

07605678-0

Peter Weigoldt

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 07605678-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Peter Weigoldt	August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	07605678-0	1
1.1	SCHLACHTFELD 2	1
1.2	Warum?	2
1.3	Bitte haltet Euch daran!	3
1.4	SCHLACHTFELD 2 ist Shareware	3
1.5	Was wird benötigt?	4
1.6	Installation des Spiels	4
1.7	Bedienung	6
1.8	Die Schlacht wird vorbereitet...	7
1.9	Die Schlacht beginnt...	8
1.10	Die Schlacht läuft.... - Bedienung des Spiels	9
1.11	Die Schlacht ist geschlagen...	18
1.12	Tips & Hinweise	18
1.13	History	19
1.14	Fehler	24
1.15	Einige Hintergrundinformationen	26
1.16	Danke	26
1.17	Meine Adresse	26
1.18	Die Schlacht läuft...	27
1.19	Wissenswertes - das Gelände	29
1.20	Wissenswertes - die Waffen	29
1.21	Wissenswertes - die Kampfeinheiten	30
1.22	Die Konfigurationsdatei	30
1.23	Wissenswertes - die Gebäude	31
1.24	Index	31

Chapter 1

07605678-0

1.1 SCHLACHTFELD 2

..... ↵

```

:
:  ::  :: :  :  :  ::::  :: :  :  :::::  ::::  ::::  :  :::  ::::  :
:  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :
:  ::  :  ::::  :  ::::  :  ::::  :  ::::  ::::  :  :  :  ::::  :
:  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :
:  ::  ::  :  :  :::  :  :  ::  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :  :
:
:.....

```

```

:      :
:      : Das Strategiespiel :
:      :.....:
:
:
:.....

```

```

:.....
:      ~Vorwort~
:

```

```

:.....
:      ~Rechtliches!~
:      :.....
:      ~Shareware?~
:

```

```

:.....
:      ~Systemanforderung~
:      :.....
:      ~Installation~
:

```

```

:
:.....
:      ~DAS~SPIEL~
:

```

```

:
:.....
:      ~Die~/ Schlachtfeld.prefs'-Datei~
:      :.....
:      ~Fehler~/~/ Hilfe, ~es~läuft~nicht!'/~
:      :.....

```

~Danke~
 :.....
 ~noch~was...~
 :.....
 ~History~
 :.....
 ~Meine~Adresse~

1.2 Warum?

VORWORT

VORWORT ZU SCHLACHTFELD2

Es ist da, SCHLACHTFELD2.
 Bitte erwartet keine Qualitätssprünge, wie etwa von DUNE auf DUNEII.
 SCHLACHTFELD2 heißt so, weil ich in Spielen keine kryptischen Versionsnummern (V2.001beta2) mag. Schaut am besten in die
 History
 , dann wißt

Ihr was neu ist.

SCHLACHTFELD2 wird das letzte dieser Art. Ist das Spiel erfolgreich, dann erscheint irgendwann SCHLACHTFELD3, das Echtzeit-Strategiespiel. Geträumt habe ich schon davon...

VORWORT ZU SCHLACHTFELD V1.1

Schön, daß Ihr Euch entschlossen habt, dieses Spiel zu spielen. Ein echter "BattleIsle"- und "BattleTech"-Fan wird es nicht bereuen (zumindest nicht nach der ersten Massenexplosion auf dem Spielfeld).

Kurz und gut, Ihr könnt diese Anleitung erst vorher lesen, aber die Methode 'learning by doing und nur im Notfall nachgucking' geht natürlich genauso gut (so mach ich's immer).

Wenn in der Anleitung Umlaute und ß fehlen, dann ist das zwar ärgerlich, aber mein Editor "Annotate" läßt diese Buchstäblis einfach beim Blöckekopieren weg. Dabei ist das ungesetzlich!

So das war das neue Vorwort, jetzt das Alte (der Satz ohne Kommas...):

VORWORT ZU SCHLACHTFELD V1.0

Warum noch ein Spiel? Ganz einfach!

Ich habe schon seit geraumer Zeit kein Spiel mehr gekauft. Ganz einfach deshalb, weil es fast keine mehr gibt!

Vorbei die Zeit als man mit 100 DM bewaffnet in ein Kaufhaus ging und aus dem Riesenangebot wählen konnte und nicht wußte welches man nehmen sollte und mitleidig auf den kleinen MS-DOS-Stand mit Spielen schaute und garantiert mit Spiel und mit ohne 100 DM aus dem Laden ging und dieser

Satz keine Kommas hat.
Vielleicht kommt das alles einmal wieder...

PS: Es geht schon los!

1.3 Bitte haltet Euch daran!

RECHTLICHES

DIE BENUTZUNG DES PROGRAMMES ERFOLGT AUF EIGENE GEFAHR. ES WIRD KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMES ERGEBEN, ÜBERNOMMEN. ES GIBT KEINE GARANTIE, DASS DAS PROGRAMM AUF ALLEN RECHNERN FEHLERFREI LÄUFT.

DAS SPIELARCHIV DARF ALS GANZES FREI KOPIERT WERDEN, BEI AUFNAHME IN DISKETTENSERIEN USW. MÖCHTE DER AUTOR VORHER INFORMIERT WERDEN.

DIE ANLEITUNG ENTHÄLT EVENTUELL REFERENZEN AUF WARENZEICHEN BESTIMMTER SOFTWAREFIRMEN (FASA, INFOCOM, BLUEBYTE).

DAS ARCHIV ENTHÄLT KEIN FREMDES RECHTLICH GESCHÜTZTES MATERIAL.

1.4 SCHLACHTFELD 2 ist Shareware

SHAREWARE ?

"Schlachtfeld 2" ist Shareware.

In diesem Spiel steckt mittlerweile die Arbeit von etwa ein-
einhalb Jahren. Es war zum Teil ein hartes Stück Arbeit mit
viel Ärger und tränenden Augen (wegen PAL-Bildschirm).

Aus diesem Grund habe

ich

mich entschlossen, von allen die

den Rang des Oberst erreichen, eine kleine Sharewaregebühr
von

20~DM

(oder um in der offiziellen Währung des Spiels zu bleiben)

10~EURO

(bitte erst ab 2002)

zu erbitten.

Das Spiel hat keinerlei funktionelle Einschränkung!

Lang lebe der Amiga!

1.5 Was wird benötigt?

WAS WIRD BENÖTIGT?

- beliebiger PAL-Amiga
(bei NTSC-Rechnern fehlt ganz einfach der untere Bildschirmrand)
- 2,5 MB RAM, davon 1MB CHIP RAM
- Beim Programmstart sollten an CHIP-Ram frei sein:
ca. 700kb (ABSOLUTE Mindestanforderung; je mehr, desto besser).

Getestet wurde das Spiel bisher mit folgender HARDWARE:

- A4000/030 OS 3.0 18MB RAM (2MB CHIP, 68EC030)
- A500 OS 3.1 6MB RAM (1MB CHIP, 68000)
- A2000 /040 OS ? 8MB RAM (1MB CHIP, 68040)
- A1200 OS 3.1 32MB RAM (2MB CHIP, Blizzard 1260)
- A4000 OS 3.1 152MB RAM (2MB CHIP, PPC 604e/680060)
- PC mit UAE (läuft mit kleinen Einschränkungen)
- PC mit Fellow 0.31 (läuft sehr gut, falls man es schafft, einen Bildschirm größer 320x200 einzustellen...)

WAS WIRD EMPFOHLEN?

- 68020 Prozessor +
- Festplatte oder 2 Laufwerke, um Diskettenwechsel zu vermeiden
- 2 MB CHIP RAM, bei 1MB CHIP RAM fehlen z.T. Sounds und einige Grafikoperationen (Kreise, Linien) werden im XOR-Modus gezeichnet.

1.6 Installation des Spiels

INSTALLATION

Der einfachste Weg:

Installer-Script benutzen.

Damit kann man das Spiel auf der Festplatte installieren, eine HD-Spieldiskette oder einen Satz DD-Spieldisketten erstellen.

- * Beim Erstellen der Spieldisketten werden die Disketten formatiert (FFS), bootfähig gemacht und danach alle Dateien kopiert.

Das Installer-Script benötigt dazu die Dateien

SYS:SYSTEM/FORMAT

C:INSTALL

LIBS:DISKFONT.LIBRARY

```
LIBS:MATHTRANS.LIBRARY
C:ASSIGN
```

Auf jeder halbwegs intakten Workbench müssten sie auch dort zu finden sein.

Der manuelle Weg:

Installation auf Festplatte:

- Spielverzeichnis an eine beliebige~Stelle~auf~der~Festplatte~kopieren,
- ~Verzeichnis "Schlachtfeld/Fonts" nach "FONTS:"~kopieren.
- Bei aktiviertem CacheFont (z.B. MCP) Cachefontliste updaten!
- Das war's.

HD-Spieldiskette erstellen:

- Diskette formatieren (FFS)
- Diskette bootfähig machen
- den gesamten Inhalt des Archivs ins Grundverzeichnis der Diskette kopieren,
- Die DISKFONT.LIBRARY und MATHTRANS.LIBRARY von LIBS: ins LIBS-Verzeichnis der Diskette kopieren
- C:ASSIGN ins C-Verzeichnis der Diskette kopieren.
- fünf Sekunden warten
- RESET
- 'Schlachtfeld' spielen

DD-Spieldisketten erstellen:

- 2 Disketten formatieren (FFS)
- Disketten "Schlachtfeld#1" und "Schlachtfeld#2" benennen
- "Schlachtfeld#1" bootfähig machen

Inhalt "Schlachtfeld#1":

```
libs (dir)
maps (dir)
s (dir)
spielstand (dir)
spielstand_fotos (dir)
teams_computer (dir)
teams_human (dir)
c (dir)
fonts (dir)
Info (dir)
Schlachtfeld                               Schlachtfeld.info
Schlachtfeld.prefs                         Schlachtfeld.readme
Version
```

Inhalte der Verzeichnisse LIBS und C siehe oben.

