

Einsteins DSA Tool

Anleitung und Dokumentation

Michael Prim
dsatool@gmx.de

<http://mprim.homeip.net/einsteins-dsa-tool/>

Version 2.0.1

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Informationen	2
2	Anleitung	3
2.1	Kräutersuche	3
2.2	Nahrungssuche	4
2.3	Pirsch- und Ansitzjagd	5
2.4	Fischen und Fallenstellen	6
2.5	About this Tool	7
3	Linux / Mac / Solaris	8
4	Versionshistory	9

1 Allgemeine Informationen

Bei Einsteins DSA Tool handelt es sich um eine .NET 4.0 Applikation, welche das .NET Framework in der Version 4.0 voraussetzt. Dieses kann gegebenenfalls auf der Homepage von Microsoft heruntergeladen werden. User anderer Betriebssysteme finden im Kapitel 3 Informationen darüber, wie sie das Tool dennoch nutzen können.

Die Grundlegende Intention dieses Tools ist es, die Suche nach Kräutern und Nahrung sowie die Jagd zu beschleunigen und das Nachschlagen in Quellenbüchern für den Spielleiter auf ein Minimum zu reduzieren. Daher berechnet das Tool ständig im Hintergrund die Abhängigkeiten der bestehenden Auswahl neu. Darüber hinaus werden nur Kombinationen anzuzeigen, die nach den Regeln überhaupt möglich sind.

Dieses Tool enthält derzeit keine Gruppen oder Heldenverwaltung. Die eingegebenen Werte werden also nicht gespeichert und man kann auch nicht durch einen Klick zwischen den Einstellungen für verschiedenen Helden wechseln. Standard gemäß werden Änderungen an den Einstellungen für alle Registerkarten übernommen. Wenn jedoch ein Held sich auf die Nahrungssuche, einer sich auf die Suche von Kräutern und ein dritter auf die Jagd spezialisiert hat, so kann durch die entsprechende Option diese Kopplung getrennt werden und alle Helden lassen sich mit einem Tool verwalten. Ansonsten empfiehlt es sich einfach mehrere Instanzen des Programms zu starten, je eine für jeden Helden und dort jeweils vor Beginn des Spielabends kurz die nötigen Einstellungen vorzunehmen.

Anmerkung zur Regelbasis

Die dem Tool zu Grunde liegenden Regeln sind jene aus der Zoo-Botanica-Aventurica. Insbesondere für der Jagd bedeutet dies, dass ein Mammut theoretisch mit einer einzigen gelungenen Probe erlegt werden kann. In meiner eigenen Gruppe findet das Tool daher nur Anwendung bei kleinen (z.B. Hasen) bis mittleren Tieren (z.B. Rotwild). Großwildjagd ist, zumindest bei uns, ein Abenteuer für sich. Letztlich bildet das Tool nur die offiziellen Regeln ab und die Verantwortung liegt wie immer beim Spielleiter.

2 Anleitung

2.1 Kräutersuche

In der oberen Hälfte befinden sich Eingabefelder für die Eigenschaften und Talentwerte des Suchenden. Der Talentwert von Kräuter suchen wird automatisch berechnet.

Die DropDownListen Suchmonat und Speziell haben Auswirkungen auf die möglichen findbaren Pflanzen. Als Beispiel sei hier die Tarnele genannt, welche nur von Ingerimm bis Travia erntbar ist. Wird als Suchmonat also Firun ausgewählt, wird die Tarnele nicht in der Liste der Pflanzen auftauchen. Ähnlich verhält es sich bei Speziell. So hat die Auswahl von "Astral durchzogener Ort" z.B. zur Folge, dass Kairan und Blutblatt in der Liste der möglichen Pflanzen auftauchen. Vorausgesetzt natürlich, dass sie überhaupt in der entsprechenden Region oder Landschaft vorkommen können. Beide DropDownListen können auch noch andere Effekte hervorrufen. So ist die Bestimmung des Roten Drachenschlund während der Blüte im Ingerimm und Rahja deutlich leichter. Die Suchschwierigkeit wird dann bei der entsprechenden Wahl des Monats automatisch angepasst.

