

DS Workbench Dokumentation

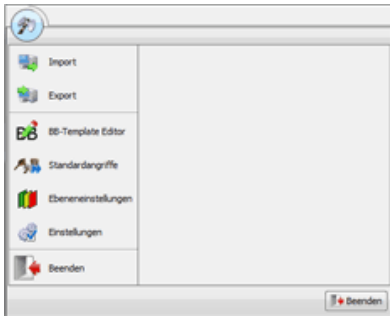


Inhaltsverzeichnis

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Wichtige Grundlagen | 4 |
| Das Anwendungsmenü | 4 |
| Export / Import von Benutzerdaten | 4 |
| Der BB-Code Editor | 5 |
| Standardangriffe | 6 |
| Ebeneneinstellungen | 7 |
| Einstellungen | 7 |
| Login | 8 |
| Spieler/Server | 9 |
| Karten | 11 |
| Angriffe | 12 |
| Netzwerk | 13 |
| Templates | 14 |
| HTML Template erstellen | 14 |
| Sonstiges | 16 |
| Das Hauptmenü | 17 |
| DS Workbench - Mini | 19 |
| Das Hauptfenster | 19 |
| Navigation auf der Karte | 21 |
| Erweiterte Kartenfunktionen | 22 |
| Minimap | 23 |
| Sonstiges | 24 |
| Import von Spielinformationen | 24 |
| Das DS Workbench Userscript | 26 |
| Mausgesten | 28 |
| Truppendichte | 29 |
| Werkzeuge | 30 |
| Kartenwerkzeuge | 30 |
| Das Unterstützungswerkzeug | 32 |
| Erstellen von Fotos der Minimap | 34 |
| Angriffswerkzeuge | 35 |
| Zeichenwerkzeuge | 36 |
| Zeichnungseinstellungen | 37 |
| Erweiterte Werkzeuge | 38 |
| Suche | 38 |
| Uhr | 39 |
| Taktikplaner | 41 |
| Detaillierte Beschreibungen | 41 |
| Dorfauswahl | 42 |
| Truppenfilterung | 44 |
| Eingaben für den Retimer | 45 |
| Laufzeitübersicht | 46 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Auswahlübersicht | 46 |
| A*Star | 48 |
| Entfernungsübersicht | 49 |
| Manueller Angriffsplaner | 50 |
| SOS Analyzer | 50 |
| Rohstoffverteiler | 52 |
| Farmmanager | 53 |
| Ansichten | 56 |
| Befehle | 59 |
| Userscript - Angriffsinformationen | 62 |
| Angriffe als IGMs versenden | 64 |
| Markierungen | 64 |
| Truppenübersicht | 65 |
| Ranglisten | 68 |
| Zeichnungen | 68 |
| Kirchenübersicht | 69 |
| Eroberungen | 70 |
| Notizblock | 71 |
| Gruppenübersicht | 72 |
| Statistiken | 75 |
| Berichtsdatenbank | 77 |
| Shortcuts | 81 |
| Appendix | 85 |
| DS Workbench Dokumentation | 85 |
| DS Workbench Dokumentation | 85 |
| Index | 86 |

Das Anwendungsmenü

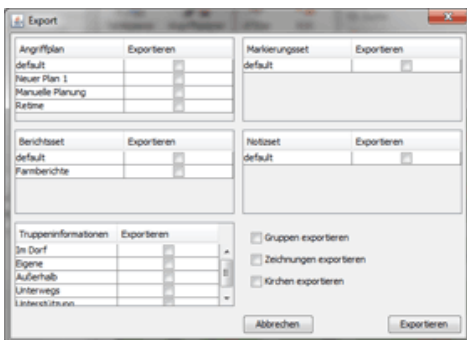


Das Anwendungsmenü erscheint, wenn ihr auf das Axtsymbol in der linken oberen Ecke des Hauptfensters klickt. Von hier aus habt ihr Zugriff auf alle Einstellungen die *DS Workbench* bietet sowie auf die Export- und Import-Funktionen, die es euch erlauben, Daten die ihr mit *DS Workbench* erstellt habt weiterzugeben oder Daten die ihr von anderen Benutzern bekommen habt einzulesen.

Export / Import von Benutzerdaten

DS Workbench bietet eine einfache Möglichkeit, alle Arten von Benutzerdaten weiterzugeben, um sie z.B. Stammeskollegen zur Verfügung zu stellen. So können unter anderem Angriffspläne, Kartenmarkierungen und Zeichnungen auf der Karte weitergegeben werden. Hierfür dienen die *Export* und *Import* Funktionen, die man im Hauptmenü im Hauptfenster oben links findet.


Export von Benutzerdaten



Die Export Funktion ermöglicht es, alle Arten von Benutzerdaten in einer einzelnen Datei zu speichern und weiterzugeben. Hierfür wählt man die Daten aus, die man exportieren möchte und klickt anschließend auf Exportieren. Es öffnet sich ein Dialog, in dem man den Pfad und den Namen der Datei angeben kann, in welche die Daten geschrieben werden. Anschließend kann man diese Datei z.B. per eMail verschicken.

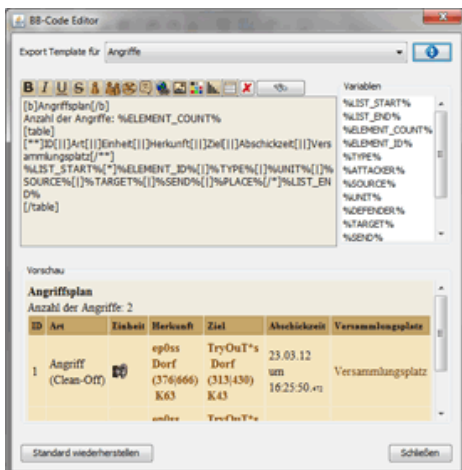
Import von Benutzerdaten

Natürlich gibt es zum Export auch eine passende Import Funktion. Hierbei erhält man im Hauptmenü über das *Untermenü Import...* einen Dialog, in dem man die Datei auswählen kann, die man importieren möchte. Anschließend werden alle Informationen eingelesen und den eigenen Daten hinzugefügt.



Beim Importieren werden, mit Ausnahme von Markierungssets, keine Daten gelöscht oder ersetzt. Exportiert z.B. jemand seinen Angriffsplan 'default' so werden die enthaltenen Angriffe beim Import auch in deinen Angriffsplan 'default' eingefügt. Während des Imports besteht die Möglichkeit, eine Erweiterung anzugeben, die an fast alle importierten Daten (Gruppen, Zeichnungen, Angriffspläne, Markierungen) angehängt wird. Importierst du beispielsweise den Angriffsplan 'default' eines anderen Spielers und gibst als Erweiterung '_Spieler1' an, so werden die importierten Angriffe in einen neuen Angriffsplan mit dem Namen 'default_Spieler1' eingefügt.

Der BB-Code Editor



Der BB-Editor befindet sich im Hauptmenü des Hauptfensters oben links und bietet die Möglichkeit, fast jeden BB-Code Export in *DS Workbench* den eigenen Wünschen anzupassen. Hierfür kann man im oberen Bereich das BB-Template für den gewünschten Typ wählen, etwa den für Angriffe und anschließend dieses Template im unteren Bereich editieren. Oben links befindet sich ein Button mit einem Info-Symbol. Klickt man diesen erscheint eine Liste mit allen verfügbaren Variablen auf der rechten Seite, wie sie im Screenshot zu sehen ist. Für Angriffe sind z.B. der Angreifer (%ATTACKER%), das Ziel (%TARGET%) oder die Abschickzeit (%SEND%) verfügbar.

Ändert man das Template wird die BB-Vorschau im unteren Bereich live aktualisiert. Die Änderungen werden für den nächsten BB-Export wirksam, sobald man den BB-Editor schließt.

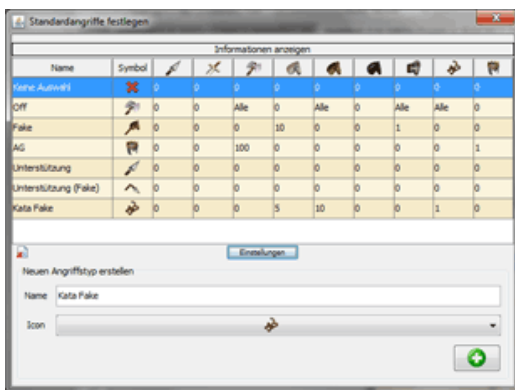
Weitere Erklärungen zu den unzähligen Möglichkeiten erspare ich euch an dieser Stelle. Spielt einfach ein wenig mit dem BB-Editor rum wenn es euch interessiert. Falls ihr einen Fehler macht

könnt ihr jederzeit über den Button "Standard wiederherstellen" das Template auf den Wert zurücksetzen wie er bei der Installation gesetzt war.



Die *Stämme* beschränkt die Anzahl der verwendeten BB-Codes pro Forumsbeitrag, IGM und in den Notizen auf 1000 Elemente. Dies erscheint auf den ersten Blick ziemlich viel, beim Export von Angriffen ist diese Grenze jedoch schon bei etwa 56 Angriffen erreicht. In diesem Fall gibt *DS Workbench* eine Fehlermeldung aus und ihr könnt entscheiden, ob ihr die Menge der exportierten Angriffe reduzieren oder die Daten dennoch exportieren wollt. Solltet ihr öfters auf solche Probleme stoßen könnt ihr im BB-Editor die exportierten Informationen reduzieren um mehr Daten exportieren zu können.

Standardangriffe



Die Einstellung der Standardangriffe dient dazu, Truppenzahlen festzulegen, die bei der Übertragung von Angriffen oder Unterstützungen in den Browser verwendet werden sollen. So kann man, wie in der Tabelle zu sehen, z.B. festlegen, dass eine Off stets aus allen Einheiten vom Typ Axt, LKav, Ramme und Katapult besteht, während ein AG-Angriff 100 Äxte und 1 AG beinhaltet. Unter der Tabelle findet ihr einen Button 'Einstellungen', der es euch erlaubt, eigene Standardangriffe zu definieren, die ihr später euren Angriffen zuweisen könnt. Dabei ist darauf zu achten, dass weder die Namen noch die Icons der vorgegebenen Standardangriffe erneut verwendet werden dürfen.

Die Möglichkeiten, welche Werte in den einzelnen Feldern der Tabelle stehen dürfen, findet ihr, wenn ihr oberhalb der Tabelle auf 'Informationen anzeigen' klickt. Schließt ihr das Fenster, werden die Einstellungen automatisch gespeichert.



Die Übertragung der Truppenanzahl in den Browser ist für *Firefox* und *Opera* möglich. Voraussetzung für die Übertragung der Truppenzahlen ist, dass das Userscript '*dswb.user.js*' das sich im Verzeichnis '*Script*' befindet, in den Browser eingebunden wird. Eine Beschreibung zum Scripts und zur Installation findet ihr [hier](#).

Ebeneneinstellungen



Die Ebeneneinstellungen erlauben euch, das Aussehen der Hauptkarte so zu verändern, wie ihr es wünscht. Dabei können einzelne Anzeigen ein- oder ausgeblendet werden. Wenn ihr mit der Maus über eins der runden Ebenensymbole fahrt, wird euch eine Erklärung zu der Ebene angezeigt. Zieht die Ebene mit gedrückter, linker Maustaste nach links oder rechts, um wie weiter in den Hinter- oder Vordergrund zu verschieben. Dabei gilt, dass Ebenen rechts als erstes gezeichnet werden und somit alles überlagern, Ebenen links werden als letztes gezeichnet.

Eine Besonderheit sind die Ebenen 'Dörfer' und 'Markierungen'. Sie sind miteinander verbunden. Alles was zwischen diesen beiden Ebenen oder links davon liegt, wird **nicht** gezeichnet. Somit könnt ihr einfach Ebenen ausblenden, indem ihr sie links von einer dieser beiden Ebenen positioniert.

Einstellungen

In den folgenden Hilfethemen werden die Einstellungen erklärt, die *DS Workbench* bietet. Diese sind im Hauptmenü links oben zu finden. Wenn Einstellungen geändert werden, so müsst ihr diese Änderungen unbedingt durch *OK* bestätigen. Änderungen, die nicht bestätigt werden, sind zwar in den Einstellungen gesetzt, werden teilweise auch direkt übernommen aber sind für den nächsten Start von *DS Workbench* nicht gespeichert.



Beim allerersten Programmstart tauchen 1-2 Warnungen auf die darauf hinweisen, dass mit den Einstellungen etwas nicht stimmt und *DS Workbench* so nicht funktionieren wird. Wählt dort auf jeden Fall die Option, die Einstellungen zu überprüfen / korrigieren.

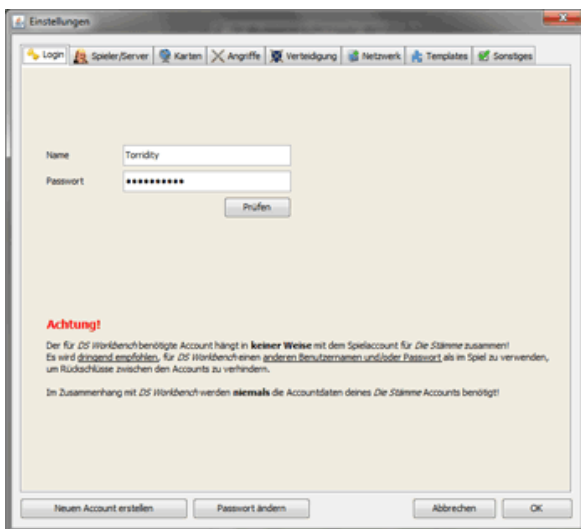
Geht dann in der folgenden Reihenfolge vor:

- Prüft die [Netzwerkeinstellungen](#)
- Prüft die [Logineinstellungen](#) und legt euch einen *DS Workbench Account* an

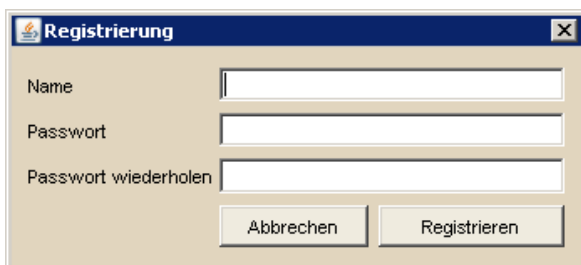
- Prüft die [Spieler-/Servereinstellungen](#)
- Bestätigt die Einstellungen über *OK*

Alle anderen Einstellungen könnt ihr auch vornehmen, wenn *DS Workbench* erstmal korrekt funktioniert.

Login



In den *Logineinstellungen* hat man die Möglichkeit, den Namen und das Passwort seines *DS Workbench* Accounts anzugeben. Voraussetzung für die Erstellung eines Account und den Login sind korrekte [Netzwerkeinstellungen](#). Der Account dient momentan dazu, die Version der Weltkarten eines Benutzers zu verwalten und z.B. Screenshots von Karten auf dem *DS Workbench* Server abzulegen. Die Logineinstellungen müssen im Normalfall nur einmal beim ersten Start von *DS Workbench* vorgenommen werden. Hierzu klickt man den Button "Neuen Account erstellen" an.



In der Accountregistrierung kann man nun einen Accountnamen und ein Accountpasswort angeben. Beides muss *mindestens 3 Zeichen* lang sein. Sofern das der Fall ist, der Accountname noch nicht von jemand anders registriert wurde und die beiden Passwortheingaben übereinstimmen, wird durch einen Klick auf "Registrieren" der Account erstellt.



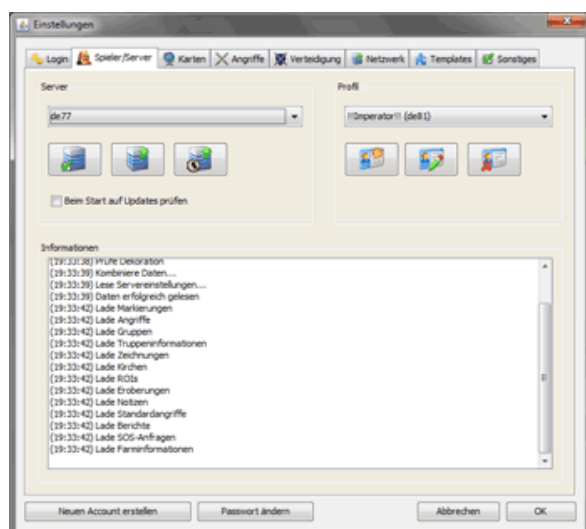
Der Account der für *DS Workbench* erstellt werden muss hat **nichts** mit dem Account im Spiel zu tun! Es wird dringend empfohlen dafür zu sorgen, dass sich der *DS Workbench* Benutzername oder zumindest das Passwort von denen im Spiel verwendeten unterscheiden.

Weiterhin ist es **verboten** extremistische oder in irgendeiner Art und Weise menschenverachtende Benutzernamen zu verwenden, da dieser Name zu einem späteren Zeitpunkt euer Erkennungszeichen und stellenweise für andere Nutzer sichtbar sein wird. Die registrierten Benutzernamen werden regelmäßig geprüft und bei Verstoß gegen diese Regel **kommentarlos gelöscht**.

Wurde die Registrierung erfolgreich abgeschlossen, werden der Benutzername und das Passwort automatisch in die entsprechenden Felder der Logineinstellungen übernommen. Um sicherzustellen, dass die Eingaben korrekt sind und der Benutzer erfolgreich angelegt wurde, *sollte* der Account einmal über den Button "Prüfen" geprüft werden. War dies erfolgreich, wird eine Nachricht darüber informieren. Tritt ein Fehler auf der nicht beseitigt werden kann wendet euch bitte an support@dsworkbench.de

Ebenso solltet ihr euch an die oben genannte Adresse richten, wenn ihr mal euer Accountpasswort vergessen habt. Es wird dann zurückgesetzt und ihr könnt es anschließend über den Button "Passwort ändern" wieder euren Wünschen anpassen.

Spieler-/Servereinstellungen

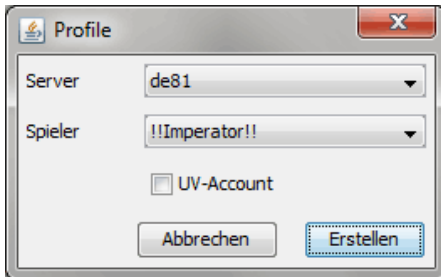


Die *Spieler-/Servereinstellungen* befassen sich mit dem eigentlichen DS Account und den Weltdaten. Beim ersten Programmstart sind auf deinem Rechner noch keine Weltdaten vorhanden, was mit einer entsprechenden Fehlermeldung beim Start bekanntgegeben wird.

Für den Download von Weltdaten sind korrekte [Netzwerkeinstellungen](#) zwingend erforderlich. Um die Daten für einen Server herunterzuladen, wählt man den *Server* in der *Liste der verfügbaren Server*

an und bestätigt seine Wahl durch einen Klick auf *linken Button* darunter. Nun werden, bei korrekten [Login](#)- und [Netzwerkeinstellungen](#) die Weltdaten für den gewählten Server heruntergeladen und eingelesen.

Habt ihr die aktuellen Weltdaten heruntergeladen müsst ihr beim ersten Start noch ein Spielerprofil erstellen, was ihr auf der rechten Seite tun könnt. Über den *linken Button* erstellt ihr über den folgenden Dialog ein neues Profil:



Hier ist der gewählte Server aktiviert und ihr seht eine Liste der Spieler die auf dem Server unterwegs sind. Sucht in der Auswahlliste euren InGame-Namen oder den Namen eines anderen Spielers aus dessen Sicht ihr einmal den Server erleben wollt, zum Beispiel falls ihr DS Workbench mit einer UV nutzen wollt. Für diesen Fall müsst ihr vorher noch die Checkbox 'UV-Account' anwählen.

Über einen Klick auf *Erstellen* wird ein neues Profil erstellt und kann verwendet werden. Ihr könnt für einen Server beliebig viele Profile erstellen. Die Daten wie z.B. Markierungen, Angriffe und einige Einstellungen werden für jedes Profil getrennt gespeichert, können aber zwischen den Profilen [Ex- bzw. Importiert](#) werden.

Mit den anderen beiden Buttons unter der Profilauswahl habt ihr noch die Möglichkeit, Profile zu verändern oder Profile zu löschen. Dabei ist zu beachten, dass mit der Löschung von Profilen alle profilbezogenen Daten verlorengehen!



Die Auswahl des *In-Game Spielers* ist in keiner Weise mit deinem tatsächlichen In-Game Account verbunden. Natürlich sind In-Game Funktionen nur mit dem korrekten Account möglich, da man dafür im Spiel eingeloggt sein muss, aber es spricht absolut nichts dagegen, mit *DS Workbench* die Karte auch mal aus der Perspektive eines beliebigen anderen Spielers zu sehen.

Um an aktuelle Weltdaten zu gelangen gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen kann man aktuelle Daten über einen Klick auf den *mittleren Button* unter der Serverauswahl auf den neusten Stand bringen, zum anderen kann man das Feld *Beim Start auf Updates prüfen* auswählen, wodurch bei jedem Start von *DS Workbench* geprüft wird, ob aktuellere Weltdaten vorhanden sind und falls das der Fall ist werden diese sofort heruntergeladen und eingelesen. Natürlich verlangsamt die zweite Möglichkeit den Start des Programms, aber sie verhindert auch dass man auf alten Daten arbeitet, was in den meisten Fällen wohl wesentlich unangenehmer ist.



Die Weltdaten werden nicht direkt von den DS Servern geladen, sondern vom *DS Workbench* Server. Die beim Benutzer vorhandene Version der Weltdaten wird

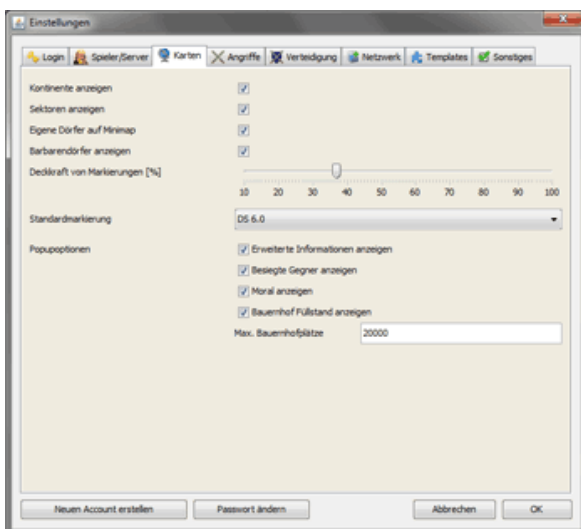
für jeden Server und jeden *DS Workbench* Account gespeichert und vor jedem Update überprüft. Da die Daten zentral aktualisiert werden bringt es nichts, sich mehrere *DS Workbench* Accounts anzulegen um an aktuellere Daten zu kommen, da jeder Benutzer der seine Daten aktuell hält dieselbe Version der Daten hat. Sollte es einmal Probleme beim Download vom *DS Workbench* Server geben, besteht die Möglichkeit, die Daten direkt von den DS Servern herunterzuladen. Diese Möglichkeit sollte allerdings sparsam und nur im Notfall eingesetzt werden!

Sollte ein Update trotz korrekter [Login](#)- und [Netzwerkeinstellungen](#) nicht möglich sein, wende dich bitte an support@dsworkbench.de

Das Update der Weltdaten auf den *DS Workbench* Server wird jeden Tag um Mitternacht durchgeführt, demnach entsprechen die Datenversionen auch diesem Zeitpunkt.

Sollte man einmal doch aktuellere Weltdaten benötigen, so befindet sich unter der Serverauswahl noch ein weiterer Button mit dem *Die Stämme Logo*. Klickt ihr auf diesen Button, so werden die aktuellen Weltdaten direkt vom DS Server heruntergeladen.

Karteneinstellungen



Die *Karteneinstellungen* enthalten alle Einstellungen die für die Darstellung von und auf der Hauptkarte und der Minimap verantwortlich sind. Die Einstellungen haben die folgenden Funktionen:

Kontinente anzeigen

Das Kontinentraster auf der Hauptkarte und der Minimap anzeigen / verbergen

Sektoren anzeigen

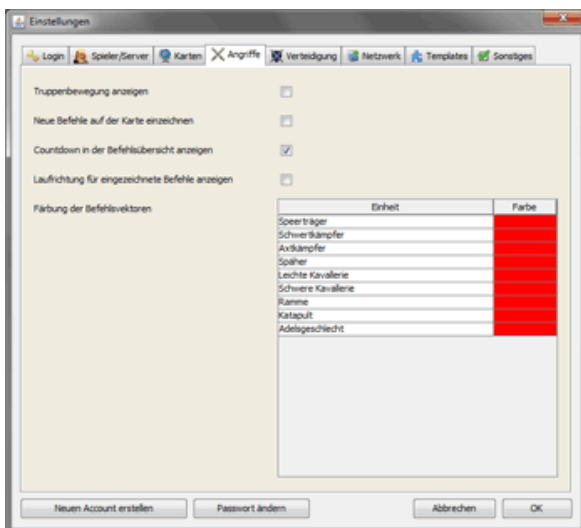
Das Sektorenraster auf der Hauptkarte anzeigen / verbergen

Eigene Dörfer auf Minimap

Die Dörfer des aktuell gewählten In-Game Spielers auf der Minimap gelb markieren

| | |
|-----------------------------------|---|
| <i>Barbarendörfer anzeigen</i> | Barbarendörfer werden auf der Hauptkarte und der Minimap gezeichnet / nicht gezeichnet |
| <i>Deckkraft von Markierungen</i> | Erlaubt es, die Deckkraft von Markierungen festzulegen, wenn man in den Ebeneneinstellungen die Ebene 'Markierungen' über der Ebene 'Dörfer' positioniert hat |
| <i>Standardmarkierung</i> | Gibt an, welche Farbe die Markierungspunkte der Dörfer haben, wenn keine eigene Markierung zu einem Dorf vorliegt |
| <i>Popuptionen</i> | Die Popuptionen dienen dazu, das Informationspopup, welches auf der Hauptkarte erscheint sobald man den Mauszeiger über einem Dorf positioniert, mit entsprechend mehr oder weniger Informationen zu versehen. Der Werte "Max. Bauernhofplätze" gibt dabei an, ab welcher Truppenanzahl der Bauernhof als "voll" gekennzeichnet wird. |

Angriffseinstellungen



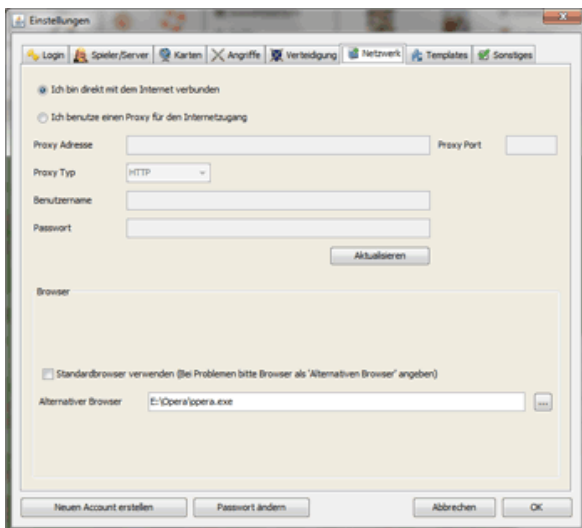
In den Angriffseinstellungen kann man die Darstellung von Angriffen konfigurieren. Angriffe können auf der Hauptkarte als Linien (Vektoren) zwischen Start- und Zieldorf eingezeichnet werden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, über die Aktivierung der Option "Angriffsbewegung anzeigen" die Truppenart und ihre derzeitige Position zwischen Start und Ziel auf der Hauptkarte darzustellen. Natürlich unter der Voraussetzung, dass sie zu der für den Angriff eingestellten Abschickzeit wirklich losgeschickt wurden.

Ob ein Angriff eingezeichnet wird oder nicht, kann für jeden Angriff einzeln in der [Befehlsübersicht](#) festgelegt werden. Wenn man einen neuen Angriff mit Hilfe eines der [Angriffswerkzeuge](#) erstellt, so wird dieser standardmäßig nicht auf der Karte eingezeichnet. Will man, dass neu erstellte Angriffe automatisch eingezeichnet werden, so muss man die Option "Angriffsvektoren für neue Angriffe einzeichnen" aktivieren.

Standardmäßig wird in der [Befehlsübersicht](#) eine Spalte angezeigt, welche die verbleibende Zeit bis zu einem Befehl als Countdown anzeigt. Unter Umständen kann dieses Feature jedoch zu starken Performanceproblemen führen. Daher könnt ihr die Spalte für den Countdown entweder in der [Befehlsübersicht](#) ausblenden oder hier direkt deaktivieren, falls ihr negative Effekte bemerken solltet. Eine weitere Option ist die Anzeige der Laufrichtung für Befehlsvektoren. Hier werden statt einfachen Linien zusätzlich Pfeile bei Befehlen auf der Hauptkarte eingezeichnet. Auch hier gilt jedoch, dass dieses Feature sehr performancelastig ist. Daher sollte es im Normalfall deaktiviert bleiben.

Letzendlich gibt es noch die Möglichkeit die Befehlsvektoren, der langsamsten beteiligten Einheit entsprechend, in unterschiedlichen Farben darzustellen. Dies dient der besseren Unterscheidung auf der Hauptkarte.

