

07664220-0

"

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 07664220-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	"	November 2, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	07664220-0	1
1.1	Global War - AmBoS Version	1
1.2	Informationen über das Programm	1
1.3	Installation	3
1.4	Allgemeine Spielregeln	4
1.5	Das Global War Hauptmenü	6
1.6	Neues Spiel beginnen	8
1.7	Tastenbelegung im Spiel	9
1.8	Konfigurationsmöglichkeiten	11
1.9	Allgemeine Einstellungen	11
1.10	Konfiguration der Spiel-Welten	13
1.11	Index - Stichwortverzeichnis	19
1.12	Einschränkungen der Demo-Version	20

Chapter 1

07664220-0

1.1 Global War - AmBoS Version

```

+-----+
| ----- NICHT REGISTRIERTE DEMO-VERSION ----- |
|           /_ / / / /_ /_ / / / /_ /_ /_ |
|          /_ /_ /_ /_ / / /_ /\ / / / \ |
| Eine Risiko-Variante für AmBoS-Systeme |
| (c) 1995 Automan@Doom.gun.de |
|           Automan@Nasus.north.de |
|                                     Shareware! |
+-----+

```

```

~Einschränkungen~der~Demo-Version~
~Informationen~über~das~Programm~~
~Installation~~~~~
~Allgemeine~Spielregeln~~~~~
~Das~Global~War~Hauptmenü~~~~~
~Beginn~eines~neuen~Spieles~~~~~
~Tastenbelegung~im~Spiel~~~~~
~Konfigurationsmöglichkeiten~~~~~

```

1.2 Informationen über das Programm

Global War für AmBoS (c) 1995 Automan@Doom.gun.de

SLBBS-Version (c) Joel Bergen

Warum dieses Programm?

Zu Beginn meiner DFÜ-Zeit, einige Zeit bevor AmBoS überhaupt veröffentlicht wurde, fragte mich ein User meiner damaligen Stamm-Box, ob ich nicht Lust hätte, bei einem Online-Spiel namens "Global War" mitzuspielen. Es sei so etwas wie Risiko und eigentlich auch ganz einfach. Es würde nur noch ein Spieler fehlen, damit das Spiel gestartet werden könnte...

Ich hatte bis zu diesem Zeitpunkt eigentlich noch keinerlei Erfahrungen mit Spielen in Mailboxen gemacht, aber ich gab dann doch der Bitte des Users nach und trug mich im Spiel ein.

Nach einigen Tagen wurde mir die "Suchtgefahr" bewußt, die von dem Spiel ausgeht, ich war seitdem nicht mehr in der Box, ohne mindestens 10 Minuten Global War gespielt zu haben...

Mit der Zeit verlor die besagte Box leider an Attraktivität für mich, da z.B. der Amiga-Bereich geschlossen wurde. Ich suchte mir eine andere Stamm-Box, nur leider hatte diese kein Global War mehr zu bieten! Der Grund war ziemlich einfach: Meine ehemalige Stamm-Box basierte auf mehreren DOSen, auf denen als Mailbox-Software SLBBS lief. Im Amiga Bereich gab es damals noch keine (vernünftige) Umsetzung des Spieles.

Tja, und um nun endlich wieder Global War spielen zu können, mußte eine Version her, die auf dem Amiga und vor allem mit AmBoS läuft...
(Der Entschluß, die AmBoS-Version zu programmieren stand lange fest, bevor die englisch-sprachige Version aus dem Aminet auftauchte. Welche Version besser oder spielbarer ist, möge jeder Sysop oder User selber entscheiden...)

Viel Spaß beim Spielen!

Christian

Vorteile im Vergleich zur Aminet- und SLBBS-Version

- Bedienung komplett in deutsch
- Einfaches Menüsystem
- Mehrere Spiel-Welten
- Erstellung eigener Welten möglich
- Aktionsmodus für schnelle "Durchmärsche"

Nachteile (Ansichtssache)

- keine Missionen
- keine weiteren Schwierigkeitsgerade
- kein GWTerm (gab's sowieso nur für DOSen)

Wenn entsprechendes Intresse besteht, bin ich evtl. auch zum Einbau von

weiteren Funktionen (z.B. die oben genannten) zu überreden. Für Verbesserungsvorschläge jeder Art bin ich immer zu haben.

History

V1.0 29.08.95 Erste veröffentlichte Version

1.3 Installation

Die Installation von "Global War" geschieht am einfachsten durch einen Doppelklick auf das Icon des Installation-Scripts. Sollte dieses aus irgendwelchen Gründen nicht funktionieren, hier nochmal die Auflistung der Files, die kopiert werden sollten:

Ein Verzeichnis "Global War" wird in "BBS:Externe/" eingerichtet.

```
Games (dir)          - leeres Verzeichnis, wird angelegt

Worlds (dir)
  World1.ansi1       - Weltenkarten für "Classic"
  World1.ansi2
  World1.ansi3
  World1.ansi4
  World1.ansi5
  World1.ansi6
  World1.ansi7
  World1.dat         - Welt-Konfiguration "Classic"

  World2.ansi1       - Weltenkarten für "Quadrapolis"
  World2.ansi2
  World2.ansi3
  World2.ansi4
  World2.ansi5
  World2.ansi6
  World2.dat         - Welt-Konfiguration "Quadrapolis"

  World3.ansi1       - Weltenkarten für "Amazing Land"
  World3.ansi2
  World3.ansi3
  World3.ansi4
  World3.ansi5
  World3.dat         - Welt-Konfiguration "Amazing Land"

GlobalWar           - das Hauptprogramm
```

Global War ist ein Doorgame speziell für AmBoS-Systeme. Es muß im "AmBoS-Setup/Doorgames" wie jedes Doorprogramm eingerichtet werden. Zusätzlich muß die Option "benutzt bbs.library" angewählt sein.

