

Beschreibung zu

SF Panzerschlacht für Windows

Was ist SF Panzerschlacht?

Das Programm stellt ein Strategiespiel dar, wobei jeder Spieler einen oder mehrere Panzer steuert. Er versucht dabei fünf Höhen zu erobern und die Gegner zu bekämpfen, was gar nicht so einfach ist, da Windrichtung, Windstärke und Gebietsformationen auf das Geschehen enormen Einfluß üben. Zusätzlich muß man mit seinem Kapital geschickt umgehen können, um überleben zu können. Momentan müssen mindestens zwei Spieler dabei sein. Dieses Spiel ist ein Spiel und soll keine Simulation sein, denn ich bin der Meinung, nur ein Spiel kann so richtig Spaß machen, da man auf die Spielmöglichkeiten hin programmiert und damit viel mehr herausgeholt werden kann. In einer Simulation läuft alles nach dem Schema F ab und bietet keine Variationen.

1.1 Voraussetzungen und Start des Programms

Sollten Sie nicht im Besitz einer **Soundkarte** sein, achten Sie unbedingt darauf, daß der Treiber "MCI WAV" unter "Systemsteuerung --> Treiber" gelöscht ist, da sonst angenommen wird, daß auch eine Soundkarte existiert.

Voraussetzung zum Start des Programms ist Windows 3.x und ca. 4 MB freier Speicher (z.B. Auslagerungsdatei vergrößern, wenn der Speicher nicht reicht). Das Programm verändert Ihre Installation in keiner Weise, d.h. keine Änderung der INI - Dateien etc. Starten Sie das Programm SFPANZER.EXE oder selektieren Sie das Icon im Programm Manager.

1.2. Zum Programm

Die Vollversion und das Codewort darf überhaupt nicht weitergegeben werden. Das Programm ist von mir, Stolzer Frank, geschrieben worden und es bestehen keine Rechte Dritter. Als Programmiersprache habe ich GFA-Basic verwendet. Es hat mir sehr viel Spaß bereitet das Programm zu schreiben, und ich hoffe, es macht Ihnen genauso viel Spaß damit zu arbeiten.

2.0 Das Programm SF Panzerschlacht

Wenn Sie das Programm gestartet haben, erscheint das Titelbild mit drei Buttons. Unter *"Info"* können Sie das Codewort für die Vollversion eingeben. Mit *"Altes Spiel"* wird ein abgespeichertes Spiel eingeladen, falls eines existiert. Mit *"Start"* erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Anzahl der Panzerführer angeben können, d.h. angenommen Sie spielen zu Zweit, dann können Sie z.B. mit jeweils einem Panzer (2 Panzerführer) oder auch z.B. mit jeweils drei Panzern (6 Panzerführer) spielen, was ich Ihnen nur empfehlen kann. Mit *"Speichern"* wird diese Einstellung abgespeichert und mit *"Ok"* öffnet sich ein weiterer Dialog, indem die Namen und Gruppen der Panzerführer erwartet werden. Die Gruppe entspricht der Panzerfarbe. Angenommen Sie spielen zu Zweit mit jeweils drei Panzern, so geben Sie jedem Panzer des Spielers die selbe Farbe. Wenn alle Eingaben vorgenommen wurden, erscheint der Hauptbildschirm und das Spiel kann beginnen.

3.0 Das Spielfeld

Die oberste Zeile ist eine *Statuszeile*, die normalerweise ihren Namen, ihre Punkte, ihr Kapital und Sprit anzeigt. Auf der rechten Seite wird die Windrichtung und die Windstärke angegeben. 0 Grad entspricht Norden und zeigt somit nach oben. Wird ein Schuß abgegeben, ändert sich die Anzeige und die Entfernung der abgeschossenen Kugel zum Boden wird angegeben. Bei einer Entfernung von 0 Meter schlägt die Kugel ein. Klicken Sie irgendeinen Punkt auf der Karte mit der linken Maustaste an, so erscheint zusätzlich in der Statuszeile die Höhenangabe des gewählten Bereiches.

Auf der linken Seite befinden sich die *Buttons* die durch Betätigung Aktionen ausführen. Von oben nach unten gesehen: Feuer, Bewegung, Bestellung, Brief (nur im Netzwerk oder über Modem funktionsfähig), Panzerübersicht, Highscore, Weiter und Spieloptionen.

