Aufgabenblatt 2 – Einleitung

Einsatzumfeld, grundsätzliche Logik der prototypischen Applikation, Einführung Terminologie und Erläuterung.

Unter Multi User Dungeon (kurz: MUD) wird ein Rollenspiel verstanden, das mittels textueller Anweisungen einen Spielverlauf vorgibt. Das Spiel wird auf einem zentralen Server zur Verfügung gestellt, auf den sich Spieler zu jeder Zeit ein- und ausloggen können.

Vor Beginn des Computerzeitalters wurde diese Spielklasse klassisch mit Stift und Papier gespielt. Während alle Mitspieler bei dieser Spielart physisch vor Ort sein mussten, ermöglicht der Einsatz von Servertechnologie eine ortsunabhängige Spielpartizipation. Dem Spieler entsteht durch das Abmelden während eines Spieles kein Nachteil, der aktuelle Spielstand sowie erreichte Etappen werden gespeichert. Der Server ist in der Lage, mehrere Spiele gleichzeitig zu starten.

Im Folgenden wird in die Terminologie der MUD Server eingeführt und der Markt nach bestehenden MUD Servern analysiert, um ein eigenes Produkt zu entwickeln, das wettbewerbsfähig ist. -> typische „Kunden“ von MUDs, normale MUDs: automatisiert, kein DM, ziemlich starker Unterschied zu unserem Produkt (DM kann eingreifen dort).

Zur Logik der Applikation:

In dem zur Verfügung gestellten Space kann von einem Dungeon Master nach dem Einloggen eine Welt geschaffen werden: Er definiert die Räume, fügt ihnen Inhalte hinzu und kann festlegen, welche Interaktionen mit ihnen möglich sind. Er kann die maximale Spieleranzahl begrenzen sowie Rassen und Klassen festlegen, denen spezielle Eigenschaften zugeordnet werden können.

Attribute, Klassen, Fähigkeiten bei Einrichtung.

Während Spiel: Zugriff auf alle Daten (Beschreibungstext, der sich ändern kann(situationsabhängig…), alle Daten sollen veränderbar sein, Informationen über Spieler (außer geflüsterte Sachen), Möglichkeit, Spieler aus dem Spiel zu „kicken“)

Spielfortsetzung: Datenspeicherung? Muss ermöglicht werden