Fragen

Diese folgenden Fragen wurden von Projektmitgliedern gesammelt, um dem Dozenten in der ersten Besprechung am 18.03.2020 gestellt zu werden. Dieser Termin fand über Microsoft Teams um 13 Uhr statt, mit einer Dauer von 75 Minuten. Bei den Fragen wurden ggf. in Klammern dahinter die erwarteten Antworten notiert.

Die Fragen konnten in der planmäßigen Zeit nicht gestellt werden, und werden in diesem Dokument nachgereicht.  
Sie sind in verschiedene Bereiche gruppiert.

* Allgemeine Fragen
  + Frage nach der erreichten Punktzahl für das erste Übungsblatt
    - Wird in Reviews / Meilensteine besprochen und bewertet
    - Zeitnah nach dem Review gibt es Rückmeldung
* Fragen zur Implementierung des Spiels:
  + Welche Vorkenntnisse bzgl. Computer haben unsere Kunden?
    - Können einen Browser bedienen
    - Spieler können einen Browser bedienen
    - Server Admin kennt Serververwaltung und Installation
    - Gamemaster kennt auch nur Browser
    - In fachlicher Erläuterug nicht sowas wie html oder jenkins erklären sondern eher wie Chatprotokoll (also spielerelevant)
  + Muss die Applikation für mobile Endgeräte verwendbar sein?
    - Applikation: soll responsive sein (also ja); aber keine Android App schreiben
    - Systemadmin kann auch Bedienung außerhalb von Browser haben
  + Welche Latenzzeiten sind tolerabel?
    - Sekundenbereich reicht aus
  + Gibt es Altersbeschränkungen für die Teilnahme?
    - Die Verifizierung wäre nötig -> das ist zu komplex
    - Muss nicht vorhanden sein, aber wenn dann richtig
    - Man könnte einen Hook offenlassen, um es später möglich zu machen
  + Anzahl Spieler pro Spiel? (4-6)
    - Unendlich entsprechend der Hardwarekapazität -> Skalierbarkeit
    - Erkenntlich wenn der Server langsam wird und neue Ressourcen benötigt
    - Das ist auf technischer Ebene
    - Praktisch: Gamemaster legt die maximale Spielerzahl fest
    - Beschränkung über den GM gewollt
  + Begrenzung der Anzahl parallel laufender Spiele?
    - Auch Skalierbar
    - Praktisch werden maximal 2 Spiele laufen
  + Anzahl DMs pro Server?
    - Auch skalierbar
  + Anzahl DMs pro Spiel? (1)
    - Wenn der sich nicht anmeldet geht das Spiel nicht weiter
    - Stellvertreterregel oder abtretbare Rolle
    - Eigentlich soll es mehrere GMs geben
  + Sollen den Spielern ermöglicht werden, ihre eigenen Icons/Avatare hochladen können, damit andere diese sehen können?
    - Ja, gehört zu sowas dazu
    - Etwas grafische Unterstützung
    - Zur Form Vorschläge im Pflichtenheftentwurf (wird dann später entschieden)
  + Welche Rechte soll ein DM zusätzlich noch haben?
    - Räume und NPCs sollen im laufenden Betrieb hinzugefügt werden können
    - Sowas wie Rassen nicht im laufenden Betrieb
    - Spiel kann ja auch mehrere Monate lange laufen
    - Vorschläge von der Gruppe aus
    - Kein Löschen und Neuerstellen von Spielen für sowas
    - Spielerlebnis muss da sein
    - Konkret: Kann ins Spielgeschehen eingreifen
    - Hat die Entscheidungshoheit (PCs stehen vor Raum; DM kann die Tür öffnen)
  + Welche Rechte soll ein Spieler haben?
    - Spieler sollen alles haben was sie brauchen
* Fragen zur Chatimplementierung
  + Wie sollen die Chatfenster eingerichtet werden? (Gruppenchat mit DM, Gruppenchat ohne DM?, privater Chat von beliebig vielen Gruppenmitgliedern?)
    - Das ist keine Vorgabe
    - Monster müssen nicht reden können
    - Komplett optional, wenn leicht zu realisieren ist dann gerne
    - Im Chat ist alles erlaubt
  + Soll es dem DM möglich sein, seinen Namen zu denen von beliebigen NPCs/Monster ändern zu können, um als diese im Chat zu sprechen? (ja)
    - Es soll an eine bestimmte andere Person „geflüstert“ werden können (im gleichen chat)
    - Alle im gleichen Raum können reden
    - Man kann nicht an mehrere gleichzeitig flüstern
    - Eigene Vorschläge, je nachdem ob es sinnvoll ist im Spiel
    - Beschränkung um das Spiel spannend zu machen
    - DM kann von überall aus Kontakt zu den Spielern aufnehmen
    - DM ist eine Rolle
    - Spieler ist eine Rolle
    - Schließt sich das aus? -> nein
    - Kann ein Spieler mehrere Avatare haben? -> ja, gerne
    - Registrierte Nutzer können an mehreren Spielen teilnehmen, und somit mehrere Charaktere haben (auch mit mehreren Accounts realisierbar, aber nicht schön) -> Registrierung mit einer Email auf mehreren Accounts?
    - Gleiche IP -> gleicher Spieler
    - Spiel kann auch eine ganze Zeit inaktiv sein -> Spieler sollen auch in anderen Spielen in der Zwischenzeit teilnehmen können
    - DM muss nicht als Spieler teilnehmen können, ist komplett optional