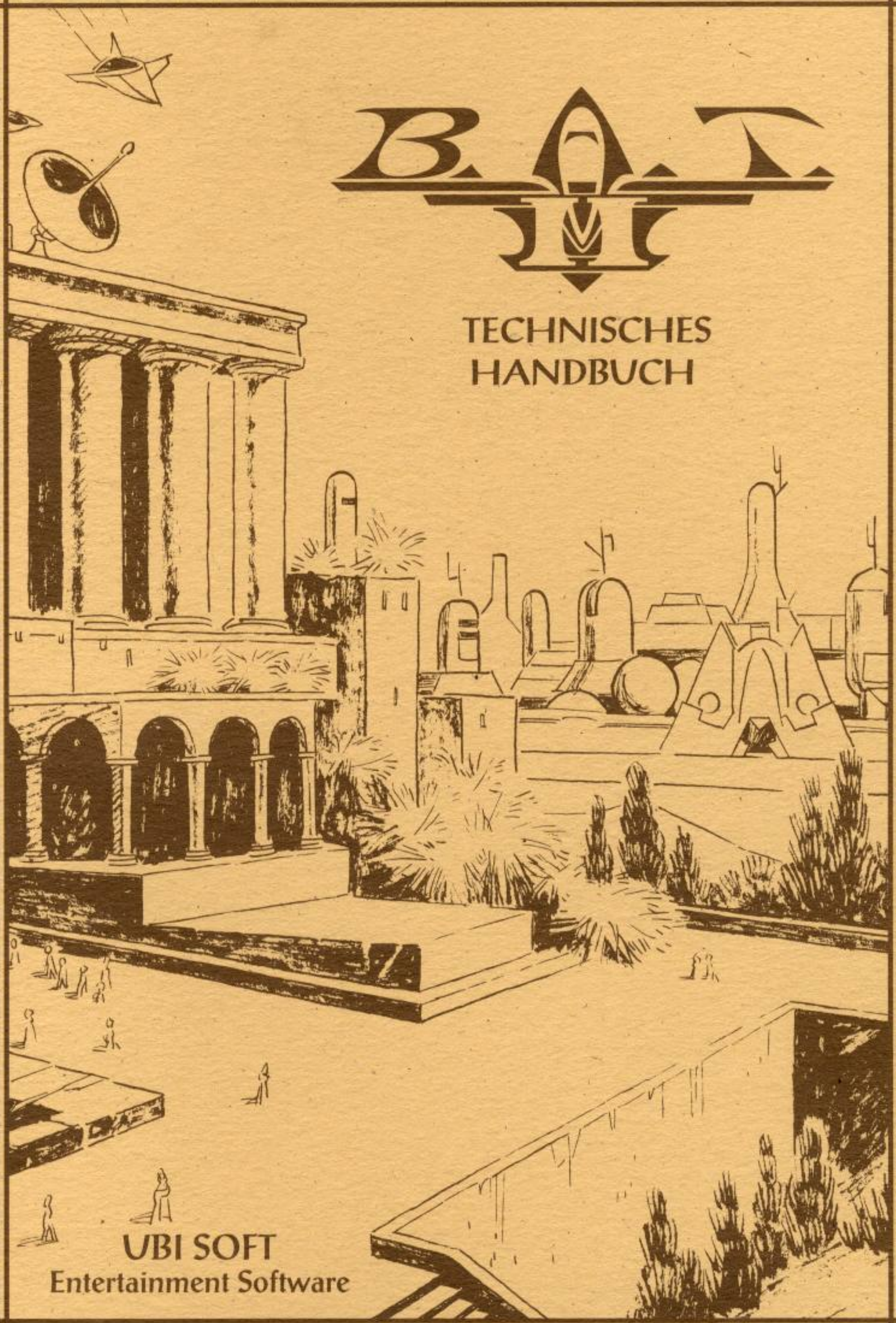
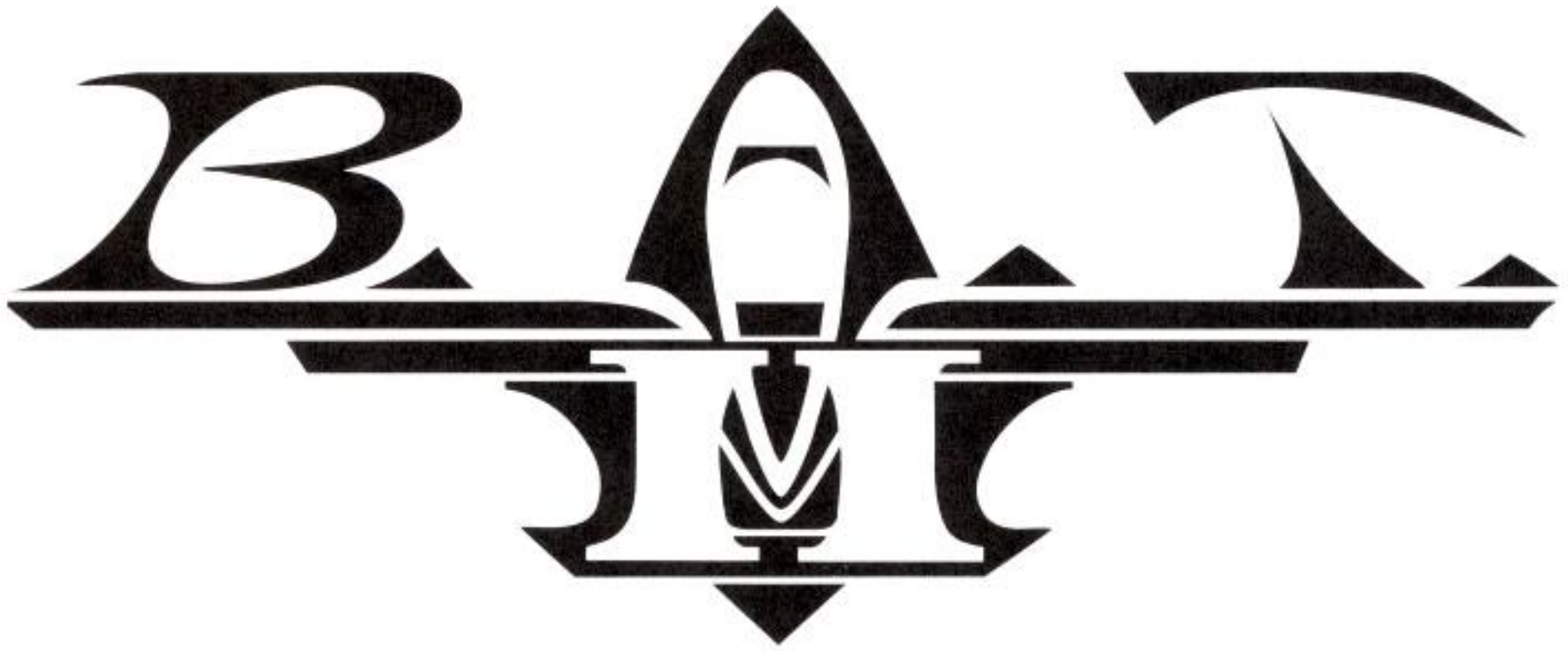


B.A.T.

TECHNISCHES HANDBUCH

UBI SOFT
Entertainment Software



TECHNISCHES HANDBUCH

DOKUMENTATION

Text:	Hervé LANGE
Gestaltung:	Michael FULLER
CAD:	Pierre BOUTAVANT
Illustration:	Thomas FRISANO

INHALT

1. KAPITEL - EINLEITUNG 1

1.1) Die Welt von B.A.T. 1
1.2) Die Welt von SHEDISHAN 2
1.3) Das Dynorama 3
1.4) Drei Spiele in einem 4

2. KAPITEL - Erschaffung eines Agenten 7

2.1) Das Spiel mit einem Agenten 7
2.2) Das Erschaffen des eigenen Agenten 7
2.3) Das Trainieren Ihres Agenten 8
2.4) Beschreibung der Eigenschaften 9
2.5) Merkmale der Waffen 11
ANHANG 1 : Merkmale der Waffen 12
ANHANG 2 : Merkmale der Schutzvorrichtungen 14

3. KAPITEL - Das Spiel 15

3.1) Allgemeines Prinzip 15
3.2) Die dynamischen Icons 15
3.3) Das Hauptmenü 17
3.4) Die Führung der Objekte 18
3.5) Die Gesprächsfenster 19
3.5.1) Ansprechfenster 19
3.5.2) Geschäftsfenster 21
3.5.3) Das Dialogsystem 21
3.6) Die Gruppenführung 22
3.7) Die Kämpfe 23
3.7.1) "Stragegie-kämpfe" 24
3.7.2) "Aktionskämpfe" 25
3.7.3) Gladiatorenkämpfe 27
3.8) Das Führen Ihres Agenten während des Spieles 27
3.9) Anmerkung zum Biogame 27
ANHANG 3 : Tabelle der Gewichtsmaße 29
ANHANG 4 : Längenmaße 30
ANHANG 5 : Währungenstabelle 30

4. KAPITEL - B.O.B. 31

4.1) Funktion "Eigenschaften" 32

4.2) Die Funktion "BIO" 32
4.3) Die Funktion "Implantat" 33
4.4) Das Programmierverfahren....34
4.4.1) Der "Editeur" 35
4.4.2) Der Compiler 37
4.4.3) "Parallel Token" für Anfänger....37
4.4.3.1) Allgemeine Funktionen 38
4.4.3.2) Die Programmierregeln 38
4.4.3.3) Tabelle der Anweisungen 40
4.4.3.4) Die Schrittweise Konstruktion eines Programmes....42
4.4.4) "Parallel Token" für Fortgeschrittene....44
4.4.4.1) Fall des "blockierenden Zweige" 44
4.4.4.2) Die kontrollierten Zweige....44
4.4.4.3) Bedingte Anweisungen....44
4.4.4.4) Schleifen 45
4.4.4.5) Das "Trap-Modell" 45
4.4.5) Programmbeispiele....46
ANHANG 6 : Verbindungsregeln von B.O.B. 47
ANHANG 7 : Erweiterte Programmiermodelle 49

5. KAPITEL - Die Simulatoren 51

5.1) Der VIA-EXPRESS 52
5.2) MOSQUITO-Simulator 53
5.3) KATATRUCK-Simulator....53
5.4) Der RAEDA V6-Simulator 54
5.5) Der SERSHOYER-Simulator 55

6. KAPITEL - Die Spiele des Arcade - Saales 57

6.1) QUATTRO....57
6.2) CHIDAM....58
6.3) TUBULAR 59

7. KAPITEL - Technische Ratschläge....61

7.1) Vermaltung des Speichers 61
7.2) Die Unterstützung der Soundkarten 62
ANHANG 8 : Anschlußbuchsen für die MV-16 Karte....63

1 EINLEITUNG

Zwei Jahre Arbeit waren nötig, um B.A.T. II zu schaffen, das wir heute als eines der ausgereiftesten Abenteurspiele der gegenwärtigen Mikroinformatik einstufen.

Wir danken allen Spielern, die sich die erste Folge besorgt haben und die uns ihre Bemerkungen mitgeteilt haben. Die anderen Spieler hoffen wir überzeugen zu können, damit sie uns in diese große intergalaktische Saga folgen.

Im Laufe der Jahre ist B.A.T. erweitert worden. Zahlreiche Verbesserungen wurden vorgenommen, um Sie in einem fünf-mal grösseren Universum als das der ersten Version untertauchen zu lassen, und um Ihnen einen maximalen technischen Komfort zu gewährleisten.

Wir sind heute glücklich, Ihnen B.A.T. II präsentieren zu können wir hoffen, daß Sie viel Spaß am Spiel haben werden.

1.1) Die Welt von B.A.T.

Das Büro für weltliche Angelegenheiten (B.A.T.) ist eine streng-geheime Organisation der Erde, der Sie als Agent angehören. Wir befinden uns am Anfang des 22. Jahrhunderts. Die Erde, die von verschiedenen Ereignissen erschüttert worden ist, hat eine weltweite von neun Weisen geleitete Regierung gegründet : Die Konföderation der Galaxien (C.F.G.). Dieses Universum besteht aus fast menschenleeren Gegenden. Dieses Phänomen, das hauptsächlich auf die Antriebsart zurückzuführen ist-künstliche schwarze Löcher genannt, die für Reisen zu fernen Welten genutzt werden-hat eine unkontrollierbare politische Entwicklung der autonomen Welten hervorgerufen.

Die Kolonisierung des Weltraumes berührt im Moment das Sonnensystem, ihre nahe Vorstadt (d.h. die Systeme die weniger als 20 Lichtjahre entfernt liegen, wie z.B. Alpha Centuri) sowie hunderte von anderen Welten, die von Milliardären (oder Ausserirdischen!)

kolonisiert werden, im Raum verstreut sind, und nur durch Zeitbrücken miteinander verbunden sind.

Um die Aktionen dieser verschiedenen Welten zu koordinieren, wurde eine Organisation gegründet : Organisation der vereinten Welten (U.M.R.). Es bestehen jedoch noch große Probleme und die Maßnahmen der U.M.R. werden oft durch Vetos einiger Regierungen unterdrückt. Außerdem benutzt der C.F.G. seinen eigenen Einsatzdienst, den B.A.T., um diese Probleme mit der allergrößten Diskretion zu lösen...

Als Agent des B.A.T. werden Sie in diversen Welten, die sich stark voneinander unterscheiden, aktiv.

Sie werden seltsame oder gar furchterregende Gestalten begegnen. Sie müssen gefährliche Aufträge ausführen, aber Sie werden stets mit einer wahrhaftigen Welt, die ihr eigenes Gefüge hat, konfrontiert. Sie werden zahleiche Geheimnisse im Lauf Ihren Tätigkeit aufdecken.

Zuerst müssen Sie Ihre Figur schaffen. Vernachlässigen Sie nicht diese Etappe, denn sie ist es, auf die Sie im Laufe Ihrer Abenteuer einwirken, im guten wie im schlechten sinne : Die Figur ist nur Ihr Wiederschein...

Ihre zweite Mission findet auf Roma II statt, eine Metropole des Planeten SHEDISHAN. Diese Stadt, die mit den modernsten Errungenschaften ausgestattet ist, stellt eine Mischung der uralten menschlichen (aus der römischen Antike) und außerirdischer (die ersten Bewohner des Planeten waren Ausserirdische) Traditionen dar.

1.2) Die Welt von Shedishan

Der Planet Shedishan, wo Sie am häufigsten operieren werden, befindet sich in einem aus sechs Planeten bestehenden System.

Europa ist der einzige Kontinent dieses Planeten. Sein Equatorplan ist im Vergleich zur Erde um 12° Nord verschoben. Wir finden somit eine starke tropische Zone im Süden Europas, der Rest des Kontinents steht unter Einfluß eines Kontinentalklimas.

Europa zählt eine große Anzahl von Städten : im Norden Ulzis, Robur und Tanis im Süden, Vozor im Westen, aber konzentrieren win uns auf die größte Metropole Roma II im Osten des Kontinents.

Die Stadt setzt sich aus sechs miteinander durch einen "via-express" (eine Art hängende Autobahn) verbundene Sektoren zusammen. Der sechste Sektor, "La Cité"genannt, ist ein Komplex von Geschäftshäusern. Sie können dorthin nur mit einem fliegenden Taxi ("Simulator") gelangen. Während des Spiels werden Sie noch andere Orte entdecken (wie z.B. eine Raumstation), aber seien Sie überzeugt, daß das Spiel sehr weitläufig ist : deshalb raten wir Ihnen, wie auch bei B.A.T. I, sich eher in dieses Leben zu integrieren ,als dessen Gleichmäßigkeit zu zerstören, denn die Agressivität ist nicht immer die beste Lösung.

Der Architekturstil, den Sie in Roma II vorfinden ist eine Art Verbindung zwischen dem irdischen antiken Rom und dem Modernismus.

Sie können dort auf drei verschiedene Rassen Treffen : die Shedishe, intelligente Affenmenschen; die Ilyens, wenig intelligente Affenmenschen; die Menschen (die man als 'Römer' bezeichnet).

Vergessen Sie nicht, daß die Welt in der Sie sich bewegen, wirklich ist. Zögern Sie deshalb nicht, ein Glas auf unser Wohl zu trinken oder sich in einem der Arcadensäle zu amüsieren.

Außerdem ist das Abenteuer nicht die einzige Attraktion des Spiels, Sie werden in den meisten Fällen neue Wege beschreiten können. Haben Sie Ihr Ziel einmal erreicht, können Sie jederzeit, und dies zu Ihrem größten Vergnügen, nach Wunsch weiterspielen...

1.3) Das Dynorama

Damit der Spieler sich frei fühlt und sich ohne Einschränkung ins Spiel stürzen kann, haben wir ein System entwickelt, dessen grafische Darstellung, Wechselspiel und Grundlagen völlig überdacht wurden.

Die Struktur des Spiels beruht auf dem was wir "verteiltes Abenteuer "nennen. Der Spieler kann eine Lösung auf verschiedenen Wegen finden. Auf diese Weise wird er setten in eine auswegslose

Situation geraten. Das Abenteuer kommt somit einem "Fillum" gleich, aus Zweigen und Knotenpunkten zusammengesetzt.

Die Zweige können parallel oder entgegengesetzt sein, zusammenlaufen zu Knoten, die durch logische Verbindungen die Folge des Abenteuers weiterführen.

Ein interaktives Kommunikationssystem mit dem Spieler wurde ebenfalls eingerichtet. Was die grafische Darstellung anbetrifft, so haben wir uns für einen völlig freien Bildschirm entschieden auf dem die Bilder sich ergänzen und nach Wunsch hinterereinander ablaufen. Daraus ergeben sich Bilder bei denen die Graphik überwiegt, die durch einen wahren ComicStil gekennzeichnet sind und dazu bestimmt das Spiel lebhaft zu gestalten.

Das Wechselspiel kann auch mit Hilfe der "dynamischen Ikonen stattfinden". Diese setzten die Benutzung der Maus zum Gelangen eines Bildes zum anderen voraus, und verändern sich je nach möglicher Aktivität (in einen Mund zum diskutieren, in einen Pfeil zum fortbewegen, etc.). Die Information Fließt somit direkt, ohne die Konzentration des Spielers zu stören. Eine der größten Neuerungen von B.A.T. II betrifft den dynamischen Aspekt seiner Bilder : es ist von nun an möglich, die Bilder in alle Richtungen ablaufen zu lassen, um neue Möglichkeiten zu entdecken. Andererseits ist das Dynorama mit einem völlig neuen Tonsystem ausgestattet.

Zahlreiche Töne und Geräusche sind direkt in die Orte integriert, ein wahrer Hörgenuß...

1.4) Drei Spiele in einem

Am Anfang des Spiels müssen Sie sich in ein Hotel begeben, "Gut Mantoue des Mantoue", um dort Sylvia Hadford, Ihre Kontaktfrau auf Shedishan, zu treffen. Diese wird Ihnen erklären, wie Sie das Abenteuer zu beginnen haben. Ihr Ziel ist, genug Eigentumstitel wiederzufinden, um die Echiatone-Vorkommen zu besitzen (siehe im Handbuch), aber dies ist nur der erste Teil des Spiels. Die beiden anderen Teile sind wirkliche Abenteuer, aber seien Sie unbesorgt, wenn Sie in einer Partie Schwierigkeiten haben, bedeutet das nicht, daß Sie in der anderen bestraft werden. Wunderbare Bilder und Texte erklären Ihnen, wie Sie das Abenteuer weiterverfolgen können

(auch hier stellen wir noch einmal eine bemerkenswerte Verbesserung des Spiels fest).

2 ERSCHAFFUNG EINES AGENTEN

Sie können entweder einen vorgefertigten Agenten wählen (drücken Sie am Anfang auf das Menü "game", mit dem rechten Knopf, dann auf den linken), oder ihren eigenen Agenten erschaffen (wählen Sie "Erschaff", drücken Sie auf den linken Knopf).

Am Anfang der Erschaffung erscheint ein mit Agenten und Optionen versehenes Menü, das es Ihnen ermöglicht, entweder einen neuen Agenten zu erschaffen oder mit einem bereits existierenden zu spielen.

Falls nichts unternommen wird, erscheint ein Vorstellungsabspann am Bildschirm.

2.1) Das Spiel mit einem Agenten

Um mit dem gewünschten Agenten zu spielen, drücken Sie auf den Namen des Agenten, den Sie im Menü gewählt haben.

2.2) Das Erschaffen des eigenen Agenten

Wenn Sie die Option "Erschaffung eines Agenten" wählen, erscheint ein neuer Bildschirm, mit den Eigenschaften des Agenten, einer Beschreibung des gewählten Körpers und einen Kopf in 3D, der das Profil des zukünftigen Agenten wiederspiegelt (übergroßer Kopf für einen sehr intelligenten Agenten, ausladende Kinnpartie und herausstehende Wangenknochen für einen sehr starken).

Das Register des B.A.T. beinhaltet eine umfangreiche Datei, die Aufschluß über die zur Verfügung stehenden Agenten gibt. Suchen Sie sich den Agenten aus, der Ihnen am meisten zusagt. Klicken Sie direkt die Eigenschaft in der gewünschten Stufe an; wiederholen Sie diesen Vorgang bei jeder der einzelnen Eigenschaften.

Wählen Sie die Option "search" und der B.A.T. Computer (das Artefakte!) wird für Sie das Modell aussuchen, das Ihren Wünschen am besten entspricht. Falls Sie keinerlei Vorstellung haben, wählen

Sie die option "next" und somit laufen alle Agenten-Modelle ab, die in der Datei enthalten sind.

Wenn Sie den gewünschten Körper gefunden haben, wählen Sie die Option "ok". Ein neuer Bildschirm erscheint, der es Ihnen ermöglicht Ihren Agenten zu trainieren, um ihn zu verbessern.

2.3) Das Trainieren Ihres Agenten

Diese Phase erlaubt es ihnen, Ihren Agenten auf ganz speziellen Bereichen zu trainieren.

Dafür haben Sie acht Wochen, die Sie auf die verschiedenen Trainingsarten verteilen müssen :

- **Körperliches Training** : Es steigert die Kraft ihres Agenten, seine Vitalität wird ebenfalls ansteigen.
- **Intelligenztraining** : Die intensive Anwendung dieses Trainings verleiht Ihrem Agenten eine bessere Kenntnis der Sprachen, eine bessere Anwendung der eigenen Sprache sowie einige wissenschaftliche Spezialkentnisse. Dieses Training verstärkt die intellektuellen Fähigkeiten sowie das Charisma Ihres Agenten.
- **Sinnestraining** : Eine perfekte Beherrschung der eigenen Sinne ist für jeden guten Agenten des B.A.T. notwendig. Etwas Training in dieser Disziplin verbessert die Reflexe und die Wahrnehmung Ihrer Figur.
- **Psycho - Training** : Die Anwendung dieses Trainings erlaubt Ihrem Agenten, die Individuen besser zu beeinflussen und sich leichter in das Milieu zu integrieren, für welches er bestimmt ist. Auch hierdurch wird das Charisma Ihres Agenten verbessert.
- **Training zur Selbstbeherrschung** : Dieses Training ermöglicht Ihrem Agenten, sein Vorgehen besser zu kontrollieren und seine Grenzen besser zu kennen. Ein minimales Training erscheint unentbehrlich, damit er sich den neuen Möglichkeiten des B.O.B. bewußt wird.Die Reflexeigenschaft und die Vitalität hängen beispielsweise von diesem Training ab.

