

Nocksoft

Die schönsten Dinge im Leben sind umsonst.



SpielzeitManager Handbuch

Zuletzt aktualisiert: 21.03.2018

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Haftungshinweis.....	3
Einführende Informationen.....	5
Systemvoraussetzungen.....	5
Finanzierung von Nocksoft bzw. SpielzeitManager.....	5
Erste Schritte.....	6
Ein Spiel hinzufügen.....	8
Ein Steam-Spiel hinzufügen.....	9
Ein Spiel bearbeiten.....	13
Ein Spiel entfernen.....	13
Ein benutzerdefiniertes Skript hinzufügen.....	15
Beispielskript: Fraps-Screenshots umbenennen.....	17
Beispielskript: Spielstände automatisch sichern.....	20
Statistiken.....	23
Speicherort der Statistiken.....	23
Konfiguration von SpielzeitManager.....	24
Das Einstellungsmenü.....	24
Allgemein.....	24
Verhalten.....	25
Update.....	25
Backup.....	25
Die Konfigurationsdatei.....	26
SpielzeitManager unter Linux.....	28
Fehlerbehebung von SpielzeitManager.....	30

Vorwort

Vielen Dank, dass Sie sich für SpielzeitManager entschieden haben. Ich bin froh, dass ich nach langer Zeit der Entwicklung nun endlich die Version 3.3.0 von SpielzeitManager veröffentlichen konnte, die einen ganz großen Sprung nach vorne macht. Ganz besonders möchte ich auch allen danken, die SpielzeitManager benutzen und dieser Software und somit auch Nocksoft vertrauen. Ein weiterer Dank gilt meiner Ehefrau, die mir immer wieder Zeit einräumt, an Nocksoft und somit den SpielzeitManager zu arbeiten.

SpielzeitManager widmet sich der Aufgabe, Computerspiele zu verwalten und deren Spielzeit zu messen. Es sollen Statistiken zu den Spielen erstellt und eingesehen werden können. Sämtliche Spiele sollen über den SpielzeitManager gestartet werden, um den Aufwand für den Anwender möglichst gering zu halten.

Auf den folgenden Seiten werde ich Ihnen alle Funktionen von SpielzeitManager näher bringen. Für weitere Hilfestellungen können Sie sich dieses Video ansehen:

<https://www.youtube.com/watch?v=Rmy4lcKdeDc>

Wenn Sie weitere Fragen haben, können Sie gerne Kontakt mit mir aufnehmen:

<https://www.nocksoft.de/index.php?section=kontakt>

Ich wünsche Ihnen viel Freude mit SpielzeitManager und hoffe, dass er Ihnen hilft, den Überblick über Ihre Spiele zu behalten.

Hinweis

Bitte beachten Sie, dass sich die Bilder in diesem Handbuch von der Benutzeroberfläche des Programms leicht unterscheiden können, je nach verwendeter Version.

Haftungshinweis

Dieses Dokument enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte ich keinen Einfluss habe. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle der verlinkten Seiten übernehme ich keine Haftung für diese Inhalte. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Bei Bekanntwerden von

Vorwort

Rechtsverletzungen werde ich derartige Links umgehend entfernen.

Für eventuelle Schäden durch die bereitgestellte Software übernehme ich keine Haftung.

Einführende Informationen

SpielzeitManager ist eine in Visual C# geschriebene Software, die ich zum kostenlosen Download anbiete. Lediglich der Updater, der SpielzeitManager mit frischen Updates versorgt, ist in Visual Basic .NET geschrieben. Da beides .NET-Programmiersprachen sind, wird für SpielzeitManager auch nicht viel mehr als das kostenlose .NET Framework benötigt.

Systemvoraussetzungen

SpielzeitManager ist relativ genügsam und läuft auf nahezu jedem Windows-Computer. Es wird lediglich das [.NET Framework 4](#) benötigt. Wer die automatische Updatefunktion nutzen möchte, benötigt seit SpielzeitManager 3.3.0 das [.NET Framework 4.5](#).

Damit werden grundsätzlich alle Windows-Versionen seit Windows XP unterstützt.

Wenn Sie mehr Hintergrundinformationen zum .NET Framework haben möchten, kann ich Ihnen [diesen Artikel](#) von Wikipedia empfehlen.



Finanzierung von Nocksoft bzw. SpielzeitManager

Nocksoft und somit auch SpielzeitManager ist ein Hobbyprojekt von mir, welches ich in meiner Freizeit vorantreibe. Die Entwicklung und Bereitstellung der Software und Homepage kostet Geld. Ich zahle die anfallenden Kosten aus privater Tasche bzw. von Spenden, da ich gerne auf Werbeanzeigen verzichten möchte. Wenn Ihnen Nocksoft oder der SpielzeitManager gefällt, dürfen Sie die Entwicklung gerne mit einer Spende unterstützen:

https://www.paypal.com/cgi-bin/webscr?cmd=s-xclick&hosted_button_id=9SRHSQ65KFQFE

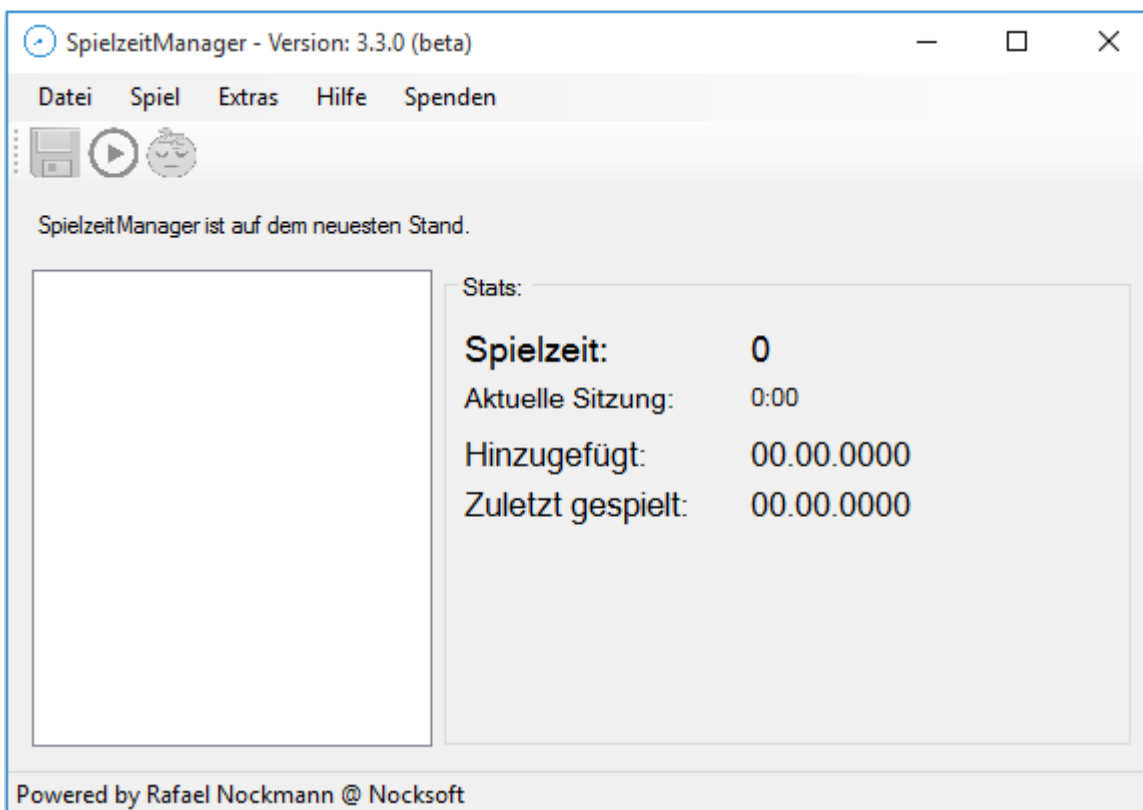
Erste Schritte

Nachdem Sie SpielzeitManager von nocksoft.de heruntergeladen haben, können Sie die Anwendung auch schon starten. Dafür doppelklicken Sie einfach die heruntergeladene EXE-Datei. Eine Installation ist nicht erforderlich.