Inhalt "Schlachtfeld#2":

snd (dir)

Anleitung.guide

Anleitung.guide.info

1.7 Bedienung

BEDIENUNG

So geht's lang im Spiel:

Die~Teamwahl

Teams~zusammenstellen

DER~SPIELABLAUF

Das~Gelände

Die~Waffen

Die~Kampfeinheiten

Die~Gebäude

Die Befehlseingabe erfolgt im Statusbildschirm am unteren ←
Bildschirmrand:

RADAR~SCAN

BEWEGEN~~~

KÄMPFEN~~~

WARTEN~~~~

BEWEGUNG~~~~

WAFFEN~~~~~

FEIND~~~~~

STATUS~~~~~

MINUTEN~~~~~

RÜCKRUF~~~~~

INFO~~~~~

SPEZIAL~~~

SPEZIALMODUS
 MARSCHMODUS
 WAFFEN~~~~~
 AUTOFEUER~~
 INFO~GEGNER~
 AKTIVIEREN..
 ERFAHRUNG~~~

 ANGRIFF~~~~~
 TARNUNG~~~~~
 BEWEGUNG~~~~~
 FRIEDEN!~~~~
 EINHEIT~AUFGEBEN~~~~
 SELBSTZERSTÖRUNG~~~~
 SPIEL~SPEICHERN~~~~~
 SPIEL~BEENDEN~~~~~
 LR~SCAN~~~~~
 Grafik~anzeigen

Noch Fragen?

Dann mal bei den

Tips~und~Hinweisen
 nachschauen.

1.8 Die Schlacht wird vorbereitet...

TEAMWAHL

Im oberen Fenster können max. 4 Teams inden~Kampf~geschickt~werden.

Es~gibt~drei Steuerungen:

1. Tastatur
2. Joystick~(Port2)
- 3.~Computer

Wurde "-----" gewählt, ist das Team nicht~im~Kampf.~Es~sind~alle~Kombinationen erlaubt, aber erwarte keine Wunder, wenn~Du~mit~3~Teams

zu~je~10 Einheiten gegen ein Computerteam antrittst.~Der~arme~Computer ist dann~wohl~hoffnungslos unterlegen. Wenn mehr als zwei Teams spielen, und mindestens ein Computerteam dabei ist, kann man die~Art des~Spiels~wählen:~

- 1.~Mensch gegen Computer
2. alle gegen alle

Der Computer wird entsprechend dieser Wahl die Anzahl seiner Einheiten, die er im Kampf benutzt, festlegen.

Mit "Spielstand laden" wird der vorhandene Spielstand geladen, wenn kein Spielstand existiert ist dieser Punkt nicht verfügbar. Zur Zeit wird nur ein~Spielstand~unterstützt. Er nennt~sich~"Waffenstillstand" und den hat man oder~hat man~nicht, aber~eben nur~einmal. Ist das erledigt, gehts zum

Zusammenstellen~der~Teams

.

1.9 Die Schlacht beginnt...

TEAMS ZUSAMMENSTELLEN

Die von der ähem... Rüstungsindustrie bereitgestellten Einheiten sind auf der linken Seite des Bildschirms aufgelistet. Am Beginn der Auseinandersetzungen sind das noch nicht sehr viele, eben nur die Standardmodelle. Rechts oben ist eine Liste mit taktischen Symbolen der gerade hervorgehobenen Einheit und der bereits ausgewählten Einheiten. Darunter stehen einige allgemeine Informationen über diese Einheit und über das gesamte Team. In der obersten Zeile steht die Menge des Geldes, das dem Team zur Verfügung steht. Im ersten Kampf sind das 500.000 Euro. In der Zeile darunter steht der Typ der hervorgehobenen Einheit und deren Kosten. Darunter stehen einige Informationen zum aktuellen Team. Im Auswahlkasten rechts unten ist eine namentliche Liste der bereits gewählten Einheiten.

Die Steuerung erfolgt mit der Tastatur.

CURSORTASTEN, RETURN: na ja, ist wohl klar

BACKSPACE: 1. zuletzt übernommene Einheit wieder aus Team entfernen
bzw.
2. einzelne Einheiten aus einem Eliteteam entfernen
(im Eliteteam-Modus)

HELP: Info über die hervorgehobene Einheit anzeigen

SPACE: Vorschau auf das Schlachtfeld
 __ SPACE: Neues Schlachtfeld wählen
 __ RETURN: Schlachtfeld benutzen

ESC: 1. Laderequester abbrechen
bzw.
2. geladenes Eliteteam nicht benutzen (entfernen)
(im Eliteteam-Modus)

Beim Laden eines Teams erscheint eine Auswahlbox mit den zur Verfügung stehenden "Eliteteams". Natürlich kommen die nicht aus der Schlagsahne, sondern stehen erst zur Verfügung, wenn bereits eine Schlacht gewonnen wurde. Die "Eliteeinheiten" eines geladenen Teams werden beim Laden auf Schäden vom vorhergehenden Kampf überprüft und wenn nötig repariert. Es sollten immer ein paar Euro dafür zurückgelegt werden. Kann eine Einheit nicht vollständig repariert werden, wird sie gnadenlos verschrottet! Die Eliteeinheiten werden in der Box rechts unten mit einem Sternchen markiert und können im Eliteteam-Modus (BACKSPACE-Taste gleich nach dem Laden) gegen den Zeitwert (1/2 Preis) zurückgetauscht werden. Selbstverständlich kann ein Eliteteam mit weiteren Einheiten komplettiert werden, so genügend Geld zur Verfügung steht.

Ist ein Team geladen, kann es sein, daß von der Rüstungsindustrie neue Modelle für den nächsten Kampf zur Verfügung gestellt werden. Diese stehen dann in der linken Liste farblich hervorgehoben an unterster Stelle.

Das Zusammenstellen der Teams wird für jedes nicht vom Computer geführtes Team durchgeführt. Ist ein oder mehrere Eliteteams aktiviert, so wird der Computer seinerseits ein Eliteteam in den Kampf schicken, falls ihm eins zur Verfügung steht. Der gut funktionierende Geheimdienst wird Dich auf jeden Fall darüber informieren.

Sind alle Teams zusammengestellt, erscheint ein Fenster mit einer Gegenüberstellung der Kräfteverhältnisse aller Teams. Zu diesem Zeitpunkt kann man entscheiden, ob man die Konstellation akzeptiert oder die Teamzusammenstellung erneut durchführt.

Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen und
die~Schlacht
kann beginnen.

1.10 Die Schlacht läuft.... - Bedienung des Spiels

RADAR SCAN

Der RADAR SCAN ist der Punkt, an dem eine Einheit, die ihre Befehle ausgeführt hat, auf neue Befehle wartet. Es ist sozusagen das Hauptmenü zur Steuerung der Einheit.

Der Bildschirm wird so verschoben, daß die Einheit zu sehen ist und die Einheit bekommt einen blinkenden Cursor zur Erkennung. Stehen im Moment Waffen zur Verfügung, so sind die maximale und eventuell auch die minimale Reichweite dieser Waffen durch Kreise gekennzeichnet, wobei der rote Kreis die max. und der graue Kreis (wenn vorhanden) die min. Reichweite anzeigt.

Sind durch Treffereinwirkung bereits interne Komponenten der Einheit beschädigt, wird dies durch eine blinkende Warnung rechts oben im Statusschirm angezeigt.

ENGINE - Triebwerke sind beschädigt, explosionsgefahr!!!
CHASSIS - Fahrwerk beschädigt
SENSORS - Zielerfassungssensoren beschädigt

Das gleiche gilt, wenn der Treibstoffvorrat knapp wird
TANK - Treibstoffvorrat gering

Das Menüsystem des Programmes "denkt" bei der Erstplazierung des Auswahlfeldes bei Aktivierung des Menüs RADAR SCAN mit. Ist eine Einheit z.B. schon in Bewegung, ist es wahrscheinlich, daß der Benutzer als nächstes etwas anderes als BEWEGEN wählt. Das Auswahlfeld steht daher schon auf KÄMPFEN.

Während des gesamten Spiels kann mit der Maus der Bildschirm gescrollt werden. Im RADAR SCAN kann zusätzlich mit der jeweiligen Steuerung des Teams der Bildschirm gescrollt werden,
TASTATUR: SHIFT bzw. ALT + CURSORTASTEN
JOYSTICK: mit Joystick HOCH Scrollmodus einschalten
mit FEUER Scrollmodus ausschalten

BEWEGEN

Der Punkt BEWEGEN aktiviert die Bewegungsauswahl. Der Auswahlcursor an der Einheit ändert sich in den Bewegungscursor. Das neue Ziel der Einheit kann mit den Cursorstasten bzw. Joystick ausgewählt werden. Die Bewegung kann man bis zu 5 Felder vorausprogrammieren. Die Zwischenstopps (d.h. die Wegstrecke) wird mit RETURN bzw. FEUERTASTE festgelegt. Ist ein Feld von der betreffenden Einheit nicht besetzbar, so ändert sich der Cursor dementsprechend. Die wahrscheinliche Bewegungszeit zum Erreichen dieses Geländes wird im Statusschirm angezeigt.

Doppelklick auf ein Zwischenstopp-Feld (Auswahl "JA") bedeutet: Bewegung nur bis hierher.
Doppelklick auf ein Zwischenstopp-Feld (Auswahl "NEIN") bedeutet: letzten Zwischenstopp rückgängig machen (= UNDO).

Bewegt man eine Einheit auf eine Tank- oder Reparatereinheit (oder umgekehrt), wird im Statusschirm als Bestätigung "TANKEN" oder "REPARIEREN" angezeigt. Genau das wird nämlich dann auch gemacht.

Ist eine Einheit bereits in Bewegung, kann mit dem Menüpunkt BEWEGEN die Bewegung abgebrochen werden.

