

Editor

Copyright © 1999 Jens Granseuer

COLLABORATORS

	TITLE : Editor		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Editor	1
1.1	TaskForce Edytor Misji	1
1.2	Do czego służy ten program?	1
1.3	Dystrybucja i deklaracja	1
1.4	Wymagania	2
1.5	Instalacja	2
1.6	Tworzenie własnych misji	2
1.7	Jak edytować mapę	3
1.8	Jak stworzyć życie	4
1.9	W sztabie przeciwnika	5
1.10	Edycja pozycji	6
1.11	Standardowe komendy dla graczy komputera	6
1.12	Jak tworzyć zdarzenia	7
1.13	Jak tworzyć cele w misjach	7
1.14	Coś z niczego	8
1.15	Lista pozycji	8
1.16	Lista zdarzeń	9
1.17	Zmiana przynależności	9
1.18	Zmiana klocka	10
1.19	Eksplozja	10
1.20	Znalezienie czegoś	10
1.21	Nadawanie rozkazów	11
1.22	Blokada drzwi	11
1.23	Komunikat	12
1.24	Przenieś klocek	12
1.25	Nowa mowa	13
1.26	Odgrywanie dúwięku	13
1.27	Posiłki	13
1.28	Usuwanie zdarzeń	13
1.29	Punkty	13

1.30 Ustawianie flag	14
1.31 Teleport	14
1.32 Limit czasu	14
1.33 Lista celi	14
1.34 Współrzędne	14
1.35 Őci�gnij	15
1.36 Ucieczka	15
1.37 We� pozycj�	15
1.38 Zabij	15
1.39 Napraw	15
1.40 Prze�y�j	15
1.41 Typ klocka	16
1.42 Kontakt	16

Chapter 1

Editor

1.1 TaskForce Edytor Misji

Edytor Misji TaskForce
©1997-1999 Jens Granseuer

Zawartość

Wprowadzenie
Dystrybucja
Wymagania
Instalacja

Projektowanie misji

Historia
Kontakt

Dodatek A: Jednostki
Dodatek B: Zdarzenia
Dodatek C: Cele

1.2 Do czego służy ten program?

Ten edytor został napisany do użytku z grą TaskForce. Pozwala on na projektowanie własnych map i definiowanie własnych celów do misji.

Podczas gdy misji z archiwum TaskForce jest mało to narzędzie pozwala ci na stworzenie nieskończonej ilości różnych misji mogących zapewnić ci wiele miłych godzin zabawy. Myślisz że przechwalam się? No...eh... Myślisz że masz rację. Ale możliwe że po przeczytaniu całego tego docs'a zgodzisz się ze mną ;-). Lepiej zajmijmy się teraz poważniejszymi rzeczami...

1.3 Dystrybucja i deklaracja

Edytor misji TaskForce może być rozpowszechniany tylko razem z pełną grą. Dotyczy to także dokumentacji.

TaskForce i edytor nie powinno być rozpowszechniane w celach komercyjnych i nie można dokonywać żadnych zmian w archiwum!

DEKLARACJA:

UŻYWASZ TEGO PROGRAMU WYŁĄCZNIE NA SWOJE RYZYKO. AUTOR NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA NADANE SZKODY WYRZĄDZONE PRZEZ TEN PROGRAM LUB DOŁĄCZONE PLIKI.

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

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

1.4 Wymagania

Aby uruchomić Edytor Misji TaskForce potrzebujesz

- Amigi z Kickstartem 2.04 lub wyższym.
 - reqtools.library V38 lub nowsza musi być zainstalowana.
- Biblioteka nie jest załączona w archiwum.

1.5 Instalacja

Aby zainstalować Edytor Misji TaskForce na dysku twardym, po prostu uruchom skrypt instalacyjny dołączony w tym archiwum.

1.6 Tworzenie własnych misji

Ostrzeżenie przed tym jak rozpoczniemy: Póki co edytor nie jest tym, co nazywam prawdziwie użytkowniko-przyjaznym programem. Na początku tworzyłem go tylko po to aby mi jako programiście łatwiej się projektowało misje, ale postanowiłem wypuścić go razem z archiwum, abyście też mogli projektować swoje misje. W wyniku tej polityki niektórych procedur nie można uznać za bezpieczne. Przeczytaj tę dokumentację uważnie zanim samemu zaczniesz coś robić! To znaczy dla przykładu nie musisz się troszczyć o stare zdarzenia przy kasowaniu jednostek. "Nielegalne" zagranie zazwyczaj nie powoduje wyświetlenia żadnego ostrzeżenia, tylko prawdopodobnie zawiesi ci komputer gdy będziesz próbował uruchomić to, co zaprojektowałeś z TaskForce. Powinieneś zawsze wiedzieć co robisz!

