

Dieses Paket enthält einige von mir erstellte Schriftartdateien für das Rollenspiel Das Schwarze Auge (DSA), Übersichten zu diesen und ein kleines Programm, um die Gimaril-Schriftart leichter einsetzen zu können.

**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.**  
Wo die jeweiligen Symbole herkommen findet ihr im pdf „!Bitte lesen!“

#### **Versionsverlauf:**

#### **Update Februar 2011:**

DSA Symbole A&Z -> DSA Zauberzeichen & Runen und DSA Alchimie & Elemente

\*Durch die Aufnahme der neuen Zauberzeichen und Runen aus "Wege der Alchimie", sowie der sechs Zelemja-Glyphen aus Abenteuer T4 wurde der alte "DSA Symbole A&Z"-Satz in meinen Augen zu voll, weswegen ich ihn geteilt habe: Der neue Schriftsatz "DSA Zauberzeichen & Runen" enthält nun Zauberzeichen, Runen und die sechs Zelemja-Glyphen, dazu weiter die Mada-Symbole. Die alten Zeichen wurden dabei leicht geliftet. Unverändert sind diese im zweiten neuen Font "DSA Alchimie & Elemente", der die alchimistischen Symbole des alten Fonts enthält, dazu einige neue Grundzeichen zum Bau weiterer Stoffzeichen und u.a. zwei weitere Versionen des Elementarsiegels.

Zhayad II

\* Die neuen Zhayad-Glyphen aus "Wege der Alchimie" wurden in Zhayad II aufgenommen.

Zhayad III

\*Eine leicht abgewandelte Zhayad-Version mit etwas schärferen Kanten und stärker kalligraphischem Stil.

DSA Symbole G&D

\*Das von Caryad im INRAH-Kartenspiel gezeichnete Symbol für Xeledon (Vergänglichkeits-Karte) wurde in den "DSA Symbole G&D" Schriftsatz aufgenommen, ebenso der Achtpfeil als ein weiteres Symbol für Tsa. Die Halbgott-Zeichen wurden leicht geliftet und das Elementarsiegel mit den enthaltenen Hexalogicon-Elementarsymbolen umgebaut.

#### **Update Juli 2010:**

DSA Symbole G&D: Aufnahme der neuen Symbole der myranischen Oktade aus der Spielhilfe "Myranische Götter".

#### **Update Mai 2010:**

In einigen Programmen kam es zu Darstellungsproblemen (bspw. Corel X3 und MS Word 2007), das sollte mit den aktuellen Dateien behoben sein. Zusätzlich habe ich auf Wunsch von Feyamius in den Zhayad II Schriftsatz eine Borbaradligatur aufgenommen.

Viel Spaß damit!

#### **Zum Einsatz der Schriftarten**

I. Die Schriftartdateien (mit der Endung ttf für True Type Font) müssen vor Verwendung zunächst installiert werden: Unter windows XP (und älteren Versionen) müssen die Dateien dazu in das \Fonts Unterverzeichnis im [Windows] Ordner kopiert werden.

Unter Vista kann man nach einem Rechtsklick auf die Datei die Schriftart über den entsprechenden Unterpunkt installieren.

II. Die Zeichensatz-Übersichten

Zu jedem Zeichensatz ist ein pdf-Dokument beigelegt, das eine Übersicht über alle Zeichen der jeweiligen Schriftartdatei inklusive Tastenbelegung enthält.

III. Der Gimaril-Übersetzer

Dies ist eine einfache exe-Datei, die nicht installiert werden muss. Das Programm legt als einzige Zusatzdatei "Pfade.txt" an, in die gewählte Einstellungen gespeichert werden, die aber auch einfach gelöscht werden kann.

Im Programm gibt es zwei (Rich-)Textboxen. Wenn man in die linke Text kopiert und dann den Button "Konvertieren" drückt, dann erscheint in der rechten der Text in Gimaril. Man kann auch Text aus einer Textdatei oder RTF-Datei in das

linke Fenster laden (über den Lade-Button). Den konvertierten Text kann man per Copy&Paste in ein anderes Programm kopieren oder als RTF-Datei oder txt-Datei abspeichern (über den Speicher-Button). Die RTF-Datei sollte von Textverarbeitungsprogrammen direkt mit dem richtigen Font geladen werden, bei der txt-Datei hat man den Text in der Standardschriftart des jeweiligen Programms (meist wohl Times New Roman) und muss dort die Schriftart wieder umstellen.

Zum Tool selbst: Ist eine einfache .exe Datei, die nicht installiert werden muss. Das Programm legt als einzige Zusatzdatei "Pfade.txt" an, die gewählte Einstellung speichert, aber auch einfach gelöscht werden kann. Es enthält zwei (Rich-)Textboxen. Wenn man in die linke Text kopiert und dann den Button konvertieren drückt, dann erscheint in der rechten der Text in Gimaril. Man kann auch Text aus einer Textdatei oder RTF-Datei in das linke Fenster laden (über den Lade-Button). Den konvertierten Text kann man per Copy&Paste in ein anderes Programm kopieren oder als RTF-Datei oder txt-Datei abspeichern (über den Speicher-Button). Die RTF-Datei sollte von Textverarbeitungsprogrammen direkt mit dem richtigen Font geladen werden, bei der txt-Datei hat man dann nur den Text in lateinischen Buchstaben und muss dort die Font erst wieder einstellen.

Man kann auch direkt aus dem Programm drucken. Dabei ist es möglich den Text mit einer einheitlichen Formatierung (Blocksatz, linksbündig, zentriert, rechtsbündig) zu versehen.

Man muss Gimaril auch nicht installiert haben, sondern kann die Schrift als Datei ins Programm laden.

Zur Konversion:

Das Programm ersetzt selbsttätig ß durch ss, ä durch ae etc., sowie viele Vokale mit Sonderzeichen wie á oder à durch die Entsprechungen. Es gibt dabei aber ein paar Besonderheiten:

ë wird als e mit Trema interpretiert und mit eigenem Glottal dargestellt (also quasi Schreibweise Prote-in nicht Protein; ëi werden nicht auf den selben Konsonanten gesetzt). Analoges gilt für ĩ und i.

c wird (natürlich außerhalb von ch und sch mit ihren eigenen Zeichen) vor e und i als z interpretiert, ansonsten als k. y als Einzelbuchstabe oder am Wortende wird mit i übersetzt, am Wortanfang als j und im Wort als ue.

Will man Vokale getrennt halten (um ein Trema darzustellen oder eine unschöne Vokalkette zu entspannen) kann man mit | dies im Originaltext anzeigen. An diesen Stellen fügt das Programm dann einen Glottal ein. nützlich z.B. bei ideal = ide|al oder Asteroid = Astero|id.

Das Programm sollte sonstige Zeichen außer Buchstaben und "&" nicht Umwandeln, so dass bspw. auch Zahlen des Urtextes erhalten bleiben sollten.