

1 EINLEITUNG

Silberland ist ein deutsches, textbasiertes MUD, das sich seit 3. April 1996 im Netz befindet. Playerkill ist hier verboten. Es handelt sich um ein relativ kleines Mud, in dem man täglich die selben Personen trifft. Konzeptuell ist es am bereits länger existierenden Mud Morgengrauen angelehnt.

2 TECHNISCHE DATEN

2.1 Betriebssystem

Das Mud läuft auf einem Linux Betriebssystem. Im Moment (Stand: 07/99) ist die Kernelversion 2.0.36 installiert. Das Betriebssystem wird aber regelmäßig vom Systemadministrator aktualisiert, „... um vor Intruders und neuen Security holes sicher zu sein“ (Andres Cvitkovich).

2.2 Muddriver

Ein Muddriver ist Programm, das die Mudlib interpretiert, und den Zugang für die Clients ermöglicht. Beim Muddriver des Silberlands handelt es sich um den in C programmierten Amylaar LPmud 3.2.1@141.

2.3 Mudlib

In der MudLib ist definiert, wie Raum- und Objektbeschreibung zu programmieren sind. Die Mudlib von Silberland ist ein Derivat der Anderland MUDlib, welche wiederum von der MorgenGrauen MUDlib adaptiert wurde. Sie ist in LPC programmiert. Die Aktualisierung der Mudlib (Bugfixes, ...) geschieht „alle paar Tage“ (Andres Cvitkovich).

2.4 Domains

In den Domainbereich fällt die Beschreibung aller Räume, Non-Player-Charaktere (NPCs) und Objekte.

An der Aktualisierung der Domains arbeiten alle Magier (Verantwortlichkeiten siehe Hierarchie der Magier) in Abhängigkeit von den Zeitressourcen, die sie einbringen können/möchten. Ist ein Gebiet oder eine Quest fertig, wird sie in einem Kontrollverfahren auf Fehler, Stimmigkeit etc. geprüft (vom Questerzmagier und/oder vom Regionsmagier), mit Forscherpunkten (siehe Stufensystem) von Erzmagiern durchsetzt und schließlich ins MUD integriert.

3 MUD-BETREIBER/BEGRÜNDER

Betreiber und Begründer von Silberland ist Andres Cvitkovich (Gott Woody), Student an der Technischen Universität Wien. Seine Motivation begründet er mit der Lust einmal ein Mudprojekt „from the scratch“ durchzuführen. Er hat auch den Rechner zur Verfügung gestellt, auf dem Silberland läuft. Neue Komponenten wurden durch spontane Sammelaktionen unter den Spielern finanziert. Auf der Website (<http://sl.mud.at>) wird die Gründung eines Silberland-Fördervereins angekündigt.

4 STATISTIKEN

4.1 Größe der Spielergemeinschaft

Mit Stand 21.06.1999 gab es 3718 Charaktere im Silberland. In den 8 vorangegangenen Tagen waren 379 davon aktiv (das sind 10,2 Prozent), in den vorangegangenen 14 Tagen 507 (13,6 %) und im vorangegangenen Monat 759 (20,4 %). 654 Charaktere waren schon seit über einem Jahr nicht mehr eingeloggt.

Die Anzahl der eingeloggten Charaktere schwankt, je nach Tageszeit:

- 3-5 (zum Teil Daueridler - das sind Charaktere, die zwar eingeloggt sind, aber nichts tun - um etwa 4-5 Uhr morgens) und

- 30-40 (nachmittags und abends) Charaktere.

Der bisherige Rekord lag bei 56 eingeloggten Charakteren.

Unter der Woche sind mehr Charaktere aktiv als am Wochenende. Der vermutlicher Grund dafür ist der Gratis-Internetzugang von der Universität aus. Überhaupt handelt es sich bei den Spielern größtenteils um Studierende. Informatikstudenten stellen dabei den größten Anteil dar. Die meisten Spieler loggen aus Österreich ein, aber auch immer mehr Deutsche finden Zugang zum Silberland.

