

EG-Verwaltungstool

Benutzerhandbuch

by Egrem

5. August 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Erste Schritte	2
2	Lager	2
2.1	Lagerübersicht	2
2.2	Lagerauswertung	2
2.3	Initialisieren	2
2.4	Aktualisieren	3
2.5	automatische Erfassung der Handwerksaktivität	4
3	Kasse	5
3.1	Aktualisieren	5
4	Verwaltung	6
4.1	Gruppeneinstellungen	6
4.1.1	Zugriffsrecht	6
4.1.2	Gilden/Charaktere	6
4.1.3	Zugriff auf Lager	6
4.1.4	Zugriff auf Gilde	6
5	Jagdgruppenplanung	7
5.1	neue Planung	7

1 Erste Schritte

1. Gilden anlegen (*Verwaltung -> Gildeneinstellungen*)
2. Benötigte Lager anlegen (*Verwaltung -> Lager*)
3. Lager initialisieren, falls notwendig (*siehe Abschnitt 2.3 „Initialisieren“ auf Seite 2*)
4. Nutzer hinzufügen (*Verwaltung -> Nutzer hinzufügen*)
5. Grundkonfiguration einstellen (*Verwaltung -> Konfiguration*)
6. Rechte vergeben (*siehe Abschnitt 4.1 „Gruppeneinstellungen“ auf Seite 6*)

2 Lager

2.1 Lagerübersicht

Auf dieser Seite kann der aktuelle Warenbestand eingesehen werden, welcher durch hinzufügen von Protokolleinträgen aktualisiert wird.

Nutzer mit Schreibrechten für ein Lager können hier ebenfalls den Warenbestand für jede Ware einzeln korrigieren. Beim hinzufügen von Protokolleinträgen kann es bei einer ungünstigen Konstellation vorkommen, dass Protokolleinträge in EG übersehen werden. Dann ist es notwendig den Warenbestand ggf. manuell zu korrigieren.

(Seite wurde kopiert, währenddessen lagert jemand etwas ein, ein Protokolleintrag rutscht auf eine bereits kopierte Seite)

Bei Lagerauswahl kann man zwischen den vorhandenen Lagern (entsprechend Leserecht) hin und her schalten. Es existieren Stadtlager und Gildenlager.

2.2 Lagerauswertung

Hier können Nutzer, entsprechend ihrer Berechtigung, die Auswertung des Lagerprotokolls je Gilde einsehen.

Die Auswertung je Nutzer beinhaltet alle im Tool angelegten Lager!

Damit ein Nutzer in der Übersicht auftaucht, muss dieser als Benutzer im Tool angelegt sein!

Wenn man auf einen Namen klickt, erscheinen die Einlagerungen bzw. Entnahmen.

Geht man mit der Maus über eine Warenbezeichnung, so sieht man den jeweiligen Warenwert.

2.3 Initialisieren

Unter dem Menüpunkt *Lager -> Lager initialisieren* kann man ein Lager für die erste Verwendung einrichten.

Die Initialisierung muss nur vorgenommen werden, wenn die Protokolleinträge nicht bis zur aller ersten Einlagerung für ein Lager zurück reichen!

Wenn ein Lager initialisiert wird, so muss man in Evergore in der Stadt sein und anschließend auf Lager klicken.

Nun muss man jede Seite einer jeden Kategorie einzeln auswählen, kopieren und im Tool einfügen.

Vorgehensweise:

1. Lagerseite in Evergore anklicken

2. Strg+A (für alles markieren)
3. Strg+C (kopieren)
4. zum Tool wechseln, in die Textbox klicken und Strg+V (einfügen)
5. auf senden klicken

Beim Initialisieren ist unbedingt darauf zu achten, dass währenddessen keine Ein- bzw. Auslagerungen stattfinden!

Die Initialisierung muss pro Lager nur einmalig vorgenommen werden.

Mit der Auswahl 'Lager leeren' besteht weiterhin die Möglichkeit, ein Lager komplett zu leeren.

