Recherchebericht zu Konkurrenzprodukten

Inhalt

[Einleitung 2](#_Toc35764591)

[Terminologie 3](#_Toc35764592)

[Konkurrenzprodukte 4](#_Toc35764593)

[Brettspiele 4](#_Toc35764594)

[Dungeons & Dragons: 4](#_Toc35764595)

[Savage Worlds: 5](#_Toc35764596)

[Pathfinder 6](#_Toc35764597)

[Online MUD-spiele 8](#_Toc35764598)

[Silberland 9](#_Toc35764599)

[Final frontier 10](#_Toc35764600)

[AARdwolf mud 11](#_Toc35764601)

[Achae 12](#_Toc35764602)

[Gemstone IV 13](#_Toc35764603)

[LegendMUD 15](#_Toc35764604)

[Realms of despair 16](#_Toc35764605)

[Starmoun 16](#_Toc35764606)

[Zusammenfassung 17](#_Toc35764607)

[Literaturverzeichnis 18](#_Toc35764608)

# Einleitung

Unter Multi User Dungeon (kurz: MUD) wird ein Rollenspiel verstanden, das mittels textueller Anweisungen einen Spielverlauf vorgibt. 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.

Das Spiel wird auf einem zentralen Server zur Verfügung gestellt, auf den sich Spieler zu jeder Zeit ein- und ausloggen können. Der Server ist in der Lage, mehrere Spiele gleichzeitig zu hosten und schränkt diese Anzahl nicht ein.   
Der Spielgestaltung wird durch einen Dungeon Master (kurz: DM) bestimmt. Seine Rolle kann als die des Spielverantwortlichen verstanden werden. Vor Beginn des Spiels muss er in dem zur Verfügung gestellten Space eine Welt erschaffen: Er definiert Räume, fügt Inhalte hinzu und legt fest, ob und welche Interaktionen mit ihnen möglich sind. Ihm steht es frei, die maximale Spielerzahl zu begrenzen. Vom DM wird die Rollengestaltung festgelegt, in die die Spieler schlüpfen. Als Oberbegriffe werden Klassen erschaffen, die sich granular in Rassen aufspalten können. Jede Klasse bzw. Rasse erhält vom DM vordefinierte Eigenschaften und Attribute, die entweder von Anfang an gelten oder im Spielverlauf erreicht werden können.

Hat er seine virtuelle Welt erschaffen, kann er das Spiel starten. Im Spielverlauf hat er Zugriff auf alle Daten seiner Spielteilnehmer wie den Anwesenheitsstatus, die Klasse bzw. Rasse sowie die Eigenschaften, die jeder Avatar hat bzw. erreicht hat. Die Spieler und der DM können im Spielverlauf direkt miteinander kommunizieren. Manche Spielsituationen können das Beraten von Spielern untereinander (ohne den DM) erforderlich machen, wofür spezielle Funktionen eingerichtet werden können (wie z.B. das Flüstern). Dem DM ist eine Möglichkeit geboten, einzelne Mitspieler aufgrund grober Verstöße aus dem Spiel zu entfernen. Ebenfalls bleibt es dem Spieler überlassen, so lange zu spielen, wie er will. Eine Unterbrechung des Spiels durch Ausloggen benachteiligt ihn nicht im Spielverlauf und alle seine bisher erreichten Werte werden gespeichert.   
Nach einem Spiel bzw. einer Spielunterbrechung steigen die Spieler am gleichen Punkt wieder ein wie sie aufgehört haben. Es besteht die Möglichkeit, mit seinem erreichten Spielstand in ein neues Spiel zu starten.

Viele der heutigen Anbieter verwenden einen automatisierten Dungeon Master, hinter dem keine natürliche Person, sondern ein Softwareprogramm steht. Im Folgenden erfolgt eine Wettbewerbsanalyse über die auf dem Markt verfügbaren MUD Server, um ein eigenes Produkt zu entwickeln, das am Markt bestehen kann.

