



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

GEN NORDEN: TOOL ZUR BERECHNUNG VON KÄLTESCHADEN

Ein Java-Applet

erstellt von Leinarion
[leinarion@hotmail.ch]

© Leinarion



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

BEMERKUNGEN ZUM PROGRAMM

Das kann das Programm:

- auf flexible Art Kälteschaden berechnen ohne zu würfeln
- nur einmal die Werte für mehrere Spieler eingeben
- Berechnung des Schadens für jeden Spieler separat mit einem Klick

Das kann das Programm NICHT:

- Unterstützung von Kältestufen
- Abspeichern der Änderungen der Tabelle
- Hinzufügen eines weiteren Spielers zur List, während das Programm läuft. (dazu muss das .txt File editiert und das Programm neu gestartet werden.)
- Unterstützung von Erfrierungen oder allgemein Zonen.

Wie vermutlich viele von euch, die im hohen Norden gespielt haben, hielt ich es für unzumutbar, die bestehenden Regeln zu Kälteschaden genau zu befolgen, da sie in eine Würfelorgie ausarten, besonders wenn man längere Zeiträume überspringt. Die Berechnung von einem Mittelwert erwies sich auch als wenig sinnvoll oder dann zu mühsam. Da lag es nahe, ein kleines Programm zu schreiben, das einem die Arbeit abnimmt.

Bei der Arbeit daran fiel mir eine weitere Schwäche der Regeln auf. Mit 12 kRS überlebt man jede Kältestufe ohne Schaden. Deshalb unterstützt das Programm keine Kältestufen, sondern nur Würfel und Modifikationen. Es kann also besonders kalte Firunskälte durch $2W6+2/2h$ darstellen. Man gibt also nicht wie vielleicht erwartet 4 Stunden Firunskälte ein, sondern $2*2W6$ oder $2*(2W6+2)$. Das Programm ließe sich auch zweckentfremden, indem man statt des kRS den RS nimmt und so echten Schaden durch bspw. Steinschlag, Feuer o. Ä. berechnet. Es ist halt einfach an die feste Formal (siehe unten) gebunden.

Das Programm wurde für den Fall von W6 getestet, nicht aber für W20, oder andere. Die Tests sind im Sourcecode enthalten. Ich habe es auch schon zum Leiten verwendet und über die niedrigen Werte gestaunt. Aber das hat schon seine Richtigkeit, dass gut vorbereitete Helden (kRS von 8-10) bei Firunskälte nicht jeden Tag 7 kTP(A) erhalten.

README

1. Installation:

- Die zip-Datei entpacken.
- importPlayers.txt immer im selben Ordner wie DSAKalte.jar belassen und nicht umbenennen.
- Falls Java nicht vorhanden ist, muss noch eine Version installiert werden. (Download, Was ist Java? Habe ich Java bereits:
<http://java.com/de/download/index.jsp>)

2. Starten des Programms

- Bearbeiten von importPlayers.txt: Hier können die Namen und kRS Werte der Spieler in folgender Form eingetragen werden:
Spieler0; 3
Held1; 5
Alrik2; 4

- Wichtig dabei sind die Semikolon (;) und die neue Zeile, anhand derer das Programm die Einträge richtig erkennt. Leerschläge (white Space) wird ignoriert, aber nicht leere Zeilen. Leere Zeilen können als Platzhalter dienen, falls man später im Programm noch neue Namen eintragen will. Sie erzeugen einfach eine leere Zeile in der Tabelle.
- Starten von DSAKalte.jar: (Java sollte .jar Files automatisch verlinken, falls nicht, muss es mit der vorhandenen Java Installation gestartet werden.)

3. Bedienen des Programms

- Falls importPlayers.txt nicht gefunden wurde, wird die Tabelle mit fünf leeren Einträgen dargestellt. Ich empfehle nicht, das Programm so zu verwenden, da bei jedem Start alle Einträge neu gemacht werden müssen und nur maximal fünf Spieler unterstützt werden.
- Wird importPlayers.txt gefunden, sollten die gemachten Einträge korrekt dargestellt werden.
- Eingabe von Schaden: Das sollte intuitiv erfassbar sein. Die weißen Textfelder nach Belieben ändern um etwa $2 \cdot 3W_{20} + 10$ einzutragen. Dazu muss ein Feld angeklickt werden, der alte Eintrag gelöscht und der neue eingetragen werden. Negative Einträge sind nur bei der Modifikation (letztes Feld) sinnvoll implementiert.
- Klicken auf "Rechnen" um den Schaden zu berechnen. Der Schaden wird nun wie folgt berechnet:
- Es wurden bspw. $2 \cdot 3W_6 + 1$ verteilt. Also ist der Schaden: $((W_6 + W_6 + W_6) - kRS + 1) + ((W_6 + W_6 + W_6) - kRS + 1)$, wobei W_6 für eine zufällige natürliche Zahl zwischen 1 und 6 steht, die jedes Mal neu ermittelt wird.
- Wichtige Anmerkungen dazu: Die Modifikation wird auch mehrmals angerechnet. Die Darstellung sollte also $2 \cdot (3W_6 + 1)$ sein und nicht $2 \cdot 3W_6 + 1$. Negative Zwischenresultate werden durch Null ersetzt (keine Heilung durch viel kRS). Der Schaden wird natürlich für jeden Spieler einzeln berechnet.
- Die Tabelle kann auch jeder Zeit verändert werden, wenn jemand bspw. für einige Zeit durch eine Woldecke zusätzlichen kRS hat.

4. Beenden

- Das Programm speichert die Änderungen in der Tabelle NICHT zurück in das .txt File. Sollte sich die kRS eines Spielers also permanent ändern, muss dies von Hand in importPlayers.txt nachgeführt werden. Ich empfehle bei jeder Sitzung kurz bei den Spielern nachzufragen, ob der Wert noch aktuell ist.
- Programm normal beenden.

5. Source Code

Der Source Code ist ebenfalls verfügbar. Er ist auch ein wenig kommentiert. Ich empfehle aber NICHT, größere Änderungen oder Erweiterungen zu schreiben. Der Code hat ein paar Stilfehler, die noch nicht stören, aber bei Erweiterungen hässlich werden könnten. Ich empfehle eher kleine Korrekturen (Größe des Fensters, Anordnung der Buttons, Name des .txt Files, ...).

Der Code ist einfach direkt aus dem Eclipse Workspace kopiert. Ich habe keine Ahnung, ob der unter jeder Plattform einfach wieder importiert werden kann (geschrieben unter Windows XP und 7, da ging der Wechsel problemlos).

Viel Spaß!

Leinarion (Kontakt: leinarion {at} livenet {punkt} ch)