

Visualisierung der Eidolon Auswertung

VisEiA

Graphischer Client für das Emailspiel Eidolon

Entstanden im Rahmen einer
Seminararbeit in Informatik
Universität Fribourg, Schweiz

david.buchmann@gmx.net

<http://getit.at/viseia/>

David Buchmann

23. April 2002

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
1 Bedienungsanleitung	2
1.1 Installation	2
1.2 Erster Start	2
1.3 Grundfunktionen	3
1.4 Konfiguration	8
Literaturverzeichnis	11

Kapitel 1

Bedienungsanleitung

Diese Anleitung ist bewusst kurz gehalten. Die meisten Operationen sollten intuitiv Verständlich sein. Der wichtigste Abschnitt ist die Konfiguration 1.4, weil dort einiges nicht so Eingängig gelöst ist.

Die Abbildungen sollen einen Eindruck des Programmes geben, wenn es nicht ausgeführt werden kann. Falls möglich sollte während der Lektüre dieses Kapitels VisEiA ausgeführt werden, um die beschriebenen Möglichkeiten gleich zu testen.

1.1 Installation

Die Installation wird von einem automatischen Installationsprogramm ausgeführt. Das System muss mindestens Windows 95 sein, die minimalen Hardwareanforderungen sind nicht getestet. Es wird keine andere Software benötigt, damit VisEiA funktioniert. Ohne Internetzugang kann allerdings kein Email-Spiel gespielt werden.¹

Die Installation belegt rund 15 MB Plattenspeicher. Durch das Laden von Auswertungen wächst die Speicherbelegung der Datenbank an.

1.2 Erster Start

Beim ersten Start stellt VisEiA fest, dass noch kein Spiel registriert ist und stellt den Dialog für ein neues Spiel in den Vordergrund. Zudem sind noch keine Plugins registriert, weshalb der PluginBrowser ebenfalls erscheint. Mit diesem muss mindestens ein Plugin zum Einlesen von Auswertungen gewählt werden. (z.Z. gibt es nur den Parser für Eido-lon, der als Datei `EidolonPars.dll` im Installationsverzeichnis liegt. Dieses muss hier ausgewählt werden.) Der PluginBrowser wird in Abschnitt 3 erklärt.

Im Dialog "Spiel erstellen" (Abbildung 1.1) wird dann ein Name für das Spiel angegeben und aus einer Liste das Plugin ausgewählt. Ein Plugin zum Erstellen neuer Züge gibt es leider noch nicht. Nun muss noch das Verzeichnis angegeben werden, in dem die Daten gespeichert werden sollen. Dieses Verzeichnis sollte unbedingt leer sein, da automatisch Dateien erstellt werden und Viseia nicht läuft, wenn eine davon verschwindet.

¹Das vorhandene Plugin basiert auf Textdateien, so dass der Internetzugang auf einem anderen Computer sein kann.

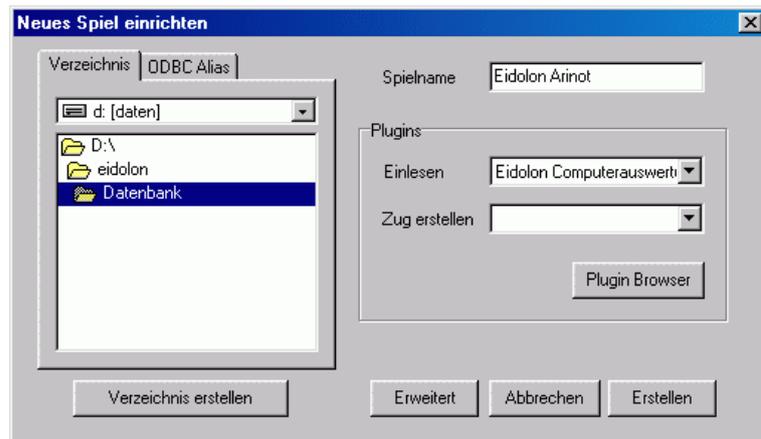
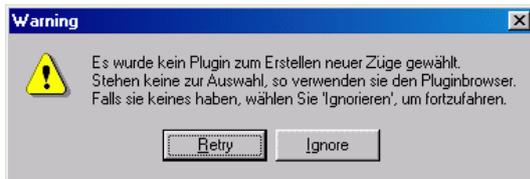


Abbildung 1.1: Dialog zum Einrichten eines neuen Spieles.