Teraz, dla tych, którzy jeszcze nie ukryli się w bezpiecznym miejscu mała informacja. Misje w TaskForce składają się z sześciu różnych części:

1. mapa

2. jednostki
3. pozycje
4. zdarzenia
5. cele
6. róune

Możesz nagrywać dane misji w pliku o prawie zrozumiałej dla człowieka postaci używając Export Data z menu Project. Ten plik może być odczytywany przez normalny edytor ASCII. Dzięki temu odczytywanie danych i debugowanie misji jest znacznie łatwiejsze.

Na początku powinieneś zdecydować się czy robisz misję dla jednego lub dwóch graczy. W następstwie tej decyzji musisz stworzyć mapę z uwzględnieniem baz dla drużyn. Dopóki gracz komputera nie jest zbyt mądry nie spodziewaj się od niego naciskania przycisków, odblokowywania drzwi, otwierania krat itp. Komputrowy gracz kompletnie zignoruje cele w stylu współrzędne czy ściągnij, ale nie-które, np. takie jak zabij oczywiście będą brane pod uwagę.

Gracze nie mogą kontrolować więcej niż ośmiu jednostek podczas całego czasu trwania gry. To jest bardzo ważne jeśli stosujesz zdarzenia w stylu posiłki czy zmiana przynależności. Dla drużyn komputera nie ma takich ograniczeń.

Na koniec będziesz musiał napisać krótką notatkę zawierającą informacje co gracz musi zrobić w danej misji. Zobacz jak to zrobić w misjach dołączonych w archiwum. Rozpiski te powinny zawierać podstawowe informacje o misji, jak poziom trudności, cele i jaką historijkę wprowadzającą i budującą klimat.

1.7 Jak edytować mapę

Mapa wygenerowana na początku działania edytora ma rozmiar 30 * 30 pól. Jeśli chcesz to zmienić, wybierz New Map z menu Project. Szerokość i wysokość mapy powinny być liczby z zakresu 20 do 80. Nowa mapa będzie wypełniona aktualnie wybranym klockiem.

Naciśnięcie spacji spowoduje umieszczenie aktualnie wybranego klocka z obszaru wybierania na dole ekranu na pozycji kursora. Możesz przemieszczać kursor po całej wyświetlanej mapie używając klawiatury numerycznej. Naciśnięcie 's' spowoduje uaktywnienie trybu "klejenia". Jeśli teraz przemieścisz kursor wybrany klocek będzie automatycznie umieszczony na wybranej pozycji na mapie. Naciśnięcie '5' wyłączy ten tryb.

Możesz wybierać różne klocki używając kursorów lub kliknięciem myszy (LMB) na żądanym klocku.

Aby przeskoczyć do innej lokalizacji na mapie naciśnij 'g' i wprowadź współrzędne punktu lub kliknij (LMB) na małej mapce w prawym dolnym rogu ekranu.

Aby ułatwić ci trochę twoje działania umieściłem trochę narzędzi do szybkiego wypełniania figur. Poprzez naciśnięcie 'r' możesz wypełnić prostokąt wybranym klockiem. 'l' jest pomocne przy rysowaniu linii,

a klawiszem 'x' możesz podmienić wszystkie klocki jednego typu na mapie wybranym klockiem.

1.8 Jak stworzyć życie

Ważna informacja: Gracze mogą kontrolować maksimum 8 jednostek w danym czasie.

Jeśli naciśniesz 'c' w ekranie edycji mapy, przeniesiesz się do okna edycji jednostek.

Każda jednostka ma swój indywidualny zespół cech, które są używane do określania "wydajności" gracza w różnych sytuacjach.

Jeśli stworzysz lub edytujesz jednostkę, masz możliwość wprowadzenia własnych wartości cech dla poszczególnych jednostek.

- * **Imię i nazwisko:** Nazywaj go jak tylko chcesz, ale pamiętaj że jesteś ograniczony do 19 znaków. Możesz tutaj także ustawić ID jednostki. Dzięki ID możesz pogrupować jednostki. Teraz jest to używane jedynie w połączeniu z zabijaniem.
 - * **Pozycja:** Gdzie dana jednostka rozpocznie grę. Informacja: Jeśli chcesz użyć grupy jako posiłki, nie potrzebujesz ustalać jej pozycji, musisz tylko nadać tej drużynie status posiłków,
 - * **Drużyna:** Dla każdej walczącej drużyny. Team 1 i Team 2 reprezentują graczy. Team CPU jest trzecią drużyną, która zawsze jest kontrolowana przez komputer. Ta drużyna nie może mieć żadnych celów, ale automatycznie będzie walczyła przeciwko obydwu drużynom gracza. Poziom trudności ustawiony dla komputera jest trudny.