# Terminologie

Im Folgenden werden die Begriffe erläutert, die im weiteren Verlauf dieses Dokumentes genutzt werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Bedeutung |
| MUD | Multi-user dungeon; Ein Rollenspiel in dem mehrere Spielercharaktere ein Abenteuer erleben |
| NPC | Non-player characters; Charaktere, die nicht von Spielern gesteuert werden |
| Webclient | Ein Seite in einem Webbrowser, die eine Verbindung zu einem Server herstellen kann |
| MCP | MUD Client Protocol; Ein Netzwerkprotokoll speziell für MUDs |
| Telnet | Teletype Network; Ein weit verbreitetes Netzwerkprotokoll |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Konkurrenzprodukte

Die Konkurrenzprodukte werden in zwei Kategorien unterteilt: Die in der realen Welt spielbaren (Brettspiele) und die in der virtuellen Welt spielbaren (MUD Server).

Nachfolgend werden die relevantesten Konkurrenzprodukte vorgestellt. Nach einem kurzen Überblick über das Produkt werden Besonderheiten und Eigenschaften genannt.

# Brettspiele

Dungeons & Dragons:  
**Allgemeines**  
Dungeons & Dragons (kurz: D&D) wurde 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt und von der Firma Tactical Studies Rules vertrieben, mittlerweile gehört D&D zu „Wizards of the Coast“. Es wird empfohlen zwischen vier bis sechs Spieler pro Gruppe zu haben, mit jeweils einem DM. Das Grundregelwerk Set kostet auf Amazon derzeit 131,47€ (Stand 20.03.2020), wobei man weitere Regelbücher und Abenteuer für Rund 40-50€ dazukaufen kann. Es wird im Grunde kein Vorwissen benötigt, um sich dem Spiel widmen zu können, alles wird in den Regelwerken erklärt, es hilft jedoch sich mit Büchern oder Filmen des Fantasy Genres befasst zu haben. Die Grundregelwerke wurden in viele Sprachen von der Firma „Gale Force Nine“ übersetzt, und diese ist auch verantwortlich für den Vertrieb in verschiedenen Ländern. Es gibt viele aktive Communities und Foren für D&D, in denen sowohl die neuste, als auch ältere Versionen besprochen werden können, z.B. www.reddit.com/r/dnd/.  
Es gab viele verschiedene Versionen von D&D seit der Entstehung, seit 2012 ist die fünfte Edition die aktuellste, und für diese werden neue Abenteuer und Regelwerke seither veröffentlicht. Es wird vor allem in einem Fantasy-mittelalter Setting gespielt, da die Grundregelwerke von einem solchen Setting ausgehen. Es existieren Abenteuer, die ein anderes Setting besitzen, jedoch besitzen diese dann auch extra Regeln für Rassen, Klassen, Waffen, usw.

**Technische Umsetzung**  
Um zu entscheiden, ob eine Aktion erfolgreich ist oder nicht, wird zumeist ein d20 gewürfelt, und dann die passenden Modifikatoren auf das Ergebnis addiert. Seltener werden auch zwei d10 verwendet, um eine Prozentuale Chance besser darzustellen. Im Kampf muss der Angreifer mit einem d20 mit Modifikatoren über die Rüstungsklasse des Verteidigers Würfeln, sollte er treffen, so wird der angerichtete Schaden mit dem passenden Würfel zur verwendeten Waffe, welchen man aus einer Tabelle entnehmen kann, mit Modifikatoren geworfen und das Ergebnis von den restlichen Lebenspunkten des Verteidigers abgezogen. Sollte ein Spieler eine Aktion versuchen, so wird von dem DM vorher die Schwierigkeit der Aktion festgelegt, indem er eine Zahl (zumeist 5, 10, 15, 20) nimmt, die der gewünschten Schwierigkeit entspricht und der Spieler über diese Zahl mit einem d20 mit Modifikatoren kommen muss. Das Abenteuer kann von dem DM erstellt, oder von bereits vorerstellten Kampagnen entnommen werden. Die Charaktere der Spieler werden zumeist auf einem sogenannten „Charactersheet“ erstellt und diese werden mit der Progression in dem Abenteuer aktualisiert, sodass ein Charakter normal immer auf dem gleichen Charactersheet niedergeschrieben bleibt. Um das Spiel zu spielen wird sich meistens persönlich getroffen, es gibt jedoch Möglichkeiten D&D online zu spielen. Es ist zumeist ein Spielbrett vorhanden, welches aus Quadratischen oder Hexagonalen Feldern besteht, auf diesem können sich die Spielercharaktere bewegen und im Kampf mit Gegnern interagieren und Strategien formen. Im Allgemeinen darf sich ein Spieler für seinen Charakter eine Rasse (oder Mischrasse) in Kombination mit mindestens einer Klasse aussuchen, davon abhängig werden dann Fähigkeitspunkte und Attributpunkte verteilt, einige Klassen können Magie verwenden, diese dürfen dann auch Zauber lernen. Bei einem Level aufstieg bekommt ein Charakter abhängig von seinen Klassen mehr Fertigkeiten, Zauber oder Attributpunkte. Nach einem Kampf oder nach dem erfolgreichen Abschluss eines Auftrages wird an die gesamte Gruppe Erfahrungspunkte verteilt, durch Erfahrungspunkte kann man dann einen Levelaufstieg erhalten. Das Maximale Level ist 20 in D&D 5E.