Wieviele Spieler hinter der Anzahl der Charaktere stecken, ist nicht evaluierbar. Andres Cvitkovich schätzt aber, daß man mit etwa zwei Spielfiguren pro Spieler rechnen kann. Laut Policiy (siehe Anhang) ist nur ein Zweitcharakter erlaubt, allerdings ist es schwierig bis unmöglich diese Regel durchzusetzen bzw. deren Einhaltung zu überwachen.

Üblicherweise verhält sich der Anteil der Spieler zu Sehern (Beschreibung Seher siehe unten) etwa 50:50, was bedeutet, daß meist recht viele erfahrene Stammspieler anwesend sind.

4.2 Aufteilung auf „Rassen“

Die Anzahl der Charaktere teilen sich wie folgt auf die „Rassen“ auf (Stand 06/99):

Menschen:	996
Elfen:	667
Dunkeelfen:	455
Zwerge:	423
Trolle:	271
Hobbit:	262
Feen:	206
Oger:	136

Es gibt 2610 männlich und 779 weibliche Spielfiguren.

4.3 Zahl der Götter und Administratoren/Programmierer

Mit Stand Ende Juni 1999 gibt es etwa 80 Magier. Allerdings sind nur etwa zehn bis 15 davon aktiv.

5 STORY/MILIEU

Das Milieu erinnert auf den ersten Blick stark an Tolkiens „Der Herr der Ringe“. Die meisten „Rassen“ (Elfen, Zwerge, Hobbits, Menschen) scheinen von dort übernommen. Andres Cvitkovich meint allerdings, daß er literarisch „kaum vorbelastet“ ist – ihn hat in erster Linie das MUD „Morgengrauen“ beeinflusst.

Eine eigene Entstehungsgeschichte (wie in Ultima) gibt es nicht.

Das Silberland gliedert sich in verschiedene Regionen, welche jeweils verschiedene „Rassen“ beheimaten. In Abhängigkeit von der Wahl der „Rasse“ beginnt das Spiel für einen neuen Charakter in einer anderen Region.

5.1 Beschreibung der Regionen (größtenteils übernommen aus der offiziellen Silberlandhomepage)

Region: Die Ebene

Gebiete: Midas, Silberwald, Ogerwald, Feldlager, Feenschloss, Kyranda

Die erste Region im Silberland war die Ebene. Ihr Zentrum, die Stadt Midas war seit jeher Treffpunkt unternehmungslustiger Abenteurer. Sie treffen sich meist in der berühmten Aben-

teurgilde, die auch ein Zentrum geistiger Kräfte ist und es ihnen ermöglicht, Zaubersprüche zu lernen. Die Stadt wird von Söldnern und Kämpfsoldaten bewacht, sogar ein hochrangiger Offizier soll dort seiner Arbeit nachgehen. Zusätzlichen Schutz bietet die mächtige Stadtmauer. In Midas gibt es eine ziemlich große Kneipe, einige Läden, eine Post, eine Kapelle, eine Kirche und auch einige Erholungsmöglichkeiten wie etwa einen Vier-gewinnt Turnier-raum.

Unweit von Midas, in westlicher Richtung gelegen kann der gestreßte Abenteurer etwas Erholung im verträumten Silberwald suchen, ein Wald, der alles bietet, was man von einem Wald kitschigerweise erwartet. Nadelbäume, ein verträumtes Bächlein, Dickicht, Pflanzen, Natur... Und doch gibt es hier für Abenteurer auch was zu tun. Verläßt man hingegen Midas in östlicher Richtung, so gelangt man in eine Steppenlandschaft, findet ein verlassenes Feldlager vor und kann so manch Geheimnis erkunden, sollte sich aber vor Gefahren, die stets auf einen lauern, vorsehen.