Netzwerkeinstellungen



Die Proxyeinstellungen sollten für die meisten Benutzer uninteressant sein. Jeder Haushalt, der sich über einen handelsüblichen Internetprovider ins Internet einwählt, gilt als direkt mit dem Internet verbunden, unabhängig vom Netzwerkaufbau, z.B. ob ein Router verwendet wird.

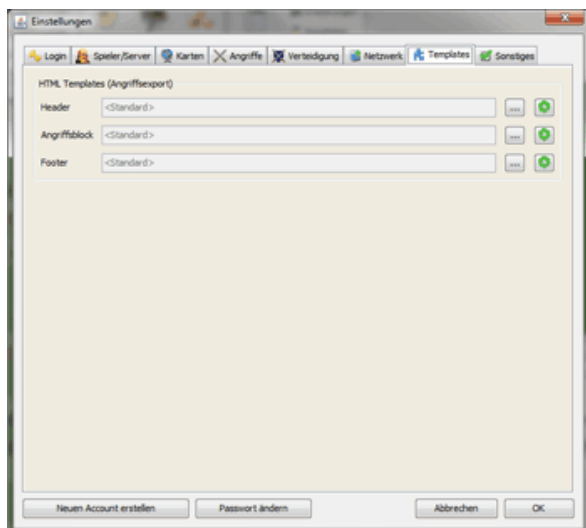
Die Proxyeinstellungen sind lediglich für Nutzer relevant, die über einen Proxyserver mit dem Internet verbunden sind. Dies ist im Normalfall nur in Firmennetzwerken oder in einigen Hausgemeinschaften der Fall. Die notwendigen Einträge sollten dann allerdings bekannt sein. Falls nicht kontaktiert bitte euren Netzwerkadministrator oder -verantwortlichen.

Wird ein Proxy verwendet, so ist nach dem eintragen der Einstellungen unbedingt der Button "Aktualisieren" zu betätigen. Sind die Einstellungen einmal erfolgreich gesetzt und gespeichert worden, müssen sie bei einem Neustart von *DS Workbench* nicht noch einmal aktualisiert oder geändert werden.

Im unteren Bereich kann der Browser eingestellt werden, der zum Öffnen von URLs, z.B. für InGame Aktionen oder das Betrachten von Spielerakten, verwendet wird. Hier kann man wählen, ob man den Standardbrowser des Systems verwenden möchte oder einen anderen, beliebigen Browser. Dazu muss

man den Pfad angeben, unter dem die ausführbare Datei des Browsers liegt. Diese Einstellung kann weiterhin verwendet werden, sofern die Durchführung von InGame-Aktionen mit eingestelltem Standardbrowser nicht funktioniert.

Templateeinstellungen



Diese Einstellungen sind eher für fortgeschrittene *DS Workbench* Benutzer gedacht. Hier könnt ihr konfigurieren, wie *DS Workbench* Angriffe als HTML-Datei exportiert. Im oberen Bereich könnt ihr die Template-Dateien einstellen, die für den HTML-Export von Angriffsplänen verwendet werden. Aufgrund der Komplexität der Templates wird darauf in [diesem getrennten Bereich](#) eingegangen. Die grünen Buttons auf der rechten Seite dienen dazu, für die einzelnen Blöcke wieder die Standardtemplates zu verwenden.

Exporttemplate für Angriffe erstellen

Mittels Templates kann man das Aussehen der als HTML exportierte Angriffsübersichten anpassen. In dem Ordner '*templates*' im *DS Workbench* Verzeichnis findet ihr die Standardtemplates die euch als Beispiel für die Erstellung eigener Templates dienen sollen. Diese drei Dateien werden später von der *DS Workbench* zusammengefügt als eine zusammenhängende HTML Datei exportiert und müssen daher, wenn man sie aneinanderhängt, validen HTML Code ergeben.

Der Header ist dabei der Kopfbereich des exportierten HTML Dokuments in dem allgemeine Informationen wie z.B. Server oder Spieler enthalten sein können.

Der Angriffsblock taucht später im fertigen Dokument einmal für jeden Angriff auf. Er enthält die Angriffsdetails wie Abschickzeit oder angegriffener Spieler.

Der Footer ist der abschließende Teil des Dokumentes. Er schließt Tags die im Header geöffnet wurden, um das HTML Dokument zu vervollständigen, kann aber zusätzliche Informationen enthalten, die auch für den Header verfügbar sind. Im folgenden werden die verfügbaren Variablen für die einzelnen Blöcke erklärt:

Header und Footer

| | |
|-----------------|--|
| \$CREATOR | Der in den Einstellungen ausgewählte Spieler/Ersteller des Angriffsplans |
| \$SERVER | ServerID z.b. de50 |
| \$PLANNAME | Name des exportierten Angriffsplans |
| \$ATTACK_COUNT | Anzahl der exportierten Angriffe |
| \$VERSION | DS Workbench Version |
| \$CREATION_DATE | Datum und Uhrzeit des Exports |

Angriffsblock

| | |
|---|--|
| \$TYPE | Der Angriffstyp (wird durch das entsprechende Angriffsicon für AG, Off, Fake, Unterstützung ersetzt) |
| \$UNIT | Die Einheit (wird durch das Einheitenicon ersetzt) |
| \$SOURCE_PLAYER_NAME | Name des Angreifers |
| \$SOURCE_PLAYER_LINK | Linkadresse zum Gastzugang des angreifenden Spielers im http://... Format |
| \$SOURCE_ALLY_NAME | Stammesname des angreifenden Stammes |
| \$SOURCE_ALLY_TAG | Stammeskürzel des angreifenden Stammes |
| \$SOURCE_ALLY_LINK | Linkadresse zum Gastzugang des angreifenden Stammes im http://... Format |
| \$SOURCE_VILLAGE_NAME | Name des angreifenden Dorfes im Format NAME (XXX YYY) K45 bzw. NAME (CON:SEC:SUB) K45 |
| \$SOURCE_VILLAGE_COORD | Koordinaten des angreifenden Dorfes im Format (XXX YYY) bzw. (CON:SEC:SUB) |
| \$TARGET_PLAYER_NAME | Name des Angegriffenen |
| \$TARGET_PLAYER_LINK | Linkadresse zum Gastzugang des angegriffenen Spielers im http://... Format |
| \$TARGET_ALLY_NAME | Stammesname des angegriffenen Stammes |
| \$TARGET_ALLY_TAG | Stammeskürzel des angegriffenen Stammes |
| \$TARGET_ALLY_LINK | Linkadresse zum Gastzugang des angegriffenen Stammes im http://... Format |
| \$TARGET_VILLAGE_NAME | Name des angegriffenen Dorfes im Format NAME (XXX YYY) K45 bzw. NAME (CON:SEC:SUB) K45 |
| \$TARGET_VILLAGE_COORD | Koordinaten des angegriffenen Dorfes im Format (XXX YYY) bzw. (CON:SEC:SUB) |
| \$SEND_TIME | Abschickzeit des Angriffs |
| \$ARRIVE_TIME | Ankunftszeit des Angriffs |
| \$PLACE | Linkadresse zum Versammlungsplatz im http://... Format |
| Sonstige Felder (für Scripte und Formatierung im Standardtemplate verwendet) | |
| \$ID | Fortlaufende Nummer der exportierten Angriffe, die für das Einklapp-Script zwingend benötigt wird |

\$DIV_CLASS

Für die Formatierung eines Angriffsblocks notwendig. Über die zwei Klassen "odd_div" und "even_div" werden im Standard-CSS wechselnde Färbungen für zusammenliegende Angriffsblöcke erzielt, die einer besseren Erkennbarkeit dient.

Somit solltet ihr alles wissen was ihr für die Erstellung eines eigenen Export-Templates benötigt. Schaut euch einfach das Standard-Template an um zu sehen, wie welche Variablen verwendet werden können. Viel Spaß bei der Erstellung eigener Templates!

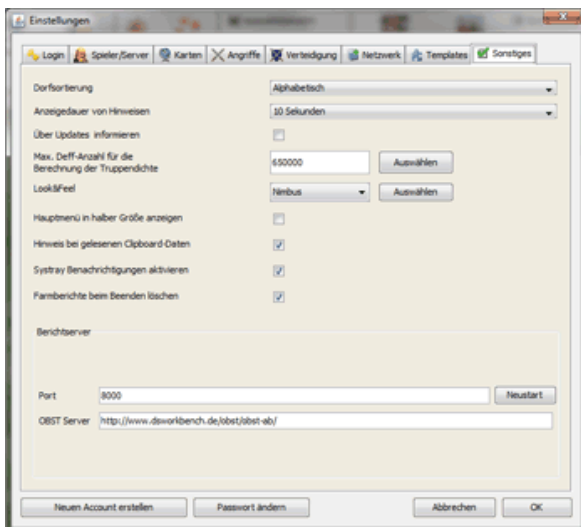
CSS

Die Standard-CSS Datei findet ihr unter der Adresse <http://www.dsworbench.de/DSWorkbench/export/attack.css> und kann nach belieben ergänzt oder verändert werden.



Solltet ihr ein Template erstellt haben, welches ihr der Community zur Verfügung stellen wollt, oder wollt ihr existierende Templates von anderen Benutzern herunterladen und verwenden, so schaut doch einfach mal im *DS Workbench* Forum vorbei (<http://www.dsworbench.de/forum/index.php>).

Sonstige Einstellungen



Einstellungen die in keine andere Kategorie passen tauchen unter *Sonstiges* auf. Die erste Einstellung regelt die Art der Dorfsortierung. Dieser Wert gilt für alle Elemente in *DS Workbench*, die in irgendeiner Weise Dörfer enthalten, z.B. Tabellen oder Listen. Die Standardsortierung ist Alphabetisch, alternativ kann man nach Dorfkoordinaten sortieren lassen, wobei bei gleicher X-Koordinate nach Y-Koordinaten sortiert wird.

Weiterhin kann man die Anzeigedauer von Hinweisen einstellen. Hinweise werden in DS Workbench als animierte Popups über der Taskleiste angezeigt. Zur Zeit werden sie aber nur bei Benachrichtigungen über Programmupdates oder bei gewünschten Benachrichtigungen über [bevorstehenden Abschickzeitpunkte](#) von *Angriffen* verwendet. Die Option "Über Update informieren" aktiviert oder deaktiviert den eben erwähnten Hinweis bei Verfügbarkeit einer neuen Version von *DS Workbench*.

Weiterhin ist es möglich, die maximale Deff-Anzahl für die Berechnung der [Truppendichte](#) einzustellen. Diese Darstellung ist nur verfügbar, wenn Truppeninformationen [importiert](#) wurden. Über "Auswählen" kann man die Verteidigung wählen, die als maximaler bzw. optimaler Wert angenommen werden soll. Ebenso kann man das Look&Feel wählen, in dem sich *DS Workbench* präsentieren soll. Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, die ihr je nach Vorliebe wählen könnt. Ändert ihr das Look&Feel ist ein Neustart von *DS Workbench* notwendig um die Änderung wirksam werden zu lassen.

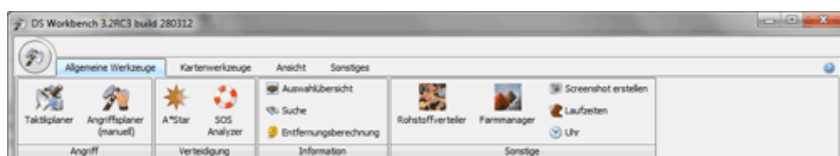
Die folgenden vier Optionen sollten selbsterklärend sein und beziehen sich auf die Darstellung des Hauptfensters, das Verhalten beim Einlesen von Daten aus der Zwischenablage und den Umgang mit Farmberichten.

Der untere Bereich befasst sich mit Einstellungen zum integrierten Berichtserver. Dieser erlaubt es Firefox Nutzern, Berichte über einen Tastendruck an *DS Workbench* zu senden. Da hierfür Funktionen des gut bekannten OBST Servers verwendet werden, kann man empfangene Berichte anschließend an so einen OBST Server weiterleiten lassen, damit man die Berichte dort auch vorliegen hat. Die Einstellungen können im Normalfall so belassen werden wie sie sind. Welches Userscript wie installiert und eingerichtet werden muss könnt ihr auf der [Hilfeseite für DS Workbench Scripte](#) nachlesen.

Das Hauptmenü

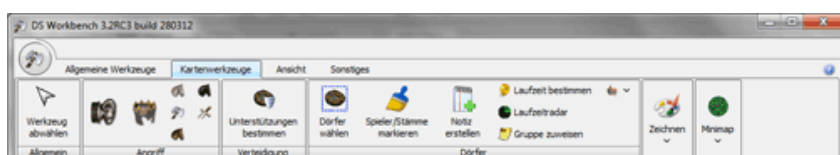
Das Hauptmenü bietet alle Funktionen die *DS Workbench* zur Verfügung stellt kompakt und einfach zugänglich direkt im Hauptfenster. Grundsätzliche Funktionen wie die Einstellungen sind hinter dem runden Button oben links verborgen. Andere Funktionen sind in verschiedene Kategorien eingeteilt. Dabei ist für jedes Element ein Tooltip verfügbar, der im Detail erklärt wofür der jeweilige Eintrag gut ist und was man zu erwarten hat. Wenn das Hauptmenü zu groß ist der kann es per Doppelklick auf eine Kategorie ("Allgemeine Werkzeuge" usw) minimieren und es erscheint nun noch bei einem Klick auf eine Kategorie. Will man es wieder dauerhaft anzeigen muss man lediglich wieder einen Doppelklick ausführen. Im Folgenden Werden die einzelnen Kategorien gezeigt und grob erklärt. Alles andere findet ihr wie gesagt in den Tooltips.

Allgemeine Werkzeuge



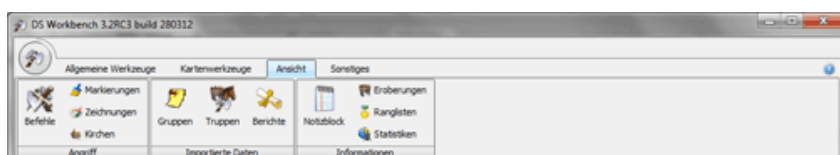
Hier findet ihr alle möglichen Werkzeuge die *DS Workbench* bietet. Sie beinhalten in den meisten Fällen selbst komplexe Funktionen und sind auf separaten Hilfeseiten genauer erklärt.

Kartenwerkzeuge



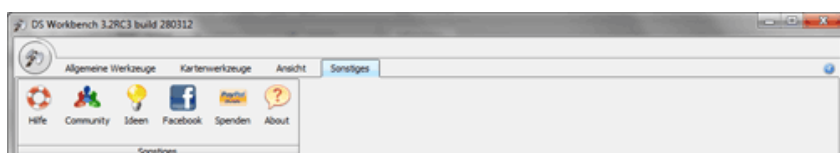
Die Kartenwerkzeuge bieten Funktionen die auf die Hauptkarte oder die Minimap angewendet werden können. Unter Windows verändert sich bei der Werkzeugwahl der Mauszeiger und die gewählte Aktion kann auf der Hauptkarte durchgeführt werden. So können z.B. Angriffe manuell erstellt werden oder es kann auf die Hauptkarte gezeichnet werden. Die Funktionen für die Minimap umfassen dagegen den Zoom bzw. das Erstellen von Screenshots von Bereichen der Minimap.

Ansicht



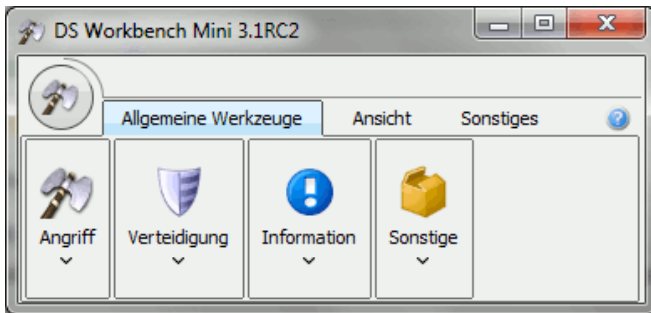
Dieser Bereich umfasst den Zugriff zu allen Ansichten. Eine Ansicht ist ein separates Fenster welches Informationen über Daten bietet die man mit *DS Workbench* erstellen oder verwalten kann, wie z.B. Angriffe, Notizen oder Ranglisten. Eine genaue Erklärung der einzelnen Ansichten findet man in eigenen Hilfethemen.

Sonstiges



Hier findet man sonstige Informationen, die in den meisten Fällen mit einer Webseite verbunden sind, die bei einem Klick auf den jeweiligen Eintrag im Browser geöffnet wird.

DS Workbench - Mini



Seit Version 3.1 gibt es eine Mini Version von *DS Workbench*. Bei dieser abgespeckten Version wird keine Karte angezeigt und alle Kartenfeatures sind deaktiviert oder unsichtbar. *DS Workbench Mini* soll dazu dienen, geplanten Angriffe o.ä. abzuschicken, ohne die Systemressourcen durch ein laufendes, komplettes *DS Workbench* unnötig zu belasten. Die Mini Version kann unter Windows, sofern man den Installer verwendet und Shortcuts auf dem Desktop erzeugt hat, über einen entsprechenden Shortcut gestartet werden. Alternativ gibt es im *DS Workbench* Installationsverzeichnis eine Datei *DSWorkbench-Mini.exe* die dasselbe bewirkt.

Linux und MacOS Benutzer finden im Installationsverzeichnis eine Datei *dsworkbench-mini.sh*, welche die Mini Version startet.

Das Hauptfenster

Das Hauptfenster ist der Ausgangspunkt für alle Aktionen die ihr mit *DS Workbench* durchführen werdet. Hier findet ihr die Hauptkarte, eine Minimap oder darunter Direkteinstellungen, mit denen ihr z.B. das Aussehen der Karte verändern oder erweiterte Informationen ein- und ausblenden könnt. Unterhalb der Minimap befindet sich ein Menü, in dem einige Einstellungen direkt vorgenommen werden können, die sich auf die Darstellung der Karte auswirken. Die einzelnen Untermenüs werden im Folgenden erklärt.

Navigation

Hier findet man die Elemente, die der Navigation auf der Hauptkarte dienen. Es kann eine bestimmte Position zentriert, Bildschirmweise gescrollt oder gezoomt werden. Optional kann man das aktuell zentrierte Dorf im Spiel zentriert anzeigen lassen.

Allgemeine Informationen

In diesem Bereich findet man zum einen Informationen über den aktuell gewählten Spieler und Server und das momentan aktive Spielerdorf, zum anderen findet man Informationen über den Onlinestatus und das momentan gewählte Werkzeug.

Weiterhin sind in dieser Aufgabengruppe Funktionen zum Zentrieren des momentan gewählten Spielerdorfes im Spiel enthalten oder zum Erstellen eines Fotos der Hauptkarte. Für diese Fotos kann man weiterhin entscheiden, ob sie auf der lokalen Festplatte gespeichert oder Online gestellt werden sollen. Stellt man sie Online, so wird die aktuelle Kartenansicht auf den *DS Workbench* Server hochgeladen und ist über eine eindeutige ID im Browser aufrufbar.

Als letztes könnt ihr an dieser Stelle den [Import von Spielinformationen](#) aus der Zwischenablage an- und ausschalten. Dies kann sinnvoll sein um die Belastung des Rechners durch die permanente Suche in der Zwischenablage zu reduzieren oder Konflikte mit anderen Programmen die ebenfalls auf die Zwischenablage zugreifen zu vermeiden.

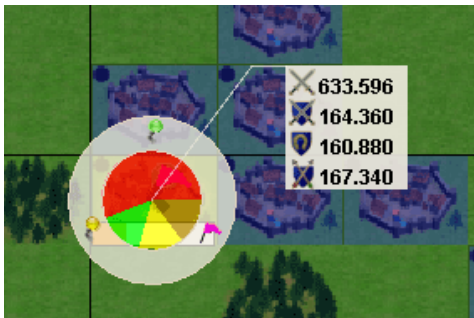


Für Online gestellt Fotos existiert eine *Größengrenzung auf 200 KB*.
Bekommt du eine Fehlermeldung, dass das hochzuladende Bild zu groß ist, versuche entweder das *DS Workbench* Fenster zu verkleinern, ein anderes *Grafikpaket* im Untermenü **Kartenanzeige** zu wählen ('Minimap' sollte in jedem Fall funktionieren) oder den *Zoomfaktor zu verändern*.

Kartenanzeige

Die darin enthaltenen Funktionen dienen der Modifikation der Kartendarstellung. Hier kann man das verwendete Grafikpaket direkt auswählen oder das Kartenpopup, welches erscheint wenn man mit der Maus über ein Dorf auf der Karte fährt, (de-)aktivieren.

Weiterhin könnt ihr über das Feld *MouseOver Infos anzeigen* entscheiden, ob ihr erweiterte Anzeigen zu dem Dorf erhalten wollt, über dem ihr euch gerade mit der Maus befindet. Diese Informationen schauen wie folgt aus:



Ihr seht zum einen Notizsymbole, die normalerweise der Reihe nach oberhalb des Dorfes gezeichnet sind, um das Dorf kreisen. Dies erleichtert bei der Verwendung vieler Notizen die Erkennbarkeit einzelner Symbole. Das Diagramm in der Mitte zeigt den Kampfwert der Truppen im Dorf. Rot steht dabei für den Kampfwert in der Offensive, Grün für die Defensive, Gelb stellt die Defensive gegen Kavallerie dar und Orange die Defensivkraft gegen Bogeneinheiten. Da es sich im Diagramm um prozentuale Anteile handelt und daher auch bei sehr kleinen Truppenzahlen 100% gefüllt werden, ist neben dem Diagramm noch eine Legende eingeblendet, welche die tatsächliche Kampfkraft in den einzelnen Kategorien widerspiegelt. Unterhalb der Einstellung für die *MouseOver Infos* findet ihr die Option *Unterstützungen einbeziehen*. Diese dient dazu, bei den MouseOver Infos oder bei der Anzeige der [Truppendichte](#) die unterstützenden Truppen im jeweiligen Dorf einzubeziehen oder

auszuklammern. Die Option *Spielerdörfer hervorheben* bewirkt, dass wenn man auf der Hauptkarte mit der Maus über das Dorf eines Spielers fährt, alle Dörfer dieses Spielers im sichtbaren Kartenausschnitt markiert werden. Dadurch kann man schnell Rückschlüsse über die Verbreitung des Spielers ziehen.

Die Option *Lineal anzeigen* de-/aktiviert das Koordinatenlineal am linken und oberen Kartenrand, welches erlaubt, schnell die Koordinaten eines Dorfes zu bestimmen, da die Koordinaten des Dorfes unter dem Mauszeiger in x- und y-Richtung hervorgehoben werden.

Weiterhin enthält diese Aufgabengruppe die Einstellung des Laufzeitradars, das über das [entsprechende Werkzeug](#) auf ein Dorf gesetzt werden kann, um Dörfer in der Reichweite des angegebenen Radius zu finden.

Zuletzt bietet dieser Bereich die Möglichkeit, die Reihenfolge der gezeichneten Ebenen zu bestimmen:

ROIs

An dieser Stellen können sogenannte *Regions of Interest* (ROIs) erstellt und verwaltet werden. Eine ROI ist genaugenommen eine Koordinate auf der Karte, die von besonderem Interesse ist. Über das grüne Plus kann man eine ROI hinzufügen und ihr einen Namen geben. Wählt man sie anschließend in der Liste an, springt *DS Workbench* an diese Stelle auf der Karte. ROIs löschen funktioniert über das rote Kreuz in diesem Bereich.

Navigation auf der Karte

Der zentrale Punkt von *DS Workbench* sind sowohl die Hauptkarte, als auch die Minimap. Um auf beiden zu navigieren gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die hier erläutert werden. In machen Fällen ist eventuell gar keine Navigation notwendig, da das *Zoomen* der Hauptkarte bereits den notwendigen Überblick schafft. Dies kann entweder über einen der beiden Buttons im Bereich *Navigation*, auf der rechten Seite des Hauptfensters, oder über eine Drehung am Mausrad geschehen.

Navigation auf der Hauptkarte

Um auf der Hauptkarte zu navigieren habt ihr vier Möglichkeiten:

1. *Verwendung der Pfeiltasten* - Jeder Betätigung der Pfeil- oder auch Richtungstasten bewegt die Karte um zwei Felder in die entsprechende Richtung.
2. *Scrollen mit der Maus* - Diese Möglichkeit des scrollens ist aktiviert, wenn [kein Kartenwerkzeug](#) ausgewählt ist. Um zu scrollen drückt ihr mit der linken Maustaste irgendwo auf die Karte, lasst die Maustaste gedrückt und zieht die Maus in die entgegengesetzte Richtung als die, in die ihr scrollen wollt.
3. *Über die Navigationsbuttons* - Auf der rechten Seite des Hauptfensters im Bereich *Navigation* befinden sich 8 Navigationsbuttons. Jeder dieser Buttons bewegt die Hauptkarte um einen kompletten Bildschirm in die entsprechende Richtung. Weiterhin bietet dieser Bereich noch eine

Direkteingabe von Koordinaten, zu denen die Karte, nach Betätigung des *Aktualisieren* Buttons mit dem grünen Symbol, springt.

4. Über die Minimap

Navigation auf der Minimap

Ist kein Werkzeug ausgewählt, bringt ein Klick mit der linken Maustaste auf die Minimap die Hauptkarte dazu, zu dem Punkt zu springen, der auf der Minimap angeklickt wurde. Die letzte Möglichkeit ist das [Werkzeug](#), mit dem man den sichtbaren Ausschnitt der Minimap bewegen kann.

Erweiterte Kartenfunktionen

Neben den Standardfunktionen gibt es noch weitere Möglichkeiten, direkt mit der Karte zu interagieren. Diese Möglichkeiten werden im Folgenden vorgestellt.

Kurzzeitige Werkzeugdeaktivierung

Wer kennt das nicht? Man will die Karte scrollen hat aber ein Werkzeug (z.B. das Werkzeug zur Entfernungsmessung) ausgewählt, was das Scrollen nicht oder nicht direkt erlaubt. Anstatt umständlich das Werkzeug abzuwählen um anschließend scrollen zu können besteht die Möglichkeit, bei **gedrückter Leertaste** eine *Deaktivierung des gewählten Werkzeugs* zu veranlassen. Solange die Leertaste gedrückt ist verhält sich *DS Workbench* so, als wenn kein Werkzeug ausgewählt wäre und man kann ohne Probleme auf der Karte scrollen.

Auswahl mehrerer Dörfer

Bisher war es so, dass sich Aktionen lediglich auf ein einzelnes Dorf bezogen haben. Nun ist es möglich, **mit gedrückter Shift Taste** mehrer Dörfer direkt auf der Karte zu einer Auswahl hinzuzufügen. Dazu klickt man Dörfer einfach mit *gedrückter Shift Taste und der linken Maustaste* an. Ausgewählte Dörfer werden mit einem *gelben Punkt in der rechten oberen Ecke* gekennzeichnet. Ist ein Dorf bereits ausgewählt wird die Auswahl bei erneutem Klick entfernt. Klickt man auf ein Kartenfeld auf dem sich kein Dorf befindet, wird die komplette Auswahl entfernt. Anwendung findet dieses Feature beim nächsten Punkt "*Dorfmenü*".

Zoomen der Minimap

Da man vielleicht nicht immer an der kompletten Minimap interessiert ist und manchmal evtl. nur einen Kontinent sehen möchte gibt es die Möglichkeit, nur einen bestimmten Bereich der Minimap anzuzeigen. Hierfür wird das [Zoomwerkzeug](#) für die Minimap verwendet. Wählt dieses aus und zieht mit gedrückter linker Maustaste ein Quadrat auf der Minimap auf, welches ihr vergrößert dargestellt haben möchtet. Sobald ihr die Maustaste loslasst wird nur der markierte Ausschnitt der Minimap angezeigt. Die normale Funktion des [Zoomwerkzeugs](#) vergrößert anschließend auch nur diesen Ausschnitt.

Wollt ihr wieder auf die komplette Minimap umschalten, so zieht einfach wieder mit gedrückter linker Maustaste ein Auswahlquadrat auf. Die Größe spielt dabei keine Rolle. Lasst ihr die Maustaste los wechselt die Minimap wieder zu ihrer kompletten Ansicht.