1.4 Allgemeine Spielregeln

Die Spielregeln für Global War sind denen des Gesellschaftsspieles "Risiko" sehr ähnlich, aber nicht identisch.

Ziel des Spieles ist es, die gesamte Welt zu erobern. Zu Beginn eines Spieles werden dazu alle Länder unter den Mitspielern aufgeteilt. Kann die Anzahl der Länder nicht gerecht verteilt werden, erhalten die benachteiligten Spieler einen "Bonus-Tag" zu Beginn ihres ersten Spielzuges, also mehr zu platzierende Armeen im Spiel (s.u.).

Team_Modus: In einem Team-Spiel spielen 2 oder 3 Teams mit jeweils 2 Mitspielern. Ziel des Spieles ist es dann, gemeinsam die Welt zu erobern.

Ein Spiel besteht aus mehreren Spielphasen:

- 1) Beginn eines Spielzuges, Länderbilanz
- 2) Angriffssequenz
- 3) Verteidigung, Truppenbewegungen
- 4) Beendigung des Spielzuges, Verleihung von Empfehlungen

Je nach gewählter Spielart können Angriff und Verteidigung gemischt (nicht sequenziell) oder nur nacheinander (sequenziell) ausgeführt werden.

- 1) Beginn des Spielzuges
-

Jeder Spieler darf einen Spielzug pro Tag ausführen. Zusätzlich müssen noch mindestens 12 Stunden zwischen den einzelnen Zügen liegen.

Zu Beginn des Spielzuges erhält der Spieler eine individuelle Länderbilanz. Hier wird die Anzahl der Armeen ermittelt, die er für seinen Zug bekommt und später platzieren darf.

Die Anzahl der Armeen errechnet sich wie folgt:

$$(\langle \text{Anzahl der besetzten Länder} \rangle / 3 + \langle \text{Kontinent-Bonus} \rangle)$$

$$* \langle \text{Tage seit dem letzten Spielzug} \rangle$$

Einen Kontinent-Bonus erhält der Spieler, wenn er bei Beginn des Spielzuges alle Länder eines Kontinentes besetzt hält. Die Höhes des Bonus kann je nach Welt und Kontinent variieren (siehe Welt-Report).

- 2) Angriffssequenz
-

Zur Angriffssequenz zählt das platzieren der in 1) erhaltenen Armeen und das Angreifen bzw. Erobern von feindlichen Ländern.

In einem Team-Spiel ist es nicht möglich, ein Land seines Partners anzugreifen.

Ein Angriff kann erfolgen, wenn in dem angreifenden Land mindestens 2 Armeen vorhanden sind. Ein Land gilt als erobert, wenn alle feindlichen Armeen geschlagen wurden. Mindestens eine Armee muß in das eroberte Land bewegt werden. Über Gewinn oder Verlust von Armeen des Gegners oder des Angreifers entscheiden wie beim Brettspiel-Risiko die Würfel. Allerdings übernimmt hier der Computer das Würfeln:

Je nachdem, wieviele Armeen der Angreifer zur Verfügung hat, greift er mit maximal 3 Armeen (Würfeln) das feindliche Land an (bei weniger als 4 Armeen steht jeweils eine Armee nicht zum Angriff bereit). Der Gegner darf sich ebenfalls mit maximal 3 Armeen (Würfeln) verteidigen. Sind die "Würfel" gefallen, werden sich der Höhe nach sortiert. Beginnend mit dem höchstwertigen, schlägt immer eine höhere Augenzahl des Angreifers eine Armee des Verteidigers. Bei gleicher oder niedrigerer Augenzahl verliert der Angreifer eine Armee.

Die Anzahl der Angriffs-Aktionen ist nur durch die vorhandenen Armeen des jeweiligen Spielers beschränkt.

3) Verteidigung

Die Verteidigungssequenz erlaubt das Verschieben von Armeen innerhalb der besetzten Länder. Dabei ist zu beachten, daß der Weg der Truppenbewegung jeweils nur über eigene Länder führen darf, sonst ist eine Bewegung nicht möglich. In nicht-sequenziellen Spielen dürfen Truppenbewegungen jederzeit durchgeführt werden.

Die Anzahl der Truppenbewegungen (Verstärkungen) ist auf eine vor Spielbeginn festgelegte Zahl beschränkt.

4) Beendigung des Spielzuges

Jeweils am Ende eines Spielzuges besteht die Möglichkeit, eine Empfehlung (Commendation) zu bekommen. Entscheidend ist die Tatsache, ob der Spieler während seines Zuges ein Land erobert hat oder nicht.

Empfehlungen werden von drei verschiedenen Personen ausgesprochen: vom König, der Königin und dem General. Diese Empfehlungen können dann wiederum bei Beginn eines neuen Spielzuges (min. 12 Stunden später) in Armeen "eingetauscht" werden. Eingetauscht werden können immer 3 Empfehlungen auf einmal:

- a) 3 Empfehlungen EINER Person
- b) je 1 Empfehlung von jeder Person

Besitzt ein Spieler zu Beginn eines Spielzuges 5 Empfehlungen, muß er 3 davon eintauschen.