Für Experten gibt es die Möglichkeit, die SQL Anweisungen zu verändern. Nach einem Klick auf *Erweitert* kann der Pfad zu den Dateien mit den SQL Anweisungen geändert werden. Man kann nun die dort angegebene Datei als Vorlage nehmen und die SQL Statements anpassen.



Wenn man *Erstellen* wählt, erscheint die abgebildete Warnung, man habe kein Plugin zum Erstellen neuer Züge gewählt. Diese Warnung kann vorläufig nur mit Ignorieren entfernt werden, es gibt noch keine entsprechenden Plugins.

Als letzter Schritt kommt nun der Dialog zum Einlesen einer Auswertung, der in Abschnitt 1.3.4 beschrieben wird. Wurde die Auswertung erfolgreich gelesen, erscheint nun das Hauptfenster.

1.3 Grundfunktionen

Im Hauptfenster gibt es links ein Register von Steuerflächen (Siehe Abbildung 1.2). Man kann zwischen Übersicht, Statistik und Suche wählen. Beim Ausführen von Abfragen wird das Ergebnis auf der rechten Seite nach vorne gebracht. Zudem gibt es im rechten Bereich eine Seite mit den Meldungen, die zu dieser Runde gehören.

1.3.1 Karte betrachten

Die Karte in Abbildung 1.2 kann mit den Lupensymbolen vergrößert und verkleinert werden. Je größer die einzelnen Felder sind, desto mehr Daten können eingeblendet werden. In Abschnitt 1.4 ist beschrieben, wie man Gegenstände zum Einblenden auswählt. Die ausgewählten Gegenstände erscheinen als Icon rechts oben. Klickt man sie an, werden sie vertieft dargestellt und die Anzahl für jede Region eingeblendet. Durch nochmaliges anklicken werden sie wieder ausgeblendet.

Auf der linken Seite ist ein Baum, in dem weitere Informationen zu den Regionen sind. Durch Anwählen einer Region wird die Karte auf diese zentriert. Wenn man auf das '+'

neben der Region klickt, kann man sich weitere Informationen anzeigen lassen. In diesem Baum werden alle Regionen angezeigt. Wenn zur Zeit keine Einheit in der Region ist, werden die Daten der am wenigsten alten Auswertung verwendet, um Informationen wie Baumbestand oder Wildpferde anzuzeigen.

