

MUDs

Ein MUD (Multi User Dungeon) ist ein textbasierter virtueller Raum, in dem mehrere Nutzer miteinander kommunizieren und die Umgebung aktiv mitgestalten können.

MUDs oder MUD-ähnliche Systeme werden auch als MOOs (Multi User Dungeon Object Oriented) oder MUSH (Multi User Shared Hallucination) bezeichnet.

Das Haupteinsatzgebiet von MUDs sind rollenbasierte Abenteuerspiele, in denen den virtuellen Protagonisten verschiedene Möglichkeiten der Interaktion mit Mitspielern und mit diversen Objekten (z. B. Werkzeuge, Waffen oder Lebensmittel) zur Verfügung stehen. Die Beschreibung der Räume ist in den allermeisten MUDs rein textbasiert.

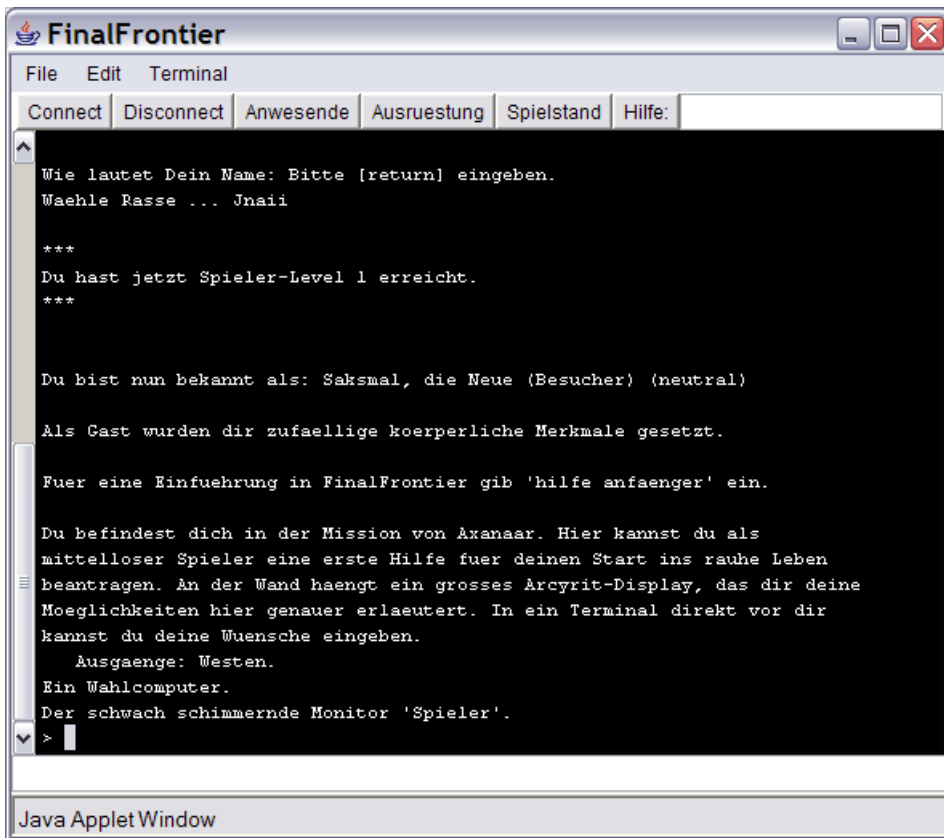
In vielen MUDs müssen die Spieler Aufgaben oder Rätsel lösen. Ziel ist oftmals, durch die Interaktion mit den Objekten und den Mitspielern Erfahrungen in Form von bestimmten Charaktereigenschaften oder auch begehrten Gegenständen zu sammeln. Oftmals besteht für erfahrene Spieler die Möglichkeit, zum Mitgestalter des MUD aufzusteigen.

Auch wenn MUDs bislang nur in sehr geringem Umfang in der Hochschullehre eingesetzt wurden, bieten ihre spezifischen Eigenschaften - insbesondere die gleichzeitige Möglichkeit der Kommunikation und der kooperativen Entwicklung eines persistenten virtuellen Raums - einige interessante Möglichkeiten. Nähere Informationen zu den didaktischen Einsatzmöglichkeiten von MUDs finden Sie in der Rubrik Didaktisches Design.

Zugang

Der Zugang zu einem bestehenden MUD erfolgt über ein Telnet-Programm. Ein solches Programm ist in Windows- und Mac-Betriebssystemen integriert. Diese einfachen Programme erweisen sich jedoch als recht unkomfortabel, möchte man sich intensiv an einem MUD beteiligen. Für diesen Zweck werden spezielle MUD-Clients angeboten, die einige zusätzliche Funktionen wie eine abgesetzte Eingabezeile oder das Aufrufen zentraler Befehle über ein Menü anbieten. Kostenlose MUD-Clients sind z. B. TinyFugue oder zMud.

Die Abbildung zeigt den auf Java basierenden Client, der von dem beliebten Fantasy-MUD FinalFrontier angeboten wird.



Gast im Fantasy-MUD FinalFrontier

Um ein neues MUD zu erstellen sind vertiefte Kenntnisse in objektorientierter Programmierung sowie Erfahrungen in der MUD-Programmierung und den hier verwendeten Sprachen notwendig. Die verbreitetste Sprache zur MUD-Programmierung ist die an C angelehnte LPC.

Weitere Informationen

- Im Rahmen des an der Universität Paderborn angesiedelten Projekts open sTeam wird eine Open Source - Umgebung für den Aufbau und die Pflege virtueller Wissensräume entwickelt, die sich konzeptionell stark an die Grundidee der MUDs anlehnt.

Letzte Änderung: 16.06.2015

Zitation

e-teaching.org (2015). MUDs. Zuletzt geändert am 16.06.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/technik/kommunikation/muds/index_html. Zugriff am 27.06.2019

Barrierefreiheit [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)