Weitere mögliche Aktionen

- Abgabe eines Landes

Diese Funktion ist nur in Team-Spielen verfügbar. Sie erlaubt es, ein Land an den Team-Partner zu verschenken. Es ist dem Spieler nicht erlaubt, sein letztes Land zu verschenken.

- Tauschen von Ländern

Ebenfalls nur in Team-Spielen kann der aktive Spieler eines seiner Länder gegen ein Land seines Partners tauschen. Die Anzahl der darauf platzierten Armeen wird dadurch nicht beeinflusst.

- Eintauschen von Empfehlungen

Jeweils 3 Empfehlungen (3 von einer Person, oder je 1 von jeder Person, s.o.) können gegen zu plzierende Armeen "eingetauscht" werden. Die Anzahl der eingetauschten Armeen steigt mit jeder Eintausch-Aktion, sodaß der nächste eintauschende Spieler immer mehr Armeen für seine Empfehlungen erhält.

- User eliminieren

Erobert ein Spieler das letzte Land eines anderen Spielers, so hat er den anderen besiegt. Er erhält dafür die eingestellte Anzahl Punkte (siehe die Option "Punktwertung" im Hauptmenü). Außerdem erhält er alle Empfehlungen, die der andere Spieler besitzt und darf sie sofort gegen weitere Armeen eintauschen, wenn dies möglich ist. Besitzt der Spieler nun 5 oder mehr Empfehlungen, muß er sie eintauschen.

- Versenden von Nachrichten

Jeder Spieler kann einem anderen Nachrichten senden (Taste <N>). Die Nachricht darf beliebig viele Zeilen enthalten. Die Eingabe einer Nachricht endet mit der Bestätigung einer Leerzeile (RETURN).

1.5 Das Global War Hauptmenü

Im Hauptmenü von Global War kann der Status jedes Spieles ← abgelesen werden, neue Spiele können begonnen und laufende Spiele aufgerufen werden.

Status-Informationen

Der obere Teil des Hauptmenüs besteht aus der Zuordnung der einzelnen Spiele in verschiedene Gruppen. Hier kann jeder Spieler ablesen, an welchen Spielen er beteiligt ist, welche Spiele noch Mitspieler suchen, und wo er zugerechttigt ist.

Die Gruppen sind:

Laufende Spiele : Diese Spiele haben bereits begonnen, d.h. die Mindestanzahl der Mitspieler ist erreicht.

Mitspieler gesucht: Hier können sich noch Spieler eintragen. Handelt es

sich um ein Team-Spiel, kann es sein, daß ein Paßwort benötigt wird... (s.u.).

Das Spiel wird gestartet, sobald die Mindestzahl der Spieler erreicht ist und die Mehrzahl der Spieler für einen Spielbeginn stimmt.

- Beendete Spiele : Hier hat einer der Spieler die gesamte Welt erobert. Diese Spiele können bei Beginn eines neuen Spieles überschrieben werden.
- Eigene Spiele : Hier sind alle Spiele aufgelistet, in denen der aufrufende Spieler eingetragen ist. Es spielt keine Rolle, ob das Spiel schon gestartet wurde, oder nicht.
- Zugberechtigt : Dieses ist die Liste der Spiele, bei denen die Frist für einen neuen Spielzug bereits abgelaufen ist (ein Zug pro Tag, 12 Stunden zwischen den Spielzügen).
- Verlorene Spiele : Diese Spiele müssen noch nicht beendet sein, allerdings ist der aufrufende Spieler hier schon nicht mehr im Spiel.

Tastenbelegung des Hauptmenüs

- -
 Beginne~ein~neues~Spiel
 . Solange die in "GobalWar.prefs" eingestellte maximale Anzahl an Spielen noch nicht erreicht ist, kann jeder Spieler jederzeit neue Spiele beginnen. Hierzu werden einige Einstellung in Menüs abgefragt, die später das Spielgeschehen beeinflussen.
- <C> - "Champions" zeigen. Die Liste der Spieler, die einmal Champion geworden sind, wird immer bei Aufruf des Programmes angezeigt (max. 10 Namen).
- <P> - Punktwertung anzeigen. Die Anzahl der Punkte, die einem Spieler gutgeschrieben bzw. abgezogen wird, kann für jede Welt eingestellt werden. Die entsprechende Einstellung wird hier angezeigt.
- <R> - Rangliste zeigen. In der Rangliste stehen alle Spieler, die mindestens einen Punkt erzielt haben. Außerdem kann hier die Punktzahl abgelesen werden, ab der ein Spieler "Champion" des Spieles wird. Die Rangliste wird in der Datei "GlobalWar.Highscores" gespeichert.
- <S> - Spiel anwählen. Hiermit kann ein beliebiges Spiel aufgerufen werden. Die möglichen Spielnummern sind der Auflistung in der oberen Bildschirmhälfte zu entnehmen.
- <K> -
 Konfiguration
 ansehen. Diese Funktion ist nur für (Co-)Sysops

sichtbar. Sie zeigt im wesentlichen den Inhalt der Datei "Global War.prefs" an.