- **Training zur Waffenbeherrschung** : Während dieser Phase trainiert Ihr Agent alle Kampfformen (Schiessen, Kampf mit bloßen Händen usw.), er verbessert somit seine Fähigkeit des instinktiven Schießens, seine Wurfgenavigkeit sowie seine Wahrnehmungsfähigkeit.
- **Überlebenstraining** : Dieses Training steigert die überlebenschancen Ihres Agenten in gefährlichen Umgebung. Er erfPahrt somit eine Verbesserung seiner physischen Konstitution, sowie eine Steigerung seiner Kraft und Vitalität.

Um ihren Agenten in einem speziellen Bereich zu trainieren, drücken Sie auf die Taste "+" rechts neben der Bezeichnung des Trainings, die Zahl gleich daneben erhöht sich somit um eine Einheit. Um sie zu verringern, drücken Sie auf "-" links neben der Trainingsart.

Wenn Ihre acht Wochen verteilt sind, können Sie auf die Taste "ok" drücken : Es erscheint ein Bildschirm mit den neuen Eigenschaften Ihres Agenten nach dem Training. Sie können auch seinen Code-Namen auf der Tastatur eingeben. Wenn Ihr Agent Ihren Wünschen entspricht, wählen Sie "ok"; Ihr neuer Agent, mit dem Sie jetzt spielen können, wird auf der Diskette gespeichert. Mit der Option "Cancel" gelangen Sie erneut zum Anfang der Erschaffung.

2.4) Beschreibung der Eigenschaften

Anhand diesen paar Ziffern können Sie ersehen was Ihrer Figur entsprechen wird (oder entspricht!). Diese Zahlen sagen ihnen, wie ihre Person sein wird oder ist. Die Eigenschaften variiren zwischen 0 und 100% (hoffen Sie nicht bei der Erschaffung mehr zu erreichen), aber sie können das Maximum im Laufe des Spiels übersteigen (Sie werden somit super Kräfte haben).

Folgend die detaillierte Liste der Eigenschaften :

- **Kraft** : Diese Eigenschaft gibt das körperliche Potential Ihres Agenten wieder. Die bei der Erschaffung festgelegte Zahl entspricht dem Maximalwert, den Ihre Kraft während des Spiels erreichen kann (außer Ausnahmefälle), wenn Sie in sehr guter körperlicher Verfassung sind. Ein Minimum von 70% ist ratsam.

- **Intelligenz** : Diese Eigenschaft spiegelt ihre geistige Fähigkeit wieder. Die Intelligenz erlaubt, schwierige Probleme zu lösen oder z.B. in einem Gespräch die Oberhand über ein schwächeres Individium zu gewinnen. Man kann eine Person als Genie bezeichnen ,wenn sie 100 Punkte erreicht, ein Minimum dagegen kann fatal sei (klinischer Tod).
- **Charisma** : Das Charisma spiegelt Ihre Anziehungskraft, sei sie nun geistiger oder körperlicher Natur ist, wieder. Diese Fähigkeit kann bei Verhandlungen oder bei freundschaftlichen Treffen sehr nützlich sein. Das Maximum kann bis zur Hypnose reichen, ein Minimum dagegen hat Häßlichkeit und Gleichgültigkeit der anderen Ihnen gegenüber zur Folge.
- **Wahrnehmung** : Die Wahrnehmung betrifft die Entwicklung Ihrer fünf Sinne (hören, schmecken, fühlen, riechen, sehen). Eine gute Wahrnehmung hilft einen Überraschungseffekt zu vermeiden, einen Angriff vorherzusehen oder schnell ein tötliches Gift zu entdecken. Mit einem Wert den 90% übersteigt besitzt Ihre Person eine sehr gute Wahrnehmung. Es wird also im weiteren Verlauf schwierig sein, ihn sie überraschen. Bei einem niedrigen Wert jedoch leidet Ihre Person unter der großen Beeinträchtigungen ihrer Sinne (Blindheit, Schwerhörigkeit, usw.).
- **Vitalität** : Unter der Vitalität versteht man ebenfalls die Willensstärke. Es ist ein Energiepotential, das die Geistesgegenwart als auch die Reaktionschnelligkeit einer präzisen Situation gegenüber wiederspiegelt. Ein energieloses Individuum besitzt wenig Vitalität, ein wacher Geist oder ein sehr nervöses Wesen besitzen ein großes Potential an Lebensfähigkeit.
- **Reflex** : Diese Eigenschaft betrifft ihre Fähigkeit bei einem bestimmten Geschehen zu reagieren, ohne Ihre Logik zu gebrauchen. Sie ist bei Kämpfen sehr nützlich : Bei einem niedrigen Wert reagiert Ihre Person zu langsam. Bei einem recht hohen Wert jedoch, können selbst die Mörder von Koshan Sie nicht überraschen.

Folgende Eigenschaften können bei der Erschaffung nicht verändert werden :

- **Erfahrung** : In Prozent ausgedrückt spiegelt sie Ihre Fähigkeit, Ihr Wissen anzuwenden, um das, was Sie ausführen müssen, besser zu meistern, wieder. Sie wird sich im Laufe des Spiels positiv verändern und ansteigen, kann sich jedoch auch verringern, falls Ihre Reaktionen unüberlegt sind.
- **Prozentangabe des Lebens** : Sie gibt Ihren Gesamtzustand an. Sie variiert von 0 bis 100%, d.h. vom Tod bis zur 'Top-Form'.
- **Fortschritt** : diese neue Angabe zeigt Ihnen an, ob die Schritte, die Sie unternehmen, Sie dem Ziel des Abenteuers näherbringen oder nich. Sie beginnen das Spiel bei 0%; wenn Sie 100% erreichen, haben Sie gewonnen...

2.5) Merkmale der Waffen

Die Waffen und die Schutzvorrichtungen verfügen ebenfalls über Eigenschaften, deren jeweilige Stärke von der Stufe 0 bis zu Stufe reicht.

Der Durchstoßkoeffizient (Dk) einer Waffe steht dem Ausrüstungskoeffizienten (Ak) der Schutzvorrichtung gegenüber.

Ein "Dk" von 9 z.B. durchstößt eine Bewaffnung von 7 (dies ergibt durchschnittlich zwei Punkte Schaden), dagegen kann ein "Dk" von 6 eine Ausrüstung von 9 nicht durchstoßen (es wird dort keine Schadenspunkte geben), aber vermindert den "Ak" der Ausrüstung um einen Punkt.

Damit ein "Ak" während eines Kampfes aktiviert ist, muß er sich auf dem Körper des Agenten befinden.

Andererseits können dem Körper soviele "Ak" zugeteilt werden, wie Sie wünschen (ein "Ak" der Stufe 9 und ein "Ak" der Stufe 6 ergeben ein "Ak" der Stufe 15!)

ANHANG 1 : Merkmale der Waffen

Folgend die gelaüfigsten Waffen, die Sie in Roma II finden können:

- **Voktrasof** : Eine nicht sehr wirkungsvolle, dagegen leicht zu verbergende Waffe.
- **Beckmann** : Dies ist eine klassische Photonstrahlwaffe mittlerer Schlagkraft, die ca. 2 kg wiegt.
- **Haas 10** : Dies ist eine Art Rakentenwerfen-Pistole.
- **Gladius** : Eine leichte, zylinderförmige Waffe, die man in der Hand trägt, sie gibt einige kleine Photonenstrahlen ab. Es ist eher eine Selbstverteidigungswaffe, aber sie kann sich in hoffnungslosen Fällen als nützlich erweisen. Die Schmerzsonden der Gefängniswärter von Roma II ähneln dem Gladius.
- **Pilum Laser** : Dies ist eine Art Laserwerfer, die zwar nicht sehr praktisch ist, aber dafür sehr wirkungsvoll ist. Diese Waffe wird vorallem von den Cataphractern der Via (die Polizei des Via-Express) gebraucht. Sie können somit die 'Rowdies' zwingen, Folge zu leislen… dies aus großer Entfernung!
- **ASOA 50** : Das System ASOA 50 (Automatic Shot by Optical Adjustment) besteht aus zwei Teilen, die am Handgelenk befestigt werden. Der erste ist eine Art Sucher, der ein Laserstrahl bündelt. Der zweite ist die Waffe an sich. Durch ein Ziehen am Handgelenk, erlaubt sie das Werfen eines Quatro-Lasers, der den Angreifer vergiften oder töten soll. Diese Waffe, auch "Wurf-Laser" genannt, ist die bevorzugte Waffe der römischen Polizei.
- **Plasmatron** : Dies ist ein "Pistolaser" großen Schlagkraft und hoher Zuverlässigkeit.
- **Laskolt 45** : Ein "Pistolaser" der mittleren Klasse. Der Nachfolger des Beckmann, die Gängsterwaffe schlechthin.
- **Hasta 2000** : Dies ist eine handschallkanone. Sie kann mit einer hand getragen werden (im Gegensatz zur Moz in B.A.T. I), ist aber weniger schlagkräftig.

· **Hasta 1000** : Das einfachere Modell.

Bezeichnung	Durchschußkoeffizient	Maximale Reichweite	Munition	Preis
VOKTRASOF	4	80	LP-12	150
BECKMANN	5	100	LP-57	390
HAAS 10	5	130	N-29	560
GLADIUS	3	70	LP-02	100
PILUM LASER	8	180	LP-110	800
ASOA 50	9	250	FILLUM 12	1300
PLASMATRON	9	90	PLAS-1	1200
LASKOLT 45	6	140	LP-45	400
HASTA 2000	7	220	K2	600
HASTA 1000	5	110	K1	400

ANHANG 2 : Merkmale der Schutzvorrichtungen

Folgend eine Beschreibung der Schutzvorrichtungstypen, die man in ROMA II finden kann :

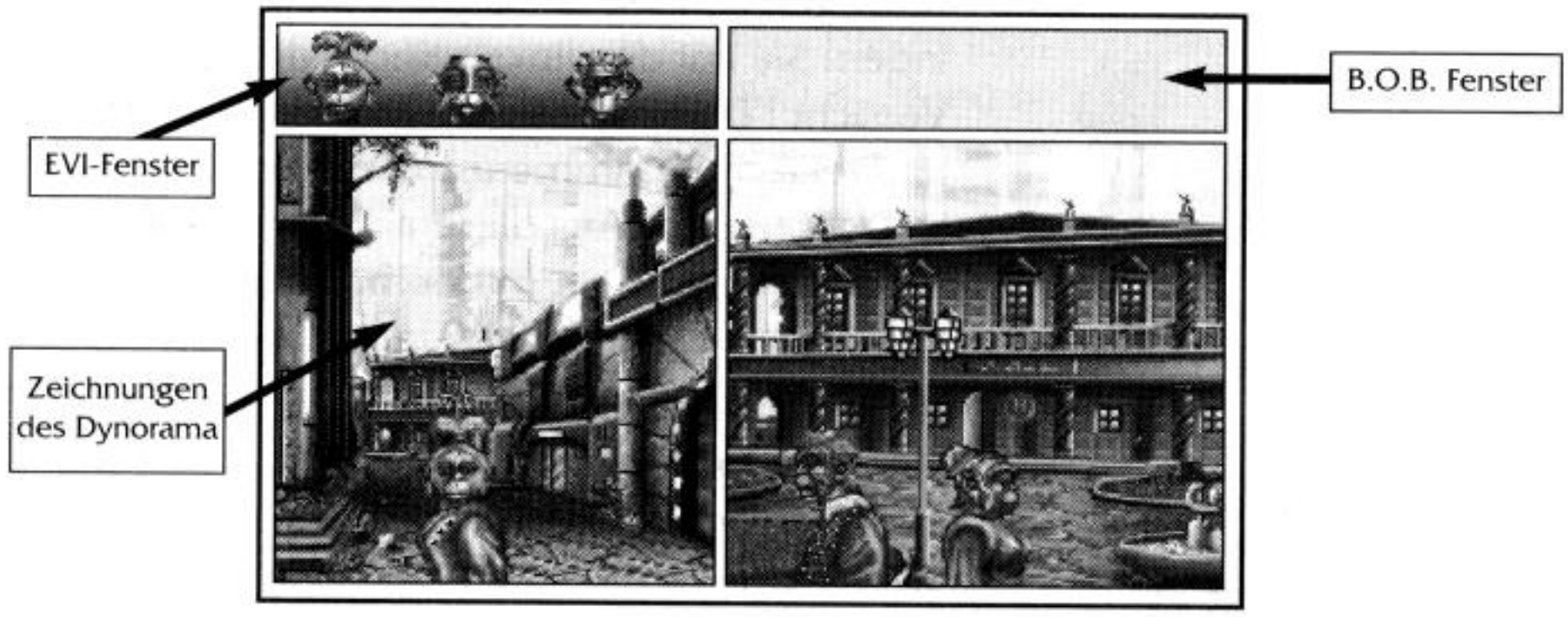
- **Die Kraftfelder** : Dies sind kleine Batterien, die ein Schutzfeld um den Benutzer herum schaffen.
- **Die gesamte Ausrütung des Typs "Deflektor"** : Sie ermöglicht, die konventionnellen Strahlen zu reflektieren. Die Zusammenstellung verschiedener reflektierender Teile erhöht die Undurchlässigkeit den Strahlen gegenuber.
- **Der Prisma-Brustpanzer** : Dies ist ein bündelnder Brust-Deflektor (die Energie des aufgefangenen Strahls wird vom Deflektor wiedergeben und auf das prisma des Brustpanzers ausgestrahlt).
- **Das ionische Scutum** : dies ist ein Schild, das ionische Impulse ausstrahlt, um die einfallenden Strahlenbündel an seiner Oberfläche zu verstreuen.

Bezeichnung	Ausnüstungskoeffizient	Preis
KRAFTFELD DER STUFE 6	6	600
KRAFTFELD DER STUFE 8	8	800
KRAFTFELD DER STUFE 9	9	900
REFLEKTIERENDE WESTE 1	4	400
REFLEKTIERENDE WESTE 2	5	500
REFLEKTIERENDER HELM	4	300
REFLEKTIERENDE ELLBOGENSCHÜTZER	3	200
REFLEKTIERENDE STIEFEL	2	150
PRISMA-BRUSTPANZER	7	650
IONISCHES SCUTUM	9	850

3 DAS SPIEL

3.1) Allgemeines Prinzip

Der Bildschirm besteht aus drei Teilen.



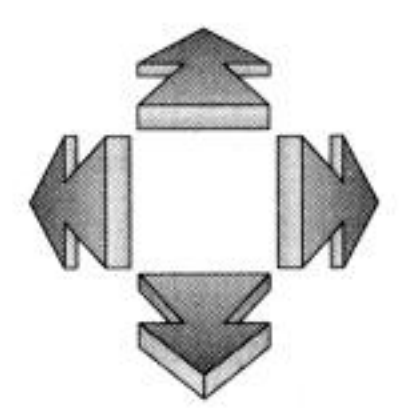
Der größte Teil des Bildschirms besteht, nach dem Prinzip des Dynorama, aus Zeichnungen. Oben links werden die Gesichter der Personen dargestellt, die Sie begleiten (dieser Teil nennt sich das "EVI-Fenster"). Oben rechts befindet sich das "B.O.B.-Fenster" (siehe Kapitel 4), wo alle Ergebnisse dargestellt werden.

3.2) Die dynamischen Icons

Wenn Sie die Maus auf der Zeichnung versetzen, verwandelt sich diese in ein dynamisches Icon. Generell, von die Maus versetzen zu können, drücken Sie auf den rechten Knopf. Die Maus kann somit auf dem gesamte Bildschirm bewegt werden. Um Zugang zu den Gruppenfunktionen (siehe Kapitel 3.6) zu bekommen, klicken Sie das EVI-Fenster mit dem linken Knopf an, bzw. das B.O.B.-Fenster, um an die B.O.B.-Funktionen zu gelangen (siehe Kapitel 4).

Folgend die einzelnen dynamischen Icons :

a) Zeichen des B.A.T. (Falkenauge) : Das Icon zeigt an,daß sich nichts in diesem Teil der Zeichnung befindet. Wenn Sie auf den linken Knopf drücken, ermöglicht dies Icon zum Hauptmenü zu gelangen (siehe 3.3).



b) Richtungen : Dieses Icon zeigt auf dem Bildschirm an, in welche Richtung Sie sich bewegen können. Bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie auf den linken Knopf drücken. Versicht ! Die angezeigten Richtungen stehen in direktem Zusammenhang mit dem jeweiligen Bild. Aus diesem Grund stimmen sie nicht umbedingt mit dem Himmelsrichtungen überein.

c) Dialoge : Dieses Icon erscheint, wenn Sie mit einer Person sprechen können. Achtung! Die Personen bewegen sich wirklich auf dem Bildschirm. Wenn Sie auf den linken Knopf drücken,während er aktiv ist,setzen Sie das Menü "Ansprechen" in Kraft (siehe 3.5.1).

d) Einen Dienst in Anspruch nehmen : Dieses Icon erlaubt es Ihnen, zum Menü "Handel" zu gelangen,indem Sie auf den linken Knopf drücken. Das Menü gibt Ihnen die Möglichkeit, entweder mit der Person zu sprechen (s. 3.5.3) oder einen Dienst in Anspruch zu nehmen : ein Rendez-vous festlegen,sich heilen lassen, verhandeln (s.3.5.2).

e) Eine Maschine benutzen : ein Schiff führen (s. 5.2 - 5.5), ein Videophon benutzen,usw.

f) Via-Express : Dieses Icon erscheint, wenn Sie die entsprechende Richtung zum Via-Express-Simulator führt. Sie gelangen dorthin, indem Sie auf den Linken Mausknopf drücken.

g) Sanduhr : Dieses Icon zeigt an, daß das Geschehen, das sich gerade abspielt, nicht dem Wechselspiel unterliegt ; Sie können also nicht in das Geschehen eingreifen.

h) Fragezeichen : Dieses Icon zeigt an, daß Ihnen etwas fehlt (ein Objekt, eine Tat...) um die entsprechende Richtung zu beschreiten. Selbst verteilte Abenteuer setzen bestimmte Kontrollpunkte voraus.

i) Finger : Dieses Icon erscheint, wenn Sie sich im B.O.B.-Menü befinden (s. 4).

3.3) Das Hauptmenü

Dieses Menü erlaubt Ihnen, zu den folgenden Optionen zu gelangen :

- **Eine Partie laden** : Nachdem Sie die vom Programm verlangte "Data-Diskette" eingelegt haben, erscheint ein Menü mit den Namen der von Ihnen abgespeicherten Partien. Wählen Sie die gewünschte Partie aus, indem Sie den entsprechenden Namen mit dem linken Mausknopf anklicken.
- **Eine Partie abspeichern** : Um eine partie abzuspeichern, müssen Sie den entsprechenden Namen per Tastatur eingeben, und die "Data-Diskette" für den Speichervorgang einlegen.
- **Inventar** : Ermöglicht den Zugang zum "Objekt-Fenster" (siehe Kapitel 3.4)
- **Konfiguration** : Diese Option ermöglicht den Zugang zum Konfigurationsfenster. In der Tat stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um das Spiel Ihrem Geschmack nach zu gestalten. Foldend die Einstellungsmöglichkeiten :
    - Die Art der Tonuntermalung (Musik, Soundeffekte oder beides)
    - Die Art der Wiedergabe (siehe 7.2)
    - Die Kampfart, Aktion bwz. Strategie
    - Der Spielmodus Quattro, X oder XY (siehe 6.1)

• Die Tastaturbelegung QWERTY, AZERTY oder QWERTZ

• **Schlafen** : Drücken Sie nochmals,um aufzuwachen (Sie wachen automatisch auf, wenn Ihre Figur nicht mehr müde ist).

• **Pause** : Drücken Sie,um die Pause aufzuheben.

Anmerkung : Die Objekte, die Sie besitzen und die Sie benutzen können (z.B. ein Videophon), erscheinen in diesem Menü. Drücken Sie auf diese Objekte, um sie zu benutzen.

3.4) Die Führung der Objekte

Alles was die Objekte betrifft, ist in einem Fenster zusammengestellt worden. Das Fenster setzt sich aus euner Führungszone und vier Icons zusammen.

Das allgemeine Prinzip, das für die Objekte erschaffen wurde erlaubt diese, sie in einer hierarchischen Art und Weise zu führen. Eine Waffe z.B. kann eine Munition enthalten, wir bezeichnen die Waffe als "Vater" ,die Munition als "Sohn". Um zum Sohn zu gelangen, drücken Sie auf den unteren Pfeil (nach einem Abspann erscheint der Sohn und der Vater erscheint in verkleinerter Form im oberen Pfeil).

Um die anderen Söhne zu sehen, drücken Sie auf die Pfeile rechts und links. Um das Objekt "Vater" und eines Objektes"Sohn" zu sehen, drücken Sie auf den oberen Pfeil. Wenn eine diesen Aktionen unmöglich ist, erscheint der Pfeil gräulich (z.B. : Der Vater hat keinen Sohn, daher ist die untere Taste gräulich).

In Ihrem Inventar ist Ihr Körper der erste Vater und hat als Sohn mindestens Ihre Hände und den B.O.B. Die direkteste Anwendung dieses Typs der Führung ist, im Fall der Kämpfe, die Kalkulierung der Reflexe. Wenn Ihre Waffe in Ihrer Hand ist, werden Sie sofort zuruckschlagen ; wenn sie in der dritten Tasche untergegangen ist, brauchen Sie viel mehr Zeit, um einzugreifen.

Sie können außerdem die Objekte in der Hierarchie verschieben (z.B. eine Waffe nehmen in Ihre hand, die sich in einer Tasche befindet). Bewegen Sie sich bis zum gewünschten Objekt, dann klicken Sie das Objekt mit dem linken Mausknopf an (die Maus wird dann zur Miniatur des Objektes). Rücken Sie im Baum bis zum gewünschten Objekt "Vater" vor und drücken Sie erneut auf den linken Knopf. Das Objekt wird sofort integriert. Achtung! Nicht alle Objekte können verschoben werden (Ihre Hände, B.O.B., ein Sohn kann nicht Vater seines Vaters werden...). Denken Sie auch daran, daß es bei den Einstellungsmöglichkeiten gewisse Einschränkungen gibt, wie z.B. das Gewicht oder das Volumen : zu viele Objekte können eine Tasche zum reißen bringen...

