

**Editor**

Copyright © 1999 Jens Granseuer

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Editor		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 14, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Editor</b>	<b>1</b>
1.1 TaskForce Edytor Misji	1
1.2 Do czego służy ten program?	1
1.3 Dystrybucja i deklaracja	2
1.4 Wymagania	2
1.5 Instalacja	2
1.6 Tworzenie własnych misji	2
1.7 Jak edytować mapę	4
1.8 Jak stworzyć życie	4
1.9 W sztabie przeciwnika	6
1.10 Edycja pozycji	7
1.11 Jak tworzyć zdarzenia	7
1.12 Jak tworzyć cele w misjach	7
1.13 Coś z niczego	8
1.14 Lista pozycji	9
1.15 Lista zdarzeń	10
1.16 Zmiana przynależności	10
1.17 Zmiana klocka	11
1.18 Eksplozja	11
1.19 Znalezienie czegoś	11
1.20 Blokada drzwi	12
1.21 Komunikat	12
1.22 Przeniesienie klocek	13
1.23 Nowa mowa	13
1.24 Odgrywanie dźwięku	13
1.25 Posiłki	13
1.26 Usuwanie zdarzeń	14
1.27 Punkty	14
1.28 Ustawianie flag	14
1.29 Teleport	14

---

1.30	Limit czasu . . . . .	14
1.31	Lista celi . . . . .	15
1.32	Wspórzędne . . . . .	15
1.33	Ôciágnij . . . . .	15
1.34	Ucieczka . . . . .	15
1.35	Weú pozycjë . . . . .	15
1.36	Zabij . . . . .	16
1.37	Przeûyj . . . . .	16
1.38	Typ klocka . . . . .	16
1.39	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. Myślałeś 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 powinny 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 ŻADNE 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.

różne

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

ociągnij

, 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 jeżeli 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 historię wprowadzającą i budującą klimat.



## 1.7 Jak edytowaæ mapê

Mapa wygenerowana na poczâtku dziañania edytora ma rozmiar 30 \* 30 pól. Jeœli chcesz to zmieniæ, wybierz New Map z menu Project. Szerokoœciã i wysokoœciã mapy powinny byæ liczby z zakresu 20 do 80. Nowa mapa bêdzie wypeñniona aktualnie wybranym klokiem.

Naciœniêcie spacji spowoduje umieszczenie aktualnie wybranego klocka z obszaru wybierania na dole ekranu na pozycji kursora. Moœesz przemieszczaæ kursor po caiej wyœwietlanej mapie u¿ywajãc klawiatury numerycznej. Naciœniêcie 's' spowoduje uaktywnienie trybu "klejenia". Jeœli teraz przemieœcisz kursor wybrany klocek bêdzie automatycznie umieszczony na wybranej pozycji na mapie. Naciœniêcie '5' wyiãczy ten tryb.

Moœesz wybieraæ rne klocki u¿ywajãc kursorw lub klikniêciem myszã (LMB) na u¿danym kloku.

Aby przeskoczyæ do innej lokalizacji na mapie naciœnij 'g' i wprowadz wsprzêdne punktu lub kliknij (LMB) na maiej mapce w prawym dolnym rogu ekranu.

Aby uatwiêci trochê twoje dziañania umieœciem trochê narzêdzi do szybkiego wypeñniania figur. Poprzez naciœniêcie 'r' moœesz wypeñniæ prostokãt wybranym klokiem. 'l' jest pomocne przy rysowaniu linii, a klawiszem 'x' moœesz podmieniæ wszystkie klocki jednego typu na mapie wybranym klokiem.

## 1.8 Jak stworzyæ uycie

Wana informacja: Gracze mogã kontrolowaæ maksimum 8 jednostek w danym czasie.

Jeœli naciœniesz 'c' w ekranie edycji mapy, przeniesiesz siê do okna edycji jednostek.

Kada jednostka ma swój inwidualny zespi~cech, ktre sã u¿ywane do okreœlania "wydajnoœci" gracza w rwnych sytuacjach.

Jeœli tworzysz lub edytujesz jednostkê, masz moliwoœæ wprowadzenia wãasnych wartoœci cech dla poszczeglnych jednostek.

- \* Imie i nazwisko: Nazywaj go jak tylko chcesz, ale pamiêtaj uê jesteœ ograniczony do 19 znakw. Moœesz tutaj tak uê ustawiæ ID jednostki. Dziêki ID moœesz pogrupowaæ jednostki. Teraz jest to u¿ywane jedynie w poãczeniu z zabijaniem
- \* Pozycja: Gdzie dana jednostka rozpocznie grê. Informacja: Jeœli chcesz u¿yæ grupy jako posiki, nie potrzebujesz ustalaæ jej pozycji, musisz tylko nadaæ tej druynie status posikw,

- \* 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. Będą ostrożni przy zwiększaniu tej wartości. Punkty ruchu mają decydujący wpływ na przebieg gry i mogą łatwo ją zachwiać. Używaj ostrożnie!
  