2.4 Aktualisieren

Über *Lager -> Lager aktualisieren* fügt man Lagerprotokolleinträge aus Evergore zum Tool hinzu.

Es muss jede Protokollseite einzeln hinzugefügt und abgesendet werden. Hierbei spielt die Reihenfolge der Protokollseiten keine Rolle.

Im Tool werden sowohl Einlagerungen und Entnahmen beachtet sowie das in Auftrag geben eines neuen Gebäudes.

Ist das Datum eines Protokolleintrages jünger als das Initialisierungsdatum des Lagers selbst, so werden die Einlagerungen/Entnahmen mit dem Warenbestand des Lagers im Tool verrechnet (Lagerübersicht).

Wird ein neues Gebäude errichtet, werden die benötigten Bauteile automatisch aus dem Stadtlager entnommen.

Verlässt eine Gilde die Stadt (kein Stadtrat mehr) so werden alle noch im Gildenlager dieser Gilde befindlichen Waren in das Stadtlager übernommen.

Der Baumeister entnimmt automatisch Waren aus dem Gildenlager der Stadtbesitzergilde.

Aufgrund dessen, dass Entnahmen oder Einlagerungen in das Gildenlager nur diejenigen aus der eigenen Gilde sehen, muss jede Gilde selbständig dafür sorgen, dass die Protokolleinträge im Tool hinzugefügt werden.

Aktualisiert man das *Stadtlager*, so erkennt das Tool selbständig, ob es sich bei einem Eintrag um das Stadtlager oder das Gildenlager einer Gilde handelt. Die Waren werden in das entsprechende Lager aufgenommen.

Aktualisiert man ein *Gildenlager*, werden alle Einträge bezüglich des Stadtlagers ignoriert und nur das Gildenlager aktualisiert. Deshalb ist es nicht notwendig, einer Stadtratsgilde zwingend Schreibrechte auf das Stadtlager zu geben. Deren Gildenlager kann als eigenständiges Lager im Tool angesehen werden.

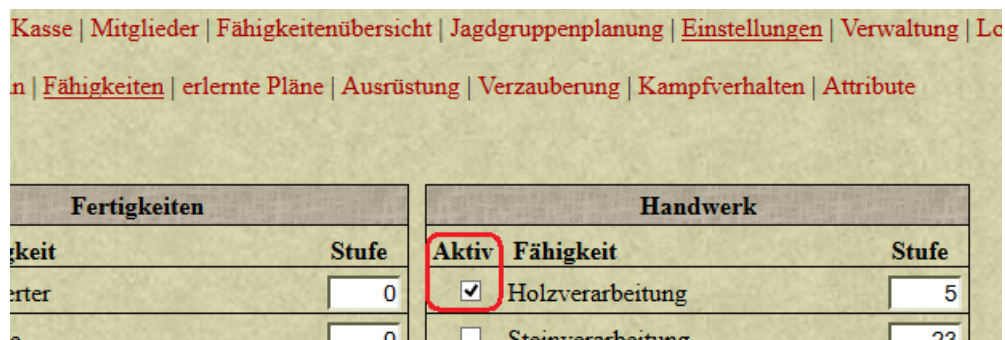
Nach dem Absenden einer Protokollseite wird diese sofort gespeichert. Es wird am Ende eine Übersicht mit den durchgeführten Aktionen ausgegeben.

Das Tool prüft automatisch ob ein Eintrag schon vorhanden ist, wenn dem so ist, wird der Eintrag in der Übersicht entsprechend gekennzeichnet. Dem Nutzer steht es nun frei, den Eintrag dennoch hinzuzufügen. (Sinnvoll, wenn ein Nutzer mehrere Male, zur gleichen Zeit, die gleiche Anzahl einer bestimmten Waren entnimmt.)

2.5 automatische Erfassung der Handwerksaktivität

Seit Version 1.7.1 ist es möglich die Einstellung, ob ein Handwerk als aktiv oder inaktiv gezählt werden soll, automatisch zu erfassen. Dies geschieht, indem das Lagerprotokoll ausgewertet wird und anhand voreingestellter Parameter die Handwerke für jeden Nutzer automatisch bewertet werden.