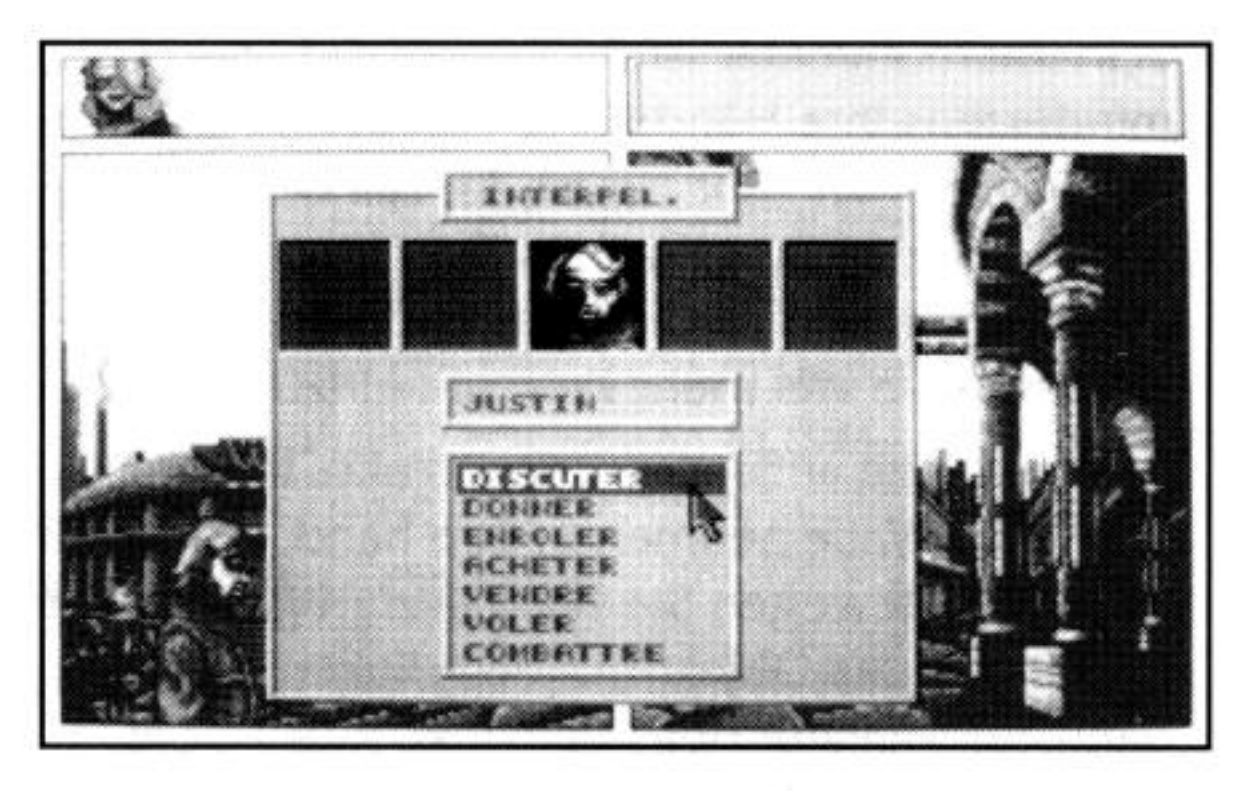
Um ein Objekt auszuwählen (wenn Sie das entsprechende Bild anklicken, wird die Maus zur Miniatur dieses Objektes), können Sie die Icons des Inventar-Fensters benutzen. Das Icon oben links dient zum essen bzw. zum trinken, das Icon oben rechts ein Objekt liegen zu lassen. Das Icon unten links dient zur Suche (falls ein Objekt gefunden worden ist, wird die Maus zur Miniatur dieses Objektes, und Sie brauchen es nur noch wegräumen) und das Icon unten rechts zum Erhalt von Informationen (die Abnutzung der Objekte ist festgelegt, lassen Sie sich also nicht irgendetwas verkaufen !!!)

3.5) Die Gesprächsfenster

Diese Fenster wurden geschaffen, um die Anweisungen zu vereinfachen. Ausnamlos in Grafiken dargestellt, ersparen Sie somit Ihnen im Dschungel der Menüs herumzuirren.

3.5.1) Ansprechfenster

Die Fenster (s. Foto 3) setzen sich aus Rechtecken zusammen, in denen die Köpfe der Personen angezeigt sind, die mit Ihnen diskutieren.

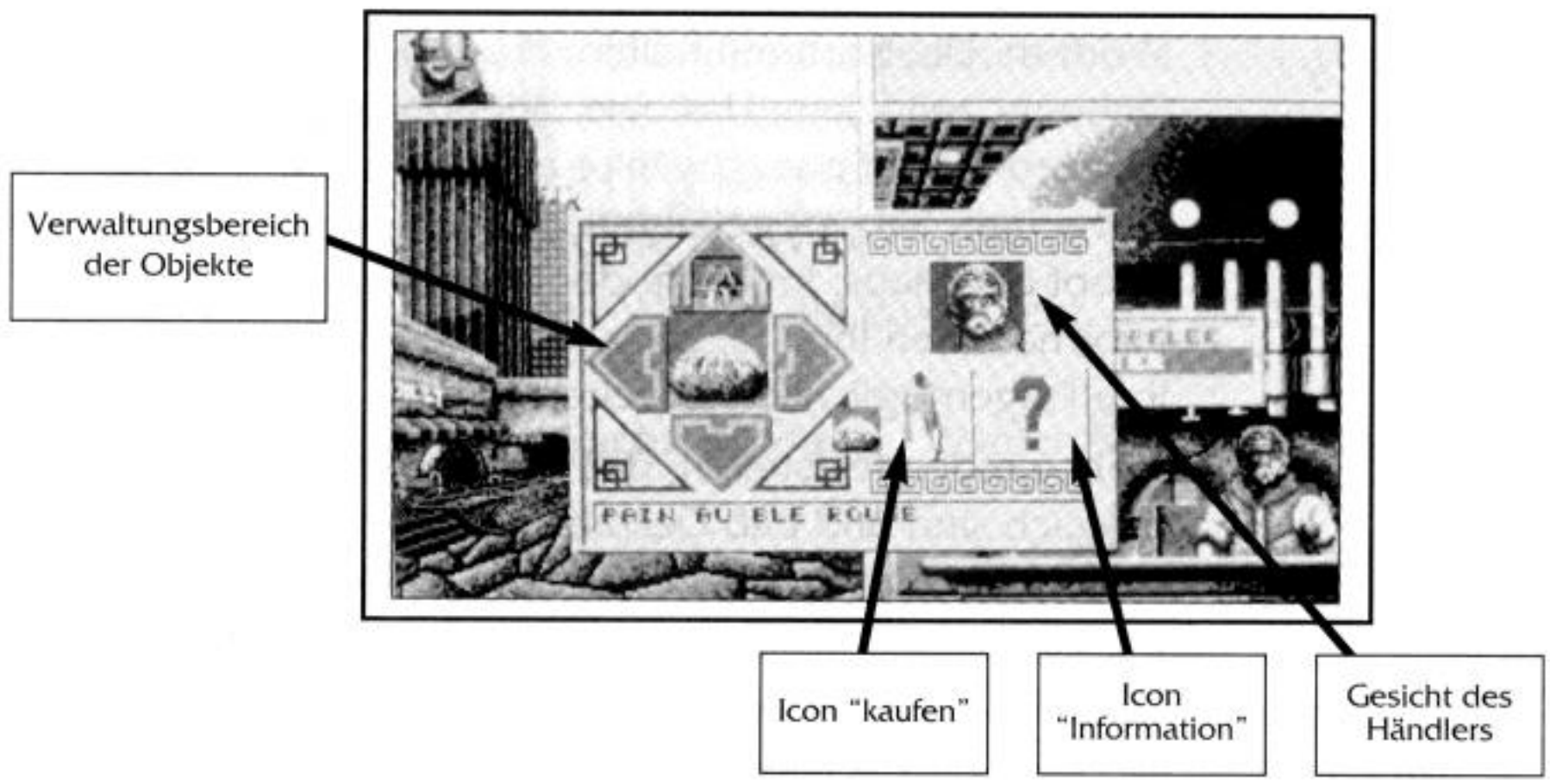


Der Boden des Rechteckes wird rot, sobald es angeklickt wird ; die Person ist somit 'aktiv', ihr Name erscheint dann unterhalb der Portrait-Zone. Das Fenster beinhaltet auch ein Menü, das es Ihnen ermöglicht, alle möglichen Aktionen mit der Person bzw. den Personen auszuführen.

- **Diskutieren** : (s. 3.5)
- **Geben** : Wenn Ihr Inventar-Fenster erscheint, wählen Sie das Objekt aus und setzen es auf das Icon "lassen", um es der aktiven Person zu geben.
- **Anwerben** : Versuchen Sie, Ihren Gesprächspartner in Ihre Gruppe aufzunehmen.
- **Kaufen** : (s. 3.5.2)
- **Verkaufen** : Verfahren Sie wie oben beschrieben (geben), die Person schlägt Ihnen den Preis in einer Sprechblase vor, gefolgt von "ja" oder "nein". Wählen Sie dann die Option, die Ihnen zusagt.
- **Stehlen** : Wenn ein Fenster wie z.B. das "Geschäftsfenster" am Bildschirm erscheint, wird das Icon "kaufen" durch das Icon "stehlen" ersetzt. Wahlen Sie das Objekt, das Sie stehlen wollen und setzen es auf das Icon. Wenn der Diebstahl gelingt, erscheint Ihr "Inventar-Fenster" und die Maus wird zur Miniatur des gestohlenen Objektes.
- **Bekämpfen** : Sie kämpfen nach der in der 'Konfigurationsbox' gewählten Form.

3.5.2) Das Geschäftsfenster

Dieses Fenster ermöglicht Ihnen, Objekte bei Händlern zu kaufen.



Es setzt sich aus einer Wahlzone des gewünschten Objektes zusammen (ein zentrales Bild umgeben von vier Pfeilen, wie beim Inventar-Fenster). Rechts befindet sich das Gesicht des Händlers, und zwei Icons, die es ermöglichen, zu kaufen oder Informationen (Preis, Anzahl der enthaltenen Objekte, Zustand) über das gewünschte Objekt zu erhalten.

Wenn Sie das gewünschte Objekt gefunden haben, drücken Sie mit Hilfe der vier Pfeile auf das Bild des Objektes (die Maus wird dann zur Miniatur des Objektes) und setzen Sie es auf das gewählte Icon. Das Icon "kaufen" öffnet eine Sprechblase in Höhe des Händlers, der Ihnen den Preis und zwei Optionen, "ja" und "nein" vorschlägt, um das Objekt entweder zu kaufen oder zurückzulegen.

3.5.3) Das Dialogsystem

Das gewählte System (Frage/Antwort) öffnet ein Menü der Themen,die Sie nach Wunsch auswählen können.

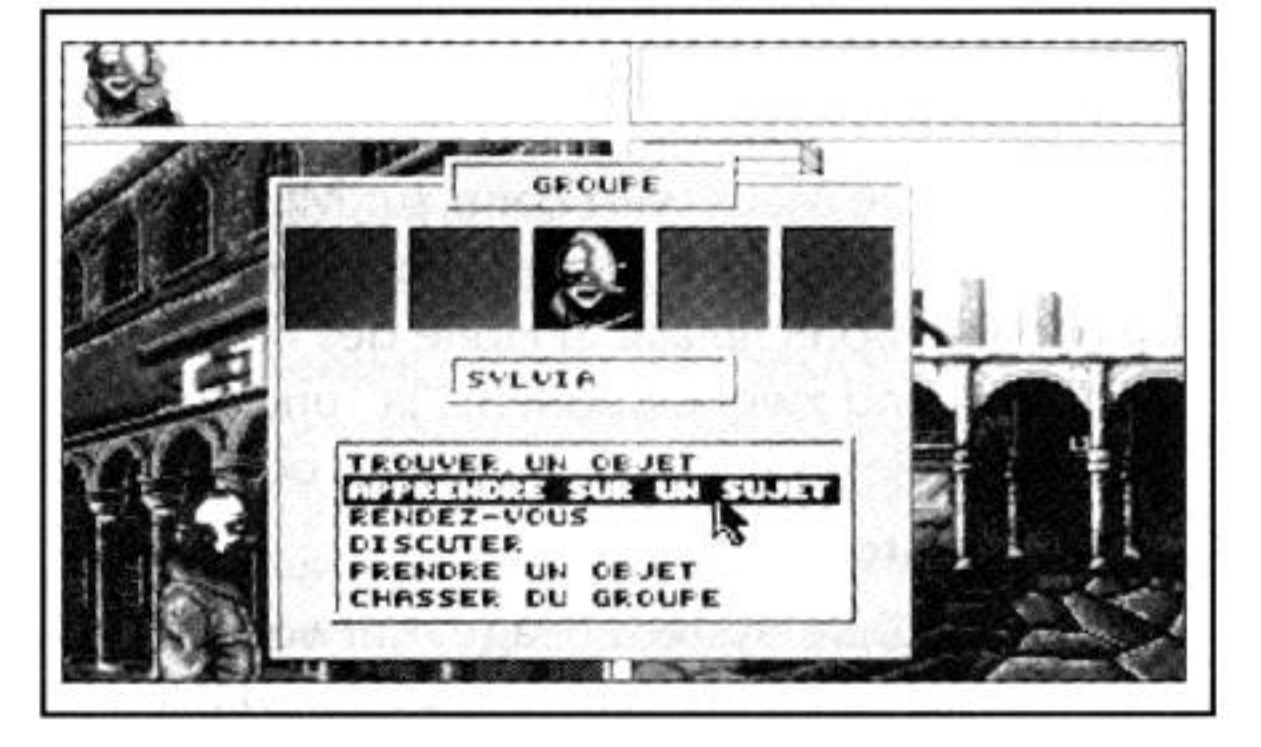
Wählen Sie ein Thema aus, indem Sie darauf drücken. Ihr Gesprächspartner wird Ihnen mit Hilfe der Blasen antworten. Die Blasen bestehen aus schwarzen und roten Wörtern. Die letzteren helfen, die Diskussion in eine Richtung zu lenken. Um eine Orientierung zu wählen, drücken Sie auf das gawählte rote Wort. Um zu einem vorherigen Satz zu gelangen, drücken Sie auf den rechten Knopf der Maus. Im Laufe der Diskussion können die Informationen Ihrer Gesprächspartner ihr Dialogmenü und Ihre Fragemöglichkeit erweitern.

Sie werden feststellen, daß zahlreiche Antworten möglich sind und daß Gespräche länger dauern können. Zögern Sie nicht, zu diskutieren, um Informationen über die Welt von Shedishan und über das Abenteuer zu erhalten.

3.6) Die Gruppenführung

Die Gesichter, die im EVI-Fenster erscheinen, gehören den Personen, die Sie während des Abenteuers begleiten. Diese Personen Bilden Ihre Gruppe und können alle möglichen Aktionen ausführen, die von Ihnen selbst befohlen werden.

Wenn Sie auf das EVI-Fenster drücken (mit dem linken Knopf) gelangen Sie zum Fenster der Gruppenführung.



Das Fenster besteht aus fünf Rahmen, in denen die Gesichter der Personen, die Ihre Gruppe bilden, abgebildet werden konnen. Die

grau bedeckten Gesichter gehören den Personen, die sich im Einsatz befinden-sie sind daher weit von Ihnen entfernt.

Wenn Sie mit dem linken Knopf ein Gesicht anklicken, wählen Sie eine der Personen aus, um ihr Befehle zu erteilen. Falls das gesicht grau bedeckt ist, gehen Sie direkt zum "Videophone-Modus" über - natürlich nur wenn beide Gesprächspartner eines besitzen !

Folgende Befehle stehen zur Wahl :

- **Ein Objekt finden** : Wählen Sie das Objekt, das die Person Ihnen bringen soll.
- **Etwas über eine Sache erfahren** : Wählen Sie dann die Sache aus (s. 3.5.3).
- **Rendez-vous** : Wählen Sie dann den Ort des Rendez-vous.
- **Diskutieren** : Sie gehen zur Diskussion über (s. 3.5.3).
- **Ein Objekt nehmen** : Sie gehen in das Inventar der Person über, wählen das gewünschte Objekt und klicken das linke Icon an.
- **Aus der Gruppe vertreiben** : ein Mitglied aus Ihre Gruppe ausschließen.

3.7) Die Kämpfe

Zwei Kampfarten sind möglich. Der "Strategie-Kampf" wird Ihnen weniger Reflexe aber mehr Überlegung, als beim "Aktionskampf" erforderlich ist, abverlangen. In beiden Fällen geht dem Kampf eine "Taktik-Phase" voraus.

Die "Taktik-Phase" erlaubt Ihnen, Ihre Mitstreiter Ihren Gegern gegenüber zu stellen und Ihnen die Ziele aufzuzeigen. Am Bildschirm erscheint jetzt eine Kampfzone - in der sich bereits die Angreifer befinden - eine Zone in der Ihre Mitstreiter abgebildet werden, sowie ein Icon "exit", um inden Kampf zu gehen.

Um ein Gruppenmitgleid zu wählen, das Sie in den Kampf schicken wollen, klicken Sie dessen Kopf an, und klicken dann auf das feld, auf das Sie es setzen möchten - der Kopf des Gruppenmitgliedes erscheint dann auf diesem Feld. Wenn die maus die äußerste Spitze eines sich leicht bewegenden Pfeils bezeichnet, drücken Sie auf den Kopf eines Feindes, damit er seine Zielscheibe wird.

Sie können bis zu drei Mitstreiter in die Kampfzone setzen aber denken Sie an Ihre Reserven.

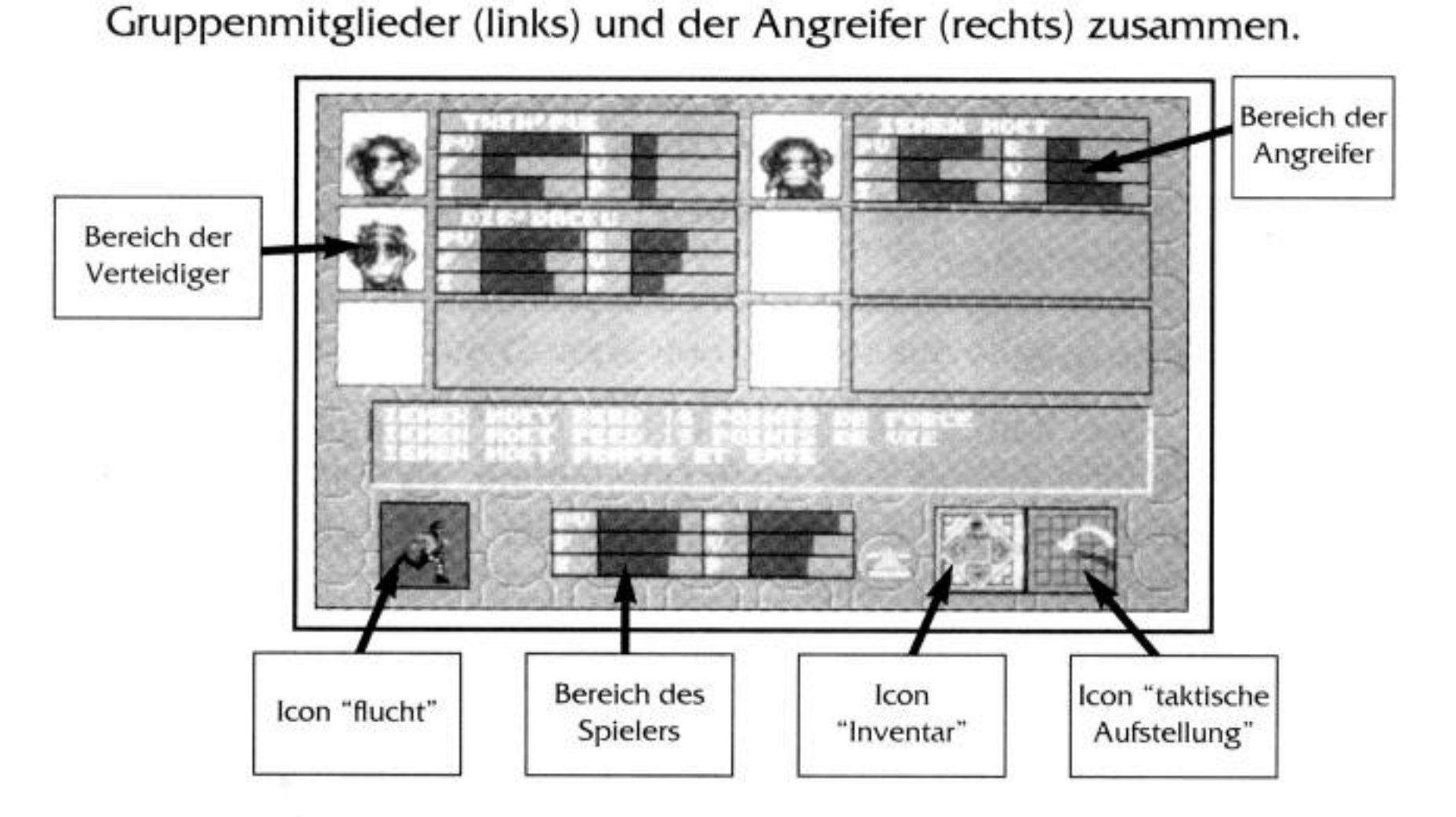
Setzen Sie die Personen, deren Waffen eine relativ schwache Reichweite besitzen, nicht zu weit vom Ziel entfernt, sonst werden Sie Ihr Ziel verfehlen . Drücken Sie auf "exit", wenn Ihnen die taktische Anordnung zusagt.

Anmerkungen :

Was die Schutz vorrichtungen anbelangt, so werden nur die Zählen-dies ergibt den Ausrüstungskoeffizienten - die sich am Ihren Körper befinden.

3.7.1) "Strategie-Kämpfe"

Der Bildschirm setzt sich aus einem Anzeigebereich Ihrer Gruppenmitglieder (links) und der Angreifer (rechts) zusammen.



Das Gesicht und die Eigenschaften (Lebenspunkte, Kraft, Intelligenz, Reflexe, Vitalität und Wahrnehmung) jeder Person werden am Bildschirm angezeigt.