Auf dem *Spielfeld* entsprechen die verschiedenen Farben auch verschiedene Höhen, die bei einem Abschluß einer Panzerkanone berücksichtigt werden muß. Mit der Farbe Grün sind die tiefen Lagen gezeichnet und mit Braun die höheren. Die sichtbaren roten Punkte auf den Höhen, entsprechen den höchsten Punkten des Spielfeldes und stellen auch gleichzeitig das Ziel des Panzerführers dar. Diese Höhen müssen erobert werden, d.h. der Panzer muß den Punkt erreichen, welches durch eine Meldung angezeigt wird, und er darf diese Höhe mindestens fünf Runden nicht verlassen, um die Eroberung und die Punkte einkassieren zu können. Sind alle Höhen von einem Panzerführer erobert worden, ist das Spiel gewonnen. In der Sharewareversion wird es in den vorgegebenen 30 Runden nicht dazu kommen. Hier kommt es darauf an, die meisten Punkte zu erreichen, aber auch mit einer Eroberung bekommt man natürlich auch mehr Punkte. Die blau gekennzeichneten Flächen entsprechen Seen und können nicht überquert werden. Graue Quadrate kennzeichnen den Heimatstandort eines Panzerführers. Der Heimatstandort des aktuellen Spielers ist rot umrahmt. Erreicht ein Panzerführer seine Heimat, kann er seinen Panzer, falls er unter 100% beschädigt ist, wieder vollständig reparieren lassen, sodaß er wie neu dasteht. Das kostet natürlich auch etwas Geld. Die rotgrauen Quadrate

entsprechen Depots. Wenn Sie diese Anfahren, können Sie Ihren Vorrat kostenlos auffüllen lassen, wobei verschiedene Depots existieren (Spritdepot, Minendepot...). Mit einem gezielten Schuß lassen sich diese Depots auch vernichten. Von Zeit zur Zeit werden wieder neu Depot mit neuer Lage errichtet.

Die Panzerfarbe entspricht der Farbe der Gruppe, die am Anfang angegeben wurde, mit Ausnahme des Spielers, der gerade am Zug ist. Dessen Panzer wird immer rot gekennzeichnet.

Da die Karte größer ist als der Bildschirm kann man mit den Slidern, die sich am Rand des Fensters befinden, durch die Landschaft blättern. Das Spielfeld paßt sich automatisch der Auflösung an, d.h. je größer die Auflösung, desto besser ist der Überblick. Ich empfehle Ihnen eine Auflösung von mindestens 800*600 Punkten bei 256 Farben. Bei guten Rechnern können auch mehr Farben eingesetzt werden.

Einschußkrater werden als braune Kreise gekennzeichnet, die nach einer gewissen Zeit auch wieder verschwinden.

3.1 Die Abfeuerung der Kanone, einer Nebelbombe und einer Mine

Durch Anklicken des Feuerbuttons, der eine Zieleinrichtung darstellt, öffnet sich das Abfeuerungsfenster und unter den Buttons wird ein Hilfskreis dargestellt, dessen blaue Linie die Richtung des Windes darstellt und die rote Linie die Richtung des Geschützes. Eingestellt wird der Höhenwinkel und der Seitenwinkel der Kanonen und die Menge des Pulvers die eingefüllt werden soll. Ein Panzer braucht zwar normalerweise kein Pulver abzuwiegen, aber wie schon gesagt, es handelt sich ja nicht um eine Simulation, sondern um ein Spiel. Der Höhenwinkel kann sehr wichtig sein, wenn Sie z.B. vor einem Berg stehen, über den Sie hinüber schießen wollen. Je höher der Winkel ist, desto steiler kommt der Schuß und umso mehr Pulver müssen Sie investieren. Die Richtung geben Sie mit dem Seitenwinkel an, wobei Sie den Wind beachten müssen. Je stärker der Wind, desto mehr Einfluß hat er auf das Geschoss. Mit der Menge des Pulvers geben Sie die Weite des Schusses vor. Bei Gegenwind brauchen Sie natürlich mehr Pulver als bei Rückenwind. Durch die Auswahl des Geschosses haben Sie die Möglichkeit die Trefferquote zu verändern. Mit einem Streugeschoss treffen Sie eher das Ziel, aber erreichen meist einen kleineren Schaden am gegnerischen Panzer. Mit dem Normalgeschoss müssen Sie genauer treffen, aber dafür ist die Wirkung um so dramatischer. Die Anzahl der vorhandenen Geschosse wird neben der Geschossart mit angegeben. Wenn Sie die Auswahl getroffen haben wählen Sie den Feuerbutton um das Geschütz abzufeuern. Sollten Sie den Gegner treffen bekommen Sie bescheid über den Schaden und den Zustand des Panzers und es werden Ihnen Punkte gutgeschrieben. Gerät das Geschoss außerhalb des Spielfeldes oder kommt das Geschoss auf einene Heimatfeld, das neutral ist, so wird keine Wirkung erzielt. Sollten Sie den Panzer vernichtet haben, erhalten Sie dessen Geld und einen Teil seiner Punkte. Danach kann entschieden werden, wie das Spiel fortgeführt werden soll. Mit "Weiterspielen" fängt der Spieler von vorne an. Mit "Neuanfang" fangen alle Spieler von vorne an.