SpielzeitManager
3.exe

Es öffnet sich das Hauptfenster von SpielzeitManager, von dem aus sich sämtliche Spiele starten und Funktionen aufrufen lassen:



In diesem Fenster können Sie Spiele starten, die Spielzeit speichern und das Messen der Spielzeit pausieren. Dafür klicken Sie auf den entsprechenden Button in der Toolbar. Außerdem sehen Sie hier die Statistiken über Ihr aktuell ausgewähltes Spiel

Erste Schritte

und können neue Spiele hinzufügen oder vorhandene bearbeiten.

Sobald Sie ein Spiel gestartet haben, sehen Sie unten rechts den Status, ob die Spielzeit gespeichert wurde:

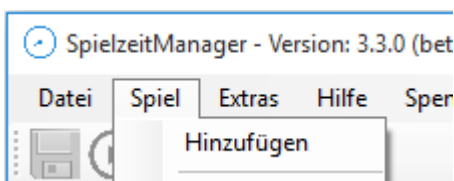
Spielzeit noch nicht gespeichert.

Spielzeit erfolgreich gespeichert.

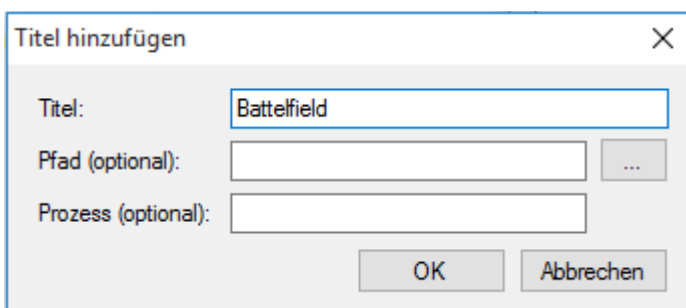
Ein Spiel hinzufügen

Da ein SpielzeitManager ohne Spiele nicht viel nützt, erkläre ich in diesem Abschnitt, wie sich Spiele hinzufügen lassen. Dabei gehe ich auf normale Spiele und auf Steam-Spiele ein.

Um ein Spiel hinzuzufügen, muss im Hauptfenster von SpielzeitManager nacheinander auf *Spiel* und *Hinzufügen* geklickt werden:

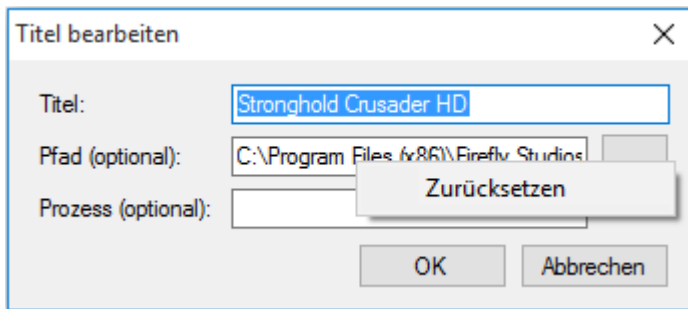


Es öffnet sich der Dialog, in dem Sie den Titel und optional einen Pfad angeben können. Sollten Sie den Pfad angeben wollen, wählen Sie die EXE-Datei aus, die das Spiel startet. Wenn Sie den Pfad angeben, wird das Spiel automatisch gestartet. Geben Sie einen Prozess an, merkt SpielzeitManager automatisch, wenn Sie das Spiel beendet haben.



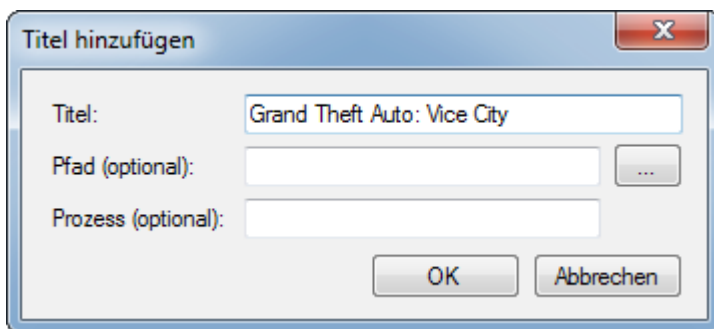
Hinweis

Den Prozess oder Pfad können Sie nachträglich wieder entfernen, indem Sie auf *Spiel* und *Bearbeiten* klicken. Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste in das entsprechende Feld hinein:



Ein Steam-Spiel hinzufügen

Da Steam-Spiele nicht direkt über die EXE-Datei des Spiels gestartet werden, muss hier ein wenig getrickst werden. Fügen Sie erst wie zuvor beschrieben, ein neues Spiel hinzu:



Wenn Sie möchten, dass SpielzeitManager das Steam-Spiel automatisch startet, ist jetzt das manuelle Anpassen einer Datei erforderlich. Um die entsprechende Datei zu öffnen, klicken Sie in SpielzeitManager auf *Extras* und anschließend auf *Statistiken*. Während Sie auf *Statistiken* klicken, halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt.

Es öffnet sich eine Datei. Scrollen Sie bis an das Ende der Datei, sehen Sie den zuletzt hinzugefügten Eintrag:

```
<Game>
  <Title>Grand Theft Auto: vice city</Title>
  <Time>0</Time>
  <DateAdded>2016-01-05T20:29:08.2789175+01:00</DateAdded>
  <DateLastPlayed>0001-01-01T00:00:00</DateLastPlayed>
</Game>
</ArrayOfGame>
```

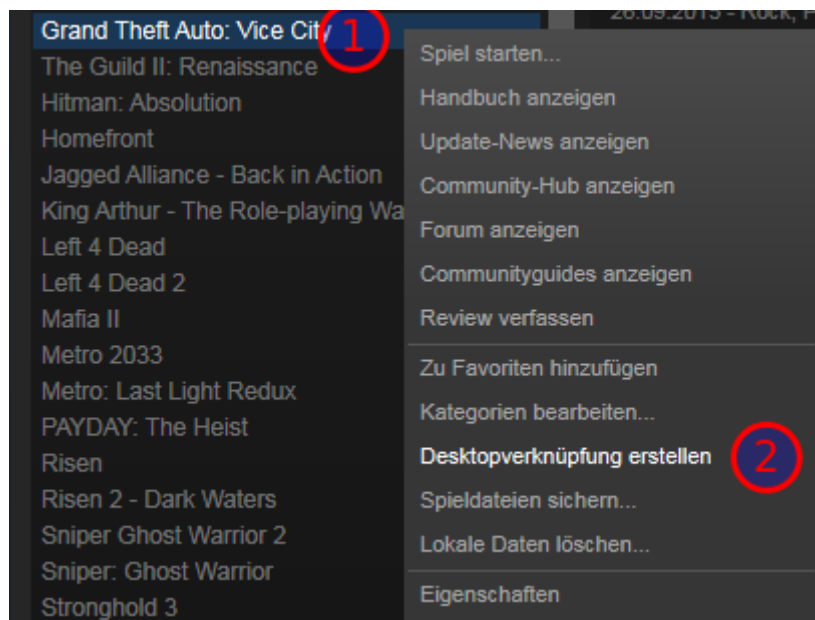
Ein Spiel hinzufügen & Ein Steam-Spiel hinzufügen