Dorfmenü

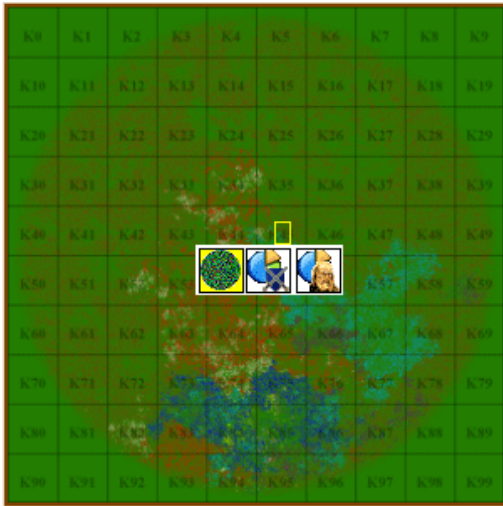
Das Dorfmenü bietet die Möglichkeit, Aktionen die sich auf eins oder mehrere Dörfer beziehen, direkt auf der Karte aufzurufen. Das Dorfmenü wird wie das [Werkzeugmenü](#) über einen Klick auf die Karte mit der rechten oder mittleren Maustaste aufgerufen. Das erscheinende Menü ist in mehrere Kategorien eingeteilt. In den ersten beiden Untermenüs ('Spieler' und 'Stamm') können Aktionen ausgewählt werden, die sich auf einen kompletten Spieler oder den kompletten Stamm beziehen. Die letzten beiden Untermenüs beziehen sich auf das aktuelle Dorf bzw. auf alle markierten Dörfer, für die es die folgenden Auswahlmöglichkeiten gibt:

| | |
|--------------------------------|--|
| Koordinaten in Zwischenablage | Kopiert die Dorfkoordinaten in die Zwischenablage. Das Format ist dabei so gewählt, dass man die Koordinaten direkt per Strg + V im Spiel in den Versammlungsplatz oder auf der Karte einfügen kann. |
| BB-Code in Zwischenablage | Kopiert den BB-Code des Dorfes in die Zwischenablage |
| Zentrieren | Zentriert das Dorf in DS Workbench |
| In Taktikplaner (Herkunft) | Fügt das Dorf in den Taktikplaner als Herkunft ein |
| In Taktikplaner (Ziel) | Fügt das Dorf in den Taktikplaner als Ziel ein |
| Notiz erstellen | Erstellt eine neue Notiz für das Dorf |
| Der gewählten Notiz hinzufügen | Fügt das Dorf der aktuell gewählten Notiz im Notizblock ein |
| Im Spiel zentrieren | Zentriert das Dorf auf der Karte im Spiel |

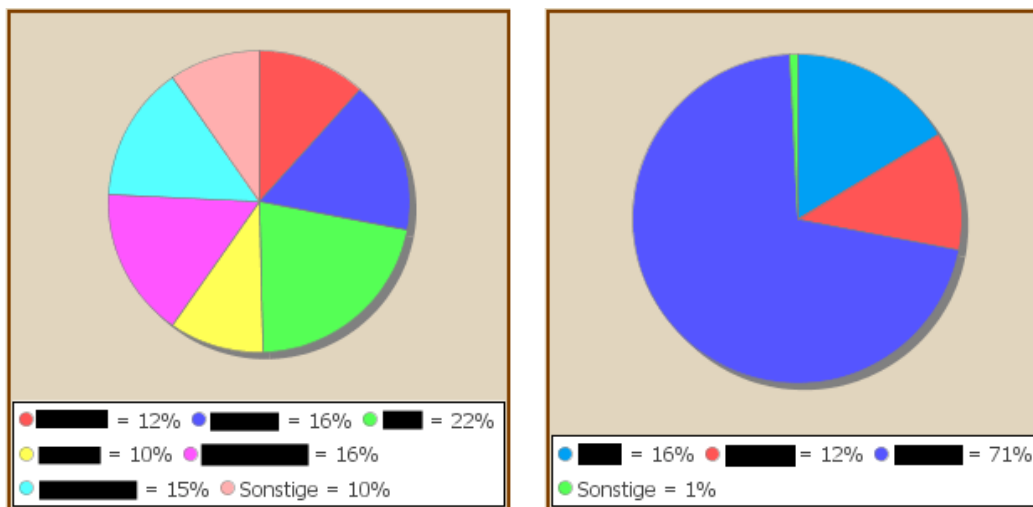
Die oben genannten Möglichkeiten beziehen sich dabei auf das Dorf, für welches man das Dorfmenü geöffnet hat, also ein einzelnes Dorf. Zusätzlich enthält das Dorfmenü fast alle Funktionen noch einmal im unteren Bereich, der sich auf alle ausgewählten Dörfer bezieht. So kann man z.B. für mehrere Dörfer eine Notiz erstellen oder gleich mehrere Dörfer in den Angriffsplaner einfügen.

Die Minimap

Im rechten, oberen Bereich des Hauptfensters findet man die Minimap, die im Normalfall die Dorfverteilung der kompletten Welt inklusive aller Markierungen darstellt, was wiefolgt aussehen könnte:



Befindet man sich mit der Maus über der Minimap und drückt die rechte Maustaste, so erscheint ein Menü mit dem man zwei weitere Ansichten auswählen kann. Dabei zeigt die erste Ansicht die Besitzverhältnisse aller Stämme im momentan sichtbaren Kartenausschnitt der Hauptkarte, die zweite Darstellung zeigt die Besitzverhältnisse der sich im Kartenausschnitt befindlichen Spieler. Beide Ansichten könnten aussehen wie es nachfolgende zu sehen ist:



Import von Spielinformationen

Das Problem, was ein externes Tool wie *DS Workbench* im Vergleich zu Scripten immer haben wird, ist seine Entfernung zum eigentlichen Spiel und somit das Fehlen von wichtigen, spielrelevanten Daten, sogenannten InGame Daten. In *DS Workbench* wird dieser Nachteil durch die Möglichkeit, Daten aus dem Spiel über die Zwischenablage in das Tool zu importieren, ein wenig aufgehoben. Da dieser Datenabgleich aus regeltechnischen Gründen manuell erledigt werden muss, wurde versucht, dies so einfach wie möglich zu halten.

Importiert werden können sowohl Truppeninformationen, also auch vorhandene Gruppen und die ihnen zugewiesenen Dörfer. Da diese Informationen nur für Premium Account Benutzer verfügbar

sind, ist das *Vorhandensein eines PA* für den Import zwingend erforderlich. Weiterhin muss während des Imports *DS Workbench* gestartet sein und der Server, auf dem ihr im Spiel angemeldet seid, muss dem Server entsprechen, der in *DS Workbench* ausgewählt ist.

Import von InGame Truppeninformationen (PA)

Um die Information, welche Truppenzahlen in welchem eurer Dörfer vorhanden ist, nach *DS Workbench* zu übertragen, klickt ihr im Spiel auf *Übersichten* und anschließend auf *Truppen*, um in die Truppenübersicht zu wechseln. Nun wählt ihr, der Einfachheit halber, bei *Gruppen* das Feld *[alle]* an, um die Informationen aller eurer Dörfer auf Einmal zu übertragen. Natürlich könnt ihr auch nur die Truppeninformationen aus einzelnen Gruppen übertragen, das bleibt euch freigestellt.

Achtet auch darauf, dass als *Filter* der Standardwert *alle* eingestellt ist, wo für jedes Dorf die Werte *eigene, im Dorf, auswärts* und *unterwegs* angezeigt werden.

Nun drückt ihr **Strg + A**, um die komplette Seite zu markieren. Anschließend kopiert ihr per **Strg + C** die komplette Markierung in die Zwischenablage.

DS Workbench überprüft automatisch in regelmäßigen Abständen den Inhalt der Zwischenablage und wird die Daten spätestens nach einigen Sekunden von dort einlesen. Wenn das Einlesen erfolgreich war, tauchen die Truppeninformationen in der [Truppenübersicht](#) auf.

Weiterhin ist es möglich, als Filter *Unterstützungen* zu wählen und diese Informationen, wie eben beschrieben, zu kopieren. Daraufhin werden auch diese Daten von *DS Workbench* eingelesen und können im Programm verwendet werden.



Falls ihr sowohl die Truppenübersicht als auch Unterstützungen importiert solltet ihr immer darauf achten, **zuerst** die Truppenübersicht und **danach** die Unterstützungen zu importieren, niemals nur die Unterstützungen! Grund dafür ist, dass in beiden Übersichten ähnliche Informationen enthalten sind, aus dem Import der Übersichten jedoch keine 'Truppen im Dorf' oder 'Truppen außerhalb' errechnet werden.



Seid ihr in der Situation, dass ihr mehr als 1000 Dörfer besitzt, werdet ihr auf eine Beschränkung von *Die Stämme* treffen, da dort nur max. 1000 Dörfer bei der Auswahl der Gruppe *[alle]* angezeigt werden. In diesem Fall müsst ihr den Truppenimport einfach für jede der Seiten nacheinander durchführen. Mit 1001 Dörfern wäre das für zwei Seiten das Vorgehen, wie es oben beschrieben ist.

Import von Kampfberichten

Neben der Möglichkeit, Truppen über die entsprechende Übersicht zu importieren, kann man Truppeninformationen aus Berichten nach *DS Workbench* übertragen. Wie bei den bisherigen Übersichten muss auch bei Berichten lediglich die Seite die den Bericht zeigt mit **Strg + A** markiert

und per **Strg** + **C** kopiert werden. Der eingelesene Bericht wird automatisch in das momentan geöffnete *Berichtsset* in der *Berichtdatenbank* eingetragen.

Für Firefox Benutzer gibt es darüber hinaus noch die alternative Möglichkeit, Berichte über ein spezielles Userscript per Tastendruck einzulesen. Mehr zu diesem Thema [findest du hier](#).



Informationen aus Kampfberichten können von den tatsächlichen Truppeninformationen eines Dorfes stark abweichen. Bestehende (eigene) Truppeninformationen werden von den Informationen aus einem Bericht überschrieben! Verluste im Bericht werden diese direkt verrechnet und erst dann einem Dorf zugewiesen.

Import von InGame Gruppen

Der Import von Gruppen funktioniert genauso wie der Import von Truppeninformationen. Wechselt hierfür einfach in die *Gruppenübersicht*, wählt dort als Gruppen wieder *[alle]* aus und kopiert die Seite per **Strg** + **A** und anschließend **Strg** + **C** in die Zwischenablage. Nach kurzer Zeit wird im *DS Workbench* Fenster ein Popup erscheinen, in dem euch das Programm informiert, welche Gruppen und wieviele Dörfer in jeder der Gruppen gefunden wurden. Klickt ihr nun auf *Übernehmen*, werden diese Informationen in *DS Workbench* eingefügt.

Import der Stammesdiplomatie

Um die Diplomatie des Stammes zu importieren, wechselt man im Spiel einfach auf die Diplomatienseite in der Stammesübersicht, markiert die Seite per **STRG**+**A** und kopiert sie per **STRG**+**C** in die Zwischenablage. Anschließend können die Daten per **STRG**+**V** in die [Markierungsübersicht](#) eingefügt werden, woraufhin alle diplomatischen Beziehungen als Markierungen erstellt werden.



Solltet ihr im Spiel eine Gruppe umbenennen, so taucht sowohl ihr alter als auch ihr neuer Name in *DS Workbench* auf, da beim Import keine Gruppen automatisch gelöscht werden. Dies könnt ihr nach dem Import in den *entsprechenden Einstellungen* manuell selbst durchführen.



Beim Import von Gruppen gibt es die Beschränkung, dass in keinem Gruppennamen ein Semikolon (;) vorkommen darf, da der Import sonst fehlschlägt. Weiterhin ist ein Import aus dem *Internet Explorer*, aufgrund seiner Art der Seitenformatierung, technisch nicht möglich.

Das DS Workbench Userscript

Seit Version 3.1 werden die beiden verfügbaren DS Workbench Userscripte in der DS-Script Datenbank gehostet. Das erste Script dient dazu, die Truppen von [Standardangriffen](#), sowie Transporte inklusive der zu transportierenden Rohstoffmenge in den Browser zu übertragen, wie es vom [Rohstoffverteiler](#) benötigt wird. Weiterhin bietet es die Möglichkeit, Dörfer in Gruppen die man über *DS Workbench* in der [Gruppenübersicht](#) erstellt hat im Spiel in Gruppen zu ordnen. Weitere Informationen dazu findet ihr direkt in der Hilfe zur [Gruppenübersicht](#).

Um das Script herunterzuladen geht bitte auf die Seite der *DS Script Datenbank* (<http://scripts.die-staemme.de/>) und installiert von dort das Script ***DS Workbench Userscript***.

Installation unter Firefox

Um das Script unter Firefox zu verwenden wird die Erweiterung *Greasemonkey* benötigt. Einen entsprechenden Download findet man einfach über Google. Anschließend klickt man den Link in der Script-Datenbank. Es sollte sich ein Fenster öffnen, in dem über die Installation des Scripts informiert wird. Die Installation bestätigt man abschließend über den Button *Installieren*. Im Anschluss sollte das Script, bei aktiviertem Greasemonkey, verfügbar sein.

Installation unter Opera

Um das Script in Opera einzufügen muss man, sofern noch nicht geschehen, in den Opera-Einstellungen das Verzeichnis festlegen, in dem nach Userscripten gesucht werden soll. Diese Einstellung findet man unter *Extras -> Einstellungen -> Inhalte* und dort hinter dem Button *JavaScript-Optionen*. Es öffnet sich ein Fenster wo man im unteren Bereich das Verzeichnis für *User-JavaScript-Dateien* festlegen kann. Ist dies erledigt lädt man das *DS Workbench Userscript* einfach in dieses Verzeichnis herunter, woraufhin das Script verfügbar ist.



Weiterführende Informationen darüber, was Userscripte sind und wie sie bei den jeweiligen Browsern installiert werden, findet ihr auch im Die Stämme Forum unter *Spielerprojekte -> Scripte & Tools*.

Berichte per Tastendruck an DS Workbench senden

Neben dem eigenen Userscript unterstützt DS Workbench noch ein weiteres Script welches erlaubt, Berichte aus dem Spiel per Tastendruck an *DS Workbench* zu senden. Als Script wird dafür ***DSsendReportsToOBST*** benötigt, welches für Firefox User verfügbar ist und wie gewohnt aus der DS Script-Datenbank installiert werden kann. Im Anschluss muss man es so konfigurieren, dass es Berichte an *DS Workbench* sendet.







Tragt hierfür in den Scripteinstellungen als URL folgendes ein:

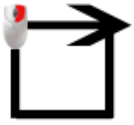
`http://localhost:8000/`

Die Zahl hinter dem Doppelpunkt richtet sich danach, was ihr in den DS Workbench Einstellungen unter [Sonstiges](#) als Port eingetragen habt. Als Benutzername und Passwort könnt ihr, sofern ihr keinen DS OBST Server verwendet, irgendwas eintragen. Solltet ihr einen OBST Server verwenden wollen, zu dem DS Workbench die eingelesenen Berichte weiterleitet, dann müssen dort ein korrekter OBST Benutzername und -passwort eingetragen werden.

Mausgesten

Wer mit dem Webbrowser *Opera* arbeitet oder im *Firefox* ein entsprechendes Plugin installiert hat, dem sind vermutlich die dort verfügbaren Mausgesten ein Begriff. Für alle anderen zur Erklärung dienen Mausgesten dazu, einfache Aktionen über Bewegungen mit der Maus auszuführen, ohne auf eine bestimmte Stelle wie z.B. einen Button klicken zu müssen. Seit Version 2.2 enthält auch *DS Workbench* einige dieser Mausgesten, um eine einfachere Bedienung zu ermöglichen. Ausgelöst werden Mausgesten indem man über einem Fenster/Dialog die rechte Maustaste drückt, sie gedrückt hält und dann eine der folgenden Bewegungen mit der Maus vollführt. Hat man die Geste beendet lässt man die rechte Maustaste los und die entsprechende Aktion wird automatisch ausgeführt. Unterstützte Gesten sind die folgenden:

| Geste | Funktion |
|---|--|
|  | Zurück/Vorherige Seite/Vorheriger Plan |
|  | Vor/Nächste Seite/Nächster Plan |
|  | Ausgewählte Daten als Klartext exportieren |
|  | Ausgewählte Daten als BB-Code exportieren |
|  | In den Hintergrund |
|  | Schließen |



Gewählten Plan umbenennen

Die Mausgesten sind für die folgenden Ansichten und Werkzeuge aktiviert:

- Angriffsübersicht
- Angriffsplaner
- Notizblock
- Markierungsübersicht
- Truppenübersicht
- Formenübersicht
- Eroberungsübersicht
- Gruppenübersicht
- Berichtsdatenbank

Je nach Ansicht können einzelne Mausgesten verfügbar oder nicht verfügbar sein bzw. eine leicht unterschiedliche Bedeutungen haben. So ist zum Beispiel der Export in Klartext/BB-Code für den Angriffsplaner nicht verfügbar und die Geste zum Vor- bzw. Zurückwechseln schaltet zwischen Herkunft, Ziel und Einstellungen um, während beispielsweise in der Angriffsübersicht über diese Gesten durch Angriffspläne geschaltet werden kann und der Export natürlich aktiviert ist. Probiert einfach ein wenig mit den Mausgesten rum, vielleicht kommt ihr ja auf den Geschmack und sie helfen euch weiter.

Truppendichte

Die Truppendichte ist ein Feature, welches lediglich auf der Karte erscheint. Im Großen und Ganzen soll sie dazu dienen, auf einen Blick zu erkennen, wie die Truppenverteilung in den eigenen Dörfern ist. Interessant ist diese Information z.B. wenn man prüfen will, welche Frontdörfer über ausreichend Def verfügen und wo noch zusätzlicher Bedarf besteht oder aber um herauszufinden, welche Dörfer abseits der Front noch Truppen zur Verfügung haben.

Voraussetzung für die Anzeige der Truppendichte sind [importierte Truppeninformationen](#). Ein Beispiel für die angezeigt Truppendichte könnte so aussehen:



Man erkennt hier die Truppenverteilung in den jeweiligen Dörfern. Je weiter der Balken gefüllt und je grüner seine Färbung ist, desto mehr Truppen stehen im Dorf. Blaue Anteile im Balken zeigen an, dass Def von außerhalb im Dorf steht und wie groß der Anteil im Verhältnis zur Gesamtdef im Dorf

ist. Die Einstellung, was als optimale Truppendichte gewertet werden soll, findet man in den [Einstellungen](#). Im gezeigten Beispiel sollte man bei den orange markierten Dörfern ggf. mit zusätzlichen Truppen nachbessern, sofern es sich um eine Front handeln würde.

Da die Anzeige der Truppendichte recht aufwändig und evtl. nicht für jeden interessant ist, kann man diese jederzeit deaktivieren. Hierfür muss man im [Applikationsmenü](#) in den [Ebeneneinstellungen](#) die Ebene 'Truppendichte' ganz nach rechts verschieben.

Kartenwerkzeuge

Diese Werkzeuge dienen dazu, Aktionen auf der Hauptkarte auszuführen. Jedes dieser Werkzeuge wird durch einen eigenen Mauszeiger gekennzeichnet. Für Plattformen, auf denen das Wechseln des Mauszeigers nur eingeschränkt funktioniert, findet man das momentan verwendete Werkzeug bei den *Spieler-/Serverinformationen* auf der rechten Seite des *DS Workbench* Hauptfensters.



Kartenwerkzeuge sind über das Werkzeugmenü auswählbar. Dieses erreicht man, indem man mit der mittleren oder der rechten Maustaste auf ein freies Feld der Hauptkarte klickt. Klickt man auf ein Dorf erscheint stattdessen das [Dorfmenü](#). Werkzeuge die Aktionen auf der Minimap durchführen sind ebenso im Werkzeugmenü auszuwählen, allerdings ist ihre Funktion erst verfügbar, sobald der Mauszeiger über der Minimap positioniert ist.

Werkzeuge für die Hauptkarte



Dieses Werkzeug dient dem Messen der Entfernung und der Laufzeiten zwischen zwei Dörfern. Mit gewähltem Werkzeug positioniert man die Maus über einem Ursprungsdorf und zieht den Cursor bei gedrückter Maustaste zum Zieldorf. Die Laufzeiten werden direkt im *Kartenpopup* angezeigt.



Das Markierungswerkzeug dient dazu, Spieler und/oder Stämme auf der Hauptkarte, sowie auf der Minimap, zu markieren. Hierfür wählt man das Werkzeug aus und klickt ein Dorf auf der Hauptkarte an. Es erscheint ein Fenster, in dem man den Besitzer des Dorfes und/oder seinen Stamm auswählen und mit separaten Farben markieren kann. Eine Übersicht aller [Markierungen](#) findet man im *Hauptmenü* im Untermenü *Ansicht*.



Dieses Werkzeug entspricht der Zuweisung von Gruppen im Spiel. Um nicht für alle Dörfer manuell Gruppen erstellen zu müssen, bietet *DS Workbench* die Möglichkeit, die Daten direkt aus dem Spiel zu [importieren](#).

Eigene, vom Spiel unabhängige, Gruppen können direkt in der [Gruppenübersicht](#) hinzugefügt und entfernt werden.



Das Unterstützungswerkzeug dient dazu, für einzelne Dörfer die maximal mögliche Unterstützung zu einem einstellbaren Zeitpunkt zu bestimmen. Dazu werden vorher [importierte Truppeninformationen](#) verwendet. ([mehr...](#))



Das Auswahlwerkzeug bietet die Möglichkeit, ein Auswahlrechteck über der Hauptkarte aufzuziehen und die Dörfer in diesem Rechteck auszuwählen. Ausgewählte Dörfer werden mit einem gelben Punkt gekennzeichnet und können per *Copy&Paste* (*STRG+C*, *STRG+V*) an verschiedene Stellen übertragen werden. Zudem werden alle momentan ausgewählten Dörfer in die Auswahlübersicht übertragen, von wo aus sie ebenfalls per *Copy&Paste* an andere Stellen weitergegeben werden können. Die aktuelle Auswahl wird, sobald man das Werkzeug erneut benutzt, gelöscht. Um mehrere Gebiete auszuwählen muss man eine neue Auswahl mit gedrückter Shift-Taste durchführen, woraufhin die ausgewählten Dörfer der bisherigen Auswahl hinzugefügt werden.



Das Radarwerkzeug zeigt die Reichweite der verschiedenen Einheiten für eine einstellbare Laufzeit an. Dabei ist zu beachten, dass nur Dörfer in der angegebenen Zeit erreicht werden, die der Radius mindestens in ihrer Mitte schneidet. Klickt man mit diesem Werkzeug ein Dorf an, so werden die Radien dauerhaft, ausgehend von diesem Dorf angezeigt. Ein erneuter Klick auf das Dorf oder ein anderes Dorf löscht bzw. versetzt sie Radien entsprechend.

Die verwendete Zeit kann im [Hauptfenster](#) im Bereich *Kartenanzeige* verändert werden und ist standardmäßig auf eine Stunde festgelegt.



Dieses Werkzeug dient dazu, eine Truppenbewegung im Spiel zu veranlassen. Als Herkunft der Bewegung wird das momentan aktive, eigene Dorf, was man im Hauptfenster auf der rechten Seite in den *Spieler-/Servereinstellungen* wählen kann, verwendet. Mit gewähltem Werkzeug klickt man nun auf der Karte **doppelt** auf das Zieldorf der Truppenbewegung. Nun wird im Standardbrowser des Systems, in dem auch DS gespielt werden sollte, eine neue Seite mit dem Versammlungsplatz des Herkunftsdorfes und eingetragenen Zieldorf geöffnet.

Achtung: Voraussetzung für die Nutzung dieses Werkzeugs ist es, dass der Standardbrowser geöffnet und man im Spiel angemeldet ist.



Dieses Werkzeug dient, ähnlich dem vorhergehenden Werkzeug, der Veranlassung einer Rohstoffbewegung im Spiel. Die Anwendung und die Voraussetzungen für dieses Werkzeug sind dieselben wie bei der Truppenbewegung, das Ergebnis ist ein geöffneter Marktplatz des Herkunftsdorfes mit eingetragenen Koordinaten des Zieldorfes.



Mit diesem Werkzeug ist es möglich, für ein Dorf das Vorhandensein einer Kirche mit einem bestimmten Radius zu simulieren. Daher gibt es 3 verschiedene Versionen dieses Werkzeugs, eins für jede Kirchenstufe. Das Werkzeug ist lediglich auf Kirchenwelten aktiviert. Wurde es ausgewählt klickt man auf der Hauptkarte das Dorf an, in welches man

eine Kirche setzen will. Der Radius wird anschließend sofort angezeigt, sofern Kirchenradien laut den [Ebeneneinstellungen](#) eingezeichnet werden.

Einen Überblick über alle erstellten Kirchen erhält man in der [Kirchenübersicht](#).



Mit diesem Werkzeug können erstellte Kirchen direkt über die Hauptkarte per Klick auf das entsprechende Dorf gelöscht werden.



Mit diesem Werkzeug kann eine neue Notiz für das Dorf erstellt werden, das man bei gewähltem Werkzeug anklickt.

Werkzeuge für die Minimap



Mit diesem Werkzeug kann man den in der Hauptkarte angezeigten Ausschnitt der Minimap frei verschieben. Dafür klickt man mit gewähltem Werkzeug auf die Minimap und zieht den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste in die Richtung in die man den Ausschnitt verschieben möchte.



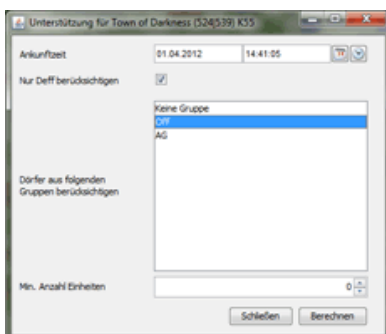
Das Zoom Werkzeug vergrößert einen Ausschnitt von 300x300 Dörfern der Minimap und zeigt ihn in einem separaten Fenster an. Hierfür muss man lediglich die Maus mit diesem Werkzeug über die Minimap führen. Das Zentrum des vergrößerten Ausschnittes bildet die Position des Mauszeigers auf der Minimap.



Dieses Werkzeug erlaubt es, einen Ausschnitt der Weltkarte bzw. die komplette Weltkarte als Bild auf der Festplatte abzuspeichern. ([mehr...](#))

Das Werkzeug ist ein zweites Mal separat im Hauptfenster im Bereich *Sonstiges* verfügbar. Dort dient es dazu, die komplette Hauptkarte als Bild auf der Festplatte zu speichern.

Das Unterstützungswerkzeug



Voraussetzung für die Verwendung des Unterstützungswerkzeugs sind vorhandene Truppeninformationen in der [Truppenübersicht](#). Diese können entweder aus dem Spiel [importiert](#) oder manuell in der [Truppenübersicht](#) eingetragen werden. Relevant sind hier nur die **Eigenen Truppen**, da dies die einzigen Truppen sind über die der Spieler verfügen kann.

Die Anzahl der Einstellungen des Unterstützungswerkzeuges ist recht überschaubar. Natürlich muss zuerst die gewünschte Ankunftszeit angegeben werden. Die Option "Nur Deff berücksichtigen" hat den Hintergrund, dass man im Notfall durchaus mal mit LKav oder sonstiger Off ein AG blocken kann, daher ist es für diese Fälle möglich, auch Off-Einheiten als potentielle Unterstützung zu berücksichtigen, indem man den Haken entfernt.

Soll nur Deff verwendet werden, ignoriert der Unterstützungsrechner alle Einheiten außer *Speerträger*, *Schwertkämpfer*, *Bogenschiütze*, *Schwere Kavallerie* und den *Paladin*. Ansonsten werden nur *Späher*, *Rammen* und *AGs* ignoriert, da sie entweder keine oder kaum Verteidigungswirkung haben. Ähnlich verhält es sich mit der Liste der berücksichtigten Gruppen. Hier kann man Dörfer mit bestimmten Gruppen von Anfang an ausklammern. So können etwa Spähdörfer abgewählt werden, da der Unterstützungsrechner ihre Einheiten ohnehin ignoriert.

Letztendlich gibt das Feld "Min. Anzahl Einheiten" die Mindestanzahl der langsamsten, möglichen Einheit an. Dies dient dazu, dass man nicht Unmengen an Truppenbewegungen aufgelistet bekommt, die am Ende für nur 500 Einheiten im Zieldorf sorgen. Klickt man auf "Berechnen" wird *DS Workbench* versuchen, mögliche Unterstützungen zu bestimmen. (siehe unten)



Wie bereits im Text hervorgehoben, bezieht sich der Wert der minimalen Anzahl Einheiten auf die langsamste, mögliche Einheit. Nehmen wir beispielsweise ein Dorf, in dem 300 Speerträger und 9000 Schwertkämpfer stehen. Die Unterstützung muss in 20 Minuten am Ziel sein, die minimale Anzahl Einheiten ist auf 500 eingestellt. Demnach wird das eben genannte Dorf für eine mögliche Unterstützung komplett ignoriert, da die 9000 Schwertkämpfer nicht rechtzeitig ankommen würden und die 300 Speerträger die 500 Einheiten Grenze nicht übersteigen.

Mögliche Unterstützungen

| Herkunftsdorf | Truppen | Abschickzeit | #Verwendungen |
|----------------------------|---------|-----------------------|---------------|
| Town of Darkness (324) K55 | | 13.04.12 12:05:12.860 | 0 |
| | | 13.04.12 10:19:37.912 | 0 |
| | | 13.04.12 11:10:21.317 | 0 |
| | | 13.04.12 08:38:41.167 | 0 |
| | | 13.04.12 09:08:03.932 | 0 |

Das Ergebnisfenster zeigt die möglichen Unterstützungen für die gewählten Einstellungen. Die zwei Buttons im oberen Bereich dienen dazu, die gesamte Verteidigungskraft aller Unterstützungen anzuzeigen, bzw. die Laufzeiten für die gewählte Unterstützung. Gewählte Unterstützungen können direkt aus der Tabelle über die entsprechenden Shortcut-Funktionen in einen Angriffsplan kopiert oder als BB-Code exportiert werden.

