuje czy ma ona byæ kontrolowana przez gracza czy przez komputer. Po zaakceptowaniu ustawieñ znajdziesz siã na terenie gry.

Poza mapą terenu znajdują się inne pomocne dane. Lista wszystkich żołnierzy, którymi dowodzisz – kolor nazwiska mówi nam o aktualnym stanie zdrowia żołnierza. Czarny mówi nam że wszystko jest tak jak trzeba, jasno-niebieski mówi o lekkiej ranie, żółty o stanie krytycznym a czerwony o tym, że żołdak jest nieprzytomny. Ranne jednostki mają obniżone swoje AP (Punkty Ruchu) o 20% a krytycznie ranne o 40%. Mały obszar poniżej zawiera dokładne informacje o danej jednostce, jak siła uderzenia czy bron.

Poniżej tej tabelki z danymi znajduje się mała mapa terenu działania i kilka przycisków. Naciśnięcie LMB w jakimś punkcie tej mapy przemieści cię na ten obszar. Wszyscy żołnierze pod twoją kontrolą są reprezentowani żółtym kolorem, podczas gdy jednostki wrogie lub neutralne kolorem czerwonym. Lepiej sprawdź czy atakowana jednostka na pewno jest wroga!

Na dole ekranu wyświetlane są ważne informacje.

Twoje jednostki są kontrolowane przez klawiaturę, mysz lub oba jednocześnie. Aby coś żołdakowi nakazać, musi być on wybrany – otoczony czerwoną ramką. Jeżeli chcesz aby żołnierz przestał być wybrany, naciśnij spację lub LMB na nim. Tą samą metodą możesz go wybrać ponownie.

Większość z czynności wymaga Action Points – AP (Punkty Ruchu). Jeżeli jednostka nie ma już AP, nie może niczego zrobić. AP są regenerowane na początku każdej tury.

Żeby przemieścić jednostkę używa się klawiatury numerycznej lub myszy. Naciśnij LMB na polu, na które ma się udać aktualnie wybrana jednostka. Jednostka automatycznie przestanie się poruszać, jeżeli napotka na zamknięte drzwi lub wrogie jednostki. Ruch kosztuje 1AP za każde pole.

Naciśnięcie 'i' lub pierwszego gadżetu przy mapie pokaże ci zawartość plecaka. Możesz odrzucać i podnosić przedmioty, badać nowe znalezione przedmioty lub ich używać. Niektóre pozycje jednak nie mogą być używane spod poziomu tego ekranu. Ponadto możesz tutaj zmienić broń czy pancerz. Pod informacjami o jednostce są małe ikonki – specjalna charakterystyka (niewidzialność i regeneracja)

Jeżeli masz broń ustawioną jako broń aktywną (żołdak ma ją w ręce), możesz strzelić z niej naciskając 's' lub drugi od góry gadżet. Wskaźnik myszy zamieni się na celownik, który ty masz umieścić na celu i nacisnąć '5' lub LMB, co spowoduje oddanie strzału. (koszt: 2 AP)

Niektóre obiekty mogą być używane (na przykład drzwi lub komputery). Tą samą opcję możemy używać gdy chcemy powiedzieć coś do innej jednostki. ('o' lub trzeci przycisk, koszt: 2 AP).

Niektóre pozycje mają specjalne możliwości. Zazwyczaj ich się po prostu używa ('u' lub czwarty przycisk, koszt: 2 AP). Nie jest to możliwe, gdy aktualnie widoczny jest ekran zawartości plecaka. Jednakże ekran ten jest czasem jedyną drogą do użycia niektórych przedmiotów takich jak np. Apteczki na aktywnych jednostkach. Używane pozycje na ekranie zawartości plecaka zawsze zawsze będą się odnosiły do aktywnej jednostki.

Ostatni przycisk lub 'e' zakończy daną turę.

Wszystkie akcje mogą być także wybrane z menu ekranu.

Są dwie drogi do rozpoczęcia walki wręcz. Możesz iść prosto na przeciwnika lub stojąc na sąsiednim polu nacisnąć 'a' (2 AP).

Jeśli spodziewasz się być atakowanym możesz nakazać swojemu żołnierzowi pełnić rolę - 'g'. Spowoduje to, że gdy zaistnieje taka potrzeba to otworzy ogień do przeciwnika w jego turze. Aby nakazać rolę żołnierzowi musi on posiadać co najmniej 4 AP. Ta decyzja jest ostateczna, to znaczy, że wszystkie jego AP zostaną wyczyszczone i nie można ich przywrócić aż do początku następnej tury. Jeśli ktoś strzeli do niego, odpowie ogniem, lecz jeśli ma większą percepcję od atakującego, strzeli pierwszy! Warta niestety nic nie pomoże przeciwko rzucanym broniom.