- <A> - Anleitung zum Spiel. Die Kurzanleitung kann online durchgelesen, oder wahlweise als PM versachickt werden. Die drei verschiedenen Hilfstexte liegen im GlobalWar-Verzeichnis als Textdateien vor (GW_....txt) und können von Sysop verändert werden.
- <E> - Ende, Verlassen von Global War

1.6 Neues Spiel beginnen

Vorausgesetzt, die in "GlobalWar.prefs" eingestellte maximale Spielzahl ist noch nicht erreicht, kann jeder User jederzeit ein neues Spiel beginnen (Hauptmenü: Taste).

Bevor das neue Spiel initialisiert werden kann, müssen einige Einstellungen vorgenommen werden, die den späteren Spielverlauf beeinflussen. Dies geschieht über einfache Menüs, die entweder mit den Cursor-Tasten, oder farblich gekennzeichneten Tastenkürzeln bedient werden können.

Bedeutung der einzelnen Menüs

- Soll ein neues Spiel begonnen werden ?
< Nein > < Ja >

Nur für den Fall, daß die Funktion versehentlich aufgerufen wurde, kann mit < Nein > zum Hauptmenü zurückgesprungen werden.

- Weltauswahl:
1) Classic
2) Quadrapolis
3) Amazing Land
...

Je nach Anzahl der installierten Welten, (mitgeliefert werden die genannten drei), kann der User zwischen maximal 9 Welten wählen. Die ausgewählte Welt bestimmt das Aussehen der ANSI-Landkarten, die Länder- und Kontinente und die Punktwertung.

- Spielernamen zeigen ?
< Ja > < Nein >

Wird diese Frage mit < Nein > beantwortet, werden die Spieler-Namen lediglich als "Player <x>" angezeigt. Der jeweilige Username wird erst angezeigt, wenn der Spieler nicht mehr im Spiel ist.

- Team-Modus?
< Nein > < Ja >

```

|           |
|           +-----+
|           |
|           |

```

- Minimale Spieleranzahl?

- Spieleranzahl?

< 3 > < 4 > < 5 > < 6 >

- Minimale Spieleranzahl?
< 3 > < 4 > < 5 > < 6 >

Stimmt die minimale Spieleranzahl nicht mit der maximalen überein, hat der Spieler die Möglichkeit, sich zu entscheiden, ob er für einen frühestmöglichen Spielbeginn stimmt, oder ob er noch auf weitere Spieler warten möchte. Das Spiel wird gestartet, wenn die Mindestspielerzahl erreicht ist und die Mehrzahl der Spieler für einen Spielbeginn stimmt.

- Sequenzielles Spiel?
< Nein > < Ja >

In einem sequenziellen Spiel müssen die Angriffs- und Verteidigungssequenz jeweils nacheinander ausgeführt werden. Es ist also nicht möglich, während der Angriffssequenz Armeen zu bewegen, es sei denn, dies geschieht bei der Eroberung eines Landes vom angreifenden Land in das besiegte.

- Anzahl Fortifications (Truppenbewegungen)? ____

Die Anzahl der "Fortifications" gibt an, wie oft die Funktion "Verstärken" benutzt werden darf, also wie oft Armeen in ein anderes Land bewegt werden dürfen. Es spielt dabei keine Rolle, wieviele Armeen bewegt werden, nur die Anzahl der Aktionen ist entscheidend.

- Soll das Spiel sofort begonnen werden?
< Nein > < Ja >

Diese Abfrage erscheint nur, wenn es sich nicht um ein Team-Spiel handelt und die minimale Spielerzahl nicht mit der maximalen übereinstimmt. (s.o.)

1.7 Tastenbelegung im Spiel

Die Tastenbelegung in einem aus dem Hauptmenü aufgerufenen Spiel hängt von der Art des Spieles und der jeweiligen Spielphase ab. Die wichtigsten Tastenbelegungen (z.B. Angriff, Verteidigung) werden meistens in Form eines Menüs am Bildschirmrand angeboten. Zusätzlich ist eine Hilfe-Funktion eingebaut, die mit der Taste <?> oder <H> aufgerufen werden kann.

Hinweis: Bei einigen Befehlen wird die Eingabe des jeweiligen Ländernamens verlangt. Es ist nicht notwendig, die Namen auszuschreiben, einige Anfangsbuchstaben reichen aus. Punkte und Leerzeichen können darüber hinaus weggelassen werden!

Folgende Tasten können im Spiel belegt sein:4

- 1) Allgemeine Funktionen - diese Tasten sind immer belegt

- <Q> - Verlassen dieses Spieles bzw. beenden eines Spielzuges oder einer Spielsequenz
- <L> - Logfile ansehen. Vorausgesetzt, der Sysop hat die Logfile-Funktion nicht abgeschaltet, kann hier jede Aktion der Spieler nachvollzogen werden.
- <S> - Spieler-Informationen anzeigen
- <W> - Welt-Informationen anzeigen (Länderbelegung etc.)
- <1>-<9> - Aufruf der Weltkarten. Die Taste <1> zeigt die gesamte Welt, die anderen Ziffern je nach Anzahl der Kontinente die verschieden Auschnitte.