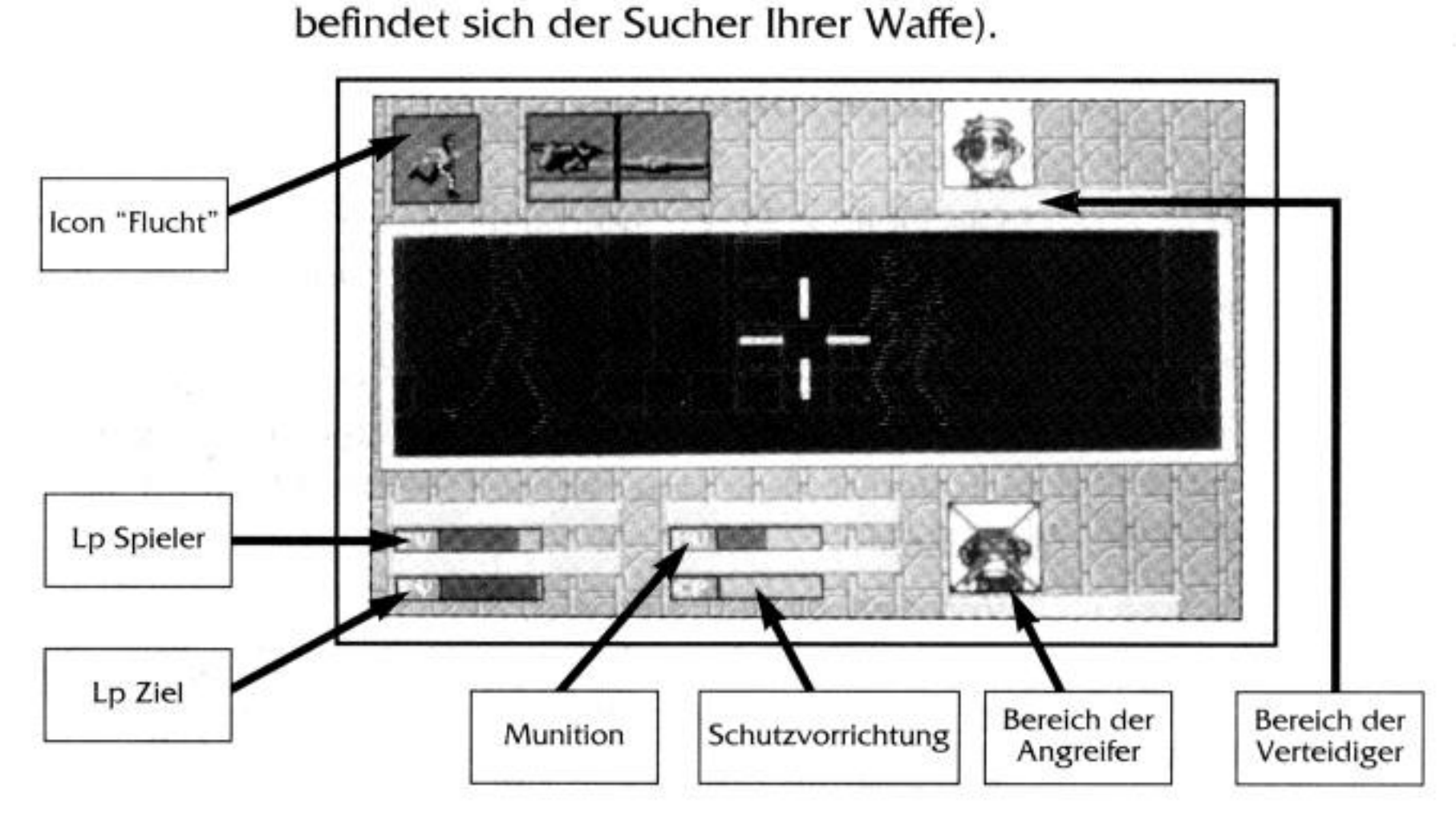
Ihre Eigenschaften sind unten am Bildschirm angezeigt. Die Icons am unteren Bildschirmrand ermöglichen Ihnen, zu flüchten (links), zum Inventar zurückzukehren - um ein neuer Kraftfeld anzuschließen oder eine neue Waffe zu wählen-und um zur Taktik-Phase zurückzuschalten - um Ihre Mitstreiter anders aufzustellen oder Ihre Reserven ins Spiel einzubezichen.

Der Kampf findet hauptsächlich mittels Worten statt (Attacken, abwehr, usw.), aber passen Sie auf, sich nicht überraschen zu lassen...

Anmerkung : Die toten Figuren werden mit einem roten Kreuz während des Kampfes gekennzeichnet und verschwinden beim Neueinsetzen einer taktischen Phase.

3.7.2) "Aktionskämpfe"

Der Bildschirm setzt sich aus einem zentralen Bereich zusammen, der die Kampfzone darstellt (im Zentrum befindet sich der Sucher Ihrer Waffe).



Das Icon oben links ermöglicht Ihnen zu flüchten. Daneben befinden sich Ihre Waffen, die Sie wählen können. Rechts befinden sich die Gesichter Ihrer Mitstreiter. Unter der Kampfzone werden rechts die Gesichter Ihrer Gegner angezeigt, im Zentrum Ihre verfügbare Munition und der Zustand Ihrer Schutzvorrichtungen. Links befinden sich ihre Lebenspunkte und darunter die Lebenspunkte der anvisierten Person. Während des Kampfes werden optische Implantate aktiviert (sie ermöglichen eine Infra-Rot Sicht der Kampfzone). Alles was lebt, ist in verschiedenen Rottönen angezeigt (Wärme), der Rest in Blautönen (Kälte).

Wenn Sie auf den rechten Knopf drücken, wird Ihre Maus 'frei' und Sie können somit eine neue Waffe wählen.

Drücken Sie von neuem auf den rechten Knopf, um zum Kampf zurückzuschalten. Im Kampfmodus läßt eine Bewegung der Maus (egal in welche Richtung) die Kampfzone vorbeiziehen und neue Angreifer sichtbar werden.

Die Pfeile auf dem zentralen Sucher geben an, in welcher Richtung sich die Gegner befinden. Drücken Sie auf den linken Knopf, um zu schießen. Die Personen auf dem Bildschirm können sowohl Gegner (sie unterliegen dem "tracking", sie sind von einem Rechteck umgeben), als auch Verbündete sein : achten Sie darauf, wenn Sie schießen!!!

Von Zeit zu Zeit werden Passanten in den Kampf geraten. Wenn Sie auf diese schießen (dies gilt auch für Ihre Mitstreiter) werden diese zu Ihren Gegnern.

Anmerkung : Die toten Figuren und unbenutzbare Waffen sind mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.

3.7.3) Die Gladiatorenkämpfe

In der zweiten Spielhälfte müssen Sie höchstwahrscheinlich in einer Arena kämpfen. Ihr Ziel wird es sein, einer der populärsten Kämpfer zu werden, um begnadigt zu werden.

Hier einige Ratschläge, um ein echter "Technoglad" zu werden :

- Greifen Sie Ihren Gegner an, wenn er Sie angreift
- Versuchen Sie so oft wie möglich "Abwehr/Gegenschlag".

3.8) Das Führen ihres Agenten während des Spieles

Um Ihre Mission erfolgreich zu meistern, raten wir Ihnen nachdrücklich, sich gut um ihren Agenten zu kümmern. Sie müssen versuchen, Ihren Agenten in seinen Schranken zu halten - nehmen Sie -B.O.B. zur Hilfe. Wenn Ihr Agent Hängel aufweist, wird er sehr schwach werden, unscharf sehen - die Zeichnungen werden Ihnen unscharf erscheinen - , und letzlich sterbend - aber es braucht seine Zeit, bevor es dazu kommt !

Desgleichen wenn Sie Ihrem Agenten zu viel zu essen geben, wird er erkranken, nicht im Interesse Ihrer Mission ist. Nehmen sie auch zur Kemtnis, daß der Alkoholgehalt im Blut Ihres Agenten wichtig ist : wenn er zu viel trinkt, wird er ebenfalls krank werden. Vorsicht vor dem Wein von Massique !

Wir raten Ihnen, nicht irgendwo zu schlafen! Es gibt viele angenehme Hotels in Roma. Damit vermeiden Sie, während des Schlafs beraubt zu werden.

3.9) Anmerkung zum Biogame

B.A.T. II kann wirklich als "Simulation des Lebens" bezeichnet werden. In der Tat wird jede Person des Spiels unabhängig geführt. Jede unter ihnen hat eine Arbeit, eine Wohnung. Sie haben außerdem ihre eigene Gestalt und ihr eigenes Gedächtnis, etwas völlig neues für ein Videospiel! Jedes EVI (virtuelles informatisches Wesen), wie wir sie nennen, besitzt sein eigenes Gedächtnis und kennt somit eine bestimmte Anzahl von Dingen. Dieses Gedächtnis

bezeichnen wir als 'aufgefrischt', denn die Informationen können vergessen werden, wenn sie nicht öfters angetroffen werden. Dieses Gedächtnis ist auch dynamisch : die Personen tauschen Informationen aus oder vermitteln sich gegenseitig Informationen, was eine große Neuheit im Vergleich zu B.A.T. I darstellt. Um Ihnen zu helfen, sich in der neuen Welt zu bewegen, hier einige Tabellen, die Sie mit der auf Shedishan gebräuchlichen Maßeinheiten vertraut machen.

Anhang 3 : Tabelle der Gewichtsmaße

	Bezeichnung		in Gramm
Einheit	**UNCIA** (Unze)	= 1/2 Pfund	27,25 gr
	SEXTANS	= 2 Unzen	
	QUADRANS	= 3 ,,	
	TRIENS	= 4 ,,	
	QUINCUX	= 5 ,,	
	SEMIS	= 6 ,,	163,50 gr
	SEPTUNX	= 7 ,,	
	BES	= 8 ,,	
	DODRANS	= 9 ,,	
	DEXTANS	= 10 ,,	
	DEUNX	= 11 ,,	
Einheit	**LIBRA** (Pfund)	= 12 Unzen	327,00 gr
Einheit	**AZMAHAN**	= 1000 Pfund	327,00 Kg

Anhang 4 : Längenmaße

	Bezeichnung		enstpr. in Metern
Unter-Einheit	**DIGITUS** (Finger, Daumen)		0,0184 m
	PALMUS (Handteller)	= 4 Finger	0,0736 m
Einheit	**PES** (Fuß)	= 4 Handteller	0,2944 m
Vielfache	**PALMIPES**	= 20 Finger	0,3680 m
	CUBITUS	= 24 Finger	0,4416 m
	GRADUS (Grad)	= 2 Fuß + 2 Handt	0,736 m
	PASSUS (Schritt)	= 5 Fuß	1,472 m
	MILIA PASSUUM (tausend)	= 1000 Schritt	1472 m

Anhang 5 : Währungenstabelle

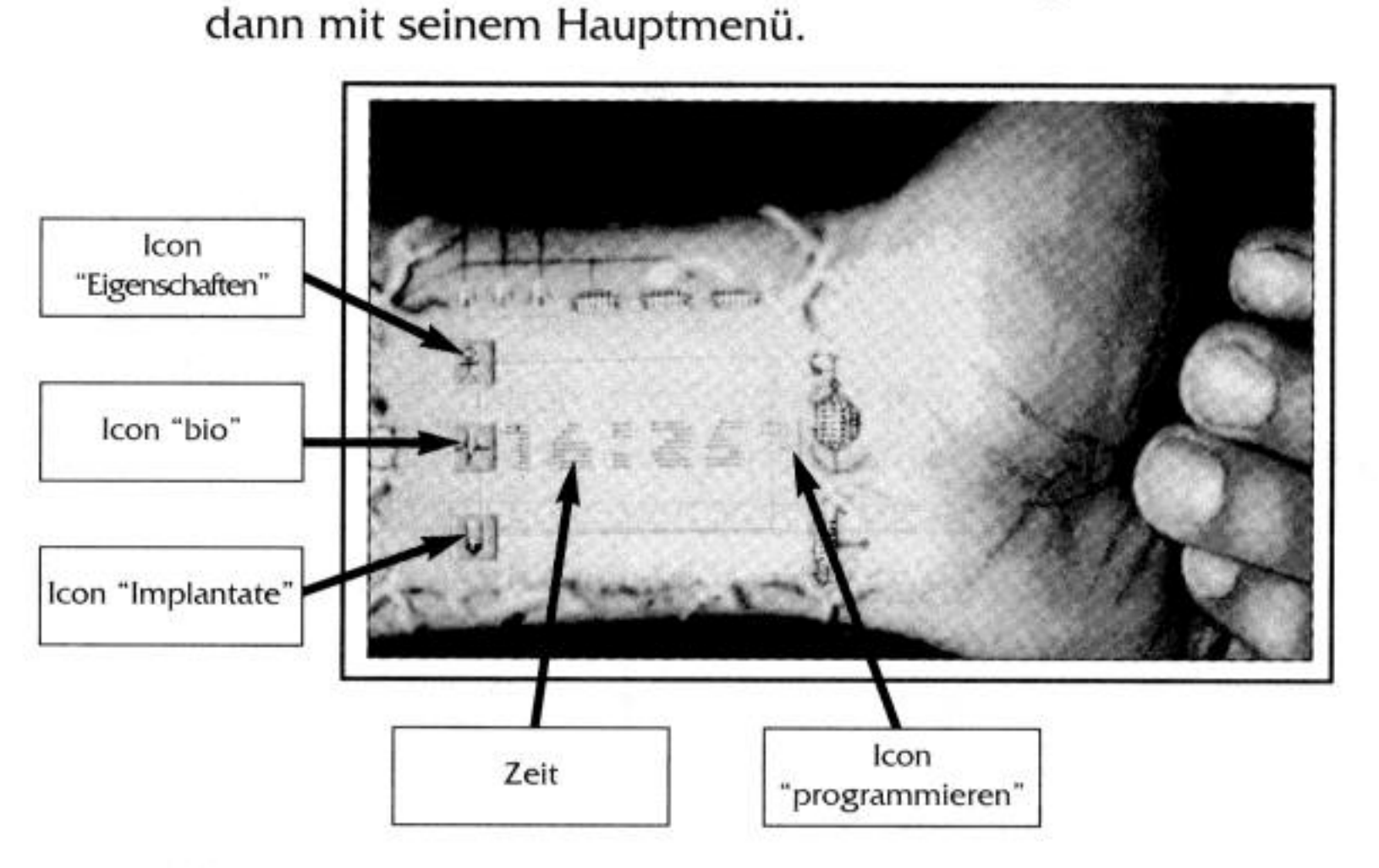
Bezeichnung	Wert
AS (Bronze)	= 100 Kredite
NUMMUS (Messing)	= 4 As
DENARIUS (Silber)	= 4 Nummi
AUREUS (Gold)	= 25 Deniers

4 B . O . B .

Wie jeder gute Agent von B.A.T. besitzen Sie an Ihrem Unterarm einen organischen bidirektionellen Biocomputer (B.O.B.).

B.O.B. analysiert augenblicklich den Zustand Ihres Organismus, durch die Kontrolle Ihres Blutflusses und zahlreiche Implantate in Ihrem Körper. B.O.B. ist kein Spielzeug, sondern ein Arbeitswerkzeug, das Ihnen bei Ihrer Mission helfen wird und Ihnen sogar bei Gelegenheit das Leben retten kann. Selbst wenn ein häufiger Gebrauch (durch sein hochentwickeltes Programmier-Modul) nicht zwangsläufig zum Sieg führt, so raten wir Ihnen ihn so gut wie möglich zu gebrauchen, um einen maximalen Profit seiner außergewöhnlichen Kraft zu nutzen.

Um zu B.O.B. zu gelangen, drücken Sie auf den rechten Knopf, um die Maus frei zu machen, dann auf den Bildschirm von B.O.B. oben rechts am Bildschirm (mit dem linken Knopf); der Arm erscheint dann mit seinem Hauptmenü.



Um zum Spiel zurückzuschalten, drücken Sie auf den rechten Knopf, wenn Sie im Hauptmenü von B.O.B. sind.

Mit den vier Icons können Sie zu den vier Hauptfunktionen von B.O.B. gelangen (Eigenschaften, Bio, Implantate, Programmier-Modul). Drücken Sie mit dem linken Knopf auf diese Icons, um zu den Funktionen zu gelangen. Im Zentrum ist die Uhrzeit angegeben .

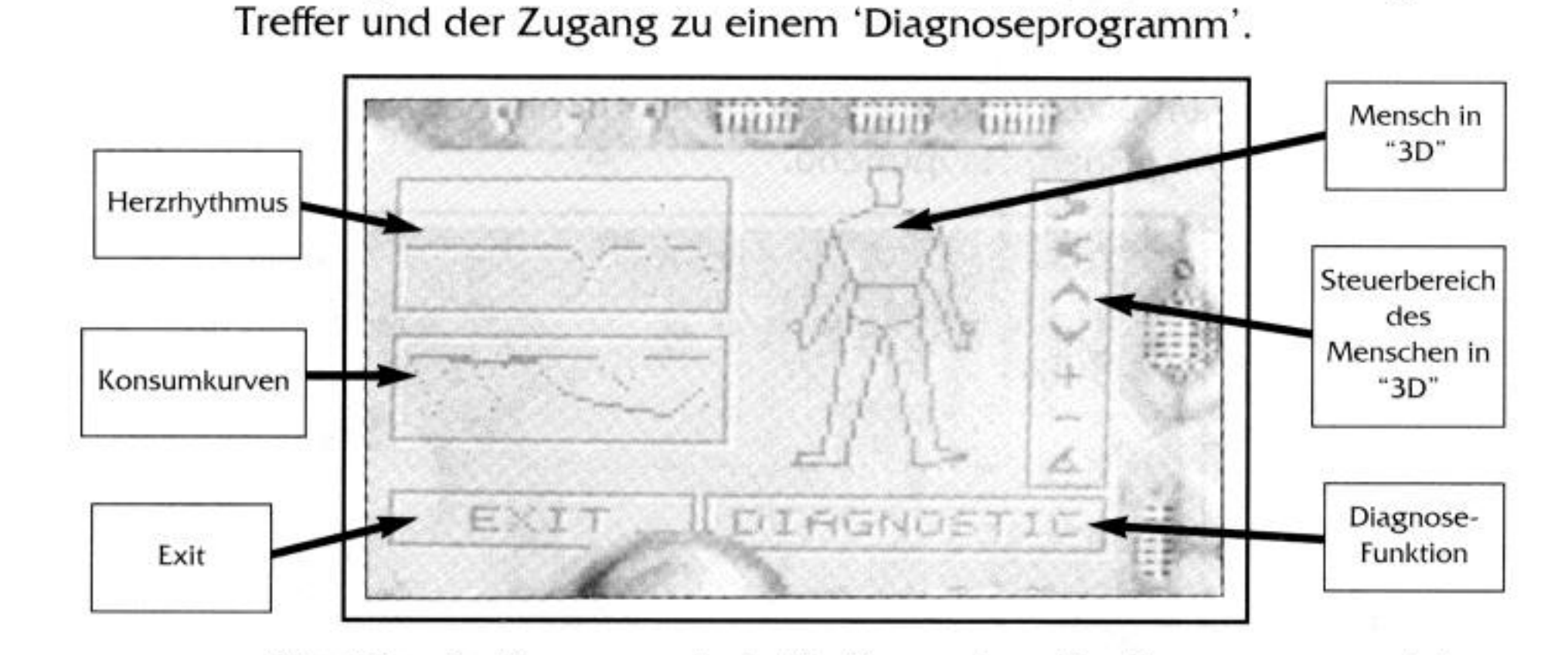
4.1) Funktion "Eigenschaften"

Diese Funktion gibt den allgemeinen Zustand Ihrer Eigenschaften wieder (Kraft, Intelligenz, Vitalität, Reflexe, Wahrnehmung, Charisma). Die schwachen Eigenschaften blinken rot auf. Ihre Erfahrung und Ihr Fortschritt (siehe 2.4) werden ebenfalls angezeigt.

Drücken Sie auf "exit", um den Bildschirm zu verlassen.

4.2) Die Funktion "Bio"

Auf dem Bildschirm befindet sich die Anzeige des Herzrhythmus - Ihres Agenten, ein Überblick der Konsumkurven, die Darstellung der Treffer und der Zugang zu einem 'Diagnoseprogramm'.



Der Herzrhythmus erscheint in Form eines Kardiogramms, welches die Bewegung der Arterienerweiterung (diastoles) und der Kontraktionsbewegungen (Systole) anzeigt. Der normale Rhythmus beträgt ungefähr 60-70 Pulschläge pro Minute. Sie können den Rhythmus drosseln (durch das Programm), um z.B. bei einer Verletzung einen zu hohen Blutverlust zu vermeiden. Desgleichen

können Sie Ihn beschleunigen, um Ihre Reflexe zu steigern, aber vorsicht vor Maßlosigkeit , die sich stark bemerkbar machen wird.

Der Konsumüberblick - unter dem Herzrhythmus - ist eine Übersicht des Kalorien-, Wasser- und Schlafhaushalts Ihres Agenten. Die rote Kurve gibt den Kalorienbestand, die grüne Kurve die Wasserversorgung des Körpers und die blaue Kurve den Bedarf an Schlaf an. Sie sollten versuchen, die Kurven im Zentrum des Diagramms zu halten.

Die Darstellung der Treffer geschieht mit Hilfe eines 3-D Menschen, der sich um sich selbst dreht. Die Treffer werden in rot auf seinem Körper dargestellt. Sie können den Körper vergrößern, verkleinern oder seine Drehung stoppen, indem Sie auf die Steueroptionen rechts neben ihm drücken. Vorsicht ! Ein Treffer bedeutet, daß Sie Blut verlieren, Sie sollten sich also lieber pflegen lassen...

Das Diagnoseprogramm ist Dank der "Diagnose"-Taste zugänglich. Es ruft ein wahres "Experten-Systemprogramm" auf. Daraufhin erscheint ein neuer Bildschirm mit einer Gesundheitsbilanz Ihres Agenten.

Er zeigt seine Körpertemperatur und seinen Blutdruck an, aber, was noch viel wichtiger ist, er gibt eine Analyse Ihres allgemeinen Zustands an - "normal" bis "kritisch" - und zeigt in rot an, was Sie dringends unternehmen sollten (trinken, schlafen, sich pflegen lassen, usw...).

4.3) Die Funktion "Implantate"

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, fünf Implantate zu 'bestellen' - es handelt sich dabei um kybernetische Funktionen , die ihre Fähigkeiten verbessern sollen. Diese Implantate sind wie folgt :

- **ATS 34** (Anti-Schlaf S1) : Es hilft, länger wach zu bleiben.
- **FIBRINE** (Wundheiter S2) : Das Fibrine hilft, kleine Verletzungen schneller heilen zu lassen
- **HYPERCEP** (hyper Wahrnehmung) : Dieses Implantat aktiviert einen lichtintensivierenden Filter in Höhe der Pupille, um bei Nacht sehen zu können. Andere Verstärken mit sehr schwachen Signalen (im Höhe der Ohren) erlauben Ihnen, auch schwache Töne zu hören.

- **MORPHO L7 (Verformer S4)** : Dieses Implantat aktiviert auf dem Gesicht des Agenten Mikrozellen, die ihn unentkenntlich machen. Sie werden während einige Zeit unentdeckt bleiben im Falle wenn...
- **PSY (Extra-Sinn S5)** : Dieses Implantat erlaubt es, eine Vorahnung für unmittelbar bevorstehende Gefahren zu haben, die sich durch ein rotes Aufleuchten bemerkbar machen.