Jednostki mające być wykorzystywane jako posiłki muszą być do posiłków przypisane. Nieprzypisane drużyny są traktowane jako niekontrolowane przez nikogo. Mogą być wykorzystywane jako "mięso armatnie" lub w połączeniu ze zmianą przynależności.
 - * **HP:** Punkty żywotności. Średnia wartość dla człowieka to 25.
 - * **AP:** Punkty ruchu. Średnia wartość to 8. Bądź ostrożny przy zwiększaniu tej wartości. Punkty ruchu mają decydujący wpływ na przebieg gry i mogą łatwo ją zachwiać. Używaj ostrożnie!
 - * **Atrybuty:**
 - * **Sila:** Określa jak dużo postać potrafi unieść i z jaką siłą potrafi uderzyć w walce wręcz.
 - * **Celność:** Określa celność postaci przy strzelaniu z broni palnej.
 - * **Walka wręcz:** Im większa wartość, tym większe szanse na trafienie w walce wręcz.
 - * **Percepcja:** Póki co używana tylko podczas warty danej jednostki. Jeśli obrońca ma wyższą wartość percepcji od atakującego, wystrzeli jako pierwszy.
 - * **Cechy:** Tutaj możesz precyzyjnie określić charakterystykę tworzonych jednostek.
-

- * Ruchome: Ruchome jednostki będą poruszały się po zadanych terenie. Jeżeli nie będą posiadały uadnych rozkazów, będą wędrowały po tym terenie losowo, robiąc za mięso armatnie (standardowo)
- * Niewidzialność: Jedyną drogą na namierzenie niewidzialnych jednostek jest używanie czujnika podczerwieni. Jednostki kontrolowane przez komputer nie mogą się bronić przed niewidzialnymi uoi-nierzami.
- * IR: Określa czy dana postać-może być wykryta przez czujnik podczerwieni. (standardowo tak)
- * Regeneracja: Jednostki z tą cechą będą odzyskiwały jeden punkt HP co turę jeżeli zostały zranione.
- * Mowa: Stała odpowiedź jeżeli ktoś próbuje mówić do danej postaci. Może być zmieniana podczas gry używając zdarzenia nowa mowa. Nic się nie stało jeżeli w odpowiedzi na naszą mowę dostaniemy komunikat "Brak odpowiedzi". Naturalnie, ta opcja nie działa jeżeli dana jednostka jest nieprzytomna.
- * Wygląd zewnętrzny: Chyba nie trzeba tego objaśniać...
- * Zadanie: Możesz tu nadać podstawowe rozkazy dla jednostek kontrolowanych przez komputer. Jednostki bez rozkazów będą się poruszały losowo dopóki nie napotkają wroga jednostki.

Komenda o standardowym priorytecie może być w każdej chwili skasowana, jeżeli komputer będzie miał "lepszy pomysł". Komendy o wysokim priorytecie nie mogą być zastąpione przez komputer uadnymi innymi. W niektórych sytuacjach może to uczynić ruchy komputera nieefektywnymi.

Po ustawieniu powyższych możesz umieścić osiem różnych pozycji w plecaku danej postaci. Ten proces jest dokładnie taki sam jak proces tworzenia pozycji" LINK "Items"}, ale tam musisz ustalać typ pozycji i jej atrybuty. Edytor ↵
w
razie konieczności ostrzeże cię o zbyt dużej wadze przyznawanych pozycji. Gaduś za każdą pozycją określa, czy może być ona wyrzucona.

Naciśnięcie 'n' lub gaduś następnej jednostki podczas gry w TaskForce uaktywni następną jednostkę po wybranej aktualnie. Dlatego możesz pogrupować jednostki posługując się pozycją~w ich liście.

Pozycja menu Unit Names w grupie Edit pozwala na edycję imion i nazwisk wszystkich jednostek. Ta opcja jest szczególnie użyteczna dla tłumaczy.

1.9 W sztabie przeciwnika

Jeżeli decydujesz się na tworzenie własnej misji to bardzo przyda ci się wiedzieć co komputer będzie robił, a czego nie. Dzięki temu będziesz mógł przewidywać jego posunięcia i lepiej nim sterować (jeżeli będzie to konieczne).

