

DSA - Händlertool

EIN HANDBUCH

Das DSA-Händlertool soll es ihnen leichter machen den Marktplatz in Städten darzustellen. Mit ihm können Händler verschiedener Typen erschaffen werden, die dann bestimmte, automatisch generierte, Waren zum Kauf anbieten. Diese Händler können Ortsfest sein, sodass man sie bei jedem weiteren Besuch in der Stadt wiedertrifft.

Vorgegeben wurden in der Datenbank alle Handelszonen aus dem AA (S133). Sowie einige Städte und ein Teil der Waren. Als Benutzer kann man die Datenbank für sich nach belieben erweitern, oder Teile herausnehmen.

1. Systemanforderungen:

Kartenmaterial:

Liefern wir derzeit aus lizensierungs Gründen leider nicht mit aus.

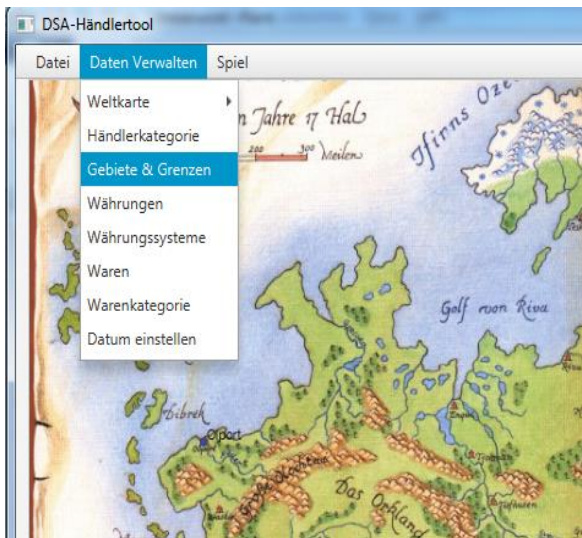
Computer:

(am besten Windows) mit JAVA 8. Bei JAVA 8 am besten die AKTUELLSTE Version (Aktuell: Java 8.0.5)

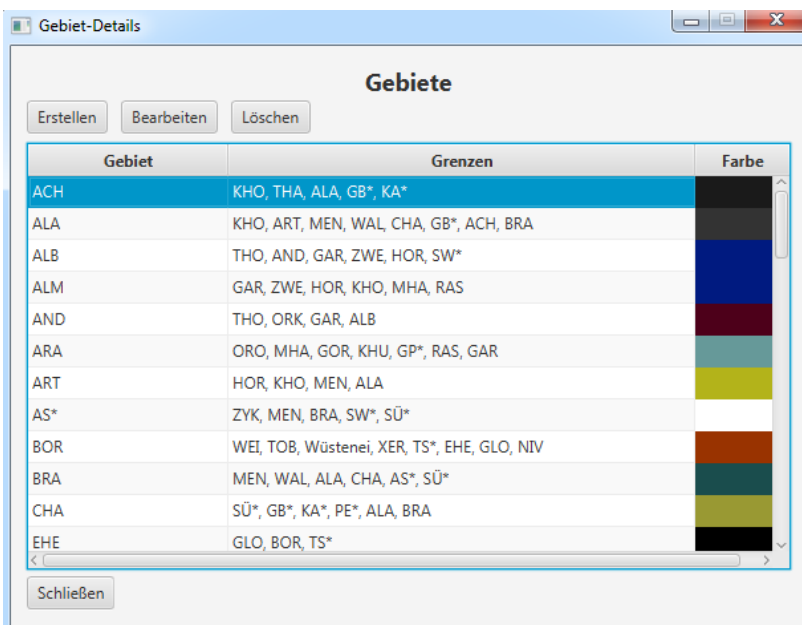
Java:

[Java Runtime Environment 8 installiert](#)

2. Das erstellen eines Gebietes:



Um ein Gebiet oder eine Grenze zu erstellen oder zu bearbeiten wählt man „Daten Verwalten“ und darin „Gebiete und Grenzen“ aus.



Daraufhin erscheint das Gebiet-Detailsfenster. Hier sieht man alle Eingegebenen Gebiete sowie die Gebiete an die sie Grenzen und die Farbe mit der Städte in diesem Gebiet angezeigt werden.

Eingetragen wurden alle Gebiete aus dem AA S133. Meeresgebiete, wurden mit einem * markiert.