  - \* Atrybuty:
    - \* Siła: 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. Jeżeli obrońca ma wyższą wartość percepcji od atakującego, wystrzeli jako pierwszy.
  
  - \* Cechy: Tutaj możesz precyzyjnie określić charakterystykę tworzonych jednostek.
    - \* Ruchomy: Ta flaga dotyczy tylko postaci neutralnych. Dla jednostek komputera lub gracza zawsze powinna być ustawiona na TRUE. Ruchome jednostki będą wędrowały (losowo) zamiast udawać mięso armatnie. (standardowo)
    - \* Niewidzialność: Jedyną drogą na namierzenie niewidzialnych jednostek jest używanie czujnika podczerwieni. Jednostki kontrolowane przez komputer nie mogą się bronić przed niewidzialnymi uciążliwymi.
    - \* 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...

Po ustawieniu powyższych możesz umieścić osiem różnych pozycji w plecaku danej postaci. Ten proces jest dokładnie taki sam jak proces

tworzenia pozycji  
, ale tam musisz ustalać typ pozycji i jej atrybuty. Edytor w razie konieczności ostrzeże cię o zbyt dużej wadze przyznawanych pozycji.

Naciśnięcie 'n' lub gaduś następną jednostki podczas gry w TaskForce uaktywni następną jednostkę po wybranej aktualnie. Dlatego możesz pogrupować jednostki posługując się pozycjami 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

Jeśli zdecydujesz 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 (jeśli 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

przeżyj

i będzie starał się je zrealizować aż do końca. Jednak to nie

znaczy

że będzie uśładał "polowanie" na wybrany cel. Poza tym nie będzie się specjalnie troszczył o jednostki, które mają przeżyć. (chodzi o to, że będzie zachowywał umiar).

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. Jeśli zaistnieje taka potrzeba przeładuje swoją broń (o ile będzie miał czym). Jeśli 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 jeśli będą uważały to za konieczne, będą otwierały zamknięte drzwi jeśli będą w posiadaniu odpowiednich kluczy, ale nie będą podnosiły ładnych przedmiotów z ziemi.

## 1.10 Edycja pozycji

Jeśli 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 liczbę. Lista liczb, które możesz wpisać znajduje się w dodatku A.

Jeśli 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

jeśli chcesz wiedzieć więcej.

## 1.11 Jak tworzyć zdarzenia

Jeśli nie chcesz, nie musisz umieszczać zdarzeń w swojej misji. ↔

Zdarze-

nia muszą mieć dane kiedy mają zajść - np. pułapki przy kratkach są wyłączone 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 opi-

sać.

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 ścianach), ale nie powinny spowodować powieszenia się komputera podczas gry w daną misję.

## 1.12 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.

nâ. Gracz moûe takûe traciê punkty, ale nigdy nie zejdzie poniuej -100 punktów.

Kaûdy z celów moûe dotyczyê tylko jednej druûyny, wiêc w swojej misji moûesz dawaê inne cele walczâcym druûynom. Dla przykîadu druûyna A ma zabiê~zîego przestêpcê, zabraê~mu jego broï i uciec do punktu X, a druûyna B ma uwolniê zakîadnika i caêgo i zdrowego doprowadziê go do punktu Y. Oczywiôcie te dwie druûyny mogâ byê~caîkowicie od siebie niezaleûne i siê w ogóle podczas trwania misji nie spotkaê.

Moûesz wybraê~tekst, który siê pokaûe w requesterze gdy punkty zostanâ zdobyte.

Podobnie jak w wielu  
zdarzeniach  
moûesz ustawiê  
flagi  
dla celi.

Ale znaczâ one zupeînie coê innego. Podczas gdy flagi do zdarzeï okre-  
ôlajâ kiedy ma zajôê dane zdarzenie flagi celi mówiâ kiedy zostanâ one  
wypeînione.

Zawsze powinieniê siê upewniê ûe w danej misji obaj gracze majâ moûli-  
woêê zdobycia 100 punktów. Bo jak nie bêdzie to moûliwe dana druûyna  
nie bêdzie mogîa wygraê.

Powinieneê teû~stworzyê cel, który koïczy misjê gdy zginie cała druûyna.  
Ale nie jest to wymagane w misjach pojedynczego gracza z komputerem, po-  
niewaû taka misja automatycznie siê skoïczy w przypadku ômierci wszy-  
stkich jednostek gracza.

Procedura tworzenia celi jest podobna do procedury tworzenia zdarzeï.  
O wszystkich waûnych rzeczach dotyczâcych celi moûesz poczytaê w

liôcie celi

.