Wichtige Hinweise :

- Achtung! Die Aktivierung der Implantate verursacht eine große Verzehrung von Lebensenergie voraus. Man sollte auf keinen Fall Mißbrauch damit treiben, sonst wird Ihr Agent stark geschwächt und somit zu einer leichten Beute.
- Das Aktivieren eines Implantats hält eine Stunde an.
- Die Implantate besitzen einen Speicher, wenn Sie mehrmals hintereinander ein Implantat aktivieren, wird es mehrere Stunden hintereinander aktiviert sein.

4.4) Das Programmierverfahren

Parallel zu den B.O.B.-Funktionen verfügen Sie über einen "Editeur", um das Programm zu schaffen. Sie können somit alle Arten von Aktionen automatisieren, um Ihnen das Leben zu erleichtern. Die Sprache, die Sie gebrauchen werden, nennt sich "Parallel Token" und ist ausnahmslos grafisch (in Form von Ikonen). "Parallel" weil sie Ihnen erlaubt, völlig voneinander unabhängige Programme zu schaffen, die zur gleichen Zeit (parallel) ablaufen.

"Token" weil ihre Ausführeinheit 'Jetons' einführt, die sich im Programm verteilen und die Funktionen deaktivieren bzw. aktivieren. Die 'Jetons' können sich auch vervielfältigen, dabei handelt es sich um einen Parallelismus des Programms und eines Parallelismus der verschiedenen Zweige eines selben Programms.

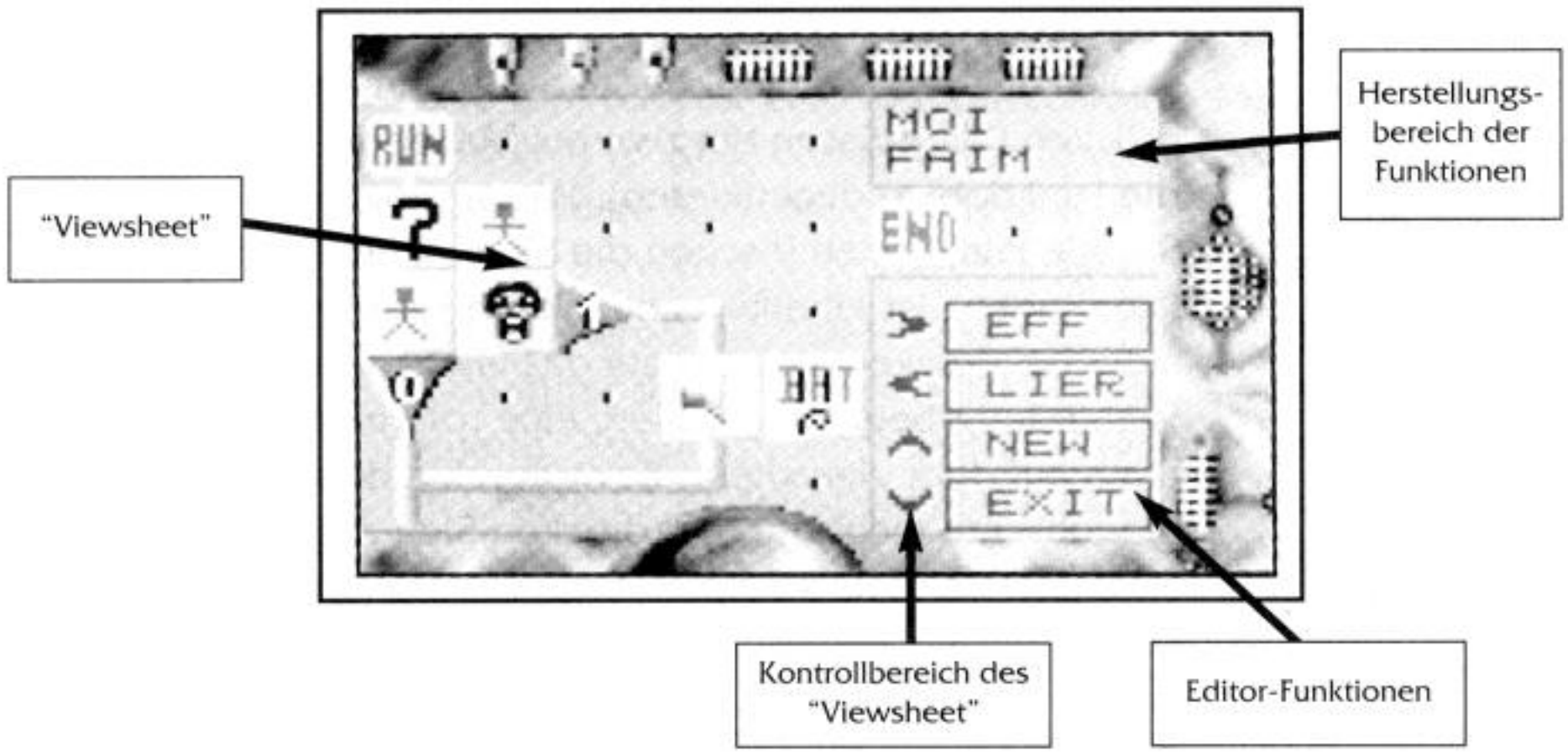
Für die Programmierung, verfügen Sie über ein Blatt (das Programmierblatt oder 'sheet') von 18 x 12 Feldern. Jedes Feld (oder Gruppe von Feldern) kann Funktions-Icons bekommen. Das Blatt stellt ihre Programmierzone dar.

Anmerkung :

- "parallele" Programme zu erstellen vermindert den Verbrauch an Lebensenergie.
- Dennoch können Sie nicht mehr als fünf Programme parallel aufstellen.

4.4.1) Der "Editeur"

Der "Editeur" setzt sich aus drei großen Teilen zusammen.



Die linke Seite (die mehr als die Hälfte des Bildschirms von B.O.B. einnimmt) ist ein Schachbrettmuster von 5 x 5 Feldern, nach dem Muster 5 x 5 des Programmierblattes. Wir bezeichnen das Schachbrett als "viewsheet" (oder Sichtfenster). Sie können es Dank der Richtungspfeile, die sich zu seiner Rechten befinden, auf dem Programmierblatt bewegen. Der obere rechte Teil stellt die Herstellungszone der Funktionen (ZFI) dar. Die beiden darüber liegenden Linien zeigen den Namen der Anweisung an, die Sie gerade geschaffen haben. Die drei unteren Felder sind die drei Teile der Anweisung (die aktive Funktion, die Sie in das viewsheet integrieren können). Wenn Sie auf eine von ihnen drücken, lassen Sie die anderen Parameter am Bildschirm ablaufen.

Der erste Parameter betrifft den eigentlichen Funktionstyp (Zustand, Do, if). Die beiden anderen betreffen die Anweisungsparameter. Unten rechts befinden sich vier Tasten, um eine Anweisung zu löschen, die Anweisungen auf dem viewsheet untereinander zu verbinden (Taste ' verbinden), das ganze Programmierblatt zu löschen (Taste 'new') oder zum Hauptmenü des B.O.B. zurückzukehren (Taste 'exit'), indem man eine Kompilation startet.

Die Funktion 'löschen' ist "aktiv" wenn Sie darauf drücken (Sie müssen ein zweites Mal darauf drücken, um die Funktion zu deaktivieren). Wenn sie aktiv ist, können Sie alle Funktionen löschen die Sie wollen. Die Funktion "verbinden" ist ebenfalls eine aktive Funktion. Wenn sie aktiv ist, drücken Sie dort auf das viewsheet wo Sie die Verbindung beginnen wollen, eine rote freie Linie erscheint dann auf dem viewsheet. Bewegen Sie diese Linie in die gewünschte Richtung und drücken Sie : die Verbindung wird sich dann abzeichnen. Erstellen Sie keine zu komplizierten Verbindungen, denn das Programm besitzt einen Algorhythmus, der die Schaltungen optimiert, und deshalb schnell durch das Wirrwarr der Verbindungen verwirrt werden kann.

Erstellen Sie die Verbindungen schrittweise, damit Sie nicht einem unverständlichen Durcheinander gegenüberstehen.

B.O.B. besitzt auch einen Alarm. Um ihn zu regeln, geben Sie in das viewsheet die Funktion IF STD = ALARME ein und drücken Sie auf das Wecker-Icon. Drücken Sie anschließend auf die Pfeile, um die Zeit des Alarms zu verändern.

Sie können das Programmierblatt sehen (Funktion "zoom") indem Sie auf den rechten Knopf drücken (nur unter dem 'Editeur). Auf dem gezeichneten Blatt (ein Schachbrett von 18 x 12 Feldern) erscheint ein Feld (von 5 x 5 Feldern), das das viewsheet darstellt. Drücken Sie auf den linken Knopf, um das viewsheet zu verschieben. Drücken Sie auf den rechten Knopf, um zum 'Editeur' zurückzugelangen.

4.4.2) Der Compiler

Der Compiler ist ein Programm, welches ein Programm, das vorher in einer entwickelten Sprache geschrieben war, in eine binäre Sprache (die der Maschine nahestehendste Sprache) verwandelt, bevor es ausgeführt wird.

Dieser Vorgang erlaubt es, die Geschwindigkeit der Ausführung des Programms in bemerkenswerter Weise zu steigern. "Parallel Token" besitzt diese Art von Programm (im Gegenteil zu der Sprache von B.O.B. in B.A.T. I, welches einen "Übersetzer" besaß, das heißt ein Programm, das die Sprache im Moment der Ausführung in die binäre Sprache übersetzt). Wenn Sie die Option "exit" des 'Editeurs' wählen, lösen Sie automatisch den Compiler aus, der die Programme Ihrer Programmblätter (Fals es welche gibt) kompiliert.

Das Ergebnis der Kompilation ist im Hauptmenü in der Form eines aufblinkenden Textes angezeigt. Die möglichen Texte sind "running" wenn es keinen Fehler gibt (das Programm wird dann automatisch ausgeführt); oder "error" wenn der Compiler einen Fehler gefunden hat. Im Falle eines Fehlers, wenn Sie zum 'Editeur' zurückkommen, wird das viewsheet automatisch zum Fehler zurückgeführt. Die Stelle, an dem die Kompilation stehengeblieben ist, wird rot umrandet.

4.4.3) "Parallel Token"-für Anfänger

Dieser abschnitt, der sich an diejenigen richtet, die noch nie programmiert haben, zeigt Ihnen, was Sie wissen müssen, um B.O.B. programmieren zu können.

4.4.3.1) Allgemeine Funktionen

Parallel Token besitzt drei grundlegende Funktionen, die 'Zustandsfunktion", eine Funktion "DO" (machen) und eine Testfunktion "if" (wenn/ falls). Die möglichen Anweisungen sind wie folgt :

- **RUN (Zustandsfunktion)** : Dieses Icon erlaubt es, ein Programm zu starten (obligatorisch am Beginn jedes Programms).
- **STOP (Zustandsfunktion)** : Dies erlaubt, einen 'Jeton' anzuhalten (also die Ausführung des Programms zeitweise zu stoppen).
- **END (Zustandsfunktion)** : Dieses Icon zerstört den 'Jeton', der dort ankommt und gibt einen neuen "Jeton" in den letzten "RUN" ein. Ihre Programme müssen alle mit "END" enden.
- **DO p1, p2** : Dieses Icon führt die Funktion "p1, p2" aus (Parameter 1 und 2). Nur P1 und P2 sind im viewsheet angezeigt (Beispiel : DO anzeigen Kraft).
- **IF p1, p2** : Diese Funktion erlaubt es, Tests auszuführen. Wenn die Bedingung p1, p2 echt ist, wird der "Jeton" die Richtung des rechten Pfeiles einschlagen
  - durch "1" gekennzeichnet -sonst bewegt er sich nach unten
  - durch "0" gekennzeichnet.

4.4.3.2) Die Programmierregeln

Berücksichtigen Sie am Anfang diese Programmierregeln (siehe Anhang 6)

- Ein "Jeton" steigt niemals einen Zweig hinauf. Erstellen Sie keine Verbindungen, die nach oben gerichtet sind.

- Ein Jeton stößt immer auf eine Anweisung von oben. Sie verbinden also die Anweisungen von oben.
- Eine Verzweigung erfolgt immer am ersten Parameter.
- Beginnen Sie ein Programm immer mit "RUN".
- Beenden Sie alle Ihre Zweige mit "END", oder führen Sie sie zu "END" zurück.
- Setzen Sie vor allen Anweisungen, die Ihre Figur betreffen, die Anweisung "DO ANALYSE ME" (analysiere mich). Und vor jede Anweisung, die einen EVI betrifft, "DO ANAYSE HUMAN (analysiere Mensch).

4.4.3.3) Tabelle der Anweisungen

Tabelle der Anweisungen DO

Anweisung	Bemerkung
DO anzeigen (p2)	Den 2. Parameter anzeigen (Kraft, Intelligenz, Rhythmus, Stunde, etc...).
DO AVVERTIR ME	Einen BEEP ertönen lassen.
DO INC (p2)	Erhölt das Niveau der Implantate um eine Stufe (aus Gründen der) Das gleiche für den Herzrhytmus.
DO DEC (p2)	Verringert um eine Stufe.
DO ANALYSE ME	Analysiert den Organismus des Agenten.
DO ANALYSE HUMAN	Analysiert den Organismus des nächsten EVI.
DO SUBSTn NORMALE	Führt das Implantat N (n=1 bis 5) auf eine normale Stufe zurück.
DO RHYTHMUS NORMAL	Führt den Herzrhythmus des Agenten auf 60 Schläge in der Minute zurück.
DO ÜBERSETZEN	Übersetzt die "Shedishe" Sprache in die Umgangssprache.

Tablelle der Anweisungen IF

Anweisung	Bemerkung
IF MICH (p2)	Testet, ob ihr Agent Hunger oder Durst hat, oder müde ist.
IF MENSCH (p2)	Testet, ob der Mensch in Ihrer nächsten Nähe Hunger oder Durst hat, oder müde ist. Ob er agressiv ist, shedish ist, etc...
IF KRAFT (p2)	Testet, ob die Kraft des analysierten Wesens (durch DO ANALYSE) groß, normal oder schwach ist.
IF INTELLIGENZ (p2)	Das gleiche für die Intelligenz.
IF LEBENSKRAFT (p2)	Das gleiche für die Lebenskraft.
IF VORAHNUNG (p2)	Das gleiche für die Vohersagung.
IF REFLEXE (p2)	Das gleiche für die Reflexe.
IF CHARISMA (p2)	Das gleiche für das Charisma.
IF ZUSTAND (p2)	Testet den Zustand des analysierten Wessens (DO ANALYSE).
IF TEMPERATUR (p2)	Testet die Temperatur (nur beim Agenten).
IF PRESSIO (p2)	Das gleiche beim Blutdruck (nur beim Agenten).
IF SUBSTn (p2)	Testet die Stufe des Implantats (n=1 bis 5) (nur beim Agenten).
IF ZEIT=ALARM	Vergleicht die aktuelle Zeit mit der im Alarm gespeicherten Zeit.
IF RHYTHMUS (p2)	Testet die Frequenz der Herzschläge (nur beim Agenten).

4.4.3.4) Die schrittweise Konstruktion eines Programmes

Anhand eines Beispieles werden wir die Erschaffung eines einfachen Programms erklären. Dieses Programm ist das folgende :

RUN
DO Zeit angeben
IF Zeit = Alarm
DO Mich alarmieren
END

Dieses Programm zeigt die Uhrzeit an (im B.O.B.-Fenster, siehe 3.1) und wenn diese Zeit mit der im Alarm gespeicherten Uhrzeit übereinstimmt (wir stellen Sie auf 18 Uhr und 30 Minuten ein), wird ein BEEP ertönen.

1) Ganz am Anfang drücken Sie (in der ZFI) bis das Icon "RUN" erscheint.
2) Drücken Sie anschließend auf die oberen linke Ecke des Viewsheet, um das Icon zu integrieren.
3) Drücken Sie ein mal in das ZFI (auf den Funktionstyp), um das Icon "DO" erscheinen zu lassen.
4) Drücken Sie 17 mal auf das zweite rechte Icon, um die Anweisung "Zeit anzeigen" erscheinen zu lassen.
5) Drücken Sie anschließend unter das im viewsheet befindliche "RUN", um das "DO Zeit anzeigen" einzugeben.
6) Drücken Sie ein mal in das ZFI, um das Icon "IF" erscheinen zu lassen.

7) Drücken Sie 19 mal rechts auf das Icon, um die Anweisung "Zeit = Alarm erscheinen zu lassen.

8) Drücken Sie unter die Anweisung "DO Zeit anzeigen" im viewsheet, um die Anweisung "IF Zeit = Alarm" erscheinen zu lassen.

9) Drücken Sie drei mal in das ZFI, um das Icon "END" erscheinen zu lassen.

10) Drücken Sie auf den unteren Pfeil (rechts im Viewsheet), um das Viewsheet um ein Feld nach unten zu versetzen.

11) Drücken Sie auf die untere linke Ecke des Viewsheet, um das "END" einzugeben.

12) Drücken Sie ein mal in das ZFI, um das Icon "DO" erscheinen erscheinen zu lassen.

13) Drücken Sie ein mal auf seine Rechte, um die Anweisung "Mich alarmieren" zu erhalten.

14) Im viewsheet, drücken Sie nur rechts von der Funktion "IF Zeit = Alarm" (neben den "1" gekennzeichneten Pfeil), um die Anweisung "DO alarmiere mich" einzugeben.

15) Drücken Sie auf die Taste "verbinden".

16) Im Viewsheet, drücken Sie auf den mit "0" markierten Pfeil (unter der Anweisung "IF") und verbinden Sie ihn indem Sie auf die Funktion "END" drücken.

17) Drücken Sie auf die Taste "verbinden".

18) Drücken Sie auf das erste Icon der Anweisung "DO mich alarmieren" und verbinden Sie sie mit dem Zentrum der Verbindung "IF" in Richtung "END". Die somit geschaffene Verbindung muß einen Winkel bilden.

19) Drücken Sie auf "EXIT", die Botschaft "running" muß daraufhin erscheinen...

Sie dutften beim Erstellen dieses kleinen Programms keinerlei Schwierigkeiten haben, aber vergessen Sie nicht, daß es eine Taste "löschen" gibt für den Fall, daß Sie sich geirrt haben...

Anmerkung : Wenn Sie auf das zweite Icon der Funktion "IF Zeit = Alarm" drücken, können Sie die Uhrzeit des Alarms einstellen.

4.4.4) "Parallel Token" für Fortgeschrittene

Dieser Abschnitt richtet sich an Spieler, die schon gute Kenntnisse der Informatik besitzen, um ihnen zu ermöglichen, die Kapazitäten des B.O.B. bestmöglich zu nutzen.

4.4.4.1) Fall des "blockierenden Zweiges"

Der Gebrauch der Anweisung "DO analysieren p2" wirkt blockierend. Sie gebraucht eine Synchronisationsanweisung des Ablaufes, welche die anderen Jetons einfriert. Man muß beachten, daß eine Anweisung "DO" diesen Zustand aufhebt und nicht die Anweisung "IF"! Dieses erlaubt Ihnen, mehrere Tests "IF" zu machen - siehe im Anhang 7 den Fall des blockierenden Zweiges).

4.4.4.2) Die kontrollierten Zweige

Sie können in einem abgezweigten Zweig "RUN" oder "STOP" eingeben. Sie können somit Ihr Programm stellenweise, denn Sie haben die Möglichkeit ein "STOP" in ein "RUN" unzuändern und umgekehrt (indem Sie direkt darauf im Viewsheet drücken). Die kontrollierten Zweige ergeben oft das, was man ein 'Trap-Modell' nennt (s. 4.4.4.5).

4.4.4.3) Bedingte Anweisungen

Wie zuvor erklärt, ist diese Anweisung "IF p1, p2 THEN" (s. Anhang 7).

4.4.4.4) Schleifen

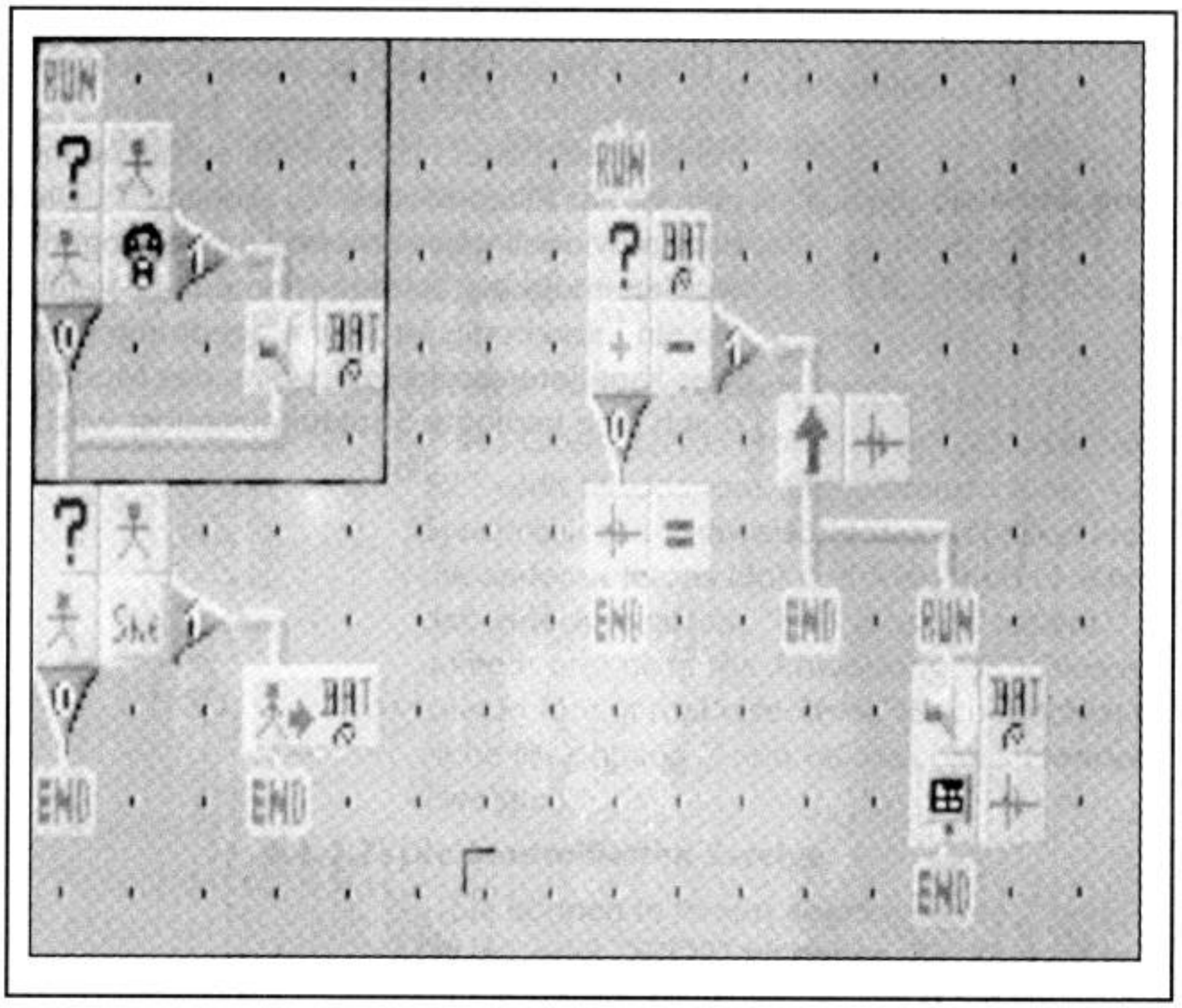
"Parallel Token" unterstützt die Schleifenstruktur von "Repeat…Until" und "While…Wend" (s. Anhang 7).