Póki co komputer nie umie samodzielnie obsługiwać zdarzeń, więc misje dla pojedynczego gracza nie powinny być~bardzo skomplikowane. Jedyne

cele, na które komputer będzie zwracał uwagę to zabij i przeużyj i będzie starał się je zrealizować aż do końca. Jednak to nie znaczy że będzie uśladzał "polowanie" na wybrany cel. Pozatym nie będzie się specjalnie troszczył o jednostki, które mają przeżyć. (chodzi o to, że będzie zachowywał umiar). Zamiast nadawać komendę Idź do możesz użyć podobnej komendy: Współrzedne.

Komputer powinien raczej starać się przeszkodzić graczowi w osiągnięciu jego własnych celów niż samemu do nich dążyć.

Jednostki kontrolowane przez komputer będą używać broni palnej, ale nie będą niczym rzucać. Jeżeli zaistnieje taka potrzeba przeładuje swoją broń (o ile będzie miał czym). Jeżeli zaś nie będzie w posiadaniu magazynków do przeładowania będzie starał się znaleźć innej broni, z której będą mogły strzelać do swoich celów. Oczywiście broń palna ma tutaj większy priorytet niż broń biała.

Jednostki komputera będą używały apteczek jeżeli będą uwalniały to za konieczne, będą otwierały zamknięte drzwi jeżeli będą w posiadaniu odpowiednich kluczy, ale nie będą podnosiły ładnych przedmiotów z ziemi.

1.10 Edycja pozycji

Jeżeli naciśniesz 'i' na głównym oknie, pokaże się okno pozycji. Zawiera ono listę wszystkich pozycji znajdujących się na mapie i nie noszonych przez ładną z postaci. Tutaj możesz dodawać, edytować lub usuwać pozycje.

Kiedy wybierzesz New lub Edit edytor zapyta cię o liczby. Lista liczb, które możesz wpisać znajduje się w dodatku A.

Jeżeli już stworzyłeś pozycję (czyli inaczej mówiąc przedmiot) możesz zmieniać jej współrzędne na mapie, parametry lub ją skasować. Przy niektórych pozycjach nie będzie możliwe edytowanie kilku parametrów. Zobacz dodatek A jeżeli chcesz wiedzieć więcej.

1.11 Standardowe komendy dla graczy komputera

Dostępne komendy to:

- * Idź do: Jednostka będzie starała się osiągnąć nadany punkt docelowy. Jeżeli natrafi na jakikolwiek opór, będzie starała się wyeliminować jego przyczynę. Jeżeli jej się to uda, będzie nadal zmierzała do punktu docelowego.
 - * Idź do (surowy): Komenda ta jest podobna do poprzedniczki, ale jednostka nie będzie używać jakiegokolwiek siły. Będzie ignorowała przyjaciół i wrogów i kierowała się prosto na punkt docelowy. Tylko tą komendę możemy zastosować na jednostkach neutralnych.
 - * Patrol: Jednostka będzie się poruszała między dwoma wyznaczonymi punktami i atakowała wrogie jednostki.
-

* Warta: Jednostka nie będzie się poruszać, ale za to zaatakuje każdego, widocznego nieprzyjaciela.

1.12 Jak tworzyć zdarzenia

Jeśli nie chcesz, nie musisz umieszczać zdarzeń w swojej misji. Zdarzenia muszą mieć dane kiedy mają zajść – np. pułapki przy kratkach są wyłanczane gdy kraty są otwarte.

Mówiąc prosto, procedura tworzenia zdarzeń przypomina procedurę tworzenia tworzenie pozycji. Jedyną różnicą są inne parametry podawane przy tworzeniu. Nie mogą dać ci tu szczegółowego opisu tych parametrów, ponieważ są one inne dla każdego zdarzenia. Dokładnie są one opisane w liście zdarzeń.

Aby zmienić kolejność, w której dane zdarzenia będą zachodziły możesz je przemieszczać w górę i w dół listy. Im wyżej dane zdarzenie się znajduje tym większy ma priorytet. Nowe elementy są dodawane w nagłówku listy.

Dla większości zdarzeń możesz edytować ich flagi, aby dokładnie je opisać.

Kiedy stworzysz nowe zdarzenie, jego parametry są ustawiane na standardowe. Ale pamiętaj że nawet standardowo ustawione parametry mogą być czasem nieprawidłowe (np. umieszczanie posiłków na ôcianach), ale nie powinny spowodować powieszenia się komputera podczas gry w daną misję.

1.13 Jak tworzyć cele w misjach

Cele misji definiują nam ile punktów gracz będzie otrzymywał za różne akcje. Gdy gracz osiągnie 100 punktów, misja jest uznawana za ukończoną. Gracz może także tracić punkty, ale nigdy nie zejdzie poniżej -100 punktów.