Dort sind zwei Zeilen hinzuzufügen. Die beiden Zeilen könnten in etwa so aussehen:

```
<ApplicationPath>steam://rungameid/12110</ApplicationPath>  
<ProcessName>gta-vc.exe</ProcessName>
```

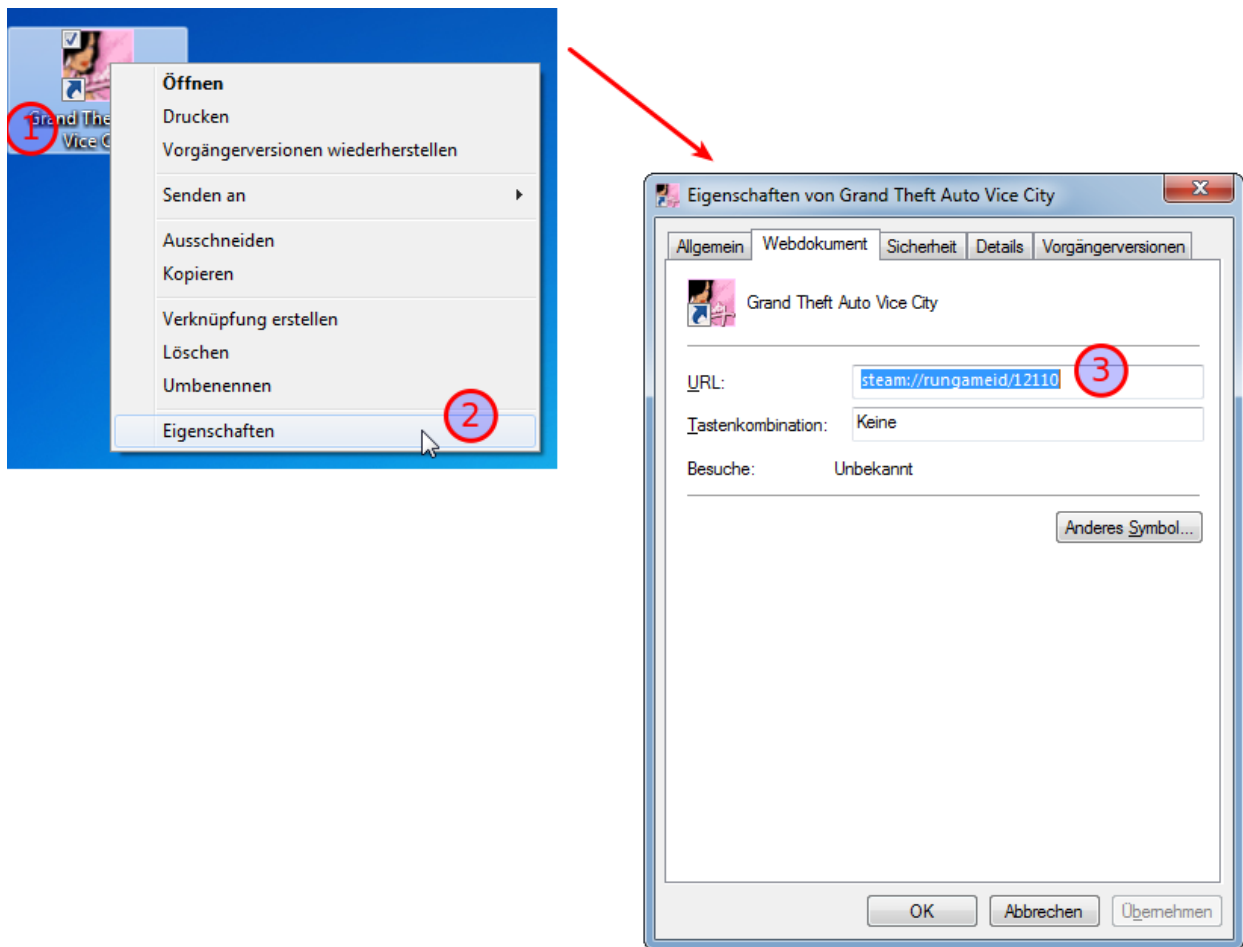
Unter `<ProcessName></ProcessName>` ist der Prozess des Spiels einzutragen, wie er beim Ausführen des Spiels im Task-Manager zu sehen ist. Unter `<ApplicationPath></ApplicationPath>` schließlich der Befehl, der das Steam-Spiel startet. Wie der Befehl heißen muss, lässt sich mit einem simplen Trick herausfinden:

1. Eine Desktop-Verknüpfung zu dem Spiel über Steam anlegen lassen. Dazu in Steam auf das entsprechende Spiel mit der rechten Maustaste klicken und *Desktopverknüpfung erstellen* auswählen:

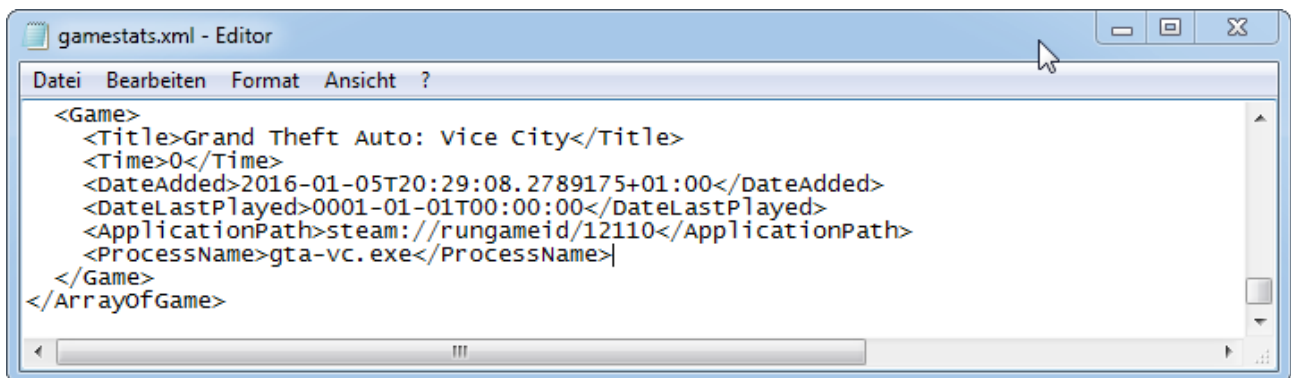


2. Jetzt ist die entsprechende Verknüpfung auf dem Desktop zu sehen. Dort ruft man über die Eigenschaften den Reiter *Webdokument* auf. Dort sieht man hinter *URL* schließlich den Befehl, der unter `<ApplicationPath></ApplicationPath>` einzutragen ist:

Ein Spiel hinzufügen & Ein Steam-Spiel hinzufügen



Die Datei sollte schließlich in etwa so aussehen:



Jetzt muss die Datei nur noch gespeichert und neu in SpielzeitManager eingelesen werden. Nachdem die Datei gespeichert wurde kann zum erneuten Einlesen der Datei erneut auf *Extras* und *Statistiken* geklickt werden. Diesmal jedoch wird während Sie auf *Statistiken* klicken, die **Shift-Taste** gedrückt. Alternativ können Sie SpielzeitManager

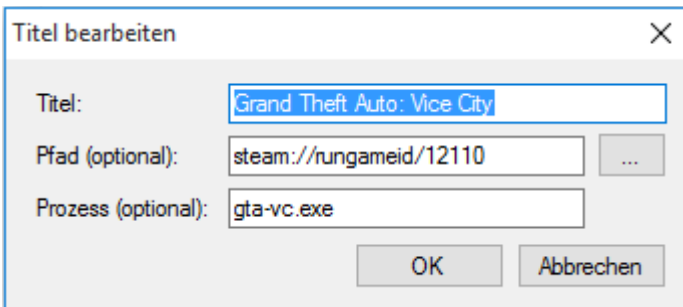
Ein Spiel hinzufügen & Ein Steam-Spiel hinzufügen

einfach neu starten.