2) Weitere Funktionen - Verfügbarkeit nur bei Zugberechtigung

- <Z> <T> - Spielzug beginnen. Dies ist natürlich nur möglich, wenn der aufrufende Spieler am Spiel beteiligt ist und die entsprechende Zeitspanne seit dem letzten Zug vergangen ist. Die Taste <T> wurde aus Kompatibilitätsgründen zur englischen Originalversion belegt ("take your turn").
- <A> - Angriff eines Landes. Ein Spieler kann nur angreifen, wenn er am Zug ist. Handelt es sich um ein sequenzielles Spiel, kann nur in der Angriffsphase ein Land angegriffen werden.
- <V> <F> - Verstärken (Fortify). Vorausgesetzt der Spieler ist am Zug, kann er eines seiner Länder durch Truppen aus einem anderen Land verstärken. Dabei ist darauf zu achten, daß der Weg, den die Armeen zurücklegen müssen, ausschließlich über eigene Länder führt.
Die Anzahl der Truppenbewegungen ist je nach Spiel auf eine bestimmte Zahl begrenzt, die unter <S> abgerufen werden kann.
- <TAB> - Aktionsmodus aufrufen (Beschreibung s.u.)
- <G> - Abgabe eines Landes an den Partner in einem TEAM-Spiel.
- <N> - Nachricht an einen Mitspieler senden. Die Nachricht wird dem betreffenden User dann bei seinem nächsten Spielzug gezeigt und dann gelöscht.
- <T> - Tauschen von Ländern in einem TEAM-Spiel. Der Spieler kann eines seiner Länder gegen ein Land seines Partners tauschen. Diese Funktion kann beliebig oft aufgerufen werden, es sollte aber darauf geachtet werden, daß der Partner nicht zu sehr "ausgenommen" wird. :)

3) Der Aktionsmodus

Dieser Modus wird während eines Spielzuges mit der <TAB>-Taste aufgerufen. Danach muß ein "Ausgangsland" eingegeben werden, von dem aus alle Aktionen ausgehen sollen. Der Aktionsmodus ist besonders für schnelle "Durchmärsche" mit vielen Armeen geeignet und bietet eine komfortable Cursor-

Steuerung.

Folgende Tasten sind belegt:

- <-- --> - Mit den Cursortasten wird das Land ausgesucht, welches vom Ausgangsland angegriffen oder verstärkt werden soll. Es werden nacheinander alle an das Ausgangsland angrenzenden Länder selektiert.
- <ENTER> - Aktion ausführen. Je nachdem, welche Aktion gerade ausgewählt ist (siehe 1. Bildschirmzeile), wird das ausgewählte Land angegriffen oder verstärkt.
- <A> - Wählt die Aktion "Angriff"
- <V> - Wählt die Aktion "Verstärken"
- <X> - Verlassen des Aktionsmodus.

1.8 Konfigurationsmöglichkeiten

Global War bietet eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten für den ↔ Sysop.

Hiermit kann das Programm individuell für eine Mailbox und ihre User konfiguriert werden:

~Allgemeine~Einstellungen~ (Spielanzahl,~Rangliste,~etc.)~::~

~Konfiguration~der~Spiel~Welten,~Erstellung~eigener~Welten~

1.9 Allgemeine Einstellungen

Für allgemeine Einstellungen, die das Spielgeschehen direkt betreffen, gibt es die Datei "GlobalWar.prefs". Diese Textdatei kann mit jedem Texteditor verändert werden:

- 1) Die Zahl "Spiele maximal" gibt an, wieviele Spiele höchstens >angelegt< werden. Beendete Spiele werden hierbei nicht mitgezählt, sie werden überschrieben, sobald ein neues Spiel begonnen wird.
- 2) "Highscore Reset" gibt an, bei welcher Punktzahl ein Spieler zum "Global War Champion" ernannt wird. Die Champions werden in einer separaten Liste (Datei: "GlobalWar.Champions") verwaltet und jedem Spieler beim Aufruf des Programms angezeigt. Wird ein Spieler "Champion", wird gleichzeitig die "normale" Highscore-Liste zurückgesetzt, d.h. alle Spieler verlieren ihre Punkte.
- 3) Global War bietet die Möglichkeit, daß in einem Team-Spiel (siehe Spielregeln) ein Spieler den Zug seines Partners übernimmt, wenn dieser eine bestimmte Zeit nicht gespielt hat.

Hinter "Partnerzug(Tage)" ist die Anzahl der Tage anzugeben, ab der die Zug-Übernahme gestattet werden soll. Es sind auch Kommanzahlen erlaubt, z.B. "2.5" Tage.

- 4) "LogFile (an/aus)" bestimmt, ob die Spiel-Aktionen in den einzelnen Spielen mitprotokolliert werden, oder nicht. Jeder Spieler kann, wenn diese Funktion "AN"-geschaltet ist, im Spiel das Logfile mit den Aktionen der Spieler vor ihm ansehen (siehe Tastenbelegung).

Die Rangliste

Die Einstellungen der Rangliste beginnen mit einer Zeile der Form "Ränge:18". Die Zahl hinter "Ränge:" gibt dabei NICHT die Anzahl der Ränge an, sondern die Anzahl der Zeichen, die ein Rang maximal in der Highscore-Liste belegt (hier also maximal 18 Zeichen).

Danach folgen die Zeilen für die einzelnen Ränge. Sie müssen in absteigender Reihenfolge angegeben werden, also der höchste Rang zuerst. Der letzte Rang sollte einer Punktzahl von 0 zugeordnet sein.