Jeśli nie jesteś w trybie ruchu i nacisniesz '?' to uzyskasz trochę informacji o jednostce znajdującej się pod kursorem.

Kliknięcie myszą na jednej z jednostek na ich liście spowoduje aktywację danej jednostki i jeśli będzie to konieczne, wycentruje widoczny teren gry na niej. Jeśli podczas wybierania jednostki będziesz trzymał wciśnięty <SHIFT> możesz zmienić rozkazy danej jednostce. Możesz także wybierać swoje jednostki używając klawiszy funkcyjnych.

Misja jest uważana za ukończoną gdy jeden z graczy zdobędzie 100 punktów. Punkty są przyznawane (lub odbierane) przy osiągnięciu poszczególnych celów danej misji. Jeśli grasz przeciwko komputerowemu przeciwnikowi, misja jest uważana za totalną klęskę jeśli wszyscy twoi żołnierze zostaną zabici. Nie istnieje taka zasada w grze dwóch graczy.

1.7 Informacje o jednostkach

Wszystkie jednostki pod twoją kontrolą mają pewne wartości reprezentujące umiejętności i inne cechy danej jednostki. Te wartości decydują o wyniku w wielu sytuacjach gdy potrzebne są różne umiejętności.

Wszystkie wartości cech mają wartość od 1 (najgorszy) do 10 (najlepszy) i są wyświetlane na ekranie zawartości plecaka 'i'.

Siła mówi nam jak dużo dana postać potrafi udźwignąć~uzbrojenia i jak daleko potrafi wyrzucić jakiś przedmiot. Także ilość zadanych obrażeń w walce wręcz zależy od siły.

Celność jest wielkością, która decyduje o szansach na trafienie celu z broni palnej.

Walka wręcz jest podobna do celności, ale definiuje szanse na trafienie przeciwnika w walce wręcz.

Percepcja - ma dwa główne znaczenia w TaskForce. Pierwsze,

podczas misji jednostka będzie musiała przejść test percepcji. Wynik decyduje co się później stanie. Nie będziesz poinformowany kiedy ten test się odbywa ani o jego wynikach. Drugie, jeżeli jednostka jest atakowana podczas warty i ma większą percepcję od atakującego otworzy ogień jako pierwsza.

Jeżeli jednostka ma zero HP (Punkty Wytrzymałości) jeden dodatkowy punkt obrażeń będzie dodawany w każdej turze, i ewentualnie umrze jeżeli nie odzyska swoich straconych punktów.

1.8 Poziom trudności

W TaskForce są trzy różne poziomy trudności.

W łatwym trybie będziesz zawsze widział wszystkich swoich wrogów (oczywiście poza jednostkami niewidzialnymi). Ten tryb zabiera bardzo dużo z atrakcyjności gry i jest polecany wyłącznie dla początkujących! Tryb normalny jest standardowym ustawieniem.

W normalnym trybie będziesz widział przeciwników tylko na linii twojego wzroku. Nie będziesz wiedział co cię czeka za następnym rogiem. Zawsze powinieneś zapoznawać się z misjami w normalnym lub trudnym poziomie trudności i ustawić niższy stopień trudności gdy misja jest zbyt trudna dla ciebie.

Gracze trudnego poziomu cierpią na zakłócenia funkcjonowania ich oczu oraz zasięg ich percepcji jest ograniczony do 15 pól. Jak myślisz, jak się będzie grało na tym poziomie?

Ustawienia poziomu trudności dotyczą tylko drużyn graczy. Drużyny komputera zawsze grają na trudnym poziomie.

1.9 Wybrane pozycje

Niektóre pozycje w TaskForce mają specjalne zastosowania. Oto one:

- * kamouflaż: Kamouflaż robi jednostkę trudniejszą do trafienia, jeżeli porusza się po odpowiednim terenie.
- * łom: Łom może być oczywiście używany jako broń ręczna. Ale co ważne można go wykorzystywać do otwierania zamkniętych drzwi – jeżeli jednostka jest na tyle silna.
- * data disk: Data diski są wymagane aby odczytać/nagrać informacje z systemu komputerowego.
- * materiały wybuchowe: Złota i bardzo silna broń. Materiały wybuchowe muszą mieć ustawiony czas eksplozji przed użyciem. Jeżeli ich używasz jesteś pytany o czas do wybuchu. Czas jest podawany w turach, to znaczy że jeżeli ustawisz odliczanie na 1 to materiał wybuchnie tuż po ukończeniu przez ciebie tej tury, 2 – na końcu tury przeciwnika, 3 – na końcu twojej następnej tury itd. Raz ustawione materiały wybuchowe są automatycznie wyrzucane i całkowicie znikają po ich eksplozji.
- * klucze: Są wymagane do otwierania drzwi. Jeżeli masz przy