Wenn Sie dieses Spiel jetzt über den SpielzeitManager starten, wird das Spiel als Steam-Spiel, also mit Steam-Overlay etc. gestartet.

Ein Spiel bearbeiten

Nachdem Sie ein Spiel hinzugefügt haben, können Sie es auch nachträglich noch bearbeiten. Sie können beispielsweise den Pfad oder Prozessnamen nachträglich ändern. Klicken Sie dazu in SpielzeitManager auf *Extras* und *Bearbeiten*.

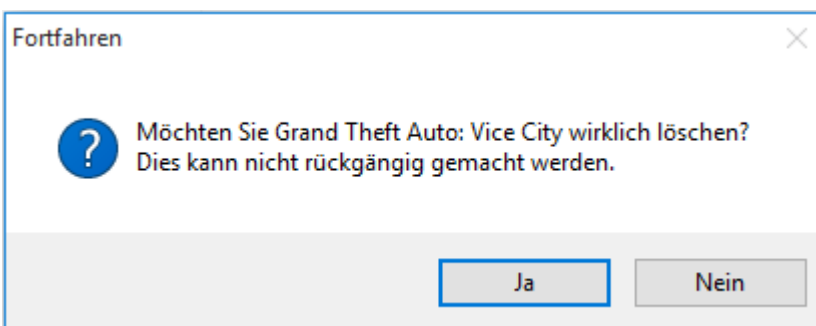


Hinweis

Den Prozess oder Pfad können Sie nachträglich wieder entfernen, indem Sie auf *Spiel* und *Bearbeiten* klicken. Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste in das entsprechende Feld hinein und wählen *Zurücksetzen* aus.

Ein Spiel entfernen

Um ein Spiel zu entfernen, genügt es, in SpielzeitManager auf *Spiel* und *Löschen* zu klicken. Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Spiel schließlich endgültig gelöscht.



Hinweis

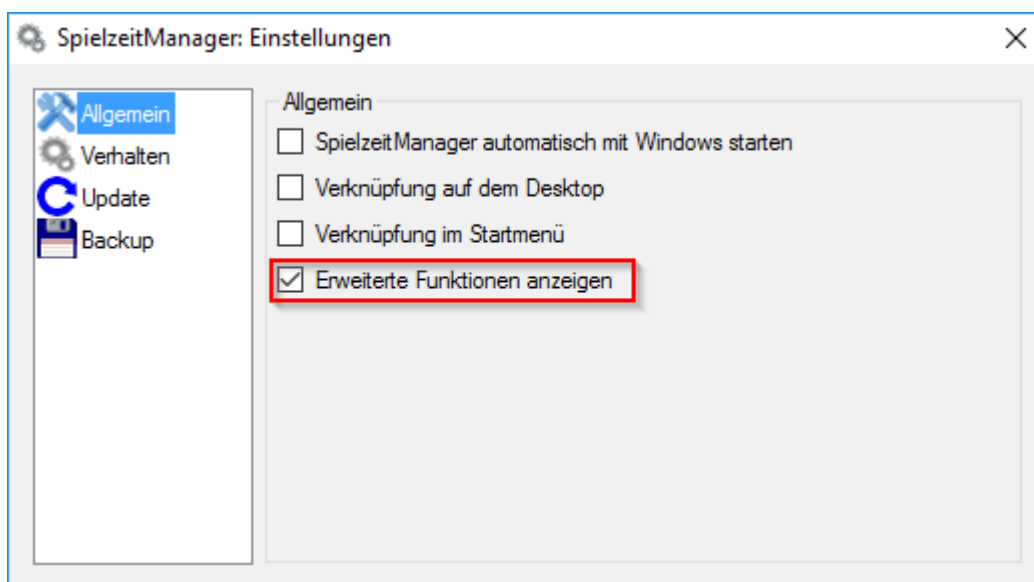
Ein gelöscht Spiel lässt sich nur noch über ein Backup wiederherstellen, sofern

vorhanden.

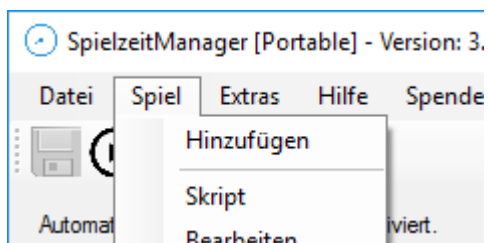
Ein benutzerdefiniertes Skript hinzufügen

SpielzeitManager bietet seit Version 3.3.1 die Möglichkeit, benutzerdefinierte Skripte nach dem Spielen eines Spieles, auszuführen. So können Sie ein eigenes Skript schreiben, welches die von Ihnen geschriebenen Aktionen ausführt. So können beispielsweise nach dem Spielen Spielstände gesichert werden, oder Screenshots des Spieles umbenannt werden.

Um ein Skript für ein Spiel hinzuzufügen, müssen Sie zuvor die erweiterten Funktionen in den Einstellungen aktivieren:



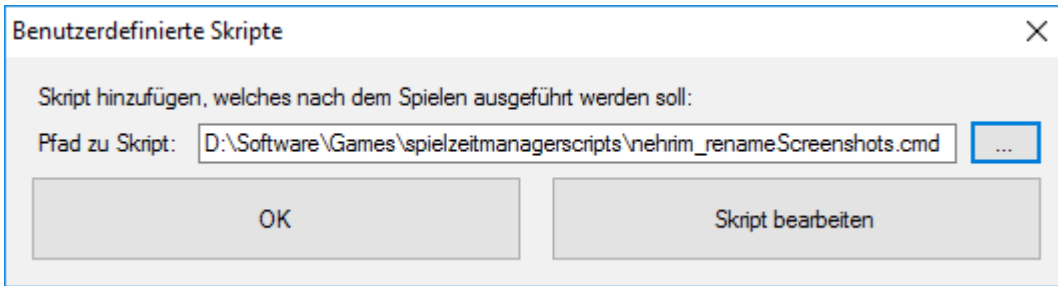
Anschließend sehen Sie in SpielzeitManager unter dem Menüpunkt *Spiel* den neuen Menüpunkt *Skript*:



Nachdem Sie den neuen Menüpunkt angeklickt haben, haben Sie die Möglichkeit, ein bereits geschriebenes Skript auszuwählen oder ein bereits ausgewähltes Skript zu

Ein benutzerdefiniertes Skript hinzufügen

bearbeiten:



Hinweis

Ein Skript ist immer an ein Spiel gebunden. Sollen für ein Spiel mehrere Skripte ausgeführt werden, muss ein Skript hinzugefügt werden, welches wiederum die gewünschten Skripte ausführt.

Hinweis

Um ein Skript wieder zu entfernen, genügt es mit der rechten Maustaste auf den Pfad zu klicken und *Zurücksetzen* auszuwählen. Das Skript wird dadurch nicht von der Festplatte gelöscht und lässt sich bei Bedarf später wieder dem Spiel zuordnen.

Hinweis

Die Skripte lassen sich in jeder beliebigen Skriptsprache schreiben.

Auf den nächsten Seiten möchte ich zwei Beispielskripte vorstellen, die ich mir für den eigenen Gebrauch erstellt habe.

