**Silberland**

Allgemeines:

Silberland gibt es schon seit 1996 und ist mittlerweile ein sehr großes MUD. Dieser MUD baut auf Anderland bzw. MorenGrauen auf weshalb die Spieler dieser MUDs relativ schnell in Silberland reinkommen. Die Charaktere in Silberland sind vergleichbar mit denen aus einer Fantasywelt wie zum Beispiel Hobbits, Zwergen, Elfen und Menschen die die Welt erkunden, Abenteuer bewältigen und gegen Monster kämpfen müssen. Dementsprechend gibt es keine Autos, Raumschiffe oder ähnliches. Im Gegensatz zu anderen MUDs sollen die Spieler konstruktiv an der Weiterentwicklung von Silberland mitwirken indem sie ihre eigenen Vorstellungen einbringen können. Die Stärken von Silberland sind die detailreichen Räume die mehr aufweisen als man auf dem ersten Blick meint. Deshalb sollten sich die Spieler von Silberland genau umschauen und auch viel Fantasie mitbringen um Rätsel zu lösen und somit mehr Spaß am Spiel zu haben.

Spiel- und Stufensystem:

Mittels Befehlen steuert man seinen Charakter der sich ständig durch Handlungen weiterentwickelt. Diese Entwicklung ist für alle Spieler in der Spielerstufe sichtbar. Die Stufenpunkte die die Spielerstufe eines Charakters bestimmt hängt von verschiedenen Faktoren ab. Die Forderungen für die jeweils nächste Spielerstufe steigen ständig an weshalb es immer schwieriger wird aufzusteigen. Mit dem Befehl „kosten“ sieht man wieviel Punkte bis zur nächsten Stufe fehlen. Ab einer bestimmten Stufe wird außerdem angezeigt welche Bedienungen noch erfüllt werden müssen um „Seher“ zu werden. Wenn man Seher ist erhält man einige weitere Befehle und Vorteile. In Silberland gibt es zudem vier Hauptattribute (Intelligenz, Kraft, Geschicklichkeit, Ausdauer). Umso höher der Wert der einzelnen Attribute ist, umso besser kann der Spieler bei verschiedenen Aktionen handeln. Man erhält Attributpunkte durch das forschen des MUDs und das erhöhen auf die nächste Spielerstufe. Außerdem erhält man Attributpunkte durch Zaubertränke, die man im Silberland finden muss. Durch verschiedene Befehle (z.B.: erhoehe kraft) können dann die Attributpunkte eingelöst werden um die Attribute zu verbessern.

**FinalFrontier**

Allgemeines:

Gegründet wurde FinalFrontier 1994 nach dem Leitbild von dem MUD Unitopia und bezieht sich auf die Startrek-Serie. Anfangs lief der MUD auf einem Computer der Universität Magdeburg und war weitgehend nur für Studenten zugänglich. FinalFrontier ist unterteilt in fünf Hauptwelten die sich „Domains“ nennen. Die Spieler können sich fünf verschiedene Rassen aussuchen und Mitglied eines von sechs Gilds werden.

Spielidee:

Die Antwort auf die Frage was man in diesem Spiel tun muss ist folgende: Überleben! Man startet ohne Kleidung, Geld und Nahrung in einer völlig unbekannten Stadt auf einem komplett fremden Planeten und muss zunächst Informationen sammeln indem man Kontakte knüpft und die Umgebung erforscht. Man muss ermitteln wo man überhaupt ist und wie man an Kleidung und Nahrung kommt. Das erkundigen der Welt ist ein großer Bestandteil des MUDs. Es gibt zwar Karten mit wenigen Informationen als Hilfe für die Orientierung, jedoch stehen die meisten Informationen in den Beschreibungen in der Gegend um den Spieler herum. Man kann aber eine Karte mit eigenen Notizen anfertigen um besser zu einem bestimmten Ort zurückzufinden, an dem man schon mal war. Ein guter Forscher wird automatisch zu Rätsel kommen, die gelöst werden müssen. Das können kleinere Aufgaben sein um Bewohner einen Gefallen zu tun oder aber auch können es große Abenteuer sein bei denen man zum Beispiel geheime Pläne aus dem Computer einer vernichteten Waffenfabrik klauen muss. Bei diesem MOD stößt man unvermeidlich auf eine Menge von unterschiedlichen Klassiker-Spielen wie zum Beispiel Mühle. Man muss immer damit rechnen, dass man während man die Welt erkundet und in riskanten Gebieten unterwegs ist, von aggressiven Aliens oder ähnlichen Kreaturen angegriffen wird. Daher sollte man schnellstmöglich seine Kampftechniken verbessern. Es besteht außerdem die Möglichkeit an spezielle Fähigkeiten zu kommen die bei einem Kampf hilfreich sein können. Darüber hinaus ist die Gemeinschaft bei diesem MUD ein wichtiger Faktor.

