

Mythana Adminbereich

Autor:

Matthias Wilkens
Rotenburger Straße 3
27356 Rotenburg (Wümme)
Deutschland

Stand: 19.10.2011

Inhaltsverzeichnis

■ 1 Einleitung	3
1.1 Was ist der Adminbereich	3
1.2 Was sind Moderatoren	3
1.3 Wie wird man Moderator	3
1.4 Pflichten eines Moderators	3
■ 2 Warenliste	4
2.1 Allgemein Warenliste	4
2.2 Gegenstände eintragen	4
■ 3 Monsterliste	5
■ 4 Monster platzieren	6
■ 6 Quest eintragen	7
■ 7 Karten eintragen	8

1 Einleitung

1.1 Was ist der Adminbereich

Der Adminbereich ist ein geschützter Bereich auf der Mythana Homepage indem Moderatoren die Möglichkeit haben, das Browser-Rollenspiel zu erweitern.

1.2 Was sind Moderatoren?

Moderatoren verwalten und entwickeln das Spiel. Es gibt zwei Arten von Moderatoren:

Foren-Moderator: Ist für das Forum (oder einen Teil des Forums) zuständig. Er sorgt dafür das die Boards sauber bleiben. Er eröffnet hin und wieder neue Beiträge oder Umfragen. Aber er beantwortet auch Fragen der Spieler.

Spiele-Moderatoren: entwickeln das Spiel via Adminbereich weiter. Beispiele wären:

- Karten gestalten
- Quest erstellen
- Warenliste verwalten
- Monster platzieren.

1.3 Wie werde ich Moderator?

Wenn Moderatoren für das Spiel gesucht werden, wird von der Administration (Matthias Wilkens) im Forum ein neuer Beitrag erstellt.

Die Grundvoraussetzungen für einen Moderator sind:

- über einen längeren Zeitraum aktiver Mythana Spieler
- Aktives Forum-Mitglied

1.4 Pflichten eines Moderators

Mythana ist ein kostenloses Browser-Rollenspiel. Jeder der bei Mythana mithilft, tut dies freiwillig. Jeder Moderator entscheidet selber wie stark er sich in das Spiel einbringen kann oder möchte. Man sollte aber regelmässig aktiv sein. Jemand der sich über mehrere Monate nicht meldet, verliert den Posten als Moderator.

2 Warenliste

2.1 Allgemein Warenliste

In der Warenliste kann der Moderator alle Gegenstände im Spiel hinzufügen, löschen und bearbeiten.

2.1 Gegenstand hinzufügen

In der ersten Zeile der Gegenstandliste kann ein neuer Gegenstand eingetragen werden. Dazu müssen folgende Felder ausgefüllt werden.

ID	Name	Kategorie	Bild	Wirkung	EK Preis	VK Preis	Spielfeld	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="Waffe"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="einfügen"/>

Name: Wie der Artikel heißen soll

Kategorie: Ordnet dem Artikel eine Kategorie zu.

- **Waffe:**
Kann Spieler beim Händler kaufen. Feld **Wirkung** ist gleich die Stärke die die Waffe besitzt.
- **Rüstung:**
Kann Spieler beim Händler kaufen. Feld **Wirkung** ist gleich der Schutz der Rüstung.
- **Quest:**
Gegenstand findet Spieler auf Spielfeld. Gegenstand muss bei Taverne abgegeben werden
- **Sonstige:**
Hier bitte erst einmal keine Artikel eintragen

Bild: Nur Bildnamen verwenden die auf dem Server liegen. Bei Quest Gegenstand, bitte als Name **quest** eintragen.

Wirkung: Gibt den Wert der Wirkung an. (Beispiel. Kategorie Waffe = Stärke)

EK Preis: Preis den der Spieler beim Händler zahlen muss

VK Preis: Preis den der Spieler vom Händler bekommt

Spielfeld: Quest Gegenstände müssen dieses Feld ausgefüllt haben. Bitte so eintragen. Beispiel für dieses Feld: **7,12** (Für Karte 7 und Position 12)

3 Monsterliste

3.1 Monster

Hier kannst du alle Monsterarten im Spiel verwalten.

Monster

Hier kannst du alle Monster verwalten. Wenn du ein neues Monster mit einem eigenen Bild erstellst, lade bitte auch die Bilder via FTP in den entsprechenden Ordner: **data/images/monster**

[Neues Monster einfügen](#) - [Monster-Liste](#)

ID	Monster Name	Leben	Stärke	Schutz	Bild	Erfahrungspunkte	
6	<input type="text" value="Pilzdsd"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="pilz3"/>	<input type="text" value="77"/>	<input type="button" value="ändern"/>
5	<input type="text" value="Kobold"/>	<input type="text" value="20"/>	<input type="text" value="20"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="kobold"/>	<input type="text" value="20"/>	<input type="button" value="ändern"/>
4	<input type="text" value="Biene"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="biene"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="button" value="ändern"/>
3	<input type="text" value="Wolf"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="wolf"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="ändern"/>
2	<input type="text" value="Junger Wolf"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="wolf-jung"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="ändern"/>
1	<input type="text" value="Schleim"/>	<input type="text" value="49"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="schleim"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="ändern"/>

Neues Monster eintragen

Monstername

Leben

Stärke

Schutz

Bild

Erfahrungspunkte

4 Monster platzieren

4.1 Monster platzieren

Damit die Monster im Spiel erscheinen, musst du diese auf der Karten platzieren.