KÄMPFEN

Der angezeigte Waffenstatus bedeutet:
Waffen schußbereit / Waffen werden geladen / Waffen nicht mehr einsatzfähig

Sind zur Zeit keine Waffen schußbereit, kann das Kampfmenü nicht aktiviert werden. Das Kampfmenü besteht aus zwei Teilen:

1. Gegner wählen

Die aktuelle min. und max. Waffenreichweite wird durch zwei Kreise

angezeigt, wobei der gelbe Kreis die max. und der graue Kreis (wenn vorhanden) die min. Reichweite anzeigt. In der unteren Statuszeile erscheinen alle Einheiten des gerade aktuellen Zielteams. Ist bereits ein Ziel im Zielspeicher, so wird dieses gleich als erstes aktiviert, andernfalls das erste in Reichweite befindliche Ziel des Teams. Mit den Cursortasten bzw. Joystick rechts/links können die einzelnen Ziele des aktuellen Zielteams angewählt werden. Es werden nur Einheiten in den Zielscanner geladen, die sich in Waffenreichweite befinden. Mit Waffenreichweite ist dabei die ZUR ZEIT AKTUELLE max. und min. Reichweite gemeint, d.h. Waffen, die gerade geladen sind, noch Munition besitzen und natürlich noch nicht zerstört sind. Alle anderen Einheiten können nicht in den Zielscanner geladen werden. Mit den Cursortasten bzw. Joystick och/runter kann das Zielteam gewechselt werden. Das geht nur, wenn mehrere gegnerische Teams existieren. Es ist nicht möglich, auf Einheiten des eigenen Teams zu zielen, das verhindert eine eingebaute Erkennungsintelligenz des Zielscanners. (klingt gut, was?)

Die Farben im Auswahlfeld unten bedeuten:

- ROT - Einheit zerstört oder hat aufgegeben
- GRAU - Einheit ist zur Zeit außer Gefecht
- WEISS - Einheit ist kampffähig

Der Zielscanner kann Ziele leicht außerhalb der Waffenreichweite einlesen, um eine Einheit schon im Zielscanner zu erfassen bevor sie in die Reichweite gelangt. Das gewählte Ziel wird im Zielspeicher abgelegt und wird beim nächsten Zielscan als erstes aktiviert.

2. Waffen aktivieren

In einem Auswahlfenster können die Waffen gewählt werden, die auf das gerade ausgewählte Ziel abgefeuert werden. Im Fenster werden angezeigt:

Waffenbezeichnung - Munition - Auswahlstatus - max. Reichweite - Ladestatus

Wird eine Waffe aktiviert, erscheint ein Symbol, das anzeigt, ob das Ziel in der Reichweite dieser Waffe liegt.

- OK - Ziel ist innerhalb Reichweite
- >R - Entfernung zum Ziel ist größer als max. Waffenreichweite
- <R - Entfernung zum Ziel ist kleiner als min. Waffenreichweite (LRMs)

Durch nochmaliges Anwählen kann man die Waffe wieder deaktivieren. Ist eine Waffe nicht mehr einsetzbar, so ist sie Rot gekennzeichnet. Ist die Munition alle, wird sie grau dargestellt. Wird sie gerade geladen, zeigt ein Statusbalken den Fortgang des Ladens an. Durch "Waffen aktivieren und Feuern" werden die Waffen aktiviert und nach 5 Minuten abgefeuert. Ist keine Waffe aktiviert, wird der Vorgang abgebrochen.

Es können nur soviele Waffen aktiviert werden, wie der Zielerfassungscomputer ("ZEC") speichern kann. Auch der ZEC kann im Laufe des Kampfes einige Schäden davontragen, die bis zur völligen Funktionsunfähigkeit der Waffensysteme der Einheit führen können.

WARTEN

Damit kann man Einheiten auf ein bestimmtes Ereignis oder auch eine festgelegte Zeit warten lassen. Der Wartezustand lässt sich von einer anderen befreundeten Einheit aus mit dem Befehl

AKTIVIERE...

abbrechen.

Man sollte also immer zumindest eine Einheit ansprechbar haben und nicht alle über einen längeren Zeitraum warten lassen, wenn der Gegner nicht mehr weit entfernt ist.

BEWEGUNG

Die Einheit meldet sich erst wieder, wenn die aktuelle Bewegung beendet ist. In der Zwischenzeit ist sie nicht ansprechbar.

Bei einer programmierten Bewegung über mehrere Felder hinweg meldet sich die Einheit, wenn das letzte Feld erreicht wurde.

WAFFEN

Die Einheit wartet, bis irgendeine Waffe für die Einheit im Zielspeicher zur Verfügung steht. Dabei werden die min. und max. Reichweiten der Waffen berücksichtigt. Dieser Befehl ist nützlich, wenn man alle Waffen auf ein Ziel abgefeuert hat und nun wartet, bis die Waffe(n) wieder verfügbar sind.

FEIND

Die Einheit wartet auf den erstbesten Feind, der sich der Waffenreichweite dieser Einheit nähert. Gut geeignet, um Geländeabschnitte zu überwachen.

STATUS

Die Einheit wartet auf das Unterschreiten des angegebenen Aktivitätszustandes. So kann man z.B. eine Einheit, die sich nahe der Überlastungsgrenze (ca. 100%) befindet, auf das Erreichen des Status 80% warten lassen und danach gefahrlos weiterkämpfen.

Ist der Autofeuermodus aktiv und die Einheit ist in Kampfhandlungen verwickelt, kann durch die ständige Aktivität die Wartezeit sehr lang werden.

MINUTEN

Die Einheit wartet die angegebene Anzahl Minuten und meldet sich danach wieder. Ist der Autofeuermodus aktiv, so kämpft die Einheit selbstverständlich weiter.

RÜCKRUF

Die Einheit wartet, bis sie durch eine andere Einheit mittels SPEZIAL -> AKTIVIEREN... wieder in Aktion gebracht wird.

Das Menüsystem des Programmes "denkt" bei der Erstplazierung des Auswahlfeldes bei Aktivierung des Menüs WARTEN mit. Ist eine Einheit z.B. in Bewegung, steht das Auswahlfeld auf BEWEGEN. Steht die Einheit still, steht das Auswahlfeld auf WAFFEN oder FEIND, je nachdem, ob ein Gegner im Zielspeicher der Einheit ist. Natürlich kann man jederzeit die Vorgebe ändern, aber meistens braucht man nur noch zu Bestätigen.

INFO

Damit bekommt man eine ausführliche Information über den Status der Einheit.

Das zuerst erscheinende Fenster gibt die Informationen über die aufrufende Einheit. Man kann danach wahlweise Informationen über das eigene Hauptquartier und den Kampfturm aufrufen. Mit INFO BEENDEN wird die Infoanzeige beendet.

Im Fensterkopf ist die Bezeichnung der Einheit, das Team, auf welchem Gelände sich die Einheit zur Zeit befindet und das taktische Symbol der Einheit zu sehen.

Die weiteren Anzeigen bedeuten:

NEXTMOVE: voraussichtlicher Zeitpunkt der nächsten Bewegung
 "--" bedeutet, die Einheit steht zur Zeit still.
 (Sorry, das Mischmasch von Deutsch und Englisch, aber
 "NÄCHSTE BEWEGUNG:" war einfach zu lang...)

SPD: Grundgeschwindigkeit der Einheit

ZIEL: Interne Variable "Zielteam", gegen welches Team kämpft diese Einheit zur Zeit.
 "-1" bedeutet, es ist kein gegnerisches Hauptquartier die Zielrichtung, sondern eine Einheit. Aktiviert wird dieser Modus bei schwerem Beschuß durch eine andere Einheit.
 (intern "Rachemodus", nur Computersteuerung)

AUTOMODE: programmierte Bewegung über mehrere Felder läuft

RICHTUNG: aktuelle Bewegungsrichtung

VSTAT: Status der Verlässlichkeit der Einheit in %

FRONT STRUKT
 ZENTRALE STR
 STRUKTUR/LIN
 STRUKTUR/REC
 CHASSIS
 TANK

erste Zahl nach Bezeichnung : Stärke der jeweiligen PANZERUNG
 zweite Zahl nach Bezeichnung: Stärke der internen STRUKTUR

FARBE weiß: alle Werte (noch) im normalen Bereich
 gelb: Panzerung oder Struktur nur (noch) schwach vorhanden
 rot: Panzerung oder Struktur zerstört

* Eine gelbe Zahl zu Beginn der Schlacht oder nach einer Reparatur im Stützpunkt bedeutet, daß diese Einheit VON GRUND AUF an der be-

treffenden Stelle schlecht gepanzert ist bzw. die betreffende Struktur nur eine geringe Stärke aufweist!
Bitte nicht auf das Pit-Stop-Team der Reparaturstützpunkte schimpfen, wenn sie Einheiten mit gelben Zahlen ausliefern!

Das Feld rechts daneben gibt an, wo sich diverse Komponenten befinden

"W" Waffe
"A" Munitionsvorrat (Ammo) einer Waffe
"L" Energiezelle einer Laserwaffe

FARBE weiß: Status "in Ordnung"
grün: Waffe wird geladen (nur "W")
gelb: Waffe ist aktiviert! (nur sichtbar bei "INFO GEGNER")
rot: Status "zerstört" bzw. Munitionsvorrat=0 (nur "A")

Links darunter befindet sich die Statusanzeige folgender drei Komponenten:

AKT-Balken: Aktivität der Einheit in %
GRÜNLICH - OK
GELB - Aktivität >100%, aber Einheit noch aktiv
ROT - Einheit zeitweise außer Gefecht (Überlastung oder Trefferwirkung)

ENGINE : Triebwerke
Jeder Treffer (rot) verringert die max. Geschwindigkeit der Einheit und erhöht das Explosionsrisiko dieses empfindlichen Aggregats.

CHASSIS: Fahrwerk
Jeder Treffer verringert die Geländefähigkeit der Einheit bis zur vollständigen Bewegungsunfähigkeit.

