

## SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von Tackler - 01.08.2008 12:04

Ich bin gerade dabei, die SpielzÄ¼ge meiner Mannschaft per PowerPoint zu animieren. Da ich aber leider ein ziemlicher Computer-Depp bin und mit so etwas nicht so super umgehen kann, mache ich das eher nach dem "ausprobieren und hoffen, dass es klappt"-Prinzip. Zumal ich noch nicht einmal weiÃŸ, ob PowerPoint auch wirklich das sinnvollste Programm dafÄ¼r ist.

Meine Frage ist nun, ob es nicht vielleicht schon irgendwo ein einfaches Spielzug-Programm gibt (hauptsÄ¤chlich fÄ¼r die Hintermannschaft). Wenn da irgendjemand irgendetwas kennt, wÄ¤re ich sehr dankbar.

---

## Aw: SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von ali g - 01.08.2008 15:41

PowerPoint ist schon ganz gut fÄ¼r sowas.

Ab der Version 2003 gibt es eine Funktion, mit der man Elemente nach Belieben bewegen kann.

Ein anderes Tool ist mir aber nicht bekannt!

---

## Aw: SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von Hetfield - 01.08.2008 15:50

Hmmm....es gibt ne Software. Hab die auch mal benutzt. Mit der kann man sogar den Spielzug wie nen kleinen Film ablaufen lassen und sogar die Gegner in verschiedenen Varianten (gut bis eher bescheiden) reagieren lassen. Die KI von denen war sogar recht gut.

Wie das Programm heiÃt weiÃt ich im Mom leider nicht, ich schau aber mal ob ichs rausfinden kann...

---

## Aw: SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von Tackler - 01.08.2008 16:47

Danke schonmal fÄ¼r die Antworten.

---

## Aw: SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von blackpudding - 01.08.2008 17:13

Evtl. ist das was fÄ¼r dich.

<http://www.gameplanner.co.uk/products.asp?productid=2>

---

## Aw: SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von Hetfield - 01.08.2008 21:36

genau den hab ich auch gemeint! sehr geiles Teil! Kann ich nur empfehlen

---

## Aw: SpielzÄ¼ge Software

Geschrieben von Schwade - 18.08.2008 23:05

---

bei dem preis nicht ganz billig fÃ¼r schÃ¼ler zum rumspielen ='(

=====

## Aw: SpielzÃ¼ge Software

Geschrieben von Schwade - 22.08.2008 17:35

---

kennt jemand evtl. ein Ã¤hnliches freewareprogramm?

=====