

## 1. Gegnerischen Zug einladen oder ein PBEM-Spiel eröffnen

PG3D starten und in der Symbolleiste das Symbol "**über E-Mail spielen**" anwählen  
- Symbol: ein Brief mit Flügel, Hermes der Götterbote läßt grüßen... :-)

Nun kann man auswählen, ob man einen Zug einladen oder ein neues Spiel starten möchte. Um einen gegnerischen Zug einzuladen, muß man auf "**Spiel laden**" klicken, dann den Zug per Klick auswählen, mit Klick auf das Häkchen bestätigen und dann sein Paßwort eintragen. Handelt es sich um den Startzug des Gegeners, legt man dabei das PW für diese Spiel fest. Das PW ist wichtig, damit Euer Gegner nicht später seine Züge an Euch öffnen und die Standorte Eurer Einheiten herausfinden kann - also **unbedingt** ein PW eintragen und bitte auch merken... :-)  
Startet man ein neues Spiel, solltet Ihr in dem zuerst erscheinenden Paßwortfeld ebenfalls sofort ein PW eintragen.

Es erscheint eine Liste mit den verfügbaren Szenarien, wobei die Original-SSI-Szenarien **weiß** erscheinen und sog. User-Szenarien (von Spielern selbst erstellte) in **blauer** Schrift. Durch Anklicken des Szenarionamens in der Liste wählt man ein Szenario aus.

Nun kann man die Seite im Spiel anwählen, mit der man spielen möchte ( Achsenmächte oder Alliierte) und die Einstellungen für die Settings verändern. Die Settings entscheiden während des Spiels über die Menge an "Prestigepunkten", die Euch während des Spiels pro Runde zugeteilt werden und für die man neue Einheiten aufstellen oder angeschlagene Einheiten auffrischen kann.  
Je höher der Wert bei der Settings-Einstellung gewählt wird, desto mehr Prestigepunkte bekommt die jeweilige Seite im Spiel. Bezüglich der Settings für ein Spiel gelten in der PL, ausser bei den Manövern, keinerlei Vorgaben - Ihr könnt die Werte also einstellen, wie Ihr wollt.

Für die Original-Szenarien von PG3D haben wir jedoch in der **Settings-Liste** erfahrungsbasierte Settings-Empfehlungen aufgelistet, die für ausgewogenere und spannende Spiele sorgen sollen.

Egal, für welche Settings Ihr Euch entscheidet - spricht die Settings vor Spielbeginn bitte mit Euren Spielgegnern ab, denn bei jedem Partie müssen beide Spieler für Ihre Startzüge dieselben Settings einstellen, sonst ist die Partie unfair (einer bekommt mehr Prestigepunkte , als der andere), wodurch dann unnötige Komplikationen eintreten - denn anhand der Startzüge können mit dem sog. "ceatchecker" u.a. die Prestigeinstellungen überprüft werden - und bei anderen als den abgesprochenen Settings könnt Ihr Euch (oder Euer Gegner) an das "**Feldgericht**" der PL wenden, das die Partie dann beendet und den säumigen Spieler mit Punktabzug belegt (s. auch im Regelwerk). Nach der Einstellung der Settings müßt Ihr nun nur noch rechts unten die Einstellungen bestätigen und das neue Spiel wird gestartet.

Nach dem Spielstart können nun die Einheiten aktiviert werden - der Kampf beginnt... :-)  
Wenn man schließlich mit seinem Zug fertig ist, kann man den Zug speichern - dazu im Seitenmenü rechts auf das **Hand-Symbol** ("Zug beenden") klicken.

## 2. Das Replay - und mögliche Störungen...

Das Replay ist eine Wiedergabe der Aktionen Eures Spielgegner während seines letzten Zuges - dabei seht Ihr jedoch nur Einheiten, die sich im Sichtfeld Eurer eigenen Einheiten befinden oder dorthin bewegt werden, sowie gegnerische Einheiten, die Eure Einheiten beschießen ( z.B. Artillerie- oder FlaK-Einheiten, die eigentlich ausserhalb Eures Sichtfeldes stehen).

Um das Replay zu starten, müßt Ihr den "Playback"-Schalter kurz unterhalb der Mitte des Seitenmenüs anklicken (Symbol: zwei nebeneinander liegende Punkte).  
Wenn das Replay abstürzt, kann dies 3 verschiedene Ursachen haben:

### 1.

Es wurde eine (oder mehrere) Eurer Einheiten in oder an einer Wasserfläche vernichtet oder dorthin zurückgedrängt (in oder neben einem Fluß, einem Sumpfbereich oder einem See) - dabei kommt der lästige "Fluß-Bug" ins Spiel, der auf Grund eines Programmierfehlers (Wasserfelder wurden in den Karten nicht als eigene Klasse definiert, sondern als Geländeform mit veränderten Werten) bei diesen Vorgängen des öfteren zu Replayabstürzen führt.

