

Allgemeiner PBEM-Lehrgang

1. Allgemeines

Der Pbem-Lehrgang der PanzerLiga (PL) bezieht sich auf die in der PL unterstützten Spiele "Panzer General 1", "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. Ablauf eines Pbem-Spiels

Bei der pbem-Spielweise wird das Ergebnis jeder einzelnen Spielrunde vom Spieler als Datei abgespeichert (Spielzug) und diese Datei dann "gezippt" (gepackt) als Anhang in einer Email dem Spielgegner zugeschickt. Der Empfänger der E-Mail speichert dann das Zipp-Verzeichnis auf seinem Rechner, "entzippt" den / die Spielzüge und kopiert dann jeweils einen Zug zur Bearbeitung in den Save-Ordner des Spiels. Nach Starten des Spiels können dann die Spielzüge in das Spiel eingeladen werden und der aktuelle Spielstand der Partie wird angezeigt.

Das "zippen" und "entzippen" der Spielzüge erfolgt mittels des Packprogramms "WinZip" (in der PL ab Version 8.0), dabei werden die Spielzüge in ein "Zipp-Verzeichnis" komprimiert, wodurch sie zum einen weniger Speicherkapazität einnehmen und zum anderen beim Mailvorgang gegen Beschädigungen durch Fehler oder Störungen während des Datenflusses im Internet geschützt sind - denn ungezippte Spielzüge werden beim Versenden oftmals beschädigt und sind dann

nicht mehr spielbar.

Das Packprogramm WinZip könnt Ihr Euch z.B. unter <http://www.winzip.de> kostenlos downloaden (s. auch Downloadbereich der PL) - Ihr könnt natürlich auch andere Packprogramme verwenden, wenn Ihr Euch zuvor mit Euren jeweiligen Spielgegnern darauf verständigt habt (sonst können sie evt. Eure Spielzüge nicht entpacken...).

4. Spielzüge speichern und benennen

Um einen Zug zu speichern, muss der Zug in dem neuen Namensfeld benannt werden, da sonst der alte, gegnerische Zug mit der neuen Datei überschrieben wird, was zu Replayabstürzen und daher zu Reloadverdacht beim Gegner führen kann. Um die Züge klar erkenntlich zu bezeichnen (jeder Zug sollte klar einer bestimmten Partie zugeordnet werden können) wird in der PL folgendes Schema für Zugbezeichnungen verwendet:

Kürzel des Angreifernamens_Kürzel des Verteidigernamens_Rundenzahl + a / b

a = Angreiferzug

b = Verteidigerzug

Die Kürzel sollen allzu lange Zugnamen verhindern, mit denen PG3D mitunter Probleme hat, was zu einem fehlerhaften Replay / Replayabsturz führen kann). Der trennende Unterstrich (_) zwischen den Kürzeln wird durch gleichzeitiges Drücken auf die Hochstell- (Shift) Taste und den Bindestrich erreicht.

Wenn also beispielsweise Bopeep und wortlord zusammen das Szenario "Zitadelle" spielen, würde Bopeep seinen Startzug (= erster Angreiferzug) "bop_wort_1a" nennen. Spielt man gleichzeitig mehrere verschiedene Spiele mit dem selben Gegner, ist es sinnvoll, zuerst den abgekürzten Namen des Szenarios anzufügen - hier also "Zit_bop_war_1a" - so weiß jeder gleich genau, welche Partie denn nun gemeint ist.

Wenn man den Namen des Szenarios eingegeben und bestätigt hat, kann man seinem Gegner im unteren Feld des Speichermenüs noch einen kleinen Kommentar hinterlassen - wie etwa "deine Truppen werden nicht mehr lange durchhalten... *g*" oder auch "Schade, deine Ari war leider zu stark :-(" - oder ähnliches.

Dabei solltet Ihr aber keinesfalls Umlaute verwenden (ä, ö, ü), sondern nur normale Buchstaben (also statt dessen ae, oe, ue), da PG3D auch mit Umlauten mitunter seine Probleme hat und das Replay des Zuges daher manchmal abstürzt, wenn Umlaute im Kommentarfeld oder bei der Zugbenennung verwendet wurden. Dies meint auch der Punkt "Extended Char" beim CheatChecker: Umlaute kommen im englischsprachigen Raum nicht vor und bringen das Spiel / das Replay daher u.U. zum Absturz, da das Spiel aus Amerika stammt und die dt. Version nur eine aufgepfropfte Sprachänderung ist, die nicht immer ordentlich arbeitet. Sonderzeichen (wie etwa /, &, %, usw.) werden vom Spiel sowieso nicht angenommen und können daher gar nicht im Kommentarfeld verwendet werden.

5. Spielzüge aufbewahren

Zur Aufbewahrung eigener oder gegnerischer Züge aus pbem-Spielen empfiehlt es sich dringend, sich für jede einzelne Partie einen Extra-Ordner im Save-Verzeichnis (oder anderswo) anzulegen und dort alle Züge aus dem betreffenden Spiel aufzubewahren, bis die Partie beendet ist - falls z.B. der Gegner irgendwann nicht mehr antwortet oder Ihr einen Reload-Verdacht habt (s. Strafkatalog) dann könnt Ihr die betreffenden Züge / die letzte Mail des Gegners in einem Feldgerichtsanhtrag (Feldgerichtsmenü) einreichen und bekommt, je nach Spielstand, Punkte für die Partie gutgeschrieben. Noch übersichtlicher, aber auch etwas umständlicher ist es, die eigenen und die gegnerischen Züge einer Partie in 2 getrennten Ordnern aufzubewahren.