Každy z celów może dotyczyć tylko jednej drużyny, więc w swojej misji możesz dawać inne cele walczącym drużynom. Dla przykładu drużyna A ma zabić złego przestępcę, zabrać mu jego broń i uciec do punktu X, a drużyna B ma uwolnić zakładnika i całego i zdrowego doprowadzić go do punktu Y. Oczywiście te dwie drużyny mogą być całkowicie od siebie niezależne i się w ogóle podczas trwania misji nie spotkać.

Możesz wybrać tekst, który się pokaże w requesterze gdy punkty zostaną zdobyte.

Podobnie jak w wielu zdarzeniach możesz ustawić flagi dla celi. Ale znaczą one zupełnie coś innego. Podczas gdy flagi do zdarzeń określają kiedy ma zajść dane zdarzenie flagi celi mówią kiedy zostaną one wypełnione.

Zawsze powinieneś się upewnić że w danej misji obaj gracze mają możliwość zdobycia 100 punktów. Bo jak nie będzie to możliwe dana drużyna

nie będzie mogła wygrać.

Powinieneś też stworzyć cel, który kończy misję gdy zginie cała drużyna. Ale nie jest to wymagane w misjach pojedynczego gracza z komputerem, ponieważ taka misja automatycznie się skończy w przypadku śmierci wszystkich jednostek gracza.

Procedura tworzenia celi jest podobna do procedury tworzenia zdarzeń. O wszystkich ważnych rzeczach dotyczących celi możesz przeczytać w liście celi.

Pamiętaj o sprawdzaniu, czy dany cel został wypełniony odbywa zawsze się na końcu tury.

Kiedy stworzysz nowy cel, wszystkie jego parametry są ustawiane na standardowe. Czasem mogą być one nieprawidłowe, ale niepowinny zawiesić głównego programu TaskForce.

1.14 Coś z niczego

Wybierz Settings z menu Edit aby ustawić następujące parametry:

Liczba graczy

Tu ustaw liczbę "używanych" graczy.

Flagi

Każda misja TaskForce zawiera zestaw ośmiu edytowalnych flag, które są wykorzystywane do włączania/wyłączania różnych zdarzeń. Za każdym razem gdy zaistnieje taka potrzeba program sprawdza czy dane zdarzenie jest włączone. Jeżeli choć jedna z wymaganych flag będzie wyłączona, zdarzenie nie zajdzie. Niektóre zdarzenia "nie zwracają" uwagi na flagi – zachodzą zawsze.

Podczas trwania misji jest możliwość zmieniania wartości flag używając zdarzenia Set Flag lub osiągając cele.

Teksty

Standardowo wyświetlane teksty po ukończeniu misji.

Limit tur

Możesz ustawić limit tur dla misji. Misja zostanie zakończona po upływie tylu tur jeżeli gracz do tego czasu nie zdąży wypełnić zadanych celów.

1.15 Lista pozycji

Nazwa	Siła	Maksymalny/a			Waga
		Opłata	Zasięg	Celność	
Akobe Shotgun	10	6	7	7	5
Amunicja do karabinu	–	10	–	–	2
Apteczka	–	30	–	–	4

Bersen Guardian	8	8	8	7	3
CieŹki pancerz	3	1	–	–	8
Crystal Roamer SE	14	4	6	7	6
Czerwony klucz	–	1	–	–	1
Czujnik podczerwieni	6	1	6	–	3
Data disk	–	1	–	–	1
F&W Headhunter	9	8	7	7	3
Granat	30	5	–	2	2
Granatnik	30	3	15	4	8
Źadunki wybuchowe	30	0	–	–	3
Źom	3	1	–	4	4
Kamizelka kuloodporna	1	1	–	–	4
KamuflaŹ	2	1	–	–	6
Magazynek SMG	–	20	–	–	2
Naboje do pistoletu	–	20	–	–	1
Naboje do strzelby	–	15	–	–	2
Nadajnik radiowy	–	10	–	–	2
Niebieski klucz	–	1	–	–	1
NóŹ	4	5	–	4	1
Œredni pancerz	2	1	–	–	6
ŸóŹty klucz	–	1	–	–	1
Rostow A107	12	15	12	6	5
Sterydy	–	10	–	–	1
Vaeder M42a	18	2	20	10	6
Zęby	6	1	–	5	0
Zestaw narzędzi	–	1	–	–	6
Zielony klucz	–	1	–	–	1