Bisher hat man unter *Einstellungen -> Fähigkeiten* selbst hinterlegt, ob das Handwerk aktiv oder nicht aktiv ausgeübt wird. Diese Einstellung hat u.a. Auswirkung auf die Anzeige in dem Menüpunkt *Fähigkeitenübersicht -> Handwerk*.



Kasse Mitglieder Fähigkeitenübersicht Jagdgruppenplanung <u>Einstellungen</u> Verwaltung Lagerprotokoll Fähigkeiten erlernte Pläne Ausrüstung Verzauberung Kampfverhalten Attribute			
Fertigkeiten		Handwerk	
Fähigkeit	Stufe	Aktiv	Fähigkeit
erter	0	<input checked="" type="checkbox"/>	Holzverarbeitung
	0	<input type="checkbox"/>	Steinverarbeitung

Abbildung 1: manuelle Einstellung des aktiven Handwerks

Möchte man die automatische Erfassung aktivieren, sind zwei Schritte notwendig:

1. Für jede Gilde kann unter *Verwaltung -> Gildeneinstellungen* separat festgelegt werden, ob die Aktivität automatisch erfasst werden soll oder nicht.



| Mitglieder | Fähigkeitenübersicht | Jagdgruppenplanung | Einstellungen | Verwaltung | Lagerprotokoll | Fähigkeiten | erlernte Pläne | Ausrüstung | Verzauberung | Kampfverhalten | Attribute

hinzufügen | Gruppeneinstellungen | Gildeneinstellungen | Lager | Aktivität | Konfiguration

Gilde umbenennen	
Name	Sichelmond
Kürzel	[Sichelmond] max 10 Zeichen Diese Angabe muss identisch mit dem Kürzel in EG sein!
Aktivität der Handwerksfähigkeiten automatisch erkennen	<input checked="" type="checkbox"/> Durch Auswertung des Lagerprotokolls wird Status der Nutzer automatisch auf aktiv/inaktiv gesetzt.
Farbe wählen	
speichern	

Abbildung 2: Aktivierung der automatischen Erfassung

2. Unter Lager -> Wareneinstellungen müssen die Parameter für jede Warengruppe gesetzt werden.

Übersicht aller Warengruppen									
Min	Max	Aktiv	Tage	Min	Max	Aktiv	Tage		
Schwerter	10	20	3	7	Bögen	10	20	3	7
Schwerter [2H]	10	20	2	7	Armbrüste	10	20	3	7

Abbildung 3: Einstellung der Parameter

Dabei besagen in dem Beispiel aus *Abbildung 3* die Parameter *aktiv* und *Tage*, dass ein Spieler innerhalb von **7** aufeinanderfolgenden Tagen **3** Schwerter oder **2** Schwerter [2H] einlagern muss, damit das dazugehörige Handwerk (*Schmieden* (*Schwerter*)) als aktiv gezählt wird. Gezählt werden hierbei nur Waren mit einer Haltbarkeit von 100. Außerdem werden nur die Handwerksfähigkeiten eines Spielers betrachtet, bei denen dieser im Tool mindestens die Stufe 1 eingetragen hat (*Einstellungen* -> *Fähigkeiten*).

Wurden diese Einstellungen getroffen, ist es dem Nutzer einer Gilde nicht mehr möglich seine Handwerksfähigkeiten manuell einzustellen. Die Felder sind grau hinterlegt und können nicht bearbeitet werden (*ausgenommen: Konstruktion, Wachdienst*).

Deine Handwerksfähigkeiten werden, durch die Auswertung des Lagerprotokolls, automatisch auf aktiv bzw. inaktiv gesetzt (ausgenommen: Konstruktion, Wachdienst).			
Fertigkeiten		Handwerk	
Fähigkeit	Stufe	Aktiv	Fähigkeit
Schwerter	0	<input type="checkbox"/>	Holzverarbeitung
Polier	0	<input type="checkbox"/>	Steinverarbeitung

Abbildung 4: manuelle Einstellung für das Handwerk ist deaktiviert

Nun muss, wie üblich, das Lagerprotokoll regelmäßig aktualisiert werden (*siehe Abschnitt 2.4*). Nach der Aktualisierung wird im Hintergrund automatisch die Aktivität für jeden Nutzer erfasst.

