



Hilfe zu Offiziersschafkopf 1.0

Um die Benutzung der ONLINE-Hilfe zu erlernen, drücken Sie bitte die F1-Taste!

Einführung

[Spielregeln und Spielablauf](#)

Grundlagen

[Die Spielkarten](#)

[Rangfolge der Spielkarten](#)

[Zählwerte der Karten](#)

[Grundwerte der Farben](#)

[Gewinnstufen und Spielabrechnung](#)

Bedienung des Programms

[Übersicht des Befehlsmenü](#)

[Übersicht der Einstellmöglichkeiten](#)

[Standardeinstellungen](#)

Hinweise zur Registrierung

[So bestellen Sie die Vollversion](#)

[Einschränkungen der Shareware-Version](#)

[Registrierung Ihrer Vollversion](#)

[Haftungsausschluß](#)

[Anschrift und Bankverbindung Autoren](#)

[Weitere Programme der Spielebox-Reihe](#)

Copyright 1996 Uwe Rosenke & Ch. Kreuzberg GbR

Spielregeln beim Offiziersschafkopf

Spielbeschreibung

Offiziersschafkopf ist ein Skatspiel für zwei Spieler. Ihr Gegenspieler wird vom Computer simuliert. Offiziersschafkopf wird mit einem üblichen Skatblatt gespielt. Die Zählwerte der Karten sowie deren Rangfolge entsprechen denen des Skatspiels. Gewonnen hat, wer beim Ausspielen, Bedienen, Abwerfen und Stechen mehr als die Hälfte, also mindesten 61, der im Spiel befindlichen 120 Augen erhält.

Je nach Einstellung genügen u. U. einem Spieler schon 60 Augen um zu gewinnen. Nähere Hinweise hierzu finden Sie im Kapitel Abrechnungsmethoden

Das Austeilen der Karten

Zuerst wird festgelegt, wer der erste Ausspieler ist.

Anschließend erhält jeder Spieler acht Karten, die in zwei Viererreihen verdeckt vor ihm hingelegt werden. Jeder Spieler erhält auf die unbesetzten, verdecktliegenden Karten jeweils noch eine offene Karte, womit dann alle 32 Karten verteilt sind.

Spielablauf

Spielbeginn

Der Ausspieler eröffnet das Spiel, indem er zunächst eine seiner offenen Karten anspielt. Der andere Spieler muß daraufhin eine seiner offenen Karten dazulegen. Dabei muß er zunächst prüfen, ob er bedienen kann. Ist das nicht möglich, darf er eine beliebige Karte abwerfen oder aber mit einem Trumpf stechen.

Beim Offiziersschafkopf herrscht Bedienzwang!

Auswertung des Stiches

Der Spieler, welcher die höhere Karte gespielt hat, erhält den Stich. Die darin befindlichen Augen werden ihm angerechnet. Er ist auch derjenige, welcher anschließend die erste Karte des nächsten Stiches anspielt. Selbstverständlich werden alle, während des Spiels freierliegenden, verdeckten Karten umgedreht. Das geschieht natürlich erst, nachdem beide Spieler ihre Karte zum Stich gegeben haben.

Spielende/Spielabrechnung

Nachdem alle 32 Karten gespielt wurden, wird festgestellt, wieviele Augen jeder Spieler mit seinen Stichen erhalten hat. Der Gewinner des Spiels erhält die aus der erzielten Gewinnstufe resultierende Punktzahl gutgeschrieben. Erreicht oder überschreitet dabei der Spieler eine festgelegte Punktzahl, so ist er Gewinner der Partie, ansonsten wird zum nächsten Spiel gegeben. Es ist durchaus möglich, daß eine Partie unentschieden endet. In diesem Fall kann so lange weitergespielt werden, bis ein eindeutiges Ergebnis erzielt wird.

Die Spielkarten

Offiziersschafkopf wird mit einem Blatt zu 32 Karten gespielt. Je nach Einstellung werden deutsche oder französische Spielkarten verwendet, die aus folgenden vier Farben bestehen.

Französisches Blatt:



Karo



Herz



Pik



Kreuz

Deutsches Blatt:



Schellen



Rot



Grün



Eichel

Jede der vier Farben ist mit den acht Karten *Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube (Unter), Dame (Ober), König* und *As (Daus)* vertreten.

Die in Klammern stehenden Kartenbezeichnungen beziehen sich auf das deutsche Blatt.