4.4.4.5) Das "Trap-Modell"

Dieses Modell erlaubt es, einen Jeton in einem abgezweigten Zweig zu fangen. Es kann freiwillig sein oder nicht, im ersten Fall nennt man es das "Trap-Modell" (s. Anhang 7). Die in diesem Modell genommenen Anweisungen werden endgültig ab dem Moment ausgeführt, wo ein Jeton in die Struktur eingedrungen ist. Dies kann interessant sein, wenn das Modell durch eine bedingte Struktur ausgelöst wird…

4.4.5) Programmierbeispiele

Um den Lehrgang von "Parallel Token" zu beenden, hier nun zwei kleine Programme, die Sie leicht selbst herstellen können.



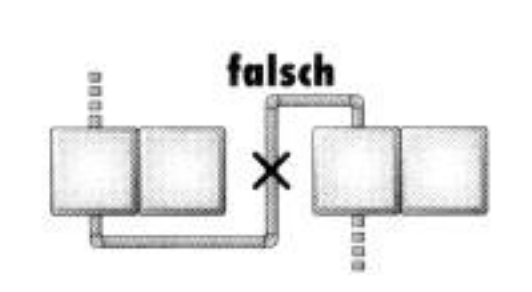
Das erste Programm links erlaubt es, die Sie umgebenden EVI zu analisieren (Benachrichtigung wenn ein EVI agressiv ist, übersetzen wenn er shedish ist).

Das zweite rechts leitet Ihren Organismus im Fall einer Verletzung (er verringert den Herzrhythmus und informiert, indem er den Rhythmus anzeigt und ein BEEP ertönen läßt). Beachten Sie, daß das Programm eine "REPEAT...UNTIL" Struktur und ein "Trap-Modell" benutzt.

Anhang 6 : Verbindungsregeln von B.O.B.

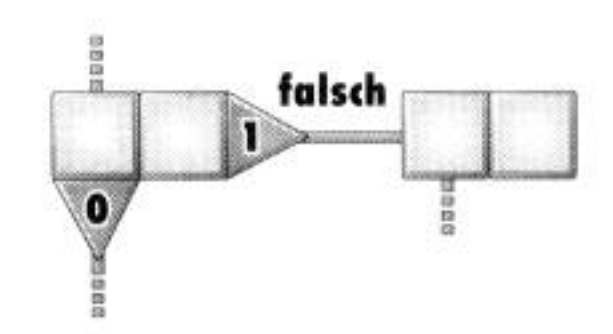
Was man machen muß und was nicht :

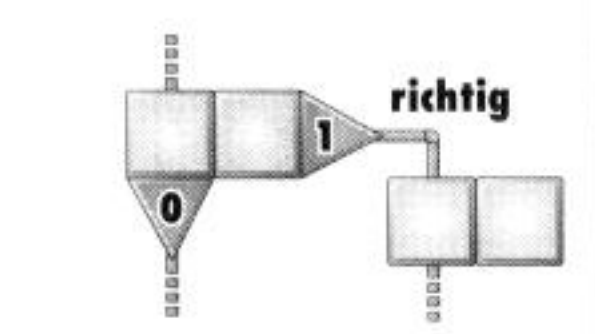
1. Regel



Ein Jeton steigt niemals einen Zweig hoch

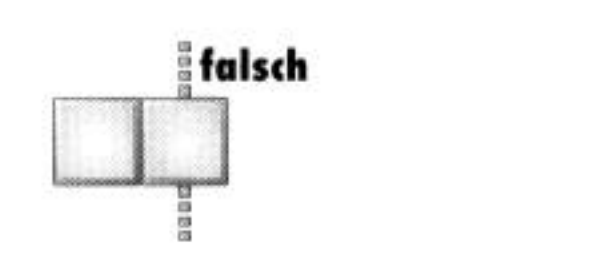
2. Regel





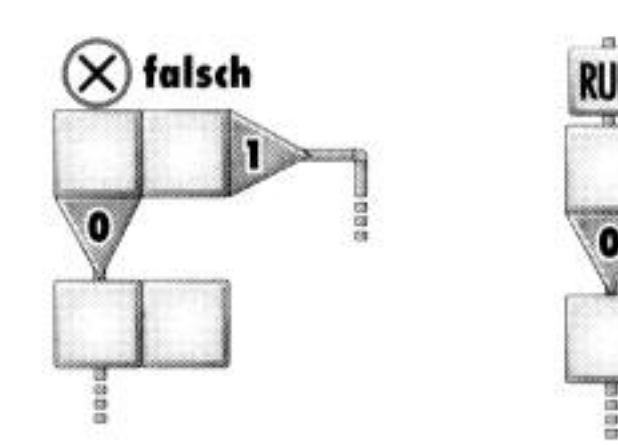
Ein Jeton erreicht eine Anweisung immer von oben

3. Regel



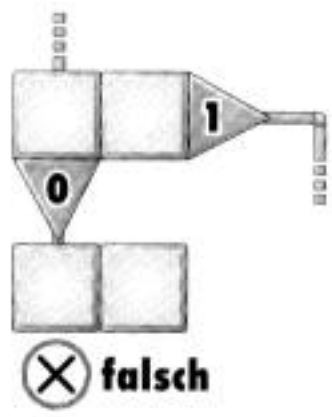
Eine Verbindung wird immer am ersten Parameter vorgenommen

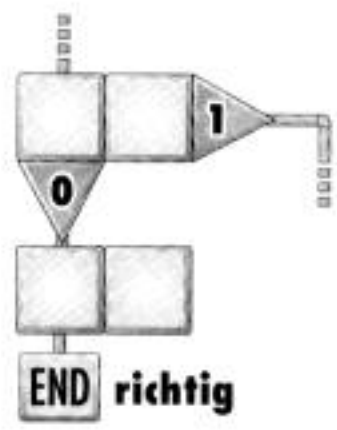
4. Regel



Beginnen Sie ein Programm immer mit "RUN"

5. Regel





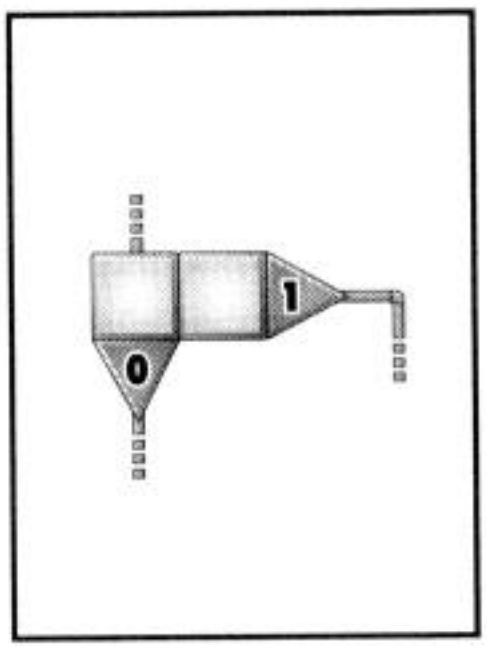
Beenden Sie alle Ihre Zweige mit "END"

6. Regel

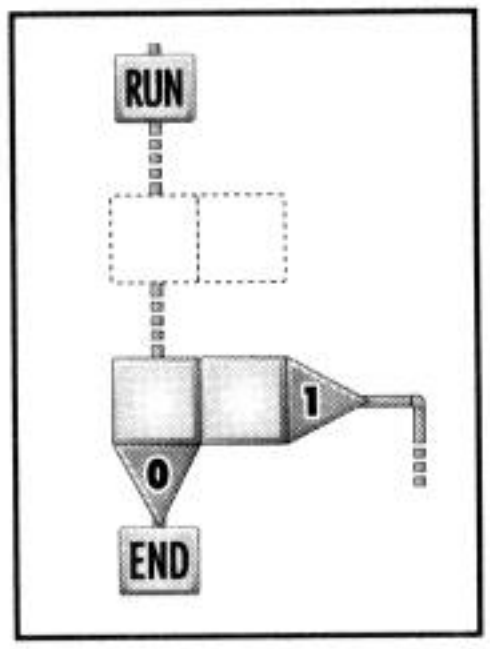
Setzen Sie vor jede Anweisung die Ihre Figur betrifft die Anweisung "DO analyse human"

Anhang 7 : Erweiterte Programmiermodelle

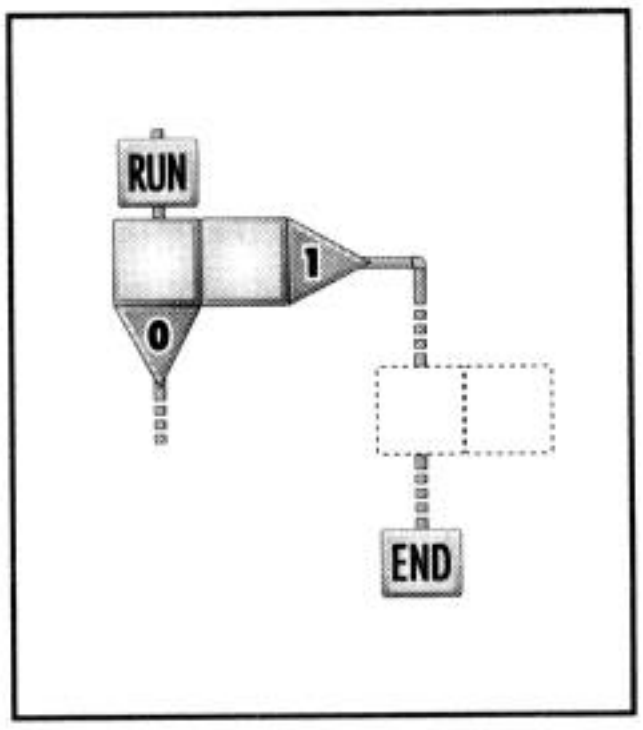
IF. . . THEN



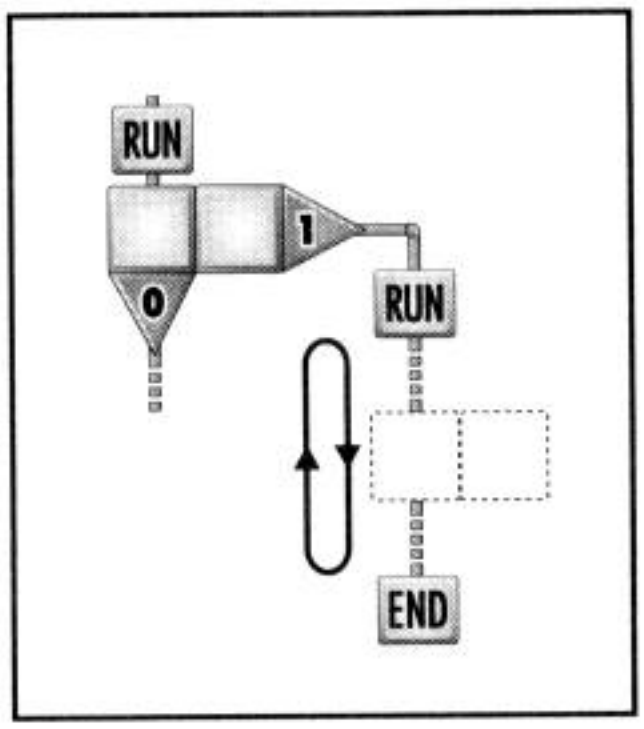
REPEAT. . . UNTIL Cond.



WHILE Cond WEND



TRAP-MODELL



5 DIE SIMULATOREN

In B.A.T. II wird Ihr Agent jede Art von Maschinen steuern müssen. Jeder dieser Apparate ist ein wirklicher Simulator. Die beschriebene Welt ist weitläufig, es ist eigentlich ein Planetensystem, welches in drei Dimensionen gestaltet wurde. Sie können somit über Roma II fliegen und in den Weltraum entschwinden, um sich um ein Satellit von Bedhin 6. Vieleicht möchten Sie aber lieber über die herrliche Landschaft Europas hinwegfliegen oder die Wolkenkratzer der 'Cité' streifen.

Einige Simulatoren sind nicht obligatorisch (der Mosquito, der Via-Express). Sie können vermeiden, diese zu steuern, wenn Sie mehr bezahlen (Auto-Pilot). Andere, wie der Katatruck und der Sershoyer, sind für den Bedarf des Szenarios obligatorisch. Sie müssen sich also mit ihnen vertraut machen.

Auf jeden Fall können Sie (außer in Ausnahmefällen) im Laufe dieser Phasen nicht sterben, also zögern Sie nicht, einen Tiefflug auszuführen. Für die Simulatoren in 3-D (außer für den Via-Express) sind die zur Verfügung stehenden Ansichten folgende :

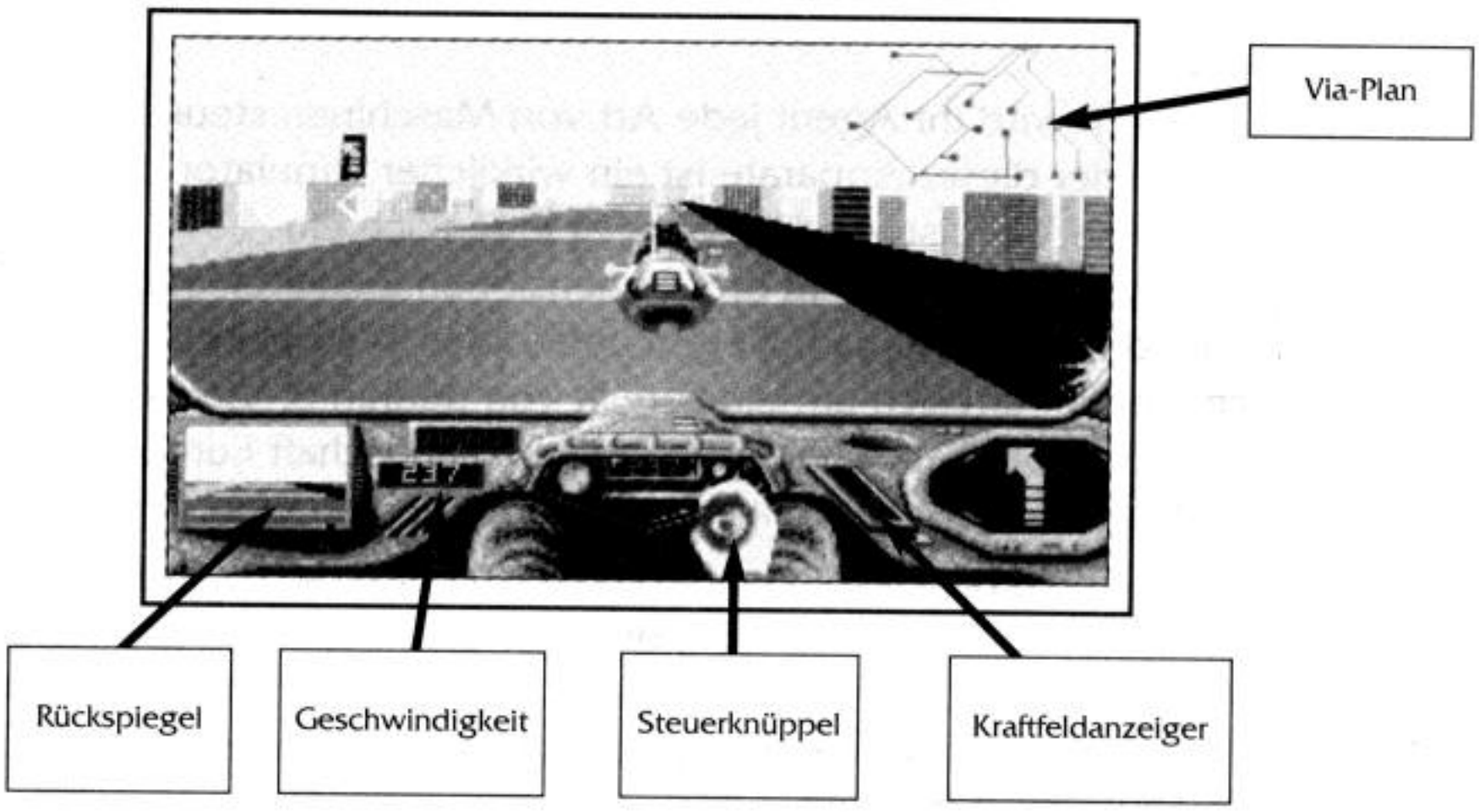
- Mit oder ohne Cockpit
- Äußere Ansicht des Schiffes
- Satellitensicht (bei dem Sershoyer wird die Ansicht durch einen Minenplan ersetzt)
- Gemischte Ansicht "Satellit/Schiff" oder "Satellit/außerhalb des Cockpit"

Anmerkung : Die Steuerung"auto-stabilisation" (Selbststabilisierung) hilft, bei Schwankungen oder Abstürzen die Maschine zu stabilisieren. Wenn das System ausgeschaltet ist, wird die Maschine niemals ihre Richtungsbewegungen ausgleichen.

Die Referenzkarte wird Sie näher über die Steuerung der Apparate aufklären.

5.1) Der Via-Express

Die Via- Expresse sind hängende Autobahnen, die die verschiedenen Sektoren von Roma miteinander verbinden.



Das Amaturenbrett beinhaltet einen Geschwindigkeitsanzeiger (links), eine Anzeige der Unfälle (der Bargraphe rechts), und einen Rückspiegel (linker Bildschirm).

Die Anzahl der Unfälle wird angerechnet und Sie müssen bei ihrer Ankunft die Reparaturen bezahlen.

Sie können ein Auto-Piloten wählen (Sie steuern dann nicht selbst), welches teuerer ist, aber dafür Kommen Sie heil am Ziel an.

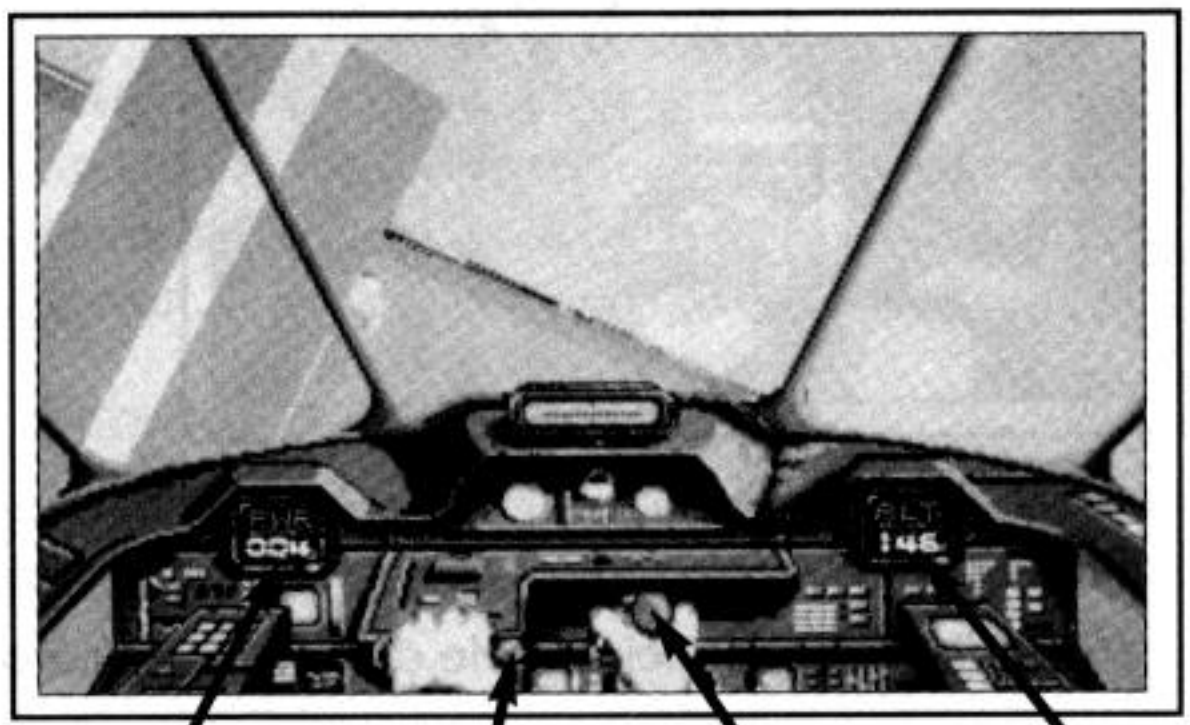
Das manuelle Verfahren stellt jedoch kein Problem dar. Achten Sie darauf, die richtige Ausfahrt nicht zu verpassen!!!

Die Polizei der Via-Expresse (die Caphractaire) kann Sie jederzeit kontrollieren; beschaffen Sie sich Durchgangsscheine, wenn Sie nicht abgeschoben werden wollen.

Anmerkung : Ein Kraftfeld umgibt die Cité, um Sie am Hinausgehen zu hindern. Entfernen Sie sich nicht zu weit weg!

5.2) Der Mosquito-Simulator

Der Mosquito ist ein kleines Taxi - Schiff, mit dem Sie die Landepisten der Wolkenkratzer der Cité erreichen können.