SENSORS: Waffensensoren
Jeder Treffer verschlechtert die Treffsicherheit aller Waffen dieser Einheit bis hin zu völligen Trefferunfähigkeit.
Bei jedem Sensortreffer erhöht sich die Zeit von der Waffenaktivierung bis zum Abschluß der Waffe.

Das Feld rechts daneben:

EXP: In dieser Schlacht oder in vorhergehenden Schlachten gesammelte Erfahrungspunkte. Einsetzbar im Modus "SPEZIAL -> ERFAHRUNG" zur Verbesserung der Zielgenauigkeit, der Tarnung oder der max. Geschwindigkeit.

DAM: Im bisherigen Kampf durch Treffereinwirkung erlittene Beschädigungen

AKT: Zustand der Aktivität der Einheit. Die Prozentangabe ist abhängig von der Zuverlässigkeit dieser Einheit. Übersteigt dieser Wert 100%, kann die Einheit durch die Dauerbelastung ausfallen und muß repariert werden

ARM: Status der gesamten Panzerung der Einheit in %

STAT MTWSA:

M = MOVERSTATUS = erwarteter Zeitpunkt der nächsten Bewegung
T = TACKERSTATUS = erwarteter Zeitpunkt des nächsten Angriffs
W = WARTERSTATUS = Einheit wartet bis zu diesem Zeitpunkt auf etwas
S = SPEZIALSTATUS = Marschmodus (0), Waffen deaktiviert (1), Auto-
feuer (2)
A = AKTIVSTATUS = Einheit benutzt Erfahrungspunkte für: 1=Ziel, 2=Tarnung
3=Bewegung, 0=nichts

WAFFENSTATUS:

Anzeige: Waffe, Stärke *, Streuung, Munitionsvorrat, (Statusanzeige)

TREFF%: Treffgenauigkeit der Einheit in diesem Kampf in %
ZEC : Status des genialen Zielerfassungscomputers namens "ZEC"

SPEZIAL

Das SPEZIAL-Menü bietet eine Fülle von nützlichen Spezialbefehlen

SPEZIALMODUS

MARSCHMODUS

Mit diesem Menüpunkt kann der Marschmodus dieser Einheit aktiviert bzw. deaktiviert werden. Der Menüpunkt arbeitet als Ein/Aus-Umschalter.

Der Marschmodus ist ein spezieller Bewegungsmodus, mit dem die Einheit in der Lage ist, die Standard-Marschgeschwindigkeit um bis zu 50% zu überschreiten.

Der Marschmodus hat natürlich auch einige "Nebenwirkungen". So kann die Einheit im Marschmodus während der Bewegungsphase keine anderen Befehle entgegennehmen. Das ist erst bei Erreichen des nächsten Zielgeländes möglich. In diesem Modus werden die Triebwerke mit der maximal möglichen Leistung betrieben, was sich im Aktivitätssystem bemerkbar macht. Bei längerer Benutzung kann vor allem bei unzuverlässigeren und überschweren Einheiten eine Überlastung eintreten und damit eine Reparatur nötig werden.

WAFFEN

Dieser Menüpunkt arbeitet als Umschalter.

Die Einheit deaktiviert ihre Waffen und meldet sich nur noch, wenn sie nicht in Bewegung ist. Die Bewegungsgeschwindigkeit und Triebwerksbelastung bleiben normal.

Beim Einsatz des ZEC (d.h. bei einem Waffenabschuß) wird automatisch auf "WAFFEN AKTIVIERT" umgeschaltet.

"WAFFEN DEAKTIVIERT" ist bei Kampfbeginn bei allen Einheiten aktiv (kann in Prefs-Datei geändert werden).

AUTOFEUER

Halbautomatischer Kampfmodus. Wird dieser Modus bei einer Einheit aktiviert, beschießt sie selbständig das im Zielspeicher angegebene Ziel. Bei drohender Überlastung wird der Beschuß kurzzeitig ausgesetzt bzw. auf kleinere Waffen reduziert. Die Einheit kann im Autofeuermodus in einen beliebigen Wartezustand versetzt werden, sie wird sich dann nicht melden, aber trotzdem ihr Ziel bekämpfen! Alle Aktionen sind weiterhin normal möglich, außer der manuelle Kampfmodus.

Ist ein Ziel vernichtet, wird der Autofeuermodus automatisch abgeschaltet.

Enthält der Zielspeicher der Einheit keine Daten, kann der Modus nicht aktiviert werden.

INFO GEGNER

Steht ein Ziel im Zielspeicher der Einheit, so kann mittels der Fernsensoren der Status dieser Einheit gescannt werden. Die Ergebnisse der Aufklärung werden in der selben Infobox angezeigt wie bei

INFO

.

AKTIVIERE...

Mit diesem Punkt kann eine auf ein bestimmtes Ereignis wartende Einheit sofort reaktiviert werden. Mittels des bewährten Scannersystems kann die betreffende Einheit gewählt werden. Selbstverständlich geht das nur beim eigenen bzw. einem befreundeten Team. Zerstörte Einheiten und Einheiten, die gerade außer Gefecht gesetzt sind und sich reparieren müssen, können nicht aktiviert werden.

ERFAHRUNG

Jeder Wirkungstreffer, den eine Einheit einer anderen Einheit zufügt, erhöht die Erfahrung des Angreifers. Dieses zeigt sich in den ERFAHRUNGSPUNKTEN. Die Höhe der Punkte hängt von der Stärke der Trefferwirkung ab. Die Erfahrungspunkte sind für mehrere Sachen sehr nützlich. Von der Erfahrung des Gesamtteams nach siegreichem Kampf hängt es ab, wieviel finanzielle Mittel dieses Team für Neuanschaffungen und Ausgleich von Verlusten vom Verteidigungsministerium bekommt. Die "Erfahrung" geht den Einheiten nach dem Kampf nicht verloren. Während des Kampfes kann eine Einheit ihre Erfahrungspunkte für bestimmte Aktionen benutzen, dabei werden die Punkte allerdings "verbraucht". Mittels des Menüs SPEZIAL -> ERFAHRUNG kann man einstellen, wofür.

Ist in der Anzeige die aktuelle Einstellung eingeklammert, so ist sie mangels Erfahrungspunkten zur Zeit nicht aktiv.

"___"

Erfahrung wird nicht genutzt
(Grundeinstellung)

ANGRIFF

Erfahrung wird zur Verbesserung des Zielvermögens genutzt. Die Treffsicherheit der Waffen ist etwa 30% höher als ohne Einsatz der Erfahrung. Einen größeren Einfluß auf die Treffsicherheit haben allerdings Faktoren wie z.B. das Gelände oder Bewegung des Angreifers bzw. Ziels

Pro Schuß werden folgende Erfahrungspunkte eingesetzt:

$(\text{Geschoßstärke} \times \text{Geschoßanzahl}) / 2$

d.h. für schwache Waffen wird weniger Erfahrung aufgewendet als für starke Waffen.

TARNUNG

Erfahrung wird zur besseren Tarnung bei feindlichem Beschuß eingesetzt. Dadurch sinkt die Wahrscheinlichkeit eines Treffers um etwa 40%. Auch hier hat das Gelände und die Bewegung der Einheiten mehr Einfluß auf die Trefferwahrscheinlichkeit als die Erfahrung.

Für jeden feindlichen Schuß werden an Erfahrungspunkten eingesetzt:

$(\text{Geschoßstärke} \times \text{Geschoßanzahl}) / 4$

d.h. zur Tarnung gegen Beschuß mit schwachen Waffen werden weniger Erfahrungspunkte aufgebraucht als zur Tarnung gegen Beschuß mit schweren Waffen.

BEWEGUNG

Erfahrung wird eingesetzt, um die Bewegungsgeschwindigkeit der Einheit nocheinmal um ca. 20% zu erhöhen. Die Belastung der Triebwerke wird dabei NICHT zusätzlich, wie etwa im MARSCHMODUS, erhöht.

Pro Bewegung werden 10 Erfahrungspunkte verbraucht.

FRIEDEN

EINHEIT AUFGEBEN

Damit wird eine Einheit aus dem Kampf genommen, z.B. wenn sie in einer ausweglosen Lage ist. Sie verliert damit ihre ganze Erfahrung!

Der Befehl kann nicht gegeben werden, wenn die Einheit unmittelbar am Kampfgeschehen beteiligt ist. (z.B. wenn sie unter feindlichem Beschuß ist)!!! Damit würde die Ehre des Commanders dieser Einheit beleidigt!

SELBSTZERSTÖRUNG

Die Einheit kann in ausweglosen Situationen durch eine Überladung der Reaktoren zerstört werden. Alle sich in unmittelbarer Nähe befindlichen Einheiten können dadurch zum Teil schwer beschädigt werden. Die Dauer der Selbstzerstörungssequenz beträgt 5 Minuten und kann nach der Sicherheitsabfrage NICHT mehr gestoppt werden. Eventuelle Treffer feindlicher Waffen können die Explosion schon früher hervorrufen.

SPIELSTAND SPEICHERN

Mit diesem Punkt erreicht man einen Waffenstillstand. Mit anderen Worten, das Spiel wird gespeichert. Die angebrochene Minute wird allerdings noch zuende gekämpft. Bei vielen Einheiten kann es also durchaus noch zu Kampfhandlungen kommen. Jedem Spielstand kann ein Name gegeben werden. Existiert bereits ein Spielstand mit diesem Namen und es handelt sich nicht um den des aktuellen Spiels, fragt das Programm sicherheitshalber nochmal zurück.

- * Die Spielstände sind ca. 13...40kb groß, die Screenshots ca. 160kb.
- * Das Speichern der Screenshots erfolgt nur, wenn genügend Platz (ca. 250kb) auf dem Datenträger vorhanden ist.
- * Name der Spielstandes = Dateiname auf dem Datenträger
- * Das Speichern der Screenshots kann in der Datei Schlachtfeld.prefs abgeschaltet werden.

SPIEL BEENDEN

Zurück zur Workbench oder zum DOpus5 oder zum Scalos oder zur Shell...