Die Wertigkeit der Karten entspricht denen Schafkopfspiels.

Die Rangfolge der Karten

Die höchsten Karten sind die Trümpfe. Dies sind die vier Damen und zwar in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Ihnen schließen sich die vier Buben in der gleichen Reihenfolge an. Anschließend folgen die Sechs Karten der Farbe Karo und zwar As, Zehn, König, Neun, Acht und als kleinster Trumpf die Karo-Sieben. Daraus ergibt sich, daß stets diese vierzehn Karten Trumpf sind.

Die verbleibenden Karten rangieren innerhalb einer Farbe in der Reihenfolge **As, Zehn, König, Neun, Acht und Sieben** wobei das As die höchste, und die Sieben die kleinste Karte der jeweiligen Farbe ist.

Siehe auch: Zählwerte der Spielkarten

Die Zählwerte der Karten

Die Zählwerte der Karten entsprechen denen des Schafkopfspiels:

<u>Karte</u>	<u>Zählwert</u>
Damen	3 Augen
Buben	2 Augen
Asse	11 Augen
Zehnen	10 Augen
Könige	4 Augen

Gesamt: 30 Augen mal 4 Farben = 120 Augen

Neunen, Achten und Siebenen sind sogenannte Luschen und zählen null Augen.

Zu beachten ist, daß die Damen, obwohl sie die höchsten Trümpfe darstellen, nur 3 Augen und die Buben nur 2 Augen zählen.

Siehe auch: Rangfolge der Karten

Ausspieler

Als Ausspieler wird derjenige bezeichnet, der die erste Karte zum Stich spielt.

Stechen

Vom Stechen spricht man, wenn eine ausgespielte Farbe nicht bedient werden kann und der Spieler statt eine Fehlfarbe abzuwerfen, eine Trumpfkarte spielt und damit den Stich an sich bringt.
Gestochen darf nur werden, falls eine Farbe nicht bedient werden kann.

Ausspielen

Das Ausspielen ist die Eröffnung eines neuen Stiches. Der Ausspieler wählt dabei eine seiner offenliegenden Karten und legt diese Karte aus. Sein Mitspieler muß nun eine Karte dieser Farbe dazulegen. Kann er das nicht, so hat er die Wahl, ob er eine Karte abwirft oder mit einer Trumpfkarte sticht.

Stich

Ein Stich besteht aus zwei Spielkarten; nämlich der des Ausspielers und der Karte, die dessen Gegner dazugegeben hat.

Abwerfen

Das Abwerfen ist das Zugeben einer Karte zum Stich, die nicht der geforderten Farbe entspricht. Es darf nur abgeworfen werden, wenn nicht bedient werden kann.

Bedienen

Bedienen ist das Zugeben einer Karte, die der vom Ausspieler geforderten Farbe entspricht. Nur wenn der Spieler keine Karte der geforderten Farbe offen zu liegen hat, darf er abwerfen oder stechen. (Bedienzwang)

Luschen

Als Luschen werden die Karten ohne Zählwert bezeichnet. Beim Offiziersschafkopf sind das alle Siebenen, Achten und Neunen.

Spielabrechnung

Beim Offiziersschafkopf gibt es zwei Abrechnungsvarianten.

Es sind folgende vier Spielausgänge möglich:

<u>erreichte Augenzahl</u>	Spielergesult	Punkte
Jeder Spieler 60 Augen	unentschieden (Remis)	1 (einstellbar)
61 bis 89 Augen	einfach gewonnen	2
90 und mehr Augen	Schneider gewonnen	3
120 Augen und alle Stiche	Schwarz gewonnen	4

Die Berücksichtigung von "**Schneider**" und "**Schwarz**" kann abgeschaltet werden. Ein gewonnenes Spiel zählt dann immer nur zwei Punkte.

Es ist ebenso möglich, "Unentschieden" (**Remis**) abzuschalten. Der Ausspieler benötigt dann allerdings 61 Augen zum Gewinn wohingegen seinem Gegenspieler hierfür 60 Augen genügen.

Einstellmöglichkeiten beim Offiziersschafkopf

Zahlreiche Einstellmöglichkeiten gestatten es Ihnen, Offiziersschafkopf 1.0 Ihren Wünschen anzupassen. Die getroffenen Einstellungen können Sie sowohl unter einem Individuellen Namen als auch in die Datei OSCHAFK.INI speichern. Beim Programmstart werden automatisch die Einstellungen aus der INI-Datei aktiviert.