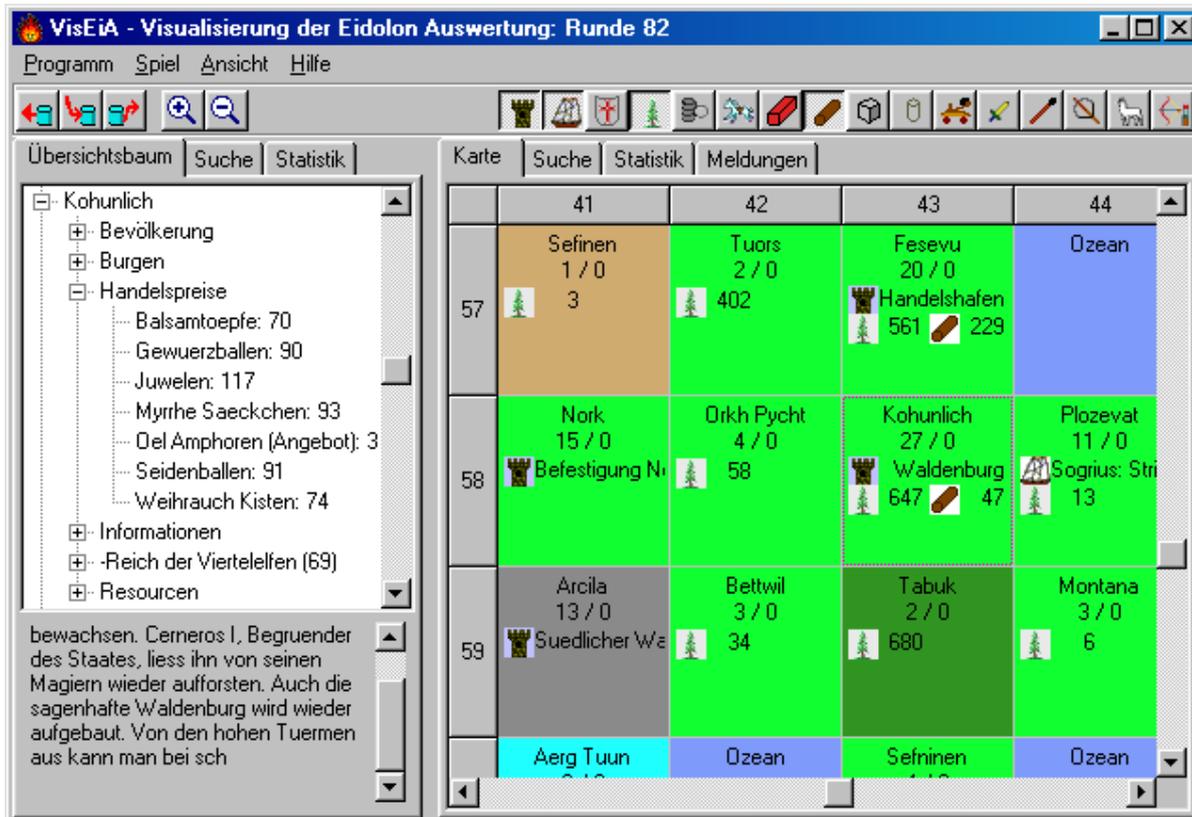


Abbildung 1.2: Das Hauptfenster mit der Karte und eingblendeten Informationen.

1.3.2 Statistik erstellen

Statistiken können über Gegenstände oder Talente erstellt werden, mit dem Formular aus Abbildung 1.3.

Bei den Gegenständen kann man die Entwicklung über mehrere Runden betrachten. Es können mehrere Gegenstände ausgewählt werden, zum Beispiel alle Handelsgüter. Die Gegenstände werden summiert, ebenso wie Gegenstände der Einheiten in der Region summiert werden. Wählt man "Regionen einzeln", so wird für jede gewählte Region eine eigene Kurve dargestellt, ansonsten wird über alle summiert.

Wählt man eine andere als die eigene Partei, muss man sich bewusst sein, dass nur das angezeigt wird, was die eigenen Einheiten erkennen können. Mehr Informationen sind in der Auswertung nicht enthalten.

