# Aufbau des mud hosting service

Die in Folge genannten Funktionen der Webseite entsprechen der momentanen Vision des Projektteams. Diese werden im Lasten- und Pflichtenheft später weiter ausgearbeitet.  
Im Gegensatz zu den verschiedenen online verfügbaren MUD Webseiten soll in diesem Projekt ein skalierbarer Server aufgesetzt werden, der nicht nur Spieler als Kunden gewinnen kann. Er richtet sich auch an DMs, die eine Geschichte erzählen wollen, und kann als Alternative für viele Produkte gesehen werden, die bisher nur in einer privaten Umgebung umsetzbar waren. Die zu erstellende Webseite, die sich auf verschiedene Bildschirmgrößen anpasst, soll den Login verschiedener Personen ermöglichen. Ein DM kann nach seinem Login selbst die Welt erschaffen, in der sein Spiel später ablaufen soll.  
Er legt die mögliche Teilnehmeranzahl, die verschiedenen Klassen, Fähigkeiten und ihre Auswirkungen auf die Attribute der Spielercharaktere fest. Attribute wie zum Beispiel Stärke sind eine Voraussetzung, aber die Verteilung davon bleibt dem DM überlassen.  
Der DM bestimmt die Struktur der Räume, die Übergänge zwischen ihnen, und die sich darin befindenden Gegenstände. Außerdem kann er mögliche Interaktionen mit ihnen einrichten, wie z.B. eine Falle, die beim Betreten eines Raus ausgelöst wird, wenn der Spieler keine Geschicklichkeit über einem gewissen Schwellenwert besitzt.  
Der DM kann Beschreibungstexte einrichten, die den Spielern während dem Spiel zur Verfügung steht, zum Beispiel wenn sie einen Raum betreten.  
NPCs und Monster können vom DM in Räumen platziert werden. Mögliche Interaktionen damit können entweder vor dem Spielbeginn vom DM angegeben werden, oder er übernimmt die Rolle während des Spiels selbst. Zudem kann der DM verschiedene Gegenstände erstellen, und diese in der Welt platzieren.  
Die meisten Informationen zum Spielverlauf wird den Spielern textbasiert mitgeteilt, und auch der Chat kann über dieses Fenster ablaufen. Dies wird in vielen MUD Servern durch die Eingabe bestimmter Befehle umgesetzt, z.B. ‚newbie Nachricht‘ erlaubt es in vielen Servern in einen Chat für Neueinsteiger zu schreiben. Dadurch kann die Anzahl der nötigen Fenster für den Spielablauf eingeschränkt werden. Nach der Einrichtung kann der DM das Spiel starten, und von diesem Punkt an können Spieler dem Spiel beitreten. Der DM hat während der Ausführung die Kontrolle über die verschiedenen Daten. Wenn der DM entscheidet, dass ein Spieler wegen einer unvorsichtigen Aktion stolpert und sich verletzt, kann er die HP des Spielers selbst senken. Außerdem kann er die Beschreibungstexte einsehen und ändern. Er kann den Chat jedes Raums einsehen, abgesehen von den Nachrichten die nur an bestimmte Spieler geflüstert werden. Der DM kann während des Spiels auch Spieler aus dem Spiel kicken. Wenn das Spiel zum Ende kommt, muss eine Option für den DM bestehen, dieses erweitern zu können. Möglichkeiten der Umsetzung wäre eine erneute Öffnung der Seiten, die bei der Erstellung verwendet wurden, oder die Option bei der Erstellung bereits bestehende Daten eines vorherigen Spiels zu übernehmen. Somit gehen die Charaktere nach dem Spielverlauf nicht verloren.  
Ein Spieler muss außerdem in der Lage sein, mehreren Spielen beitreten zu können. Auch wenn er als DM ein Spiel verwaltet, sollte die Teilnahme an anderen Spielen mit dem selben Account ermöglicht werden.