- sobie wymagany klucz i próbujesz otwierać drzwi, które go wymagają, zostanie on automatycznie użyty.
- * apteczka: Apteczki pozwalają na odzyskanie straconych HP. Nie jest możliwe odzyskanie wszystkich HP. Nie ważne jak dużo punktów HP przywracasz – apteczka może być użyta tylko raz.
 - * nadajnik radiowy: Nadajniki radiowe pozwalają na wezwanie wsparcia z powietrza. Samolot zanurkuje i zaatakuję wybrany cel, który może być gdziekolwiek na mapie! Bomby nie są tak silne jak granaty oraz nie będą zbyt pewnie ich celności, więc nie stój zbyt blisko. Nadajniki radiowe są limitowane tylko energią elektryczną.
 - * sterydy: Jeśli ich użyjesz to do końca danej tury jednostka będzie dysponować większą ilością AP.
 - * czujnik podczerwieni: Czujnik podczerwieni wykryje wszystkie "ciepłokrwiste" jednostki w ustalonym zasięgu.
 - * zestaw narzędzi: Zestaw narzędzi jest używany do naprawiania zepsutych obiektów.

1.10 Credits

Ludzie tu wymienieni poświęcali swój czas, pracę aby chronić i doprowadzić TaskForce do obecnej formy. Dziękuję wszystkim i pracujmy dalej.

Misje

Daniel Aufermann	-	Porwani
Pete Sutter	-	Beta Gleny I: Operation Babysitter

Tłumacze

Maciek Karpiuk (polski)

Sugestie, raporty o błędach itd.

Daniel Aufermann	Sebastian Bauer
Gaelan Griffin	Olaf Köbner
Robert Müller	Dave Sealey
Pete Sutter	

...i każdy, kto wysłał mi swój komentarz.

Jeśli chcesz wiedzieć więcej: kliknij.

1.11 Once upon a time...

The true history of TaskForce

This is for the eyes of those of you who always go straight down to the roots of things. Now, I think that should have been enough of a warning.

Actually, TaskForce started out as a test in November of 1997. The

days were getting shorter and I was expected to learn for my final exams next spring, so I had to do something, right? I had been at (serious) programming for exactly one year, and I thought it was time to know what I was up to so I needed some kind of a large project, a challenge. I settled on a game rather soon. There was simply no application I could think of that I was lacking - or I didn't have the knowledge of the Amiga internals (I'm still looking for a decent system monitor, for example. Scout's rather nice, but it's MUI...). I had picked up C from a book I had borrowed from the local library and gathered some Amiga specific information from examples I found on aminet and various other sources. A little later I even got my hands on a copy of an Amiga C book. Of course it was still about KS1.3 and I had already heard some indefinite rumours about version 3.1 of the OS. I didn't really matter, though, because the author of that book couldn't even tell the difference between MEMF_ANY and MEMF_CLEAR. I'm sure you can see when all those bugs began creeping in.

The fact that I was still working with the DICE freeware version was somewhat hindering. It only supported small code and small data, so I would have had to keep the executable down to 64k at maximum, and that would have been quite a problem if you take into account that the program is approximately twice that size now. Then vbcc appeared on aminet and the world was bright from then on...

Well, almost. The most difficult issue, it turned out, was the decision about what kind of game it should be. I'm very fond of role playing games, but I didn't have a particularly original idea for the story, so it had to be something else. (I still would like to do an rpg sometime, though.) Next was the notion to produce a SimCity clone, but this also didn't last very long. After that it was The Settlers and I had already started to draw graphics when I realized I'd have to make it turn based and there wouldn't be much left. Then there was Battle Isle. That was a great game. I still play it occasionally today. There wasn't too much to improve but nevertheless I had some ideas about it, so I set out to produce a "new" strategic.