1.16 Lista zdarzeŹ

PrzynaleŹnoœœ
 Zmiana klocka
 Eksplozja
 Znalezienie czegoœ
 Nadawanie rozkazów
 Blokada drzwi
 Komunikat
 Przenieœ klocek H
 Przenieœ klocek V
 Nowa mowa
 Odgrywanie dúwięku
 Posiłki
 Usuwanie zdarzeŹ
 Punkty
 Ustawianie flag
 Limit czasu
 Teleport

1.17 Zmiana przynaleŹnoœci

To zdarzenie pozwala nam na przypisanie jednostki do innej druŹyny podczas trwania gry. Ta funkcja nie jest przeznaczona do zmiany przy-

należności jednostki z gracza 1 na gracza 2, ale na przypisanie przynależności neutralnym jednostkom. Dzięki temu np. możesz uwolnić zakładnika i prowadzić go w bezpieczne miejsce.

Połączenie miejsce zdarzenia, nie jednostki. Połączenie jednostki ustawiasz podczas jej tworzenia.

Dostęp pozwala ci na pozwolenie na zmianę przynależności tylko do jednej drużyny. Normalnie jednostka może być przypisana do obu drużyn. Pozwala to na wystrzeżenie się sytuacji, w której zakładnik przyłącza się do drużyny, która go więzi.

1.18 Zmiana klocka

Używając zmiany klocka możesz podmienić jeden klocek budujący mapę innym dowolnie wybranym.

Pozwala ci to na tworzenie ukrytych miejsc, nieszczenie ścieżek czy dla przykładu uwięzienie jakiejś jednostki.

Jeśli na podmienianym klocku stoi aktualnie jakaś jednostka i chcesz ten klocek podmienić na taki, na którym stać nie można (np. ściana czy woda) jednostka ta zginie. Pozwala to na budowanie takich rzeczy jak wymyślne pułapki czy ruchome ściany.

W Operation możesz ustawić jeden z trzech możliwych trybów dla tego zdarzenia.

1. Zdarzenie zawsze ma miejsce. Za każdym razem gdy zdarzenie jest aktywne klocek jest podmieniany.
2. Cyklicznie: jeśli na początku klocek był wodą i został podmieniony na ścianę, następne wywołanie tego zdarzenia zamieni ten klocek spowrotem na wodę.
3. Zdarzenie działa tylko n razy.

Nie musisz ustawiać tego zdarzenia dla drzwi i dźwigni – są one podmieniane automatycznie.

1.19 Eksplozja

To zdarzenie pozwala ci "wywoływać" eksplozje.

Standardowa wartość siły eksplozji jest tak jak przy materiałach wybuchowych 30.

Hot spot znaczy tyle, co centrum eksplozji.

1.20 Znalezienie czegoś

Za pomocą tego zdarzenia możesz udostępnić podczas trwania misji jakieś dodatkowe pozycje, które wcześniej nie były dostępne. Pozycja przed udostępnieniem nie będzie widoczna.

Niektóre "magazyny" pozycji mogą być niszczone. W takim przypadku wszystkie zdarzenia przypisane do danego klocka są niszczone. Używając znalezienia czegoś możesz decydować które pozycje niszczyć~lub możesz je tworzyć (i umieszczać~je na właściwych lokacjach).

Kiedy zdarzenie jest aktywowane, jednostka która spowodowała jego wywołanie musi przejść przez test percepcji. Jeśli wylosowany numer (pomiędzy 1 a 11) przewyższa wartość percepcji danej jednostki, nie zauważy ona że coś się w ogóle stało. Liczba, którą możesz tu wpisać zostanie dodana do wylosowanej liczby. To znaczy że jeśli wpiszesz tu liczbę większą od zera to zauważenie zdarzenia będzie trudniejsze, a mniejsza od zera ułatwi to. Jeśli zaś wpiszesz tu +10 to będzie niemożliwe zauważenie tego nawet dla sokolich oczu, a -10 gwarantuje sukces.

1.21 Nadawanie rozkazów

To zdarzenie pozwala na nadawanie nowych rozkazów dla jednostek komputera. Większość~podstawowych komend jest dostępnych.

Priorytet komendy określa, czy w danej chwili będzie ona zastosowana. Wysoki i standardowy priorytet gwarantuje zastosowanie danej komendy, mimo że może ona później zostać zmieniona. Komendy o małym priorytecie będą wykonywane jedynie, gdy dana jednostka nie będzie musiała wykonywać żadnych innych zadań.

