

TaskForce

Copyright © 1999 Jens Granseuer

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	TaskForce	1
1.1	TaskForce Anleitung	1
1.2	Was ist TaskForce?	1
1.3	Distribution und Haftung	1
1.4	Systemvoraussetzungen	2
1.5	Installation	2
1.6	Die Spielsteuerung	2
1.7	Charakterwerte	5
1.8	Die Schwierigkeitsgrade	5
1.9	Besondere Gegenstände	6
1.10	Danksagung	6
1.11	Kontakt	7

Chapter 1

TaskForce

1.1 TaskForce Anleitung

TaskForce
©1997-1999 Jens Granseuer

Inhalt

Einleitung
Distribution
Anforderungen
Installation

Steuerung

Geschichte
Danksagung
Kontakt

1.2 Was ist TaskForce?

TaskForce ist ein Strategiespiel in der Tradition von Laser Squad, Act of War oder Jagged Alliance. Der Spieler übernimmt das Kommando über eine Gruppe von Söldnern, die, ausgerüstet mit dem neuesten Kriegsgerät (falls der Auftraggeber es sich leisten kann), einzig und allein versuchen, ihren Auftrag zu erfüllen, wie immer er auch aussehen mag. Dabei tritt er gegen den Computer, einen weiteren menschlichen Spieler und/oder die Zeit an.

Mit dem Missionseditor, der ebenfalls im Archiv enthalten ist, lassen sich ganz einfach eigene Einsätze zusammenbauen.

1.3 Distribution und Haftung

TaskForce ist Mailware. Falls dir das Spiel gefällt, solltest du dich verpflichtet fühlen, mir eine kurze Nachricht per E-Mail oder Post zukommen zu lassen.

TaskForce darf kostenlos genutzt werden, aber das Copyright für alle Dateien bleibt bei mir, falls nichts anderes angegeben ist.

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 Systemvoraussetzungen

Um TaskForce zu starten, benötigt man ein beliebiges Amiga-Modell mit mindestens Kickstart 2.04.

reqtools.library V38 oder höher muss installiert sein. Die Bibliothek wird mitgeliefert.

Die amigaguide.library ist notwendig, um sich die Auftragsbeschreibungen auch aus dem Spiel heraus durchzulesen. Das Programm läuft aber auch ohne sie.

Um die übersetzten Versionen nutzen zu können, ist die locale.library erforderlich. Ansonsten werden die englischen Standard-Texte benutzt.

1.5 Installation

Um TaskForce zu installieren, muss man nur das mitgelieferte Install-Skript ausführen und den Anweisungen folgen.

Wenn TaskForce zum ersten Mal gestartet wird, wird ein Bildschirmmodus abgefragt, in dem das Programm seinen Bildschirm öffnen soll. Diese Einstellung wird in der Datei TaskForce.prefs im Verzeichnis Data gespeichert. Um die Einstellung später zu verändern, muss diese Datei gelöscht und das Programm neu gestartet werden.

1.6 Die Spielsteuerung

Auf dem Optionsbildschirm können die grundsätzlichen Einstellungen wie Namen, Mission und Schwierigkeitsgrad vorgenommen werden. Vor dem Spielstart empfiehlt es sich noch, die Auftragsbeschreibung zu lesen, damit man weiß, worum es eigentlich geht.

Ein Haken oder ein Kreuz vor einem Spielernamen zeigt an, ob das Team von einem Spieler oder dem Computer gesteuert wird. Dies hängt von der gewählten Mission ab.

Nach dem Laden der Mission findet man sich auf dem Spielfeld wieder. Neben dem Hauptfenster, in dem jeweils der aktuelle Ausschnitt des Spielfeldes gezeigt wird, gibt es noch drei andere bedeutende Bereiche.