LR SCAN

Der LR SCAN ist ein Satellitenbild der über dem Mond kreisenden Spionagesatelliten. Es werden verschiedene Geländeformen, Bauwerke und Einheiten erkannt.

(Farbcode: innen-außen)

Bauwerke:

- Viereck gelb : Reparaturstützpunkt oder HQ
- Kreis gelb-weiß : Kampfturm

Einheiten:

- Kreis Teamfarbe-blink : Einheit, die den Scan gerade aufruft
- Kreis Teamfarbe-weiß : eigene oder Freund-Einheiten
- Kreis Teamfarbe-gelb : Einheiten feindlicher Teams
- Kreis Teamfarbe-schwarz : aufgegebene / zerstörte Einheiten

1.11 Die Schlacht ist geschlagen...

hoffentlich gewonnen

1.12 Tips & Hinweise

TIPS & HINWEISE

- * Um nach einem Kampf soviel wie möglich Euro zu besitzen, sollte man nicht alle Erfahrungspunkte im Spiel ver(sch)wenden.
Je mehr Erfahrungspunkte aller Einheiten am Spielende zur Verfügung stehen, desto mehr Euro bekommt das Team im nächsten Kampf. Stark beschädigte Einheiten müssen vor dem nächsten Kampf von diesen Euro repariert werden.

- * Reparaturen, die auf dem Schlachtfeld von den Reparatereinheiten erledigt werden, entfallen später im Hauptquartier (d.h. vor dem nächsten Kampf). Die Burschen im HQ verlangen nämlich fürs Reparieren Geld!
- * Hat man alle Einheiten im Wartezustand und merkt, daß das doch nicht so klug war, kann man durch einen einfachen Tastendruck (*1) Einheiten reaktivieren. Einfach solange eine beliebige Taste bzw. Joystick drücken, bis sich eine wartende Einheit meldet. Mit dieser kann man dann alle gewünschten Einheiten aktivieren. Das geht aber nur, wenn es überhaupt eine Einheit gibt, die in der Lage ist, sich zu melden. Mit den Tasten 1 bis 4 können gezielt Einheiten der jeweiligen Teams 1 bis 4 reaktiviert werden, mit jeder anderen Taste wird die nächstbeste Einheit reaktiviert!
(*1 ausgenommen die Tasten ESC und RETURN, um unerwünschte Reaktivierungen zu vermeiden)
- * Alle Menüs können mit der "ESC" oder der "<--" Taste abgebrochen werden. Bei Steuerung mit Joystick bricht man Menüs mit 2x JOYSTICK NACH UNTEN ab.
- * Um gegen eine starke feindliche Übermacht zu bestehen, kann man folgende Taktik anwenden: Alle verfügbaren Einheiten um das eigene Hauptquartier gruppieren und mit Unterstützung des Kampfturmes und der Verteidigungsanlagen des HQ die Gegner schwächen, bis man einen eigenen Vorstoß wagen kann.
Also nochmal: Bei scheinbar ausgeweglosen Kämpfen das eigene HQ und natürlich den Kampfturm mit in die Schlacht einbeziehen.
- * Das Entsorgen gegnerischer Schrotthaufen mittels der SUPPORT_WORK wird vom HQ oft mit einer Geldprämie belohnt.

1.13 History

History:

- * Schüsse geländeabhängig (Laser wird~durch~Wald~behindert,~Geschosse~können~nicht über hohe Berge fliegen.
 - * Joysticksteuerung
 - * alle Einheiten generiert (Daten und Bilder)
 - * Startbildschirm "Teams laden" komplett neu im Fenster-Look
 - * Grafiken (Landschaft) verbessert,~Baukastensystem~bei~"Wald"~und~"Gebirge"~eingeführt
 - * Teams speichern jetzt OK. (Vernichtete Teams wurden mitgespeichert)
 - * Computerbewegung verbessert, aber noch nicht perfekt
 - * "Support_Fuel"-Einheit zum Betanken anderer Einheiten generiert
-
- > Teamwahl Computer: Funktion "Eliteteam wählen" funktioniert nun
 - > Computer wählt nicht mehr wahllos seine Einheiten (1 aus 34),~sondern~nach~den selben Regeln an die ein menschlicher Spieler sich halten~muß
 - > Computebewegungsmodus (Ausweichmodus) komplett neu, hatte~bei~größeren~Hindernissen versagt
 - > Spielstand speichern / laden
-

- > "ESC" beendet den Wartestatus der Einheit, die gerade am Zug ist, z.B. in einer Endlosschleife beim Warten auf etwas, das nie eintritt
 - > Schüsse geländeabhängig die 2te, Trefferwahrscheinlichkeit ist nun abhängig vom Gelände des Angreifers und des Ziels
 - > Meldungen im Statusschirm bleiben doppelt so lange stehen als bisher, sind dafür vorzeitig abbrechbar
 - > Neu: Spezial -> Erfahrung, Erfahrungspunkte einsetzbar für die Bereiche "Angriff", "Verteidigung" und "Bewegung"
 - > Eliteteams werden jetzt verschlüsselt gespeichert!
 - > Bildschirm ist nun zusätzlich mit der Maus scrollbar, zu JEDER Zeit des Spiels! (per Interruptsystem völlig unabhängig vom Hauptprogramm, ich finds genial!)
-

- o Im Bildschirm "Teams zusammenstellen kann nun mit der HELP-Taste ein kurzes Info über die aktuelle Einheit angezeigt werden.
 - o Neues "Belastungs-System" eingeführt. Eine Einheit kann nun bei Überbeanspruchung kurzzeitig ausfallen, je nach Zuverlässigkeit.
 - o Endlossituationen des Computers (kein Treibstoff mehr und keine feindliche Einheit in Reichweite) werden mit Hilfe des Belastungssystems erkannt und die betreffende Einheit gibt den Kampf auf).
 - o Titelmusik.
 - o Unglaubliche Mengen an Fehlern beseitigt.
 - o Es werden jetzt mehrere Karten unterstützt, wenn vorhanden. Sie müssen in den entsprechenden Verzeichnissen als Dateien mit den Namen "1", "2", "3"... usw. vorliegen. Auswahl erfolgt per Zufall.
-

V0.9b

- x Erste Veröffentlichung auf meiner Homepage als V0.9B.
 - x Fehler in Computerbewegung: Wenn 2 Einheiten auf das gleiche Feld wollen, kann es vorkommen, daß sie "hängen" --> Behoben.
 - x Fehler beim Spielstand-Laden behoben ("Kann Datei nicht finden").
-

V0.9.1b

- :) Grafik weiter verbessert.
 - :) Bewegung in der Diagonale dauert nun 25% länger, da der Weg auch 25% länger ist (Hinweis Stephan alias Zartsch).
 - :) Eine neue 2-Spieler-Karte.
-

V0.9.2b ;) einige Fehler behoben

V0.9.3b

- < Treffsicherheit aller Waffen leicht erhöht (für Stephan, den Entnervten).
 - < Hat ein Team nach knapp gewonnener Schlacht kein Geld für den nächsten Kampf (das wäre wohl das Ende des Teams) bekommt es einen Kredit für die nötige Aufrüstung dafür. Damit wird vermieden, daß sich wacker kämpfende Teams nur aus Geldmangel vom Schlachtfeld verabschieden müssen. (ungetestet)
 - < Fehler bei Team laden: wenn das erste Team in der Eliteteamliste geladen und nicht aufgerüstet wurde, hat der Computer nicht erkannt, daß er auch ein Eliteteam in den Kampf schicken muß. Jetzt machters, der Gute.
 - < Fehler bei "Teamzusammenstellung Computer" behoben.
 - < Einheiten werden nun bei bestimmten Aktionen und Meldungen (Tanken,
-

- Meldung: Schuß nicht möglich...) mit Cursor markiert, damit man besser erkennt, wer am Zug ist. (Hallo Berti)
- < schwerer Fehler im INFO-Fenster, wenn ein Team mehr als 8 Kämpfe hat (keine Rangbezeichnungs-Daten mehr vorhanden), -> behoben.
 - < noch einige kleinere Änderungen.

V0.9.4b

- % neuer Zeichenmodus der BOBs (Einheiten), das Flackern der Einheiten (je mehr davon desto stärker) wird damit verhindert.
- % kleine Änderung im Teamauswahl-Menü (Spielstand laden).
- % kleine Änderungen im unteren Statusschirm.
- % bei SPEZIAL->INFO GEGNER verlor man bei einer Abfrage und nicht vorhandenem Ziel im Zielspeicher eine Runde, jetzt nicht mehr.
- % noch einige kleinere Änderungen.

V0.9.5

- + Der Computergegner prüft nun die Anzahl der Kampfeinheiten in einem "menschlichen" Eliteteam und wählt seinerseits ein etwa gleichstarkes oder schwächeres Team aus. Bisher konnte es geschehen, daß ein 6-Einheiten-Computer-Eliteteam gegen ein 2-Einheiten-Human-Eliteteam aufgestellt wurde. Das war gemein!
- + Im Eliteteamladefenster kann man nun mit ESC den Vorgang abbrechen.
- + Tastengeschwindigkeit und -wiederholrate wird beim Programmstart richtig gesetzt (nach CTRL-C und neuem Programmstart war manchmal keine sinnvolle Eingabe mehr möglich (Berti hat's gemerkt).
- + NEU: Bei CHIP-RAM Mangel werden einige Sounds nicht mehr geladen und es wird versucht, die Workbench zu schließen.
- + Die "SUPPORT_WORK"-Reparatureinheit ist nun einsatzfähig.

V0.9.6

- # Titelmelodie wird jetzt bei genügend CHIP-Ram nachgeladen und sonst weggelassen ("snd/titel.abk").
- # Geht ein Schuss weit am Ziel vorbei, kann eine andere Einheit diesen Schuss abbekommen, falls sie sich im Einschlaggebiet befindet.
- # Explodiert eine Einheit, werden die Sensoren in der Nähe stehender anderer Einheiten beschädigt.
- # Fehler bei SUPPORT_WORK, ist nach dem 1. Einsatz nicht mehr ansprechbar --> behoben.