Folgt man jedoch direkt östlich von Midas dem Wegweiser in nördlicher Richtung, so landet man in einer teils felsigen Landschaft, in deren Höhlen auch schon gefährliche Kobolde gesichtet worden sein sollen. Aber auch vom Laster Spiel hat so manch Abenteurer erzählt... ob es was damit auf sich hat? Wie auch immer, wer dem Weg weiter in nordöstlicher Richtung folgt, wird über kurz oder lang mit den Ogern Bekanntschaft machen, keine allzu freundlichen Zeitgenossen... Der Ogerwald ist schon so manch unternehmungslustigem Draufgänger zum Verhängnis geworden.

Region: Gebirge

Gebiete: Felonia, Bergwerk, Gebirgsweg, Trollager

Das Gebirge ist die Heimat der Zwerge. In ihrer unterirdischen Stadt Felonia gehen sie ihren Lebenswerk nach. Im nahegelegenen Bergwerk bauen sie Gold und Edelsteine ab, aber vielleicht haben die Zwerge schon zu tief gegraben, denn man sagt, daß sich unheimliche Dinge in den untersten Ebenen des Bergwerks herumtreiben. Der lange Gebirgsweg wird von einem grossen Rudel Silberwölfe dominiert, auch vor einem Lager der Trolle sei gewarnt.

Region: Dschungel

Gebiete: Küste, Tijara, Felseninsel, Dschungelweg, Steingiganten, Dschungelelfendorf

Der Dschungel ist die südlichste Region des SilberLandes. Er befindet sich auf einem eigenen Kontinent und ist nur auf dem Schiffsweg zu erreichen. Daher betreten fast alle Besucher den Dschungel zuerst im Hafen von Tijara.

Tijara ist die grösste Siedlung im Dschungel und auch der Sitz des Gouverneurs. Tijara wurde gemeinschaftlich von allen vier Rassen gegründet, und so findet man hier auch Menschen, Zwerge, Elfen und Hobbits friedlich vereint.

Auf halbem Seeweg befindet sich außerdem noch eine kleine Felseninsel, die nur von Seevögeln und Badeurlaubern bewohnt wird. Es heißt aber, daß sich auch öfters Einsiedler auf diese Insel zurückziehen.

Westlich von Tijara geht ein von Palmen beschatteter Weg die Küste entlang. Der Weg endet an einem reißenden Fluß, hinter dem ein Dorf der mysteriösen Dschungelelfen liegen soll.

Südlich von Tijara liegen die großen Obstplantagen, die der Hauptexportartikel des Dschungels sind. Weiter südlich geht es dann in die wenig erforschten Gebiete des Dschungels. Angeblich soll es Kannibalen, riesige Steingiganten und gewaltige Höhlensysteme geben, aber fast alle Forscher kehren aus diesen Malaria-verseuchten Gebieten nicht mehr zurück.

Region: Hügelland

Gebiete: Hügelland, Hobbingen, Holzfällerlager

Das Hügelland ist die westlichste Region des Silberlandes. Es ist hauptsächlich als die Heimat der Hobbits bekannt, denn Hobbingen (oder Derlim in der Sprache der Hobbits) befindet

sich mitten im Hügelland. Vom Silberwald aus führt ein von Lastenkarren befahrener Weg durchs Hügelland, vorbei am Gebirge und über einen sturmumtosten Paß. Zwei Schutzhütten der Bergwacht stehen dort für den müden Wanderer bereit. Einige Wanderer behaupten, sie hätten den Osterhasen dort gesehen, aber das klingt nicht sehr glaubhaft.

Derlim ist eine kleine Stadt, mitten in den Hügeln gebaut, und vor allem dem Handwerk und dem Handel gewidmet. Darum gibt es dort auch einen Steg, an dem öfters Handelsschiffe anlegen, die das Westkapp umrunden haben und Waren und Neuigkeiten aus dem Süden bringen. Auch fährt von dort ein Eisbrecher in die ferne Polarregion. Rund um Derlim gibt es sanfte Hügel und sogar einen Weinberg.

Das Gebiet westlich von Hobbingen bis zum nebelverhangenen Westkapp ist noch gänzlich unerforscht.