Pamiêtaj ûe sprawdzanie, czy dany cel zostaî~wypeîniony odbywa zawsze  
siê na koïcu tury.

Kiedy stworzysz nowy cel, wszystkie jego parametry sâ ustawiane na sta-  
ndardowe. Czasem mogâ~byê one nieprawidîowe, ale niepowinny zawiesiê  
gîównego programu TaskForce.

## 1.13 Coê z niczego

Wybierz Settings z menu Edit aby ustawiê nastêpujâce  
parametry:

Liczba graczy  
Tu ustaw liczbê "ûywych" graczy.

Flagi  
Kaûda misja TaskForce zawiera zestaw oðmiu edytowalnych flag, które sâ  
wykorzystywane do wîâczania/wyîâczania róûnych zdarzeï. Za kaûdym ra-

zem gdy zaistnieje taka potrzeba program sprawdza czy dane zdarzenie jest wiâczone. Jeœli choœ jedna z wymaganych flag bêdzie wyiâczona, zdarzenie nie zajdzie. Niektóre zdarzenia "nie zwracajâ" uwagi na flagi -  
- zachodzâ zawsze.

Podczas trwania misji jest moœliwoœ zmieniania wartoœci flag uÿwajâc zdarzenia

```
Set Flag
lub osiâgajâc
cele
.
```

Teksty

Standardowo wyôwietlane teksty po ukoïczeniu misji.

Limit tur

Moÿesz ustawiê limit tur dla misji. Misja zostanie zakoïczona po upÿwie tytu tur jeœli gracz do tego czasu nie zdâuyi~ wypeïniê zadanych celów.

## 1.14 Lista pozycji

Nazwa	Siãa	Maksymalny/a			Waga
		Opãata	Zasiãg	Celnoœê	
Akobe Shotgun	10	6	7	7	5
Ôredni pancerz	2	1	-	-	6
Kamizelka kuloodporna	1	1	-	-	4
Bersen Guardian	8	8	8	7	3
Niebieski klucz	-	1	-	-	1
Kamuflaû	2	1	-	-	6
Îom	3	1	-	4	4
Crystal Roamer SE	14	4	6	7	6
Data disk	-	1	-	-	1
F&W Headhunter	9	8	7	7	3
Zielony klucz	-	1	-	-	1
Granat	30	5	-	2	2
Granatnik	30	3	15	4	8
Nóû	4	5	-	4	1
Apteczka	-	30	-	-	4
Naboje do pistoletu	-	20	-	-	1
Îadunki wybuchowe	30	0	-	-	3
Nadajnik radiowy	-	10	-	-	2
Czerwony klucz	-	1	-	-	1
Amunicja do karabinu	-	10	-	-	2
Rostow A107	12	15	12	6	5
Ciãûki pancerz	3	1	-	-	8
Naboje do strzelby	-	15	-	-	2
Magazynek SMG	-	20	-	-	2
Sterydy	-	10	-	-	1
Zãby (*)	6	1	-	5	0
Czujnik podczerwieni	6	1	6	-	3
Vaeder M42a	18	2	20	10	6
Úóity klucz	-	1	-	-	1

(\*) pozycji nie można podnieść/wyrzucić.

## 1.15 Lista zdarzeń

Przynależność

Zmiana klocka

Eksplozja

Znalezienie czegoś

Blokada drzwi

Komunikat

Przeniesienie klocek H

Przeniesienie klocek V

Nowa mowa

Odgrywanie dźwięku

Posiłki

Usuwanie zdarzeń

Punkty

Ustawianie flag

Limit czasu

Teleport

## 1.16 Zmiana przynależności

To zdarzenie pozwala nam na przypisanie jednostki do innej drużyny podczas trwania gry. Ta funkcja nie jest przeznaczona do zmiany przynależności 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.

Położenie miejsca zdarzenia, nie jednostki. Położenie 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 przyłączy się do drużyny, która go więzi.

## 1.17 Zmiana klocka

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

Pozwala ci to na tworzenie ukrytych miejsc, nieszczęście ôcieûek 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. ôciana czy woda) jednostka ta zginie. Pozwala to na budowanie takich rzeczy jak wymyślne pułapki czy ruchome ôciany.

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

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

Nie musisz ustawiać tego zdarzenia dla drzwi i dówigni - są one podmieniane automatycznie.

## 1.18 Eksplozja

To zdarzenie pozwala ci "wywoływać" eksplozje.

Standardową wartością siły eksplozji jest tak jak przy materiałach wybuchowych 30.

Hot spot znaczy tyle, co centrum eksplozji.

## 1.19 Znalezenie 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 zdecydować 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.