Diese etwas nervige "Zugverwaltung" ist deshalb notwendig, da am besten immer nur ein einziger Spielzug im Save-Ordner sein sollte, weil sonst die Spiele mitunter (keiner weiß warum) Teile der im Save-Ordner vorhandenen Züge zusammenwürfelt und dann beim Gegner das Replay entweder Schwachsinn anzeigt (z.B. schießen Amis im Replay plötzlich mit italienischen Kanonen) oder aber abstürzt - das sieht dann nach Reload (s. Regelwerk) aus und kann z.T. auch vom Feldgericht nicht immer von einem echten Reload unterschieden werden. Schon im eigenen Interesse (um kein fälschliches Reloadurteil zu kassieren) solltet Ihr also bitte die Züge nicht alle im Save-Ordner herumliegen lassen, sondern immer nur einen einzelnen Zug, maximal aber die beiden Züge einer Partie dort drin haben.

Zudem muss das Spiel für die Bearbeitung jedes Zuges neu gestartet werden - habt Ihr also einen Zug beendet und gespeichert, solltet Ihr das Spiel beenden, Euren Zug in den Ordner für das betreffende Spiel verschieben und dann zum Bearbeiten einen anderen Zuges das Spiel neu starten - sonst kann das Spiel wieder durcheinander kommen (s.o.) und Eure Züge sehen evt. nach Reload aus...

6. Spielzüge verschicken

Wenn man seinen Startzug oder beide Züge einer Partie fertig hat, sollte man sie zuerst "zippen", damit der Gegner nicht nur Datenmüll erhält - ungezippte Spielzüge werden beim Versenden per E-Mail oft beschädigt und können dann von PG3D nicht erkannt werden.

Für das Zippen von Zügen (aller Dateien) benötigt man ein Zipp-Verzeichnis, um die Züge damit / dort hinein packen (komprimieren) zu können - dazu WinZip starten und links oben auf den Button "Neu" klicken. Ihr könnt natürlich auch ein bereits vorhandenes Zipp-File dafür verwenden und es dann umbenennen. Jetzt müsst Ihr den Zielpfad für das neue Zipp-Verzeichnis aussuchen, also den Ordner, in dem es erstellt wird und dem Zipp-Verzeichnis einen Namen geben (etwa "Zitadelle_1"). Um die zu packenden Dateien (hier die Spielzüge) hinzuzufügen, klickt Ihr auf "Hinzufügen" und wählt dann in der erscheinenden Ordner-Leiste den Ordner aus, in dem sich die Dateien befinden - diese dann durch anklicken auswählen und ggf. noch die Auswahl bestätigen.

7. Spielzüge vom Gegner bekommen und einladen

Die gegnerischen Züge kommen - logischer Weise - auch in einem Zipp-File im Anhang einer Email Eures Spielgegners - dieses Zipp-File solltet Ihr am besten in dem zu der betreffenden Partie gehörigen Ordner abspeichern. Um die Spielzüge des Gegners zu entpacken, aktiviert Ihr durch Anklicken das Verzeichnis - dann könnt Ihr durch gleichzeitiges Drücken der Tasten "STRG" und "A" beide Spielzüge (oder alle Dateien eines Zipp-Verzeichnisses) auswählen oder "STRG" gedrückt halten und einzelne Dateien durch Anklicken nacheinander markieren - denn von sich aus entpackt WinZip immer nur die erste Datei im Verzeichnis.

Um die markierten Dateien zu entpacken wählt Ihr dann den Menüpunkt "Extrahieren" an - im nun erscheinenden Auswahl -Menü wählt Ihr dann den Zielpfad für die Züge aus, am besten den betreffenden Ordner für die Partie, und bestätigt diesen dann durch Klicken auf das "Extrahieren"-Feld rechts oben.

Zur Bearbeitung der Züge kopiert Ihr am besten immer nur einen einzelnen Zug in den Save-Ordner von PG3D, da Euer Gegner sonst eben (s.o.) Probleme mit dem Replay bekommen kann - und dies ist nicht nur ärgerlich für Euren Gegner, sondern kann wie gesagt u.U. zu einem fälschlichen Reloadurteil durch das Feldgericht führen, wenn Euer Gegner den defekten Zug zur Überprüfung ans Feldgericht einsendet. Denn ein defekter Zug ist leider nicht immer einwandfrei von einem Reload zu unterscheiden - ein Fehlurteil wegen Reload ist also durch 15 Sekunden Arbeit (Spiel nach Zug 1 beenden, Zug in betr. Ordner verschieben, neuen Zug in Save-Ordner kopieren und Spiel neu starten) locker zu vermeiden - und zudem ist es doch nur fair, wenn Eure Gegner auch ein funktionierendes Replay ansehen können...

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 oder zum Pbem-Bereich einfach eine Mail an **wortlord** schicken.

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

© **wortlord**, Die PanzerLiga 2003