Die DropDownListe Region enthält alle Regionen, die in der Zoo-Botanica Aventurica ab Seite 277 aufgeführt sind und in denen mindestens eine Pflanze wächst. Wird eine Region aus der Liste ausgewählt, so werden automatisch in der DropDownListe Landschaft alle möglichen Landschaften dieser Region eingeblendet. Gleichzeitig erscheinen in der DropDownListe Pflanzen alle Pflanzen, die prinzipiell in der Region findbar sind. Wird nun eine Landschaft ausgewählt, werden aus der DropDownListe Pflanzen alle Pflanzen entfernt, die in dieser Landschaft nicht vorkommen.

Die CheckBoxen Geländekunde und Ortskenntnis sollten vom Spielleiter aktiviert werden, wenn der Suchende über die entsprechenden Sonderfertigkeiten verfügt. Die Suchschwierigkeit wird dann automatisch entsprechend angepasst. Die CheckBox für Verdopplung der Suchdauer ist selbsterklärend.

Im Feld Zuschlag wird für alle, die ihre Probe gern selber würfeln, der Zuschlag der aktuell ausgewählten Pflanze angezeigt.

Ein Klick auf “Suche ausgewählte Pflanze” ist nur möglich, wenn Region, Landschaft und Pflanze ausgewählt wurden. Ist dies der Fall, dann wird eine Talentprobe durchgeführt und in der Textbox am unteren Ende das Ergebnis der Probe ausgegeben. Außerdem werden Informationen über die Grundmenge angegeben und sofern die Pflanze irgendwelche Besonderheiten hat auch diese. Ein Klick auf “Allgemeine Pflanzensuche” ist nur möglich, wenn Region und Landschaft ausgewählt wurden. Ist dies der Fall, wird eine Talentprobe durchgeführt und in der Textbox am unteren Ende das Ergebnis der Probe ausgegeben. Sollte es mehrere mögliche Pflanzen geben die der Suchende gefunden haben könnte, so wird hiervon eine zufällig ausgewählt.

2.2 Nahrungssuche

In der oberen Hälfte befinden sich Eingabefelder für die Eigenschaften und Talentwerte des Suchenden. Der Talentwert von Nahrung sammeln wird automatisch berechnet. Sofern der Suchende sich in einer landwirtschaftlich genutzten Gegend befindet, kann mittels Aktivierung der Check-Box Ackerbau statt Wildnisleben, die Berechnung des Talentwerts Nahrung sammeln entsprechend geändert werden.

Die DropDownListe Region enthält alle Regionen, die in der Zoo-Botanica Aventurica ab Seite 277 aufgeführt sind und in denen generell essbare Pflanzen vorkommen können. Wird eine Region aus der Liste ausgewählt, so wird im Feld Zuschlag die Erschwernis für das Sammeln von Nahrung in dieser Region angezeigt.

Die CheckBoxen Geländekunde und Ortskenntnis sollten vom Spielleiter aktiviert werden, wenn der Suchende über die entsprechenden Sonderfertigkeiten verfügt. Der Zuschlag auf die Probe wird dann automatisch entsprechend angepasst. Die CheckBox für Verdopplung der Suchdauer ist selbsterklärend.

Ein Klick auf “Such nach essbaren Pflanzen” ist nur möglich, wenn eine Region ausgewählt wurde. Ist dies der Fall, wird eine Talentprobe durchgeführt und in der Textbox am unteren Ende das Ergebnis der Probe ausgegeben.

2.3 Pirsch- und Ansitzjagd

The screenshot shows the 'Einstains DSA Tool' window with the 'Pirsch- und Ansitzjagd' tab selected. The interface includes a grid of talent input fields (MU, IN, GE, TaW Fährtensuche, TaW Wildnisleben, TaW Tierkunde, TaW Schleichen, TaW Sich Verstecken, TaW Fernkampf) and dropdown menus for Region, Landschaft, and Tier. Checkboxes for Ortskenntnis, Geländekunde, Scharfschütze, and Meisterschütze are also present, along with buttons for Pirschjagd and Ansitzjagd. A large empty text box is at the bottom.