Die einzelnen Einstellungen sind über die Laschen erreichbar und sind in folgende Kategorien eingeteilt:

Allgemein
Abrechnung
Oberfläche
Sonstiges

Aktivieren Sie "**alle Einstellungen beim Schließen sichern**", um die Einstellungen nach Betätigen des Schließen-Buttons in die Datei "OFFISKAT.INI" zu speichern.

Es stehen die folgenden Schaltflächen zur Verfügung:

Schließen
Abbrechen
Hilfe
Rückgängig
Standard
Speichern
Laden

Trumpf

Die Damen sind die höchsten Trümpfe. Ihnen folgen die vier Buben und dann die sechs Karten von Karo. Mit allen Trümpfen darf gestochen werden, falls nicht bedient werden kann.

Spielfarben

Die vier Farben der Spielkarten sind beim französischen Kartenbild Kreuz (auch Treff genannt), Pik, Herz und Karo (Trumpf). Beim deutschen Kartensatz sind es analog Schellen, Rot, Grün und Eichen.

Partie

Eine Partie besteht aus einer Reihe einzelner Spiele. Sie ist erst gewonnen, wenn eine eingestellte Punktzahl erreicht ist.

Augen

Der Wert einer Karte wird in Augen angegeben.

Standardeinstellungen

Nach Betätigen des Standard-Buttons im Einstellungsfenster und auch beim ersten Programmstart von Offiziersschafkopf werden folgende Einstellungen aktiviert:

Namen der Spieler: "Computer" bzw. "Anwender"
Erster Ausspieler: wird zufällig bestimmt
Spielstärke des Computer: "Profi"
Warntöne: aktiviert
Sprachausgabe: aktiviert (falls Klangeingabegerät verfügbar)

Partie-Ende bei: 10 Punkten
Extrapunkte bei "Schneider" und "Schwarz"

Spielabkürzung durch Computer: nicht zulässig
Unentschieden: ist möglich

Kartenbild: Französisch mit Rückseite "RATION"
Farbe der Spielfläche: Grün
Textfarbe: Schwarz
Hintergrundbild: kein
Trennlinie: aktiviert
Augen: anzeigen
Begrüßungsdialog: anzeigen
Hinweisboxen: bestätigen
Tastaturbedienung: abgeschaltet

Remis

Remis ist gleichbedeutend mit Unentschieden. In den Einstellungen können Sie festlegen, ob ein Spiel so enden darf (60/60-Regel) oder ob der Spieler der Trumpf bestimmt hat 61 Augen, seinem Gegenspieler jedoch schon 60 Augen zum Gewinnen reichen (61/60-Regel).

Einstellungen unter der Kategorie "Allgemein"

Hier können Sie den Spielern einen Namen geben, festlegen, mit welcher Spielstärke der Computer spielt, bestimmen, wer der erste Ausspieler ist und die Sprachausgabe ein- bzw. abschalten.

Einstellungen in der Kategorie "Abrechnung"

Hier können Sie die Punktzahl, bei deren Erreichen eine Partie beendet ist, festlegen. Ferner können sie bestimmen, ob die Gewinnstufen "Schneider", "Schwarz" und "Grand" mit jeweils einem Extrapunkt belohnt werden und ob ein Spiel "Remis" (unentschieden) enden kann.

Sie können hier ebenfalls verhindern, daß Computer ein Spiel ankürzen kann.

Einstellungen unter der Kategorie "Oberfläche"

Hier können Sie das Aussehen des Programms nach Herzenslust selbstgestalten. Dazu stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- Wählen des Kartensatzes und der Kartenrückseite
- Farben für Texte und Spielfläche einstellen
- Hintergrundbild (BMP-Format) laden/löschen
- Trennlinie zwischen den Karten der Spieler ziehen
- Augenzahl der Spieler anzeigen/ausblenden

Einstellungen unter der Kategorie "Sonstiges"

Wählen Sie diese Lasche im Einstellungsdialog um die Tastaturbedienung einzuschalten und Hinweisboxen automatisch verschwinden zu lassen.

In der Vollversion können Sie hier den beim Programmstart erscheinenden Begrüßungsdialog abschalten

.Schaltfläche "Schließen"

Schließt den Einstellungsdialog und schreibt die Einstellungen, sofern die Option "Alle Einstellungen beim Schließen sichern" aktiviert ist, in die Datei OSCHAFK.INI.