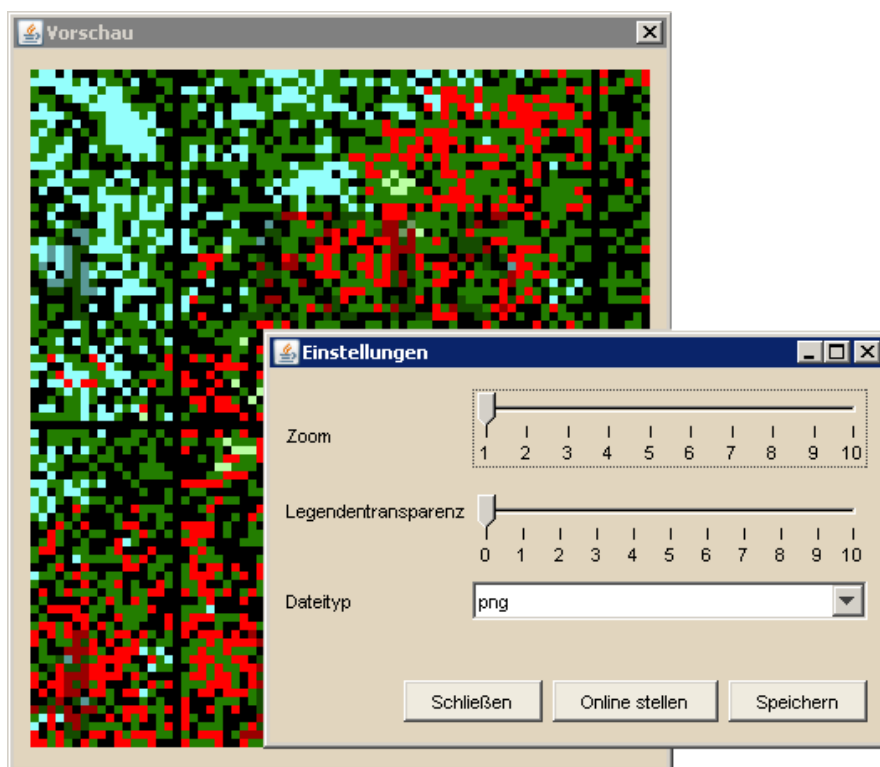
Shortcut-Funktionen

- Kopieren von Unterstützungen per STRG+C: Kopiert gewählte Unterstützungen in die Zwischenablage. Von dort können sie z.B. in die [Angriffsübersicht](#) per STRG+V eingefügt werden.
- BB-Code per STRG+B kopieren: Kopiert gewählte Unterstützungen als BB-Codes in die Zwischenablage.
- Löschen per ENTF: Löscht gewählte Unterstützungen per ENTF.



Der Sonderfall der Unterstützung mit Paladin ist momentan nicht berücksichtigt. Der Paladin zählt als eine normale Einheit mit der Laufzeit von 10 Minuten pro Feld. Daher würde das oben erwähnte Dorf mit den verwendeten Einstellungen auch wegfallen, wenn dort ein Paladin stationiert wäre.

Erstellen von Fotos der Minimap

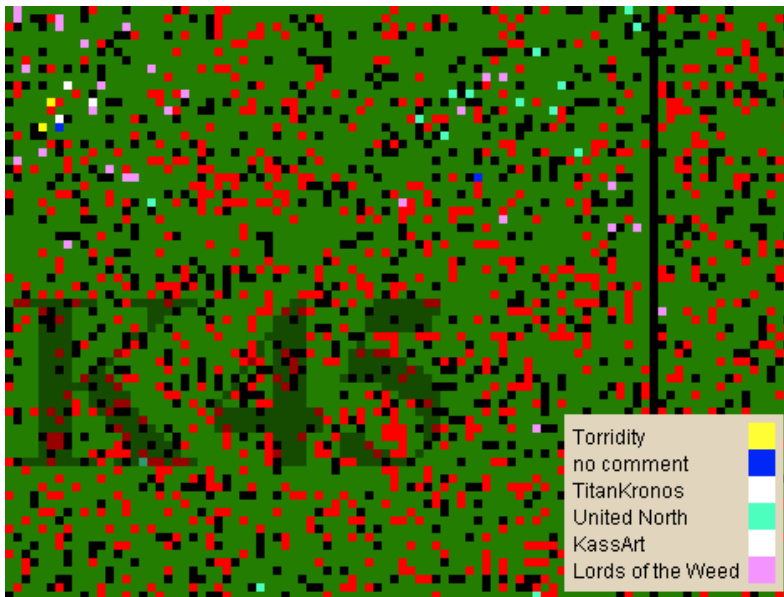


Dieses Werkzeug erlaubt es, einen Ausschnitt der Weltkarte bzw. die komplette Weltkarte als Bild auf der Festplatte abzuspeichern oder Online verfügbar zu machen. Hierfür muss zuerst mit dem [entsprechenden Werkzeug](#) ein Auswahlrechteck mit gedrückter linker Maustaste auf der Minimap aufgespannt werden. Anschließend öffnen sich zwei Dialoge, zum einen die *Vorschau* des gewählten Ausschnittes, zum andere die *Einstellungen* für das zu speichernde Bild. Hier kann man z.B. den Zoom verändern, um die Karte entsprechend zu vergrößern, was direkt auf die Vorschau angewendet

wird. Weiterhin kann man die Transparenz wählen, mit der die Namen der markierten Spieler und Stämme im gespeicherten Bild in der unteren rechten Ecke gezeichnet werden.

Für beste Sichtbarkeit ist allerdings empfohlen, die Transparenz auf dem *Standardwert 0* gesetzt zu lassen, da sonst die Markierungsfarben unter Umständen sehr schlecht zu erkennen sind. Die untere Grafik zeigt das Resultat inklusive integrierter Legende. Die Einblendung des Kontinents kann man programmweit unter den [Karteneinstellungen](#) deaktivieren.

Möchte man die Kartengrafik für andere Spieler *Online verfügbar machen*, so muss man lediglich auf *Online stellen* klicken. Die Grafik wird auf den DS Workbench Server hochgeladen und man erhält einen eindeutigen Link der auf die Grafik verweist. Die *Linkadresse* wird in die Zwischenablage kopiert und der Link öffnet sich, sofern dies von deinem Betriebssystem unterstützt wird, in deinem Standardbrowser.



Angriffswerkzeuge



Diese Werkzeuge dienen dazu, *einzelne Angriffe* über die *Hauptkarte* zu erstellen. Angriffswerkzeuge sind für die folgenden Einheiten verfügbar: *Axtkämpfer*, *Ramme*, *Adelsgeschlecht*, *Späher*, *Leichte und Schwere Kavallerie*, sowie für *Schwertkämpfer*. Die Einheiten die nicht aufgeführt sind können im *Angriffsdialog* nachträglich ausgewählt werden. Sie sind nur nicht als separates Werkzeug aufgeführt, da ihr Laufzeit einer der anderen Einheiten entspricht.

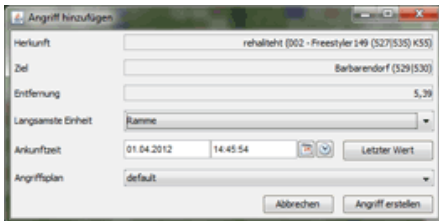


Angriffswerkzeuge sind über das Werkzeugmenü auswählbar. Dieses erreicht man, indem man mit der mittleren oder der rechten Maustaste auf die Hauptkarte klickt.

Um einen Angriff zu erstellen klickt man bei gewähltem Angriffswerkzeug mit der linken Maustaste auf ein Herkunftsdorf und zieht mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger über das Zieldorf des

Angriffes. Dabei muss das Herkunftsdorf nicht zwingend ein eigenes Dorf sein, sondern man kann genauso gut Angriffe für Stammeskollegen erstellen. Lässt man die linke Maustaste über dem Zieldorf los, öffnet sich ein Dialog mit dem man den zu erstellenden Angriff genauer konfigurieren kann.

Der Angriffsdialog



An erster Stelle findet man zum einen Herkunft und Ziel des zu erstellenden Angriffes, zum anderen kann man die Wahl der Einheit, die durch das verwendete Angriffswerkzeug bestimmt wurde, nachträglich verändern.

Um den Angriff endgültig zu erstellen wird natürlich noch die Zeit benötigt, zu der die Truppen am Ziel ankommen sollen. Die vorgegebene Ankunftszeit entspricht der Summe aus der aktuellen Uhrzeit, der Laufzeit der ursprünglich gewählten Einheit und einer Toleranz von einer Minute.

Will man einen Angriff erstellen der weiter in der Zukunft liegt bzw. eine Reihe von Angriffen die alle zu einem Zeitpunkt eintreffen sollen, so muss man nicht jedes Mal die Zeit entsprechend anpassen, sondern stellt den Wert für einen Angriff ein und kann für die folgenden Angriffe den Button **Letzter Wert** verwenden. Dieser setzt dann als Ankunftszeit den Wert der beim letzten erstellten Angriff verwendet wurde.








Es kann vorkommen, dass die gewählte Einheit nicht zum angegebenen Zeitpunkt im Zieldorf ankommen kann. In diesem Fall färbt sich die Ankunftszeit Rot und es ist nicht möglich, den Angriff zu erstellen. In diesem Fall kann die Erstellung entweder abgebrochen werden, man wählt eine Ankunftszeit die weiter in der Zukunft liegt oder man ändert die verwendete Einheit.

Die letzte Einstellung ist der Angriffsplan, dem der Angriff zugeordnet werden soll. Hier kann man aus einer Liste bestehender Angriffspläne wählen, die der [Befehlsübersicht](#) erstellt und verändert werden können. Die Erstellung des Angriffs kann jederzeit über den **Abbrechen** Button oder indem man den Dialog schließt abgebrochen werden.

Zeichenwerkzeuge

Neben spielbezogenen Werkzeugen bietet *DS Workbench* noch einige gestalterische Werkzeuge, mit denen man Zeichnungen auf der Hauptkarte erstellen kann, um z.B. besondere Gebiete eindeutig zu

markieren oder sich Notizen zu einzelnen Dörfern oder Spielern direkt auf der Karte zu erstellen. Die entsprechenden Werkzeuge sind im [Hauptmenü](#) in der Kategorie 'Kartenwerkzeuge' verfügbar.

Momentan können Linien , Rechtecke , Ellipsen , Text  und Freihandzeichnungen  erstellt werden. Die Erstellung jeder dieser Formen ist nahezu identisch. Nach der Auswahl des entsprechenden Zeichenwerkzeugs öffnen sich die [Zeichnungseinstellungen](#). Dort kann man dann, abhängig von der gewählten Form, einige oder alle Einstellungen entsprechend der gewünschten Darstellung verändern.

Anschließend holt man das Hauptfenster in den Vordergrund und klickt mit der linken Maustaste auf die Stelle der Hauptkarte, an der die Form positioniert werden soll. Nun zieht man mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger über die Hauptkarte und wird sehen, wie eine Form mit den vorher eingestellten Eigenschaften erstellt wird. Ist man mit der Größe der Form zufrieden, lässt man die Maustaste los.

Das Aussehen einer Form kann nachträglich verändert werden. Das dafür notwendige Vorgehen ist in der Beschreibung der [Zeichnungsübersicht](#) erläutert.

Die Zeichnungseinstellungen



Die Zeichnungseinstellungen dienen dazu, das Aussehen von Zeichnungen sowohl vor als auch nach ihrer Erstellung zu konfigurieren.

Im oberen Bereich kann man den Namen der Zeichnung festlegen bzw. für eine Zeichnung vom Typ 'Text' den Inhalt des dargestellten Textes. Das danebenliegende Feld "Name zeichnen" ist für alle Zeichnungen außer denen vom Typ 'Text' optional. Ist das Feld angewählt wird der Name der Zeichnung in deren Mitte (Rechteck, Ellipse, Freihandform) oder am Anfang (Linie, Pfeil) angezeigt. Im folgenden Bereich legt man die Farben fest, mit denen Text und Zeichnung dargestellt werden. Zudem kann man für beides getrennt den Grad der Transparenz angeben. Der Wert 0.1 ist das Minimum, 1.0 dagegen der maximale Wert, bei dem keine Transparenz verwendet wird. Für Zeichnungen vom Type 'Text' ist natürlich nur die Textfarbe wählbar.

Im Bereich "Sonstiges" können weitere Einstellungen für die Zeichnung vorgenommen werden. Viele dieser Einstellungen sind je nach gewähltem Zeichnungstyp aktiviert oder deaktiviert. Pfeile am Anfang und am Ende sind z.B. lediglich für Linien verfügbar, die Kantenrundung nur für Rechtecke.



Eine Besonderheit stellt der *Feinheitsgrad* dar, der nur für *Freihandzeichnungen* verfügbar ist. Um zu verstehen, wofür dieser Wert verantwortlich ist, muss man wissen, dass *Freihandformen* in *DS Workbench* durch sogenannte Pfade angenähert (approximiert) werden. Als Pfad wird eine Anreihung von Punkten bezeichnet, von denen immer zwei aufeinanderfolgende durch eine Linie verbunden werden, ähnlich den allseits bekannten "Rätseln", bei denen man die Zahlen von 1 bis X verbinden muss, um ein Bild zu erhalten.

Zeichnet man nun mit der Maus eine *Freihandzeichnung*, so könnte man natürlich jede Position des Mauszeigers speichern und so genau den Pfad erzielen, der mit der Maus verfolgt wurde. Dieses Vorgehen würde aber zwangsläufig dazu führen, dass eine enorme Datenmenge entsteht und somit auch die Zeichenzeiten je nach Länge des Pfades drastisch ansteigen. Um das zu vermeiden, wurde der *Feinheitsgrad* eingeführt der gewissermaßen entscheidet, wann ein neuer Punkt in den Pfad eingefügt und wann eine Mausbewegung ignoriert wird. Die Konsequenz sind zwar, je nach *Feinheitsgrad*, mehr oder weniger eckigere Zeichnungen, was jedoch im Vergleich zum Geschwindigkeitsgewinn einen lohnenden Kompromiss darstellt.

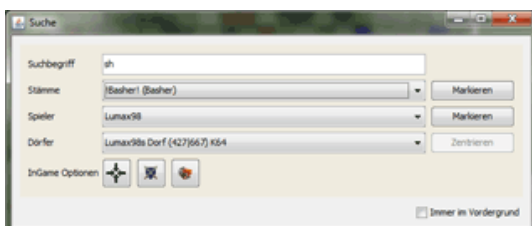
Welche Auswirkung der *Feinheitsgrad* und die anderen Werte auf das Aussehen einer Zeichnung haben, probiert man am besten selbst aus. Um Parameter zu ändern muss jedoch nicht Unmengen an Zeichnungen zeichnen, sondern kann vorhandene Zeichnungen über die [Zeichnungsübersicht](#) ausfindig machen und bearbeiten.

Erweiterte Werkzeuge

Erweiterten Werkzeuge in *DS Workbench* bieten bestimmte, teilweise sehr komplexe, Features an. So dienen sie z.B. der Berechnung von Angriffen/Unterstützungen ([Taktikplaner](#)) oder [Suche](#) nach Spielern oder Stämmen.

Erweiterte Werkzeuge sind in der Kategorie "Allgemeine Werkzeuge" des Hauptmenüs erreichbar.

Die Suche



Die Suche dient dazu, nach Spielern und Stämmen auf einem Server zu suchen. Hierfür gibt man im oberen Feld einen *Suchbegriff* ein, mit dem der gesuchte Stammesname, Stammestag oder Spielernamen beginnt. Die Liste der *Stämme* und *Spieler* wird dynamisch aktualisiert und man sieht im entsprechenden Auswahlfeld die Anzahl der gefundenen Spieler bzw. Stämme.

Wählt man in einem dieser Felder einen Stamm bzw. einen Spieler aus, so wird das darunterliegende Auswahlfeld abhängig vom gewählten Stamm/Spieler mit Daten befüllt. Möchte man in den Feldern wieder die Suchergebnisse, muss man den *Suchbegriff* kurzzeitig abändern, damit die Suche erneut durchgeführt werden kann.

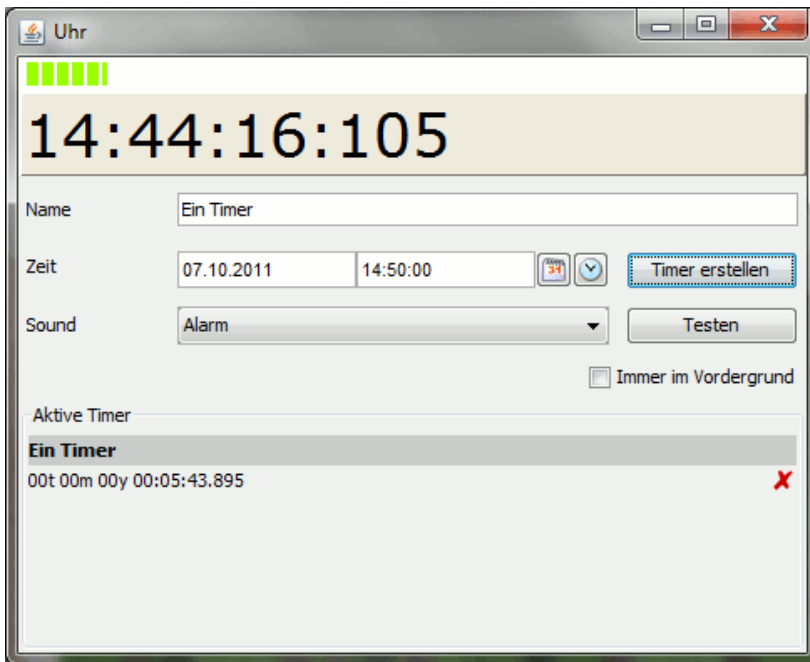
Weiterhin hat man die Möglichkeit, gefundene Spieler und/oder Stämme direkt aus der Suche heraus mit einer *Markierung* zu versehen, die anschließend auf der *Hauptkarte* und der *Minimap* auftaucht. Hierfür klickt man den entsprechenden Button neben dem Ergebnisfeld und wählt die gewünschte Farbe.

Eine Besonderheit sind die Dörfer. Nach diesen kann nicht direkt gesucht werden, da eine Suche nach Dorfnamen doch recht vieldeutig sein kann. Stattdessen wird die Dorfliste aktualisiert, sobald ein *Spieler* ausgewählt wurde. In der Dorfliste kann dann ein Dorf ausgewählt und über den *Zentrieren* Button auf der Hauptkarte von *DS Workbench* zentriert werden. Weitere Möglichkeiten die man auf ein ausgewähltes Dorf anwenden kann sind die *InGame Optionen*. Mit Hilfe dieser kann man das gewählte Dorf entweder im Spiel auf der Karte zentriert anzeigen, oder Truppen bzw. Rohstoffe in das Dorf schicken.






Bei der Verwendung von *InGame Funktionen* wird versucht, eine neue Seite im *Standardbrowser* deines Systems mit einer entsprechenden Ansicht im Spiel zu öffnen, z.B. dem Versammlungsplatz. Diese Funktion wird von einigen Systemen nicht unterstützt, daher kann es sein, dass es bei diesen Funktionen zu Fehlermeldungen kommt oder die Funktion gar nicht erst anwählbar ist. In jedem Fall ist die Voraussetzung für die erfolgreiche Ausführung einer solchen *InGame Funktion*, dass der *Standardbrowser* des Systems *geöffnet* ist und man darin in seinen Stämme Account *eingeloggt* ist.

Die Uhr



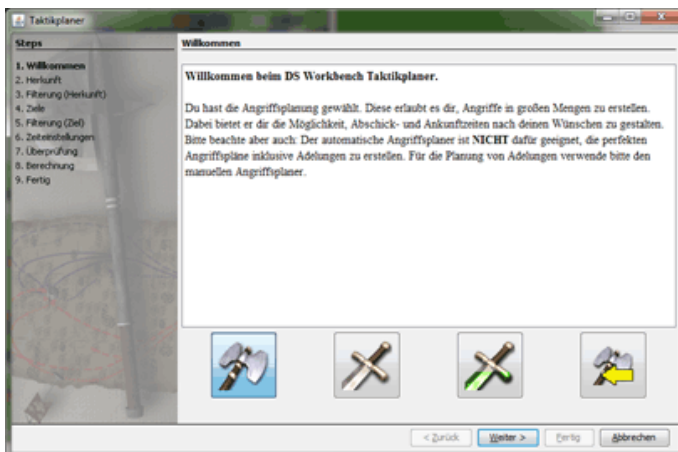
Die Uhr dient erwartungsgemäß dazu, die aktuelle Systemzeit anzuzeigen. Der Vorteil zur Serverzeit im Spiel ist die Anzeige der Millisekunden. Dies ermöglicht es ein wenig genauer die gewünschte Abschickzeit von Angriffen zu bestimmen. Weiterhin erlaubt es die Uhr Alarme bzw. Timer zu definieren, welche einen wählbaren Ton zum gewählten Zeitpunkt abspielen. Diese Timer bleiben nach dem Beenden von *DS Workbench* erhalten und sind beim nächsten Programmstart wieder verfügbar, sofern sie nicht zwischenzeitlich abgelaufen sind. Auf Wunsch können auf Abschickzeiten von Befehlen mit einem Alarm versehen werden. Schaut dafür einfach in der Hilfe zur [Befehlsübersicht](#) nach.

| | |
|---|---|
|  | <p>Die Uhr verwendet die Systemzeit des eigenen Rechners, die nicht zwingend mit der DS Serverzeit übereinstimmen muss. Um dieselbe Zeit zu garantieren, muss die eigene Systemzeit regelmäßig/automatisch mit dem Zeitserver abgleichen, den auch die Server von DS verwenden (<i>pool.ntp.org</i>). Da es, je nach Betriebssystem, grundlegende Unterschiede bei der Einrichtung eines Zeitervers gibt, wird hier nicht darauf eingegangen. Wie ihr dies auf eurem System einstellen könnt findet ihr am einfachsten über Google.</p> |
|  | <p>Abhängig davon, wie leistungstark bzw. ausgelastet dein Rechner ist, kann es bei der Uhr zwischenzeitlich zu Unterbrechungen der Zeitanzeige kommen. Eine mögliche Lösung wäre es, das <i>DS Workbench</i> Hauptfenster zu minimieren während man eine möglichst unterbrechungsfreie Zeitangabe benötigt, um die Belastung der CPU kurzzeitig zu verringern.</p> |
|  | <p>Momentan funktioniert die Alarmfunktion offenbar nur unter Windows. Für Linux und vermutlich auch MacOS wird es erst in einer kommenden Version die</p> |

Möglichkeit geben, Alarme abzuspielen.

Der Taktikplaner

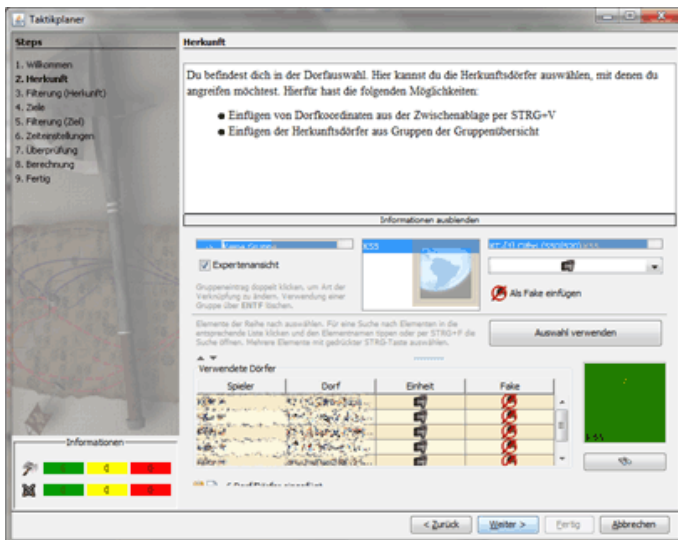
Der Taktikplaner von *DS Workbench* stellt ein sehr mächtiges Werkzeug zur Verfügung, um Angriffe und Unterstützungen halb-automatisch zusammenzustellen. Aufgrund seiner Komplexität werden hier lediglich die Grundfunktionen erläutert. Detailliertere Beschreibungen sind direkt im Taktikplaner vorhanden. Der Taktikplaner bietet vier verschiedene Arten der Berechnung, zwischen denen man im ersten Schritt wählen muss. Davon hängen die folgenden Schritte ab.



Die verfügbaren Planer sind die Folgenden:

- **Angriffsplaner:** Der Angriffsplaner dient dem Planen von Angriffen. Durch ihn können Angriffe in großer Zahl und in kurzer Zeit erstellt werden. Er ist jedoch **nicht** dafür gedacht, Angriffe bis ins kleinste Detail planen zu lassen. Daher sollte darauf verzichtet werden, AG Angriffe mit ihm planen zu wollen. Für diesen Zweck ist der [manuelle Angriffsplaner](#) gedacht.
- **Verteidigungsplaner:** Der Verteidigungsplaner erlaubt es, ausgehend von eingelesenen und analysierten SOS-Anfragen im [SOS-Analyzer](#), Verteidigungen zu planen.
- **Unterstützungen auffüllen:** Dieses Werkzeug dient dazu, Unterstützungen in eigenen Dörfern mit eigenen Truppen und nach bestimmten Regeln wieder aufzufüllen, etwa wenn es durch Angriffe Verluste gab.
- **Retimer:** Der Retimer erlaubt, ausgehend von Angriffsbefehlen oder SOS-Anfragen, schnell und einfach mögliche Retime-Angriffe zu bestimmen.

Detaillierte Beschreibungen



Wie bereits erwähnt, ist der Taktikplaner so komplex, dass er in dieser Hilfe nicht im Detail beschrieben werden kann. Daher gibt es für jeden Schritt eine Beschreibung, die im oberen Bereich des Fensters zugänglich ist. Klickt einfach auf "Informationen anzeigen", um den Schritt in dem ihr seid erklärt zu bekommen. Alle anderen Elemente sind über entsprechende Tooltips oder direkt auf der Seite erklärt.

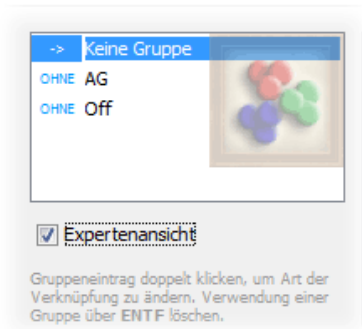
Dorfauswahl



Im Taktikplaner können an einigen Stellen eigene oder fremde Dörfer ausgewählt werden. Für fremde Dörfer ist dies recht einfach. Man wählt Stamm, Spieler und Kontinent und kann anschließend die gewählten Dörfer über "Auswahl verwenden" einfügen. Auf Wunsch können überall auch mehrere Einträge mit gedrückter STRG-Taste und Klick per linker Maustaste gewählt werden.

Etwas komplexer kann dagegen die Auswahl eigener Dörfer sein, da hier noch die eigenen Gruppen berücksichtigt werden. Im normalen Modus können eine oder mehrere Gruppen ausgewählt werden, wodurch die enthaltenen Dörfer und ihre Kontinente aktualisiert und gewählt werden können. Sind mehrere Gruppen gewählt so gilt, dass Dörfer in allen gewählten Gruppen enthalten sein müssen um angezeigt zu werden.

In einigen Fällen reicht diese einfache Auswahl nicht aus. Für diesen Zweck gibt es die **Expertenauswahl**. Ist diese aktiv, so sieht die Gruppenauswahl ein wenig anders aus:



Man sieht vor den Gruppeneinträgen nun die Art der Verknüpfung. Dadurch können komplexe Beziehungen erstellt werden, um Dörfer gezielt auszuwählen. Um eine Verknüpfung zu ändern, könnt ihr die folgenden Shortcuts verwenden:

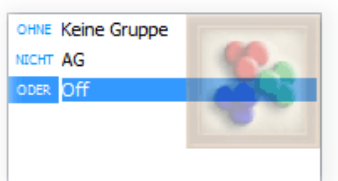
- Doppelklick (links) oder Pfeil rechts: Nächste Verknüpfung
- Pfeil rechts: Vorherige Verknüpfung
- O: ODER-Verknüpfung
- U: UND-Verknüpfung
- I: OHNE-Verknüpfung (Gruppe wird ignoriert)
- N: NICHT-Verknüpfung
- Doppelklick (rechts) oder ENTF: Gruppe ignorieren
- ENTF auf 'Keine Gruppe': Alle Gruppen ignorieren, 'Keine Gruppe' auswählen
- H: Beschreibung der gewählten Verknüpfung im Klartext anzeigen

Als Verknüpfungsarten gibt es folgende Möglichkeiten:

- OHNE: Die Gruppe wird nicht berücksichtigt
- ODER: Dörfer können in dieser Gruppe oder in einer anderen Gruppe sein
- UND: Dörfer müssen in dieser Gruppe sein
- NICHT: Dörfer dürfen nicht in dieser Gruppe sein

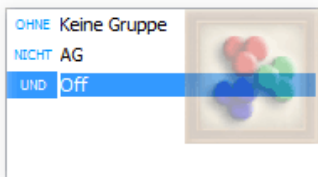
Dabei gilt, dass UND-Verknüpfungen zuletzt berücksichtigt werden. Der Eintrag 'Keine Gruppe' beinhaltet alle Dörfer die in keiner Gruppe sind und kann nur allein verwendet werden, da ein Dorf nicht gleichzeitig in keiner und einer anderen Gruppe sein kann. Um das Ganze ein wenig klarer werden zu lassen, folgen nun ein paar Beispiele:

Annahme: Dorf 1 ist in Gruppe AG und Off , Dorf 2 ist nur in Gruppe Off



Diese Einstellung bedeutet, Dörfer in keiner Gruppe werden nicht berücksichtigt und berücksichtigte Dörfer sind NICHT in Gruppe "AG" oder sie sind in Gruppe "Off". Beide Bedingungen werden dabei getrennt berücksichtigt.