Auf der rechten Seite erscheint eine Liste aller vom Spieler gesteuerten Einheiten mit Informationen über die benutzte Waffe, Lebens- und Aktionspunkte. Die Farbe der Lebenspunkte zeigt dabei auch den jeweiligen Gesundheitszustand an. Schwarz bedeutet alles in Ordnung, blau deutet auf kleinere und gelb auf schwere Verletzungen hin. Rote Einheiten schließlich sind bewusstlos und sterben innerhalb von wenigen Runden, wenn ihnen nicht geholfen wird.

In der unteren rechten Ecke wird eine Übersichtskarte des aktuellen Einsatzgebiets angezeigt, auf der man mit der Maus zu einer beliebigen Stelle der Karte springen kann. Eigene Einheiten werden als gelbe Punkte dargestellt, alle anderen als rote. Vorsicht, es muss sich bei roten Punkten nicht zwangsweise um Gegner handeln!

In der Leiste am unteren Bildschirmrand werden wichtige Nachrichten angezeigt.

Über die Knöpfe neben der Karte stehen die wichtigsten Aktionen des Spiels schnell zur Verfügung, wobei grundsätzlich alle Funktionen auch über die Tastatur abrufbar sind.

Für die meisten Aktionen benötigt man in TaskForce Aktionspunkte (AP). Wenn eine Einheit keine AP mehr besitzt, kann sie nicht mehr handeln. Die AP werden am Anfang jeder Runde aufgefrischt.

Um eine Einheit anzuwählen, musst du sie mit der linken Maustaste anklicken oder die Leertaste drücken, wenn sich die Einheit unter dem Cursor befindet. Eine rote Umrandung zeigt an, dass die Einheit aktiviert ist. Um sie wieder zu deselektieren, genügt ein weiterer Mausklick oder ein weiteres Drücken der Leertaste.

Deine Einheiten können entweder mit dem Ziffernblock der Tastatur oder mit der Maus bewegt werden. Ein Linksklick auf das Zielfeld genügt, um die aktive Einheit auf den Weg zu schicken. Der Zug wird automatisch unterbrochen, wenn die Einheit auf eine geschlossene Tür trifft oder neue feindliche Einheiten entdeckt. Jede Bewegung kostet 1 AP pro Feld.

Der oberste Knopf (Tastaturkürzel 'i') öffnet das Inventar der angewählten Einheit. Hier können Gegenstände aufgehoben, untersucht, benutzt und fallengelassen, Waffen und Kleidung ausgerüstet und die Spielwerte der Einheit inspiziert werden. Bestimmte Gegenstände können nicht im Inventar, sondern nur in der Hauptansicht benutzt werden.

Unterhalb der Balken für die Spielwerte der Einheit können noch einige Symbole erscheinen, die auf besondere Eigenschaften hinweisen (Unsichtbarkeit und Regeneration).

Wenn eine Feuer- oder Wurfwaffe ausgerüstet ist, kannst du mit dem zweiten Knopf (f) in den Feuer- oder Wurfmodus wechseln. Der Cursor kann dann über ein Ziel bewegt werden, und ein weitere Mausklick oder ein Druck auf die 5 löst den Schuss aus (kostet 2 AP).

Einige Objekte (wie z.B. Türen oder Computer) können mit Hilfe des dritten Knopfes (r) betätigt werden. Auf diese Weise kann man ebenfalls mit anderen Charakteren reden (2 AP).

Bestimmte Gegenstände in TaskForce besitzen besondere Eigenschaften (z.B. Verbandskästen oder Steroide). Um diese Sonderfunktionen zu nutzen, müssen diese Objekte normalerweise benutzt werden (vierter Knopf oder 'b', 2 AP). Dies kann bei den meisten Gegenständen sowohl im Inventar eines Charakters als auch in der Hauptansicht geschehen. Um einen Gegenstände aber auf andere Einheiten als die gerade aktive anzuwenden, muss die Benutzung in der Hauptansicht erfolgen!

Der letzte Knopf (e) schließlich beendet die Runde.