Beispielskript: Fraps-Screenshots umbenennen

Während ich Computerspiele spiele, nehme ich gerne Screenshots auf. Diese Screenshots nehme ich in der Regel mit dem Tool „[Fraps](#)“ auf. Fraps benennt die Screenshots in der Regel nach folgendem Schema: *Spieltitel Zeitstempel.File Extension*. Da der Spieltitel nicht immer meinen Wünschen entspricht, habe ich ein Skript geschrieben, welches den Spieltitel nach meiner Spielsitzung automatisch nach meinen Wünschen anpasst. Im folgendem Beispiel wird der Spieltitel „[Oblivion](#)“ durch den Spieltitel „[Nehrim](#)“ ersetzt. Konkret könnte das so aussehen: „oblivion 2016-03-09 19-34-10-81.png“ wird in „nehrim 2016-03-09 19-34-10-81.png“ umbenannt. Der Zeitstempel bleibt natürlich unangetastet:

@**echo** off

```
REM Copyright by Nocksoft
REM http://www.nocksoft.de
REM -----
REM Erstellt von:   Rafael Nockmann
REM Aktualisiert:  10.03.2016
```

```
REM Beschreibung:
REM Benennt Dateien nach bestimmten Kriterien um.
```

```
REM
#####
```

```
setlocal EnableDelayedExpansion
```

```
rem START Optionen
```

```
rem Anfangspunkt der Suche.
```

```
set path=D:\Bilder\Screenshots\Fraps
```

```
rem Alter und neuer Teilstring des Dateinamens.
```

```
set oldSubstring=oblivion
```

```
set newSubString=nehrim
```

```
rem Es werden nur Dateien berücksichtigt, die mindestens n Tage alt sind. Beispiel: -5
```

```
rem Es werden nur Dateien ab dem dd.mm.yyyy berücksichtigt. Beispiel: 09.03.2016
```

```
set days=%date%
```

```
rem Gibt an, ob auch in Unterordnern gesucht werden soll.
```

```
set recursive=false
```

```
rem Logdatei.
```

```
set logFile=D:\Software\Games\spielzeitmanagerscripts\nehrim_renameScreenshots.cmd.log
```

Beispielskript: Fraps-Screenshots umbenennen

rem ENDE Optionen

```
if /i %recursive%==true (
    set recursive=-s
) else (
    set recursive=
)

for /f "delims=" %%i in ("C:\Windows\System32\forfiles -p %path% %recursive% -m *
%oldSubstring% *.* -d %days% -c "cmd /c echo @path") do (
    set file=%%i
    set newFileName="!file:%oldSubstring%=%newSubString%!"

    rem Dateinamen aus Dateipfad ermitteln
    for /f "delims=" %%f in (!newFileName!) do (
        set newFileName=%%~nxf
    )

    ren !file! "!newFileName!"

    set timestamp=%date% %time:~0,8%
    set output=!timestamp!: !file! wurde in "!newFileName!" umbenannt.
    echo !output!
    echo !output! >> %logFile%
)

echo Der Vorgang wurde erfolgreich abgeschlossen.
echo. >> %logFile%

pause
```

Da das obige Beispiel aufgrund von langen Befehlszeilen nicht alle Zeilenumbrüche korrekt darstellt, lässt sich das Skript auch hier ansehen und herunterladen:

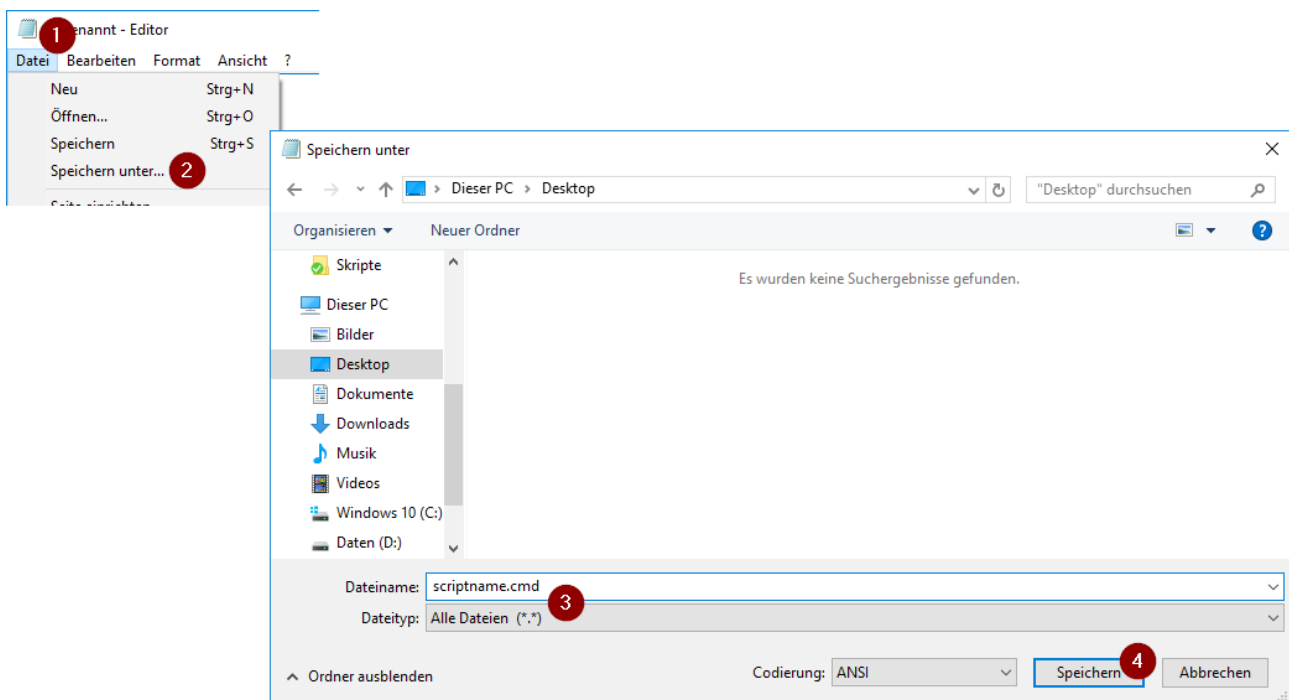
<https://www.nocksoft.de/downloads/spielzeitmanager/scripts/renameFrapsScreenshots.cmd>

Dieses Skript benennt nur Screenshots vom aktuellen Tag um. Um das Skript zu verwenden, müssen mindestens folgende Dinge an die eigene Umgebung angepasst werden:

Beispielskript: Fraps-Screenshots umbenennen

- x path: Hier ist der Pfad anzugeben, in dem die Screenshots liegen. Enthält der Pfad Leerzeichen, ist er dringend in Anführungszeichen zu setzen. Der Pfad darf keinen abschließenden Backslash enthalten.
- x oldSubstring: Alter Spieltitel.
- x newSubstring: Neuer Spieltitel.
- x logFile: Pfad zur Logdatei. Enthält der Pfad Leerzeichen, ist er dringend in Anführungszeichen zu setzen.

Anschließend kann das Skript in einem beliebigen Texteditor als Batchdatei (*.cmd) gespeichert und in SpielzeitManager dem entsprechenden Spiel hinzugefügt werden:



Beispielskript: Spielstände automatisch sichern

(Fast) jeder Spieler kennt es: Ein Spielstand ist kaputt und lässt sich nicht mehr laden oder man hat im Spiel eine falsche Entscheidung getroffen und den entsprechenden Spielstand überschrieben. Um für diesen Fall gewappnet zu sein, zeige ich ein Skript, welches nach jedem Spielen ein neues Backup der Spielstände anlegt. Damit die Festplatte nicht explodiert, werden Backups, die älter als n Tage alt sind, gelöscht. Das Skript setzt ein installiertes [7-Zip](#) im folgenden Pfad voraus: C:\Program Files\7-Zip\7z.exe.

```
@echo off
```

```
REM Copyright by Nocksoft
REM http://www.nocksoft.de
REM -----
REM Erstellt von:   Rafael Nockmann
REM Aktualisiert:  12.03.2016
```

```
REM Beschreibung:
REM Legt Backups der Spielstände an.
```

```
REM
```

```
#####
#####
```

```
setlocal EnableDelayedExpansion
```

```
rem START Optionen
```

```
rem Speicherort zu dem Spielstand.
```

```
set sourcePath="C:\Users\rafael\Documents\Stronghold Crusader 2\"
```

```
rem Zielspeicherort für Backup
```

```
set targetPath=D:\Backups\Savegames\Stronghold Crusader 2\
```

```
set targetPathToClean="D:\Backups\Savegames\Stronghold Crusader 2"
```

```
rem Logdatei.
```

```
set logFile=D:\Software\Games\spielzeitmanagerscripts\strongholdcrusader2_backupSavegame.cmd.log
```

```
rem Es werden nur Dateien berücksichtigt, die mindestens n Tage alt sind. Beispiel: 10
```

```
set days=10
```

```
rem ENDE Optionen
```

```
set timestamp=%date:~6,4%-%date:~3,2%-%date:~0,2%_%time:~0,2%%time:~3,2%
```

```
set backupFile=backup_%timestamp%.zip
```

```
set fullBackupPath="%targetPath%%backupFile%"
```

Beispielskript: Spielstände automatisch sichern

```
"C:\Program Files\7-Zip\7z.exe" a %fullBackupPath% %sourcePath%

set timestamp=%date% %time:~0,8%
set output=%timestamp%: Backup wurde erfolgreich erstellt: %fullBackupPath%
echo %output%
echo %output% >> %logFile%

echo Backup erfolgreich erstellt.

for /f "delims=" %%i in ('C:\Windows\System32\forfiles -p %targetPathToClean% -m *.zip -d -%days
% -c "cmd /c echo @path"' ) do (
    set file=%%i

    del !file!

    set timestamp=%date% %time:~0,8%

    set output=!timestamp!: Die Datei !file! wurde erfolgreich gelöscht.
    echo !output!
    echo !output! >> %logFile%
)

echo Alte Backups erfolgreich gelöscht.

pause
```

Da das obige Beispiel aufgrund von langen Befehlszeilen nicht alle Zeilenumbrüche korrekt darstellt, lässt sich das Skript auch hier ansehen und herunterladen:

<https://www.nocksoft.de/downloads/spielzeitmanager/scripts/backupSavegames.cmd>

Dieses Skript legt nach jeder Spielsitzung ein Backup der Spielstände an. Um das Skript zu verwenden, müssen folgende Dinge an die eigene Umgebung angepasst werden:

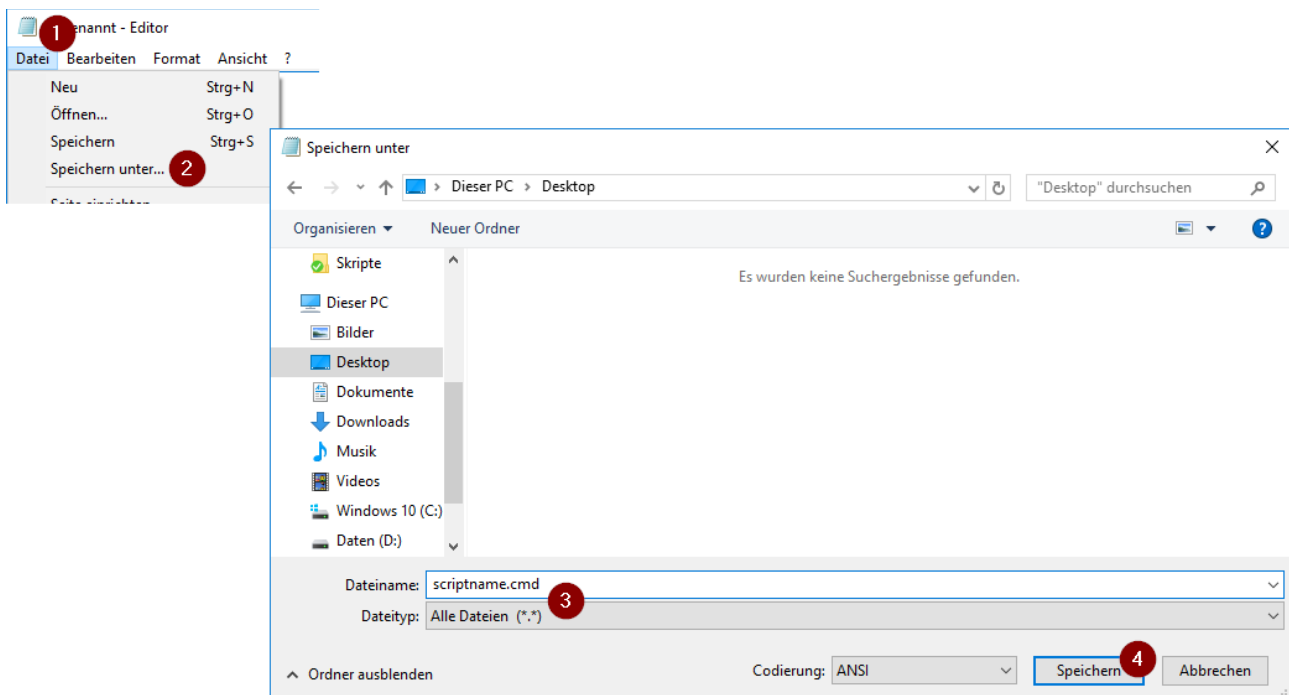
- x sourcePath: Hier ist der Pfad anzugeben, in dem die Spielstände liegen. Enthält der Pfad Leerzeichen, ist er dringend in Anführungszeichen zu setzen. Der Pfad muss einen abschließenden Backslash enthalten.
- x targetPath: Enthält den Pfad zu den Backups. Der Pfad muss einen abschließenden Backslash enthalten.
- x targetPathToClean: Enthält den Pfad zu den Backups. Der Pfad darf keinen

Beispielskript: Spielstände automatisch sichern

abschließenden Backslash enthalten.

- x logfile: Pfad zur Logdatei. Enthält der Pfad Leerzeichen, ist er dringend in Anführungszeichen zu setzen.
- x days: Bestimmt die Anzahl an Tage. Backups die älter als dieser Wert sind, werden gelöscht.

Anschließend kann das Skript in einem beliebigen Textditor als Batchdatei (*.cmd) gespeichert und in SpielzeitManager dem entsprechenden Spiel hinzugefügt werden:



Hinweis

Wer 7-Zip nicht installieren kann oder will, kann auch die [Standalone-Konsolenversion](#) von 7-Zip verwenden. Im Skript ist dann der Verweis auf die 7za.exe des heruntergeladenen Archivs zu setzen.

Statistiken

Natürlich wollen Sie Statistiken Ihrer Spiele einsehen. Dazu gibt es seit SpielzeitManager 3.3.0 eine neue Übersicht. Um diese Übersicht zu öffnen, klicken Sie auf *Extras* und *Statistiken*. Es öffnet sich ein Fenster, welches alle Statistiken Ihrer Spiele anzeigt:



The screenshot shows a window titled 'SpielzeitManager: Statistiken' with a table of game statistics. The table has five columns: 'Rang', 'Titel', 'Hinzugefügt', 'Zuletzt gespielt', and 'Spielzeit'. The first row is selected, showing 'Call of Duty - Black Ops II - Multiplayer' with a playtime of 212,82 hours. The total playtime for all 23 games is 618 hours.