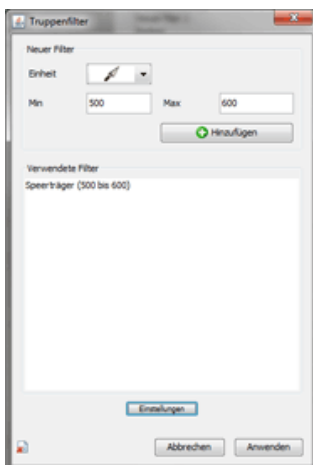
Ergebnis: Für Dorf 1 ist die erste Bedingungen FALSCH, da es in Gruppe "AG" ist, jedoch ist die zweite Bedingung RICHTIG, da es sich in Gruppe "Off" befindet. Durch die Verknüpfung mit ODER ist die Aussage für Dorf 1 RICHTIG, da nur eine Bedingung erfüllt sein muss. Für Dorf 2 sind beide Bedingungen RICHTIG, da es nicht in Gruppe "AG" ist und in Gruppe "Off". Also sind beide Dörfer gültig.



Anders schaut es bei dieser Einstellung aus. Hier gilt dass Dörfer NICHT in Gruppe "AG" sein dürfen UND in Gruppe "Off" sein müssen. Für Dorf 1 ist die erste Bedingung FALSCH, da es sich in Gruppe "AG" befindet. Durch die Verknüpfung über UND ist es egal, ob Dorf 1 in Gruppe "Off" ist, da bereits die erste Bedingung nicht erfüllt ist. Somit wird bei diesen Einstellungen nur Dorf 2 verwendet, da es NICHT in Gruppe "AG" ist UND in Gruppe "Off".

Spielt einfach ein wenig mit den Einstellungen herum, mit der Zeit wird es euch zunehmend einfacher fallen, die richtigen Verknüpfungen herzustellen.

Truppenfilterung



Die Truppenfilterung erlaubt es im [Taktikplaner](#) gewählte Dörfer für mögliche Angriffe herauszufiltern, in denen laut internen Truppeninformationen nicht genügend Off vorhanden ist. Voraussetzung für die Truppenfilterung sind aktuell [importierte Truppeninformationen](#). Im

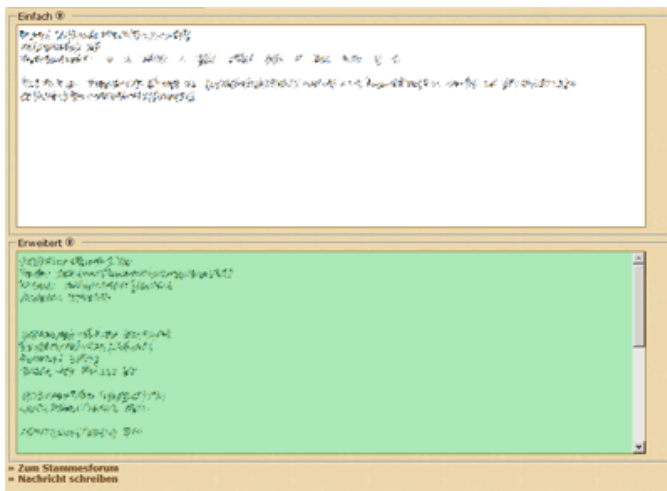
Screenshot sieht man die Einstellung für einen einzelnen Filter nach einer Einheit. Man wählt zuerst die Einheit und dann die Anzahl nach der man filtern möchte. Will man nur mindestens eine bestimmte Anzahl (siehe Axtkämpfer im Beispiel), trägt man nur unter "Min" einen Wert ein. Will man nicht mehr als einen Maximalwert von einer Einheit haben (siehe Katapult im Beispiel), so trägt man seinen Wert nur bei "Max" ein. Wünscht man Truppenzahlen zwischen zwei Werten, so trägt man dagegen bei "Min" und "Max" einen Wert ein.

Im unteren Bereich findet man einen Button "Einstellungen", der die Einstellungen ein- und ausblendet. In diesem Bereich ist es möglich, Filterkonfigurationen zu speichern, zu laden oder zu löschen. Weiterhin gibt es dort eine Option "Strenge Filterung". Ist diese aktiv, müssen alle eingetragenen Bedingungen erfüllt sein, damit ein Dorf zugelassen wird. Ist diese Option inaktiv, muss mindestens eine Filterbedingung erfüllt sein.

Eingaben für den Retimer

Der Retimer des Taktikplaners kann mit zwei verschiedenen Eingaben arbeiten. Zum einen wäre das ein einzelner Angriffsbefehl, wie er unten zu sehen ist. Markiert dort den grün eingerahmten Teil, kopiert ihn per STRG+C in die Zwischenablage und tragt ihn im Retimer über den entsprechenden Button ein.

Alternativ dazu können auch SOS-Anfrage verwendet werden, um mehrere Angriffe einzulesen, zu denen anschließend Retimes errechnet werden können. Kopiert dazu eine SOS-Anfrage in irgendeinem Format (z.B. aus dem Forum oder der BB-Version wie unten zu sehen) per STRG+C in die Zwischenablage und fügt sie über den zweiten Button im Retimer ein. Der Vorteil dieses Vorgehens ist, dass umbenannte Angriffe direkt verwendet werden, um die korrekte Einheit zu bestimmen, vorausgesetzt ihr habt die Angriffe mit der korrekten Einheit markiert. Angriffe die nicht umbenannt wurden, tauchen im Retimer gesondert auf und ihnen muss eine gültige Einheit zugeordnet werden. Dabei versucht der Retimer euch bestmöglich zu unterstützen, etwa wenn eine Einheit keinesfalls die langsamste Einheit des Angriffs sein kann.

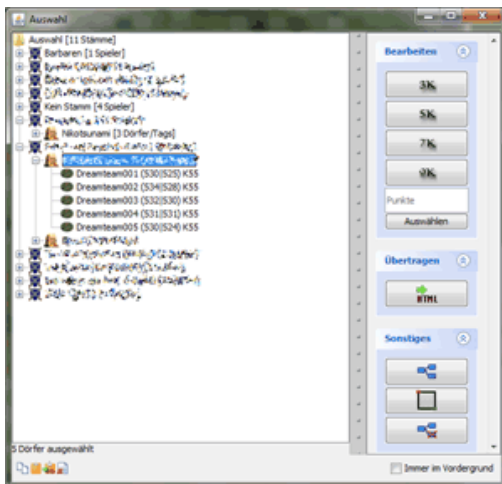


Laufzeitübersicht



Die Laufzeit- bzw. die Einheitenübersicht ist zugegebenermaßen ein recht unspektakuläres Werkzeug, aber wer es braucht, wird es sicherlich zu schätzen wissen. Es richtet sich vorrangig an DS Neulinge, die Schwierigkeiten damit haben, Einheiten und ihre Geschwindigkeiten einzuordnen. Allerdings soll es ja auch mal einem "Pro" passieren, dass er einen Blackout hat und kurzzeitig vergisst, ob seine Späher nun 9 oder 10 Minuten bis zum Nachbarn laufen.

Auswahlübersicht



In der Auswahlübersicht werden gewählte Dörfer, Spieler und Stämme gezeigt, die über das [Auswahlwerkzeug](#) gewählt wurden. Von hier aus kann die Auswahl auf verschiedene Arten weiterverwendet werden, z.B. indem man Dörfer als BB-Codes exportiert oder sie in den [Taktikplaner](#) überträgt. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Bearbeiten
 - o 3K: Wählt alle Dörfer aus, die weniger als 3000 Punkte haben.
 - o 5K: Wählt alle Dörfer aus, die weniger als 5000 Punkte haben.
 - o 7K: Wählt alle Dörfer aus, die weniger als 7000 Punkte haben.
 - o 9K: Wählt alle Dörfer aus, die weniger als 9000 Punkte haben.
 - o Filtern nach beliebiger Punktzahl
- Übertragen
 - o Übertragen in HTML Datei: Überträgt den/die gewählten Dörfer in eine HTML Datei, worin alle exportierten Stämme, Spieler und Dörfer in einer ausführlichen Baumstruktur aufgelistet sind.
- Sonstiges
 - o Umschalten zwischen Baumstruktur und Liste: Schaltet die Ansicht der gewählten Dörfer zwischen der Baumansicht, inkl. der Stämme und Spieler, oder der Listenansicht um, in der nur die Dörfer gelistet werden.
 - o Bereichsauswahl: Erlaubt es, einen Bereich auf der Karte ausgehend von einer Start- und einer Endkoordinate auszuwählen und als Auswahl zu verwenden.
 - o Differenz: Klickt man diesen Button, so sucht *DS Workbench* in der Zwischenablage nach Dorfkoordinaten und zieht diese Dörfer von der aktuellen Auswahl ab.

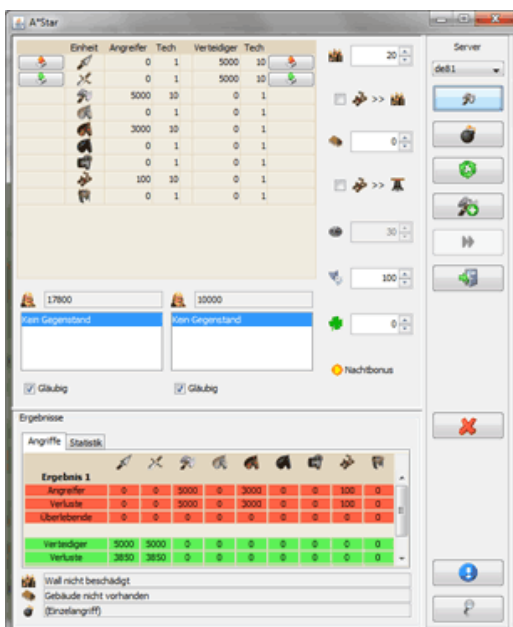
Shortcut-Funktionen

- Einfügen von Dörfern per STRG+V: Um eine Dorfauswahl in die Auswahlübersicht zu bekommen existiert, neben den oben erwähnten Möglichkeiten, noch eine weitere Variante.

Drückt man STRG+V sucht *DS Workbench* in der Zwischenablage nach Dorfkoodinaten. Findet es welche, so werden sie der Auswahl hinzugefügt.

- Kopieren von Dörfern per STRG+C: Erlaubt es alle Dörfer hinter markierten Einträgen per STRG+C in die Zwischenablage zu kopieren. Ist ein Spieler gewählt, so werden alle Dörfer dieses Spielers die in der Auswahlübersicht sind in die Zwischenablage kopiert. Ist ein Stamm markiert, so werden die Dörfer aller gewählten Spieler dieses Stammes kopiert. Wählt man das oberste Element "Auswahl", so werden alle Dörfer in der Auswahlübersicht kopiert. Kopierte Dörfer können dann per STRG+V z.B. in den [Taktikplaner](#) oder [Notizen](#) eingefügt werden.
- BB-Code kopieren per STRG+B: Verhält sich wie das Kopieren per STRG+C, nur dass die Dörfer als BB-Codes in die Zwischenablage kopiert werden.
- Löschen per ENTF: Drückt man ENTF, so werden alle markierten Einträge gelöscht.

A*Star



Mit A*Star steht euch ein umfangreicher und korrekt funktionierender Angriffssimulator direkt in *DS Workbench* zur Verfügung. Die Handhabung sollte soweit selbsterklärend sein, da sie dem Simulator im Spiel ähnelt. Über die Buttons auf der rechten Seite könnt ihr die Simulation steuern. Der erste Button führt dabei eine Einzelsimulation mit den eingestellten Truppen durch.

Der zweite Button dient der Bestimmung, wieviele Angriffe mit der eingestellten Off benötigt werden, um die eingestellte Deff komplett zu besiegen. Letztendlich führt der dritte Button die letzte Simulation mit den überlebenden Deff Truppen noch einmal durch.

Der vierte Button erlaubt es euch, Truppen in verschiedenen Formaten einzulesen und als Angreifer oder Verteidiger eintragen zu lassen. Gültige Formate sind in dem Dialog der sich öffnet genannt.

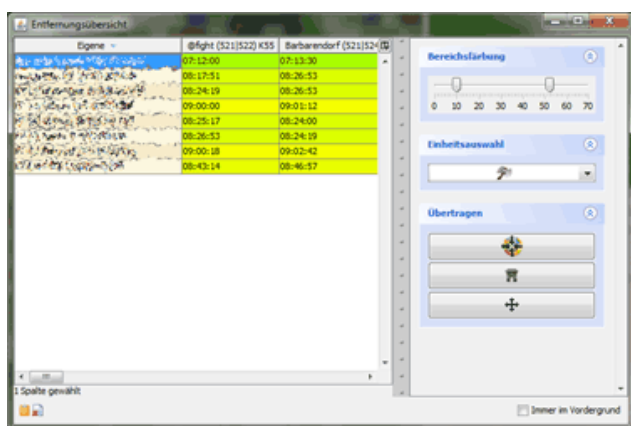
Der fünfte Button ist eine Besonderheit für die A*Star Version in *DS Workbench*. Er ist nur verfügbar, wenn man einen Bericht aus der [Berichtsdatenbank](#) in A*Star geöffnet hat. Hat man

bestimmt wieviele Angriffe notwendig sind um ein Dorf zu cleanen, kann man über diesen Button diese Information als [Ziel im Taktikplaner](#) eintragen und die Angriffe entsprechend planen.

In der Tabelle, in der ihr die Truppen eintragen könnt, befinden sich sowohl auf der Seite des Angreifers als auch auf der Seite des Verteidigers jeweils 2 Buttons die dazu dienen, die aktuell eingestellten Truppeneinstellungen für Off bzw. Def zu speichern (grüner Pfeil) oder gespeicherte Konfigurationen zu laden (roter Pfeil).

Im unteren Bereich findet ihr die Ergebnisse der durchgeführten Simulation(en). Diese könnt ihr über einen Klick auf das rote Kreuz auf der rechten Seite auf Wunsch löschen.

Entfernungsübersicht



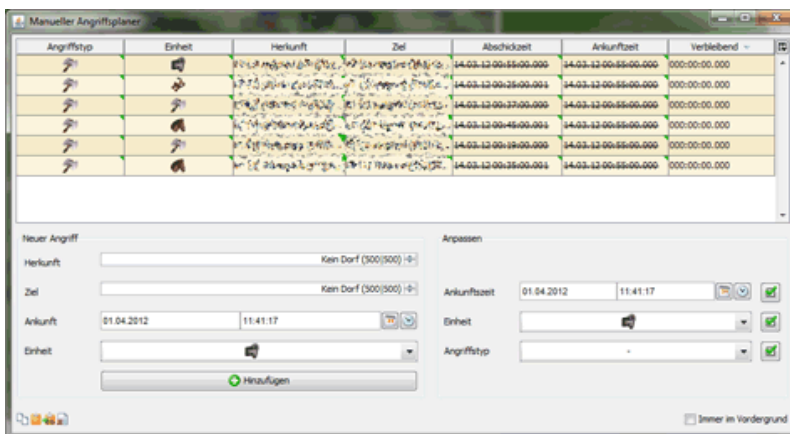
In der Entfernungsübersicht können die Entfernungen zwischen den eigenen Dörfern und beliebigen anderen Dörfern bestimmt werden. Die erste Spalte enthält fest eingestellt die Dörfer des momentan gewählten Spielers. Um Dörfer hinzuzufügen, zu denen Entfernungen bestimmt werden sollten, müssen Dorfkoordinaten in der Zwischenablage liegen, von wo sie per STRG+V in die Tabelle eingefügt werden können. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Bereichsfärbung: Dieses Element erlaubt es, bestimmte Bereiche von Entfernungen einzufärben. Alle Entfernungen die kleiner als der Wert unter dem linken Schieber sind werden grün gefärbt, alle Werte zwischen den beiden Schiebern bekommen eine Farbe zwischen Grün und Rot, während alle Entfernungen die größer als der Wert unter dem rechten Schieber sind rot gefärbt werden.
- Einheitsauswahl: Normalerweise wird für die einzelnen Ziele die Entfernung in Feldern angezeigt. Wählt ihr in dieser Auswahl jedoch eine Einheit, so wird die entsprechende Laufzeit für diese Einheit zwischen euren und den eingetragenen Dörfern in der Tabelle gezeigt.
- Übertragen
 - o Dorf im Spiel zentrieren: Zentriert das eigene Dorf in der aktuell gewählten Zeile im Spiel.
 - o Versammlungsplatz öffnen: Öffnet den Versammlungsplatz des eigenen Dorfes in der aktuellen Zeile im Spiel.
 - o Dorf in DS Workbench zentrieren: Zentriert das eigene Dorf in der aktuell gewählten Spalte auf der *DS Workbench* Hauptkarte.

Shortcut-Funktionen

- Einfügen von Dörfern per STRG+V: Drückt man STRG+V sucht *DS Workbench* in der Zwischenablage nach Dorfkoordinaten und fügt sie in die Tabelle ein.
- Spalten 1 löschen per ENTF: Löscht die gewählten Spalten per ENTF. Lediglich die erste Spalte kann nicht gelöscht werden.

Manueller Angriffsplaner

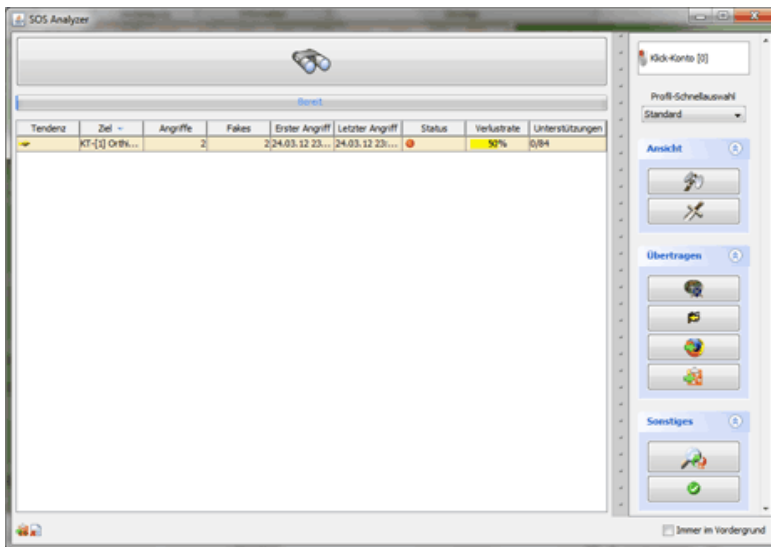


Der manuelle Angriffsplaner ist ein einfaches, aber auch mächtiges Werkzeug zur Planung von Angriffen. Die Bedienung dieses Werkzeugs ist ähnlich der Bedienung anderer Online-Angriffsplaner. Links unten könnt ihr die Einstellungen für einen neuen Angriff angeben und diesen anschließend hinzufügen. Danach können markierte Angriffe nach Wunsch angepasst werden, was über den unteren, rechten Bereich zu bewerkstelligen ist. Einzelne Änderungen können direkt in der Tabelle durchgeführt werden. Angriffe die man mit dem manuellen Angriffsplaner erstellt werden automatisch mit einem eigenen Angriffsplan in der [Befehlsübersicht](#) synchronisiert.

Shortcut-Funktionen

- Kopieren von Angriffen per STRG+C: Kopiert die gewählten Angriffe per STRG+C in die Zwischenablage, um sie z.B. in der [Befehlsübersicht](#) einzufügen.
- Angriffe einfügen per STRG+V: Fügt vorher kopierte Angriffe aus der Zwischenablage per STRG+V ein. Kopierte Angriffe können dabei aus der [Befehlsübersicht](#), dem *ReTimer* oder dem [Taktikplaner](#) kommen.
- Löschen per ENTF: Löscht gewählte Angriffe per ENTF. Die Löschung wirkt sich ebenfalls auf den verbundenen Angriffsplan in der [Befehlsübersicht](#) aus.

SOS Analyzer



Der SOS Analyzer ist ein Werkzeug, das einem erlaubt, sowohl eigene als auch fremde SOS Anfragen übersichtlich darzustellen und in *DS Workbench* weiterzuverwenden. Hierfür kopiert man einfach eine oder mehrere SOS Anfragen, entweder als BB-Code oder bereits formatiert aus dem Forum, per STRG+C in die Zwischenablage, wechselt in den SOS-Analyzer und klickt den großen Button im oberen Bereich. Dabei sollte es keine Rolle spielen, ob es sich um die vereinfachte oder die ausführliche Darstellung der SOS-Anfragen handelt.

Konnten SOS Anfragen gefunden werden, tauchen sie in der unteren Tabelle auf. Weiterhin werden die Angriffe basierend auf den *Verteidigungseinstellungen* von *DS Workbench* analysiert und es wird errechnet, wie der aktuelle Status des Dorfes ist und wieviele Unterstützungen voraussichtlich benötigt werden. Diese Informationen kann man später im [Taktikplaner](#) verwenden, um mögliche Unterstützungen zu berechnen.

Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Ansicht
 - o Angriffe anzeigen: Zeigt alle eingelesenen Angriffe an
 - o Verteidigungen anzeigen: Zeigt alle bisher berechneten Verteidigungen an, die man mit Hilfe des [Taktikplaners](#) bestimmt hat.
- Übertragen
 - o Unterstützungswerkzeug: Erlaubt es, den gewählten Angriff in das *DS Workbench* [Unterstützungswerkzeug](#) zu übertragen und weitere Unterstützungen zu organisieren.
 - o ReTimer: Überträgt den gewählten Angriff in den *ReTimer* des [Taktikplaners](#), um einen Gegenangriff zu planen.
 - o In den Browser übertragen: Überträgt die gewählten Verteidigungen in den Browser. Dieser Button ist nur verfügbar, wenn man unter "Ansicht" die Verteidigungsansicht gewählt hat.

- o Unterstützungsanfragen erstellen: Erstellt für die gewählten Angriffe Unterstützungsanfragen, ausgehend davon, wieviele Unterstützungen noch benötigt werden. Für Dörfer die als "Sicher" gekennzeichnet sind, werden dabei keine Anfragen gestellt.
- Sonstiges
 - o Angriffe erneut analysieren: Analysiert die eingelesenen Angriffe erneut, etwa wenn man die Truppeneinstellungen für die Verteidigung geändert hat.
 - o Gewählte Ziele auf "Sicher" setzen: Setzt die Ziele der gewählten Angriffe auf "Sicher". Dies kann z.B. verwendet werden, um Angriffe auf bestimmte Ziele zu ignorieren.

Shortcut-Funktionen

- BB-Code per STRG+B in die Zwischenablage kopieren: Kopiert die gewählten Angriffe als BB-Codes in die Zwischenablage, um sie z.B. im Spiel einzufügen.
- Löschen per ENTF: Löscht alle gewählten Angriffe.

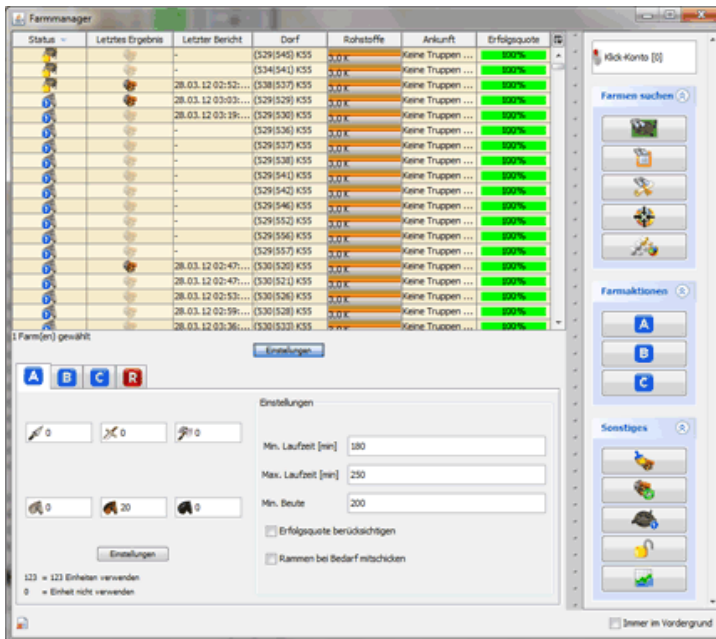


DS Workbench versucht aus den gefundenen Angriffen Fakes und AGs herauszufiltern. Hierbei gilt, dass der zweite und jeder folgende Angriff aus einem Herkunftsdorf als Fake gekennzeichnet wird, sofern die Laufzeit des Angriffes nicht zu der eines AGs passt. Der Erfolg dieser Filterung hängt natürlich maßgeblich davon ab, wie lange die Angriffe schon gelaufen sind bevor sich in den SOS Analyzer eingefügt wurden. Daher sind diese Informationen eher mit Vorsicht zu genießen. Eine wesentlich zuverlässigere Art der Angriffsbestimmung ist die Verwendung der DS-eigenen Umbenennung von Angriffen. Wurden Angriffe korrekt umbenannt, steht die Einheit im Angriffsnamen und kann von DS Workbench ausgelesen werden. Ebenso werden gekennzeichnete Fakes erkannt, wenn im Angriffsnamen am Anfang das Wort "Fake" steht.

Rohstoffverteiler

Der Rohstoffverteiler ist ein extrem nützliches Werkzeug wenn es darum geht, die Rohstoffbestände in eigenen Dörfern schnell und ohne großen Aufwand zu verteilen bzw. anzupassen. Wie im [Taktikplaner](#) gilt auch hier, dass detaillierte Beschreibungen direkt im Rohstoffverteiler aufgeführt sind. Welche Einstellungen und Einzelschritte notwendig sind, hängt von der Auswahl auf der ersten Seite ab. Eine Beschreibung der verschiedenen Möglichkeiten findet ihr ebenfalls dort.

Der Farmmanager



Der Farmmanager erlaubt es dir, Dörfer in deiner Umgebung optimal und in großer Anzahl zu farmen. Er bietet eine Vielzahl von Features die es ermöglichen, dass deine Truppen eine maximale Ausbeute erzielen, auch wenn andere Spieler in deiner Umgebung mitfarmen. In der Tabelle sind alle Farmen aufgelistet, die angegriffen werden können. Der Status der Farm zeigt dir Informationen über die jeweilige Farm und kann die folgenden Werte annehmen:

- **Bereit:** Die Farm kann angegriffen werden, sofern genügend Einheiten und Rohstoffe vorhanden sind
- **Nicht gespäht:** Die Farm kann angegriffen werden, sofern genügend Einheiten und Rohstoffe vorhanden sind, jedoch liegen noch keine Spähinformationen vor, wodurch das Ergebnis möglicherweise sehr ungenau wird
- **Farmtruppen unterwegs :** Es läuft ein Farmangriff auf die Farm. Die erwartete Ankunftszeit ist in der Spalte 'Ankunft' zu sehen. Dieser Status wird gesetzt, wenn man einen Farmangriff in den Browser überträgt. *DS Workbench* geht davon aus, dass der Angriff auch wirklich (zeitnah) abgeschickt wird. Der Status wechselt, sobald die Farmtruppen angekommen sein müssten. Dabei kann es, wenn man viele Farmtabs öffnet, natürlich zu einer Ungenauigkeit von mehreren Sekunden kommen.

- Bericht erwartet: Zu dem Zeitpunkt wo ein Farmangriff angekommen sein sollte (mögliche Ungenauigkeit beachten!) wechselt der Status auf 'Bericht erwartet'. Sobald der aktuelle Bericht für die Farm [eingelesen wurde](#), kann die Farm im Normalfall erneut angegriffen werden, sofern genügend Truppen und Rohstoffe vorhanden sind.
- Truppen gefunden: Ist ein Farmbericht rot, also hat man alle Farmtruppen verloren, wird die Farm vorerst für weitere Angriffe gesperrt. Man kann sie manuell entsperren, sobald man sicher ist, dass die Truppen beseitigt wurden.
- Farm geadelt: Wurde eine Farm geadelt, wird sie ebenfalls gesperrt. Weitere Farmangriffe sind bis zur Entsperrung nicht möglich.
- Gesperrt: Die Farm wurde manuell über die entsprechende Menüfunktion (siehe unten) gesperrt.

Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Farmen suchen
 - o Barbarendörfer im Umkreis: Sucht nach Barbarendörfern im Umkreis deiner Dörfer. Hierfür kannst du einen Radius in Feldern angeben, in dem gesucht werden soll und ob dieser um jedes deiner Dörfer, das Zentrum deiner Dörfer oder eine bestimmte Koordinate gezogen werden soll.
 - o Farmen in der Zwischenablage suchen: Diese Option erlaubt es dir, in der Zwischenablage nach Dorfkoordinaten zu suchen und diese als Farmen einzutragen. So kannst du z.B. Dörfer auf der Karte wählen, sie per STRG+C in die Zwischenablage kopieren und von dort im Farmmanager einfügen.
 - o Farmen in Berichten suchen: Hierdurch sucht *DS Workbench* nach Farmen in bereits eingelesenen Berichten, die sich in der [Berichtsdatenbank](#) befinden. Zusätzlich hast du hier die Möglichkeit, Berichte nur nach bestimmten Kriterien auszuwählen.
 - o Farm im Spiel zentrieren: Zentriert die gewählte Farm im Spiel.
 - o Letzte Farm wählen: Wählt in der Tabelle die Farm aus, für die der letzte Bericht eingelesen wurde. Dies kann u.a. hilfreich sein, wenn du manuell nochmal Truppen losschicken willst.
- Farmaktionen
 - o Gewählte(n) Farm(en) mit Konfiguration A angreifen (siehe unten "Sonderfunktionen")
 - o Gewählte(n) Farm(en) mit Konfiguration B angreifen (siehe unten "Sonderfunktionen")
 - o Gewählte(n) Farm(en) mit Konfiguration C angreifen (siehe unten "Sonderfunktionen")
- Sonstiges
 - o Status der Farm zurücksetzen: Erlaubt es manuell den Farmstatus zu löschen, etwa wenn ein Bericht erwartet wird, man ihn aber nicht einlesen möchte. Diese Funktion sollte nur im Ausnahmefall verwendet werden!
 - o Farmen prüfen: Prüft alle Farmen auf Adellungen oder sonstige Veränderungen

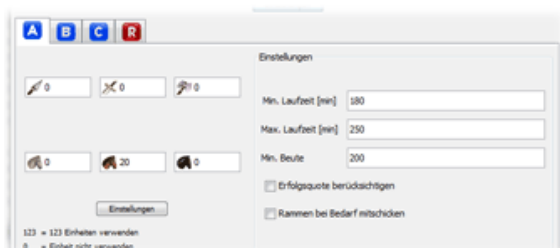
- o Informationen anzeigen: Zeigt ausführliche Informationen zu der gewählten Farm an. In den Informationen sind ebenfalls detaillierte Gründe enthalten, falls eine Farm nicht angegriffen wurde.
- o Farm sperren: Erlaubt es, die gewählten Farmen manuell zu sperren. Ist eine Farm gesperrt, werden keine Farmangriffe auf die durchgeführt.
- o Statistik anzeigen: Zeigt eine kleine Statistik über alle eingetragenen Farmen und geplünderten Rohstoffe an

Shortcut-Funktionen

- Gewählte Farm(en) per Taste 'A' mit Konfiguration A angreifen
- Gewählte Farm(en) per Taste 'B' mit Konfiguration B angreifen
- Gewählte Farm(en) per Taste 'C' mit Konfiguration C angreifen
- Löschen per ENTF: Löscht gewählte Farmen

Sonderfunktionen

Einstellungen zu den Farmkonfigurationen



Unterhalb der Tabelle aller Farmen befindet sich ein Button "Einstellungen", der die oben gezeigten Einstellungen öffnet. Hier kann die Konfiguration der verschiedenen Farmtrupps vorgenommen werden. Dabei gibt es die folgenden Möglichkeiten:

- **A und B:** Konfigurationen A und B beinhalten eine feste Anzahl von Truppen, die zum Farmen geschickt wird. Farmen können mit diesen Konfigurationen angegriffen werden, sobald ihre Rohstoffbestand den Wert der unter 'Min. Beute' eingetragen ist erreicht hat. Auf der rechten Seite können zudem minimale und maximale Laufzeit in Minuten angegeben werden. Weiterhin gibt es die Möglichkeit, den Erfolgsquotienten aller bisherigen Farmläufe auf eine Farm zu berücksichtigen. Dadurch wird versucht, für Farmen bei denen nur selten die Rohstoffe gefunden werden die enthalten sein müssten, die errechneten Rohstoffe entsprechend zu reduzieren, um so erst später Truppen loszuschicken. Weiterhin können Spähinformationen genutzt werden, um die Stufe des Walls in einer Farm zu bestimmen und eine entsprechende Anzahl an Rammen mitzuschicken, die den Wall zerstören.

- **C:** Konfiguration C dient dazu, dynamisch die Truppen zu bestimmen und zu schicken, die benötigt werden, um eine Farm komplett zu leeren. Hier gibt man daher statt einer festen Truppenzahl die minimale Anzahl jeder Einheit an, die geschickt werden soll, sofern nur diese Einheit zum Farmen verwendet wird. Als Richtwert sollte man hier 200 Axt und 15 LKav angeben, da diese Truppen im Normalfall reichen um den Wall ohne (große) Verluste zu überwinden. Das würde bedeuten, dass mindestens 200 Axtkämpfer geschickt werden, sofern keine LKav dabei ist, bzw. mindestens 15 LKav sofern keine Axtkämpfer dabei sind.
- **R:** Die Reserve dient dazu, Truppenzahlen anzugeben, die nicht für das Farmen verwendet werden sollen. Möchte man z.B. nebenher noch adeln oder möchte man eine bestimmte Anzahl an Truppen in jedem Fall im Dorf zurücklassen, so sollte man diese Werte bei der Reserve eintragen.

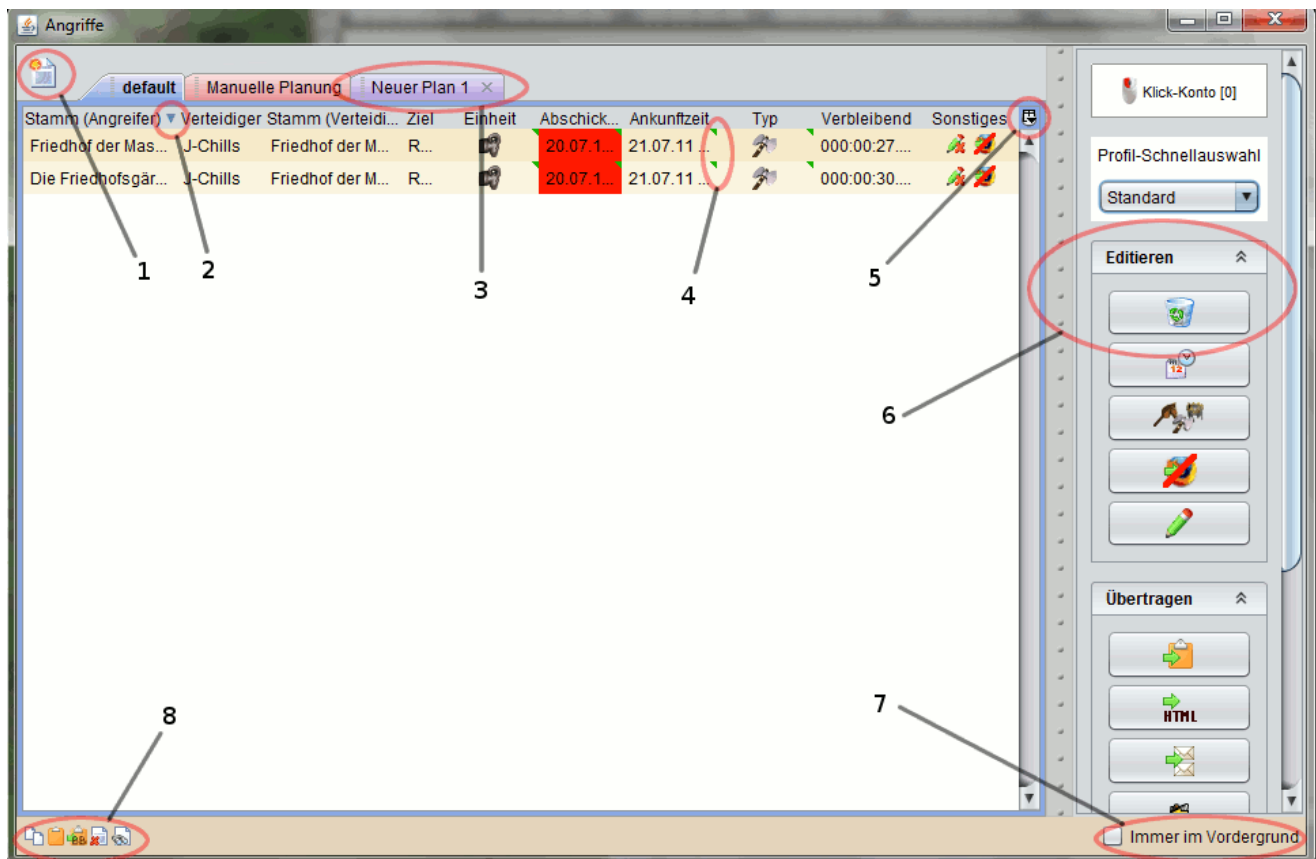


Die Ausbeute des Farmmanagers hängt maßgeblich von den Informationen ab, die er über Berichte erhält und davon, wie oft ein Dorf gefarmt wird, da sich dadurch der Erfolgsquotient entwickelt. Es wird empfohlen, die Farmen beim ersten Farmgang des Tages mit Konfiguration A oder B inkl. Spähern anzugreifen, um einen aktuellen Stand der Rohstoffe zu bekommen. Über den Tag kann dann Konfiguration C verwendet werden, um die optimale Menge an Einheiten zu verwenden.

Eine Besonderheit sind Welten, auf denen Späher nur eingeschränkt Informationen bekommen können (entweder gar keine Gebäudeinformationen oder erst ab einer bestimmten Forschungsstufe). Hier versucht DS Workbench, ausgehend von den erbeuteten Rohstoffen zwischen 2 Farmgängen, die Stufe der Gebäude zu errechnen. Auf diesen Welten wird daher empfohlen, häufig mit Konfiguration A oder B zu farmen, um eine gute Schätzung der Rohstoffgebäude zu erhalten. Erweiterte Features wie der Erfolgsquotient sind auf diesen Welten leider nicht verfügbar und der Erfolg der Konfiguration C hängt von der Genauigkeit der gesammelten, bisherigen Informationen ab.

Grundlagen - Ansichten

An dieser Stelle werden die Grundlagen zu den verschiedenen Ansichten erklärt, die wohl hauptsächlichlicher Dreh- und Angelpunkt in DS Workbench sind. Um die Dokumentation kurz zu halten wird hier nur auf die Angriffsübersicht eingegangen, die jedoch alle relevanten Teile enthält die auch genauso in anderen Ansichten auftauchen.



Der Screenshot zeigt die Angriffsübersicht. Alle wichtigen Funktionen sind mit entsprechenden Markierungen versehen und werden im Folgenden erklärt:

1. **Neues Set erstellen:** Mit diesem Button werden neue Sets erzeugt. Ein Set ist eine Sammlung beliebig vieler Einzelelemente einer Ansicht, wie z.B. Angriffe in Angriffsplänen oder Notizen. Jedes neu erstellte Set bekommt einen Standardnamen, eine laufende Nummer und wird als neuer Tab eingefügt. Viele Ansichten unterstützen Sets, in einigen Ansichten ist diese Funktion nicht verfügbar.
2. **Sortierreihenfolge:** Der blaue Pfeil im Titel einer Tabellenspalte zeigt die Sortierreihenfolge an. Ein Pfeil der nach unten zeigt deutet auf eine absteigende Sortierung hin, ein Pfeil nach oben bedeutet aufsteigend sortiert. Die Sortierung ändert man, indem man auf den Titel einer Spalte klickt.
3. **Set-Tabs:** Sets die über *Funktion 1* erzeugt oder bereits von DS Workbench vorgegeben werden tauchen als eigener Tab auf. Selbst erzeugte Sets können über einen Doppelklick auf den Tab umbenannt werden. Weiterhin können selbst erzeugte Sets und alle darin enthaltenen Elemente jederzeit über einen Klick auf das kleine Kreuz auf der rechten Seite des Tabs gelöscht werden. Für vorgegebene Tabs sind diese beiden Funktionen nicht verfügbar.
4. **Veränderbare Zellen:** In DS Workbench gibt es eine Vielzahl von Tabellen, in denen der überwiegende Teil der Einträge direkt in der Tabelle verändert werden kann. Zellen bei denen das möglich ist sind mit einem grünen Pfeil an der rechten oberen Ecke gekennzeichnet. Über einen Doppelklick auf eine solche Zelle wird der entsprechende Editor geöffnet und der Wert kann verändert werden. Die Bearbeitung wird abgeschlossen wenn man irgendwo außerhalb des

jeweiligen Editors klickt oder einen entsprechenden Button bei speziellen Editoren betätigt. Einträge in Zellen die diesen Pfeil nicht aufweisen sind auch nicht veränderbar.

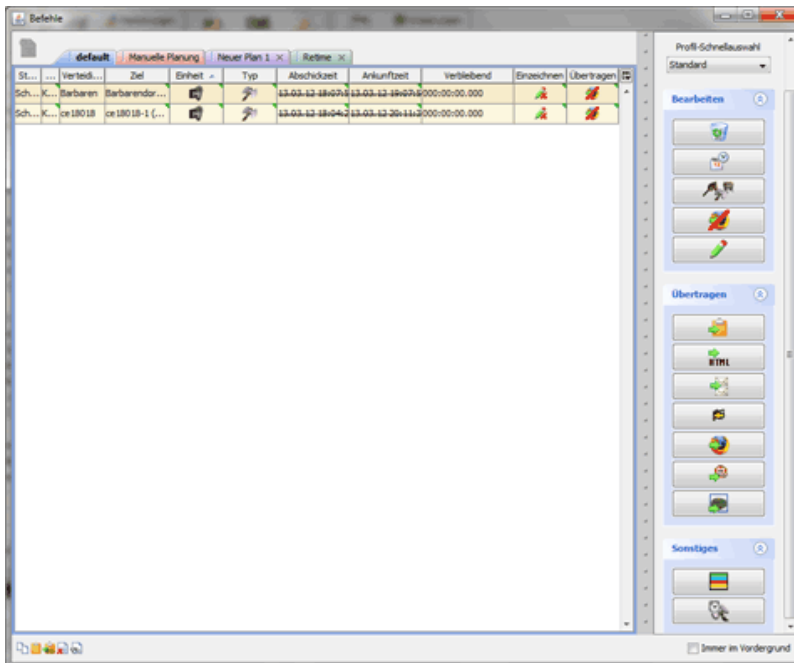
5. **Tabelle konfigurieren:** Über diesen Button kann ausgewählt werden, welche Spalten einer Tabelle sichtbar sind. Diese Funktion kann man etwa dafür benutzen, um den Platzbedarf einer Ansicht zu reduzieren oder einfach Informationen die man nicht benötigt auszublenden. Weiterhin erlaubt es das Menü hinter diesem Button die automatische Größenbestimmung der Tabellenspalten zu verändern.
6. **Das Ansichtsmenü:** Das Ansichtsmenü beinhaltet verschiedenste Funktionen die von Ansicht zu Ansicht unterschiedlich sein können. Hinter den Buttons verbergen sich entweder weitere Dialoge um bestimmte Einstellungen oder Veränderungen vorzunehmen, oder sie lösen eine einzelne Aktion aus. Als interne Hilfe sind ausführliche, sogenannte Tooltips zu jedem Button vorhanden der angezeigt wird, wenn man mit dem Mauszeiger wenige Sekunden über dem Button verweilt. Weiterhin kann das Hauptmenü jederzeit über die Leiste auf der linken Seite ausgeblendet werden um Platz zu sparen.
7. **Immer im Vordergrund:** Diese Funktion erlaubt es, eine Ansicht immer im Vordergrund zu halten. Ist sie aktiviert, kann kein Fenster die entsprechende Ansicht überlagern. Ausnahmen bilden einige Dialoge wie z.B. die Einstellungen oder Ansichten die im Anschluss auf "Immer im Vordergrund" gestellt werden.
8. **Shortcut Funktionen:** Jede Ansicht in DS Workbench unterstützt eine Auswahl von Shortcut Funktionen, also Funktionen die über bestimmte Tastenkombinationen ausgelöst werden. Alle diejenigen, die keine Fans von Shortcuts sind, können die entsprechenden Icons auch direkt anklicken. Die Angriffsübersicht unterstützt alle diese Funktionen, welche die folgenden Bedeutungen haben (Reihenfolge wie im Screenshot zu sehen):
 - **Kopieren:** Ausgelöst über *STRG+C* werden markierte Einträge der Tabelle in die Zwischenablage kopiert. Meist geschieht das in einem speziellen, internen Format, so dass es nur Sinn macht die kopierten Einträge in derselben Ansicht an anderer Stelle, etwa in einem anderen Set, wieder einzufügen.
 - **Ausschneiden:** Ausgelöst über *STRG+X* werden markierte Einträge in die Zwischenablage kopiert und anschließend aus der Tabelle gelöscht.
 - **Kopieren als BB-Code:** Ausgelöst über *STRG+B* werden die markierten Einträge als BB-Codes in die Zwischenablage kopiert. Wie das Ergebnis aussieht kann man über den [BB-Editor](#) selbst definieren.
 - **Löschen:** Ausgelöst über *ENTF* werden die markierten Einträge der Tabelle gelöscht, nachdem man die Löschung per Sicherheitsabfrage bestätigt hat.
 - **Suchen:** Ausgelöst über *STRG+F* erlaubt es die Suche die aktuelle Tabelle nach bestimmten Kriterien zu durchsuchen. Wie sich die Suche gestaltet hängt von der jeweiligen Ansicht ab.



Besonders talentierte Fingerakrobaten können auch die beiden Markierungsmöglichkeiten kombinieren. Hierfür muss permanent die Strg-Taste gedrückt sein, um einzelne Markierungsstarts zu wählen. Anschließend wird mit

gleichzeitig gedrückte Shift -Taste der Endpunkt der Markierung angeklickt.

Befehlsübersicht



Die Befehlsübersicht dient der Verwaltung und der Bearbeitung von erstellten Angriffen oder Verteidigungen. Sie ist somit mehr oder weniger der Dreh- und Angelpunkt von *DS Workbench*. Befehle sind in *DS Workbench* in Plänen organisiert. Beim ersten Start existiert lediglich der Standardplan mit dem Namen 'default' und ein Plan 'Manuelle Planung', der mit dem manuellen Angriffsplaner verknüpft ist. Das Menü der Befehlsübersicht beinhaltet die folgenden Funktionen:

- Klick-Konto: (siehe unten "Sonderfunktionen")
- Bearbeiten: (siehe unten "Sonderfunktionen")
- Bearbeiten
 - o Abgelaufene Befehle löschen: Entfernt alle Befehle die bereits abgeschickt werden mussten
 - o Zeit ändern: Ändert die Zeiteinstellungen für die gewählten Befehle. Hier besteht die Möglichkeit, Befehle auf bestimmte Zeitpunkte, um eine bestimmte Dauer oder zufällig zu verschieben.
 - o Befehlstyp und/oder Einheit ändern: Erlaubt es nachträglich den Typ und/oder die Einheit zu verändern. Achtung: Wird die Einheit verändert, so ändert sich auch die Laufzeit.
 - o "Übertragen"-Markierung löschen: Entfernt die "In den Browser übertragen" Markierung für die gewählten Befehle.
 - o Befehle auf der Karte (nicht) einzeichnen: Aktiviert oder deaktiviert das Einzeichnen der gewählten Befehle auf der *DS Workbench* Hauptkarte.
- Übertragen

- o Im Klartext: Überträgt die gewählten Befehle im Klartextformat in die Zwischenablage. Dieses Format eignet sich dazu, die Befehle in z.B. Excel einzufügen.
- o Als HTML Datei exportieren: Exportiert alle gewählten Befehle in eine HTML Datei. Mit dieser Datei ist es dann möglich, einen Überblick über die zu verschickenden Befehle zu haben, ohne dass *DS Workbench* geöffnet sein muss. Weiterhin kann aus der HTML Datei heraus direkt der Versammlungsplatz für einen jeden Angriff geöffnet werden.
- o Gewählten Befehl in den ReTimer übertragen: Überträgt den gewählten Befehl in den *DS Workbench ReTimer*. So können einfach re-time Angriffe aus der Befehlsübersicht heraus geplant werden.
- o Gewählte Befehle in den Browser übertragen: Überträgt die gewählten Befehle in den Browser, sofern das Klick-Konto entsprechend viele Klicks aufweist. Ist dies nicht der Fall, werden so viele Befehle übertragen wie Klicks vorhanden sind. Einzelbefehle können immer übertragen werden.
- o Gewählte Befehle als Userscript exportieren: (siehe unten "Sonderfunktionen")
- o Herkunfts- oder Zieldörfer der gewählten Befehle in die [Auswahlübersicht](#) übertragen
- Sonstiges
 - o Zusammengehörige Befehle farblich gruppieren: Mit diesem Button können die Befehle im gewählten Plan farblich gruppiert werden. Die Gruppierung hängt von der aktuellen Sortierung der Tabelle ab. Da dieses Feature recht aufwendig ist, wird empfohlen, es nur kurzzeitig zu aktivieren.
 - o Alarm erstellen: Mit dieser Funktion kann ein Alarm für die Abschießzeit des gewählten Befehls erstellt werden. Dafür wird die integrierte [Uhr](#) verwendet.

Shortcut-Funktionen

- Kopieren per STRG+C: Kopiert alle gewählten Befehle in einem besonderen Format die Zwischenablage. Von dort aus können die Befehle in einem anderen Plan per STRG+V eingefügt werden.
- Ausschneiden per STRG+X: Kopiert alle gewählten Befehle in einem besonderen Format die Zwischenablage und löscht sie anschließend aus dem aktuellen Plan.
- Einfügen per STRG+V: Fügt Befehle die vorher per STRG+C oder STRG+X in die Zwischenablage übertragen wurden in den aktuellen Plan ein.
- BB-Code per STRG+B in die Zwischenablage kopieren: Kopiert die gewählten Befehle als BB-Codes in die Zwischenablage, um sie z.B. im Spiel einzufügen.
- Löschen per ENTF: Löscht alle gewählten Befehle.
- Suchen per STRG+F: Erlaubt eine Suche nach Befehlen. Suchkriterien sind dabei z.B. der Name des Angreifers, Dorf- oder Stammesnamen.

Sonderfunktionen

- **Klick-Konto:** Das Klick-Konto dient dazu, entsprechend der DS-Regeln, für jede Aktion im Spiel einen Klick durchzuführen. Will man mehrere Befehle auf einmal in einem Tab im Browser öffnen, so muss man zuerst eine entsprechende Anzahl Klicks "sammeln", um anschließend eine entsprechende Anzahl an Befehlen übertragen zu können. Ist das Klick-Konto leer, können nur Einzelbefehle übertragen werden.
- **Profil-Schnellauswahl:** Verwendet man *DS Workbench* sowohl für seinen eigenen, als auch für einen UV-Account, so kann man für beide Accounts ein Profil in *DS Workbench* erstellen und über die Profil-Schnellauswahl festlegen, über welchen Account die Befehle verschickt werden sollen, ohne in den Einstellungen das Profil manuell ändern zu müssen. Voraussetzung hier ist, dass der Befehl von einem Dorf ausgeht welches dem Account gehört und dass ein UV-Profil eine korrekte UV-ID besitzt.
- **DS Workbench Angriffs-Info Script:**



The screenshot shows the DS Workbench interface. On the left, there is a list of villages (Dorf) with their respective status icons: 021 R (red), 029 R (green), 030 R (brown), and 034 R (brown). On the right, there is a section titled 'Geplante Angriffe' (Planned Attacks) which contains a table with the following data:

| Typ | Ziel | Einheit | Startzeit | Start in | Ankunftszeit |
|-----|-----------------------|---------|---------------------|------------|---------------------|
| | +010 -Troja (498 841) | | 02.11.2009 20:30:56 | Abgelaufen | 03.11.2009 10:05:55 |
| | +010 -Troja (498 841) | | 03.11.2009 20:30:56 | 11:33:27 | 04.11.2009 10:05:55 |

Below the table, there is a section titled 'Truppenbewegungen' (Troop Movements).

DS Workbench bietet die Möglichkeit, Befehle als Userscript zu exportieren, um sie im Spiel darstellen zu können. Mögliche Orte für die Darstellung sind die Übersichtsseiten (linker Screenshot), wo vor jedem Dorf ein Symbol anzeigt, ob Angriffe abgeschickt werden müssen (grün), alle Angriffe bereits abgeschickt sein müssten (rot) oder ob keine Angriffe aus diesem Dorf geplant sind (braun). An allen anderen Stellen, wie z.B. dem Versammlungsplatz (rechter Screenshot) zeigen Tabellen an, auf welches Ziel Angriffe aus diesem Dorf abgeschickt werden müssen und wann die geschehen muss.

Das Userscript liegt nach der Erstellung im *DS Workbench* Verzeichnis und trägt den Namen 'zz_attack_info.user.js'. Von dort muss es im Browser installiert werden. Wie die zu geschehen hat ist [hier](#) beschrieben.



Die Befehls übersicht ist eine sehr komplexe Darstellung und kann daher auf einigen Rechnern sehr langsam reagieren. Ist dies bei euch der Fall empfehle ich, die Spalte "Verbleibend", welche den Countdown für jeden Angriff anzeigt, auszublenden. Wie ihr Spalten ausblendet findet ihr [hier](#).

Userscript - Angriffsinformationen

Dieses Userscript bietet euch die Möglichkeit, in *DS Workbench* geplante Angriffe im Spiel anzeigen zu lassen, um auch dort den Überblick zu behalten. Die Erstellung des Scripts funktioniert über den in der [Angriffsübersicht](#) beschriebenen Button. Über diesen Button werden alle markierten Angriffe verwendet und das Script 'zz_attack_info.user.js' wird direkt im *DS Workbench* Verzeichnis erstellt. Nun müsst ihr das Script noch in euren Browser einfügen.



Bevor ihr das Script in eurem Browser einfügt achtet bitte darauf, dass bisherige Script-Versionen gelöscht wurden. Da das Userscript bis Version 2.0 den Namen '*attack_info.user.js*' hatte, würde es durch das neue Script nicht überschrieben werden.

Installation unter Firefox

Um das Script unter Firefox zu verwenden wird die Erweiterung *Greasemonkey* benötigt. Einen entsprechenden Download findet man einfach über Google. Anschließend zieht man das Script mit gedrückter linker Maustaste in den geöffneten Browser. Es sollte sich ein Fenster öffnen, in dem über die Installation des Scripts informiert wird. Die Installation bestätigt man abschließend über den Button *Installieren*. Im Anschluss sollte das Script, bei aktiviertem Greasemonkey, verfügbar sein.

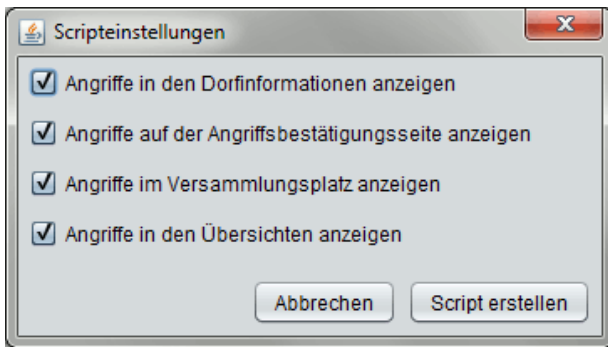
Installation unter Opera

Um das Script in Opera einzufügen muss man, sofern noch nicht geschehen, in den Opera-Einstellungen das Verzeichnis festlegen, in dem nach Userscripten gesucht werden soll. Diese Einstellung findet man unter *Extras -> Einstellungen -> Inhalte* und dort hinter dem Button *JavaScript-Optionen*. Es öffnet sich ein Fenster wo man im unteren Bereich das Verzeichnis für *User-JavaScript-Dateien* festlegen kann. Ist dies erledigt kopiert man das Userscript 'Angriffsinformationen' einfach in dieses Verzeichnis, woraufhin das Script verfügbar ist.



Weiterführende Informationen darüber, was Userscripte sind und wie sie bei den jeweiligen Browsern installiert werden, findet ihr auch im Die Stämme Forum unter *Spielerprojekte -> Scripte & Tools*.

Das Script greift an mehreren Stellen in die Darstellung im Spiel ein. An welchen Stellen dies geschieht könnt ihr beim Export festlegen. Hierfür gibt es die folgenden Optionen:



Je nachdem was ihr de-/aktiviert seht ihr zum Beispiel in den Übersichten *Kombiniert*, *Produktion*, *Truppen*, *Gebäude*, *Forschung und Gruppen* (alle nur PA) bzw. in der *Übersicht aller Dörfer* (non-PA) farbige Symbole vor den Dorfnamen eingeblendet die angeben, ob aus einem Dorf Angriffe geplant sind oder nicht und ob noch Angriffe ausstehen. Ein Beispiel dafür seht ihr im folgenden Screenshot:



Die Bedeutungen der Symbole ist wie folgt:

Rot: Geplanten Angriffe, die bereits alle abgeschickt sein sollen

Grün: Geplante Angriffe, die noch abgeschickt werden müssen

Braun: Keine geplanten Angriffe

Wenn ihr mit der Maus über ein Symbol fahrt wird zudem einen Tooltip angezeigt der euch sagt, wieviele Angriffe aus einem Dorf noch abgeschickt werden müssen. Klickt ihr auf das Symbol werden ihr direkt zum Versammlungsplatz des Dorfes weitergeleitet, bei dem euch die zweite Änderung der Darstellung erwartet, wie sie im folgenden gezeigt ist:

x: y: » Favoriten » Verlauf » Eigene Angriffen Unterstützen

Geplante Angriffe

| Typ | Ziel | Einheit | Startzeit | Start in | Ankunftszeit |
|-----|-----------------------|---------|---------------------|------------|---------------------|
| | +010 -Troja (498 841) | | 02.11.2009 20:30:56 | Abgelaufen | 03.11.2009 10:05:55 |
| | +010 -Troja (498 841) | | 03.11.2009 20:30:56 | 11:33:27 | 04.11.2009 10:05:55 |

Truppenbewegungen

Das Userscript blendet, sofern die entsprechende Option aktiviert ist, im Versammlungsplatz jeden Dorfes, aus dem Angriffe geplant wurden, eine zusätzliche Tabelle über der Tabelle der Truppenbewegungen ein. In dieser Tabelle seht ihr die Angriffe die noch abgeschickt werden, sowie

die Angriffe die bereits abgelaufen sind. Eine automatische Löschung wird momentan nicht durchgeführt!