Abweichungen von Einheitenstärken bis hin zu 3 oder 4 von 10 im Vergleich von Replay und Spielstand haben jedoch nichts mit einem Bug im klassischen Sinne zu tun, sondern sind durch die etwas laxe Programmierung des Spiels begründet und sind daher leider als "normal" zu bezeichnen, soetwas kommt bei PG3D schon mal vor...

Wenn jedoch Einheiten im Replay woanders hinbewegt werden oder woanders / andere Einheiten angreifen, als dies aus dem Spielstand hervorgeht, liegt wahrscheinlich ein Reload vor (s. Punkt 3.)

### 2.

Es gibt einen Konflikt zwischen Replayscript und Spielstand, dies kann soz. aus heiterem Himmel vorkommen und beruht entweder darauf, das die Karte Fehler enthält, Euer Gegner mehrere Züge in seinem Svae-Ordner hatte und / oder der Arbeitsspeicher seines Rechners noch Reste eines anderen Spielzuges von PG3D enthielt.

Dagegen helfen kostenlose Shareware-Programme wie etwa "RAM-Booster" für Win 98 oder "TWEAK XP" für Win XP, die den Arbeitsspeicher leeren und somit diesem Problem teilweise vorbeugen können (zu finden z.B. bei "www.chip.de" im Downloadbereich).

### 3.

Euer Gegner hat reloaded, also Euren Zug aus der Vorrunde mehrfach eingeladen - entweder um erst einmal in Ruhe Eure Einheitenstandorte auszukundschaften und / oder um bessere Kampfsergebnisse zu erzielen...

Ein Reload kann, genügend Erfahrung vorausgesetzt, oftmals (leider nicht immer) mittels des "CheatCheckers" festgestellt werden - bei Verdacht auf ein Reload Eures Gegners solltet Ihr Euch an das "**Feldgericht**" der PL wenden, das verdächtige Züge auf Regelverletzungen (Cheats) wie Reload, falsche Settings (hier bitte den Startzug des Gegners einschicken), per Editor erhöhte Prestigepunktwerte (es gab schon Spieler, die sich 55.000 Prestigepunkte hingewichtelt hatten...) oder per Editor veränderte Einheitenkampfwerte, etc. untersucht und, wenn es fündig wird, den unfairen Spieler durch Punktabzug und bei Wiederholung auch "Degradierung" bis hin zum Rauswurf aus der PL zur Fairness mahnt.

Der übervorteilte Spieler erhält in Fällen eines nachgewiesenen Cheats das Spiel mit dem Spielstand entsprechenden Punkten (vom Einfachsieg bis hin zum doppelt glorreichen Sieg) gutgeschrieben.

## 3. Züge speichern, benennen und aufbewahren

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 die Zugbezeichnung 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).

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 (also seinen ersten Angreiferzug) "bop\_war\_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 stattdessen 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. Durch ein zweites Bestätigen wird der Zug nun im **Save-Ordner** des Spiels gespeichert, (z.B. C:\Spiele\Pg3D\Save) und die gespeicherte Datei hat die Endung **\*.eml** (E-Mail-Format), also etwa "bop\_lord\_1a.eml" oder auch "Zit\_bop\_lord\_1a.eml").

**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. pbem-Regelwerk), dann könnt Ihr die betreffenden Züge / die letzte Mail des Gegners in einem Feldgerichtsanhtrag (Feldgerichtsmenü auf der PL-Seite) 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 Zug** im Save-Ordner sein sollte, weil sonst das Spiel 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 ital. 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 Reload-Urteil, s. pbem-Regelwerk, zu kassieren) solltet Ihr also bitte die Züge nicht alle im Save-Ordner rumliegen 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 zZuges das Spiel neu starten - sonst kann das Spiel wieder durcheinander kommen (s.o.) und Eure Züge sehen evt. nach Reload aus...

**Tschuldigung für den Aufwand - aber da PG3D etwas eigenartig arbeitet / programmiert wurde, ist diese umständliche Praxis der Zugverwaltung und der Zugarbeitung im Interesse funktionierender Replays (die ja jeder gerne sehen möchte) unumgänglich - das haben wir uns nicht einfach zur Schikanierung der PL-Mitglieder ausgedacht, sondern es ist für faire Spiele einfach notwendig... :-)**

#### 4. Züge packen und an den Gegner 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.

Zum Zippen braucht man das Programm Winzip, am besten in der aktuellsten Version, die Ihr unter [www.winzip.de](http://www.winzip.de) kostenlos downloaden könnt.

Für das Zippen von Zügen (aller Dateien) benötigt man ein Zip-Verzeichnis, um die Züge damit packen zu können - dazu Winzip starten und links oben auf den Button "Neu" klicken.