Achtung: Die Punktzahl des höchsten Ranges muß NIEDRIGER sein als die bei "Highscore Reset" eingestellte Zahl, da der "Champion"-Rang nicht mehr in der Highscore-Liste angezeigt wird!

Eine Zeile der Rang-Einstellungen hat folgendes Format:

[Punktzahl, 3 Ziffern] [Leerzeichen] [Rang-Bezeichnung]

Beispiel-Konfiguration:

[----- Anfang Textdatei -----]

*
* Global War Voreinstellungen
*

Spiele maximal...: 25
Highscore Reset...: 50
Partnerzug(Tage)..: 2.0
Logfile (an/aus)..: AN

Ränge: 18

40 Profi
30 Könner
20 Amateur
10 Fortgeschrittener
5 Anfänger
0 Looser

[----- Ende Textdatei -----]

1.10 Konfiguration der Spiel-Welten

Welt-Konfigurationsdateien

In der Grundversion gibt es in der AmboS Version von "Global War" drei verschiedene Welten:

- "Classic" ist die von Risiko bekannte Weltkarte. Die Einteilung der Länder ist der "realen" Weltkarte nachempfunden, jedoch wurde hier stark vereinfacht.
- "Quadrapolis" ist eine Fantasiewelt aus 5 quadratischen Kontinenten.
- "Amazing Land" ist eine weitere Fantasiewelt.

Zu jeder Welt gehören verschieden Konfigurationsdateien. Diese befinden sich im Verzeichnis "Worlds" ("BBS:Externe/GlobalWar/Worlds"). Alle Dateien beginnen mit "World<x>", wobei <x> die Nummer der jeweiligen Welt darstellt.

Folgende Dateien MÜSSEN vorhanden sein:

```
World<x>.ansil - Die ANSI-Grafik der gesamten Weltkarte
World<x>.dat   - Die Welt-Konfiguration incl. Ländernamen etc. (s.u.)
```

Außerdem können noch die ANSI-Grafiken der Ausschnittskarten (Kontinente) hier abgelegt sein (nur in diesen Karten stehen die Ländernamen!)

```
World<x>.ansi2 - 1. Ausschnitt (Kontinent), Taste <2>
World<x>.ansi3 - 2. Ausschnitt (Kontinent), Taste <3>
.
.
.
World<x>.ansi9 - 8. Ausschnitt (Kontinent), Taste <9>
```

Beschreibung des Formates von "World<x>.dat"

Jede Konfigurationsdatei sollte mit einem Kommentar beginnen, um welche Welt es sich eigentlich handelt. Ein Kommentar ist durch ein "*" am Zeilenanfang gekennzeichnet.

Danach folgen einige Zeilen mit jeweils einem Buchstaben und einem Doppelpunkt am Anfang. Durch Leerzeichen getrennt folgen dann jeweils zweistellige Zahlen als Argumente (Außer: Weltname). Wird eine Zeile weggelassen, werden die Standard-Werte aus Welt1 ("Classic") angenommen.

Folgende Angaben sind im Datei-Kopf möglich:

W: <Name>

Hier kann der Name der in dieser Datei beschriebenen Welt eingetragen werden. Dieser Name wird später auch z.B. im Hauptmenü verwendet.

M: <Pos X> <Pos Y>

Die beiden Werte beschreiben die linke obere Ecke des Bereiches, wo das Spiel-Menü (Tastaturbelegung) dargestellt werden soll. Das Menü belegt einen 17 Zeichen breiten und 4 Zeilen hohen Bereich auf dem Bildschirm.

P: <Pos X> <Pos Y> <Zeichen>

Die beiden ersten Werte geben die Position der linken oberen Ecke des Bereiches an, in dem die Spieler-Namen angezeigt werden. Dazu werden 6 Zeilen benötigt. Der Wert <Zeichen> gibt an, wieviele Zeichen eine Namenszeile haben darf. Eine Zeile besteht immer aus einem Zeichen für den Spieler (z.B. "\$"), einem Doppelpunkt und dem Spielernamen. Wird diese Angabe weggelassen, wird 16 (Zeichen) angenommen.

N: <3Sp> <4Sp> <5Sp> <6Sp> <Gutschrift> <Abzug>

Die ersten vier Zahlen geben die Punktzahl an, die der Gewinner eines Spieles mit 3,4,5 oder 6 Spielern gutgeschrieben bekommt. Die beiden letzten Werte sind die Punktzahlen, die ein Spieler gutgeschrieben oder abgezogen bekommt, wenn er einen anderen in einem Spiel eliminiert bzw. wenn er eliminiert wird.

T: <4-2Sp> <4-1Sp> <6-2Sp> <6-1Sp> <Gutschrift> <Abzug>

Diese Angaben bestimmen die Punktwertung in TEAM-Spielen. Die beiden ersten Werte gelten für Spiele mit 2 Teams (4Spieler), die beiden folgenden für Spiele mit 3 Teams (6Spielern). Die jeweils erste Punktzahl wird dem siegreichen Spieler gutgeschrieben. Ist der Team-Partner zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr im Spiel, bekommt er den zweiten, meist geringeren, Wert gutgeschrieben, ansonsten ebenfalls den ersten. <Gutschrift> und <Abzug> siehe "N:".