Schaltfläche "Abbrechen"

Schließt den Einstellungsdialog, behält die alten Einstellungen jedoch bei. In die INI-Datei werden ebenfalls keine Änderungen vorgenommen.

Schaltfläche "Hilfe"

Zeigt Ihnen diesen Hilfetext.

Schaltfläche "Rückgängig"

Aktiviert wieder alle alten Einstellungen ohne das Einstellungsfenster zu schließen.

Schaltfläche "Standard"

Stellt alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück ohne das Einstellungsfenster zu schließen.

Schaltfläche "Speichern..."

Hier können Sie die Einstellungen unter einem beliebigen Namen sichern, um diese zu einem späteren Zeitpunkt wieder über die Schaltfläche "Laden..." einzulesen. Diese Option ist vor allem dann praktisch, wenn mehrere Personen das Programm benutzen, da dann jedem Anwender seine individuellen Einstellungen quasi auf Knopfdruck zur Verfügung stehen.

Schaltfläche "Laden..."

Lädt Einstellungen von der Festplatte, die mit der Schaltfläche "Speichern..." gesichert wurden.
(Dateiendung *.OSI)

Die Menüzeile von Offiziersschafkopf 1.0

In der Menüzeile finden Sie folgende Befehle:

Befehle im Menü Spiel

Befehl Letzter Stich

Befehl Allein weiterspielen/Alleinspiel abbrechen

Befehle im Menü Hilfe

Befehle im Menü Spiel

Spiel abkürzen

Neue Partie beginnen

Einstellungen...

Offiziersschafkopf beenden

Spiel abkürzen

In der Vollversion können Sie ein Spiel über den Befehl "Spiel abkürzen" im Menü "Spiel" abkürzen. Wählen Sie diesen Befehl aus, wenn Sie der Meinung sind daß der Spielausgang schon feststeht. Beachten Sie dabei jedoch, daß alle Augen der noch nicht gespielten Karten Ihrem Gegner zugerechnet werden.

Neue Partie beginnen

Wählen Sie im Menü "Spiel" den Befehl "Neue Partie beginnen" und bestätigen Sie die anschließende Sicherheitabfrage, um eine Partie vorzeitig zu beenden. Alle erspielten Punkte gehen dabei verloren.

Einstellungen ändern

Um Änderungen an den Einstellungen des Programms vorzunehmen, wählen Sie bitte im Menü "Spiel" den Befehl "Einstellungen...".

Offiziersschafkopf beenden

Über den Befehl "Offiziersschafkopf beenden" im Menü "Datei" können Sie, nachdem Sie die Sicherheitsabfrage bestätigt haben, das Programm beenden. Beim Beenden über das System-Menü erscheint keine Sicherheitsabfrage!

Letzter Stich

Sollten Sie sich noch einmal den letzten Stich anzeigen lassen wollen, so wählen Sie den gleichnamigen Befehl in der Menüleiste.

Allein weiterspielen

Sie können durch Anwählen des Befehls "Allein weiterspielen" den Computer für Sie das Spiel zu Ende spielen lassen. Der Rechner verwendet dabei die Spielstärke "Profi".

Sie können in das Spiel wieder eingreifen, indem Sie den Befehl "**Alleinspiel abbrechen**" wählen, welcher während des Alleinspiels erscheint.

Befehle des Hilfe-Menüs

[Inhalt](#)

[Spielregeln](#)

[Suchen...](#)

[Hilfe benutzen](#)

[Tip](#)

[Registrierungsformular/Registrierungskarte](#)

[Info...](#)

Befehl: Inhalt

Zeigt Ihnen die Inhaltsübersicht des Hilfetextes.

Befehl: Spielregeln

Zeigt Ihnen die wichtigsten Spielregeln von Offiziersschafkopf 1.0

Befehl: Suchen...

Hier können Sie ein bestimmtes Thema in der Hilfe-Datei suchen.

Befehl: Hilfe benutzen

Wählen Sie diesen Befehl, um sich mit der Bedienung der Windows-Hilfe vertraut zu machen.

Befehl: Tip

Wählen Sie den Befehl "Tip" im Menü "Hilfe", wenn Sie einmal nicht wissen sollten, welche Karte sie nehmen. Der Computer umrahmt dann die Karte, die er an Ihrer Stelle nehmen würde.
Achtung! Dieser Befehl steht nur in der Vollversion zur Verfügung.