Jetzt müßt Ihr den Zielpfad für das neue Zip-Verzeichnis aussuchen, also den Ordner, in dem es erstellt wird und dem Zip-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.

Man kann aber auch ein bestehendes Zip-file öffnen, löscht die darin enthaltenen Dateien, fügt die neuen Züge durch Anklicken im Suchfeld hinzu, beendet Winzip und benennt den Zug durch Rechtsklick > "Umbenennen" passend zur Spielrunde um - z.B. von "Zitadelle 1.ZIP" in "Zitadelle 2.ZIP" (das .ZIP als Dateiformat nicht vergessen oder löschen, sonst wird das Verzeichnis beim Gegner vom Programm nicht mehr erkannt).

Die Dateien sind nun gezippt und das Zip-Verzeichnis kann jetzt als Anhang mit einer E-Mail an den Gegner versendet werden (In der Mail per "Einfügen" > "Dateianlage" > Ordner aussuchen und Zip-Datei anklicken).

Es ist dabei völlig ausreichend, beide Züge in eine ZIP-Datei zu packen (man kann durch Drücken der "STRG"-Taste beide Züge nacheinander anwählen oder sie nacheinander in dasselbe Verzeichnis zippen), man muß nicht für jeden Zug ein eigenes ZIP-Verzeichnis erstellen - dies würde nur die Verwaltung für einen selbst und den Spielgegner komplizieren.

Und da das pbem-Spielen wegen der technischen Besonderheiten von PG3D schon umständlich genug ist, sollte man es nicht übertreiben... :-)

#### 5. Züge vom Gegner bekommen und einladen

Die gegnerischen Züge kommen natürlich auch in einem ZIP-file als Anhang mit der Mail des Gegners, dieses ZIP-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 ZIP-Verzeichnisses) anwählen oder "STRG" gedrückt halten und einzelne Dateien durch Anklicken nacheinander markieren - denn von sich aus entpackt Winzip 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 Reloads 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 - zudem ist es doch nur fair, wenn Eure Gegner auch ein funktionierendes Replay ansehen können...

## 6. Sonderfähigkeiten

Diese Sonderfähigkeiten der Einheitenführer stehen bei einigen, für die einzelnen Szenarien/Kampagnen festgelegten Einheiten schon zu Beginn der Szenarien/Kampagnen zur Verfügung, sie können aber auch von normalen Einheiten im Verlauf eines Spiels/einer Kampagne durch besondere Kampfleistungen erworben werden. Dieser Erwerb geschieht im Normalfall durch mehrere gut bis hervorragend verlaufene Aktionen der betr. Einheit (Angriff und/oder Verteidigung) im Verlauf eines Spieles - die Sonderfähigkeiten werden dabei dann verliehen, wenn die Einheit um eine Erfahrungsstufe steigt (z.B. von 1 auf 2).

Es werden bei PG3D immer 2 Sonderfähigkeiten zugleich erworben, eine nach Einheitenklassen festgelegte (s. Abschnitt 1) und eine zufällig erteilte Sonderfähigkeit (s. Abschnitt 2).

Es gibt bei der Panzer General-Serie zwei **Einheitentypen** mit diversen **Einheitenklassen**:

### A. Bodeneinheiten

- **Artillerieeinheiten:** Gezogene (Pferdewagen/LKW) und mechanisierte Artillerie (mit Fahrgestell, z.B. die "SiG"-Reihe, "Bison" oder "Hummel")
- **Infantrieeinheiten:** Alles was marschiert oder reitet, gibt's auch mit Transportern (LKW oder Halbkettenfahrzeuge - bei Nachkauf sind Transporter auch bei Kavallerie möglich!). Also alle normalen Infantrieeinheiten (incl. Fallschirmjäger) und die Kavallerie.
- **Luftabwehreinheiten (FlaK):** Gezogene (Pferdewagen/LKW) und mechanisierte Luftabwehr (mit Fahrgestell, z.B. "Skfz. 7" oder "Wirbelwind")
- **Panzerabwehreinheiten (PaK):** Gezogene (Pferdewagen/LKW) und mechanisierte Panzerabwehrkanonen (mit Fahrgestell, z.B. "Marder" oder "Jagdpanther")
- **Panzer**
- **Spähwagen**

### B. Lufteinheiten

- **Bomber**
- **Jagdflugzeuge**

Aber **KEINE** mögl. Lufttransporte von Bodeneinheiten! (also von sämtliche Infanterie, leichten Geschützen, sowie leichter FlaK und leichter PaK)