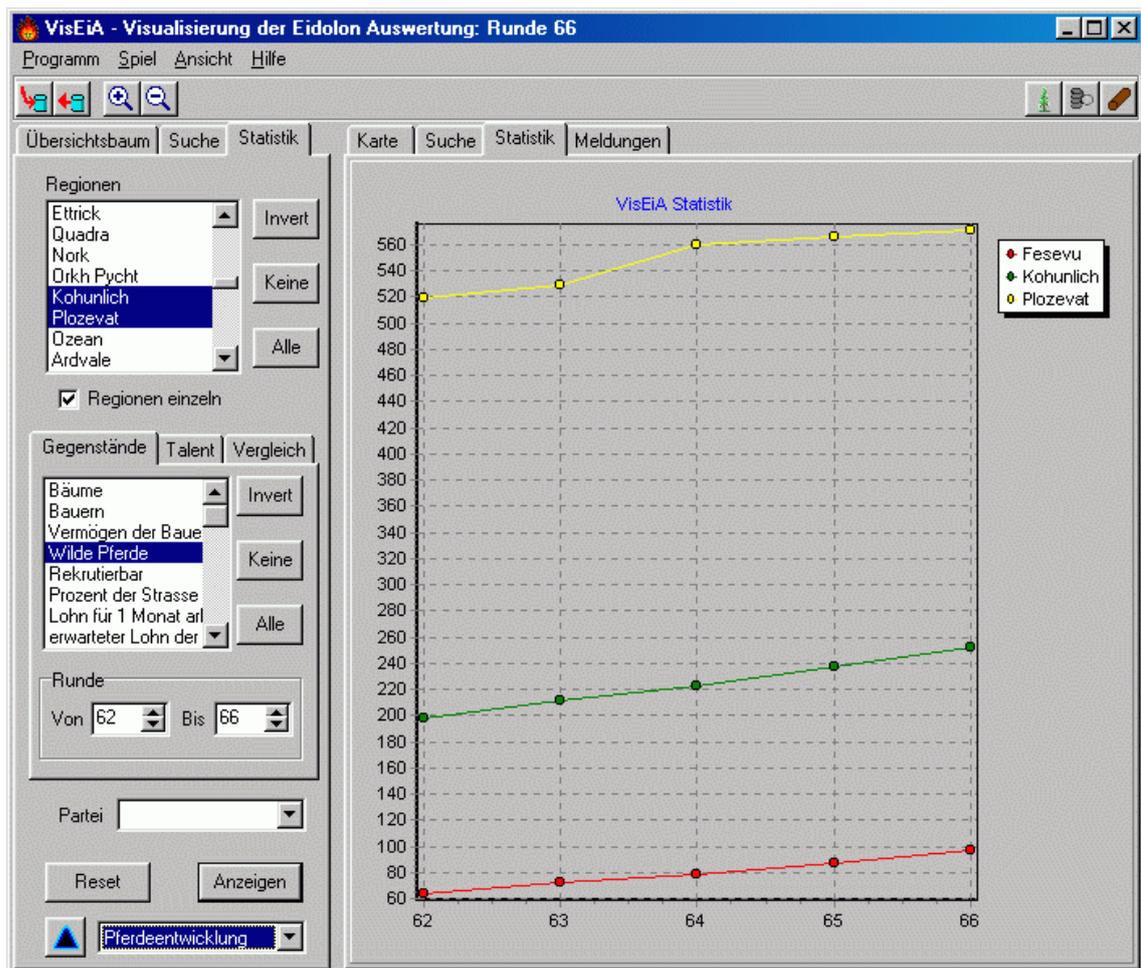
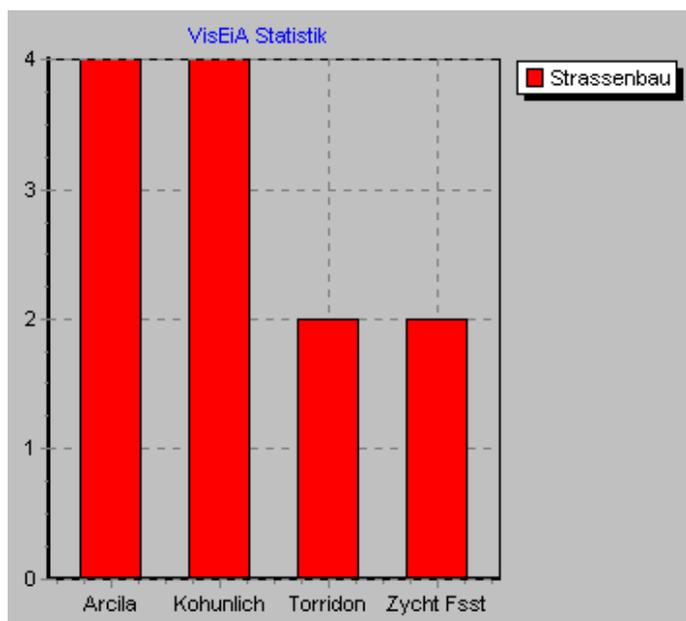
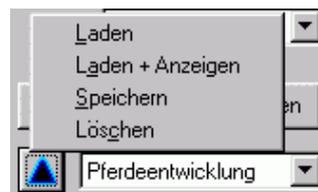


Abbildung 1.3: Mit den Statistiken lässt sich die längerfristige Entwicklung betrachten und vergleichen.