Alle beschriebenen Aktionen stehen außerdem über das Pulldown-Menü zur Verfügung.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um eine andere Einheit im Nahkampf anzugreifen. Zum einen genügt der Versuch, auf das besetzte Feld zu ziehen, zum anderen steht der Befehl 'Angreifen' (a) zur Verfügung (2 AP).

Für den Fall, dass in der nächsten Runde ein Angriff auf eine eigene Einheit erwartet wird, kann die Einheit auf 'Sichern' (s) gestellt werden, so dass sie automatisch feindliches Feuer erwidert (4 AP). Durch diese Aktion verliert die Einheit alle noch verfügbaren AP für diese Runde. Einheiten mit besonders guter Wahrnehmung können sogar 'zurückschießen', bevor der Gegner seinen Angriff durchgeführt hat! Sichern hilft jedoch nicht gegen Wurf Waffen.

Wenn der Cursor sich über einer Einheit befindet, kann man sich mittels '?' ihren Namen anzeigen lassen.

Ein Mausklick auf eine der Einheiten auf der echten Seite aktiviert die betreffende Einheit. Wird beim Klicken die <SHIFT>-Taste gehalten, kann die Reihenfolge der Einheiten verändert werden. Alternativ kann eine Einheit auch direkt über die Funktions-Tasten angewählt werden.

Eine Mission gilt als erfüllt, wenn ein Spieler 100 Punkte erzielt hat. Punkte werden für verschiedene (Unter-)Ziele vergeben (oder abgezogen), die meist in der Missionbeschreibung angegeben sind. Beim Spiel gegen einen Computergegner gilt eine Mission automatisch als gescheitert, wenn alle Einheiten des Spielers getötet werden. Dies muss in einem Zwei-Spieler-Szenario nicht unbedingt der Fall sein.

1.7 Charakterwerte

Alle Einheiten in TaskForce haben bestimmte Werte, die Fähigkeiten oder Eigenschaften repräsentieren. Diese Werte entscheiden darüber, wie gut der Charakter in Situationen abschneidet, in denen eine bestimmte Fähigkeit benötigt wird.

Alle Fähigkeitswerte reichen von 1 (schlecht) bis 10 (super) und können im Inventar abgerufen werden.

Stärke bestimmt, wieviel die Einheit tragen kann, wie weit sie Granaten werfen kann und wie schweren Schaden sie im Nahkampf verursacht.

Feuerwaffen wird benutzt, um zu bestimmen, ob die Einheit ihr Ziel beim Feuern auch trifft.

Nahkampf wird ähnlich gehandhabt wie Feuerwaffen, gilt aber für Nahkampfangriffe (na sowas).

Wahrnehmung dient zwei verschiedenen Zwecken. Zum einen kann es während einer Mission zu Wahrnehmungsproben kommen. Die Spieler werden von einem solchen Test nicht informiert, so dass sie nicht merken, wenn die Probe misslingt. Außerdem darf eine sichernde Einheit mit einem hohen Wert unter Umständen zuerst schießen, wenn sie angegriffen wird.

Wenn eine Einheit keine Lebenspunkte (HP) mehr besitzt, wird sie ohnmächtig und erleidet jede Runde einen weiteren Schadenspunkt, bis sie entweder stirbt oder geheilt wird.

Verwundeten Einheiten stehen nicht ihre vollen AP zur Verfügung. Leicht verwundete erhalten nur 80%, schwer verwundete 60% ihrer maximalen Anzahl.

1.8 Die Schwierigkeitsgrade

In TaskForce gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Auf der leichten Stufe siehst du alle Einheiten auf dem Spielfeld (außer unsichtbaren natürlich). Das nimmt dem Spiel einen großen Teil des Spielspaßes und ist deshalb nur etwas für blutige Anfänger oder ewige Verlierer!