Gebiet-Details

Gebiet editieren

Gebietname: Farbe:

Durchschn. Temperatur: Regenwahrscheinlichkeit:

Kommentar:

Gebiet auswählen:

Grenzkosten:

Grenzt an	Grenzkosten
ORK	900
WEI	40
RHA	900
ZWE	40

Um ein Gebiet zu erstellen klickt man auf „**Gebiet erstellen**“. Zum Bearbeiten wählt man zuerst ein Gebiet aus der Liste und klickt dann „**Bearbeiten**“.

Als Gebietname wurde jeweils die Abkürzung gewählt die im AA für die Handelszone angegeben ist.

Um nun eine Grenze hinzuzufügen wählt man zuerst in der Dropdownliste ein Gebiet aus, das man angrenzen lassen möchte und füllt dann bei Grenzkosten den **prozentuellen Aufschlag** ein.

Für eine normale Landgrenze werden laut AA 40% aufgeschlagen.

Grenzen die 900 als Grenzkosten eingetragen haben sind Schmuggelgrenzen, an denen aus irgendwelchen Gründen kein normaler Handel stattfindet.

Die Grenzkosten beeinflussen auch die Häufigkeit mit der Waren über diese Grenze eingeführt werden.

3. Erstellen eines Ortes:

Um einen Ort zu erstellen klickt man als ersten „Ort platzieren“ am rechten unteren Rand der Hauptfensters und klickt dann auf den Punkt auf der Karte wo der Ort sein sollte.

Ort bearbeiten

Ort editieren

Ortsname: Havenna Ortskarte wählen

Größe: hoch

Kommentar:

Gebiet auswählen: ALB

Höhe: 0 Schritt

Abbrechen Speichern

Reiseverbindungen bearbeiten

Reiseverbindung zu	Reisedauer
Kein Content in Tabelle	

Hier können dann **Reiseverbindungen** erstellt werden.

Reiseverbindungen für Ort 'Nostria' bearbeiten

Reiseverbindungen für Ort verwalten

Vorschläge Filter Ortname

Reiseverbindung zu	Reisedauer
Al'Anfa	53
Albenhus	16
Angbar	17
Fasar	34
Ferdok	19
Gareth	25
Olport	28
Prem	17
Punin	25
Thorwal	14
Tuzak	58
Wehrheim	28
Andergast	12

alle =>

Reiseverbindung zu	Reisedauer
Havenna	12

Bearbeiten Entfernen

Fertig

Mit einem Klick auf den Filterbutton werden alle Städte angezeigt. Mit doppelklick können die

Reiseverbindungen hinzugefügt werden. Die Reisedauer ist nicht korrekt vorgeschlagen und sollte extra bearbeitet werden wenn man die Zeit hat. Empfehlung: <http://www.avespfade.de/>

Reiseverbindungen dienen als Reiserouten für die Fahrenden Händler und durch einen Klick auf die Verbindung auf der Karte kann man sich die Händler anzeigen lassen, die gerade auf dieser Verbindugn unterwegs sind. (Auf die man also treffen könnte).

Außerdem kann man **Ortskarten** hinzufügen. Man wählt „**Ortskarte wählen**“ und wählt dann die entsprechende Datei auf seinem PC. Und klickt dann wieder auf „**Speichern**“.

Warnung, es kommt zu keiner Bestätigung das die Karte übernommen wurde, wenn man jedoch auf die Stadtansicht geht sollte sie eingefügt sein.

4. Erstellen von Waren:

The 'Waren' window displays a table with the following data:

Ware	Basispreis	Kategorien	Produktionsgebiete
Beil	2D	Hiebwaren, Waffen	AND, GAR, GAL, XER, RHA, ...
Dolch	2D	Dolche	AND, GAR, GAL, XER, RHA, ...
Dreschflegel	1D 5S	Zweihandflegel	AND, GAR, GAL, XER, RHA, ...

Buttons: Erstellen, Bearbeiten, Löschen, Schließen. Filter: Produktionsgebiet.

Um eine Ware zu erstellen wählt man „**Daten Verwalten**“ im Hauptbildschirm und dann „**Waren**“.

Hier sieht man einerseits alle eingetragenen Waren und kann diese bearbeiten oder löschen, kann aber auch neue Waren erstellen.

Außerdem kann man zwei verschiedene Filter eingeben. Das Linke eingabe Feld ist für Warennamen oder Kategorien und das Rechte für Gebietseinschränkungen.

The 'Waren' window shows the 'Neue Ware' form with the following details:

- Name: Dreschflegel
- Attribut: normal
- Kosten: 1 D 5 S 0 H 0 K
- Einheit: Stück
- Verbreitung: 90 %
- Qualitätsstufen zulassen: ☒
- Kommentar: Dreschflegel, AA, S12

Category selection:

Kategorie	Produktionsgebiete
Zweihandflegel	ALA, ALB, ALM, AND, ...