In der oberen Hälfte befinden sich Eingabefelder für die Eigenschaften und Talentwerte. Die Talentwerte von Pirsch- und Ansitzjagd werden automatisch berechnet.

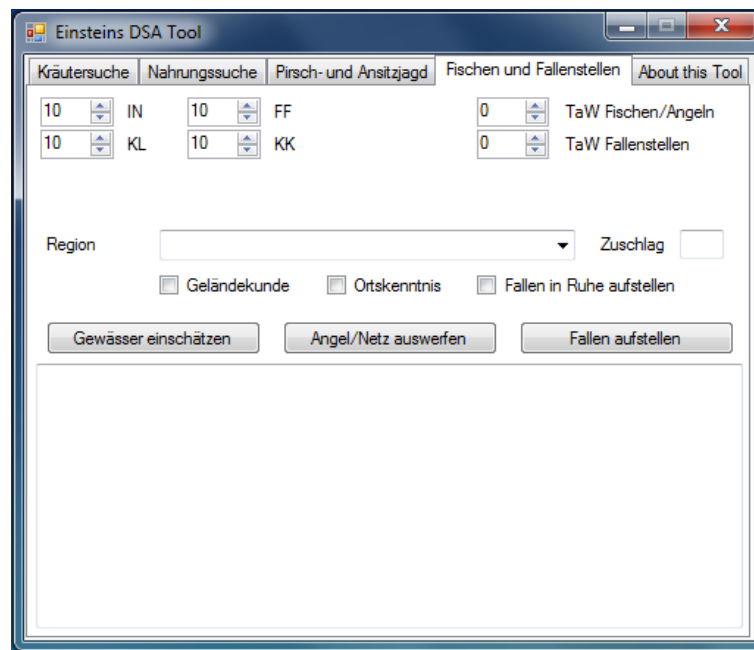
Die DropDownList Region enthält alle Regionen, die in der Zoo-Botanica Aventurica ab Seite 277 aufgeführt sind und in denen mindestens ein Tier gejagt werden kann. Wird eine Region aus der Liste ausgewählt, so werden automatisch in der DropDownList Landschaft alle möglichen Landschaften dieser Region eingeblendet. Gleichzeitig erscheinen in der DropDownList Tiere alle Tiere, die prinzipiell in der Region findbar sind. Wird nun eine Landschaft ausgewählt, werden aus der DropDownList Tiere alle Tiere entfernt, die in dieser Landschaft nicht vorkommen.

Die CheckBoxen Geländekunde und Ortskenntnis sollten vom Spielleiter aktiviert werden, wenn der Jagende über die entsprechenden Sonderfertigkeiten verfügt. Die Jagdschwierigkeit wird dann automatisch entsprechend angepasst. Selbiges gilt für die CheckBoxen Scharfschütze und Meisterschütze.

Im Feld Zuschlag wird für alle, die ihre Probe gern selber würfeln, der Zuschlag des aktuell ausgewählten Tieres angezeigt.

Ein Klick auf "Pirschjagd" oder "Ansitzjagd" ist nur möglich, wenn Region, Landschaft und Tier ausgewählt wurden. Ist dies der Fall, wird eine Talentprobe durchgeführt und in der Textbox am unteren Ende das Ergebnis der Probe ausgegeben. Außerdem werden Informationen über die Jagdbeute angegeben.

