Glossar

Im der folgenden Tabelle werden wichtige Begriffe näher erläutert. Für eine detailliertere Erklärung der Begriffe, oder falls Fragen zu anderen Begriffen auftauchen sollten, steht die Projektgruppe jederzeit zur Verfügung.

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Bedeutung |
| Accountname | Name des Nutzeraccounts. Im Gegensatz zu den Nicknamen, die für die jeweiligen Sessions gewählt werden, ist der Accountname für andere Nutzer nicht einsehbar. Der Accountname muss eindeutig sein. |
| Character sheet | Ein oder mehrere Blätter Papier, auf denen alle Daten des Charakters notiert werden |
| Client | Programm, das die Dienste eines Servers in Anspruch nimmt |
| D&D | Dungeons and Dragons, Spielaufbau wird ausführlicher in der Dokumentation bezüglich Konkurrenzprodukte beschrieben. In dem Abschnitt über Zielgruppen des Pflichtenhefts stehen D&D Gruppen stellvertretend für Spielgemeinschaften, die zusammen ein vergleichbares Spiel spielen |
| D20, D12, D10, D4 | Würfel mit 20, 12, 10 bzw. 4 Seiten. Für die Teilnahme an einem Spiel müssen diese nicht physisch vorhanden sein. |
| DM, Dungeon Master | Person, die die Geschichte erzählt und die Spielergruppe durch den Spielinhalt leitet. Der DM besitzt nahezu völlige Kontrolle auf das Spielgeschehen, und kann auf den Chat der Spieler, mit Ausnahme des Flüsterchats, zugreifen und daran teilnehmen. |
| Inventar | Die Gesamtheit aller Gegenstände die der Spieler bei sich trägt |
| Makro | Folge von Anweisungen die mit nur einem einfachen Aufruf ausgeführt werden. Ein Makro wird häufig für eine häufig auftretende, längere Folge von Befehlen definiert, um diese leichter ausführen zu können. |
| MCP | MUD Client Protocol; ein Netzwerkprotokoll speziell für MUDs. |
| MP | Magiepunkte |
| MUD, Multi User Dungeon | Ein meist textbasiertes Rollenspiel, in dem mehrere Spielercharaktere ein Abenteuer erleben können. |
| Nickname | Der Name des Spielcharakters innerhalb einer Session. Da mehrere Charaktere pro Session erstellt werden können, können also auch mehrere Nicknamen vergeben werden. Dieser Name muss bezüglich der Session eindeutig sein. |
| NPC | Non-Player Characters; Charaktere, die nicht von Spielern gesteuert werden |
| Quest | Auftrag. Eine Quest wird meist vom DM oder von NPCs an die Spieler vergeben, um sie durch den Spielverlauf zu leiten, und Spieler erhalten bei erfolgreichem Abschluss der Quest meist eine entsprechende Belohnung. |
| Rasse, Klasse | Konfigurationsmöglichkeiten eines Spielercharakters. Sie beeinflussen die Fähigkeiten eines Charakters und seine Attribute. Im Verlauf des Spiels kann ein der Spieler abhängig von seiner Rasse bzw. Klasse zusätzliche Fähigkeiten erhalten. |
| Responsive | Die Webseite passt sich dynamisch an verschiedene Browsergrößen an. |
| RPG | Rollenspiel |
| Session | Nachdem ein Spiel konfiguriert wurde, kann der DM eine Session starten. Diese kann von dem DM jederzeit beendet oder neu gestartet werden. |
| Shortcuts | Abkürzungen |
| Spiel | Ein eingeloggter User kann jederzeit ein neues Spiel konfigurieren. Der User wird anschließend zum DM seines Spiels. Danach kann mit diesem Spiel eine Session gestartet werden, in der Spieler dieser beitreten und ihren Charakter erstellen können. |
| Spieler | Ein Teilnehmer an einer Session auf einem MUD, bei dem es sich nicht um einen Dungeon Master handelt. Ein Spieler in einer Session kann der Dungeon Master in einer anderen Session sein. |
| Telnet | Teletype Network; ein weit verbreitetes Netzwerkprotokoll |
| Triggers | Um für bestimmte Aufrufe andere Farben zu verwenden um Texte transparenter und lesbarer zu machen |
| Webclient | Ein Seite in einem Webbrowser, die eine Verbindung zu einem Server herstellen kann |

# Änderungsverlauf

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Geänderte Kapitel | Autor | Status |
| 06.04.2020 | 1.0 | Alle | Tobias Götz | Fertig |