Buttons: Anderthalbhänder, Hinzufügen, Entfernen, Alle hinzufügen, Alle entfernen, Abbrechen, Speichern.

Beim erstellen der neuen Ware kann man neben dem Preis einige weitere Eigenschaften bestimmen.

Das Attribut [normal/verderblich/lagerbar/zerbrechlich/gefährlich] beeinflusst die Lieferkosten.

Einheit [Stück/Schritt/Stein/...] gibt an in welchen Einheiten das Produkt verkauft wird.

Qualitätsstufen [mies/schlecht/normal/ausgezeichnet/ herausragend] erlaubt hoch und minderwertige Waren dieses Typs. Die Waren kommen dann automatisch bei den Händlern in diesen Qualitätsstufen vor, wobei mehr Waren tendentiell eher schlechter als Besser sind.

Kategorien werden in dem Dropdownmenü ausgewählt und dann hinzugefügt. Im normalfall sollte eine Ware nur eine Kategorie besitzen. Wenn eine Ware einer Unterkategorie angehört sollte sie nur dort eingetragen werden, zB.: „**Dolch**“ ist in der Unterkategorie Dolche aber nicht in deren Oberkategorie Waffen.

Ein **Negativbeispiel** ist im Bild weiter oben zu sehen. Das „Beil“ wurde fälschlicherweise in Hieb Waffen sowie Waffen eingetragen.

Produktionsgebiete hier werden alle Gebiete angegeben in denen die Ware produziert wird und von wo aus sie dann in die Welt versandt werden. Da die meisten Waren in mehr als der Hälfte der Gebiete produziert werden, zählt es sich oft aus den „Alle hinzufügen“ Button zu drücken um dann die einzelnen Gebiete in denen die Ware nicht Produziert wird wieder zu entfernen. Wichtig hierbei ist, dass man nicht vergisst die Meeresgebiete wieder zu entfernen (alle mit Stern im Namen).

Verbreitung gibt an wie verbreitet ein Gegenstand im Produktionsgebiet ist. *Beispiel:* Dreschflegel hat laut AA S12 eine Verbreitung von 18. Dieser Wert bezieht sich auf einen W20 daher ist die Verbreitung im Programm mit 90% anzugeben.

5. Händlerkategorie erstellen :

Um eine Händlerkategorie zu erstellen geht man unter „**Daten Verwalten**“ auf „**Händlerkategorie**“. Nun erscheint ein Fenster in dem Händlerkategorien aufgelistet sind, diese können bearbeitet oder gelöscht werden und es können neue erstellt werden.

Händlerkategorie editieren

Name: Waffenhändler(Schwert)

Kommentar: Waffenhändler mit Schwerpunkt auf Schwertern und Anderthalbhändern.

Warenkategorien: Häufigkeit (Normal=100): 100

Warenkategorie hinzufügen Warenkategorie entfernen

Gewählte Warenkategorien	Häufigkeit
Säbel	75
Schwerter	100
Anderthalbhänder	50
Waffen	100