**Besonderheiten:**  
Wenn man sich persönlich trifft, so kann man D&D zum größten Teil unabhängig von Hardware oder Software spielen, selbst die Regelwerke werden nicht unbedingt benötigt, da am Ende der DM die höchste Macht hat und Regeln ändern darf, sofern er dies für richtig hält. Dies sorgt auch dafür, dass man D&D vor allem mit Leuten spielt die man länger kennt und vorhat über längere Zeit zusammen zu spielen, daher werden häufiger Regeln „gebeugt“ um einen geliebten Charakter vielleicht doch nicht sterben zu lassen, nachdem der Spieler mehrere Male hintereinander das schlechteste Wurfergebnis erzielt hat. Das Spiel an sich veraltet nicht, wie es z.B. Hardware kann, da alles vor allem in der Fantasie geschieht und gespielt wird, es werden auf Foren auch noch heute über sehr alte Systeme, wie AD&D und D&D 3.5E gesprochen, da die Regeln nicht schlecht durch alter werden. Das wichtigste an D&D ist, dass es nicht an ein Framework oder sonstiges gebunden ist, es können neue Zauber, magische Gegenstände, Dimensionen, Rätsel usw. einfach erstellt werden, nach dem Motto: Wenn man es beschreiben kann, dann kann es existieren. Sollte man ein eigenes Abenteuer spielen, so muss der DM neue Inhalte erarbeiten, daher kann man nicht einfach nach mehreren Monaten Pause zurückkommen und neue spielbare Inhalte erwarten, es sei denn man kauft sich ein neues Abenteuer, dies ist dann aber getrennt von dem bisher gespieltem Abenteuer. Man sollte außerdem auch nicht weiterspielen, wenn mehrere Mitspieler an einem gegebenen Tag keine Zeit haben, auch wenn die anderen wollten. Hierfür werden oft sogenannte „One-shots“ also Kurzabenteuer gespielt, die oft die Geschichte nicht vorantreiben, sondern nur tiefer in sie eingehen, oder einen anderen Aspekt erzählen.

Savage Worlds:  
**Allgemeines**  
Seit 2003 existiert Savage Worlds mitsamt Regelwerk, offiziell wird nur Englisch als Sprache angeboten, aber es gibt viele Übersetzungen von der aktiven Community z.B. auf www.reddit.com/r/savageworlds/. Das Grundregelwerk hat sich seit der Entstehung nicht verändert, aber neue Abenteuer wurden seither geschrieben und veröffentlicht. Das Spielsystem basiert im Grunde auf dem gleichen wie D&D, indem das meiste in der Fantasie abspielt und wenn nötig ein Spielbrett zur besseren Visualisierung verwendet wird. Im Gegensatz zu D&D wird kein Setting ausdrücklich vorausgesetzt, oder stark darauf verwiesen. In dem Regelwerk werden für Waffen und „Magie“ Beispiele für verschiedene Settings beschrieben. Das Spiel wird in der Regel mit zwei bis sechs Spielern gespielt.