2.4 Fischen und Fallenstellen

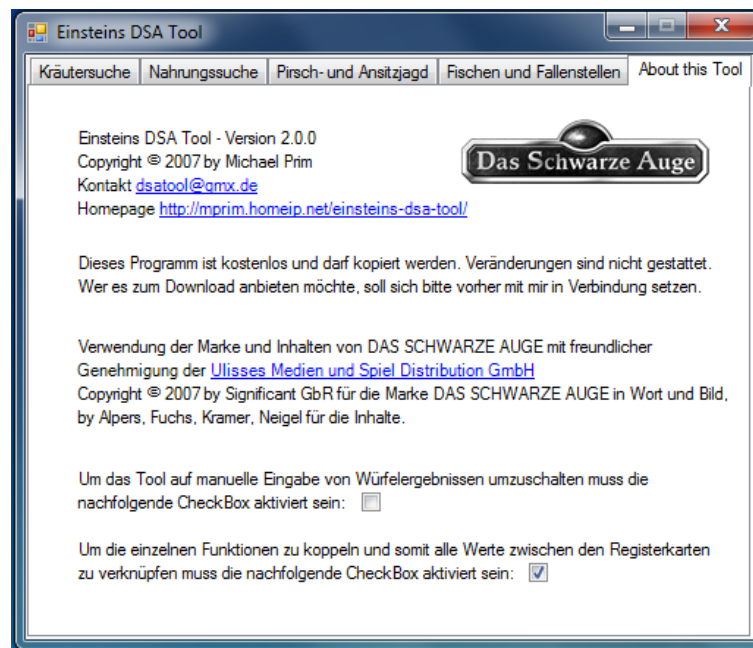


In der oberen Hälfte befinden sich Eingabefelder für die Eigenschaften und Talentwerte. Die Talentwerte Fischen/Angeln und Fallenstellen werden direkt verwendet und nicht über ein Meta-Talent. Die DropDownListe Region enthält alle Regionen, die in der Zoo-Botanica Aventurica ab Seite 277 aufgeführt sind. Wird eine Region aus der Liste ausgewählt, so wird im Feld Zuschlag die Erschwernis je nach generelle Wildverbreitung angezeigt. Dieser Zuschlag gilt somit nur für das Aufstellen von Fallen. Angeln/Fischen ist in jeder Region gleich schwierig.

Die CheckBoxen Geländekunde und Ortskenntnis sollten vom Spielleiter aktiviert werden, wenn der Suchende über die entsprechenden Sonderfertigkeiten verfügt. Der Zuschlag auf die Probe wird dann automatisch entsprechend angepasst. Die CheckBox um die Fallen in Ruhe aufzustellen ist selbsterklärend und erhöht entsprechend den Regeln den effektiven Talentwert in Fallenstellen.

Entsprechend den Regeln sollte eine Probe auf Fischen/Angeln zweigeteilt werden. Zunächst kann mit "Gewässer einschätzen" bestimmt werden ob es Fische gibt, wobei die Entscheidung beim Spielleiter liegt. Anschließend kann gegebenenfalls die Angel bzw. das Netz ausgeworfen werden. Ein Klick auf "Angel/Netz auswerfen" als auch "Fallen aufstellen" ist nur möglich, wenn eine Region ausgewählt wurde. Ist dies der Fall, wird die jeweilige Talentprobe durchgeführt und in der Textbox am unteren Ende das Ergebnis der Probe ausgegeben.

2.5 About this Tool



Diese Registerkarte enthält neben Versions- und Kontaktinformationen den Disclaimer und darüber hinaus eine CheckBox, welche das komplette Tool auf manuelle Eingabe von Würfelergebnissen umschaltet. Wer also eine Gruppe hat, die lieber jede Probe selbst auswürfeln möchte, kann hier den Haken aktivieren und anschließend erscheint bei jeder Probe ein Dialogfeld. Dort müssen dann die gewürfelten Zahlen eingetragen werden und mit OK bestätigt werden. Wird das Dialogfeld geschlossen oder abgebrochen, werden vom Tool geworfene Zufallszahlen für die Talentprobe verwendet.

