



## Glossar

---

### Erläuterung der Terminologie

#### Version 5.0

#### 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	24.03.2021



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



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



## 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