Geschwindigkeitsanzeige | Gashebel | Steuerhebel | Höhenmesser

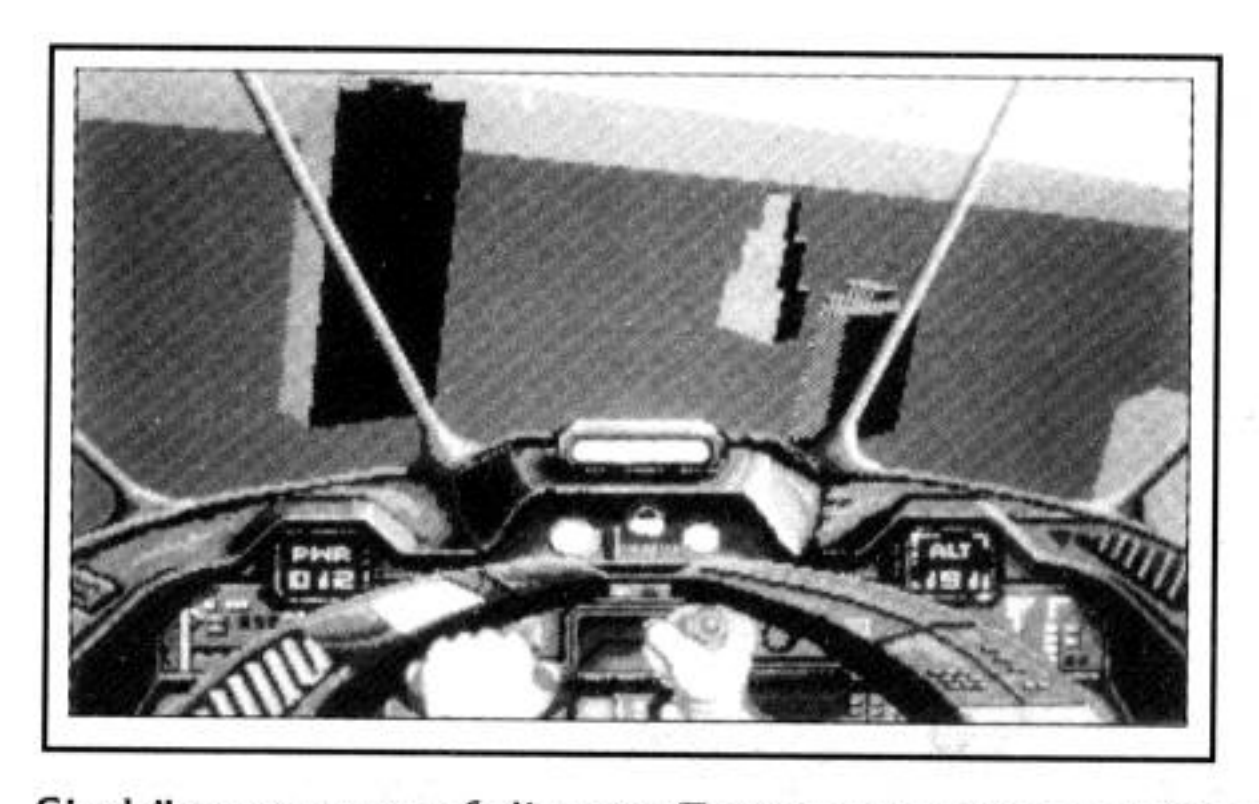
Auch hier können Sie das Lenken der Maschine überlassen, wenn Sie mehr bezahlen.

Um zu landen, müssen Sie ganz langsam fliegen (Geschwindigkeit unter 3%) und nicht auf dem Rücken (kein Pardon für Draufgänger!).

Dann müssen Sie sich ganz dicht an den roten Zonen, die oben auf den Gebäuden erscheinen, halten. Sie werden somit "eingefangen" und während der Landung geführt.

5.3) Der Katatruck-Simulator

Dieser Simulator ist obligatorisch. Sie fliegen den Katatruck, ein Reinigungsschiff der Gesellschaft "Cleaning Up inc.", das sich am Terminus TB 1 befindet.

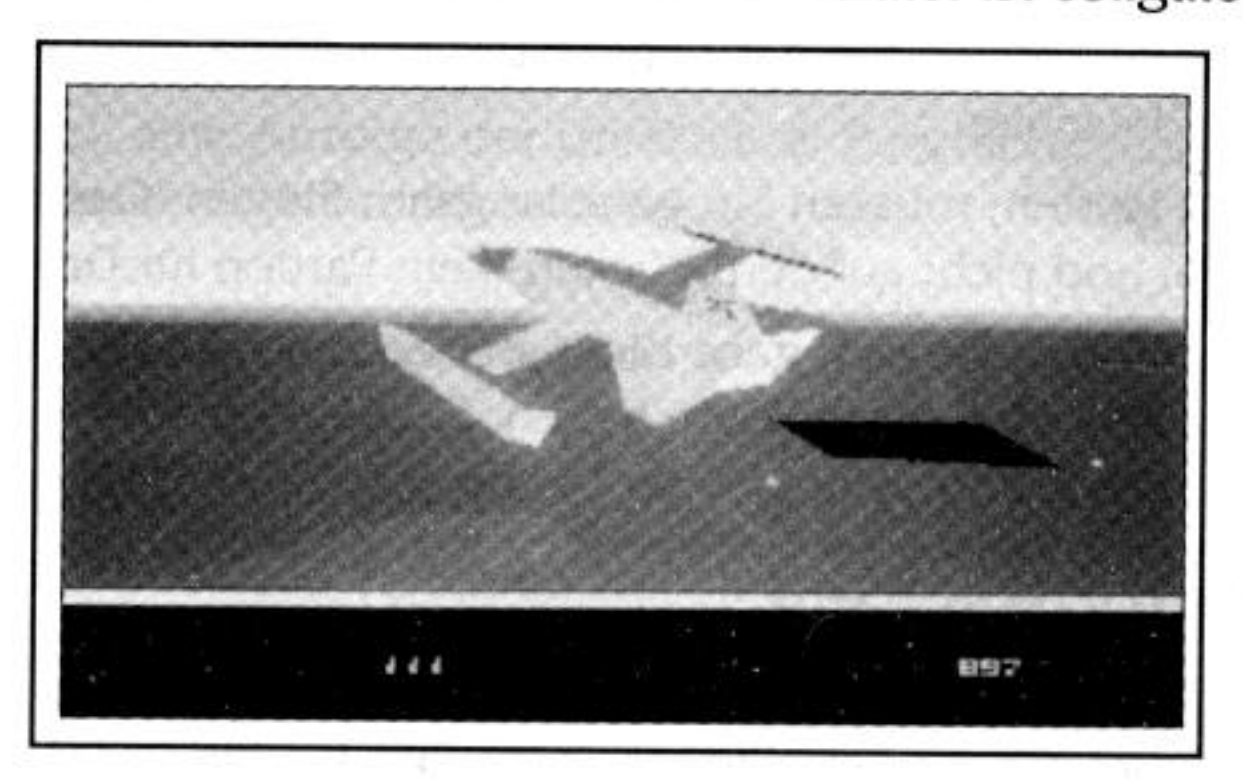


Sie können nur auf diesem Terminus starten und landen, jedoch auch auf einem anderen, dessen Entdeckung wir ihnen überlassen...

Das Landeverfahren ist das gleiche wie das des Mosquito.

5.4) Der Raeda V6-Simulator

Der Raeda V6 ist ein interplanetarisches Schiff, mit dem Sie in den Weltaum fahren können. Dieser Simulator ist obligatorisch.



Sie starten haben vom Astroflughafen Roma II ab, Sie müssen also auf dem selbigen landen. Um ihre Landung erfolgreich zu bestehen, bewegen Sie sich ganz langsam in Richtung des "II" der Landepiste und Sie werden so "eingefangen" werden.

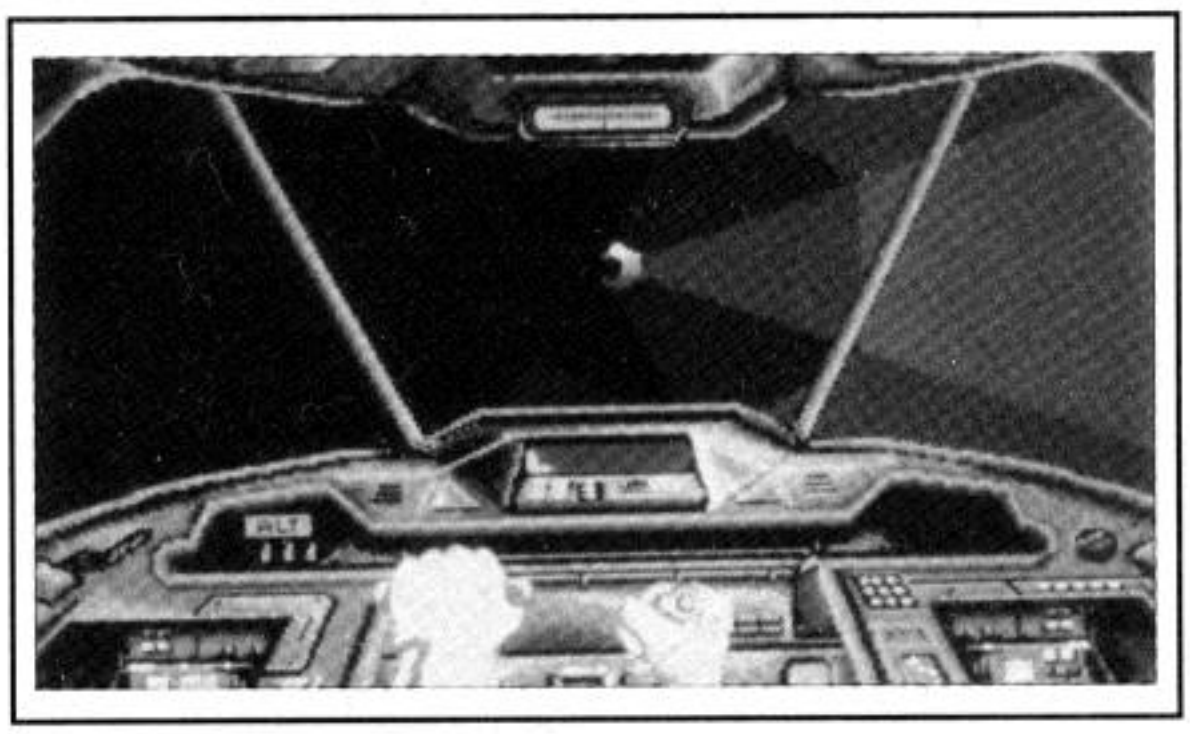
Um in den Weltraum zu gelangen, müssen Sie einen Winkel über 30 Grad in Bezug zur Horizontale einnchmen und Ihre Motoren auf über 90 % bringen. Im Weltraum werden Sie automatisch in die

Richtung des Bedhin 6 gelenkt. Stellen Sie den Hyperantrieb ein, um schneller zu der den Satelliten umgebende Umlaufbahn zu gelangen, dann verringern Sie den Schuß, um den Asteroiden-Gürtel zu meiden. Fliegen Sie um den Satelliten herum und "geben Sie Vollgas in Richtung der roten Zone (Zugang zur Weltraumstation).

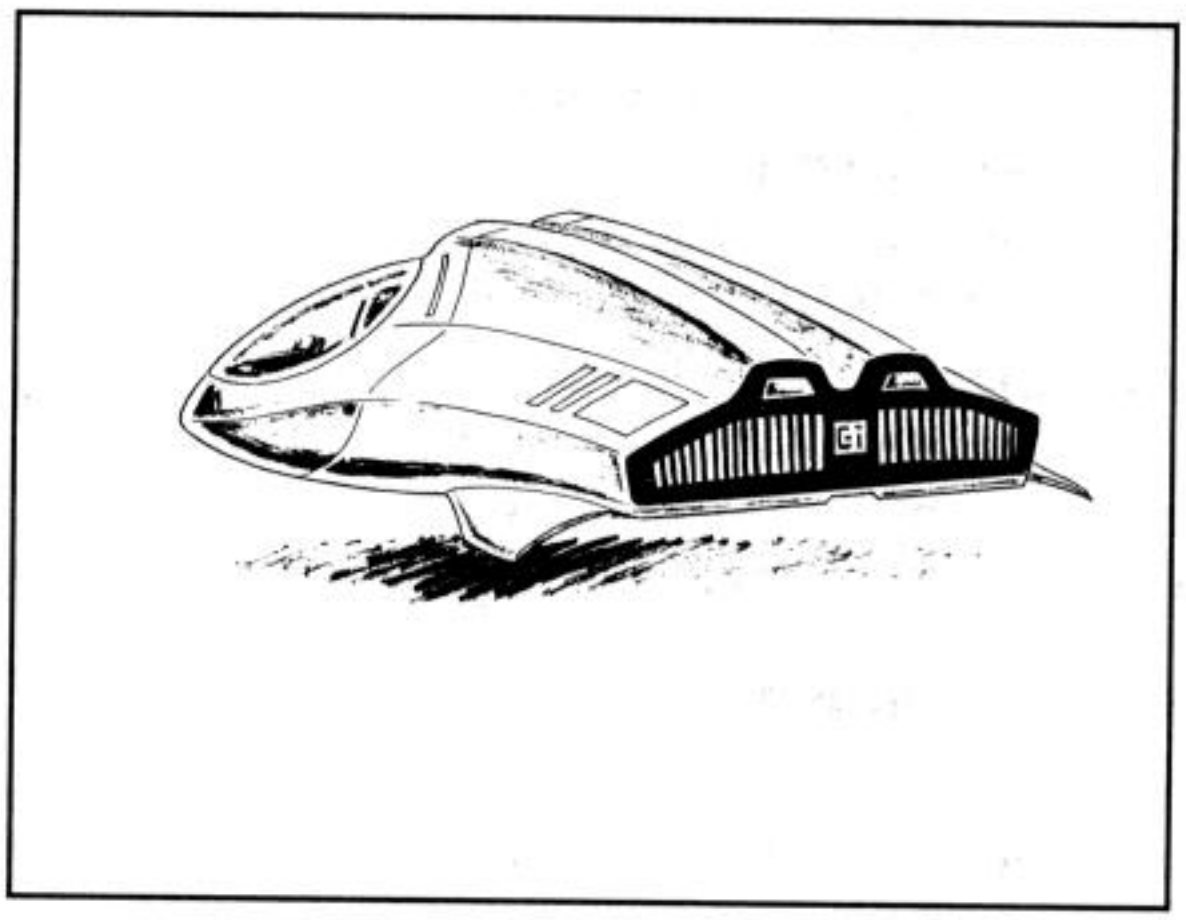
Anmerkung : In diesem Simulator gibt die Taste "S" keine Satellitensicht, aber eine allgemeine Ansicht des Planetensystem Systems (im Zentrum kann man Shedishan erkennen). Der rote Streifen, der dann erscheint, ist die Flugbahn Ihres Schiffes.

5.5) Der Sershoyer-Simulator

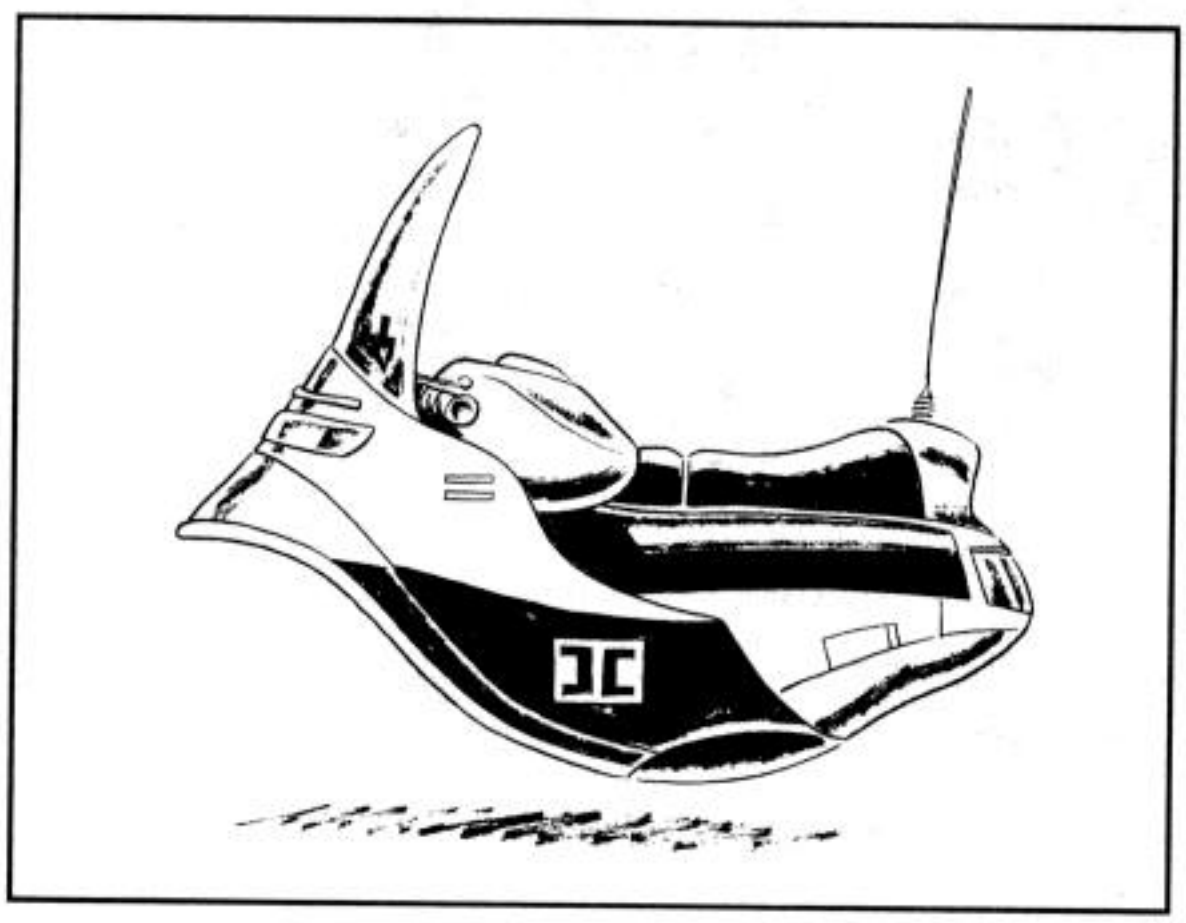
Wenn Sie sich in der Weltraumstation befinden, können Sie den Sershoyer fliegen, eine Art weltraum-Bohrmaschine (der Simulator ist obligatorisch).



Sie bewegen sich dann in einem Labyrinth von Gängen. Die Satellitensicht wird durch einen Minenplan von Bedhin 6 ersetzt. Das rote Rechteck (unten) zeigt die Station und der blinkende Punkt ihr Schiff dar. Wenn Sie vor Ihnen eine rote Zone sehen, können Sie sie ganz einfach durchqueren, um zur Station zurückzukehren.



Schiff des Via-Express vom Typ "Mosca"



Maschine der Cataphractaires : der Landspeeder IV

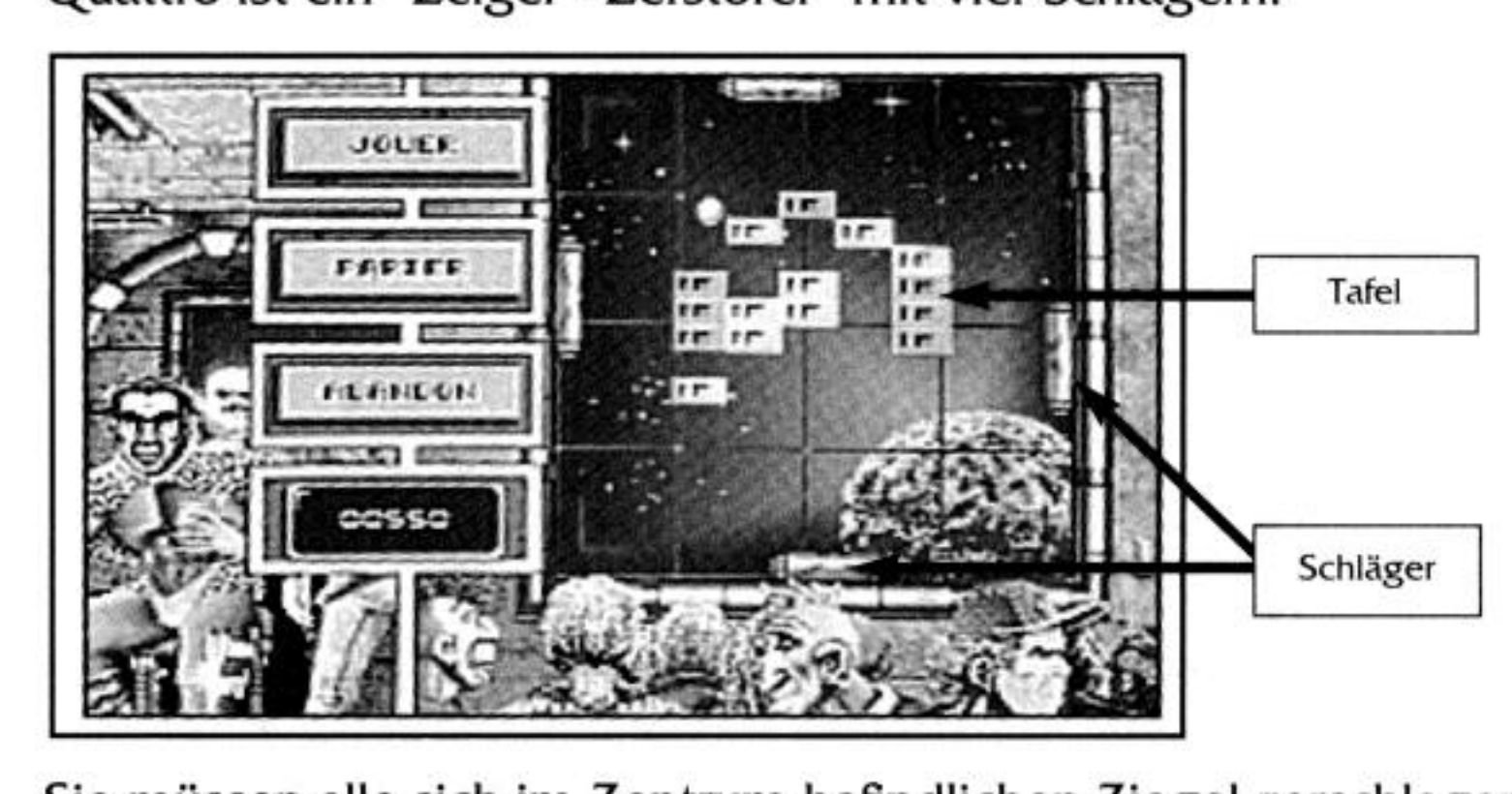
6 DIE SPIELE DES ARCADE - SAALES

In den Arcade - Säalen Romas finden Sie echte Spiele. Diese werden Sie gewinnen oder verlieren lassen, und ihnen sogar Begegnungen vermitteln.

Diese sind dazu bestimmt Ihnen Geld einzubringen - oder abzujagen! - und Ihnen begegnungen zu ermöglichen.

6.1) QUATTRO

Quattro ist ein "Zeigel - Zerstörer" mit vier Schlägern.



Sie müssen alle sich im Zentrum befindlichen Ziegel zerschlagen, um zum nächsten zu gelangen, aber Sie müssen vor allem den Ball daran hindern, den Bereich des Spielfeldes zu verlassen, sonst verlieren Sie ihn.

Zu Beginn des Spieles müssen Sie wetten : je mehr Sie setzen, desto weniger Bälle haben Sie am Anfang.