Durch Anklicken der *Nebelbombe* (falls eine vorhanden ist) wird ein Nebelfeld aufgebaut. In diesem Nebelfeld sind keine Panzer mehr zu erkennen und somit auch nicht

deren Position. Man kann sich hiermit recht gut verstecken. Nach einer gewissen Zeit, hört die Wirkung der Nebelbombe wieder auf.

Durch Anklicken der **Mine** wird eine Bodenmine gelegt. Dazu öffnet sich evtl. ein Fenster um demjenigen einen Brief zu schreiben, der Bekanntschaft mit dieser macht. Fährt ein Panzer über diese Mine so wird dieser beschädigt oder sogar vernichtet. Die Mine ist natürlich nicht sichtbar, auch nicht von dem Hinterleger der Mine. Um die Minenlegung zu verheimlichen, können Sie auch mit der rechten Maustaste während des Spiels eine Mine abwerfen, ohne daß eine Meldung erscheint.

3.2 Fahren des Panzers

Der zweite Button stellt ein Richtungssymbol dar. Dabei sind vier Pfeile erkennbar, die jeweils einer Richtung entsprechen. Durch Anklicken eines Pfeiles bewegt sich der Panzer in diese, wenn dies möglich ist. Durch jede Bewegung des Panzers wird Sprit verbraucht. Je höher die Lage des Panzers ist, desto mehr Sprit benötigt er. Ein Panzer kann nicht auf Gewässer, oder fremde Heimatfelder und Panzer fahren. Die Anzahl der Bewegungen pro Zug ist begrenzt. Durch Anwahl der Mitte des Richtungssymbols wird die Karte so angezeigt, sodaß der eigene Panzer sichtbar ist.

3.3 Bestellungen aufgeben

Der Panzer muß immer mit Nachschub versorgt werden. Mit dem dritten Button können Sie eine Bestellung aufgeben, dessen Bearbeitung umso länger braucht, desto weiter Sie von der Heimatposition entfernt sind. Hier können Sie vom Geschoss bis zum Sprit alles Bestellen. Die bestellbare Mengen und dessen Preise ändern sich laufend. Links wird der Bestand angegeben, dann folgt die bestellte Menge, die mögliche Bestellmenge, der Einstellslider, die Einzelkosten und die Gesamtkosten der Lieferung. Jede Lieferung kostet zusätzlich 3000 Bearbeitungsgebühr. Mit Restkapital wird der restliche Kaufwert angegeben. Wenn eine Bestellung eintrifft erhalten Sie eine Nachricht.

3.4 Brief schreiben

Diese Funktion ist nur mit Modem oder Netzwerk funktionsfähig. Damit können Sie einem Mitspieler eine Nachricht übermitteln. Wählen Sie mit dem Slider den Mitspieler und schreiben Sie Ihre Mitteilung in den Dialog.

3.5 Highscoreliste

Mit diesem Button öffnet sich ein Fenster mit Angabe der Mitspieler und dessen Punkte in der linken Liste und in der rechten die absolut besten Panzerführer aller Zeiten, die für immer in der Ruhmeshalle verewigt sind (außer Sie sind besser).

3.6 Übersichtskarte

Mit Anklicken des Kartensymbols, erscheint in der rechten unteren Ecke eine Übersichtskarte, auf der die gesamte Landschaft und die Positionen der Panzer zu sehen ist. Die Panzer werden als farbige Rechtecke gekennzeichnet. Durch nochmaliges Anklicken des Buttons wird die Karte wieder ausgeschaltet. Ein Abschuss eines Geschosses wird hier als Linie gezeichnet. Die Kartenfunktion verlangsamt das Programm, so daß ein guter Rechner Voraussetzung ist.