### Liste der nach Einheitenklassen festgelegten Erst-Fähigkeiten

Erstfähigkeit	Effekt	Einheitenklasse
Aggressive Vorgehensweise	Bewegungsradius +1 Hexfeld	Panzer
Ausgezeichnete Fähigkeiten	Sichtweite +2 Hexfelder	Spähwagen
Ausgeklügelter Angriff	Bomber kann nicht in Hinterhalt geraten	Bomber
Erfahrene mechanische Artillerie	Artillerie/Flak kann erst fahren und dann feuern	mechanisierte Artillerie und Luftabwehr (SiG, Skfz 7, etc.)
Hartnäckige Verteidigung	Infanterie verteidigt sich mit +2	Alle Infantrieeinheiten
Hochentwickelter Abfangjäger	Mehrere Abfangaktionen pro Zug (anstatt nur einer)	Jäger - als Begleitschutz für Flugzeuge und Bodeneinheiten
Scharfschütze	Artilleriereichweite +1 Hexfeld	Artillerie, betrifft gezogene + mechanisierte
Vernichtet Panzer	Mech. Panzerabwehr kann nach Feuern weiterfahren	Betr. mechanisierte Panzerabwehr!

### Liste der zufällig erteilten Zweit-Fähigkeiten

Zweitfähigkeit	Effekt	Einheitenklasse
Aggressiver Angriff	Angriffswert der Einheit +2	Alle Einheitenklassen
Aggressives Manöver	Bewegungsradius +1 Hexfeld	Alle Einheitenklassen
Allwettertauglich	Einheit kann bei jedem Wetter angreifen	Jäger und Bomber
Anhaltendes Feuer	Einheit kann 2x feuern	Alle Einheitenklassen
Aufklärung	Beliebig viele Bewegungen pro Zug (wie Spähwagen)	Alle bis auf Artillerie
Ausgezeichnetes Manöver	kann sich ohne Stop zw. gegnerischen Einheiten hindurch bewegen	Alle Einheitenklassen
Befreier	Erhält doppelte Prestigepunkte für die Einnahme einer Stadt/eines Siegfeldes	Infanterie, Panzer und Spähwagen
Brücke bauen	Furten in Gewässern werden wie unebenes Gelände überquert	Alle Bodeneinheiten
Einfluss	Ersatz und Aufrüstung in Kampagnen (neues Spiel) sind für die Einheit billiger	Leider alle Einheiten, unnütze Sonderfähigkeit
Einsatz auf dem Schlachtfeld	Einheit kann nicht überrascht werden (kein Hinterhalt möglich)	Alle Einheitenklassen bis auf Artillerie
Eiserne Verteidigung	Verteidigungs- und Defensivwerte +2	Alle Einheitenklassen bis auf Artillerie
Erstschlag	Einheit feuert bei eigenem Angriff	Alle Einheitenklassen

	zuerst, gilt jedoch nicht gegen Artillerie, PaK und FlaK!	bis auf Artillerie
Erweiterter Bodenangriff	Angriffs- und Verteidigungswerte +2	Alle Bodeneinheiten außer PaK - selten!
Erweiterter Luft-Bodenangriff	Angriffs- und Verteidigungswerte +2	Jäger und Bomber, selten...(leider!)
Gebirgstraining	Einheit bewegt sich in rauem Gelände und in Bergen wie auf ebener Fläche	Alle Infantrieeinheiten
Heftige Verteidigung	Der Verschanzungsgrad der Einheit bleibt bei gegnerischen Angriffen bis zum Ende des Zuges wie zu Beginn des Zuges!	Alle Infantrieeinheiten + PaK
Hochentwickelte Fähigkeiten	Sichtweite der Einheit +1 Hexfeld	Alle Einheitenklassen
Kampfunterstützung	Stärkt bei direkt benachbarten Einheiten, Angriffs- und Verteidigungswerte +2	Alle direkt angrenzenden Einheiten! (eigene...)
Kontrolle	Greift bei gegnerischen Zügen die erste sich in Reichweite bewegende Feindeinheit an	Alle Bodeneinheiten außer Artillerie
Munitions-Beschränkung	Einheit verbraucht Munition mit halber Rate	Alle Einheitenklassen
Pionier	Verschanzung feindlicher Einheiten > 6 wird generell ignoriert	Alle Infanterie, Panzer und Spähwagen
Straßenkämpfer	Verschanzung feindlicher Einheiten > 6 wird in Städten ignoriert (s.o.)	Alle Infanterie, Panzer und Spähwagen
Tarnung in Waldgebieten	Nur direkt angrenzende Feindeinheiten können die Einheit sehen - sehr selten!	Alle Bodeneinheiten außer Artillerie
Unverwüstlichkeit	Einheit ist nur sehr schwer zu zerstören	Alle Bodeneinheiten außer Artillerie
Verheerender Angriff	Bei Angriffen der Einheit wird ca. ein Viertel der erzielten Unterdrückung anteilig zu Verlusten für den Feind	Alle Einheitenklassen

**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