



Glossar

Erläuterung der Terminologie

Version 5.1

Team Apollon:

Paul-Benedict Burkard

Florian Albert

Leon Jerke

Daniel Kröker

Alfred Rustemi

Etienne Zink

Projektbezeichnung	APOLLON
Projektleiter	Paul-Benedict Burkard
Verantwortlich	Daniel Kröker
Versionsdatum	08.04.2021



Terminologie APOLLON		
Begriff	Anmerkung	Definition
Spieler	Endanwender	Der letztliche Anwender des Produkts Eine Person, die einen Dungeon erstellt, bespielt oder leitet
Benutzer	Endanwender + unser direkter Kunde	Eine Person innerhalb oder außerhalb unseres Kunden, die unser Produkt verwendet (beinhaltet Spieler)
Administrator	-	Eine Person innerhalb unseres Kunden, die administrative Aufgaben des Servers übernimmt
Avatar / Charakter	-	Die Spielfigur eines Spielers innerhalb eines Dungeons Ein Spieler kann mehrere Avatare haben, aber nur einen pro Dungeon
Dungeon	-	Eine einzelne, von einem Benutzer entwickelte Spielgeschichte. Enthält eine Vielzahl an Avataren
Dungeon Master	Teil der Endanwender Gruppe	Der Leiter eines Dungeons entscheidet über Ereignisse und kann den Spielverlauf steuern
Dungeon Creator	Teil der Endanwender Gruppe	Der Ersteller eines Dungeons Legt Epoche, verfügbare Klassen und Rassen fest Ist der erste Dungeon Master des Dungeons
Dungeon Player	Teil der Endanwender Gruppe	Ein Spieler in einem Dungeon Kann mehrere Avatare in mehreren Dungeons haben
Serveradmin	Teil unseres direkten Kunden	Administriert den MUD-Server Kann Dungeons und Accounts löschen Überprüft Registrierungen
DevOps Support	-	Support Team, welches sich um gemeldete Fehler der Applikation kümmert
Epoche	-	Grobe Angabe der Jahreszeit des Dungeon Benennung des imaginären Universums, in dem Dungeon stattfindet, falls zutreffend



Interaktionsobjekt	-	Objekt, mit dem ein Avatar interagieren kann (kein NPC) Können, wenn vom DM zugelassen, aufgehoben und dem Inventar hinzugefügt werden
Item	Teilmenge der Interaktionsobjekte	Objekt, das ein Avatar in seinem Inventar tragen kann Kategorien: Konsumgut, Waffe, Kleidung
Raumobjekt	Teilmenge der Interaktionsobjekte	Objekte, mit dem ein Avatar interagieren kann Können nicht zu einem Inventar hinzugefügt werden
NPC	Nicht Spielbarer Charakter	Ein vom Dungeon Master erstellter Charakter, der von ihm gesteuert wird, mit dem andere Charaktere interagieren können
Raum	-	Geschlossener Teilbereich eines Dungeons, der die Kommunikation von Spielern untereinander ermöglicht
Gilde	-	Gemeinschaft, in welche ein Avatar eintreten kann, um Quests zu erfüllen und seine Fähigkeiten zu verbessern.
Klasse	-	Klassifizierung eines Avatars mit daraus folgenden Fähigkeiten
Quest	-	Auftrag den ein Avatar erhält, für dessen Abschluss er entlohnt wird.
Rasse	-	Bsp.: Bogenschütze, Dieb, Soldat
Inventar / Ausrüstung	-	Sammlung von Items, die ein Spieler mit sich trägt
Befehl / Aktion	-	Textueller Aufruf zur Betätigung eines Spielers Bsp.: "Hebe Flasche auf", "Springe", "Rufe"



PVP	Kurzform von Player vs. Player	Eine Art des Kampfes, in dem zwei reale Spieler mit ihren Avataren gegeneinander antreten
PVE	Kurzform von Player vs. Environment	Ein Art des Kampfes, in dem ein realer Spieler gegen einen NPC antritt

**Versions-Historie**

Version	Datum	Bearbeiter	Art der Änderung	Stand
1.0	17.03.2021	Paul Burkard	Ersterstellung	Fertiggestellt
2.0	18.03.2021	Team Apollon	Ergänzung	Fertiggestellt
3.1	24.03.2021	Paul Burkard	Aktualisierung	Fertiggestellt
4.0	26.03.2021	Paul Burkard	Korrektur & Erweiterung	Fertiggestellt
5.0	28.03.2021	Daniel Kröker	Qualitätskontrolle	Fertiggestellt
5.1	08.04.2021	Paul Burkard	Begriffe hinzugefügt	Fertiggestellt