3 Kasse

3.1 Aktualisieren

Über *Kasse* -> *Aktualisieren* fügt man Gildenprotokolleinträge aus Evergore zum Tool hinzu.

Es muss jede Protokollseite einzeln hinzugefügt und abgesendet werden. **Hierbei muss man sich immer von der ältesten zur jüngsten Protokollseite durcharbeiten!**

Im Tool werden sowohl Einzahlungen und Entnahmen beachtet sowie die Annahme einer Gildenbewerbung und Verlassen eines Charakters der Gilde.

Unter *Verwaltung* -> *Konfiguration* kann eingestellt werden, was bei letzterem genau gemacht werden soll.

Nach dem Absenden einer Protokollseite wird diese nicht sofort gespeichert. Es wird vorher eine Übersicht mit den Aktionen ausgegeben, welche durchgeführt werden.

Wenn die Eingabe überprüft wurde, werden die Daten mit einem Klick auf 'alles ok' gespeichert.

4 Verwaltung

4.1 Gruppeneinstellungen



Über *Verwaltung* -> *Gruppeneinstellungen* gelangt man zur Rechteverwaltung vom EG-Tool.

Hier können neue Gruppen angelegt und ihnen entsprechende Nutzungsrechte zugewiesen werden.

Es eignet sich besonders, um eine Ordnung zu etablieren (beispielsweise: Gildenleitung, Mitglieder, Gäste, Verbündete, Inaktive, etc.).

4.1.1 Zugriffsrecht

Unter diesem Punkt stehen alle Seiten, auf die eine Gruppe Zugriff hat.

Mit einem Klick auf  bzw.  kann man ein Seitenrecht hinzufügen oder entfernen.

Beachte: Befindet sich ein Charakter in mehreren Gruppen und hat in einer der Gruppen das Recht, eine Seite zu betreten, so darf er die Seite betreten, auch wenn das Recht in einer anderen Gruppe nicht gesetzt wurde!

4.1.2 Gilden/Charaktere

Hier kann festgelegt werden, welche einzelnen Charaktere bzw. ganze Gilden (inkl. aller zugewiesenen Charaktere) dieser Gruppe angehören.

4.1.3 Zugriff auf Lager

Bei diesem Punkt stehen alle Lager, auf die die Gruppe lesend bzw. schreibend zugreifen darf. Welches Recht je Lager genau gesetzt wurde, sieht man, wenn man mit der Maus über den Lagernamen geht.

Das **Leserecht** wirkt sich auf folgende Seiten aus:

- Lager -> Lagerübersicht
- Kasse -> grafische Auswertung

Schreibrecht:

- Lager -> Lager aktualisieren
- Lager -> Lager initialisieren
- Lager -> Wareneinstellungen

Auch hier gilt: wenn ein Nutzer in mehreren Gruppen ist und ein Recht gesetzt wurde, gilt es auch dann, wenn in einer weiteren Gruppe das Recht nicht gesetzt wurde.

4.1.4 Zugriff auf Gilde

Analog gilt das Gleiche wie bei *Zugriff auf Lager*.

Leserecht:

- Lager -> Lagerauswertung
- Kasse -> Übersicht

- Kasse -> Kasse + Lager
- Kasse -> grafische Auswertung
- Fähigkeitenübersicht
- Verwaltung -> Aktivität

Schreibrecht:

- Verwaltung -> Nutzer bearbeiten

5 Jagdgruppenplanung

5.1 neue Planung

Wenn man eine neue Planung startet oder eine vorhandene Gruppe bearbeitet, findet man eine 3-geteilte Oberfläche vor.

Auf der **linken Seite** befindet sich eine Filterliste, wo man anhand von Kriterien vorgeben kann, welche Nutzer man für seine Jagd angezeigt bekommen möchte.

Ich denke, die Bedienung hier sollte selbsterklärend sein.