E: <Set1> <Set2> <Set3> <Set4> <Set5> <Set6> <Summand>

Diese Zahlen bestimmen die Anzahl der Armeen, die ein Spieler für einen "Satz" Empfehlungen bekommt. Für die ersten 6 Sätze muß jeweils eine konkrete Anzahl angegeben werden, danach wird der letzte Wert immer um die Anzahl von <Summand> erhöht.

Länder-Definition

Nach diesen Angaben im Kopf der Datei folgen nacheinander die einzelnen Länder der beschriebenen Welt. Für jedes Land muß eine Zeile in dem folgenden Format eingegeben werden:

<1:Nr> <4:Ländername> <25:PosX> <28:PosY> <33:Border1> <36:Border2> ...

Die Zahlen vor dem Doppelpunkt geben die Spalte an, in der die Angaben stehen müssen.

- Nr - Fortlaufende Nummer eines Landes. Das erste Land hat die Nummer "01", möglich sind maximal 99 Länder. Es werden nacheinander alle Länder eingelesen, bis keine Fortlaufende Nummer mehr gefunden wurde.
- Ländername - Der Ländername darf maximal 19 Zeichen lang sein.
- PosX,PosY - Angabe der Position in der Weltkarte ("World<x>.ansi1"), an der ausgegeben wird, mit wievielen Armeen dieses Land besetzt ist (3 Zeichen).
- Border<n> - Auflistung der angrenzenden Länder. Für jedes Land muß angegeben werden, welche Länder an den Grenzen liegen. Hier müssen jeweils zweistellig die Ländernummern (siehe <Nr>), durch Leerzeichen getrennt stehen. Es dürfen maximal 10 Länder an ein Land angrenzen.

Kontinent-Definition

Nach der Länder-Aufzählung können noch maximal 8 Kontinente bzw. Ausschnittskarten definiert werden. Grundsätzlich ist vorgesehen, daß der Spieler, der alle Länder eines Kontinentes bei Beginn eines Spielzuges besetzt hält, einen Bonus (in verfügbaren Armeen) bekommt. In den Ausschnittskarten dürfen auch Länder angezeigt werden, die nicht zu einem Kontinent gehören.

Den Kontinenten werden in der Reihenfolge der Definition die ANSI-Grafiken "World<x>.ansi2" bis maximal "World<x>.ansi9" und dementsprechend die Tasten "2"- "9" im Spiel zugeordnet.

Eine Kontinents-Definition beginnt immer mit einer Zeile folgenden Formats:

```
#<Bonus><Leerzeichen><Kontinent-Name>
```

- Bonus gibt die Anzahl der Bonus-Armeen für diesen Kontinent an.
- Der Kontinent-Name darf maximal 19 Zeichen umfassen.

Nach dieser Zeile folgen die zu dem Kontinent gehörigen Länder in jeweils einer separaten Zeile:

```
<1:Nr> <6:NameX> <9:NameY> <13:InfoX> <16:InfoY>
```

Die Zahlen vor dem Doppelpunkt geben wieder die Spalte an, in der die Angaben stehen müssen.

- Nr - Die Ländernummer (siehe Länder-Definition) des zum Kontinent gehörigen Landes.
- NameX,NameY - Die Position an der der Name des Landes im Klartext ausgegeben wird.
- InfoX,InfoY - Die Position, an der ausgegeben wird, mit wievielen Armeen das Land besetzt ist (4 Zeichen).

Wenn in der Ausschnittskarte des jeweiligen Kontinentes Länder angezeigt werden sollen, die nicht zum Kontinent gehören, können diese nach einer Leerzeile in dem oben angegebenen Format aufgelistet werden.

Die Welt-Definition endet mit der Definition des letzten Kontinentes. Sollten irgendwelche Unklarheiten oder Probleme bei der Erstellung eigener Welten auftauchen, stehe ich gerne per E-Mail zur Verfügung (Automat@Doom.gun.de).

Beispiel-Konfiguration "Classic"

```
*****
*                               *
* Welt-Konfiguration (Original) für GlobalWar *
*                               *
*****
```

W: Classic

M: 62 19

P: 62 04

N: 03 04 05 06 02 02

T: 03 01 03 03 01 01

E: 04 06 08 10 12 15 05

Nr	Name	XYPos	Border(s)

*** North America			
01	Alaska	02 06	02 04 30
02	Yukon	07 06	03 05 04 01
03	Greenland	20 05	14 06 02
04	Alberta	04 08	01 02 05 07
05	Ontario	08 08	02 06 08 07 04
06	Quebec	14 08	03 08 05
07	W. U.S.	04 10	04 05 08 09
08	E. U.S.	09 10	05 06 09 07
09	Mexico	05 12	07 08 10
*** South America			
10	Venezuela	11 15	09 12 11
11	Peru	12 17	10 12 13
12	Brazil	16 17	21 13 11 10
13	Argentina	13 20	11 12
*** Europe			
14	England	26 04	15 17 03
15	Scandinavia	34 05	16 18 17 14

*** North America

01	Alaska	02 06	02 04 30
02	Yukon	07 06	03 05 04 01
03	Greenland	20 05	14 06 02
04	Alberta	04 08	01 02 05 07
05	Ontario	08 08	02 06 08 07 04
06	Quebec	14 08	03 08 05
07	W. U.S.	04 10	04 05 08 09
08	E. U.S.	09 10	05 06 09 07
09	Mexico	05 12	07 08 10