3.7 Weiter

Mit dem Richtigkeits- oder Weitersymbol übergeben Sie das Spiel Ihrem Mitspieler. Die Karte wird automatisch auf diesen ausgerichtet und der Panzer wird rot gekennzeichnet.

3.8 Spieloptionen

Hier können Sie den Spielstand abspeichern, einen Spieler löschen oder hinzunehmen. Wählen Sie den dementsprechenden Button.

Persönliche Anmerkung:

Der Computer ist ein faszinierendes und sehr fesselndes Produkt der modernen Technik und des Fortschrittes. Aber sehr schnell verliert man den Blick für das, was um einen herum geschieht. Man baut sich eine eigene Welt auf, in der man lebt. Doch man sollte niemals vergessen, daß auch diese Welt von unserer Umwelt abhängt. D.h., ohne eine reale gesunde Umgebung kann unsere kleine Computerwelt, erscheint sie uns auch noch so groß und mächtig, nicht existieren. Da bietet auch keine Technik, Stadt oder Wohnung einen ausreichenden Schutz auf Ewigkeit. Sorgen Sie deshalb dafür, daß unsere Umwelt in jeder Beziehung gesund bleibt, oder eher gesagt wieder gesund wird.

Jeder einzelne, wie groß und unverständlich auch die Sünden der Großen sind, trägt eine eigene Verantwortung für unsere Zukunft.

Wenn Sie nicht wissen was Sie tun sollen, so brauchen Sie nur genau zu überlegen, dann fällt es Ihnen auch ein, wie Sie in vielen Situationen anders handeln können. Sie sollen kein extremer Schwarzseher, Alternativer oder Naturkämpfer werden, sondern nur wirklich objektiv, offen und weitblickend denken und vernünftig mit dem umgehen was uns allen gemeinsam gehört. Tips:

- Nehmen Sie sich Zeit und schauen Sie sich doch einmal genau Ihre Umgebung an, wie z.B. ungesunde Flüsse, geschädigte Bergwälder, schmutzige Luft (grauer Schnee im Winter), Mitmenschen mit Allergien, Krebs und sonstige Krankheiten (vielleicht auch bald Sie)
- Fahren Sie öfters mit dem Fahrrad, statt mit dem Auto
- bilden Sie Fahrgemeinschaften
- Installieren Sie sich falls möglich eine Solaranlage
- Vermeiden Sie zu hohen Strom- und Wasserverbrauch
- Kaufen Sie umweltgerechtverpackte Produkte
- Müllvermeidung ist gut - Recycling ist eine miese Lösung der Wirtschaft
- Kaufen Sie lieber langlebige Produkte (Kleider, Haushaltsgeräte usw.)
- Unterstützen Sie wenigstens Umweltorganisationen (die bequemste Lösung)

Die Probleme können Sie nur erkennen, wenn Sie sich sehr genau umsehen, sich informieren und die extreme Empfindlichkeit eines Ökosystems und die möglichen Folgen erahnen können. Wenn Sie sich nicht damit befassen, alles oberflächlich sehen und nur an Heute denken, werden Sie oder Ihre Kinder eines Tages sagen müssen:

"Warum hat denn keiner etwas dagegen getan - wie konnte es nur soweit kommen?"

Leider bewahrheitet sich der Satz immer wieder, wie die Geschichte uns belehrt.

Bestellschein für weitere SF - Vollversionen

an Frank Stolzer, Geisenrieder Str. 29, D-87616 Marktobderdorf, Mo u. Do von 20-22Uhr 08342/5550

SF Kalenderdruckerei 2.x 30,- monatlang auf Platz 1 der Pearl Hitliste

Ausdruck acht verschiedener persönlicher Kalendertypen in einer spitzen Qualität, die einem Gekauften kaum nachstehen - mit Biorhythmus, eigenen Eingaben (Geburtstage etc.), Feiertagen und Bildern.