1.22 Blokada drzwi

To zdarzenie pozwala ci na blokowanie drzwi – niemożność~otworzenia ich normalną drogą. Jest kilka możliwości: Drzwi mogą być zablokowane kompletnie, można je otworzyć tylko jednym wybranym kluczem lub jedna drużyna nie ma możliwości ich otwierania (podczas gdy druga może je otwierać). Np. blokując drzwi dla komputera możesz się upewnić że do danej lokacji wejdzie gracz jako pierwszy.

jeśli wybierzesz otwieranie drzwi kluczem to możesz ustawić jeszcze trzy inne rzeczy:

1. Drzwi mogą być otwarte przez kogokolwiek posiadającego klucz.
2. Klucz jest wymagany tylko do pierwszego użycia. Po pierwszym użyciu klucz nie jest już~wymagany do otwierania.
3. Drzwi mogą być~otwarte/zamknięte tylko raz. Po ich użyciu są definitywnie blokowane.

Tylko jedno zdarzenie tego typu może być przypisane do jednego klocka.

1.23 Komunikat

Komunikat pozwala ci na dołączenie swoich własnych komunikatów podczas trwania misji.

Aby to zrobić musisz stworzyć plik tekstowy zawierający wszystkie komunikaty, które chcesz załączyć. Możesz go stworzyć używając edytora ASCII. Plik musi mieć następującą strukturę:

```
<--- Początek przykładu --->
# <- To oznacza nowy komunikat.
To jest pierwszy komunikat.
# Nowy komunikat. To co się znajduje w tej linii nie jest wyświetlane.
To jest drugi komunikat.
To też jest drugi komunikat.
A to jest trzecia linijka drugiego komunikatu.
# Kolejny krzyżyk = trzeci komunikat
Miłego dnia!
<--- Koniec przykładu --->
```

Pojedynczy komunikat nie może być dłuższy niż 1000 bajtów. Jeśli komunikat ma być wyświetlany w text box'ie (jak to przetłumaczyć? ;) to w jednej linii nie może znajdować się więcej niż 35 znaków. Linie, które mają być wyświetlane w requesterze nie mogą mieć więcej niż 60 znaków. Plik z komunikatami nie może być dłuższy niż 30000 bajtów.

Linie zaczynające się krzyżykiem nie mogą być dłuższe niż 100 bajtów.

Po stworzeniu pliku z tekstem musisz go zaimportować do edytora używając Import texts z menu Project. Teraz komunikaty będą już aktywne.

1.24 Przenieś klocek

Używając przenoszenia klocków możesz tworzyć rzeczy takie jak tratwy lub ruchome platformy. Kiedy to zdarzenie zostanie wywołane, wybrany klocek będzie się poruszał horyzontalnie lub wertykalnie dopóki nie osiągnie swojego celu. Wszystko, co znajduje się na przemieszczanym klocku będzie się poruszało razem z nim. Jeśli zdarzenie jest wywoływane po raz drugi, klocek pojedzie tam, skąd przybył.

Jeśli masz dwa zdarzenia kontrolujące tą samą platformę klocek, którym chcesz ją podmienić musi być taki sam jak początek i koniec toru ruchu tej platformy.

Jeśli ustawisz jedno zdarzenie kontrolujące ruch klocka możesz używać różnych klocków do podmiany.

Klocek, na którym ruch platformy się kończy musi być klockiem na który nie da się wejść jednostką.

1.25 Nowa mowa

W TaskForce jednostki mogã mówić do siebie. Dzięki tej opcji możesz zmienić standardową odpowiedź jednostki na jaką tylko zechcesz.

1.26 Odgrywanie dźwięku

Odgrywanie dźwięków może być pomocne w ilustrowaniu jakiegoś zdarzenia. Dla przykładu mamy terminal za pomocą którego możesz otwierać i zamykać drzwi. Jeśli przy używaniu jego nie będzie żadnego dźwięku to trochę trudno będzie się zorientować że coś się stało. Jeśli zaś będzie jakiś dźwięk to gracz szybko się zorientuje że coś ważnego przebiega.

1.27 Posiłki

Dzięki posiłkom możesz stworzyć dodatkową pomoc dla jednej z drużyn.

Jeśli chcesz używać jednostek jako posiłków, oczywiście musisz je do drużyny posiłków przypisać.

Jeśli miejsce, w którym nowa jednostka miała się pojawić jest aktualnie zajęte to wszystkie pola w okół będą sprawdzane w losowej kolejności. Jeśli jedno z nich będzie wolne nowa jednostka zostanie na nim umieszczona. Jeśli żadne wolne pole nie zostanie wykryte jednostka zostanie pominięta.

1.28 Usuwanie zdarzeń

Usuwanie zdarzeń usuwa wszystkie zdarzenia przypisane do wybranego klocka.