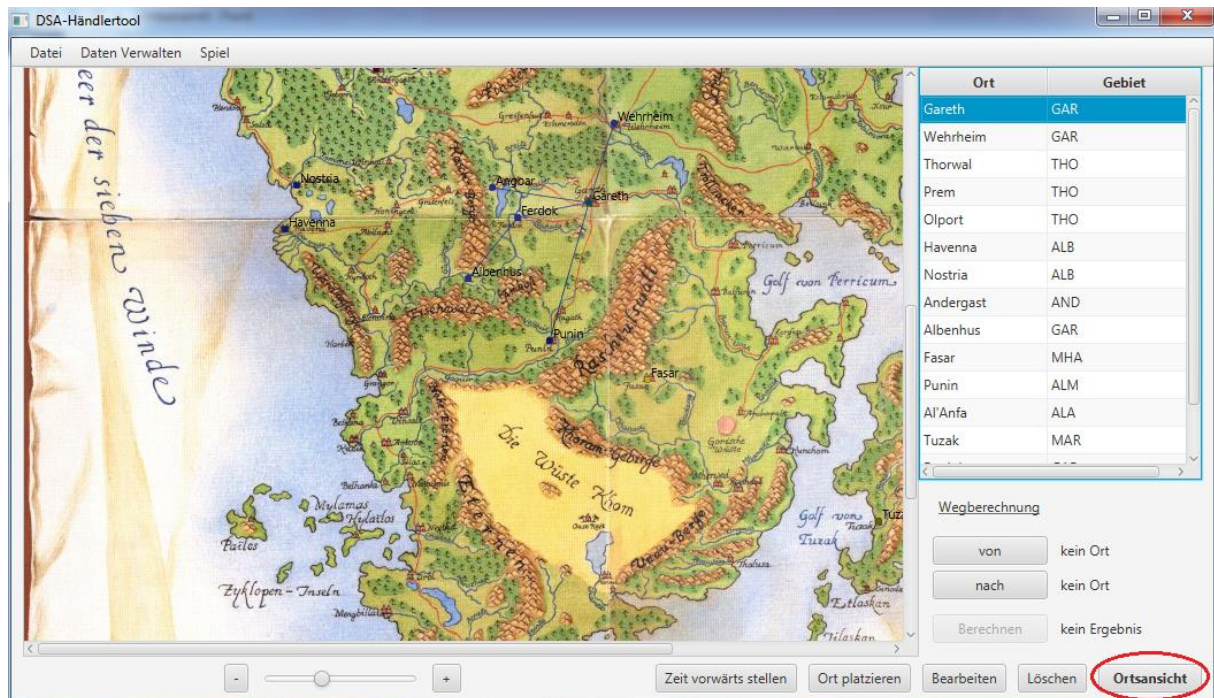
Abbrechen Speichern

Hier wurde ein Waffenhändlerkategorie erstellt die sich auf Schwerter, Anderthalbhänder und Säbel spezialisiert hat.

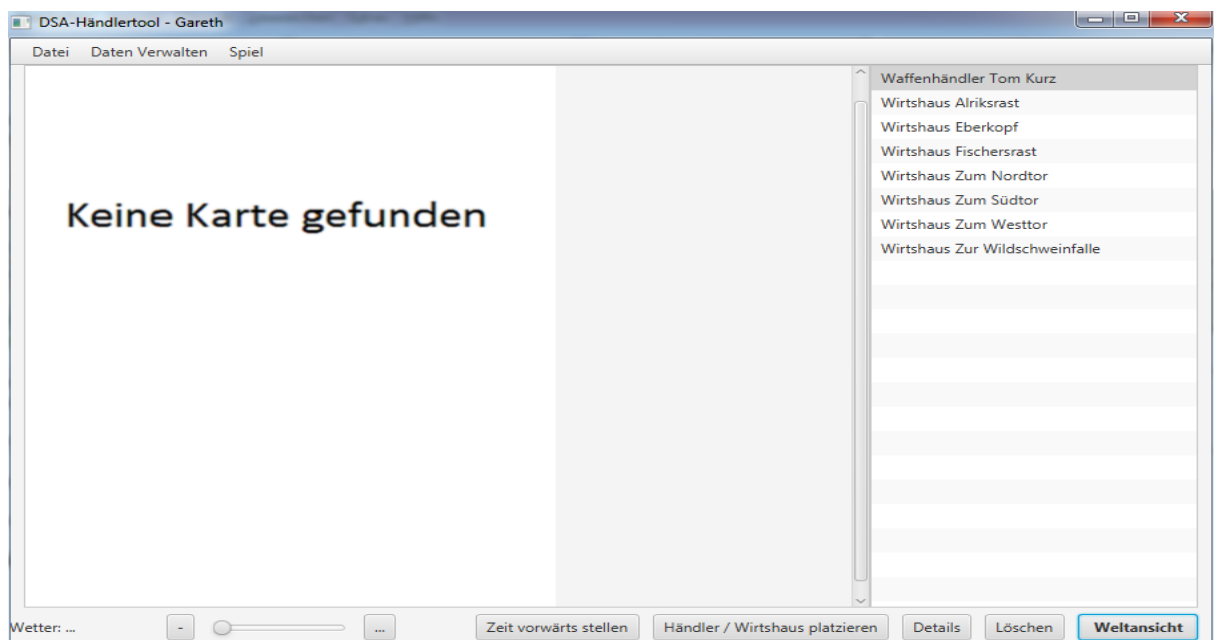
Als erstes wurde die Warenkategorie „Waffen“ hinzugefügt. Sie ist eine Oberkategorie und enthält alle Waffen. Das heißt für einen normalen Waffenhändler hätte das gereicht. Nun soll er mehr Schwerter als andere Waffen haben. Deshalb geben wir noch zusätzlich die Unterkategorie „Schwerter“ hinzu. Und dann noch die Unterkategorien „Anderthalbhänder“ und „Säbel“ mit reduziertet Häufigkeit.