## 1.20 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 zablokowane.

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

## 1.21 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.

## 1.22 Przenieñ klocek

Używając przenoszenia klocek 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 klocek będzie się poruszać razem z nim. Jeśli zdarzenie jest wywołane 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 klocek możesz używać różnych klocek do podmiany.

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

## 1.23 Nowa mowa

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

## 1.24 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 przełączył.

## 1.25 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 zajęta to wszystkie pola w okóło 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.

## 1.26 Usuwanie zdarzei

Usuwanie zdarzei usuwa wszystkie zdarzenia przypisane do wybranego klocka.

Klocek, z którego usuwanie jest przeprowadzane nie moze byc jednocześnie klokiem, na którym ta operacja bedzie wykonywana.

## 1.27 Punkty

Punkty - jest to "miksura" zdarzei i celow. Sprawdzanie czy cele zostaly osiagniete jest robione zawsze na koncu tury. To zdarzenie pozwala ci na przyznawanie punktow za rone rzeczy, np. otwieranie drzwi, uzywanie teleportera lub komputera czy rozmowa z inna postaciã.

Punkty sa przyznawane gdy jedna z druyn powoduje wowolanie punktowanego zdarzenia.

## 1.28 Ustawianie flag

```
To zdarzenie pozwala na ustawianie globalnych
flag
.
```

## 1.29 Teleport

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

Moga wystapic problemy, gdy wybrane pole jest zajete, poniewaz tylko jedna jednostka moze stac na jednym kloku. Mozesz wiec zdecydowac czy w takim przypadku odwoiac transport, czy te zamienic obie jednostki miejscami.

Jest mozliwosc usuwania jednostek z gry uzywajac tego zdarzenia. Nie ustawiaj tej opcji jezeli jako cel masz

```
zabij
z caia
```

druyna! W takim przypadku caia druyna moze byc zabita. Nie ma za problemow z pojedynczymi celami.

## 1.30 Limit czasu

Uzywajac limitu czasu mozesz manipulowac limitem rund podczas trwania misji. Jest to zalecane uzywanie tego zdarzenia tylko w misjach dla jednego gracza i informowanie gracza o nowym limicie czasu.

---

### 1.31 Lista celi

Współrzędne

Ōciągnij

Uciekaj

Weú pozycjē

Zabij

Przeúyj

Typ klocka

### 1.32 Współrzędne

Punkty w tym celu sã przyznawane jeŌli jednostka osiãgnie zadane współrzędne na mapie i zakoĩczy tam turē.

Normalnie dotyczy to caŕej druŕyny. JeŌli chcesz aby dotyczyŌo to tylko jednej jednostki musisz to po prostu ustawiē.

### 1.33 Ōciągnij

Punkty sã przyznawane jeŌli jakaŌ postaē~uŕywa data dyska z wybranym terminalem.

### 1.34 Ucieczka

Punkty sã przyznawane jeŌli wybrana jednostka opuŌci teren gry ↔  
uŕywajãc

teleportera

.

Moŕesz takŕe ustawiē~inny typ pozycji. W takim przypadku punkty sã przyznawane jeŌli jednostka przenoszãca wybranã pozycjē opuŌci teren gry.

### 1.35 Weú pozycjē

Punkty sã przyznawane jeŌli wybrana pozycja jest dostarczona na wybrane współrzędne. Pozycja musi byē~rzucona na ziemiē, po czym punkty zostanã~przyznane i pozycja zostanie usuniēta z gry. JeŌli jesteŌ proszony o dostarczenie dwŕch pozycji tego samego typu a wyrzucisz 3, tylko te 2 zostanã~usuniēte.

## 1.36 Zabij

Punkty są przyznawane jeżeli wybrana jednostka zostanie  
wyliminowana. ←

Celem może być pojedyncza jednostka, cała grupa lub  
grupa wybranych jednostek.

Jeżeli wybierzesz grupę jednostek jako cel, wszystkie jednostki znajdu-  
jące się w tej grupie muszą mieć taki sam ID. Jednostki te są  
identyfikowane po tym tagu i tylko ta informacja jest wymagana.

Nie używaj grup lub drużyn jako cel jeżeli używasz  
teleportów  
, które

pozwalają na opuszczenie mapy! Bo w takim przypadku teleportowane jedno-  
stki będą uznane za zabite.

## 1.37 Przeuj

Punkty są przyznawane jeżeli wybrana jednostka jest używa w podanej turze.

## 1.38 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

## 1.39 Kontakt

Jeżeli znalazłeś jakieś błędy, masz pomysły na nowe funkcje lub po-  
chcesz mi powiedzieć że lubisz (lub nie) TaskForce wyślij mi info-  
rmację na ten adres:

Jens Granseuer  
Junkermanns Weg 7  
59071 Hamm  
Germany

Email: [jensgr@gmx.net](mailto:jensgr@gmx.net)

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

Mieej zabawy!