Kłoczek, z którego usuwanie jest przeprowadzane nie może być jednocześnie klockiem, na którym ta operacja będzie wykonywana.

1.29 Punkty

Punkty – jest to "miksatura" zdarzeń i celów. Sprawdzanie czy cele zostały osiągnięte jest robione zawsze na końcu tury. To zdarzenie pozwala ci na przyznawanie punktów za różne rzeczy, np. otwieranie drzwi, używanie teleportera lub komputera czy rozmowa z inną postacią.

Punkty są przyznawane gdy jedna z drużyn powoduje وقوع zdarzenia.

1.30 Ustawianie flag

To zdarzenie pozwala na ustawianie globalnych flag.

1.31 Teleport

Teleport pozwala ci na transport jednostek na każde miejsce na mapie.

Mogą wystąpić problemy, gdy wybrane pole jest zajęte, ponieważ tylko jedna jednostka może stać na jednym kloku. Możesz więc zdecydować czy w takim przypadku odwołać transport, czy też zamienić obie jednostki miejscami.

Jest możliwość usuwania jednostek z gry używając tego zdarzenia. Nie ustawiaj tej opcji jeżeli jako cel masz zabić z całą drużyną! W takim przypadku cała drużyna może być zabita. Nie ma zaś problemów z pojedynczymi celami.

1.32 Limit czasu

Używając limitu czasu możesz manipulować limitem rund podczas trwania misji. Jest to zalecane używanie tego zdarzenia tylko w misjach dla jednego gracza i informowanie gracza o nowym limicie czasu.

1.33 Lista celi

Współrzędne
Osiągnij
Uciekaj
Weź pozycję
Zabij
Napraw
Przeżyj
Typ klocka

1.34 Współrzędne

Punkty w tym celu są przyznawane jeżeli jednostka osiągnie zadane współrzędne na mapie i zakończy tam turę.

Normalnie dotyczy to całej drużyny. Jeżeli chcesz aby dotyczyło to tylko jednej jednostki musisz to po prostu ustawić.

1.35 Ôciâgnij

Punkty sã przyznawane jeôli jakaô postaê~uûywa data dyska z wybranym terminalem.

1.36 Ucieczka

Punkty sã przyznawane jeôli wybrana jednostka opuôci teren gry uûywajãc teleportera.

Moûesz takûe ustawiê~inny typ pozycji. W takim przypadku punkty sã przyznawane jeôli jednostka przenoszãca wybranã pozycjê opuôci teren gry.

1.37 Weú pozycjê

Punkty sã przyznawane jeôli wybrana pozycja jest dostarczona na wybrane współrzêdne. Pozycja musi byê~rzucana na ziemiê, po czym punkty zostaną~przyznane i pozycja zostanie usuniêta z gry. Jeôli jesteô proszony o dostarczenie dwóch pozycji tego samego typu a wyrzucisz 3, tylko te 2 zostaną~usuniête.

1.38 Zabij

Punkty sã~przyznawane jeôli wybrana jednostka zostanie wyeliminowana. Celem moûe byê pojedyncza jednostka, caãa grupa lub grupa wybranych jednostek.

Jeôli wybierzesz grupê~jednostek jako cel, wszystkie jednostki znajdujãce siê w tej grupie muszã mieê taki sam ID. Jednostki te sã identyfikowane po tym tagu i tylko ta informacja jest wymagana.

Nie uûywaj grup lub druûyn jako cel jeôli uûywasz teleportów, które pozwalajã na opuszczenie mapy! Bo w takim przypadku teleportowane jednostki bêdã~uznane za zabite.

1.39 Napraw

Punkty w tym celu sã przyznawane, gdy jednostka uûyje Zestawu narzêdzi na okreôlonym, "zepsutym" obiekcie.

1.40 Przeûyj

Punkty sã przyznawane jeôli wybrana jednostka jest ûywa w podanej turze.

1.41 Typ klocka

Punkty są przyznawane jeżeli wybrany klocek na mapie zostanie zamieniony na odpowiedni inny. Może być to np. być pudło, które ma być zniszczone lub drzwi które mają być otwarte

1.42 Kontakt

Jeżeli znalazłeś jakieś błędy, masz pomysły na nowe funkcje lub po prostu mi powiedzcie że lubicie (lub nie) TaskForce wyślij mi informację na ten adres:

Jens Granseuer
Junkermanns Weg 7
59071 Hamm
Germany

Email: jensgr@gmx.net

Jeżeli stworzysz jakąś misję dla tej gry, czuj się zobowiązany do wysłania mi jej! Jeżeli mi się spodoba dołącz ją do archiwum.

Mieć zabawy!