

Allgemeiner Online-Lehrgang

1. Allgemeines

Der online-Lehrgang der PanzerLiga (PL) bezieht sich auf die in der PL unterstützten Spiele "Panzer General 2", "Panzer General 3D", "Panzer General IV - Western Assault / Unternehmen Barbarossa", "Pazifik Admiral", "Dynasty General" und "Strategic Command".

In der PL werden alle Spiele im so genannten "**mirrored-Modus**" gespielt, sprich im gespiegelten Modus. Das bedeutet, ein **Gesamtspiel** in der PanzerLiga (Partie) besteht immer aus **zwei Einzelspielen**, wobei jeder der beiden Spieler einmal die Angreiferrolle übernimmt und einmal die Rolle des Verteidigers. Das gespielte Szenario steht Euch dabei natürlich völlig frei, Ihr müsst Euch nur vor Beginn einer Partie auf ein Szenario einigen und ggf. die Spieleinstellungen (Settings) absprechen.

Nur bei den "Manövern", den Turnieren innerhalb der PL, werden Szenarien und Settings für die Manöverspiele zuvor verbindlich vom Manöverleiter festgelegt.

2. Spielversionen

Um in der PanzerLiga spielen zu können, müsst Ihr angemeldetes Mitglied der PanzerLiga sein und die jeweils neuesten Versionen von Updates und, falls vorhanden, Equipmentfiles für die einzelnen Spiele installiert haben. Die notwendigen Updates und Equipmentfiles findet Ihr unter "Downloads" -> "Updates" - und bitte nur diese verwenden, es sei denn, Ihr habt Euch mit Eurem Spielgegner vor einer Partie auf die Verwendung einer anderen Version verständigt.

Die **verbindliche Verwendung** der jeweils neuesten Updates und Equipmentfiles ist notwendig, da sie Programmierfehler in den Verkaufsversionen der Spiele beheben und die Spielbarkeit der Spiele verbessern. Zudem müssen alle Spieler einer Liga über eine einheitliche Spielversion verfügen - denn wenn Spieler mit unterschiedlichen Spielversionen und oder Equipmentfiles gegeneinander antreten, kommt es zu Fehlern im Spiel bis hin zu Spielabstürzen.

3. Rechnerkonfiguration

Das Betriebssystem und die wichtigen Treiber (v.a. Direct X und Grafikkartentreiber) sollten durch regelmäßige Updates auf aktuellem Stand gehalten werden, um technischen Problemen vorzubeugen.

Achtung: die allerneuesten Grafikkartentreiber sind nicht immer die besten - nehmt bei Problemen mit den Spielen lieber die vor- oder vor-vorletzte Version, das löst oftmals schon die meisten Grafik- und Spielprobleme!

Bei Onlinespielen ist es nötig alle anderen Programme, die im Hintergrund mitlaufen abzuschalten. Dazu gehören z.B. Instant-Messenger (ICQ, AIM, etc.), Filesharing-Programme (eMule, KaZaa etc.), Virens Scanner und Firewalls. Diese Anwendungen können das Onlinespiel empfindlich stören und zu (wiederholten) Online-Abbrüchen führen! Über den Taskmanager (>Strg + Alt + Entf<, Reiter "Prozesse") kann man am besten kontrollieren, ob alle Programme und deren einzelne Bestandteile wirklich beendet wurden - falls nicht, die entsprechenden Anwendungen einzeln markieren und auf "Prozess beenden" klicken, dadurch werden die betreffenden Programme (-teile) definitiv beendet. Wenn eine Firewall richtig konfiguriert ist, kann man sie jedoch auch **während** der Online-Spiele weiter aktiv lassen, die *.exe des jeweiligen Spiels muss dazu vollen Internetzugriff haben (Konfiguration). Der Virens Scanner kann gefahrlos

abgeschaltet werden, da lediglich Spieldaten ausgetauscht werden und die sind gemeinhin virenfrei - die Spiele sind es jedenfalls von Haus aus und alle unsere Szenarien, Updates und Equipmentfiles sind es garantiert auch.

4. Herstellen der (direkten) Onlineverbindung

Nachdem alle Programme - außer evt. der Firewall - beendet sind, könnt Ihr Euch ins Internet einwählen. Um online gegeneinander spielen zu können braucht man einen Host- und einen Guest-Rechner, sprich ein Rechner übernimmt die Funktion des Gameservers und startet das Spiel (am besten derjenige mit dem leistungsfähigeren Rechner) - der andere Spieler wählt sich über die IP-Adresse des Hostrechners als Gast in das dort gestartete Spiel ein.

Dazu benötigt der Gastspieler die **IP-Adresse** des "Host-Rechners" - es hat sich bewährt sich dazu kurz vorher im Chat der PL zu treffen und die Details abzuklären (Spieleinstellungen etc.) und die IP-Adresse des Hosts auszutauschen, denn ICQ etc. sollte ja ausgeschaltet sein, um die Stabilität des Spiels nicht zu gefährden.

Bei **Windows 95, 98 und ME** erhält man seine IP-Adresse wie folgt:
"Start" --> "Ausführen", "winipcfg" eintippen und bestätigen. Die IP-Adresse sieht dann ungefähr so aus: 192.168.123.312 - die Zahlenfolge notieren und weitergeben.

Bei Windows 2000/XP:

"Start > Ausführen" -> dann "command" eintippen, oder die "Eingabeaufforderung" unter "Start <> Zubehör" starten - in beiden Fällen öffnet sich die MS-DOS Eingabe. Im erscheinenden schwarzen Fenster dann "ipconfig" eintippen und die erscheinende IP-Adresse notieren.
Oder einfacher: Rechtsklick auf das Internetverbindungssymbol in der Taskleiste unten rechts > den Reiter "Details" anwählen -> Eure IP-Adresse ist die bei "Client-IP" aufgeführte.

Achtung: Bei jeder Einwahl ins Internet bekommt man eine neue IP-Adresse.

Der Daddelgast gibt dann die IP-Adresse des Hostrechners als Verbindungsziel bei seinem Spiel an (z.B. bei "TCP/IP - Spiel -> "Teilnehmen") und bestätigt die Angabe - und die Onlineverbindung sollte stehen. Es gibt Szenarien, die auch von 3 bis 6 Spielern gespielt werden können (z.B. bei PG 4) - dabei gibt es ebenfalls nur einen Host-Rechner, bei dem sich die übrigen Spieler wieder über dessen IP-Adresse einklinken.

Für jedes der in der PL unterstützten Spiele gibt es unter "Lehrgang" noch eine detailliertere Anleitung, in der die spezifischen Punkte der einzelnen Spiele für Pbem- und Online-Partien erläutert werden.

Bei Fragen und Anregungen zu den PL-Lehrgängen einfach eine Mail an **wortlord** oder für den Onlinebereich an **Oberfeldwebel** schicken.

Aber zunächst einmal Waidmannsheil auf der Pbem-Pixelpirsch...:)