Nordöstlich des Hügellandes schließt dann der geheimnisumwitterte Kristallwald an.

Regionsmagier: Sargola

Gebiete: Elessar, Kristallwald

Der Kristallwald ist eine geheimnisumwitterte Gegend. Im südlichen Teil liegt das Heimatdorf der Elfen, Elessar. Dort können die jungen Elfen in der Bibliothek alles über ihre Kultur erfahren und auch die hohen Künste erlernen, zB in der Musikschule. Allerdings ist die Umgebung von Elessar keineswegs als sicher zu bezeichnen, denn dort treiben sich einige Gruppen von Räubern herum. Sogar eine Horde von Goblins wurde dort schon gesichtet. Entlang des Weges, der in Richtung Hügelland führt, liegt ein alter Turm, der sicher viele Geheimnisse birgt. Hinter dem See von Rhondonit liegt dann der eigentliche Kristallwald, ein verzaubertes Gebiet, in dem die Vegetation durch einen bösen Fluch in Kristall verwandelt wurde. Viele seltsame und merkwürdige Lebewesen tummeln sich dort und warten auf ihre Entdeckung.

Region: Unterwelt

Gebiete: Unterwelt, Dhrkion, Polaris

Dhrkion ist die Heimat der Dunkelelfen. In die Stadt kommt man nur durch das Höhlensystem der Unterwelt. Doch hier lauern Gefahren. Böse mächtige Wesen beherrschen die Gänge.

Region: Wasser

Gebiete: Pier, Fischerdorf, Alriks Insel, Knarkh

Hier liegt das idyllische Fischerdorf mit einem kleinen Obstgarten und die Pier, von der Schiffe ins ganze Silberland fahren. In der Nähe einer Lagune hat ein böser Magier eine Menge zwielichtiger Gestalten um sich geschart und das Dorf Knarkh gegründet, wo es von Piraten und Halsabschneidern nur so wimmelt. Nur Abenteurer mit frecher oder böser Gesinnung können diese Stadt betreten, ohne von den Knarkhisten angegriffen zu werden.

Region: Polar

Gebiete: Eishoehle, Smoersky

Aus der eisigen Polargegend sind noch nicht viele Berichte verfügbare, aber einige Reisende haben schon das Doerfchen Smoersky besucht, das notduerftig von Fischfang und den wenigen Besuchern lebt. Denn hinter Smoersky befindet sich eine hohe Felsklippe, die beinahe unueberwindbar ist. Allerdings gibt es eine weitlaeufige Eishoehle, in der es zum Teil ganz grimmig kalt sein soll. Es wird vermutet, dass diese Kaelte von einem weissen Eisdrachen stammt, der dort seinen Schatz hortet.

6 SPIELSYSTEM

Das Spielsystem ist vergleichbar mit Rollenspielen wie zum Beispiel „Dungeons and Dragons“, nur das der Computer den Part des Spielleiters übernimmt. Der Spieler steuert seinen

„Charakter“, dessen „Rasse“ er vor Beginn des Spiels festlegt, durch die Räume, die ihm in seinem Silberland-Textfenster beschrieben werden.

6.1 Spielziel

Übergeordnetes Ziel des Spieles ist es wohl anfangs die eigene Spielfigur so „mächtig“ wie möglich zu machen (und in der Folge Seher zu werden (siehe Seher)). Dies kann geschehen, indem höhere Spielerstufen erreicht werden (siehe Stufensystem). Denn mit der Erhöhung bekommt man Attributpunkte, mit denen man Intelligenz, Ausdauer, Geschicklichkeit und Kraft steigern kann (siehe Attribute).

6.2 Quests

Um obengenanntes übergeordnetes Ziel zu erreichen, muß man das Silberland erforschen, Quests lösen (siehe Beispiel: das Renovierungsquest) und Monster (NPCs) töten.

Es gibt etwa 30 Quests. In den Gildenhäusern kann man sich eine Liste ausgeben lassen, die folgende Informationen enthält: Welche Quest hat man schon gelöst, welche nicht (Jede Quest hat einen Titel), wieviele Abenteuerpunkte (siehe Stufensystem) bringt das Lösen einer bestimmten Quest und für welche Spielerstufe ist sie empfohlen.