**Technische Umsetzung**  
Der Würfel um das Ergebnis eines Angriffes, einer Probe oder sonstige Aktionen ist standardmäßig der D4, das beste Ergebnis hierbei ist die vier. Sollte der Höchstmögliche Wurf erreicht werden, so wird der Würfel erneut geworfen. Das Würfelergebnis hat von der Situation abhängig Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Im Kampf wird die Reihenfolge der Züge durch Pokerkarten festgelegt. Angriffe werden berechnet, indem der Angreifer mit seinen Angriffsboni höher als die Parade des Gegners würfeln muss, kommt er drüber, so ist der Gegner angeschlagen. Kommt der Angreifer um vier drüber, erhält der Gegner eine Wunde und für jede weitere vier drüber eine weitere Wunde, nach drei Wunden ist man tot. Wird man erfolgreich angegriffen, während man angeschlagen ist, erhält man eine Wunde, man kann Abgeschlagenheit loswerden, indem man am Anfang seines Zuges dagegen würfelt. Wunden machen einen schwächer, indem man pro Wunde einen -1 Malus auf alle Würfe erhält. Das Levelsystem in Savage Worlds basiert auf Meilensteinen, daher vergibt der DM Erfahrung, wenn ein bestimmter Punkt in dem Abenteuer erreicht wird. Die Spieler können dann mit der Erfahrung ihre Würfel verbessern, indem sie zum Beispiel einen d6 anstatt eines d4 für ihre Nahkampfangriffe verwenden dürfen. Da man immer neue Fähigkeiten hinzufügen kann, gibt es kein Maximales Level, aber der höchstmögliche Würfel ist der d12.

**Besonderheiten**  
Auch hier wird ein Charactersheet verwendet um die Daten eines Charakters festzuhalten. Dieses ist im Aufbau dem von D&D ähnlich aber mit anderen Attributen, Fähigkeiten, usw. Charaktere werden individualisiert, indem man ihnen Talente und Handicaps vergibt, um diese interessanter und stärker zu machen. Schwere Handicaps geben zwei Punkte, leichte einen Punkt, welche man dann auf Talente verteilen kann.

Pathfinder  
**Allgemeines**  
Pathfinder beruht auf dem Regelwerk von D&D 3.5E und hat sich seit der Entstehung in 2009 bis hin zur Veröffentlichung von Pathfinder 2E in 2019 nicht verändert und ist kaum von den D&D 3.5E Regeln abgewichen. Pathfinder 2E hat Pathfinder leichter für Neulinge zugänglich gemacht, ansonsten wurde viel mit Feedback von der aktiven Community, z.B. von www.reddit.com/r/pathfinder/ gearbeitet. Große Unterschiede zu D&D 5E liegen darin, dass das Regelwerk von Pathfinder viel spezifischer ist, als das von D&D 5E. Pathfinder setzt darauf immer eine Regel für eine gegebene Situation zu haben, während D&D 5E versucht durch Einfachheit so viel wie möglich durch den DM entscheiden zu lassen. Im Gegensatz zu D&D 5E hat Pathfinder im Durchschnitt auch höhere Boni und Mali und die Charaktere und Monster haben im Durchschnitt weniger Lebenspunkte. Das Spiel basiert auf einem Fantasy Setting und hat eine sehr ähnliche Attributverteilung wie D&D 5E. Das Kampfsystem ist auch dasselbe, wenn auch mit mehr Regeln für spezifische Aktionen. Das Regelwerk von Pathfinder ist kostenlos erwerbbar.

Die Technische Umsetzung und Besonderheiten von Pathfinder sind denen von D&D 5E sehr ähnlich und müssen nicht gesondert aufgefasst werden.

# Online MUD-spiele

Im Folgenden werden wichtige Vertreter der online verfügbaren MUD-Spiele beleuchtet. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verfügbaren MUD Servern.

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Link |
| Deutsch: |  |
| Avalon | <https://avalon.mud.de/index.php> |
| Elderlands | <https://www.elderlands.com/> |
| Final Frontier | <https://finalfrontier.mud.de/start/> |
| Illarion | <https://illarion.org/general/de_startpage.php> bzw. <https://illarion.org/general/us_startpage.php> |
| MorgenGrauen | <http://www.mud.de/> |
| Silberland | <https://www.silberland.at/> |
| English: |  |
| Aardwolf RPG | <http://www.aardwolf.com/> |
| Achaea | <https://www.achaea.com> |
| Discworld | <http://discworld.starturtle.net/lpc/> |
| Gemstone IV | <https://www.play.net/gs4/> |
| Legend MUD | <https://www.legendmud.org/index.php/> |
| Lusternia | <https://www.lusternia.com/> |
| Realms of Despair | <http://www.realmsofdespair.com/> |
| Starmourn | <https://www.starmourn.com/> |
| Xyllomer | <https://www.xyllomer.de/> |

## 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.

## Final frontier

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.

