Konkurrenzprodukte

Aufgabe 2:

Aardwolf MUD:

Das Spiel ist über den Link aardwolf.com kostenlos verfügbar. Es wird nur in der englischen Sprache angeboten, und bietet viele Kontinente und diverse Szenarien an.  
Während des Spiels wird eine Übersicht der Karte gezeigt, wobei der meiste Inhalt textbasiert vermittelt wird. Der Großteil des Spiels läuft über ein Fenster ab, das sowohl Chatfunktionen ermöglicht, als auch die Eingabe von diversen Befehlen erlaubt, um mit der Spielwelt zu interagieren.   
Das Spiel wurde fast komplett in Lua implementiert, und die dazugehörige Software kann auf github.com/fiendish/aardwolfclientpackage eingesehen werden.  
Ein Client muss installiert werden, um Zugriff auf das Spiel zu erhalten. Dazu wird auch ein Flash client angeboten, um das Spiel testen zu können. Nach dieser Installation kann es mit dem Browser ausgeführt werden.  
Durch das umfangreiche Tutorial zu Beginn des Spiels werden die verschiedenen Befehle vermittelt, jedoch sind verschiedene Seiten wie aardwolf.com/wiki/index.php/ zwingend nötig, um sich mit der Welt zurechtzufinden. Dies ergibt sich durch die Fülle an Befehlen, die für den Ablauf nötig sind.  
Die Dokumentation der Software in Github macht die verschiedenen Elemente der Spielwelt schon in der Ordnerstruktur erkennbar, und die Funktionen sind strukturiert und lesbar.

Achaea:

Das Spiel ist über den Link play.achaea.com kostenlos verfügbar, und wird ebenfalls nur in der englischen Sprache angeboten. Der Umfang des Spiels wird ähnlich zu den Beschreibungen von Aardwolf angegeben.  
Der Großteil der Funktionen wird auch hier textbasiert vermittelt, und Chatfunktionen sind wie in Aardwolf implementiert.  
Die Implementierung einiger öffentlich einsehbarer Komponenten ist ebenfalls 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 zugehörigen Lizenzen erlauben den Nutzern beliebige Modifikationen und selbst eine kommerzielle Nutzung.  
Auch für dieses Spiel ist ein umfangreiches Wiki vorhanden, unter wiki.achaea.com . Allerdings müssen hier bedeutend weniger Befehle auswendig gelernt werden, was den Spielablauf beschleunigt.

Aufgabe 3:

Aardwolf MUD:

Der Einsatz eines Clients, der mit Lua umgesetzt wird, ist nicht das Ziel dieses Projektes. Jedoch wäre eine Umsetzung mit Flash möglich.   
Die wichtigste Erkenntnis, die aus dem MUD gewonnen werden kann, ist die Umsetzbarkeit des Spiels durch zwei Fenster und einer Kommandoleiste. Chatfunktionen können durch „group …“ oder „whisper Playername …“ umgesetzt werden, und andere Kommandos können auf diese Weise auch umgesetzt werden. Die zusätzliche Übersicht über die Räume erlaubt den Spielern, den Fortschritt einer Erkundung zu erfassen. Zahlreiche Hilfsfunktionen zu den Befehlen müssen implementiert werden, damit der Chat mit diesen Fragen nicht überflutet wird.

Achaea:

Das Spiel wurde browserbasiert umgesetzt, und die Installation eines Clients ist nicht nötig. Die Umsetzung erfolgt über diverse Fenster, um die Navigation innerhalb des Spiels stark zu vereinfachen. Im Anschluss an einige der Charaktererstellung gewidmeten Fenstern beginnt das Spiel. Die Fenster von Aardwolf sind mit denselben Funktionen ebenfalls vorhanden, allerdings wird dem Spieler außerdem ein Fenster für seinen Charakter, dem aktuellen Raum und den Aufträgen geboten. Eine weitere Beschreibung kann durch einen Klick jederzeit erhalten werden.  
Dadurch ist der Spieler nicht allzu stark darauf angewiesen, die Benutzung der Befehle auswendig zu lernen, denn es werden automatisch sieben Shortcuts erstellt mit häufig benutzten Befehlen. Außerdem werden bestimmte Aktionen hervorgehoben, wenn sie verfügbar sind. Das UI des Spiels sollte also als Ideal herangezogen werden, jedoch ist eine Umsetzung dessen im Rahmen dieses Projekts nicht möglich.

Aufgabe 4:

Aardwolf MUD:

Das MUD ist für einen Use Case optimiert, nämlich für die private Nutzung von Spielern mit Interesse an dem Spiel. Das Spiel ist hier schon konfiguriert, und ein neuer Dungeon kann nicht ohne weiteres von Spielern entworfen und gespielt werden. Die Rolle des DMs entfällt also, und wurde in diesem Spiel automatisiert. Da das Spiel von einer Gruppe gemeinsam gespielt werden kann, können somit auch D&D Gruppen zu diesem Spiel wechseln. Ohne den DM kann dieser also auch mitspielen, und der Zwang, sich neue Szenarien überlegen zu müssen, entfällt.   
Neueinsteigern wird über einen speziellen Chat Hilfe von erfahrenen Spielern angeboten.

Achaea:

Das Szenario ist zwar auch in diesem MUD festgelegt, allerdings können die verfügbaren Repositories auch für Neuentwicklungen genutzt werden. Dies wird jedoch den meisten Spielern nicht erlauben, privat Dungeons zu erstellen, jedoch kann sich auch hier eine Gruppe anmelden, und gemeinsam Dungeons erkunden und Aufträge erledigen. Diese können jedoch nicht von ihnen gestaltet werden.  
Neueinsteiger in dieses Spiel kann durch einen Mentor geholfen werden, an die sie sich mit ihren Fragen wenden können.