Das Registrierungsformular

Sollten Sie die Sharewareversion von Offiziersschafkopf 1.0 benutzen, können Sie über den Befehl "Registrierungsformular..." im Menü "Hilfe" die Vollversion des Programms bestellen. Füllen Sie das Formular am Bildschirm aus, bringen Sie es anschließend per Drucker zu Papier und senden Sie es an uns.

Wenn Sie den Preis in Höhe von DM 20,00 in bar oder mit einem Scheck bezahlen, schicken wir Ihnen die Vollversion umgehend zu. Sollten Sie per Überweisung bezahlen, so versenden wir das Programm unmittelbar nach Zahlungseingang.

Die Registrierungskarte

Wenn Sie Anwender der Vollversion sind und diese nicht direkt von uns bezogen haben, empfehlen wir Ihnen, die Registrierungskarte auszufüllen und auszudrucken. Wenn Sie es uns zuschicken oder faxen, so werden Sie auf Wunsch über neue Programme und Updates informiert. Nur registrierte Kunden erhalten aktualisierte Programme zu einem günstigeren Preis.

Unsere Anschrift lautet: Uwe Rosenke, Halskestr. 6, D-12167 Berlin.
Oder Email an Kreutzi@aol.com.

Weitere Programme der Spielbox-Reihe

Befehl: Info

Zeigt Ihnen die aktuelle Programmversion, den Copyright-Hinweis, den freien Arbeitsspeicher und die freien System-Ressourcen.

So bestellen Sie die Vollversion:

Sie dürfen unser Programm in der Sharewarefassung bis zu ca. 3 Wochen nach der Installation auf Ihrem Rechner testen. Wenn Ihnen OFFIZIERSSCHAFKOPF gefällt und Sie es länger einsetzen möchten, müssen Sie jedoch die Vollversion bestellen, denn OFFIZIERSSCHAFKOPF ist Shareware und keine Geschenkware.

Sie erhalten dann von uns die aktuelle Vollversion von OFFIZIERSSCHAFKOPF, in der dann auch sämtliche Einschränkungen der Sharewarefassung wegfallen. Dazu erhalten Sie gratis und unverbindlich Informationen über unsere anderen Programme.

Am einfachsten ist es, das Registrierungsformular direkt aus dem Programm heraus auszufüllen und auszudrucken. (Wählen Sie dazu den Befehl "Registrierungsformular" im Menü "Hilfe")

Sollten Sie unter Windows keinen Drucker angemeldet haben, so drucken Sie einfach das Registrierungsformular REGIST.TXT, welches sich sowohl auf Ihrer Programmdiskette als auch in Ihrem Installationsverzeichnis befindet, unter DOS aus.

Das Registrierungsformular ist im gängigen A4-Format gehalten und für die Verwendung eines Fensterumschlags geeignet.

Senden Sie bitte das Registrierformular (bitte nicht per Einschreiben) ausgefüllt und unterschrieben an folgende Adresse: Uwe Rosenke, Halskestr. 6, 12167 Berlin.

Die Registriergebühr in Höhe von **DM 20,00,-** überweisen Sie bitte auf folgendes Konto:
Kontonr. 3048 85-107 bei der Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, Kto.Inh. Uwe Rosenke. Bitte vermerken Sie auf der Überweisung als Verwendungszweck "Offiziersschafkopf" sowie Ihren Namen.
Sie können jedoch die Registrierungsgebühr auch in bar (keine Münzen) oder in Form eines Verrechnungsschecks (Ausland: bitte nur Eurochecks!) Ihrer Bestellung beifügen.

Sollte an Ihrem PC kein Drucker angeschlossen sein, genügt es auch, uns eine formlose Bestellung zu schicken, in der neben Ihrer vollständigen Anschrift auch der Programmtitel und die Zahlungsweise ersichtlich sein muß.

Einschränkungen der Shareware-Version

Die Sharewareversion von Offiziersschafkopf 1.0 ist voll spielfähig. Sie können sich lediglich keinen Tip geben lassen und müssen jedes Spiel zuende spielen. Ferner sind in der Sharewarefassung einige Verzögerungsschleifen eingebaut, die mit steigender Anzahl der Programmstarts zunehmen. Nach einer unseres Erachtens angemessenen Testphase, können Sie das Spiel nicht mehr direkt aus dem Begrüßungsfenster starten. Sie müssen dann zunächst das Registrierformular anwählen.