Für Talente kann nur ein Vergleich zwischen Regionen gemacht werden, da diese nur für die aktuelle Runde bekannt sind. Dargestellt wird jeweils die maximale Talentstufe in einer Region (siehe nebenstehende Abbildung). Regionen, in denen das Talent nicht vorkommt, werden ausgeblendet. Dadurch kann man einen Überblick über das “Bildungsniveau” der Einheiten in verschiedenen Regionen gewinnen.

Statistiken kann man speichern, erneut laden und eine gespeicherte Konfiguration löschen. Durch einen Mausklick auf den blauen Pfeil erscheint das nebenstehend abgebildete Menü. Welche Statistik neu geladen werden soll, wird in der Liste neben dem blauen Schalter bestimmt.



Zu beachten ist, dass der Zeitraum der Statistik mit gespeichert wird. Bei geladenen Angaben muss man eventuell noch die Runden ändern, damit auch die neuesten Daten berücksichtigt werden.

1.3.3 Einheiten / Gegenstände suchen

Die Suche (Abbildung 1.4) erlaubt es, nach Einheiten zu suchen, die bestimmte Talente oder Gegenstände haben. Man kann auch Gegenstände suchen, die direkt in den Regionen sind; das Ergebnis einer solchen Suche sind alle Einheiten, die sich in einer entsprechenden Region befinden. Es müssen nicht alle Felder ausgefüllt werden, meist werden nur wenige Felder gefüllt.

Die Fragen lassen sich durch ein logisches “und” oder ein “oder” verknüpfen. Ein Block mit “und” muss durchgehend erfüllt sein, um gefunden zu werden. Nach einem “oder” beginnt ein neuer Block. Abfragen der Art (A oder B) und C lassen sich nicht erstellen.

Das Ergebnis wird als Tabelle dargestellt. Wenn man auf eine Zeile klickt, springt man in der Karte auf die entsprechende Region.

Leider ist das Abspeichern von Suchabfragen nicht implementiert.