Außerdem wurden zwei Spielmodi integriert : der X-Modus und der XY-Modus-beide können in der Konfigurationsbox gewählt werden. Im X-Modus reagiren die Schläger nur auf den seitlichen Bewegungen der Maus. Wenn Sie die Maus nach rechts bewegen, gleitet der rechte Schläger nach unten und der linken nach oben,

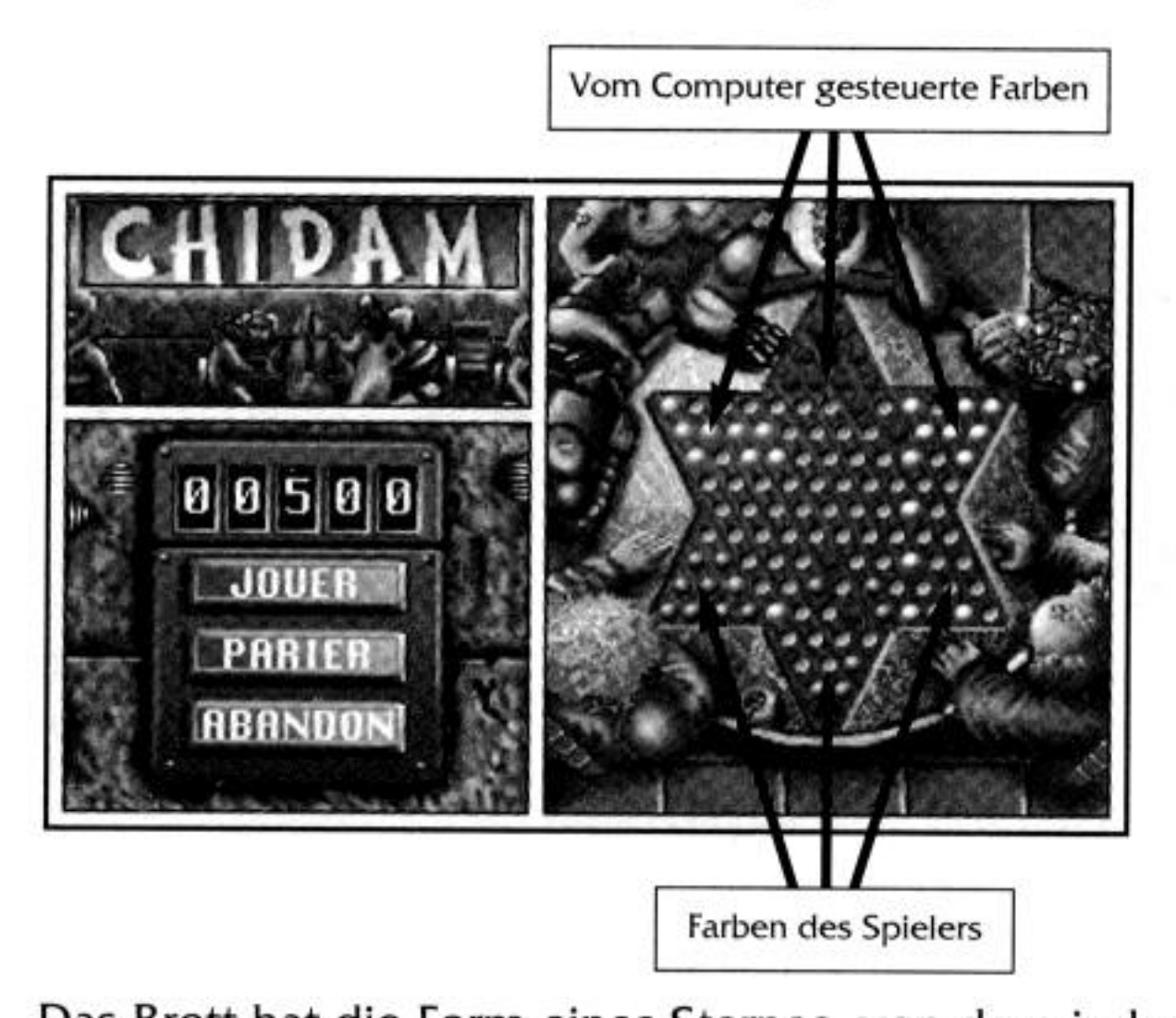
während der obere Schläger nach rechts gleitet und der untere nach links. In XY-Modus reagieren die Schläger auf alle Bewegungen der Maus.

Die Bewegung links - rechts versetzt den oberen und den unteren Schläger, die Bewegung oben - unten bewegt den linken und den rechten Schläger.

Anmerkung : Manchmal, wenn ein Ball einen Ziegel berührt, wird ein Bonus am Bildschirm angezeigt (er bewegt sich fort). Wenn Sie diesen Bonus mit einem Schläger erwischen, erhalten Sie eine Quattro-Option (zwei Bälle, einen super zerstörenden Ball, etc.). Wenn der Bonus ein Schuß ist, drücken Sie mit dem linken Knopf, um zu schießen.

6.2) CHIDAM

Chidam ist ein chinesisches Damespiel.



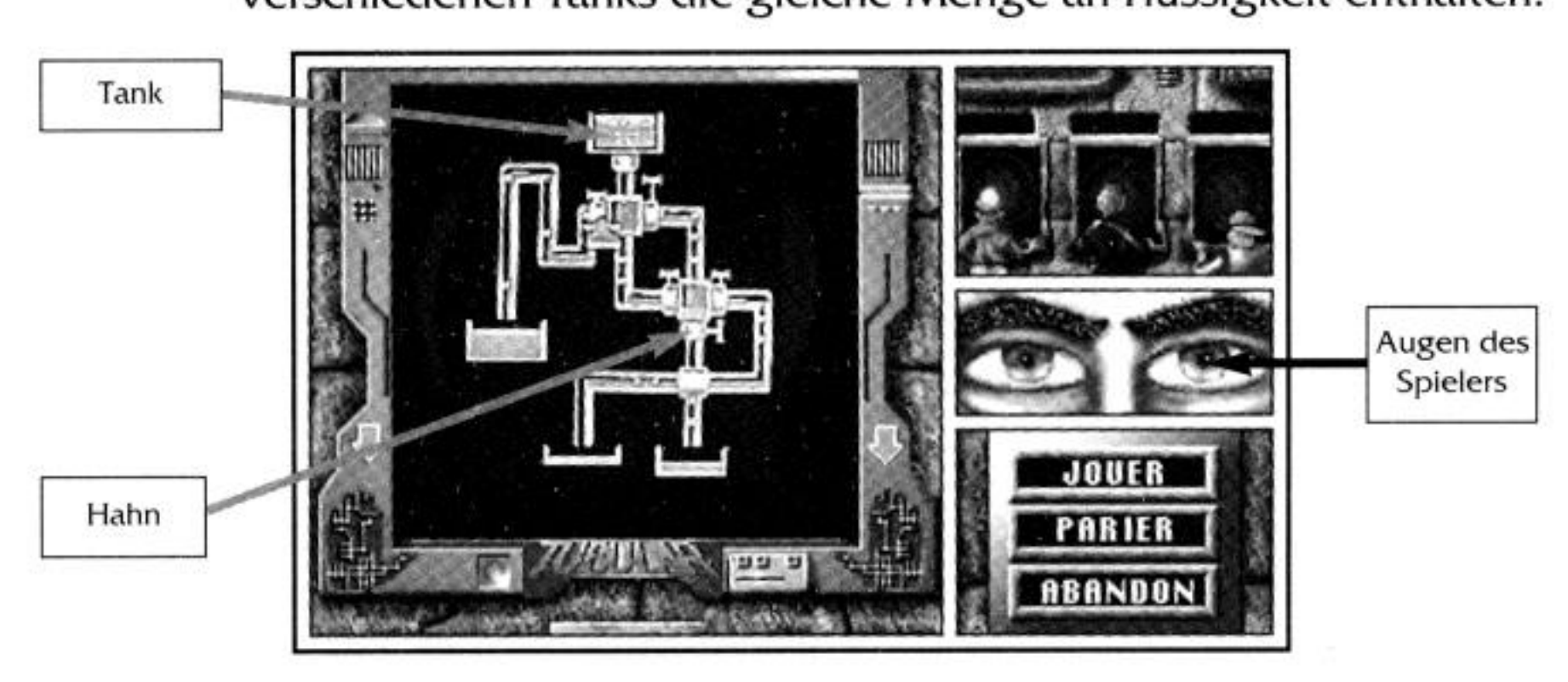
Das Brett hat die Form eines Sternes, von dem jeder Zacken Spielsteine einer anderen Farbe beinhaltet. Ziel des Spieles ist es, Ihre drei Farben (die sich in den unteren Zacken befinden) in die ihnen entsprechenden (die oberen Zacken) Zacken zu führen.

Versetzen Sie jedesmal Ihre Steine um ein Feld. Sie können Ihre Steine aber auch versetzen, indem Sie andere überspringen.

Die Summe, die Sie gewettet haben, steht in direkter Verbindung mit dem Schwierigkeitsgrad des Computers. Je mehr Sie setzen, desto weniger Reihen sind Sie Ihren Gegnern voraus. Es wird also schwieriger sein, diese zu besiegen (sie sind sehr hartnäckig).

6.3) TUBULAR

Ziel von Tubular ist es, mehrere Tanks gleichzeitig zu füllen. Einer unter ihnen entleert seine Flüssigkeit in ein Rohrleitungsnetz und Sie müssen die Abflußmenge mit Hilfe von Hahnregulieren, damit die verschiedenen Tanks die gleiche Menge an Flüssigkeit enthalten.



Es gibt keinen Score (Punktzahl) bei Tubular; das Gesicht rechts am Bildschirm ist nur der Wiederschein von dem , was ihr Agent empfindet (wenn Sie verlieren wird er ernst, ärgerlich, wütend, doch wenn Sie gewinnen wird er Sie mit einem Lächeln belohnen).

Um einen Hahn zu regulieren, benutzen Sie den linken Knopf, um die Abflußmenge zu steigern und den rechten Knopf, um sie zu verringern (an der Stelle wo die Maus zum Pfeil wird).

7 TECHNISCHE RATSCHLAGE

B.A.T. II weiß die Kraft ihres Computers zu nutzen, um das Spiel noch angenehmen zu machen.

Auf ATARI und AMIGA unterstützt das Programm ein zweites Diskettenlaufwerk.

Auf AMIGA funktioniert das Programm problemlos mit den Turbokarten 68030 von Commodore (auch der AMIGA 3000 und G.V.P.).

Auf PC und kompatiblen muß die minimale Ausstattung 80286/12 Mhz (MCGA) Festplatte betragen.

Die Qualität der grafischen Anzeige hängt auch von der benutzten Karten ab.

7.1) Vermaltung des Speichers

B.A.T. II kann den Speicher Ihres Computers verwalten, egal welcher kapazität (mindestens 512 Kb). Das allgemeine Prinzip ist recht einfach; die Spieldaten sind in "Blöcke" aufgeteilt, und nur die ältesten Blöcke werden zerstört, wenn es an Speicherplatz mangelt. Eine große Speicherkapazität begrenzt den Disketten-bzw den Festplattenzugriff, oder macht ihn gar überflüssig.

Für den AMIGA Besitzer könnte das Vorhandensein von FAST-RAM einige Spielpartien beschleunigen (z.B. die 3D-Phasen). Auf Kompatiblen PC nutz das Programm den gesamten verfügbaren Speicherplatz, jedoch ist ein Minimum von 450 Kb durchaus ratsam. Durch das Verwaltungssystem des Speichers bedingt, berührt die Zahl der residenten Programme-Programme die noch im Speicher bleiben-die Leistungen des Spiels-weniger verfügbare Speicherkapazität, daher mehr Diskettenzugriff-, auch wenn B.A.T. II mit diesen Programmen Kompatibel ist.

Um die Größe der Speicherkapazität zu kennen, können Sie die Anweisung "MEM" gefolgt von der ENTER-Taste anwenden. BAT II

nutzt Ihre gesamte Speichererweiterung unter der Bedigung, daß Sie das utility SMARTDRIVE installiert haben.

Überprüfen Sie, daß Ihr CONFIG. SYS die folgende Zeile besitzt (nur wenn ihr Computer eine Speichererweiterung und das SMARTDRIVE. SYS besitzt).

Unten DOS 4.0 integrieren Sie die Zeile :

DEVICE = C:\...\SMARTDRV.SYS

Unten DOS 5.0 integrieren Sie die Zeile :

DEVICE HIGH =C:\...\SMARTDRIVE.SYS

Anmerkung : Der Term "..." muß durch den Zugang zu Ihren utility ersetzt werden (Beispiel : C:/DOS/SMARTDRV.SYS wenn sich das utility im DOS - Verzeichnis befindet).

B.A.T. II verwaltet keine EMS-Speicher, die Anwesenheit ihrer "driver" (HIMEM.SYS, EMM386.SYS) stört zwar nicht, aber es ist ratsam, sie zu entfernen, um Speicherplatz zu gewinnen.

7.2) Die Unterstützung der Soundkarten

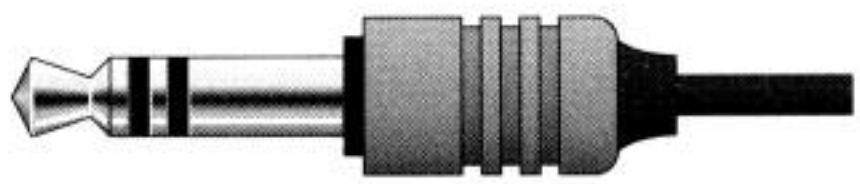
Auf ATARI ST unterstützt das Programm die MV16- und die ST REPLAY PRO-Karte oder den Monitor. Anstelle des Kopfhörers können Sie eine Hifi-Anlage benutzen, wenn Sie ein Kabel benutzen, um die Karte an die Hifi-Anlage anzuschließen. Benutzen Sie den Aux-Eingang Ihres Verstärkers. Wenn Sie den Computer einschalten, überprüfen Sie, ob die Lautstärke des Verstärkers auf das Minimum eingestellt ist. Der Anhang 8 gibt Auskunft darüber, mit welchem Stecker-Typ das Kabel ausgestattet sein muß.

Die von kompatiblen PC unterstützten Soundkarte sind wie folgt : MV 16, ADLIB, ADLIB GOLD, SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ROLAND MT-32, PRO-AUDIO SPECTRUM.

Alle Soundeffekte sind digitalisiert (sogar auf ADLIB), und die Musikthemem sind in UKW-Qualität.

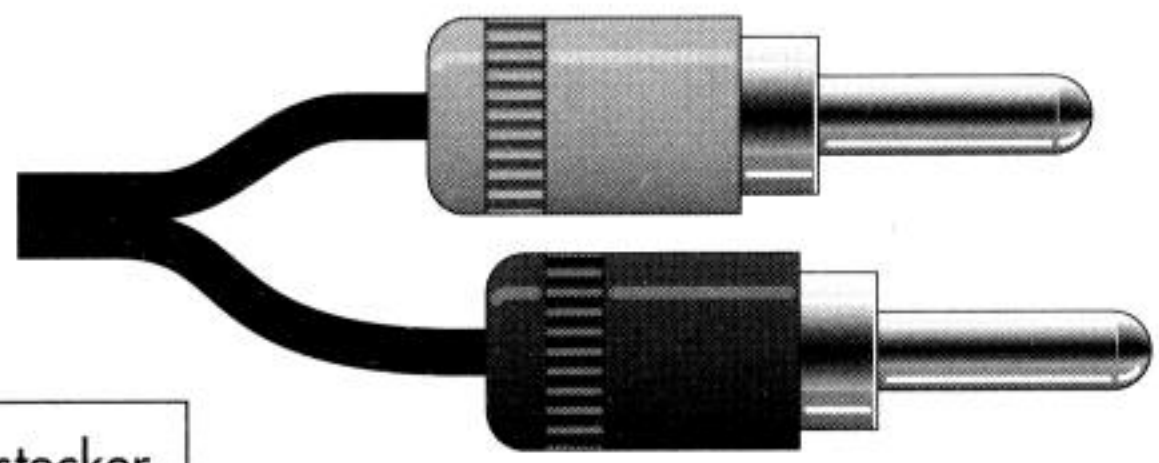
Anmerkung : Auf MV 16 setzt sich die Musik aus digitalisierten Tönen zusammen.

AUSCHLUßBUCHSE FÜR DIE MV16-KARTE



JACK 3,5 mm STEREO

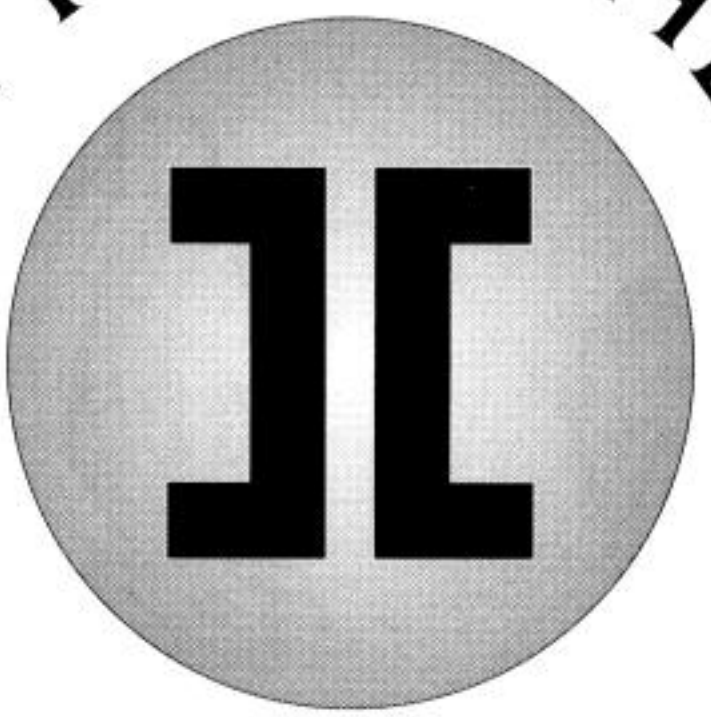
AUSCHßBUCHSE FÜR DIE HIFI-ANLAGE



2 RCA stecker

Amiga, A2000, and A3000 are registered trademarks of Commodore-Amiga Inc.
GVP is a trademark of Great Valley Products, Inc.
Atari ST is a trademark of Atari Corporation
All other trademarks and registered trademarks are those of their respective companies.

BAT II IN ZEHLEN



- 3 Kampfarten
- 3 Arcade-Spiel
- Ein Autorennen
- Über 1000 Objekte
- 250 Zeichnungen
- Vier Flugsimulatoren
- Über 400 Animationen
- Circa 200 Geräuscheffekte
- 300000 Assembler-Zeilen
- 24 Monate Entwicklungszeit
- Über 200 intelligente Wesen
- 50 verschiedene Objekte in "3D"
- Ein Storybord von über 200 Seiten
- 150 Asteroiden um Shedishan herum
- 300 Seiten mathematischer Entwickung zum Studium der "3D"
- Eine Sphäre mit 160 Seiten die für Shedishan erschaffen wurde
- Eine wirkliche Sprache une der entsprechende Compiler (B.O.B.)
- Eine speziell entwickelte Sprache für die Geräuschuntermalung
- Über 10000 Zeilen in entwickelter Sprache (für die utilities)
- 1500 Schinkenbrote verzehrt (teilweise mit Camembert)
- Eine speziell entwickelte Sprache für die Animationen
- Über 1500 Disketten für die Entwicklung benutzt
- 18432 mal die Kombination "ALT 44" getippt
- Über 6 Mega Byte Ton in Studio-Qualität
- 1800 Becher Pfefferminzsirup getrunken
- 9 ATARI, 11 AMIGA, 7 PC, 3 MAC
- Ein komplettes Planeten-System
- 14400 Tassen Kaffee genossen
- 30600 Würfel Zucker verbraucht
- 3 Festplatten ebenfalls hinüber
- 3 ATARI une ein PC venheizt
- 1800 Tassen Tee getrunken

CREDITS

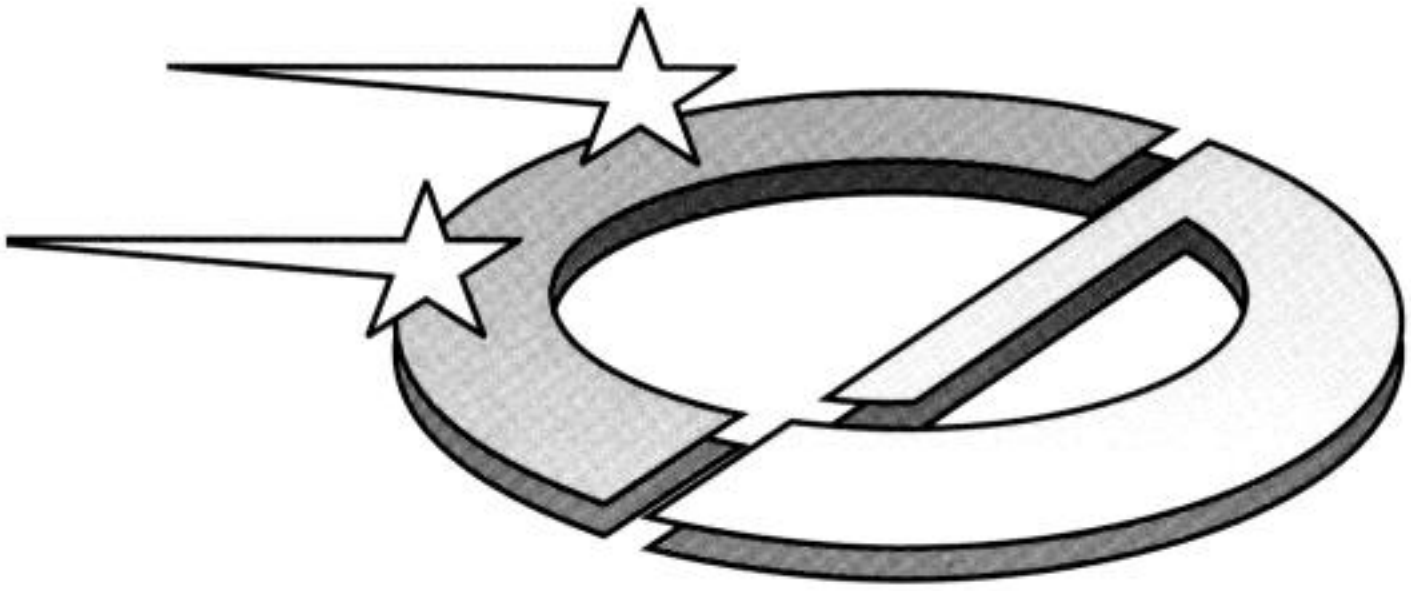
DESIGNERS	Hervé LANGE Franck JEANNIN
PROJEKTLEITER	Franck JEANNIN
STORY	Hervé LANGE
GRAPHIK	Mohand ZENNADI Olivier CORDOLEANI
MUSIK	Olivier ROBIN
PROGRAMMIERER	Franck JEANNIN André VILLARD Olivier CROSET Dominique BOURE Philippe DERAMBURE Olivier ROBIN Hervé LANGE
WEITERE GRAPHISCHE GESTALTUNG	Pascale TESSON Laurent LEFRANCOIS Francois RIMASSON Frédérick MOLINARO

André VILLARD

Franck JEANNIN

Olivier CORDOLEANI

Olivier CROSET



und
Dominique BOURRE

COMPUTER'S DREAM™

Hervé LANGE

Mohand ZENNADI

Olivier ROBIN

Philippe DERAMBURE

DEUTSCH

5047076

OCPU