*** South America

10	Venezuela	11 15	09 12 11
11	Peru	12 17	10 12 13
12	Brazil	16 17	21 13 11 10
13	Argentina	13 20	11 12

*** Europe

14	England	26 04	15 17 03
15	Scandinavia	34 05	16 18 17 14

16	Ukraine	38 06	27 31 36 20 18 15
17	France	29 07	15 18 19 14
18	Germany	34 07	15 16 20 19 17
19	Spain	27 09	17 18 20 21
20	Italy	34 09	18 16 36 22 21 19

*** Africa

21	W.Africa	28 13	19 20 22 23 24 12
22	Libya	33 12	20 36 23 21
23	E. Africa	36 15	22 36 26 25 24 21
24	Zaire	31 16	21 23 25
25	S.Africa	32 18	24 23 26
26	Madagascar	40 18	23 25

*** Asia

27	Ural	42 06	28 32 31 16
28	Siberia	46 06	29 34 33 32 27
29	Taimyr	50 06	30 34 28
30	Kamchatka	54 06	01 35 33 34 29
31	Afghanistan	41 09	27 32 37 36 16
32	China	45 10	27 28 33 38 37 31
33	Mongolia	49 10	28 34 30 35 32
34	Irkutsk	50 08	28 29 30 33
35	Japan	56 10	30 33
36	Iraq	37 11	20 16 31 37 23 22
37	India	45 13	31 32 38 36
38	Siam	49 13	32 39 37

*** Australia

39	Borneo	48 18	38 40 41
40	New Guinea	53 18	42 41 39
41	W. Australia	49 20	39 40 42
42	E. Australia	53 20	40 41

 *** Ausschnitte ***

Nr	Name	Info
----	------	------

#3 Afrika

21	15 10	18 11
22	26 07	27 08
23	31 11	35 12
24	25 15	27 14
25	29 18	32 19
26	42 22	46 19

19	10 03	13 04	Spain
20	20 03	23 04	Italy
36	36 03	36 04	Iraq
12	01 16	01 13	Brazil

#7 Asien

27 16 06 16 07
 28 27 08 28 09
 29 36 07 38 08
 30 39 04 42 05
 31 13 14 15 15
 32 27 14 28 15
 33 36 13 40 14
 34 33 10 35 11
 35 54 12 54 13
 36 13 18 13 19
 37 24 18 28 19
 38 36 18 37 19

16 02 08 03 09 Ukraine
 20 01 15 01 16 Italy
 22 01 20 01 21 Libya
 23 07 22 09 23 E.Africa
 39 41 22 44 23 Borneo
 01 54 05 56 06 Alaska

#2 Australien

39 07 10 09 11
 40 24 10 26 11
 41 12 17 16 18
 42 25 16 26 17

38 03 04 04 05 Siam

#5 Europa

14 02 08 03 09
 15 13 08 16 09
 16 24 11 26 12
 17 06 13 08 14
 18 14 13 17 14
 19 06 17 07 18
 20 16 16 17 17

03 01 03 03 04 Greenland
 27 35 07 36 08 Ural
 28 48 08 48 09 Siberia
 31 32 13 35 14 Afghanistan
 32 48 14 49 15 China
 36 29 17 29 18 Iraq
 37 46 18 49 19 India
 21 07 21 10 22 W.Africa
 22 20 21 21 22 Libya
 23 30 21 32 22 E.Africa

#5 N.Amerika

01 09 05 10 06
 02 21 06 22 07

03 43 05 48 06
04 15 10 17 11
05 25 10 27 11
06 37 10 39 11
07 17 14 18 15
08 29 14 30 15
09 19 18 21 19

30 01 10 01 06 Kamchatka
10 21 23 31 23 Venezuela
14 51 13 53 11 England

#2 S.Amerika

10 04 06 06 07
11 04 10 05 11
12 14 10 16 11
13 06 19 07 20

09 12 03 07 03 Mexico
21 45 09 48 10 W.Afrika

1.11 Index - Stichwortverzeichnis

Abgeben

Angriff

Champions

Commendations

Eigene~Spiele

Eingabe~von~Ländernamen

Empfehlungen

Fortifications

Global~War.Champions

Global~War.Highscores

Global~War.prefs

Hauptmenü

Installation

Konfiguration~der~Welten

Konfiguration~des~Programmes

Laufende~Spiele
Ländernamen
Paßwort
Preferences
Rangliste
Ränge
Sequenzielles~Spiel
Spielregeln
Tastenbelegung~im~Spiel
Tauschen
Team-Modus
Truppenbewegungen
Verlorene~Spiele
Verstärken
Weltkarte~zeigen
Zug~beginnen
Zug~beenden

1.12 Einschränkungen der Demo-Version

Diese Demo-Version von Global War ist bis auf folgende Einschränkungen voll spielbar:

- Ein Nerv-Requester stört direkt nach dem Aufruf ein paar Sekunden.
- Die maximale Spielanzahl ist auf >3< beschränkt.
- Ein Pseudo-User "GW_DEMO" bekommt bei jedem Aufruf des Programms einen Punkt gutgeschrieben und demonstriert so die Funktion der Rangliste bzw. der Champions.

Bei Intresse an der Vollversion bitte eine eMail an:

Automan@Doom.gun.de

oder

Automan@nasmus.north.de

Viel Spaß!