Rang	Titel	Hinzugefügt	Zuletzt gespielt	Spielzeit
1	Call of Duty - Black Ops II - Multiplayer	13.11.2012	11.11.2015	212,82
2	Grand Theft Auto V	15.04.2015	23.09.2015	80,08
3	Far Cry 4	25.12.2014	14.02.2015	48,20
4	The Witcher 2: Assassins of Kings	28.09.2015	16.12.2015	44,55
5	Die Sims 3	13.05.2012	16.06.2015	44,45
6	Anno 1404	27.07.2013	08.12.2015	34,97
7	Far Cry 3	29.11.2012	09.12.2012	23,20
8	Assassin's Creed 3	29.03.2015	11.04.2015	19,80
9	Stronghold Crusader HD	29.12.2013	30.05.2014	19,63
10	Assassin's Creed - Revelations	09.11.2013	27.12.2013	14,97
11	Roller Coaster Tycoon	13.04.2012	15.08.2013	14,95
12	Call of Duty - Black Ops III - Multiplayer	06.11.2015	02.12.2015	11,47
13	Metro: Last Light	26.12.2015	02.01.2016	10,42

Gesamtspielzeit aller 23 Spiele beträgt 618 Stunden.

Speicherort der Statistiken

Standardmäßig speichert der SpielzeitManager die Statistiken unter *%AppData%\Nocksoft\SpielzeitManager 3\gamestats.xml*. Wird der portable Modus genutzt, werden die Statistiken in der Datei *gamestats.xml* in dem Verzeichnis, in dem sich auch der SpielzeitManager befindet, gespeichert.

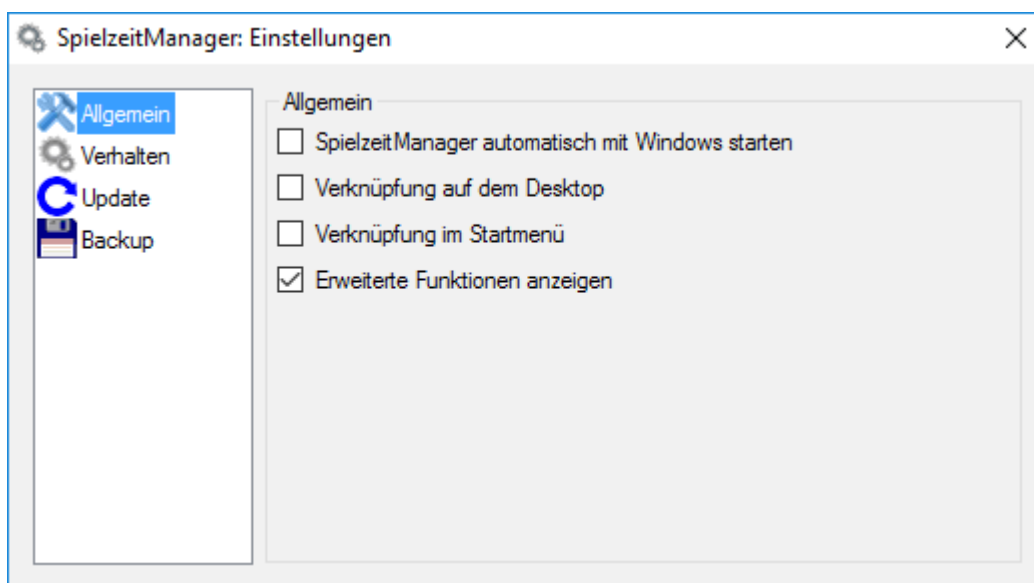
Konfiguration von SpielzeitManager

Sie können SpielzeitManager weiter an Ihre Bedürfnisse anpassen. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten: Das Einstellungsmenü und die Konfigurationsdatei. In diesem Kapitel möchte ich Ihnen beide Möglichkeiten vorstellen. Die meisten Dinge können Sie über das grafische Einstellungsmenü von SpielzeitManager konfigurieren, doch einige Dinge sind (derzeit) nur über die Konfigurationsdatei einstellbar.

Das Einstellungsmenü

Um das Einstellungsmenü von SpielzeitManager zu öffnen, klicken Sie im Menüband auf *Extras* und *Einstellungen*.

Es öffnet sich das Einstellungsmenü, wobei die meisten Einstellungsmöglichkeiten selbsterklärend sein sollten. Das Einstellungsmenü ist in vier Bereiche unterteilt: *Allgemein*, *Verhalten*, *Update* und *Backup*:



Allgemein

Unter *Allgemein* können Sie sämtliche Verknüpfungen zu SpielzeitManager erstellen und festlegen, ob SpielzeitManager automatisch mit Windows starten soll. Dies ist gerade für eingefleischte Gamer eine nützliche Funktion. Die Funktion *Erweiterte*

Funktionen anzeigen blendet in SpielzeitManager zusätzliche Menüpunkte ein, um beispielsweise selbsterstellte Skripte nach dem Spielen ausführen zu lassen oder einen einfachen Zugriff auf die Konfigurationsdateien zu bekommen.

Verhalten

Unter diesem Punkt haben Sie die Möglichkeit den portablen Modus zu aktivieren. In diesem Modus wird die Datei mit den angelegten Spielen nicht mehr unter *%AppData%\Nocksoft\SpielzeitManager 3*, sondern in dem Verzeichnis, in dem sich auch SpielzeitManager befindet, gespeichert. Dadurch ist es möglich, die Statistiken beispielsweise auf einen USB-Stick oder einem NAS auszulagern.

Des Weiteren können Sie hier einstellen, ob SpielzeitManager die Spielzeit eines Spiels in regelmäßigen Abständen automatisch speichern soll.

Eine weitere nützliche Option ist das „End-Skript“. Hier kann ein Skript hinterlegt werden, welches beim Beenden von SpielzeitManager automatisch ausgeführt wird.

Update

Alles was mit Updates zu tun hat, können Sie hier einstellen. Sie können beispielsweise Updates automatisch installieren lassen. Dadurch ist SpielzeitManager immer aktuell und Sie können immer von den neuesten Funktionen und Verbesserungen profitieren.

Backup

Möchten Sie Backups Ihrer Statistiken erstellen oder alte Backups wiederherstellen, können Sie dies hier tun. Sie können auch Statistiken aus einer Backupdatei mit den bereits vorhanden Statistiken zusammenführen.

Die Konfigurationsdatei

Da manche Dinge nur per Konfigurationsdatei einstellbar sind, möchte ich die Konfigurationsdatei noch kurz erklären. Die Konfigurationsdatei wird unter `%AppData%\Nocksoft\SpielzeitManager 3` gespeichert. Um die Konfigurationsdatei zu öffnen, klicken Sie auf *Extras* und *Einstellungen*. Während Sie *Einstellungen* gedrückt halten, drücken Sie die **Strg-Taste**. Es öffnet sich die Konfigurationsdatei, die wie folgt aussehen könnte:

```
; Konfigurationsdatei von SpielzeitManager
; Änderungen an dieser Datei können zu Inkompatibilitäten führen.
; Ein Löschen dieser Datei setzt SpielzeitManager wieder auf Werkszustand zurück.
```

[general]

```
version=3.3.0 (final)
used=2
survey=false
```

[startup]

```
autoUpdateSearch=true
titleOnStartup=13
```

[behavior]

```
autoSave=false
thousandsSeparator=false
```

Sämtliche Einstellungen von SpielzeitManager sind in dieser Datei gespeichert. In der nachfolgenden Tabelle möchte ich sämtliche Einträge kurz erklären:

Eintrag	Unterstützte Werte	Erklärung
[general]		
version	String	Versionsnummer von SpielzeitManager.
used	Integer >= 0	Anzahl der Startvorgänge.
survey	true/false	Zeigt, ob bereits an der Umfrage teilgenommen wurde.
[startup]		
autoUpdateSearch	true/false	Automatische Suche nach

Konfiguration von SpielzeitManager

		Updates.
autoUpdateInstall	true/false	Automatische Installation von Updates.
titleOnStartup	Integer >= 0	Spiel, welches beim Programmstart automatisch ausgewählt wird.
[behavior]		
autoSave	false/Integer >= 10 && <= 90	Intervall, in dem automatisch gespeichert wird in Minuten.
thousandsSeparator	true/false	Gibt an, ob die Spielzeiten mit Tausendertrennzeichen angezeigt werden sollen.
advancedFeatures	true/false	Legt fest, ob im Menü von SpielzeitManager zusätzliche Menüpunkte auftauchen.