## AARdwolf mud

Allgemeines:

Bei Aardwolf MUD handelt es sich um ein textbasiertes RPG, das die typischen, aus D&D bekannten Fantasyaspekte umsetzt. Es wird nur in der englischen Sprache angeboten, und ist über den Link aardwolf.com kostenlos verfügbar. Aardwolf kann von vielen Spielern im Team gespielt werden.  
Das Spiel läuft zum Großteil über zwei Fenster ab. Während das erste zur Ausgabe aller textbasierten Nachrichten und Chats dient, wird auf dem anderen eine Übersicht der Karte gezeigt. Die Interaktion mit dem Spielwelt wird dem Spieler durch diverse Befehlen ermöglicht, die zu Beginn in einem umfangreichen Tutorial erklärt werden.  
Das Spiel verfügt über eine aktive Community und ein umfangreiches Wiki, das über wie aardwolf.com/wiki/index.php/ aufgerufen werden kann. Durch die fast ausschließlich textuelle Umsetzung und dem Umfang der verschiedenen Befehle ist das Wiki nötig, um sich im Spiel zurechtzufinden.  
Auf der Website werden fünf verschiedene Möglichkeiten aufgeführt, die das Spielen von Aardwolf ermöglichen. Bei den zwei empfohlenen Möglichkeiten handelt es sich um die Installation des Aardwolf MushClient, der 27,2 MB Speicher einnimmt, oder die Installation eines Flash Clients, der das Spielen über den Browser ermöglicht. Die Installation des MushClients ist sehr benutzerfreundlich gestaltet, und unterstützt sowohl blinde als auch farbenblinde Spieler.

Technische Umsetzung

Die Interaktion mit Aardwolf läuft als Spieler primär über zwei Fenster ab. Ein Fenster ist für die Textdarstellung, auf dem die verschiedenen Textausgaben z.B. beim Betreten neuer Räume dargestellt werden, und auf dem zusätzlich noch Chatnachrichten zu finden sind. Ein weiteres Fenster dient für die Raumübersicht, über welche eine Navigation durch verschiedenen Räume ermöglicht wird.  
Da die Interaktion mit dem Spiel durch Befehle in einer Kommandozeile stattfindet, und es sich um ein tendenziell sehr großes MUD handelt, ist das Tutorial sehr umfangreich und fordert eine hohe Konzentration von Spielern.  
Der Chat wurde über zusätzliche Befehle implementiert. Zum Beispiel erlaubt es der Befehl ‚newbie‘ an einem Chat für Neueinsteiger teilzunehmen, und erfahrene Spieler um Hilfe zu fragen. Dadurch ist ein zusätzliches Fenster für den Chat nicht nötig. Das Spiel basiert auf Räumen, durch welche die Spieler sich bewegen. Eine Interaktion mit Objekten, die sich nicht in dem Raum des Charakters befinden, ist nicht möglich. Das Spiel wurde in Lua implementiert, und die Software des Clients kann auf github.com/fiendish/aardwolfclientpackage eingesehen werden. Die Dateien sind sehr strukturiert und lesbar gestaltet, und an der Ordnerstruktur lässt sich zum Teil schon die Bedeutung der Dateien erkennen. Funktionen werden außerdem kurz und übersichtlich gehalten, wodurch neuen Entwicklern die Einarbeitung mit der Codebasis erleichtert wird. Unter dem Link http://www.aardwolf.com/lua.html  
wird Programmierern außerdem Hilfe geboten, um direkt in die Entwicklung mit einsteigen zu können.

Besonderheiten

Aardwolf MUD ist sehr beliebt, und sticht mit seiner großen Spielerbasis aus der Masse heraus. Das umfangreiche Tutorial bietet Neueinsteigern Hilfe, und der sehr großen Umfang des Spiels erlaubt langfristigen Spielspaß. Es werden fünf verschiedene Arten angeboten, sich mit dem Spiel zu verbinden, und Informationen zu Befehlen können sowohl im Spiel als auch auf der Wiki Seite gefunden werden.