Die Nutzer, welche anhand der gesetzten Filter geladen werden, findet man auf der **rechten Seite** der Oberfläche.

In Klammern steht die Charakterstufe. Klickt man auf das **i**, erhält man zusätzliche Informationen zu dem Charakter.

Charakterinformation X		i Dielan (49) i Egrem (51) i Eldoria (42) i estacardo (35) i Estugon Lauwren (20) i Faras (47) i Götlin (41) i Haudrauf (48) i HeilendeSunny (42) i Helena (44) i Idriel (47) i Inryaat (52) i Kermadec (56)
Egrem <div style="width: 100%;"></div> 100% Zwerg, Level: 51, Wanderer Gilde: Sichelmond		Seite: 1 2 3
Fertigkeiten ⤴		
Erdmagie (aktiv)		34
Leichte Rüstungen (aktiv)		34
Spurenlesen (aktiv)		19
Schattenkunde (aktiv)		17
Schwere Rüstungen (nicht aktiv)		27
Armbrüste (nicht aktiv)		27
Äxte (nicht aktiv)		27
Attribute ⤴		
Ausrüstung ⤴		
Zaubersprüche ⤴		

Abbildung 5: Charakterinformation anzeigen

Der Balken mit der Prozentanzeige, ist ein Indikator für die Zuverlässigkeit des Spielers. Dieser Wert wird durch die Gildenleitung vergeben und umfasst unter anderem, ob man regelmäßig online ist.

Um Platz zu sparen, sind die einzelnen Rubriken ein- bzw. ausklappbar. Hierfür muss man lediglich auf die kleinen Icons in der Mitte der jeweiligen Rubrik klicken.

In der **Mitte** findet man den Bereich, der die Gruppenmitglieder sowie die Eigenschaften der Gruppe beinhaltet.

Es muss ein Gruppenname vergeben werden. Außerdem besteht die Möglichkeit noch einen Hinweistext zu verfassen.

Weiter unten hat man die Wahl, welcher Hauptgruppe die aktuelle Jagdgruppe angehören soll. Zum Schluss dürfen noch Nutzer ausgewählt werden, die die Gruppe ebenfalls bearbeiten dürfen (inkl. löschen der gesamten Gruppe!!).

Fangen wir also an, in dem wir unserer Gruppe einen Nutzer hinzufügen:

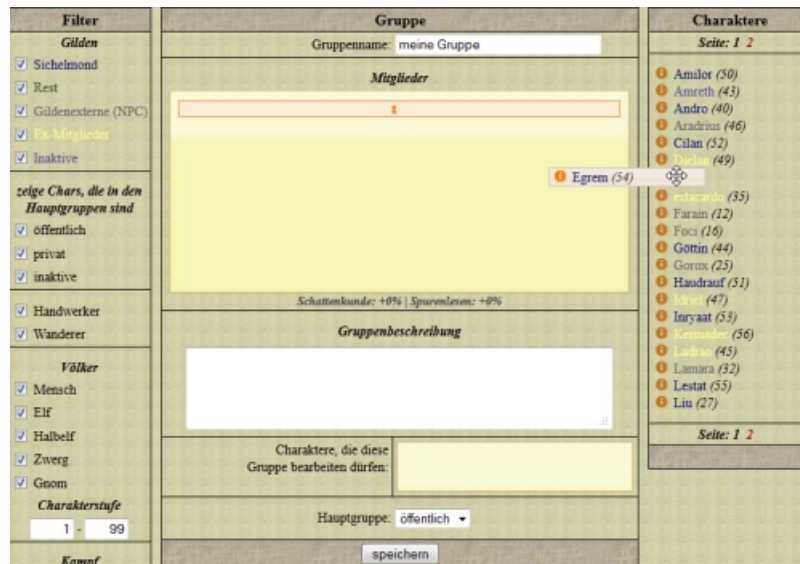


Abbildung 6: Charakter hinzufügen

Hierzu klickt man einen Nutzer aus der 'Charaktere'-Liste an und zieht ihn in das nun hervor gehobene Feld unter 'Mitglieder', so wie im Bild angedeutet.