I started drawing graphics again, and modified the already existing code from the Settlers engine to fit the new needs. When I was ready to display graphics I realized I didn't know how to mask bitmaps. I thought I had understood what I needed by reading some usenet threads, but it didn't work (I still don't know how to use BltTemplate() as someone suggested there)! The only way to work around this was to use square graphics. Battle Isle with "square hexes"? Nah! That wouldn't be what I wanted. I had to find something else again, but I was getting good at it (I had done it often enough, don't you think?) so it didn't take too long to come up with an Act of War clone. Act of War was a rather nice shareware game already, but its author stopped its development even before I could register, and it was still somewhat buggy and rather limited. So that was something to work on.

The first working title was TaskForce and it didn't really change very much afterwards. I coaxed Daniel to help me with the graphics as I had enough to do with the coding part. The exchange of those graphics wasn't quite as easy because he doesn't have an Amiga himself (there seems to be an awful lot of those people these days) and his

stupendous operating system kept altering the colours again and again. He usually had to rework them on my computer.

The first "outsider" to ever get to know TaskForce was Robert. I had been playing his games JdL and Silver for quite some time, and he had talked me into writing a character editor for the latter before I had started on TaskForce. I did it because I didn't have anything better to do, and some time after I had taken up work on my own project he also proposed that I take over the development of Silver. I believe it's really got a lot of potential but I had my own baby now so I turned down the offer. Of course he wanted to see my project then and so I sent him a beta version. This turned out to be a mistake. Robert has ever since come up with lots of ideas for improvements (exorbitantly silly for the most part) and bug reports which usually keep me from sleeping. Anyway, sometimes he seems to have flashes of insight, I'll grant you, so it's usually not a good idea to discard his mails on the first glance. And besides, he's one of the few betatesters who can run Enforcer...

Finally, on 6th March, 1998, I thought myself ready for the first public release on aminet. The release date had been delayed for a number of times because everytime I was going to do a last check before uploading I discovered another bug. This first official version was released mainly for reasons of probing the support for such a game out on aminet. I wanted to know whether it was worth all the time I put in, whether anyone apart from myself was ever going to play it. During the next week or so everything went the usual course, but then there were the first reactions to the game. Among the first to answer was Gaelan, who has ever since read me bedtime stories from the RKM's and has helped me surmount some technical problems I couldn't get by myself. Sometimes I strongly suspect he breeds bugs, though. He was also the first who dared to openly insult me. He actually claimed that my shotgun shells looked like beer bottles! Imagine! (Open to a suggestion? Why don't you do the graphics? That would be less work for Daniel and me, people would be laughing about you, and you had reasons to insult yourself - or TaskForce might really look better, if nothing else. Just for a change...)

About April I got a message telling me that TaskForce generated tons of Enforcer hits. That was somewhat strange because none of the betatesters had reported on this. A little bit of investigation revealed that this only happened when mapping the display to a CyberGraphX screen with a resolution of 1024 x 768 pixels. Argghhh! What had I done to deserve this? Nevertheless I set out to fix this if possible without being able to check it myself. Ultimately, the goal was to let the player choose the desired screen mode anyway, so I could as well start on this.

Anyway, during the first months I got a lot more mails than I had expected. Even more surprising was that most of their writers pretended to like the game (though there were few who didn't have at least one bug for me). That's probably because those who don't like it don't bother to tell me about it, either. Whatever the reason, to me it sounds better this way.

Somewhen in late 1998 I received a lonely mail demanding localization. It was the first to come up with that, so I replied, "No, that's not

neccessary. There's not too much text in TaskForce, most of it stems from the missions themselves. Besides, noone else requested translated versions." Well, not yet, anyway. I don't know what happened then. Perhaps it was just a matter of mobilizing connections, perhaps it was just pure chance, or a joke of the universe. During the next three or four weeks my mailbox was suddenly flooded with pleas for a localized version. I still didn't like the idea very much (what's the point in doing quite a lot of work if the result doesn't make any difference to you?), but on the other hand I had to admit now that there obviously was some demand for it. And it's fascinating to see what you will do to satisfy people you just know the names of (if at all).

Just thought you might want to know...

1.12 Kontakt

Jeôli znalazieô jakieô biëdy, masz pomysiy na nowe funkcje lub po chcesz mi powiedzieë ûe lubisz (lub nie) TaskForce wyôlij mi informacjê na ten adres:

Jens Granseuer
Junkermanns Weg 7
59071 Hamm
Germany

Email: jensgr@gmx.net

Jeôli stworzyieô jakô misjê dla tej gry, czuj sië zobowiâzany do wysïania mi jej! Jeôli mi sië spodoba doîâczë jâ do archiwum.

Mieej zabawy!