V0.9.7

- % Beim Teamzusammenstellen kann nun ein geladenes Eliteteam mit der "<--"-Taste (UNDO) komplett wieder entfernt werden, so daß man danach ein neues Team zusammenstellen kann. War bisher nicht möglich.
- % kleine Fehler beseitigt
- % Neuer Punkt SPEZIAL -> FRIEDEN! -> SPIEL BEENDEN, dafür CTRL-C außer Betrieb gesetzt.

V0.9.8

- \$ Bildschirmscrolling wird beim Spielendeauswertungsfenster wieder eingeschaltet
- \$ neue Karten
- \$ Sounds nachbearbeitet ("snd/Computer10" wird nicht mehr benutzt)
- \$ absolute CHIP-RAM Untergrenze nun 530kb bei Spielstart, kontrolliertes Abschalten einzelner Sounds und teilweises Umschalten auf XOR-Grafikmodus (anstelle von im CHIP-Ram gepuffern Grafikblöcken) bei CHIP-RAM-Mangel.
- \$ Wenn "Erfahrung für Bewegung einsetzen" aktiv war, wurden zu viele Er-

fahrungspunkte abgezogen (selbst wenn man die Einheit nicht bewegte).

V0.9.9

- @ Wird eine Einheit während der Reparatur vernichtet, konnte man seltsamerweise mit dieser Einheit nach der Reparatur weiterkämpfen, sowas geht natürlich nicht...
 - @ Computer geht nun sparsamer mit dem Marschmodus um und reagiert deshalb schneller auf vorhandene Ziele.
 - @ kleine Fehler beseitigt
-

V1.0

- » kleine Störung beim Bildschirmscrollen mit Joysticksteuerung, behoben.
 - » Hintergrundstory bei Spielbeginn eingebaut.
 - » Neu: Kartenvorschau beim Teamzusammenstellen jetzt möglich.
 - » kleine Änderung bei der Kreditvergabe während des Ladens eines Teams, das Pleite ist. Sollte jetzt richtig funktionieren, falls Ihr es jemals braucht...
 - » nicht wundern, kleine Änderungen an den Kampfeinheiten.
 - » Neu: Schrotthaufen von zerstörten Einheiten können nun mit der Reparatereinheit fachgerecht entsorgt werden (Leichtstoffe!). Damit können z.B. enge Felspassagen wieder freigeräumt werden.
 - » Die Reparatur- und Tankeinheiten bekommen nun für ihre aufopferungsvolle Tätigkeit auch Erfahrungspunkte, hatte ich bisher glatt vergessen.
 - » Fehler im Bildschirmaufbau behoben (alle X-Koordinaten 0 waren identisch mit den X-Koordinaten 1, dafür fehlte X-Koordinate 39 vollständig).
 - » Wenn eine Einheit ganz am Schlachtfeldrand beschossen und nicht getroffen wurde konnte Fehler "Unzulässiger Funktionsaufruf" kommen. (Fehler bei V0.9.6 eingebaut und erst jetzt bemerkt...)
 - » Spielstand speichern/laden: Schleifen wurden "for i=1 to 40" statt "for i=0 to 39" (zum Beispiel) abgearbeitet. Jetzt richtig, ABER: SPIELSTÄNDE VON VOR V1.0 KÖNNEN NICHT MEHR GELADEN WERDEN!
 - » Sicherheitsabfrage für Aktionen wie z.B "Spiel beenden"
 - » Neu: SPEZIAL --> FRIEDEN! --> EINHEIT AUFGEBEN.
 - » Teams, deren HQ erobert wurde oder bei denen ALLE Einheiten aufgegeben haben, zählen nicht als vernichtet sondern verlieren nur ihre Erfahrungspunkte usw...
 - » Fehler bei Team zusammenstellen, wenn Team 10 Einheiten hatte und man noch eine Einheit laden wollte oder HELP drückte --> Programmabbruch. (Fehler natürlich behoben, was sonst...)
-

V1.1

- Meldungen auf dem Hauptschirm ("Einheit außer Gefecht...") können mit Tastendruck vorzeitig beendet werden --> Geschwindigkeitsgewinn.
 - Ein Treffer richtet nun immer den der Waffenstärke entsprechenden Schaden an. Auf einen gewaltigen AMA-Werfer-Schlag nur die Meldung "Sensoren beschädigt" zu erhalten, ist etwas ernüchternd (Hi, Sven)!
 - Warnung im Statusschirm bei drohender Überlastung der Einheit.
 - etwas Kosmetik im Info-Fenster (Belastungs-Balkenanzeige, ...)
 - viele neue Waffen :-)
 - Programm öffnet nun AMOS-Standartbildschirm beim Start (kurzes rotes Flackern). Fehler "Schirm nicht geöffnet" damit behoben???
 - Neuer Modus: Nur Bewegung (Waffen deaktiviert). Wie Marschmodus, aber: Normalgeschwindigkeit und keine zusätzl. Triebwerksbelastung. Von Anfang an bei jeder Einheit aktiv.
 - Karten haben jetzt Namen
-

- Karten können jetzt im Vorschaufenster ausgewählt werden!
 - mit den Tasten 1...4 kann man gezielt bestimmte Teams aus einem Wartezustand holen, mit jeder anderen beliebigen Taste weiterhin die erste greifbare Einheit.
 - Dauerblinken der Reparatereinheit nach einer Verschrottungsaktion behoben.
 - Bessere Abbruchmöglichkeit eines Menüs im Steuerungsbildschirm (bei Tastatursteuerung zusätzlich zu ESC mit <--, bei Joysticksteuerung mit 2x nach unten).
 - viele kleine Änderungen
 - Beschreibung aller Waffen in der Anleitung
 - programmierbare Bewegung: Bewegung über mehrere Felder festlegen
 - zum Schluß der Hammer: Eliteteams von vorhergehenden Versionen können nicht mehr geladen werden (Spielstand auch nicht). :-)
 - absolute CHIP-RAM-Untergrenze zum Spielstart nun ca. 595 kb.
 - Prefs-Datei für die Einstellung einiger Grundwerte
 - Neuer Modus: AUTOFEUER
 - Installer-Script
-

SCHLACHTFELD 2 (6.12.98)

- * kleiner Fehler behoben: schlägt E-Impulser in einen Felsen ein, wurde die Zieleinheit dennoch beschädigt.
 - * das Hauptquartier wehrt sich nun, wenn es erobert wird. Einer schon stark angeschlagenen Einheit kann somit die Eroberung noch mißlingen.
 - * Hauptquartiere sind nun bestückt mit Kurzstreckenwaffensystemen, die auf alle sich nähernden Feindeinheiten feuern. (ähnlich Geschütztürmen in Dune II)
 - * und überhaupt, die Geschütztürme sind in Arbeit...
 - * ...und sind fertig!!! (ein Turm pro Team)
 - * HQ und Kampftürme können von den Einheiten beschossen werden
 - * kleine Verbesserungen im Autofeuermodus (bei WARTE RÜCKRUF im AUTOFEUERMODUS meldet sich die Einheit wieder, wenn die feindliche Einheit vernichtet wurde)
 - * Fehler "Teilung durch Null" behoben. Kam vor, wenn ein Eliteteam mit >5 Einheiten und wenig Geld geladen und repariert wurde. Abbruch kam dann in der ersten Spielminute.
 - * bei der Teamzusammenstellung vor dem Spiel können nun Einheiten eines geladenen Eliteteams verkauft werden (zum Zeitwert, versteht sich...)
 - * Neu: WARTE --> AKTIVITT KLEINER ALS --> 50% ... 99%
 - * Neu: WARTE --> MINUTEN --> 10...200 MIN (mehr Auswahl als bisher)
 - * Sounddatei "Computer9" wird ersetzt durch "musik3.abk" (Soundmodul!)
 - * Vergrößerung des Gesamtbildschirms von 640x400 auf 704x480 Pixel (zum Vergleich: DuneII hat 1024x1024)
 - * Nach Beendigung einer Schlacht kann man nun wählen, ob man das Spiel beendet oder noch eine Schlacht schlagen will (Uff, das war viel viel Arbeit...)
 - * neue Titelmusik
 - * Neues Gebäude: Stützpunkt. Vollständige Reparaturen und komplette Aufmunitionierung sind möglich.
 - * Umstellung der Einheiten-Icons von "Civilization-like" auf "Battle-Isle-like", d.h:
27 (Einheitssysymbole) * 8 (Bewegungsrichtungen) * 4 (Teams=Farben)
verschiedene Symbole
 - nur 27 Symbole deshalb, weil einige ähnliche Einheiten gleiche Symbole bekommen.
-

- das sind immerhin noch 864(!) verschiedene Symbole auf einem 16*16 Pixel-Feld bei 32 Farben.
 - * LR-Scan (Gesamtübersicht des Schlachtfelds in kleinem Fenster)
 - * mehrere Spielstnde speicherbar
 - * mehr Karten
 - * keine DD-Bootdisk mehr möglich (Autsch...)
-

SCHLACHTFELD 2 (V2.01 AMINET Jan.1999)

- = DD-Diskettenversion möglich (aber wer braucht die?...)
- = Fehler "Icon nicht definiert entfernt"
- = LR-Scan erweitert
- = einige Daten der Spielstände werden verschlüsselt, ältere Spielstände sind nicht mehr ladbar!
Bitte diese Spielstände erst zuende spielen.