Exkurs: Beschreibung des Renovierungsquest

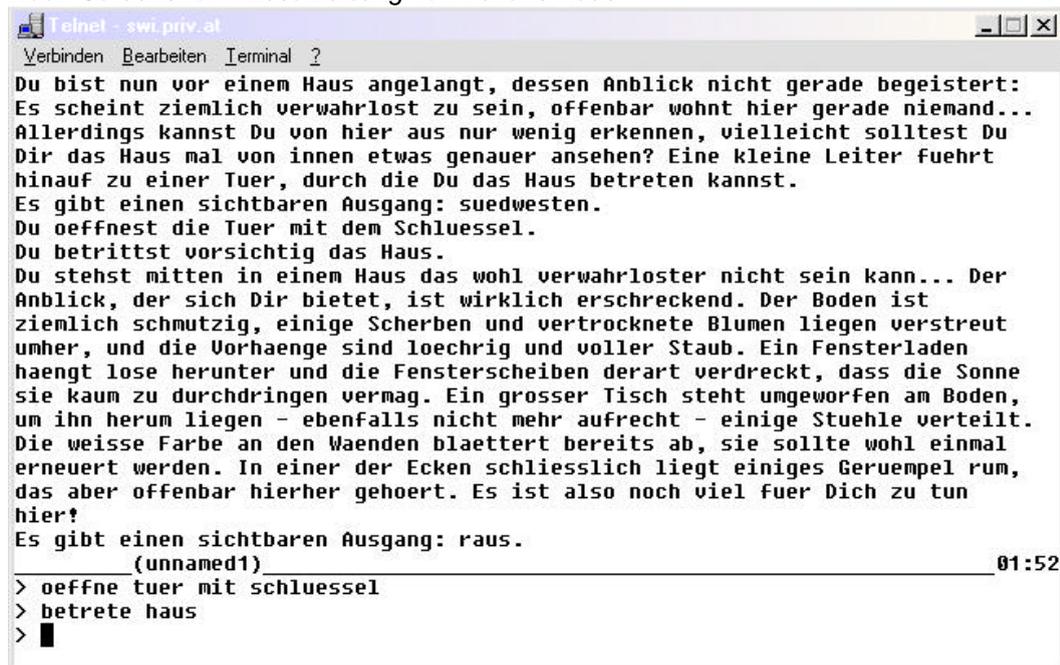
Nordwestlich vom Fischerdorf trifft man auf den alten Fischer Verian und seine Frau. Man fragt ihn nach seinem Problem und er antwortet, daß sein Haus kaum noch bewohnbar ist. Es müßte renoviert werden. Bietet man ihm Hilfe an, bekommt man den Hausschlüssel.

Nun begibt man sich zum Haus. Das Innere sieht wirklich recht trostlos aus (siehe Abb. Screenshot – Beschreibung von Verians Haus). Die Raumbeschreibung ist auch gleichzeitig die Aufgabenstellung der Quest: Staub kehren, Fensterläden reparieren, Wände streichen, Vorhänge flicken, ...

Dazu benötigt man noch einige Hilfsmittel (Besen, Farbe, Hammer, Nägel, ...), die man im Haus und im Fischerdorf suchen muß. Um einige Gegenstände zu bekommen muß man auch mit NPCs (Non-Player-Characters), kommunizieren.

Weiß man einmal nicht mehr weiter kann man auch Mitspieler fragen. Ist das Haus renoviert, ruft man Verian. Damit ist die Quest gelöst.