## Achae

* Allgemeines:

Bei Achaea handelt es sich um ein MUD, das zwar hauptsächlich textbasiert Informationen vermittelt, jedoch diverse Fenster zur Verfügung stellt, die dem Spieler das Erlernen diverser Befehle ersparen. Es wird nur in der englischen Sprache angeboten, und ist über den Link play.achaea.com kostenlos verfügbar. Auch hier ist das Spielen im Team möglich, und der Umfang des Spiels wird als ebenso umfangreich wie die Beschreibungen von Aardwolf angegeben. Auch hier wird der Großteil der Informationen textbasiert vermittelt, allerdings kann sich ein Spieler von Achaea Klicken auf die Karte fortbewegen, zusätzliche Fenster öffnen oder schließen, und die verschiedenen Aufträge in einem Fenster ansehen, die von NPCs an den Spieler gestellt wurden.  
Das Spiel verfügt über eine große aktive Spielerbasis, und die Chatfunktionen sind wie in Aardwolf implementiert, wobei jedoch ein zusätzliches Fenster den Gesprächsverlauf anzeigt. Das Spiel besitzt ein kleines Tutorial für Neueinsteiger, jedoch wird zu der Nutzung des Mentorsystems von Achaea geraten, von dem sowohl Mentoren als auch neue Spieler profitieren können. Auch für dieses Spiel ist ein umfangreiches Wiki vorhanden, unter wiki.achaea.com. Aufgrund diverser spezialisierter Fenster müssen hier bedeutend weniger Befehle auswendig gelernt werden, was den Spieleinstieg erleichtert.  
Auf das Spiel wird im Browser zugegriffen, sodass die Installation eines Clients nicht nötig ist.

* Technische Umsetzung

Die Interaktion mit Achaea läuft über diverse Fenster ab, welche flexibel angepasst und angeordnet werden können. Der Client passt sich beliebigen Browsergrößen an, und erlaubt Spielern eine bedeutend schnellere Einarbeitung. Der Spieler erhält beim Betreten eines neuen Raums sowohl eine textuelle Beschreibung, als auch eine Übersicht über alle darin befindlichen Gegenstände, Spieler und Monster in einem zusätzlichen Fenster. Durch diese Ansichten ist das Spiel für Neueinsteiger sehr zu empfehlen.  
Das Tutorial ist sehr kurz gehalten, und manche Befehle werden dem Spieler erst im späteren Spielverlauf bekannt. Zum Beispiel wird dem Spieler bei einem niedrigen MP Stand empfohlen, dieses mithilfe des Befehls ‚meditate‘ zu regenerieren. Außerdem gibt es auch hier einen ‚newbie‘ Chat, und das Mentorsystem unterstützt neue Spieler. Interaktionen sind auch hier auf den aktuellen Raum begrenzt, Die Implementierung einiger öffentlich einsehbarer Komponenten ist in Lua umgesetzt, jedoch konnte online kein vollständiges Repository gefunden werden. Die Umsetzung der AI in Achaea ist auf github.com/svof/svof einsehbar, und das bashing script ist über den Link github.com/AchaeaBashingScript/Bashing verfügbar.  
Die einzelnen Dateien sind auch hier strukturiert und lesbar, und die Lizenzen erlauben den Nutzern beliebige Modifikationen und selbst eine kommerzielle Nutzung.

* Besonderheiten

Achaea ist für MUD Neueinsteiger sehr geeignet, und die Oberflächen können flexibel angepasst werden. Wie auch Aardwolf ist es jedoch für die private Nutzung von Spielern angepasst, und kann nicht flexibel konfiguriert werden. Das bedeutet, eine Privatperson kann nicht ohne weiteres ihr eigenes Spiel aufsetzen, sondern man ist an die Vorgaben z.B. der Klassen von Achaea gebunden. Die Rolle des DMs entfällt also bei der Nutzung des Spiels.

## Gemstone IV

**Allgemeines:**

GemStone IV ist ein englischsprachiges Fantasy-MUD, welches von Simultronics entwickelt wurde (Simultronics Corp., 1986-2020). Es wurde Veröffentlicht im Jahr 1988 und ist weiterhin in Betrieb. Damit ist es eines der ersten und am längsten bestehenden Online-Spielen. Anfangs war ein kostenpflichtiges Abonnement notwendig um zu spielen, jedoch wurde ab 2015 ein kostenfreies Modell eingeführt. Die Vorgängerversion GemStone III hat bereits 2000 bis 2500 Spieler gleichzeitig verwalten können. Um dieses MUD zu spielen kann man „StormFront“ benutzen, einen Client der von Simultronics zum Download angeboten wird (Simultronics Corp., 2016). Es gibt auch alternativ Web- und Javaclients.