SF DAFE 1.x 20,- Programm des Monats in der PC-GO 7/94

Es handelt sich um eine Datenbank, ein Formular und Etikettenprogramm in einem. Das Programm beinhaltet Rechen-

Filter-, Grafik-, Sortier-, Such-, Artikelverwaltungs-, Datum-, Serienbrieffunktionen und vieles mehr. **SF**

Reise 1.x 15,- vorgestellt in DOS-Trend 6/94 - Händlertip WIN 8/94

Erstellen Sie sich Ihre eigene Diashow z.B. von Ihrem letzten Urlaub. Untermalen Sie die die Fotos mit Sounds und Informationen. Auch Karten können mit eingebunden werden.

SF Katalog 1.x 10,-

Komfortables Katalogisierungsprogramm für Produkte und Sammlungen jeder Art (mit Bilder, Sounds, Daten)

SF Install 1.x 20,-

Installieren eigener Programme (Unterstützung von Packern und mehreren Disketten)

SF Stundenplan 1.x 10,- Vorgestellt in DATA NEWS 10/94

Erstellen Sie sich Ihren eigenen Stundenplan im Format DIN A4 oder DIN A5. Einfachst Bedienung.

SF Grundur 1.x 20,-

Eine Sammlung von Grundsatzurteilen hilft Ihnen Ihr Recht kennenzulernen und zu verteidigen.

SF Termin 1.x 15,- vorgestellt in der DATA WELT 5/95 (4 Sterne)

Verwaltet Ihre Termine vom Geburtstag bis zur Nachschicht (mit zusätzlichen Biorhythmus und Alarm). Sehr flexible Einstellmöglichkeiten wie z.B. automatischer Ausdruck u.v.m.

SF Panzerschlacht 1.x 20,- vorgestellt in der PC-GO 2/95

Das nagelneue Spiel wird Sie nicht mehr ruhen lassen. Es handelt sich um ein neues Suchtspiel, wobei Sie gegen bis zu 15 Mitspielern kämpfen können (ab 2 Spieler). Auf Taktik, Geschick und Berechnung kommt es an, wer mit seinem Panzer(n) die fünf Höhen zuerst erobert.

SF Visitenkarte 2.x 30,-

Einfacher und effektvoller lassen sich Visitenkarten nicht erstellen (ca. 4 Minuten). Nur Angabe des Namens, der Adresse, Schriftart, ein Bild und das Hintergrundmuster und im Nu erscheinen verschiedene Visitenkarten auf dem Bildschirm oder Drucker (Farbdruckunterstützung). Schnittmarken werden mit ausgegeben.

SF Briefkopf 2.x 30,-

Einfacher und effektvoller lassen sich Briefköpfe nicht erstellen (ca. 4 Minuten). Kein feinfühliges Setzen der Schriften und Bilder, sondern automatisches Plazieren Ihrer Angaben und Bilder (Symbole). Mit einfachen Mausektionen gestalten Sie Ihren eigenen Briefkopf, wahlweise mit Loch- und Faltmarken, Adressecken uvm.

SF Etikett 2.x 30,-

Dieses Programm unterscheidet sich von anderen Etikettenprogrammen durch Einfachheit der Bedienung. Das stundenlange Ausrichten der Texte und Bilder entfällt. Das Programm passt den Text an das eingestellte Etikettenformat automatisch an, sodaß das fertige Ergebnis in minutenschelle zu sehen ist.

SF Alpen 1.x 20,- vorgestellt in der WIN 5/95

Diashow mit ca. 90 Bildern von Wandertouren in den Alpen mit vielen Erläuterungen.

SF Urlaub 1.x 20,-

Diashow mit ca. 100 Bildern von Irland, Portugal, Griechenland und der Türkei (mit vielen Erläuterungen)

+ 5,- Porto und Verpackung (bei Nachnahme 11,-)

SF Quiz 2.x erhalten Sie bei einer Bestellung **gratis** dazu

Name: _____ Datum: _____

Straße: _____ Telefon/Fax: _____

Land/Ort: _____

Ich zahle bar (wenn kein Geld ankommt, gibt es auch keine Registrierung!!!!)

Ich zahle mit Verrechnungs- oder Euro-Scheck

* Ich habe an Frank Stolzer auf das Postgiro Mchn **BLZ 700 100 80 Kt. 429948-805** überwiesen

* Ich zahle mit Visacard Nr. _____ gültig bis _____ Unterschrift _____

* Ich bestelle per Nachnahme

*** hiermit ist auch von 14 - 21 Uhr eine Faxbestellung unter (49) 8342/5550 möglich**