1.14 Fehler

FEHLER

- :(das Speichern des Spielstandes auf Diskette dauerte auf dem 68000 7Mhz-Testsystem SEHR lange. Es werden alle Variablen in einer Schleife einzeln geschrieben (PRINT#1, ...). Vielleicht hilft hier eine Vergrößerung des Disk-Puffers per "addbuffers". Ich konnte es nicht testen, weil dieser Vorgang auf meinem 4000er schnell genug ging (ca. 10 sec.)
PS. Auch der "UAE" hat sich beim Speichern in die .adf-Datei geradezu totgespeichert...
Beim Spielen von Diskette kann man in der Datei Schlachtfeld.prefs den Eintrag SCREENSHOT von 1 auf 0 setzen. Dies schaltet das Speichern der Screenshots ab.
 - :(Wenn man das Spiel aus versehen zweimal startet, kann ein alter weiser Mann aus Indien vorbeischaun und eine rituelle Zeremonie veranstalten. (Das Entpacken kann bei langsamen Rechnern ein paar Sekunden dauern und es passiert in dieser Zeit scheinbar nichts)
 - :(Falls das Programm beim Speichern auf einen schreibgeschützten Datenträger trifft, bricht es ab. (Im wahrsten Sinne des Wortes...)
- :) keine bekannten schweren Fehler. Wer welche findet, bitte melden!

HILFE, ES LÄUFT NICHT!

- :(Fehlermeldung "Speicherplatzmangel..."
 - Sicherlich zu wenig CHIP-RAM. Bei 1MB CHIP RAM geht es manchmal knapp zu. Meine eingebauten CHIP-RAM-Kontrollroutinen (klingt prima, was?) prüfen zwar vor jeder kritischen Situation die Menge des verfügbaren CHIP-RAMs, aber nicht die Fragmentierung.

Hat das System 1MB CHIP-Ram?

Spielst Du von der Workbench aus?
 Laufen nebenbei andere Programme?
 Hat die Workbench viele Farben bzw. ist sehr groß?
 Ist der Workbenchschirm kein Grafikkartenbildschirm?

Mindestens eine Frage 'Ja'? Dann mal das probieren:

- * Rechner neu starten und gleich danach Spiel starten (CHIP-Ram war zu stark fragmentiert).
- * Workbench auf 2 Farben heruntersetzen und Spiel neu starten.
- * Größe der Workbench verringern, z.B. auf 640x256
- * Alle Commodities entfernen (z.B. mit Exchange) und alle anderen laufenden Programme beenden.
- * Startdisk anlegen und von dieser spielen.
 - Kein HD-Laufwerk?
 - * Spiel auf Festplatte installieren, einfache Startdisk anlegen, Rechner mit dieser starten und Spiel von Festplatte starten.

:(Fehlermeldung "Screen not open" oder "Schirm nicht geöffnet"

- Kam bei V1.0 in einigen Fällen vor. Wahrscheinlich lief ein Multifunktionsutility (z.B. MCP) In einem Fall als eindeutiger Verursacher entlarvt!
 - * bei MCP den Bildschirmpromoter abschalten
 - * MCP ganz abschalten bzw. entfernen. Evtl. danach RESET nötig.
 - * Startdisk anlegen und von dieser spielen.
 - * Bildschirmschoner abschalten (hat zwar nicht direkt was damit zu tun, der funkt aber bei AMOS sowieso immer dazwischen).

Dieser Fehler dürfte in V1.1 nicht mehr vorkommen, 'wenn es das war, was ich vermute' (das sage ich auch immer auf Arbeit)...

:(Fehlermeldung "Unzulässiger Funktionsaufruf"

- Kann ich nicht zu 100% ausschließen. Wenn der Fehler oft und immer an einer Stelle passiert, bitte mir melden!

:(Zeichensatz wird nicht gefunden

- Läuft MCP mit aktivierter CacheFont-Funktion?
 - * Cachefontliste updaten!
 (MCP-Prefs > CacheFont > kreierte CacheFontListe)

:(Icon nicht definiert

- Kam vor, wenn eine Einheit von einem Explosionskrater (den sie gar nicht befahren durfte) herunterfährt. Behoben in Schlachtfeld2 AMINET (2.01)

1.15 Einige Hintergrundinformationen

EIN WORF ZUM SCHLUSS

Das Programm ist mit dem StonecrackerV4.x gepackt. Größe im ungepackten Zustand: ca. 770 kb

Größe des Quelltextes:

ca. 230 kb im ASCII-Format
ca. 700 kb im AMOS-Format (mit Sound-,Grafikdaten...)
> 7500 Zeilen

Das Programm habe ich mit "AMOS, THE CREATOR" kreiert, deshalb:
AGA? Sorry, 32 Farben müssen reichen.
Anderer Bildschirmmodus als PAL? Leider Fehlanzeige.

1.16 Danke

BITTE!

Dank an:

- * Francois Lionet für sein wundervolles AMOS,
- * "Berti", Träger des Titels 'Bester Tester',
- * Jörg Hintze, der mir tausende Fehlerreports geschickt hat,
- * Herrn Hlawatschke, der immer so schön die Folie bestellt,
- * Stephan "Zartsch" für die Tests und gemeldeten Fehler,
- * alle , die mir ihre "Wunschzettel" zur Verbesserung des Spiels geschickt haben,
- * "Wunschzettel-Hai" Sven für die neuen Musikstücke,
- * Commodore für eine Erfindung namens "AMIGA",
- * Elke, die wunderschöne Kondensatoren wickelt,

1.17 Meine Adresse

ICH

Peter Weigoldt
Tschaikowskistr. 8
09599 Freiberg

Peter.Weigoldt@t-online.de

Schlachtfeld Homepage:

<http://home.t-online.de/home/peter.weigoldt/>

1.18 Die Schlacht läuft...

SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist die Einnahme aller gegnerischen Hauptquartiere oder die vollständige Vernichtung aller Einheiten des Gegners.

Gesteuert wird das Spiel komplett über den Statusbildschirm am unteren Bildschirmrand mit Tastatur oder Joystick.

Während des gesamten Spiels kann mit der Maus der Bildschirm gescrollt werden. Passiert irgendwo etwas, dann scrollt der Bildschirm automatisch zu dieser Stelle.

Das Spiel beginnt mit der Abfrage aller Einheiten jedes Teams. Durch das Bewegungs-, Kampf- und Wartesystem des Spiels kommt es schnell zur Vermischung der Abfragereihenfolge der Einheiten. Läßt man z.B. eine Einheit auf das Ende der Bewegung warten, so wird sie sich erst zu diesem Zeitpunkt zum Empfang neuer Befehle wiedermelden.

Eine Einheit kann je nach Geländefähigkeit und evtl. Beschädigung bestimmte Geländeabschnitte besetzen oder auch nicht. Das eigene Hauptquartier kann nicht besetzt werden.

Das Hauptquartier eines Gegners kann mit leichten und Standarteinheiten (LIGHT und STDRT) erobert werden (siehe Teamzusammenstellung - HELP Taste), andere Einheiten können keine HQs erobern. Das muß man wissen!

Einheiten auftanken:

Ist der Treibstoff einer Einheit verbraucht, kann diese mittels der Tankeneinheit (SUPPORT_FUEL) betankt werden. Dazu muß man entweder die Tankeneinheit auf das Feld der zu betankenden Einheit bewegen oder umgekehrt. Die Spezialisten der Tankeneinheiten wissen dann selbst was zu tun ist. Das Tanken mit der Spezialeinheit geht sehr schnell und ist innerhalb einer Zeiteinheit erledigt.

Einheiten reparieren:

Eliteteams können mit einer speziellen Reparaturoinheit, der SUPPORT_WORK ausgerüstet werden. Mit ihr kann man auf dem Schlachtfeld bestimmte Reparaturen vornehmen.

Folgende Komponenten können repariert oder erneuert werden:

- Triebwerk (ENGINE)
- Fahrwerk (CHASSIS)
- Sensoren (SENSORS)
- ausgefallene bzw. zerstörte Waffensysteme
- Munitionsvorräte teilweise(!)

NICHT repariert oder erneuert werden können:

- Panzerungen
 - interne Strukturen
-

- Waffen oder Munitionsvorräte, die sich in einer zerstörten oder nahezu zerstörten Struktur befinden!!!

Zur Reparatur bewegt man die Reparatereinheit einfach auf das Feld mit der zu reparierenden Einheit, oder umgekehrt.

Während der Reparatur sind die Einheiten nicht einsatzfähig. Die Dauer der Reparatur richtet sich nach der Höhe der Schäden an den Systemkomponenten. Eine Reparatereinheit kann gleichzeitig mehrere Einheiten reparieren, wenn man diese auf das Feld der Reparatereinheit bewegt!

Vernichtete Einheiten entfernen:

Die Reparatereinheit ist in der Lage, die Schrotthaufen, die sich im Laufe der Schlacht auf dem Schlachtfeld ansammeln, fachgerecht zu entsorgen.

(Außerdem wird zum Andenken an eine heldenhafte Einheit ein kleiner Grabstein gesetzt...)

Damit kann man z.B. verstopfte Passagen wieder freiräumen.

Zum Verschrotten einfach die Reparatereinheit in das Gelände mit der zerstörten Einheit bewegen.

Werden gegnerische Einheiten verschrottet, zahlt das Hauptquartier eine Prämie, die sich nach der Kampferfahrung der zerstörten Einheit richtet.

Kurzzeitiger Ausfall von Einheiten im Kampf:

Starke Trefferwirkung kann eine Einheit kurzzeitig außer Gefecht setzen, die Einheit braucht dann etwas Zeit um Reparaturen durchzuführen und sich neu zu organisieren. Erst danach ist sie wieder zum Empfang neuer Befehle bereit.

Eine Einheit kann auch ohne gegnerische Einwirkung überlastet werden, z.B. indem sie ständig mit Höchstgeschwindigkeit (Marschmodus) über das Schlachtfeld gehetzt wird und vielleicht außerdem noch mit allen Waffen kämpft. Der Status ist im INFO-Fenster zu sehen. Wurde eine Einheit überlastet, nimmt sie für einige Zeit keine Befehle mehr an und führt in dieser Zeit Reparaturen aus bzw. regeneriert sich soweit wie nötig.

Explosion:

Der Treibstoff einer Einheit kann explodieren, wenn ein Schuß die Tank-Panzerungen durchschlagen hat. Eine Explosion gibt es auch, wenn das Triebwerk mehrere Treffer bekommen hat.