**Technische Umsetzung:**

Dieses Spiel läuft auf der IFE (Interactive Fiction Engine). Diese bietet die Möglichkeit fast jeden Aspekt des Spieles im laufenden Betrieb zu ändern. Dadurch werden Unterbrechungen weitgehend vermieden und ein 24-Stundenbetrieb kann sichergestellt werden.

Das Interface ist textbasiert und kann via eines Telnet Interfaces aufgerufen werden. Es gibt einige offizielle und viele inoffizielle Interfaces für dieses Spiel, mit Funktionen wie Makros, Status Anzeigen, beschränkte Skriptingmöglichkeiten bis hin zu ganzen „Point and Click“ Interfaces (Simultronics Corp., 2016).

Die Community ist immer noch sehr aktiv.

**Besonderheiten:**

Es ist eines der ältesten bestehenden MUDs und ist sogar nach über 30 Jahren noch ziemlich beliebt. Es ist eines der größten MUDs die zurzeit in Betrieb sind (Elanthian Forums, 2017).

## LegendMUD

**Allgemeines:**

LegendMUD ist ein weiteres englischsprachiges MUD. Es basiert auf realer Geschichte und wurde im Jahr 1994 veröffentlicht. Es wurde als Gruppenprojekt unter Freunden gegründet unter anderem von Raph Koster (Fandom Inc., 2020).

Ein Webclient kann genutzt werden, um dieses MUD zu spielen, jedoch wird stark dazu geraten einen dedizierten MUD-Client zu benutzen (LegendMUD: Connecting, kein Datum).

Es hat ebenfalls eine sehr aktive Community.

**Technische Umsetzung:**

Man kann dieses MUD über einen Webclient spielen (https://play.legendmud.org/index.html). Ebenfalls kann man über Telnet eine Verbindung herstellen. Es können auch die meisten MUD-Clients genutzt werden, wie zum Beispiel „MudMaster“ oder „ZMud“ (LegendMUD: Connecting, kein Datum).

Dieses MUD läuft unter der Diku Lizenz und umfasst etwa 60 Regionen mit gemeinsam über 8000 Räumen.

**Besonderheiten:**

Dieses MUD ist bekannt für seine historischen Erzählungselemente und geschichtliche Genauigkeit in seinem Anliegen, die vergangenen Kulturen zu rekonstruieren. Die Geschichte basiert auf realen Gegebenheiten, Mythen und Legenden (LegendMud, 2019).

Besonders ist, dass dieses MUD den Spieler nicht Klassen wie Krieger oder Magier auswählen lässt, sondern auf ein ausgiebiges Fähigkeiten-System setzt. So kann beispielsweise ein Charakter aus einer modernen Zeit Schusswaffen benutzen, aber keine Magie. Dementsprechend kann ein Charakter aus der Antike natürlich keine Schusswaffen nutzen.

Fähigkeiten können durch Interaktionen mit NPCs erlernt werden, in Form einer kleinen Quest.

## Realms of despair

**Allgemeines**

Bei Realms of Despair handelt es sich um einen SMAUG MUD (Simulated Mideval Adventure Multi User Game) Server, der kostenlos zur Verfügung steht. Als Unterstützung stehen dem User zwei Communities zur Verfügung: eine umgangssprachliche, die sich an Gesprächskonventionen hält und eine dem rauen Ton des Mittelalters angepasste. (Despair, Realms of Despair, 1994-2014)

**Technische Umsetzung**

Der Verbindungsaufbau wird über telnet oder das MCP (MUD Client Protocol) realisiert. Der Zugriff erfolgt über einen grafischen Webclient oder über das Terminal. Alternativ kann auch ein Java-Client oder ein MUD-Client verwendet werden.  
Realms of Despair wird nur auf einem Server betrieben, weswegen das Spiel als nicht ausfallsicher eingestuft wird. Die maximale Anzahl von Spielern, die gleichzeitig auf dem Server aufgeschaltet waren, liegt bei 872. Für manche MUD-Clients gibt es Erweiterungen, die dem Spieler Extras wie Aliase, Makros, Skripte oder Trigger bieten. Vereinzelt bieten sie grafische Komponenten, die einen schnellen Überblick über Eigenschaften wie Gesundheit und Erfahrung liefern. (Despair, Realms of Despair Roleplay Wiki, 2015)