**Silberland**

Allgemeines:

Silberland gibt es schon seit 1996 und ist mittlerweile ein sehr großes deutsches MUD. Silberland baut auf der MUDlib von Anderland auf, die jedoch um einiges weiterentwickelt wurde. Silberland beinhaltet keinerlei Bilder bzw. Videos und ist komplett Textbasiert. Zudem ist dieser MUD vollständig kostenlos. Die Verbindung kann mittels Telnet erfolgen. Jedoch wird empfohlen einen geeigneten Client von den verschiedenen Clients, die angeboten werden herunterzuladen und über diesen Clients kann dann eine Verbindung aufgebaut werden. Auf der offiziellen Homepage gibt es als Hilfestellung einige Beschreibungen über die verschiedenen Rassen, Regionen, Gilden, usw. Da Silberland ein deutsches MUD ist, besteht auch die Community aus deutschsprechenden Mitspielern.

Technische Umsetzung:

Getestet wurde ein Client der speziell für Silberland entwickelt wurde (SL-Client). Der Client verfügt über ein großes Fenster und einer Eingabezeile über diese der Spieler die Befehle ausführen kann. Darüber hinaus gibt es eine Menüleiste um verschiede Einstellungen zu tätigen. Zudem gibt es verschiedene Buttons, die der Spieler für die Steuerung benutzen kann. Über die Menüleiste können unter anderem Karten ausgewählt werden, Aliase/Kompass eingeblendet werden, Notizen angezeigt werden und auch ein weiteres Fenster aktiviert werden. Die Karten sind punktartig aufgebaut und der Spieler bekommt eine bessere Orientierung über das Geschehen. Wenn man Aliase/Kompass einblenden lässt kann der Spieler über die Aliase die wichtigsten Befehle über Shortcuts anlegen und hinter dem Kompass sind auch Shortcuts hinterlegt, mit denen sich der Spieler bewegen kann. Infos zum Spiel oder wichtige Gedankengänge können in den Notizen geschrieben werden. Über das weitere Fenster das aktiviert werden kann, kann die Spielerliste angezeigt werden und alle Informationen zum eigenen Charakter kann eingesehen werden. Zudem wird in dem zusätzlichen Fenster das eigene Inventar und die Ausrüstung aufgelistet.

**FinalFrontier**

Allgemeines:

Gegründet wurde FinalFrontier 1994 nach dem Leitbild von dem MUD Unitopia und bezieht sich auf die Startrek-Serie. FinalFrontier ist der größte Science-Fiction-MUD in deutscher Sprache. Anfangs lief der MUD auf einem Computer der Universität Magdeburg und war weitgehend nur für Studenten zugänglich. FinalFrontier ist komplett textbasiert und beinhaltet somit keine Bilder oder Videos. Zudem ist dieser MUD kostenlos. FinalFrontier ist unterteilt in fünf Hauptwelten die sich „Domains“ nennen. Die Spieler können sich fünf verschiedene Rassen aussuchen und Mitglied eines von sechs Gilds werden. Eine entsprechende Doku mit Informationen über Domains, Rassen, Gilden, usw. findet man auf der offiziellen Website. Es gibt drei verschiedene Wege um FinalFrontier zu spielen. Zum einen sind Clients auf dem Mudserver installiert die man mittels ssh-Befehl auf der Kommandozeile erreicht. Zum anderen kann man aber auch eine Telnet-Verbindung aufbauen, die aber nicht empfohlen wird, da diese Möglichkeit nicht ganz komfortabel ist. Man kann sich aber auch einen Client lokal auf seinem Computer installieren. Auf der Website stehen einige Clients zur Auswahl, die man installieren kann.

Technische Umsetzung:

Getestet wurde FinalFrontier auf einem Drittanbieter-Client namens „Mudlet“. FinalFrontier bietet unter diesen Client hauptsächlich eine Hauptanzeige und ein Eingabebereich um die Befehle vom Spieler entgegenzunehmen. Außer einige Einstellungsmöglichkeiten gibt es bei FinalFrontier sonst nichts mehr. Über die Einstellungen kann man zum Beispiel Triggers oder Aliases erstellen. Mit Triggers kann der Spieler Farben für bestimmte Befehle setzen damit die Texte transparenter und lesbarer werden. Aliases dienen dazu dem Spieler Kurzbefehle für bestimmte Befehle zu definieren.