Weiterhin ist es möglich die standardgemäße Kopplung zwischen den Registerkarten zu trennen. Änderungen an den Eigenschaften unter Kräutersuche werden dann nicht automatisch auch bei der Nahrungssuche und Jagd übernommen. Diese Trennung ist jedoch nur ratsam, wenn man mehrere Helden mit nur einer Instanz des Programms verwalten möchte.

3 Linux / Mac / Solaris

Da es sich bei der Anwendung um eine .NET 3.5 Applikation handelt wird zum Betrieb der .NET 3.5 Framework benötigt. Für Linux, Mac OS X, Solaris gibt es den sogenannten Mono-Framework. Es handelt sich hierbei um ein Open Source Projekt, welches den Funktionsumfang des .NET Framework für andere Plattformen nachbildet.

Unter Ubuntu 10.04 sollte es ausreichen das Paket `libmono-winforms2.0-cli` nachzuinstallieren (ggf. wird damit über die Abhängigkeiten auch Mono selbst installiert) um anschließend das Tool von der Kommandozeile aus mitteln `mono DSATool.exe` zu starten. Die Optik entspricht evt. nicht ganz der gewohnten unter Windows aber die Funktionalität ist voll vorhanden.

Alle weiteren Informationen zum Mono-Framework gibt es unter <http://www.mono-project.com>

4 Versionshistory

Version 2.0.1.13

- Anpassungen wegen der neuen DSA Fanrichtlinien von Ulisses-Spiele

Version 2.0.0.12

- Vollständige Unterstützung für Jagd, Fischen und Fallenstellen implementiert. (Ein Dankeschön gilt den Usern **Asleif**, **h@derlump** und **Los** aus dem Ulisses-Forum fürs Testen und sonstige Kommentare)

Version 2.0.0.11

- 2. Nicht öffentliche BETA

Version 2.0.0.10

- 1. Nicht öffentliche BETA

Version 2.0.0.9

- Funktionalität für Jagd, Fischen und Fallenstellen implementiert
- Ausgabe der Probendauer hinzugefügt

Version 2.0.0.8

- Runden von Ergebnissen geändert (Standardmäßig rundet `Math.Round()` bei gleichem Abstand zur nächsten geraden Zahl hin (z.B. wird 4.5 zu 4, wohingegen 5.5 zu 6 wird).
- Bugfix in der Mengenerrechnung
- GUI für Jagd, Fischen und Fallenstellen implementiert
- Tiere aus einer Region zu Testzwecken implementiert

Version 1.1.2.7

- Kontaktinformationen aktualisiert (hoffentlich das letzte mal)
- Tippfehler korrigiert

Version 1.1.2.6

- Kontaktinformationen aktualisiert
- Anleitung als PDF im Download beigelegt

Version 1.1.1.5

- Bugfix im Zufallszahlengenerator (20 wurde nicht gewürfelt)
- Bugfix bei der Kopplung der TaW (Wildnisleben und Sinnesschärfe waren wegen Tippfehler irrtümlich gekoppelt)
- Automatische Markierung für die Felder bei manueller Eingabe der Würfelergebnisse implementiert

Version 1.1.0.4

- Automatische Markierung aller Felder mit Werten, wenn man sie anklickt oder per TAB-Taste auswählt, implementiert (Danke an den User **cathal** aus dem Ulisses-Forum für technische Hilfestellung)
- Standardgemäße Übernahme aller eingegebenen Werte für alle Registerkarten implementiert

Version 1.0.0.3

- Nahrungssuche in allen Regionen implementiert
- Regionen und zugehörige Landschaften überarbeitet
- Anzeige der Suchschwierigkeit vor der Suche implementiert
- Manuelle Eingabe von Würfelergebnissen implementiert
- Reihenfolge der TabStops überarbeitet

Version 0.9.0.2

- Kräutersuche in allen Regionen implementiert
- Besonderheiten je nach Suchmonat implementiert
- Besonderheiten je nach besonderen äußeren Bedingungen implementiert

Version 0.1.1.1

- Grundlegende Architektur festgelegt
- Kräutersuche in zwei Regionen implementiert zu Testzwecken