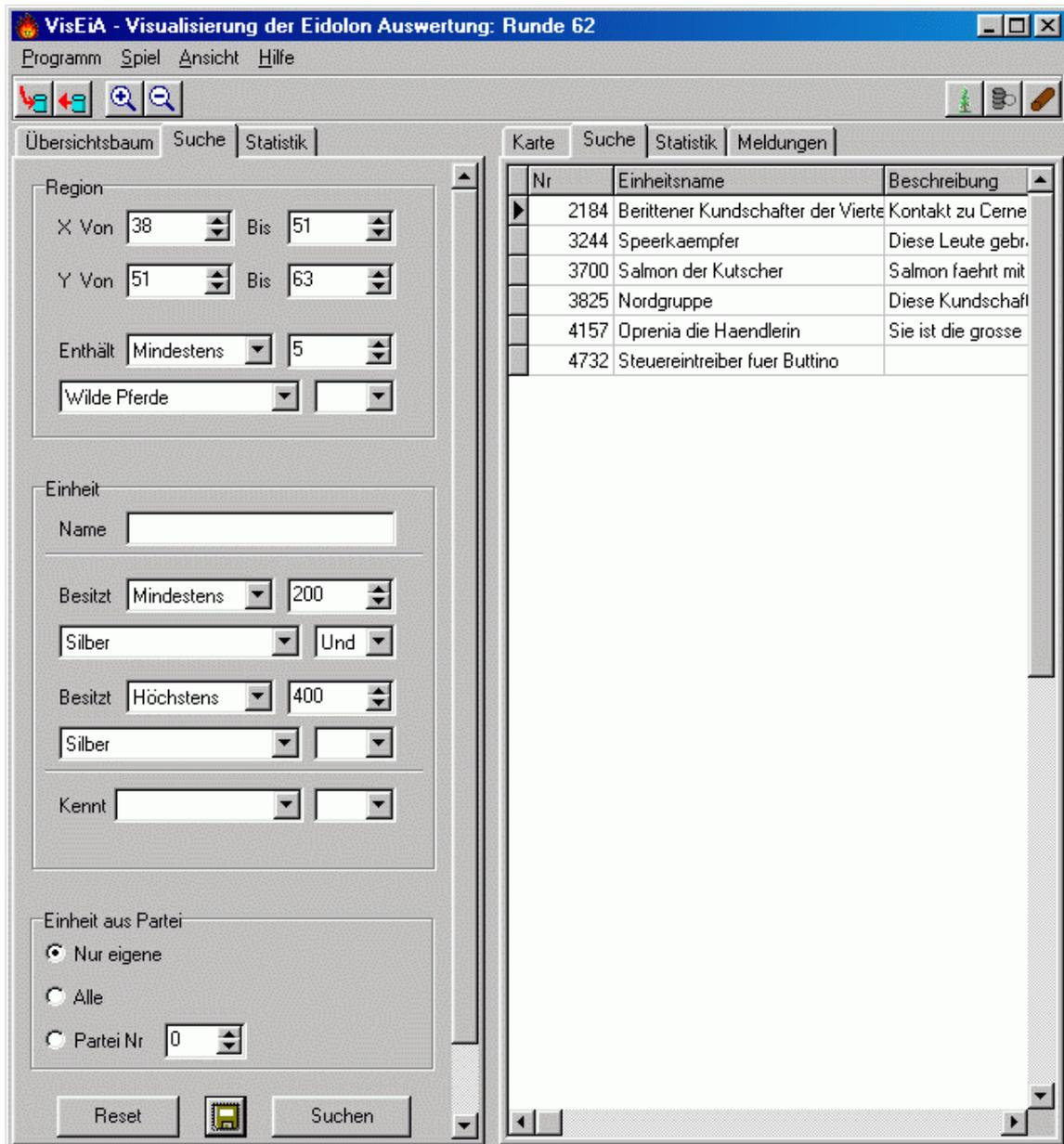
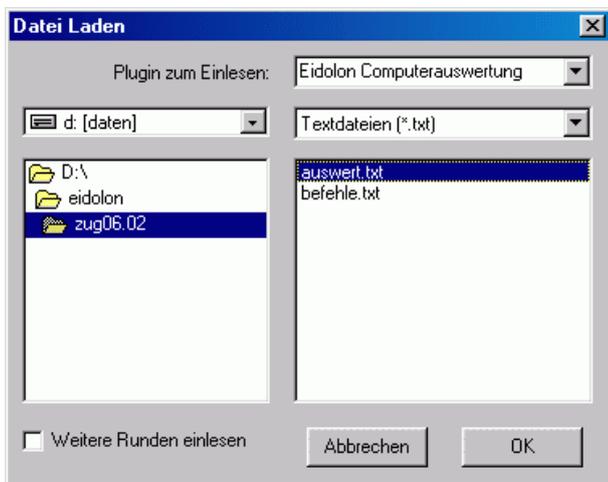


Abbildung 1.4: Mit der Suche kann man nach Talenten oder Gegenständen suchen.

1.3.4 Auswertung einlesen



Um VisEiA mit Daten zu füttern, müssen Auswertungen eingelesen werden. Der Dialog in nebenstehender Abbildung zum Auswählen der Auswertungs - Datei kann beim Start von VisEiA aufgerufen werden, oder vom Hauptfenster aus unter “Spiel, Auswertung einlesen”.

Es wird die Datei mit der Auswertung angegeben. Rechts oben kann zudem das Plugin ausgewählt werden. Standardmässig ist dasjenige gewählt, das beim Erstellen des Spiels angegeben wurde.

Wählt man das Feld “Weitere Runden einlesen”, so werden die eingelesenen Daten noch nicht dargestellt, sondern dieser Dialog erscheint nochmals. So kann man nacheinander mehrere Runden einlesen, ohne viel Zeit durch die Darstellung auf der Karte zu verlieren.

1.4 Konfiguration

Es gibt zwei wichtige Dinge, die mit dem Dialog in Abbildung 1.5 konfiguriert werden können.

Einmal kann man einstellen, welche Gegenstände auf der Karte eingeblendet werden können. Dazu wählt man Einträge der Liste rechts oben, die dann in der Liste links daneben erscheinen. Aus dieser Liste können sie wieder entfernt werden. Es können maximal 18 gewählt werden. Burg und Schiffe sind immer in der Liste der anzeigbaren Gegenstände.