Die Häufigkeit bei der Händlerkategorie gibt an in welchem Verhältnis die Waren untereinander verteilt sind. Hätte der im Bild gezeigte Händler 325 Waren bei sich. Wären (**ungefähr**) 100 aus der Kategorie „Waffen“, 100 aus der Kategorie „Schwerter“, 75 aus „Säbel“ und 50 aus „Anderthalbhänder. Die genaue Verteilung hängt dann vom Zufall ab, da ein Händler zufällig aus diesen Kategorien wählen würde, die Verhältnisse sollten jedoch dieser Verteilung entsprechen.

6. Händler/Wirtshaus erstellen:



Als erstes wählt man einen Ort aus in dem der Händler sein soll. Man kann den Ort entweder auf der Karte oder in der Liste anklicken. Dann klickt man auf „Ortsansicht“ rechts unten.



Nun befindet man sich in der Stadtansicht und kann Händler und Wirtshäuser der Stadt sehen. Mit Details kann man die Händler bearbeiten und mit ihnen handeln. Will man einen Händler erstellen

klickt man auf „**Händler / Wirtshaus platzieren**“. Und klickt dann (wenn eine Karte der Stadt vorhanden ist, andernfalls wird dieser Punkt übersprungen) auf einen Punkt auf der Karte wo der Händler/Wirt seinen Standort hat.

Dann wird man gefragt ob man einen Händler oder ein Wirtshaus platzieren will.

Händler erstellen

Händler bearbeiten

Name: Alrik Musker MU: 15

Kultur: Garethisch Kategorie: Waffenhändler IN: 14

Geschlecht: ☒ männlich ☐ weiblich Ort: Gareth CH: 16

Neu Generieren Anzahl Waren: 42 Überreden: 7

☐ Fahrender Händler

durchschnittliche Verweilzeit: Tage

Reisegebiet:

bevorzugte Stadtgröße:

Kommentare:

Abbrechen Speichern

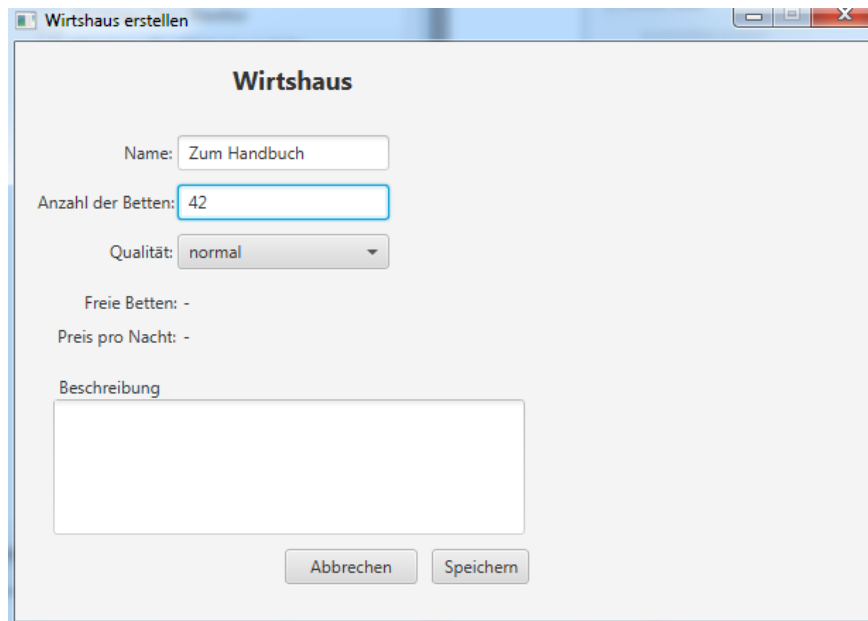
Hier sieht man den Händler. Anzahl der Waren muss manuell eingestellt

werden und bestimmt seine Lagergröße. Diese wird dann je nach Kategorie mit Gegenständen aufgefüllt.

Will man den Händler zu einem „Fahrenden Händler“ erstellen muss man nur das Feld anhaken und kann dann dessen durchschnittliche Verweilszeit eingeben.

Reisegebiet bedeutet er bereist ganz Aventurien zufällig und Regional bedeutet, dass er nur in der Region in der er erstellt wurde herumreist.

Hat man Wirtshaus gewählt erscheint folgendes Fenster.



Wirtshaus erstellen

Wirtshaus

Name:

Anzahl der Betten:

Qualität:

Freie Betten: -

Preis pro Nacht: -

Beschreibung

Hier wird ein Name eingegeben und eine Bettenzahl. Die Qualität bestimmt den Preis und in der Detailansicht wird nachher angezeigt wie viele Betten frei sind.