Die beiden Darstellungsoptionen *Angriffe auf der Angriffsbestätigungsseite* anzeigen und *Angriffe in den Dorfinformationen anzeigen* ermöglichen es, auf der Seite mit der man einen Angriff letztendlich abschickt die oben erkennbare Tabelle zu sehen, um das Timing genau zu bestimmen bzw. per Klick auf ein Dorf der Karte direkt in den Dorfinformationen die anstehenden Angriffe zu sehen.



Die Daten die dieses Userscript enthält werden statisch und ausschließlich durch *DS Workbench* eingefügt. Es findet keinerlei Kommunikation mit *DS Workbench* oder einem externen Server statt. Dies bedeutet, dass ihr das Script jedes Mal neu im Browser installieren müsst wenn ihr Angriffe in *DS Workbench* ändert oder abgelaufene Angriffe entfernen wollt.

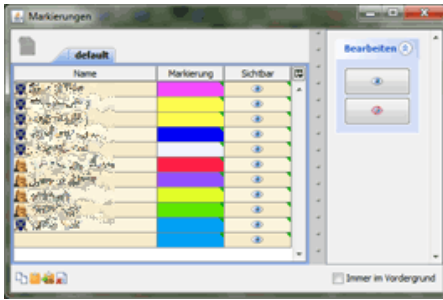
Angriffe als IGMs verteilen

DS Workbench bietet die Möglichkeit, sofern man im Spiel über einen PA verfügt, Angriffe eines Angriffsplans per IGM an alle Beteiligten zu verteilen. Hierfür wird der entsprechende Button in der [Befehlsübersicht](#) verwendet, der den folgenden Dialog öffnet:

In diesem Dialog könnt ihr zuerst den Betreff für die zu versendenden IGMs festlegen. Anschließend müsst ihr nur noch den DS API-Key in das entsprechende Feld kopieren, den ihr im Spiel unter *Einstellungen* -> *Einstellungen* ganz unten findet.

Ein Klick auf 'Versenden' versucht nun, die Angriffe per IGM zu verschicken. Da es bei der maximalen Textlänge Beschränkungen gibt werden die Angriffe unter Umständen in mehrere IGMs aufgeteilt. Würde ein Spieler dadurch mehr als 10 IGMs erhalten, wird das Versenden abgebrochen und ihr werdet aufgefordert, weniger Angriffe auszuwählen. Beachtet dabei auch, dass ihr zu jeder verschickten IGM eine Kopie in euren Spielaccount geliefert bekommt!

Markierungsübersicht



Die Markierungsübersicht zeigt alle, für den aktuellen Server, gewählten Markierungen. Spieler- und Stammesmarkierungen sind mit entsprechenden Symbolen gekennzeichnet und die Markierungsfarbe kann direkt in der Tabelle über einen Klick auf die Farbe geändert werden. Markierungen können, wie auch Angriffe, in verschiedene Sets aufgeteilt werden. Existiert für einen Spieler sowohl eine Spieler- als auch eine Stammesmarkierung, so werden beide Markierungen angezeigt. Um diese deutlich zu sehen, wird die Verwendung der [verschiedenen Zeichenebenen](#) empfohlen. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Bearbeiten
 - o Gewählte Markierungen anzeigen: Macht die gewählten Markierungen auf der Hauptkarte sichtbar.
 - o Gewählte Markierungen verbergen: Macht die gewählten Markierungen auf der Hauptkarte unsichtbar.

Shortcut-Funktionen

- Markierungen ausschneiden per STRG+X: Schneidet die gewählten Markierungen aus und kopiert sie in die Zwischenablage. Von dort können die per STRG+V in ein anderes Markierungsset eingefügt werden.
- Markierungen einfügen per STRG+V: Fügt vorher ausgeschnittene Markierungen per STRG+V in das aktuelle Markierungsset ein. Alternativ kann auch die Diplomatie des Stammes, die vorher per STRG+A und STRG+C in die Zwischenablage kopiert wurde eingefügt werden, woraufhin Markierungen entsprechend der diplomatischen Verbindungen erstellt werden.
- Löschen per ENTF: Löscht gewählte Markierungen per ENTF.
- Export als BB-Codes per STRG+B: Hiermit können gewählte Markierungen als BB-Codes in die Zwischenablage kopiert werden.

Truppenübersicht

Truppen

Im Dorf

Eigene

Außerhalb

Unterwegs

Unterstützung

| Auswahl | Spieler | D... | Stand | Unterstützung | | | | | | | | | | Füllstand | | | | |
|---------|----------|----------|-------|---------------|-------|-----|-------|---|-----|----|---|---------|---------|-----------|---------|---|---|-----|
| 982 | unfer... | 25.03... | 982 | 628 | 3.135 | 50 | 1.142 | 0 | 154 | 66 | 1 | 305.716 | 121.020 | 132.495 | 119.500 | 0 | 0 | 84% |
| 628 | das a... | 25.03... | 0 | 0 | 540 | 0 | 140 | 0 | 15 | 10 | 0 | 40.830 | 10.900 | 9.550 | 10.900 | 0 | 0 | 6% |
| 3.135 | chuch... | 25.03... | 1.350 | 2.000 | 0 | 200 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 63.500 | 120.650 | 110.950 | 107.400 | 0 | 0 | 19% |
| 90 | KT-1... | 18.03... | 37 | 52 | 2.708 | 95 | 476 | 0 | 186 | 50 | 0 | 177.242 | 53.425 | 47.440 | 53.090 | 0 | 0 | 31% |
| 1.142 | KT-1... | 18.03... | 974 | 940 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 33.240 | 81.610 | 67.330 | 57.080 | 0 | 0 | 30% |
| 0 | KT-1... | 25.03... | 74 | 0 | 1.201 | 40 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 49.190 | 13.490 | 9.995 | 13.850 | 0 | 0 | 7% |
| 154 | KT-1... | 21.03... | 753 | 650 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 23.780 | 43.811 | 50.143 | 41.076 | 0 | 0 | 7% |
| 60 | KT-1... | 18.03... | 0 | 0 | 2.620 | 50 | 53 | 0 | 115 | 50 | 0 | 120.620 | 36.090 | 24.720 | 36.090 | 0 | 0 | 20% |
| 1 | KT-1... | 18.03... | 4 | 0 | 2.400 | 0 | 736 | 0 | 40 | 0 | 0 | 194.400 | 47.540 | 44.420 | 47.560 | 0 | 0 | 28% |

1 Dorf gewählt

Bearbeiten

Übertragen

Sonstiges

Immer im Vordergrund

Die Truppenübersicht zeigt die Anzahl der Truppen pro Dorf, nachdem diese Information aus dem Spiel nach *DS Workbench* [importiert](#) wurden. Die Spalte "Spieler" dient dabei dem Fall, dass man von mehreren Spielern die Truppeninformationen erhalten hat, z.B. freiwillig von Mitgliedern des eigenen Stammes oder durch den [Import von Spähberichten](#). Die Spalte "Stand" gibt das Datum an, wann die gezeigten Informationen von *DS Workbench* gelesen wurden.

Die folgenden Spalten enthalten die Anzahl des jeweiligen Truppentyps, die sich anschließenden vier Spalten zeigen die Kampfkraft der Truppen eines Dorfes sowohl in der Offensive, als auch in der Defensive gegen Kavallerie und Bogenschützen. Die letzten beiden Spalten zeigen an, wieviele Dörfer von dem jeweiligen Dorf unterstützt werden (rotes Symbol) bzw. aus wievielen Dörfern Unterstützung in diesem Dorf steht (grünes Symbol). Werte für diese Spalten sind nur eingetragen, wenn man neben den Truppeninformationen noch die Übersicht über die Unterstützungen [importiert](#) hat.

Die letzte Spalte zeigt den Füllstand des Bauernhofes. Ausgegangen wird hier von 24.000 Bauernhofplätzen, ein Wert von etwa 85% stellt hier das Maximum dar, da Gebäude nicht berücksichtigt werden.

Auf der rechten Seite befindet sich das Menü mit den folgenden Funktionen:

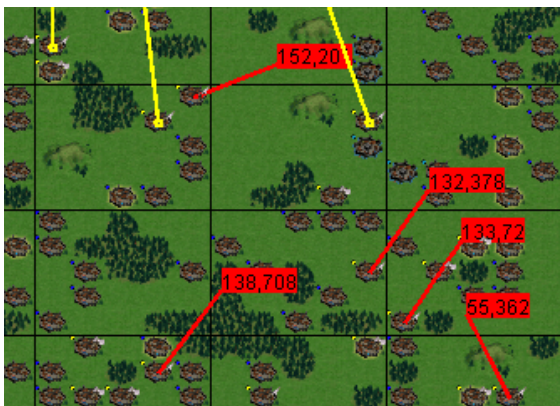
- Bearbeiten
 - o Truppeninformationen hinzufügen: Erlaubt es, manuell Truppeninformationen zu einem eigenen oder einem gegnerischen Dorf hinzuzufügen. Die einzelnen Einheiten können im Anschluss direkt in der Tabelle bearbeitet werden.
- Übertragen
 - o Zentrieren im Browser: Zentriert das gewählte Dorf im Browser.
 - o Versammlungsplatz im Browser öffnen: Öffnet den Versammlungsplatz des gewählten Dorfes im Browser.
 - o Zentrieren in *DS Workbench*: Zentriert das gewählte Dorf auf der *DS Workbench* Hauptkarte
- Sonstiges
 - o Information zu Unterstützungen: Zeigt detaillierte Informationen über die gewählte Unterstützungen an. Diese Funktion ist nur im Tab "Unterstützungen" verfügbar. Weiterhin

ist eine grafische Darstellung von Unterstützungen verfügbar (siehe unten "Sonderfunktionen")

Shortcut-Funktionen

- **BB-Export per STRG+B:** Per STRG+B ist es möglich, die gewählten Truppen als BB-Codes in die Zwischenablage zu kopieren. Von dort können sie per STRG+V z.B. in den Notizen im Spiel eingefügt werden.
- **Entfernen von Einträgen per ENTF:** Erlaubt es markierte Einträge per ENTF zu löschen. Dabei wird *DS Workbench* nachfragen, ob nur die Truppen aus der momentan gewählten Truppenübersicht (Im Dorf, Eigene...) gelöscht werden sollen oder die Truppen für dieses Dorf in allen Übersichten.
- **Suche per STRG+F:** Erlaubt es nach Dörfern mit Truppeninformationen zu suchen, die sich in einer bestimmten Gruppe befinden.

Sonderfunktionen



Wählt ihr im Tab "Unterstützungen" einen oder mehrere Einträge aus, so werden die Herkunftsdörfer bzw. die Ziele auf der Hauptkarte grafisch dargestellt. Hierbei gelten die folgenden Zeichenregeln:

- Eingehende Unterstützungen, bei denen nur das Zieldorf sichtbar ist, werden als grüne Linie gezeichnet. Zudem wird die Entfernung in Feldern zum Herkunftsdorf angezeigt.
- Ausgehende Unterstützungen, bei denen nur das Herkunftsdorf sichtbar ist, werden als rote Linie gezeichnet. Zudem wird die Entfernung in Feldern zum Herkunftsdorf angezeigt.
- Unterstützungen, bei denen Herkunft und Ziel sichtbar sind, werden gelb gezeichnet, wobei das Herkunftsdorf durch ein kleines Rechteck markiert ist



Achtet besonders in der Truppenübersicht immer darauf, dass ihr aktuelle Truppeninformationen aus dem Spiel importiert habt, da es sonst leicht zu Verwirrungen kommen kann.

Ranglistenübersicht

| Rang | Name | Tag | Punkte T... | Punkte | Mitglieder | Punkte/M... | Dörfer |
|------|------|-----|-------------|-----------|------------|-------------|--------|
| 1 | | | 1.246.134 | 1.246.134 | 18 | 69.230 | 226 |
| 2 | | | 974.611 | 974.611 | 24 | 40.609 | 181 |
| 3 | | | 844.034 | 844.034 | 21 | 40.192 | 173 |
| 4 | | | 801.765 | 801.765 | 23 | 34.859 | 159 |
| 5 | | | 790.519 | 790.519 | 29 | 27.259 | 179 |
| 6 | | | 700.604 | 700.604 | 26 | 26.946 | 152 |
| 7 | | | 690.224 | 690.224 | 8 | 86.278 | 126 |
| 8 | | | 690.058 | 690.058 | 10 | 69.006 | 131 |
| 9 | | | 616.469 | 616.469 | 26 | 23.730 | 126 |
| 10 | | | 615.723 | 615.723 | 27 | 22.805 | 143 |
| 11 | | | 593.902 | 593.902 | 26 | 22.842 | 117 |
| 12 | | | 582.709 | 582.709 | 28 | 20.811 | 131 |
| 13 | | | 563.986 | 563.986 | 16 | 35.249 | 111 |
| 14 | | | 556.151 | 556.151 | 30 | 18.538 | 110 |
| 15 | | | 557.136 | 557.136 | 30 | 17.856 | 108 |

Die Ranglistenübersicht zeigt eine kleine Auswahl von Ranglisten an, wobei einige davon bereits im Spiel vorkommen, andere wiederum ein wenig ausführlicher gehalten sind. Seit Version 1.5 hat *DS Workbench* den Zugriff auf Statistiken des Spielerprojekts *DS Real* integriert. Hierfür bietet das Menü auf der rechten Seite die folgenden Möglichkeiten:

- Statistiken
 - o Spieler-/Stammesakte öffnen: Öffnet die DS Real Spieler- bzw. Stammesakte des gewählten Eintrags im Browser.
 - o Verlaufsgrafiken anzeigen: Öffnet die DS Real Verlaufsgrafik für den gewählten Eintrag direkt in *DS Workbench*.

Shortcut-Funktionen

- Suchen nach Einträgen per STRG+F: Erlaubt es, je nach gewählter Ansicht, nach bestimmten Einträgen zu suchen und diese zu markieren bzw. Einträge die dem Suchkriterium nicht entsprechen auszublenden. So kann man sich z.B. sehr einfach die Rangliste nur für den eigenen Stamm anschauen.

Zeichnungsübersicht

Die *Zeichnungsübersicht* dient dazu, [erstellte Zeichnungen](#) auf der Hauptkarte zu verwalten. Bei Bedarf kann man die Position einer jeden Zeichnung in dieser Übersicht punktgenau festlegen. Die Spalte "Sichtbar" zeigt zudem an, ob die jeweilige Zeichnung im momenten sichtbaren Ausschnitt der Hauptkarte auftaucht. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

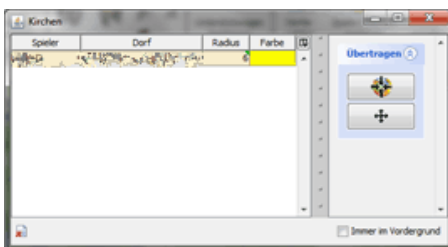
- Bearbeiten
 - o Gewählte Zeichnung bearbeiten: Erlaubt es, die Eigenschaften der gewählten Zeichnung (Farbe, Transparenz, Schrittgröße) mit Hilfe der [Zeichnungseinstellungen](#) nachträglich zu bearbeiten.
- Sonstiges
 - o Zeichnung hervorheben: Bewirkt, dass die gewählten Zeichnungen auf der Hauptkarte kurz blingen, um sie schnell wiederzufinden.

Shortcut-Funktionen

- Kopieren per STRG+C: Eine Besonderheit bietet das Kopieren von Zeichnungen. Hier werden nicht die Zeichnungen selbst, sondern alle von ihnen eingeschlossenen Dörfer auf der Karte in die Zwischenablage kopiert. Diese Dörfer kann man dann einfach z.B. in [Notizen](#) oder verschiedenen anderen Stellen in *DS Workbench* einfügen.
- BB-Codes kopieren per STRG+B: Kopiert ebenfalls die von den Zeichnungen eingeschlossenen Dörfer in die Zwischenablage, allerdings formatiert als BB-Codes.
- Löschen per ENTF: Gewählte Zeichnungen werden über ENTF gelöscht.

Kirchenübersicht

Achtung: Die Kirchenübersicht ist nur auf Servern aktiviert, auf denen Kirchen aktiviert sind. In ihr werden Kirchen angezeigt, die über das entsprechende Werkzeug im Hauptmenü auf der Hauptkarte platziert wurden. Als Farbe des Kirchenradius wird dabei automatisch die Farbe gewählt, unter welcher der Besitzer des Dorfes in der [Markierungsübersicht](#) geführt ist. Ist keine Markierung gesetzt, wird die Standardmarkierung, die in den *DS Workbench* Einstellungen festgelegt ist, verwendet. Kirchenradien von Spielerdörfern sind immer gelb.



Die Kirchenübersicht ist verfügbar, wenn man einen Servern ausgewählt hat, der das Kirchensystem unterstützt. Hier werden Dörfern angezeigt in denen über das entsprechende [Werkzeug](#) eine Kirche platziert wurde. Im Menü auf der rechten Seite findet man einige Funktionen:

- Übertragen
 - o Gewähltes Dorf im Spiel zentrieren: Zentriert das aktuell gewählte Kirchendorf im Spiel.
 - o Gewähltes Dorf in *DS Workbench* zentrieren: Zentriert das aktuell gewählte Kirchendorf auf der *DS Workbench* Hauptkarte.

Shortcut-Funktionen

- Entfernen von Kirchen per ENTF: Erlaubt es gewählte Kirchendörfer per ENTF zu löschen.

Übersicht der Eroberungen

| Dorf | Dorfpunkte | Kontinent | Geadelt | Verlierer | Stam... | Gewinner | Stam (G... | Zustimmung | Entfernung |
|-------------|------------|-----------|------------|--------------|----------------|------------|----------------|------------|------------|
| Halle01... | 5.265 | K56 | 27.03.2... | TrayZek | PEARL (F... | Stopp93 | Kien Stamm | 79 | 84,345 |
| Kokos (...) | 2.143 | K46 | 28.03.2... | chreyz23 | PEARL (F... | GoAdol... | Die Sparta... | 57 | 137,906 |
| Frickha... | 768 | K46 | 28.03.2... | mbassat... | PEARL (F... | Eickadian | Black Ange... | 46 | 117,184 |
| Hevent... | 1.241 | K43 | 27.03.2... | pre91 | #014D-1... | pluet | Die Kampf... | 71 | 225,198 |
| 008 [39... | 3.562 | K35 | 27.03.2... | vaendat | *+Reveng... | Handbau | Teamwork ... | 81 | 66,528 |
| [003] P... | 2.045 | K35 | 27.03.2... | schabrake | *+Reveng... | Zaharot6 | Wir komme... | 67 | 67,882 |
| 53*16* | 3.662 | K33 | 28.03.2... | BSC46 | Ounkelw... | Royaleen | Ounkelw... | 44 | 199,095 |
| 012 Bar... | 6.290 | K54 | 27.03.2... | 33pers... | FUFH (F... | Mitarl | Sexyl (Sex... | 86 | 119,604 |
| Highgar... | 2.619 | K46 | 27.03.2... | maloms... | LOL-(LOL) | Elefant... | High Defn... | 95 | 135,724 |
| Doppel... | 1.574 | K43 | 27.03.2... | Altschwer... | Phonix... | Caddy ... | Die Kampf... | 60 | 223,591 |
| (1-9) (4... | 3.299 | K64 | 28.03.2... | ACDE111 | Die Bashe... | Pausz... | Baschen Ad... | 27 | 170,176 |
| X45.89... | 1.698 | K45 | 27.03.2... | hullan | 1.Legion (...) | xuvenu... | in hoc sign... | 67 | 72,402 |
| 337... | 3.742 | K33 | 27.03.2... | hood a... | 69 Lifestyl... | x3magick | Royalbasht... | 94 | 172,679 |
| Kajnc t... | 2.804 | K33 | 28.03.2... | Kuchel... | 69 Lifestyl... | bum-cike | Wann a Br... | 27 | 181,86 |
| [4015] | 4.188 | K64 | 27.03.2... | PeterLu... | *) hehe (...) | JoeKilla | Sir wollen ... | 91 | 152,434 |
| Hever (...) | 2.062 | K46 | 27.03.2... | gmes1 | +Eichwa 1... | Linache2 | Prever say ... | 68 | 94,366 |
| 006-T... | 2.718 | K33 | 27.03.2... | 9PWar | +Ultimate | Sadene2 | Kuddelmud... | 76 | 236,462 |
| Zone (3... | 2.844 | K33 | 28.03.2... | labasgo1 | +Ultimate | Grae | Kuddelmud... | 28 | 218,186 |

Letzte Aktualisierung: 28.03.2012 21:03:46
 Grau-Adelungen: 14 von 699 (2%)
 Blau-Adelungen: 12 von 899 (1%)

Diese Übersicht gibt an, welche Dörfer wann geadelt wurden, wer alter und neuer Besitzer ist und auf welchen Wert die Zustimmung momentan in etwa gestiegen ist. Zudem wird in der Spalte 'Entfernung' angezeigt, wie weit das geadelte Dorf vom aktuell gewählten, eigenen Dorf entfernt ist. Weiterhin werden Adelungen von Barbarendörfern, vermutete Aufadelungen und Überadelungen farbig hervorgehoben. Adelungen von Barbarendörfern sind dabei rot unterlegt, Adelungen von Dörfern aus demselben Stamm oder von vermuteten Wings (ähnlicher Stammesname oder -tag) blau und Überadelungen, wo Gewinner und Verlierer identisch sind, grün.

Die Informationen über die Adelungen werden alle 5 Minuten automatisch aktualisiert, Dörfer bei denen eine Zustimmung von 100 erreicht wurde verschwinden automatisch aus der Liste. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Übertragen
 - o Dorf im Spiel zentrieren: Zentriert die gewählte Eroberung auf der Karte im Spiel.
 - o Dorf in *DS Workbench* zentrieren: Zentriert die gewählte Eroberung auf der *DS Workbench* Hauptkarte.

Eroberungen aus dieser Übersicht werden zusätzlich auf der Hauptkarte angezeigt. Hierfür wird ein Symbol (🚩) in der rechten unteren Ecke eines eroberten Dorfes angezeigt und der Eroberungszeitpunkt sowie die aktuelle Zustimmung taucht im Kartenpopup auf.

Shortcut-Funktionen

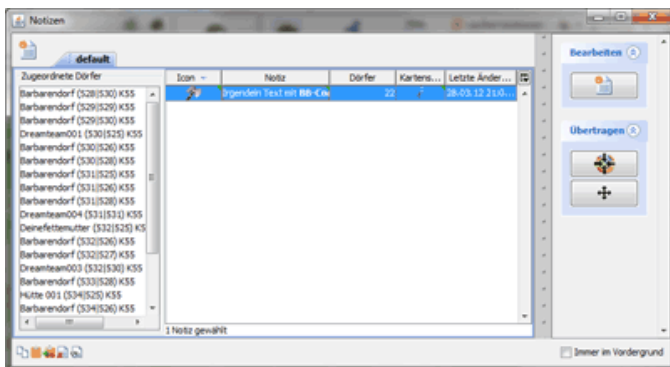
- Suchen nach Eroberungen per STRG+F: Erlaubt es nach Eroberungen für z.B. Spieler, Stämme oder Kontinente zu suchen.



Die Eroberungen werden "Live" von den DS Servern geladen. Bei Programmstart werden alle Eroberungen geladen, die seit dem letzten Beenden von *DS Workbench* stattgefunden haben, allerdings nur in einem maximalen Zeitraum von 24 Stunden. Ist die letzte Aktualisierung z.B. 26 Stunden her, gehen 2 Stunden unwiderruflich verloren! Weiterhin ist es zwingend erforderlich, dass die Weltkarten stets aktuell gehalten werden, bevorzugt über den automatischen Download bei Programmstart, um korrekte Eroberungen angezeigt zu bekommen.

Beachtet bitte weiterhin, dass bei den empfangenen Live-Eroberungen keine Änderungen der Dorfnamen enthalten sind. Dies bedeutet, dass zwar der Besitzer geändert wird, der aktuelle Dorfname wird jedoch erst beim nächsten Weltkartenupdate aktualisiert.

Notizblock



Mit dem Notizblock können Notizen zu einzelnen oder mehreren Dörfern erstellt werden. Jeder Notiz kann ein Icon und ein Kartensymbol zugeordnet werden, sowie ein Notiztext der die komplette Palette an BB-Codes unterstützt. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

- Bearbeiten
 - o Neue Notiz erstellen: Erstellt eine leere Notiz im aktuellen Notizset.

- Gewähltes Dorf im Spiel zentrieren: Hat man eine Notiz und ein Dorf in dieser Notiz in der Liste "Zugeordnete Dörfer" gewählt, so wird dieses Dorf im Spiel auf der Karte zentriert.
- Gewähltes Dorf in *DS Workbench* zentrieren: Zentriert das gewählte Dorf auf der *DS Workbench* Hauptkarte .

Im linken Bereich findet man die Liste aller Dörfer die den momentan gewählten Notizen zugeordnet sind.

Shortcut-Funktionen

- Kopieren per STRG+C: Gewählte Notizen können per STRG+C in einem internen Format in die Zwischenablage kopiert werden und in ein anderes Notizset per STRG+V eingefügt werden.
- Ausschneiden per STRG+X: Gewählte Notizen können per STRG+X aus dem aktuellen Notizset ausgeschnitten und in ein anderes Notizset per STRG+V eingefügt werden.
- BB-Export per STRG+B: Gewählte Notizen werden als BB-Codes in die Zwischenablage kopiert und können im Spiel, z.B. im Forum, per STRG+V eingefügt werden.
- Entfernen von Einträgen per ENTF: Erlaubt es markierte Notizen oder markierte Dörfer in Notizen per ENTF zu löschen.
- Einlesen von Dörfern Einfügen von Notizen per STRG+V: Um Notizen Dörfer zuzuordnen kann man per STRG+V veranlassen, dass *DS Workbench* in der Zwischenablage nach Dorfkoordinaten sucht. Werden Dörfer gefunden, so fügt sie *DS Workbench* allen ausgewählten Notizen zu. Wurden stattdessen eine oder mehrere gewählte Notizen in die Zwischenablage kopiert, so wird *DS Workbench* diese Notizen in das momentan gewählte Notizset einfügen.
- Suchen per STRG+F: Drückt man STRG+F, so wird eine Suchmaske geöffnet, mit der man die Notizen im aktuellen Notizset durchsuchen kann. Für die Suche wird der Notiztext verwendet. Weiterhin hat man bei der Suche die Möglichkeit, nach Groß- und Kleinschreibung zu unterscheiden und man kann festlegen, dass nur Notizen angezeigt werden sollten, die dem eingestellten Suchkriterium entsprechen. Will man wieder alle Notizen anzeigen, so muss man lediglich den Suchbegriff löschen oder das entsprechende Optionsfeld deaktivieren.

Gruppenübersicht

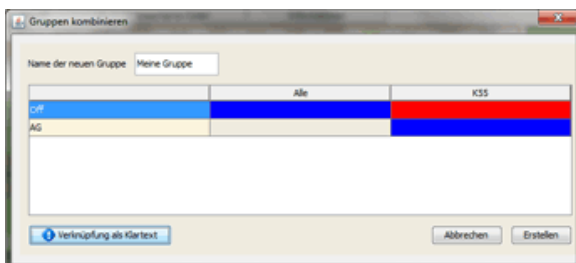
Die Gruppenübersicht gibt die Möglichkeit, [importierte Gruppen](#) zu betrachten, zu verändern und mit Kartenmarkierungen zu versehen. Um Kartenmarkierungen festzulegen ändert man die Werte direkt in der Tabelle, woraufhin sie direkt auf die Karte übertragen werden. Im Menü auf der rechten Seite findet man die folgenden Funktionen:

- Bearbeiten
 - o Neue Gruppe erstellen: Erstellt eine neue, leere Gruppe
 - o Gruppen kombinieren: (siehe unten)
 - o Farbmarkierung entfernen: Entfernt die Farbmarkierung auf der Karte. Das Symbol kann direkt in der Tabelle entfernt werden, wenn als Symbol das rote Kreuz gewählt wird.
- Übertragen
 - o Gewähltes Dorf im Spiel zentrieren: Hat man eine Gruppen gewählt und wählt anschließend in der Dorfliste auf der linken Seite ein Dorf, so kann man dieses über den Button im Spiel zentrieren.
 - o Userscript-Funktion - Übertragen von (verknüpften) Gruppen ins Spiel: (siehe unten)
 - o Gewähltes Dorf auf der Hauptkarte zentrieren: Zentriert das gewählte Dorf der gewählten Gruppe auf der *DS Workbench* Hauptkarte.