Monster Standorte

Mit diesem Tool kannst du Monster auf der Karte platzieren.

[Neues Monster platzieren](#) - [Liste: Platzierte Monster](#)

ID	Monsterart ID	Karte	Position		
10	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="16"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>
8	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="9"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>
7	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="18"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>
6	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="16"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>
5	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="10"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>
4	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="6"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>
2	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="19"/>	löschen	<input type="button" value="ändern"/>

Monster platzieren	
Art	<input type="text" value="Schleim"/>
ID Karte	<input type="text"/>
Position	<input type="text" value="16"/>

5 Quest

5.1 Quest eintragen

In der Taverne können die Spieler Quest annehmen. Diese Quest können im Adminbereich gepflegt werden.

Questliste

Mit diesem Tool kannst du Aufgaben eintragen, die der Spieler in der Taverne erfüllen kann.

[Neues Quest einfügen](#) - [Quest-Liste](#)

ID	Text Aufgabe	Gegenstand-ID	Anzahl	Text Erfüllt	Lohn	Anzahl	Erfahrung	
5	Bauer Heinrich berichtete mir heute morgen, Fremde haetten sein Fischernetz in der letzten Nacht gestohlen. Ohne sein Fischernetz kann er seine Teiche leider nicht bewirtschaften.	15	1	Herzlichen Dank, da wird sich unser Bauer Heinrich aber sehr freuen. Hier dein Lohn.	gold	350	5	ändern
4	Elwin und Grogo haben das Elfenbaumharz gefunden. Allerdings fehlt noch das Zwergenmoos fuer den Heiltrank. Koenntest du bei der Suche helfen? Zwergenmoos	20	1	Du hast es tatsaechlich geschafft. Vielen Dank fuer deine Hilfe. Hier hast du deinen verdienten Lohn.	gold	500	7	ändern
3	Du hast inzwischen schon einige Erfahrungspunkte sammeln können. Schau doch mal in der oberen Statusleiste, wenn dort ein Icon blinkt, hast du ein	19	1	Elwin und Grogo haben das Elfenbaumharz gefunden. Allerdings fehlt noch das Zwergenmoos für den Heiltrank. Könntest du bei der Suche	gold	200	4	ändern

Neues Quest eintragen

1. Aufgabe:

Kleiner Einleitungstext der in der Taverne angezeigt wird und das Quest beschreibt.

2. Gegenstand-ID

Gegenstand der zur Questerfüllung benötigt wird (Nur ID des Gegenstand)

3. Anzahl benötigter Gegenstände

4. Quest erfüllt!

Text der in der Taverne angezeigt wird, wenn Quest erfüllt wurde

6 Karten einfügen

6.1 Kartenlandschaft wählen

Um eine Neue Karte zu gestalten, musst du zuerst die Landschaft wählen. Dazu wählst du im Auswahlménü das Ménü aus.

Karte

Mit diesem Tool kannst du neue Karten für das Rollenspiel erstellen.

✓ Waldkarte erstellen **Senden**
Höhlenkarte erstellen
- [Karten-Listenansicht](#)

6.2 Grundinformationen zur Karte

Anschließend öffnet sich die Detailansicht. Hier trägst du den Namen der Region ein. Zum Beispiel Wald, oder Höhle. Danach kannst du einen Zauberspruch für das Portal anlegen. Mit diesem Zauberspruch kommt der User auf die Kartenansicht. Bitte nur ein Wort ohne Leerzeichen eintragen!

Name der Region	<input type="text"/>
Regionart	wald
Teleport-Zauberspruch (Optional: Über dieses Wort gelangt der Spieler via Portal im Dorf direkt zur Karte. Bitte nur ein Wort eintragen!)	<input type="text"/>

6 Karten einfügen

6.3 Karte gestalten

Unterhalb der Grundinformationen siehst du die Kartenfelder deiner Karte.

Via Auswahlmeneü kannst du die Karte gestalten. Leider gibt es derzeit keine Vorschau. Daher musst du dich nach dem erstellen der Karte, ins Spiel einloggen und die Karte selber testen.

Gras	Gras	Gras	Gras	Gras	Gras
Gras	Gras	Gras	Gras	Gras	Gras
Gras	Gras	Gras	Gras	Gras	Gras
Gras	Gras	Gras	Gras	Gras	Gras

6.3 Ausgänge einfügen

Du kannst deine Karten auch verbinden. Dazu musst du einfach zur Listenansicht gehen.

ID	Region	Name	Passwort	Ausgang Norden	Ausgang Westen	Ausgang Süden	Ausgang Osten
19	hoehle	testi	testi	berg	wasserf	wasser	baum
18	hoehle	Gnomhoehle	gold	berg	baum	berg	baum

Damit der Held die Region verlassen kann, müssen Ausgänge eingetragen werden. Trage in das Eingabefeld die **KartenID** und den **Standort** der neuen Region ein.

Beispiel für einen Ausgang nach Norden: **2,16**

Das heißt, der Spieler würde beim Betreten des Spielfeldes auf die Karte mit der **ID 2** auf dem **Feld 16** kommen.

Trage die Position folgendermassen ein:

Ausgang nach Norden: **KartenID, 16**

Ausgang nach Süden: **KartenID, 10**

Ausgang nach Osten: **KartenID, 14**

Ausgang nach Westen: **KartenID, 17**