Auf der normalen Stufe sind nur Einheiten sichtbar, die sich in der Sichtlinie einer der eigenen Einheiten befinden. Du weißt nie, was hinter der nächsten Ecke auf dich wartet. Man sollte eine Mission immer erst auf Normal oder besser noch Schwer spielen und nur dann die nächst leichtere Stufe wählen, wenn sich der Auftrag dann als zu schwierig erweist.

Die Spieler der schweren Stufe schließlich haben ein Problem mit ihren Augen. Sie sehen nur Einheiten, die sich in Sichtlinie einer ihrer Einheiten befinden und nicht weiter als fünfzehn Felder entfernt sind. Wozu gibt es denn den sechsten Sinn?

Die Einstellung des Schwierigkeitsgrades gilt nur für menschliche Spieler. Der Computer spielt immer unter harten Bedingungen.

1.9 Besondere Gegenstände

Folgende Gegenstände in TaskForce haben spezielle Funktionen:

- * Brechstange: Kann als Nahkampfwaffe eingesetzt werden, ist aber allgemein nützlicher, um damit klemmende Türen aufzubrechen - was aber auch einen entsprechend starken Charakter voraussetzt.
- * Datendiskette: Werden benötigt in einigen Missionen benötigt, um Daten auf einen Computer hoch- oder von ihm herunterzuladen.
- * Funkgerät: Hiermit kann Luftunterstützung angefordert werden. Das Flugzeug greift ein von dir ausgewähltes Ziel an einem beliebigen Punkt der Karte an. Die Bomben sind nicht ganz so durchschlagskräftig wie Granaten und die Zielsicherheit lässt manchmal etwas zu wünschen übrig, also halte genügend Abstand. Funkgeräte haben nur einen begrenzten Batterievorrat.
- * Infrarotscanner: Zeigt alle "warmblütigen" Lebewesen innerhalb der Scanreichweite an.
- * Keycard: Werden manchmal benötigt, um Türen zu öffnen. Wenn die Einheit, die die Keycard trägt, versucht, die verschlossene Tür zu öffnen, wird die Keycard automatisch benutzt.
- * Sprengstoff: Diese zerstörerische Waffe muss vor dem Gebrauch scharf gemacht werden. Dazu muss der Zeitzünder eingestellt werden. Der Countdown wird in Spielrunden gemessen, d.h. bei einer Einstellung von 1 geht das Feuerwerk am Ende der aktuellen Runde los, bei einer 2 am Ende der Runde des Gegners, bei einer 3 am Ende deiner nächsten Runde usw. Nachdem der Zünder eingestellt wurde, wird der Sprengstoff automatisch fallengelassen und verschwindet, bis seine Zeit gekommen ist...
- * Steroide: Erhöhen kurzzeitig (d.h. bis zum Ende der Runde) die verfügbaren AP der Einheit, auch über das Maximum hinaus.
- * Tarnkleidung: Macht es schwieriger, die Einheit zu treffen, solange sie sich auf entsprechendem Untergrund aufhält.
- * Verbandskasten: Die einzige Möglichkeit (außer Regeneration), verlorene Lebenspunkte wieder zurückzuerhalten. Das Maximum kann dabei natürlich nicht überschritten werden. Ganz gleich, wie viele HP die Anwendung des Verbandkastens tatsächlich heilt, er kann nur einmal benutzt werden.
- * Werkzeug: Werkzeug ist sehr nützlich, um defekte oder zerstörte Objekte wieder funktionstüchtig zu machen.

1.10 Danksagung

Die folgenden Leute haben mich bei diesem Projekt mit Zeit, Arbeit und Enthusiasmus unterstützt, und ihre Anregungen und Ideen haben TaskForce zu einem großen Teil mitgestaltet. Danke und weiter so!

Missionen

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

Übersetzer

Maciek Karpiuk (polnisch)

Vorschläge, Bug Reports, etc.

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

...und allen anderen, die mir ihre Meinung mitgeteilt haben.

1.11 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, wäre ich dankbar, wenn du mir diese zuschicken würdest.

Viel Spaß!