**Besonderheiten**

Realms of Despair spielt im Mittelalter und bietet 13 Rollen, die in 6 Genres aufgeteilt werden. Insgesamt gibt es 14 spielbare Rassen. Seine Rasse begrenzt den Spieler auf ein paar einnehmbare Rollen.   
Die Welt ist granular ausgearbeitet, jedoch findet sich keine strenge Raumaufteilung. Die Unterteilung der Welt erfolgt über mehrere Inseln, Städte und spezielle Orte, denen Eigenschaften zugeordnet werden.

## Starmoun

**Allgemeines**

Starmoun wird von Iron Realms betrieben und befindet sich seit Oktober 2018 in der Entwicklungsphase. Derzeit ist die Open Beta Version verfügbar. (Iron Realms Entertainment, 2020)  
Das Spiel hält sich an ein strenges Raumkonzept und verzichtet gänzlich auf Karten. Einzig ein Übersichtsplan ermöglicht es dem Spieler, miteinander verbundene Räume zu identifizieren.

**Technische Umsetzung**

Auf Starmoun kann sowohl über einen Web Client zugegriffen werden, als auch über andere MUD Clients. Allerdings wird die Verwendung des Web Clients wärmstens empfohlen. Das Projekt verzichtet (soweit Einblick gewährt wurde) auf öffentliche Bibliotheken und Protokolle, sondern verwendet nur eigens entwickelte Ressourcen. Die Spielbasis ist textbasiert, aber es finden sich auch Grafiken und Animationen sowie Videomaterial, das gezielt in manchen Spielabschnitten zum Einsatz kommen.   
Benötigt ein Spieler Hilfe, steht im eine Community sowie ein gut geführter Blog zur Verfügung.   
  
**Besonderheiten**  
Das Spiel ist gewinnbringend ausgerichtet und ermöglicht es Spielern im Tausch gegen echtes Geld gewinnbringende Vorteile zu kaufen. Nimmt der Spieler jeden Kalendertag teil, erhält er Vorteile wie einen bestimmten Wert der Spielwährung oder andere Belohnungen.

Es gibt 12 Rassen und 5 Rollen, und es muss sich für eine von 3 Fraktionen entschieden werden. Jede Rasse kann jeder Rolle angehören und diese später auch wieder ändern.

Das MUD spielt über 1000 Jahre in der Zukunft. Die Menschheit hat große Fortschritte in der Raumfahrt gemacht und sich auf einigen Planten im Sonnensystem und außerhalb niedergelassen. Manche Planeten werden nur für Forschungszwecke und den Rohstoffabbau genutzt, auf anderen haben sich Bevölkerungen gegründet. Die einzelnen Bevölkerungen sind unterschiedlich fortschrittlich, arbeiten aber alle gemeinschaftlich daran, herauszufinden, ob sie die Einzigen im gesamten Universum sind. Das MUD beginnt zwei Tage, nachdem erfolgreich Kontakt mit Außerirdischen aufgenommen wurde. Dabei wurde ein ganzes Netzwerk von verschiedenen Außerirdischen entdeckt.

# Zusammenfassung

Nach abschließender Betrachtung fällt auf, dass die Beliebtheit von Multi User Dungeon Spielen trotz ihrer langen Beständigkeit ungebrochen ist.

# Literaturverzeichnis

*Elanthian Forums.* (2017). Von https://web.archive.org/web/20170928060003/https://forums.elanthia.online abgerufen

Fandom Inc. (2020). *LegendMUD | MUD Wiki | Fandom*. Von https://mud.fandom.com/wiki/LegendMUD abgerufen

*LegendMud.* (2019). Von https://www.legendmud.org/index.php/Welcome\_to\_Legend abgerufen

*LegendMUD: Connecting*. (kein Datum). Von http://mud.legendmud.org/Overview/connect.html abgerufen

Simultronics Corp. (1986-2020). *GemStone IV Official Game Site*. Von https://www.play.net/gs4/ abgerufen

Simultronics Corp. (2016). *GemStone IV Wiki*. Von https://gswiki.play.net/Main\_Page abgerufen