Sofern der ausgewählte Charakter noch nicht in der Gruppe ist, wird er nun hinzugefügt. (analog funktioniert das Hinzufügen eines Bearbeiters)

Als nächstes können noch diverse Einstellungen für jedes Mitglied individuell vorgenommen werden.

Beim Hinzufügen klappt ein entsprechendes Feld auf.

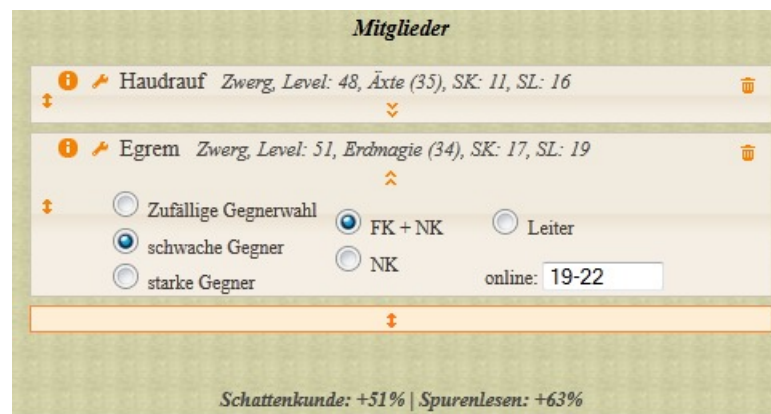


Abbildung 7: Mitglieder der Gruppe

Um Platz zu sparen, werden die Eigenschaften der anderen Gruppenmitglieder zugeklappt. Diese sind jedoch über die nach unten/oben gerichteten Pfeile in der Mitte durch einen Klick darauf

wieder erreichbar.

Hat der Nutzer im Tool, unter *Einstellungen*, sein Kampfverhalten und Onlinezeit eingetragen, werden diese Werte hier bereits eingetragen.


Über den kleinen Schraubenschlüssel  sind noch detailliertere Einstellungen für das Gruppenmitglied erreichbar. Hier kann man die Ausrüstung, Zauber und Attribute verändern und verschiedenen Konfigurationen testen. Zu guter Letzt findet man kampfrelevante Informationen unter *Eigenschaften*, entsprechend der vorher gesetzten Werte.



Abbildung 8: gruppenspezifische Charaktereigenschaften

Ändert man diese Werte, gelten die Änderungen nur für die Gruppe, nicht global!

Befinden sich nun genügend Mitglieder in der Gruppe (*es gibt kein Limit, jedoch werden maximal 8 Personen in die Berechnung einbezogen*), kann die angezeigte Reihenfolge noch verändert werden.

Hierzu muss man einfach die Box eines Nutzers anpacken und an die gewünschte Position setzen.

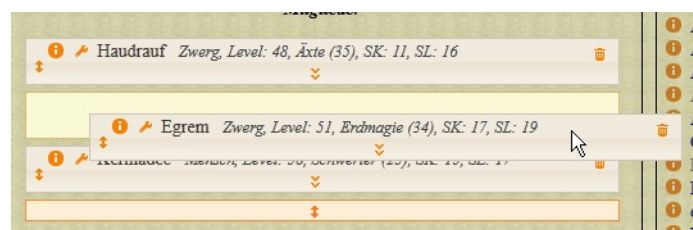



Abbildung 9: Position verändern

Das gleiche gilt auch für die Trennlinie.

Die Trennlinie dient dazu, um einstellen zu können, wer gerade wirklich der Gruppe angehört oder welche Charaktere in die Berechnung der SL-, SK-Werte einbezogen werden sollen.

Alle die über der Trennlinie stehen (max 8 Personen), gehen in die Berechnung mit ein.

Alle darunter kann man als inaktive oder 'Springer' ansehen, diese gehen jedenfalls nicht in die Berechnung mit ein.

Möchte man ein Gruppenmitglied/Bearbeiter wieder entfernen, so muss man lediglich auf den kleinen Mülleimer  neben dem Namen klicken.