Zum anderen können die Daten vieler Spielobjekte angepasst werden, jeweils soweit dies nicht im Spiel möglich ist.² Insbesondere kann für fast alles ein Icon vergeben werden. Man kann auch eigene Bilder³ hochladen. Burgen und Schiffe können ein spezielles Icon erhalten, und jeder Gegenstandstyp hat sein Icon.

Als weitere Optionen kann man einstellen, ob alte Daten gelöscht werden sollen. Wenn eine Zahl grösser 0 angegeben wird, so löscht VisEiA beim Laden einer neuen Auswertung alle Daten, die um mehr als diese Zahl älter sind.

Die Debug Stufe entscheidet, wie viele Informationen in die Datei `debug.txt` im VisEiA Verzeichnis geschrieben werden.

²Es würde keinen Sinn machen, die Beschreibung einer Burg zu ändern, da diese beim Einlesen der nächsten Auswertung überschrieben wird. Eine Burg beschreibt man in den Befehlen. Einen Gegenstand hingegen kann man im Spiel nicht beschreiben, deshalb kann er hier beschrieben werden.

³Im .bmp Format, 16 x 16 Pixel

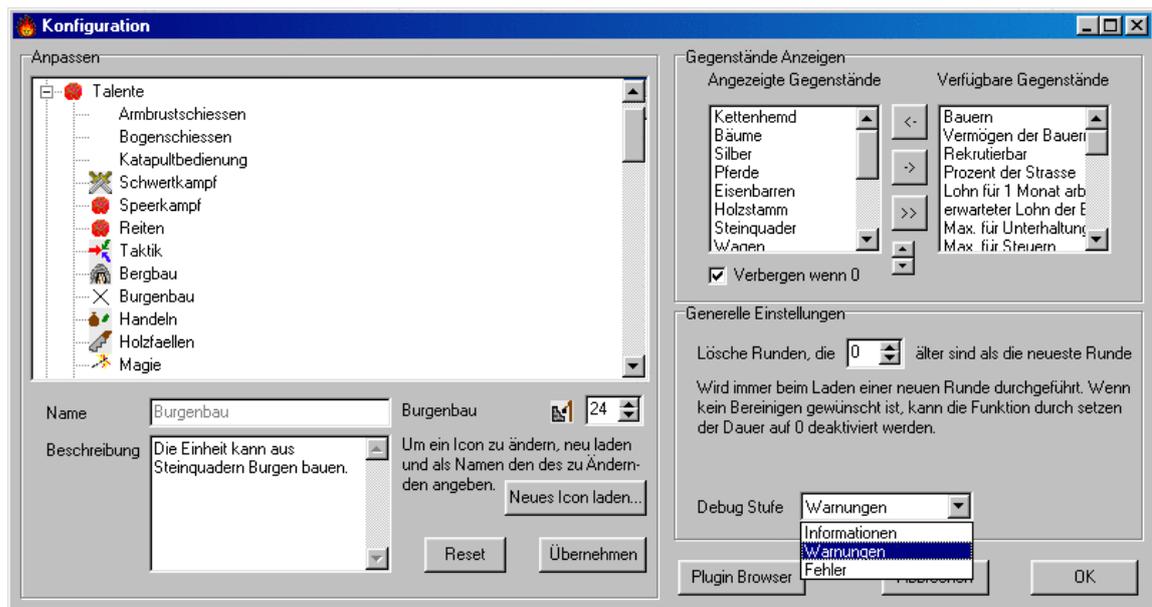


Abbildung 1.5: Der Konfigurationsdialog erlaubt es, VisEiA an individuelle Bedürfnisse anzupassen.

Plugin Browser

Der Plugin Browser (Abbildung 1.6) erlaubt das Hinzufügen neuer Programmteile zum Einlesen von Daten oder zum Erstellen von Zügen. Wenn man ein Plugin hinzugefügt, so wird es in ein Unterverzeichnis von VisEiA kopiert, wo es später wieder gefunden wird. Beim Entfernen wird die Datei nicht gelöscht, sondern lediglich die Informationen aus der Registry entfernt.