Hinweis

Wenn Sie Änderungen in der Konfigurationsdatei per Hand vornehmen, müssen Sie SpielzeitManager unter Umständen neu starten, um die Auswirkungen zu sehen.

SpielzeitManager unter Linux

Da mittlerweile auch viele Spiele über Steam unter Linux laufen, habe ich mich bei der Entwicklung bemüht, Funktionen so zu implementieren, dass Sie auch mit Hilfe von [Wine](#) unter Linux laufen. Hier zeige ich eine beispielhafte Installation unter Ubuntu. Ich verwende dazu Ubuntu 15.10 (64 Bit) und Wine 1.6.2.

Bevor SpielzeitManager gestartet werden kann, muss Wine installiert werden. Dazu öffnen Sie ein Terminal in Ubuntu und geben folgenden Befehl ein:

```
$ sudo apt-get install wine
```

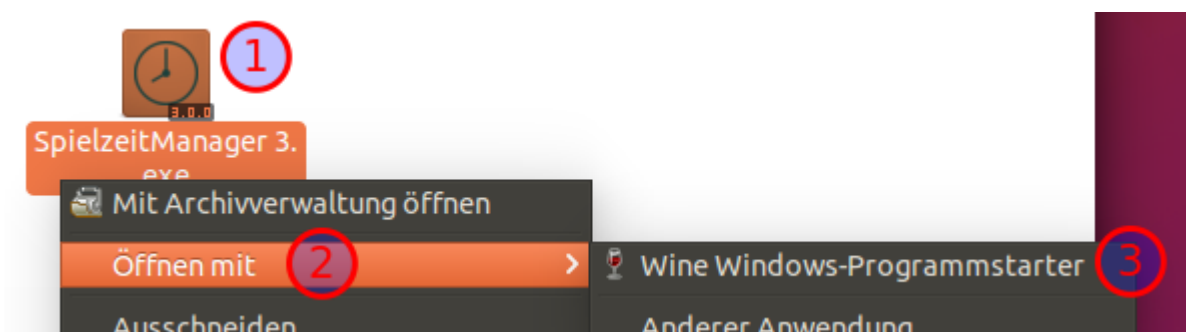
Nachdem Wine installiert ist, muss ein 32-Bit Präfix erstellt werden, damit die Installation von .NET Framework 4.0 funktioniert. Dafür eignen sich beispielsweise folgende Befehle:

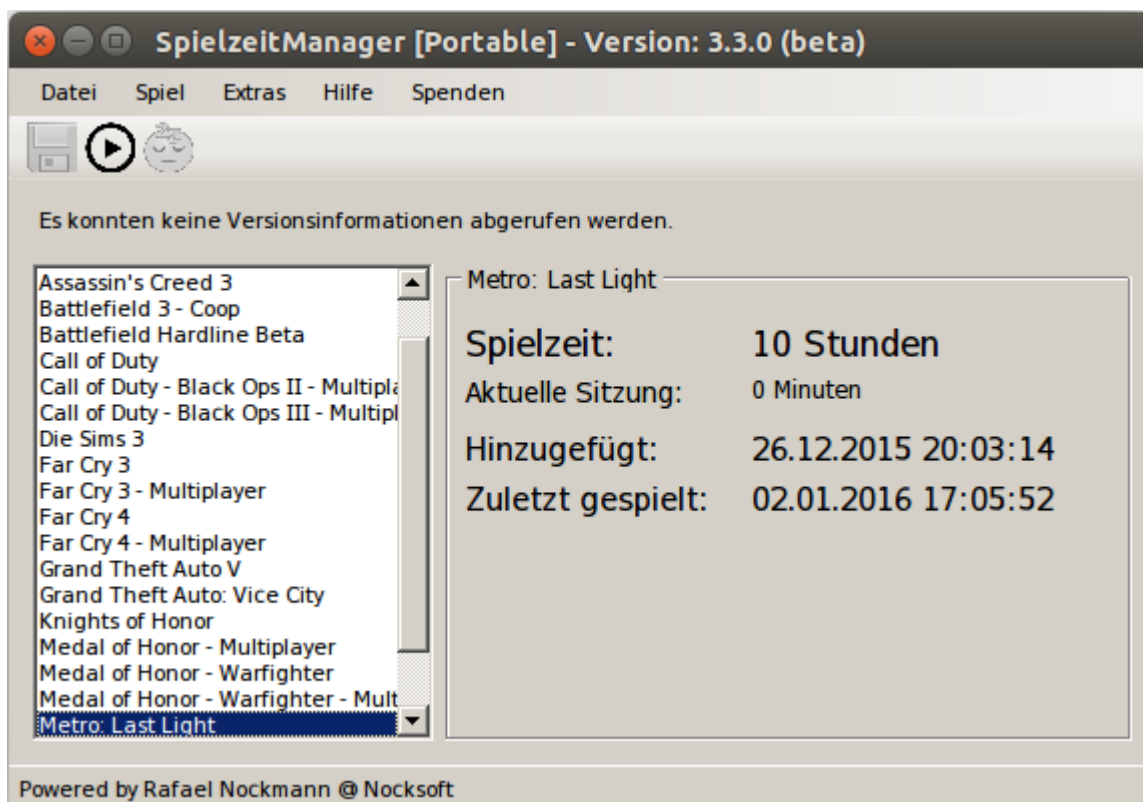
```
$ export WINEARCH="win32"  
$ export WINEPREFIX=~/.wine  
$ wineboot -u
```

Um .NET Framework 4.0 zu installieren, geben Sie folgenden Befehl ein und folgen Sie den Anweisungen:

```
$ winetricks -q dotnet40
```

Jetzt kann SpielzeitManager gestartet werden. Dazu kann über das Kontextmenü der Befehl *Öffnen mit* und *Wine Windows-Programmstarter* aufgerufen werden:





Hinweis

Auch wenn ich mich bemühe, Funktionen so zu implementieren, dass Sie auch mit Wine unter Linux lauffähig sind, kann es immer wieder vorkommen, dass die jeweilige Funktion unter Linux nicht korrekt oder gar nicht funktioniert. Ich gebe allerdings Acht darauf, dass die Grundfunktionen von SpielzeitManager einwandfrei auch unter Linux lauffähig sind.

Fehlerbehebung von SpielzeitManager

Leider kann es gelegentlich vorkommen, dass SpielzeitManager Fehler verursacht oder nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert. Dieses fehlerhafte Verhalten kann auch nach einem Update auftreten. Die erste Anlaufstelle bei Fehlern sollte das Überprüfen auf Updates sein. Klicken Sie dazu in SpielzeitManager nacheinander auf *Hilfe* und auf *Über*.

In diesem Beispiel ist ein Update verfügbar. Sie sollten es installieren, denn neue Updates beheben Fehler und bringen neue Funktionen oder Verbesserungen mit:



Hinweis

Sollte der Fehler nach einem Update nicht verschwunden sein, kann es helfen SpielzeitManager zurückzusetzen. Bedenken Sie jedoch, dass dabei alle von Ihnen vorgenommenen Einstellungen verloren gehen. Um SpielzeitManager zurückzusetzen, löschen Sie die Konfigurationsdatei *settings.ini*. Diese finden Sie unter `%AppData%\Nocksoft\SpielzeitManager 3`.

Sollte Sie weiterhin mit dem Fehler zu kämpfen haben, können Sie sich gerne an mich wenden: <https://www.nocksoft.de/index.php?section=kontakt>