Die Registrierungskarte

Falls Sie die Vollversion nicht direkt über uns gekauft haben, dann empfehlen wir Ihnen die Registrierungskarte auszufüllen und uns zuzuschicken oder zu faxen.

Wählen Sie dazu den Befehl "Registrierungskarte..." im Menü "Hilfe". Füllen Sie den anschließend erscheinenden Dialog aus und wählen Sie "Drucken", um die Registrierungskarte auszudrucken.

Die Anschrift für Ihre Registrierung lautet:

Uwe Rosenke, Halskestr. 6, D-12167 Berlin, Tel./Fax (030)7952614

Wir bieten registrierten Anwendern folgenden Service:

Informationen über neue und aktualisierte Programme

Günstige Update-Konditionen

Technische Unterstützung

Weitere Programme der Spielbox-Reihe

Haftungsausschluß

Bei der Programmierung von Offiziersschafkopf wurde mit größter Sorgfalt gearbeitet. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Die Autoren übernehmen für Fehler und deren Folgen weder eine Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf eventuelle Fehler sind wir jederzeit dankbar.

Kontakt zu den Autoren

Anschrift:

Uwe Rosenke
Halskestr. 6
12167 Berlin

Tel./Fax: 030/795 26 14
oder 030/451 25 54

Email: Kreutzi@aol.com
Internet: <http://www.home.aol.com/Kreutzi>

Bankverbindung:

Postbank Berlin
BLZ 100 100 10
Kontonummer: 3048 85-107
Kontoinhaber: Uwe Rosenke

Der Preis von Offiziersschafkopf 1.0 beträgt nur DM 20,00.

Und so bestellen Sie die Vollversion

Weitere Programme unserer Spielebox-Reihe



Offizierskat 2.01 ist die Umsetzung des bekannten Bauernskats. Viele Optionen, Sprachausgabe und leichte Bedienbarkeit sind selbstverständlich. Preis der Vollversion: **DM 20,00**



Ration 1.01 ist ein Kartenspiel, dessen Spielregeln ähnlich denen des vom Skatspiel bekannten Ramsch sind. Preis der Vollversion: **DM 20,00**



Siebzehndvier 1.0 ist mit dem amerikanischen Black Jack eng verwandt. Preis der Vollversion: **DM 10,00**



Zocken 1.0 ist eine vollkommen neue Art mit dem Computer zu zocken. Preis der Vollversion: **DM 10,00**



WinChips 1.01 ist eine unkonventionelle Umsetzung von "Vier Gewinnt!". Preis der Vollversion: **DM 10,00**



WinLozzi 1.0 ist wohl eine der schnellsten Arten sein Geld zu verlieren. Preis der Vollversion: **DM 10,00**

Achtung! Wenn Sie alle sechs o. g. Programme bestellen, zahlen Sie nur DM 40,00 !

Jetzt endlich auch für den PC:



Doppelkopf Professionell 1.0 ist eines der spannendsten und abwechslungsreichsten Kartenspiele überhaupt. Zahlreiche Optionen und Spielvarianten sorgen für langanhaltende Unterhaltung. Preis: **DM 30,00**

Anwender die im Besitz eines Druckers sind, verwenden für die Bestellung am besten das Registrierungsformular bzw. die Registrierungskarte oder die Datei REGIST.TXT. Ansonsten reicht auch eine formlose Bestellung.

Alle hier beschriebenen Programme laufen unter Windows 3.1x, WinOS/2 und Windows 9x.

Begrüßungsdialog

Dieses Fenster wird Ihnen automatisch nach dem Start von OFFIZIERSSCHAFKOPF angezeigt. Von hier aus haben Sie die Möglichkeit, das Spiel direkt mit den aktuellen Einstellungen zu starten oder vor dem Spielbeginn die Einstellungen zu ändern. In der Sharewarefassung können Sie von hier aus auch das Registrierungsformular aufrufen.

Die Spieleinstellungen können Sie auch während einer laufenden Partie durch Auswählen des Menüs "Spiel/Einstellungen ..." ändern.

Der Begrüßungsdialog ist in der Vollversion abschaltbar.

Bitte beachten Sie, daß es in der Sharewareversion, nach einer gewissen Anzahl von Programmstarts nicht mehr möglich ist, von hier aus direkt ins Spiel zu gelangen. In diesem Fall wählen Sie bitte den Button "Registrierungsformular".

Siehe auch: [Einschränkungen der Sharewareversion](#)