Shortcut-Funktionen

- Einfügen per STRG+V: Drückt man STRG+V so wird *DS Workbench* versuchen, Dorfkoordinaten in der Zwischenablage zu finden. Wurden Dörfer gefunden, so werden diese den gewählten Gruppen zugeordnet. So ist es zum Beispiel leicht Mögliche, alle Dörfer eine Gruppe aus dem Spiel zu importieren, ohne explizit das Importfeature zu verwenden.
- BB-Export per STRG+B: Erlaubt es, die markierten Gruppen als BB-Codes zu exportieren und im Spiel z.B. in den Notizen einzufügen.
- Löschen per ENTF: Drückt man ENTF, so werden alle markierten Gruppen gelöscht.

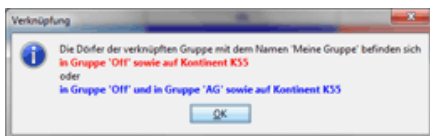
Gruppen kombinieren





Durch die Möglichkeit Gruppen zu kombinieren erhaltet ihr ein mächtiges Werkzeug, um eure Gruppen aus dem Spiel noch besser zu nutzen. Auf den ersten Blick schaut dieses Werkzeug recht unverständlich aus, allerdings werdet ihr schnell merken, dass es das gar nicht ist. In den Zeilen der gezeigten Tabelle werden alle eure Gruppen aufgelistet, die ihr aus dem Spiel importiert habt. Die

Spalten stellen die Kontinente dar, auf denen eure Dörfer liegen bzw. steht die erste Spalte für alle Kontinente.

Klickt ihr auf eine Zelle *doppelt*, so erhaltet ihr eine Auswahl von 4 Farben, die ihr einzeln anwählt werden könnt. Dabei gilt, dass alle Verknüpfungen derselben Farbe zusammengehören, also per UND-Bedingung verknüpft werden. Durch die 4 verschiedenen Farben habt ihr die Möglichkeit, insgesamt 4 verschiedene Gruppierungen von Verknüpfungen zu erstellen, die anschließend per ODER-Bedingung verknüpft werden. Da es manchmal schwierig ist, sich anhand der Tabelleneinträge klarzumachen, wie die resultierende Verknüpfung nun wirklich aussieht, gibt es links unten die Möglichkeit, sich die aktuelle Verknüpfung als Klartext anzeigen zu lassen. Vorher solltet ihr aber dem Ganzen einen Namen geben, was ihr links oben tun könnt. Habt ihr das gemacht schaut das Resultat für die oben gezeigte Verknüpfung so aus:



Vermutlich können die Meisten von euch mit dieser Form der Beschreibung mehr anfangen. Zur Unterstützung sind die einzelnen Teilverknüpfungen in den Farben der Gruppierungen dargestellt, wie sie in der Tabelle eingetragen sind. Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden könnt ihr die Verknüpfung über einen Klick auf *Erstellen* abschließen. Es wird eine neue Gruppe erstellt, die alle Dörfer enthält die der Verknüpfung entsprechen. Solltet ihr eure Gruppen aus dem Spiel neu importieren, werden alle verknüpften Gruppen automatisch aktualisiert, so dass ihr immer über den aktuellen Stand verfügt.

| | |
|---|---|
|  | <p>Aufgrund des Aufbaus der Tabelle und den damit zusammenhängenden Verknüpfungen ist es nicht möglich, eine Farbe mehrfach in einer Zeile zu verwenden. Schließlich kann ein Dorf nicht in der Gruppe 'Off' sein und dabei auf K74 und K83 liegen, um Bezug auf das obere Beispiel zu nehmen. Wollt ihr alle Dörfer der Gruppe 'Off' von K74 und K83 so müsst ihr die Zelle Off-K74 in einer Farbe färben, die Zelle Off-K83 in einer anderen Farbe.</p> |
|  | <p>Beachtet bitte, dass für verknüpfte Gruppen nur die Formel für die Verknüpfung gespeichert wird und nicht die Dörfer die gerade der Formel entsprechen. Wird eine Gruppe gelöscht oder nicht importiert, weil in dieser Gruppe keine Dörfer enthalten sind, dann ist die Dorfliste der Verknüpfung ebenfalls leer.</p> |

Übertragen von (verknüpften) Gruppen in das Spiel

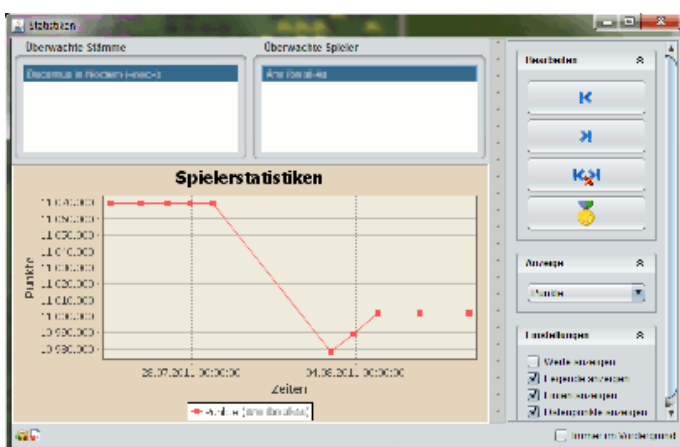
Natürlich ist es schön, dass man in *DS Workbench* auf recht vielfältige Weise mit Gruppen arbeiten kann. Allerdings besteht, besonders bei Verknüpfungen von Gruppen, das Problem, dass diese Gruppen in DS nicht existieren. Um dem Abhilfe zu schaffen wurde in dieser Hinsicht eine weitere Integration in das Spiel eingeführt, für die das [DS Workbench Userscript](#) installiert sein muss. Klickt

ihr den entsprechenden Button im Menü, so werden alle Dörfer die sich in der gewählten Gruppe befinden in einem bestimmten Format in die Zwischenablage zu kopieren. Wenn ihr nun ins Spiel und in die Gruppenübersicht (PA only) wechselt, wird euch am unteren Ende der Tabelle ein neues Feld auffallen, was wie folgt aussieht:



Aber immer der Reihe nach. Legt bitte zuerst eine neue Gruppe an und nennt sie im einfachsten Fall wie die (verknüpfte) Gruppe in *DS Workbench*, die ihr im Spiel als Gruppe einfügen wollt. Nun fügt ihr in das Eingabefeld per STRG + V den Inhalt der Zwischenablage ein, woraufhin alle Dörfer, die in *DS Workbench* in der entsprechenden Gruppe sind, in der Ansicht mit Hilfe ihrer Dorf-ID ausgewählt werden. Um auf jeden Fall alle Dörfer zu "sehen" wählt bitte vorher die Gruppe [Alle] aus. Nun wählt ihr im Dropdown-Feld einfach eure eben erstellte Gruppe und klickt auf *Hinzufügen*. Nun werden alle markierten Dörfer der neuen Gruppe hinzugefügt und ihr seid fertig.

Statistiken



In der Statistikansicht habt ihr die Möglichkeit, Statistiken zu beliebigen Spielern über einen beliebig langen Zeitraum zu erstellen und auszuwerten. Das Hinzufügen von Spielern könnt ihr über die Hauptkarte erledigen, indem ihr ein Dorf eines Spielers mit der rechten Maustaste anklickt und dann im Dorfmenü *Spieler -> Spieler überwachen* auswählt. Auf diesem Wege könnt ihr auch gleich alle

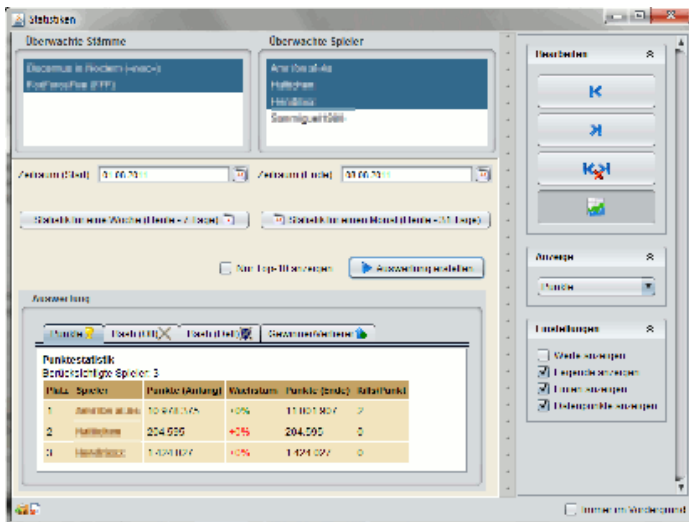
Spieler eines Stammes hinzufügen indem ihr *Stamm* -> *Stamm überwachen* wählt. Daten für alle ausgewählten Stämme und Spieler werden automatisch erfasst, sobald ihr neue Weltdaten herunterladet. In der Statistikübersicht könnt ihr euch die erfassten Daten in Diagrammen anzeigen lassen. Wählt dafür einen Stamm und anschließend einen oder mehrere Spieler aus, um die entsprechenden Verläufe zu sehen. Mehrere Einträge könnt ihr wählen, wenn ihr mit gedrückter STRG-Taste einzelne Einträge in der Stammes- oder Spielerliste anklickt. Darüber hinaus bietet das Menü auf der rechten Seite die folgenden Funktionen:

- Bearbeiten
 - o "Anfang" markieren: Klickt ihr einen Datenpunkt im Diagramm an, könnt ihr über den Button den Anfangspunkt eines Zeitraums markieren.
 - o "Ende" markieren: Klickt ihr einen Datenpunkt im Diagramm an, könnt ihr über den Button den Endpunkt eines Zeitraums markieren.
 - o Daten von "Anfang" bis "Ende" löschen: Löscht alle Daten die zwischen der Anfangs- und Endmarkierung liegen.
 - o Umschalten zwischen Anzeige und Auswertung: Erlaubt es zwischen der einfachen Datenanzeige und der Auswertung von Statistiken umzuschalten (siehe unten "Sonderfunktionen").
- Anzeige
 - o Angezeigter Verlauf: Wählt den im Diagramm angezeigten Verlauf. Möglichkeiten sind: Punkte, Rang (Punkte), Dörfer, Kills (Off), Rang (Off), Kills (Def) und Rang (Def)
- Einstellungen
 - o Werte anzeigen: Zeigt im Diagramm die Werte der einzelnen Datenpunkte an.
 - o Legende anzeigen: Zeigt unter dem Diagramm Informationen zu den gewählten Spielern und der Art des Diagramms
 - o Linien anzeigen: Zeigt Verlaufslinien oder lediglich die Datenpunkte
 - o Datenpunkte anzeigen: Blendet die Datenpunkte ein oder aus

Shortcut-Funktionen

- BB-Code kopieren per STRG+B : Kopiert die gewählte Auswertung der Statistik als BB-Codes in die Zwischenablage (siehe unten "Sonderfunktionen")
- Entfernen von Einträgen per ENTF: Erlaubt es überwachte Spieler oder Stämme per ENTF aus den Statistiken zu löschen.

Sonderfunktionen



Natürlich möchte man Statistiken nicht nur betrachten, sondern vielleicht auch anderen zur Verfügung stellen. Um dies zu tun wechselt man über den entsprechenden Button in der Kategorie "Bearbeiten" des Menüs in die Auswertung. Hier man nun festlegen, für wen man eine Auswertung erstellen möchte. Anschließend legt man den Zeitraum fest, der berücksichtigt werden soll. Für Zeiträume von einer Woche oder einem Monat muss man lediglich den entsprechenden Button klicken. Anschließend klickt man auf "Auswertung erstellen" und erhält im unteren Bereich verschiedene Auswertungen nach unterschiedlichen Kriterien.

Möchte man die Daten aus einem dieser Bereiche als BB-Codes kopieren, wählt man einfach den entsprechenden Tab, im Screenshot z.B. "Punkte", und drückt STRG+B. Daraufhin werden die gezeigten Daten als BB-Codes in die Zwischenablage kopiert und können an anderer Stelle eingefügt werden.



Um durchgängige Statistiken zu erhalten ist es dringend notwendig, regelmäßig die aktuellen Daten zu erfassen. Dies muss momentan noch manuell geschehen und sollte nach jeden Weltdatendownload durchgeführt werden. Vergesst ihr es zwischendurch mal ist das kein Problem mal einen Tag auszusetzen. Einziger Nachteil ist, dass die Diagramme nicht ganz so schön aussehen. ;-)

Berichtsdatenbank

| Status | Gesendet | Angreifer | Herkunft | Verteidiger | Ziel | Typ | Sonstiges |
|--------|----------------|-----------|----------|-------------|-----------------|-----|-----------|
| ✓ | 28.03.12 18:11 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:21 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:22 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:23 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:23 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:24 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:24 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:25 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:26 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:27 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:28 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:28 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:29 | ... | ... | McLunday22 | 002 Champ... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:29 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:29 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:29 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:30 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:30 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:31 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:31 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:33 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:35 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |
| ✓ | 28.03.12 18:35 | ... | ... | getöcht | Barberendorf... | ... | |

Die Berichtsdatenbank dient der Verwaltung und Auswertung von Kampfberichten. Der Import von Berichten geschieht, wie in *DS Workbench* üblich, direkt aus dem Spiel per Copy&Paste. Importierte Berichte werden automatisch und in das Berichtset "default" eingefügt und können später per STRG+C und STRG+V auf andere Berichtsets verteilt werden. Berichte die zu einer Farm gehören die im [Farmmanager](#) auftaucht, werden automatisch in das Set Farmberichte einsortiert und beim Beenden von *DS Workbench* standardmäßig gelöscht.

In der Berichtstabelle tauchen der Status/die Farbe des Berichts, Angreifer, Herkunft, Verteidiger und Ziel auf. Zusätzlich wird der Typ angezeigt, der einem in *DS Workbench* verfügbaren Angriffstypen (Off, Fake, AG) entspricht. Die Spalte 'Sonstiges' dient der genaueren Beschreibung des Kampfberichtes. Darin wird angezeigt, ob der Wall oder ein Gebäude beschädigt und ob die Zustimmung gesenkt wurde. Das Menü auf der rechten Seite bietet die folgenden Funktionen:

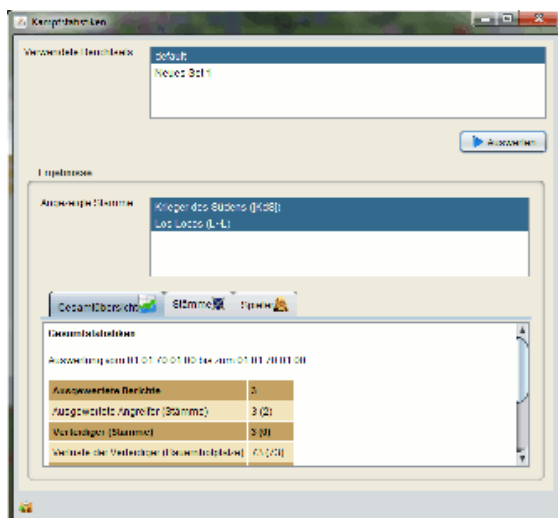
- Anzeigen
 - Öffnet gewählte Berichte in einem separaten Dialog. (siehe unten "Sonderfunktionen")
- Übertragen
 - Truppen in Truppenübersicht einfügen: Erlaubt es, die überlebenden Truppen des Angreifers und/oder des Verteidigers der gewählten Berichte in die [Truppenübersicht](#) zu übertragen, sofern diese bekannt und nicht verborgen oder nicht erspäht wurden.
 - Bericht in A*Star einfügen: Fügt den gewählten Bericht in [A*Star](#) ein, etwa um zu prüfen wieviele Angriffe notwendig sind um das angegriffene Dorf zu cleanen. Diese Information kann man im Anschluss dafür verwenden, um direkt die entsprechende Anzahl Angriffe zu planen. (siehe [Hilfe zu A*Star](#))
- Sonstiges
 - Berichte auswerten: Erlaubt es Statistiken über all Berichte zu erstellen (siehe unten "Sonderfunktionen")
 - Veraltete und doppelte Berichte im aktiven Berichtset löschen
 - Regeln für die Einordnung von Berichten bearbeiten (siehe unten "Sonderfunktionen")
 - Definierte Regeln auf alle Berichte im aktiven Berichtset anwenden

Shortcut-Funktionen

- Kopieren von Berichten per STRG+C: Kopiert die gewählten Berichte in einem internen Format in die Zwischenablage, um sie per STRG+V in andere Berichtsets einfügen zu können.
- Ausschneiden von Berichten per STRG+X: Schneidet gewählte Berichte aus, um sie per STRG+V in andere Berichtsets einfügen zu können.
- Einfügen von Berichten per STRG+V: Für vorher kopierte oder ausgeschnittene Berichte per STRG+V in das aktuelle Berichtset ein.
- BB-Export von Berichten per STRG+B: Exportiert gewählte Berichte per STRG+B als BB-Codes in die Zwischenablage, um sie im Spiel einfügen zu können.
- Löschen per ENTF: Löscht gewählte Berichte per ENTF.
- Suchen nach Berichten per STRG+F: Erlaubt es nach Berichten zu suchen die bestimmte Kriterien erfüllen.

Sonderfunktionen

Statistiken über Berichte erstellen



DS Workbench erlaubt es neben der Erfassung von Berichten aus, diese auszuwerten und Statistiken dazu zu erstellen. Hierfür wählt man zuerst die Berichtsets an, die man in die Statistiken mit aufnehmen möchte. Anschließend klickt man auf "Auswerten" und erhält eine Auswertung in BB-Codes im unteren Bereich. Diese kann man noch verfeinern, indem man berücksichtigte Stämme wählt und verschiedene Anzeigoptionen aktiviert oder deaktiviert. Die BB-Codes kann man im Anschluss direkt in den entsprechenden Feldern markieren und per STRG+C in die Zwischenablage kopieren, um sie z.B. im Spiel einzufügen.



Ist die Option *Gegnerische Verluste schätzen, falls unbekannt* aktiviert, so wird versucht, die Verluste anhand der gesenkten Walllevel zu schätzen. Dies

geschieht in den folgenden fünf Abstufungen:

- Keine Zerstörung des Walls: Unbekannte Anzahl gegnerische Verluste
- Senkung um 1 Walllevel: Etwa 2.000 Einheiten verloren
- Senkung um 2 Walllevel: Etwa 4.000 Einheiten verloren
- Senkung um 3 Walllevel: Etwa 6.000 Einheiten verloren
- Senkung um 4 Walllevel: Etwa 8.000 Einheiten verloren

Natürlich ist diese Abschätzung sehr ungenau, besonders wenn der Wall zum Zeitpunkt des Angriffs sehr niedrig war und abhängig von der Art der angreifenden und gegnerischen Truppen. In vielen Fällen sind die angenommenen Werte aber recht gute Schätzungen.

Berichte öffnen



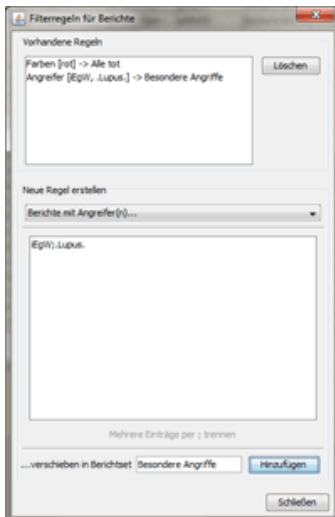
Wollt ihr euch einen oder mehrere Berichte aus der Berichtsdatenbank ansehen, so könnt ihr dafür die Funktion "Bericht öffnen" verwenden. Damit werden alle gewählten Berichte neben-, unter- und übereinander geöffnet. Das klingt im ersten Moment kompliziert, ist es aber nicht.

Nehmen wir an ihr habt 4 Berichte gewählt und euer Bildschirm hat nur eine Breite, die 2 Berichte nebeneinander erlaubt. In diesem Fall werden die 2 Berichte in einer Reihe nebeneinander geöffnet, die anderen beiden Berichte werden eine Reihe weiter unten nebeneinander geöffnet. Öffnet ihr mit derselben Bildschirmgröße 8 Berichte, so werden wieder 2x2 Berichte geöffnet und anschließend werden die nächsten 4 Berichte in einem 2x2 Raster über den ersten Berichten geöffnet. Dadurch ist es euch möglich, mehrere Berichte einfach miteinander zu vergleichen.

Um es euch zu erleichtern, die ganzen Berichte wieder zu schließen, bietet jedes Berichtsfenster 3 Buttons in der oberen rechten Ecke. Der erste Button sorgt dafür, dass **alle geöffneten Berichte** geschlossen werden. Der mittlere Button schließt **alle Berichte in der Schicht**, in welcher der Bericht ist in dem ihr den Button gedrückt habt. Bei unserem Beispiel von eben würde das bedeuten, dass die oberen 2x2 Berichte geschlossen werden.

Der rechte Button schließt lediglich **das Berichtfenster in dem er liegt**. Natürlich könnt ihr Berichtsfenster auch selbst verschieben. Zieht das Fenster dafür mit gedrückter, linker Maustaste über den grauen Balken an die Position, wo ihr es haben möchtet.

Regeln für das Einordnen von Berichten definieren



Das Festlegen von Regeln erlaubt es, Berichte die bestimmte Kriterien erfüllen, in direkt besondere Berichtsets einzuordnen. Es gibt eine Vielzahl verschiedenen Kriterien, wie z.B. bestimmte Farben der Berichte, bestimmte angreifende Spieler oder Stämme, Adelungen oder Berichte die älter als eine bestimmte Anzahl von Tagen sind. Eurer Phantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt und ihr könnt so jederzeit für Ordnung in eurer Berichtsdatenbank sorgen.

Shortcuts

DS Workbench bietet eine Reihe Tasten und Tastenkombination für den Schnellzugriff auf nahezu alle Werkzeuge und Ansichten. Die wohl Wichtigste hast du offensichtlich schon gefunden, da du diese Hilfe lesen kannst. ;-) Alle anderen findest du in der untenstehenden Liste, die man sich natürlich auch ausdrucken und an einen gut beleuchteten Ort hängen kann.



Shortcuts bieten, wie aus anderen Programmen bekannt, die Möglichkeit, schnell und direkt über die Tastatur auf Programmfunktionen zuzugreifen. Einige der Shortcuts in *DS Workbench* haben die Besonderheit, dass sie nur anwendbar sind, sofern das Hauptfenster aktiv ist, z.B. das Erstellen eines Fotos der Hauptkarte per ALT+S.

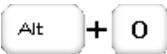
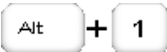
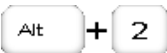
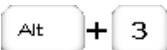
Übersichten

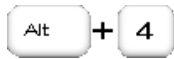


Aufrufen der [Hilfe](#)

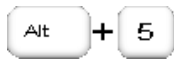
| | |
|---|--|
|  | <u>Befehlsübersicht</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Markierungsübersicht</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Truppenübersicht</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Rangliste</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Zeichnungsübersicht</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Kirchenübersicht</u> öffnen / schließen (nur aktiv auf Kirchenwelten) |
|  | <u>Übersicht der Eroberungen</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Übersicht der Notizen</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Übersicht der Gruppen</u> öffnen / schließen |
|  | <u>Einstellungen</u> öffnen |

Kartenwerkzeuge

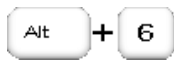
| | |
|---|---|
|  | Kein Werkzeug auswählen |
|  | Messung von Entfernungen und Laufzeiten |
|  | Markieren von Spielern und Stämme |
|  | Zuweisen von Gruppen |



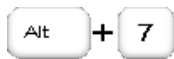
Unterstützungsrechner



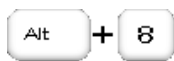
Auswahlwerkzeug



Laufzeitradar

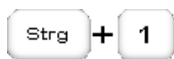


Truppenbewegung In-Game

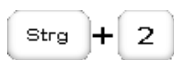


Rohstoffbewegung In-Game

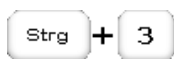
Minimapwerkzeuge



Sichtbaren Ausschnitt auf der Minimap verändern

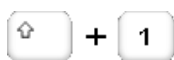


Ausschnitt der Minimap zoomen

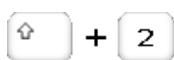


Ausschnitt der Minimap als Bild speichern

Angriffswerkzeuge



Angriff mit Axtkämpfer



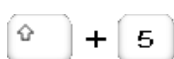
Angriff mit Rammen



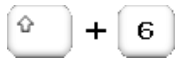
Angriff mit Adelsgeschlecht



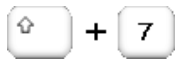
Angriff mit Spähern



Angriff mit Leichter Kavallerie

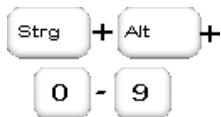


Angriff mit Schwerer Kavallerie



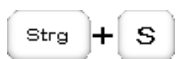
Angriff mit Schwertkämpfer

ROI Shortcuts

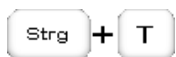


Einzelne ROIs direkt anwählen. Momentan sind die ersten 10 ROIs in der Liste direkt anwählbar. Zur Koordinate des ersten Eintrags wird z.B. gesprungen, wenn man STRG + ALT + 1 drückt, zum 10. Eintrag beim Drücken von STRG + ALT + 0.

Sonstige Shortcuts



Suche öffnen



Uhr ein- / ausblenden

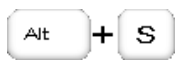


Foto der Hauptkarte erstellen

Appendix

1. [DS Workbench Dokumentation](#)
2. [DS Workbench Dokumentation](#)



DS Workbench Dokumentation

Diese Dokumentation dient dazu, Hilfestellung im Umgang mit dem 'Die Stämme' Tool *DS Workbench* zu geben. Es werden die wichtigsten Funktionen und Bedienelemente erläutert, sowie Hinweise zur Lösung eventuell auftretender Problemen gegeben.

Über die *Navigation* auf der linken Seite gelangt man direkt zu allen Hilfethemen. Das *Inhaltsverzeichnis* zeigt alle verfügbaren Themen nach Themengebieten geordnet an. Der *Index*, der sich direkt daneben befindet, enthält eine Liste wichtiger Themen, die direkt mit der Seite verlinkt sind, welche sich mit diesem Thema befasst.

Letztendlich findet man neben dem Karteireiter für den Index noch die *Suche*, mit der man die komplette Hilfe nach Schlüsselwörtern durchsuchen kann, um so direkt zum Thema seiner Wahl zu gelangen. Zu guter Letzt ist es möglich, Hilfethemen zu drucken, um sie jederzeit griffbereit zu haben.

An einigen Stellen dieser Hilfe können die folgenden Markierungen auftauchen, die Hinweise liefern, mögliche Fragen klären oder Warnungen an kritischen Stellen geben.



Dieses Symbol weist auf Information hin, die als Grundlage für den sich anschließenden Abschnitt dienen.



An den so markierten Stellen werden mögliche Fragen beantwortet, die im weiteren bzw. zurückliegenden Verlauf auftreten könnten bzw. aufgetreten seien könnten.



Hier wird vor möglichen Fehlern gewarnt, aber auch auf vorhandene Grenzen hingewiesen, die nicht im Ermessen des Nutzers liegen.

Solltet ihr ein Hilfethema vermissen oder Fehler in dieser Hilfe finden, so wendet euch damit bitte an support@dsworkbench.de

Index

A

- A*Star (48)
- Angriffe als IGM verschicken (64)
- Angriffseinstellungen (12)
- Angriffsplaner (41)
- Angriffsübersicht (59)
- Angriffswerkzeuge (35)
- Anwendungsmenü (4)
- Ausschnitt der Minimap bewegen (32)
- Ausschnitt der Minimap speichern (34)
- Auswahlwerkzeug (46)
- Auswahlwerkzeug (31)

B

- Berichtdatenbank (77)

D

- DS Workbench Userscript (26)

E

- Einstellungen (7)
- Entfernungsübersicht (49)
- Entfernungswerkzeug (30)
- Eroberungsübersicht (70)
- Erweiterte Kartenfunktionen (22)
- Erweiterte Werkzeuge (38)
- Export/Import (4)
- Export als BB-Codes (5)

F

- Formeneinstellungen (37)

G

- Grundlagen - Ansichten (56)
- Grundlagen - Minimap (23)
- Gruppen erstellen (30)
- Gruppen importieren (26)
- Gruppenübersicht (72)

H

- Hauptfenster (19)
- Hauptmenü (17)

I

- Import von InGame Daten (24)

K

- Karteneinstellungen (11)
- Kartenwerkzeug abwählen (82)

- Kartenwerkzeuge (30)
- Kirchenübersicht (69)
- Kirchenwerkzeug (31)
- Kontinente anzeigen/ausblenden (11)

L

- Laufzeitwerkzeug (46)
- Logineinstellungen (8)

M

- Manueller Angriffsplaner (50)
- Markierungsübersicht (64)
- Markierungswerkzeug (30)
- Mausgesten (28)
- Minimap Zoomen (32)

N

- Navigation auf der Karte (21)
- Netzwerkeinstellungen (13)
- Notizblock (71)
- Notiz erstellen (32)

R

- Radarwerkzeug (31)
- Ranglistenübersicht (68)
- ReTime Werkzeug (41)

S

- Shortcuts (81)
- Sonstige Einstellungen (16)
- SOS Analyzer (50)
- Spieler-/Servereinstellungen (9)
- Statistiken (75)
- Suche (38)

T

- Teile der Minimap als Bild speichern (32)
- Templateeinstellungen (14)
- Templateeinstellungen (14)
- Transportrechner (52)
- Truppendichte (29)
- Truppenfilter (44)
- Truppen InGame schicken (31)
- Truppenübersicht (65)

U

- Uhr (39)
- Unterstützungswerkzeug (32)
- Userscript - Angriffsinformationen (62)

Z

- Zeichnungsübersicht (68)