Diese Einheit ist dann keinen Pfifferling mehr wert!

Die Explosionsdruckwelle bekommen alle in unmittelbarer Nähe stehenden Einheiten zu spüren! Wenn sich also eine Explosion ankündigt ist es ratsam, diesen Ort fluchtartig zu verlassen.

Jede Einheit besitzt einen Selbstzerstörungsmechanismus, mit der durch eine Überladung der Motoren eine Explosion herbeigeführt werden kann. Man kann somit mit einer hoffnungslos beschädigten Einheit in der Nähe stehende Feinde zum Teil schwer beschädigen, indem man die Selbstzerstörung aktiviert.

Aber Achtung: für jede wie auch immer explodierte Einheit des eigenen Teams wird am Ende der Schlacht vom eigenen HQ eine drastische Geldbuße gegen das Team verhängt!

Ein Team, dessen HQ erobert wurde oder bei dem alle Einheiten den Kampf von sich aus aufgegeben haben, verliert seine ganzen Erfahrungspunkte, bekommt für diesen Kampf kein Geld und wird nicht befördert. Das Team

kann aber am nächsten Kampf wieder benutzt werden.
Teams, deren Einheiten komplett vernichtet wurden, sind verloren.

Das Spiel ist zuende, wenn alle Gegner vernichtet sind oder alle gegnerischen HQs erobert wurden.

Weiter zur

Spielsteuerung

.

Tips und Hinweise zum Spiel gibt's

hier

.

1.19 Wissenswertes - das Gelände

DAS GELÄNDE

Das Gelände ist ein wichtiger strategischer Faktor im Spiel. Viele Einheiten sind nur begrenzt geländefähig. Die Treffsicherheit der Waffen ist z.B. von einem Berg aus höher und man ist dort schwerer zu treffen. Das Durchqueren von Sumpfgebieten oder Gewässern erfordert mehr Zeit und man ist dort leichter zu treffen.

Alle Angaben beziehen sich auf den "Normaluntergrund" Ebene (100%):

	Treffgenauigkeit	Tarnung
Übergang Ebene zu Berg:	+ 10 bis +35%	+ 10 bis +30%
Berg:	+ 50%	+ 50%
hoher Berg:	+150%	+ 60%
kleine Felsen, Schotter:	- 10%	+ 10%
Übergang Ebene zu Wald:	- 5 bis -20%	+ 10 bis +30%
Wald:	- 30%	+ 70%
dichter Wald:	- 75%	+ 85%
einzelne Baumgruppen:	- 10%	+ 10%
Sumpf:	- 20%	- 50%
kleine Gewässer:	- 40%	-100%
See:	- 60%	-150%
Waldsee:	- 70%	+ 50%
"kleine Bauplatte":	+ 30%	- 50%

1.20 Wissenswertes - die Waffen

WAFFEN

Es stehen insgesamt ca. 50 verschiedene Waffensysteme zur Verfügung.

Allgemein gilt:

- Waffen können nicht über hohe Berge geschossen werden (kein Zielscan)

- möglich).
- Laserwaffen werden auch von Wald absorbiert bzw. Treffsicherheit wird beeinträchtigt
 - Homing-Missiles geht das überhaupt nichts an. Für die gibts fast kein Hindernis. (sehr gute Waffen, hohe Treffsicherheit!)
 - LRM's (Long range missiles) haben eine gewisse Mindestreichweite. Ist das Ziel näher dran, kann man sie nicht benutzen.
 - Der Inductor_V1 wirkt hauptsächlich auf die Munitionsdepots der Einheiten. Sind diese aber zu gut abgeschirmt (Panzerung ca. >30), hat die Waffe auf diese Munition keine Wirkung! Also vorher bei stark gepanzerten Einheiten Panzerung bombardieren.

~Beschreibung~der~einzelnen~Waffen~

~Waffenbeschreibung~ausdrucken~~~~~

1.21 Wissenswertes - die Kampfeinheiten

DIE EINHEITEN

Es gibt 7 verschiedene Typen:

Leichte Einheiten	(LIGHT)
Standarteinheiten	(STDRT)
Schwere Einheiten	(HEAVY)
Überschwere Einheiten	(GIANT)
Fernkampfeinheiten	(LONG)
Luftkampfeinheiten	(AIR)
Support-Einheiten	(SUPP)

Informationen über eine Einheit erhält man, wenn man beim Zusammenstellen des Teams die entsprechende Einheit anwählt und HELP drückt. Es erscheint eine kurze Beschreibung und ein Fenster mit Informationen über bestimmte taktische Daten usw.

Ein gegnerisches Hauptquartier kann nur mit einer LIGHT- oder STDRT-Einheit erobert werden!

Die Tankeinheit zum Betanken anderer Einheiten (SUPP_FUEL) steht bereits ab dem ersten Kampf zur Verfügung, die Reparatereinheit (SUPP_WORK) zur direkten Reparatur auf dem Schlachtfeld steht nur erfahrenen Eliteteams zur Verfügung.

Der Feind benutzt zum Teil Einheiten und Waffensysteme, die nicht auf dem freien Markt erhältlich sind! (Wo er die nur her hat?)

1.22 Die Konfigurationsdatei

KONFIGURATION

Ab Version 1.1 gibt es eine Datei 'Schlachtfeld.prefs', in der einige Variablen eingestellt werden können. Normalerweise braucht man keine Werte

zu ändern, aber da ich kein größeres Spiel ohne Konfigurationsmöglichkeit kenne, bekommt meins auch eine.

Die Prefs-Datei ist mit Kommentaren versehen und erklärt sich selbst. Fehlt die Datei, werden Grundwerte benutzt.

~Schlachtfeld.prefs~ändern~ (Editor 'ED' muß im Suchpfad sein).

1.23 Wissenswertes - die Gebäude

Die Gebäude

Das Hauptquartier

ist der Sitz des Zentralkommandos eines Teams und das wichtigste Gebäude. Wird es durch eine gegnerische Einheit gestürmt oder durch Beschuß vernichtet, ist für das entsprechende Team der Kampf beendet. Das HQ ist allerdings nicht wehrlos und besitzt entsprechende Waffensysteme zur Verteidigung. Ein HQ kann nur mit Leichten (LIGHT) oder Standarteinheiten (STDRT) erobert werden.

Der Kampfturm

steht meist in der Nähe des HQ und unterstützt dessen Verteidigung gegen angreifende Gegner. Der Kampfturm ist gut bewaffnet und hält lange einem Beschuß stand.

Die Stützpunkte

sind universelle Reparaturstationen aus der Blütezeit des Rohstoffabbaus auf diesem Mond. Sie dienen zur Instandhaltung der Bergbautechnik, können aber genausogut die Kampftechnik instandsetzen. Die Stützpunkte arbeiten automatisch und sind völlig neutral. Ihre Energiesignaturen und geometrischen Muster werden von den zur Zeit existierenden Zielscannern nicht als feindlich eingestuft und können somit nicht beschossen werden. An der Modifizierung der Zielscanner wird jedoch zur Zeit gearbeitet.

Die Dauer der Reparatur in einem dieser Stützpunkte richtet sich nach der Schwere der Schäden und kann sehr lang sein. Beim Verlassen der Station ist eine Einheit völlig (!) intakt, vollgetankt und aufmunitioniert.

Ein Stützpunkt kann mehrere Einheiten zugleich reparieren.

1.24 Index

Index of database 07605678-0

Documents

Bedienung

Bitte haltet Euch daran!
Danke
Die Konfigurationsdatei
Die Schlacht beginnt...
Die Schlacht ist geschlagen...
Die Schlacht läuft...
Die Schlacht läuft.... - Bedienung des Spiels
Die Schlacht wird vorbereitet...
Einige Hintergrundinformationen
Fehler
History
Installation des Spiels
Meine Adresse
SCHLACHTFELD 2
SCHLACHTFELD 2 ist Shareware
Tips & Hinweise
Warum?
Was wird benötigt?
Wissenswertes - das Gelände
Wissenswertes - die Gebäude
Wissenswertes - die Kampfeinheiten
Wissenswertes - die Waffen
Buttons

~Beschreibung~der~einzelnen~Waffen~

~Danke~

~DAS~SPIEL~

~Die~'Schlachtfeld.prefs'~Datei~

~Fehler~/~/Hilfe,~es~läuft~nicht!'/~

~History~

~Installation~
~Meine~Adresse~
~noch~was...~
~Rechtliches!~
~Schlachtfeld.prefs~ändern~
~Shareware?~
~Systemanforderung~
~Vorwort~
~Waffenbeschreibung~ausdrucken~~~~~

10~EURO
20~DM
AKTIVIERE...
AKTIVIEREN..
ANGRIFF~~~~~
AUTOFEUER~~
BEWEGEN~~~
BEWEGUNG~~~~
BEWEGUNG~~~~~
Das~Gelände
DER~SPIELBLAUF
Die~Gebäude
Die~Kampfeinheiten
die~Schlacht
Die~Teamwahl
Die~Waffen
EINHEIT~AUFGEBEN~~~~~
ERFAHRUNG~~~
FEIND~~~~~

FRIEDEN!~~~~
Grafik~anzeigen

hier

History

ich

INFO

INFO~~~~~

INFO~GEGNER~

KÄMPFEN~~~

LR~SCAN~~~~~

MARSCHMODUS

MINUTEN~~~~~

RÜCKRUF~~~~~

RADAR~SCAN
Schlachtfeld.prefs

SELBSTZERSTÖRUNG~~~~

SPEZIAL~~~

SPEZIALMODUS

SPIEL~BEENDEN~~~~~

SPIEL~SPEICHERN~~~~~

Spielsteuerung

STATUS~~~~~

TARNUNG~~~~~

Teams~zusammenstellen

Tips~und~Hinweisen

WAFFEN~~~~~

WAFFEN~~~~~

WARTEN~~~~~

Zusammenstellen~der~Teams