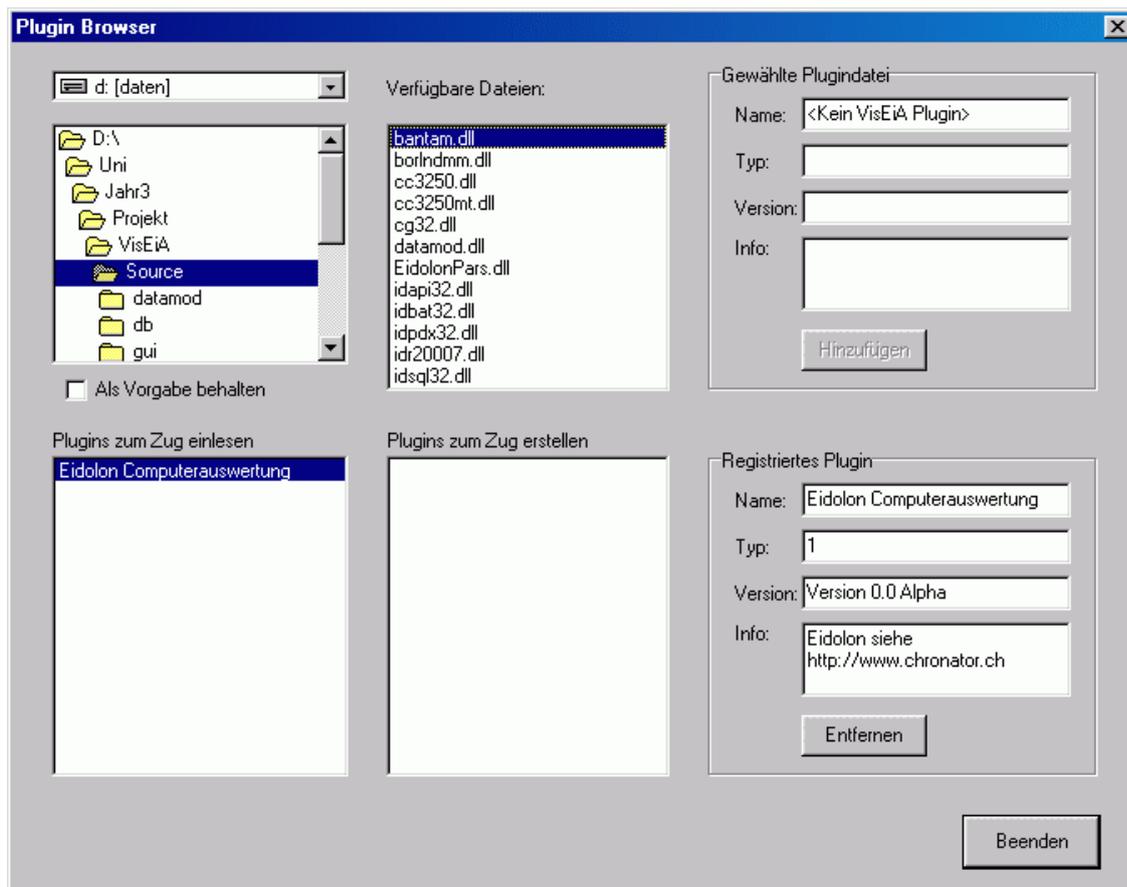


Abbildung 1.6: Mit dem Plugin Browser werden neue Plugins hinzugeladen und alte entfernt.

Literaturverzeichnis

- [1] Atlantis project web page. <http://www.prankster.com/project>
- [2] German Atlantis Homepage.
Offiziel (z.Z. defekter Link) [http://home.pages.de/\sim\\$GA](http://home.pages.de/\sim$GA)
Gefunden unter: <http://www.geocities.com/kensanata/atlantis>
- [3] Chronator Spiele Magazin: <http://www.chronator.ch>
- [4] Meng, Roman: Eidolon - Eine Atlantis Welt. Version 1.02,
<http://www.chronator.ch/spiele/eidolon/index.html>
- [5] EidolonC, Autor nicht feststellbar.
<ftp://ftp.phantasia.org/chronator/tools/eidoloncs12.zip>
- [6] Frank Schnekenbuehl: AChart.
<http://www.geocities.com/SouthBeach/Marina/1645/achart.html>