Abb.: Screenshot – Beschreibung von Verians Haus



```
Telnet - swi.priv.at
Verbinden Bearbeiten Terminal ?
Du bist nun vor einem Haus angelangt, dessen Anblick nicht gerade begeistert:
Es scheint ziemlich verwahrlost zu sein, offenbar wohnt hier gerade niemand...
Allerdings kannst Du von hier aus nur wenig erkennen, vielleicht solltest Du
Dir das Haus mal von innen etwas genauer ansehen? Eine kleine Leiter fuehrt
hinauf zu einer Tuer, durch die Du das Haus betreten kannst.
Es gibt einen sichtbaren Ausgang: suedwesten.
Du oeffnest die Tuer mit dem Schluessel.
Du betrittst vorsichtig das Haus.
Du stehst mitten in einem Haus das wohl verwahrloster nicht sein kann... Der
Anblick, der sich Dir bietet, ist wirklich erschreckend. Der Boden ist
ziemlich schmutzig, einige Scherben und vertrocknete Blumen liegen verstreut
umher, und die Vorhaenge sind loechrig und voller Staub. Ein Fensterladen
haengt lose herunter und die Fensterscheiben derart verdreckt, dass die Sonne
sie kaum zu durchdringen vermag. Ein grosser Tisch steht umgeworfen am Boden,
um ihn herum liegen - ebenfalls nicht mehr aufrecht - einige Stuehle verteilt.
Die weisse Farbe an den Waenden blaettert bereits ab, sie sollte wohl einmal
erneuert werden. In einer der Ecken schliesslich liegt einiges Geruempel rum,
das aber offenbar hierher gehoert. Es ist also noch viel fuer Dich zu tun
hier!
Es gibt einen sichtbaren Ausgang: raus.
      (unnamed1)
> oeffne tuer mit schluessel
> betrete haus
> █
```

6.3 Sterben

Der Tod ist im Silberland etwas kurzfristiges. Stirbt man, muß man zunächst etwa fünf Minuten lang Laufertext ertragen, in dem der Kampf zwischen Gott, Teufel und einem gewissen Lars (dem Gott der Mudspieler) um die Zukunft des Charakters dokumentiert wird. Danach kehrt die Spielfigur aber immer ins Leben zurück. Und nach einem Gebet geht das Spiel (mit unter Abzug von Erfahrungspunkten) wieder weiter.

Der Tod eines Charakters wird auf der Ebene Tod (siehe Kommunikation) verlautbart.

Eine endgültige Eliminierung des Charakters kann der Spieler selbst vornehmen, indem er die eigene Spielfigur löscht (Syntax: Selbstlöschung).

6.4 Beschreibung der Rassen (größtenteils übernommen aus der offiziellen „Silberland“-Homepage)

Wenn man sich zum ersten Mal im Silberland einloggt, wird man außer nach einem Namen unter anderem auch nach einer Rasse gefragt. Hierbei kann man vorläufig zwischen folgenden verschiedenen Rassen wählen:

6.4.1 Zwerge

Ein Zwerg ist nur im Gebirge so richtig zu Hause. Dort, in seinen kühlen, dunklen Stollen und Höhlen fühlt er sich wohl, das ist seine Welt. Zwerge sind etwas größer als Hobbits, etwa 1,20 m. Diese geringe Größe gleichen sie mit ungewöhnlicher Ausdauer, unbeirrbarer Kampfkraft und Mut sowie einer gehörigen Portion roher Kraft spielend wieder aus. Hat er sich erstmal etwas in den Kopf gesetzt, hat es keinen Sinn zu versuchen, es ihm wieder auszureden. Vielmehr läuft man in diesen Momenten Gefahr, den Jähzorn und das Mißtrauen eines Zwerges kennenzulernen. Besonderes Geschick wird Zwergen auch beim Anfertigen und im Umgang mit Waffen nachgesagt – sie sind nicht nur gute Handwerker sondern auch geschickte wenn auch nicht sonderlich intelligente Kämpfer. Hat ein Zwerg einmal Freundschaft geschlossen, so kann man sich felsenfest auf ihn verlassen. Doch auch Feiern ist er nicht abgeneigt - seine Ausdauer betrifft nicht nur Kampfkraft sondern auch Trinkfestigkeit.

6.4.2 Elfen

Elfen sind große, hagere Wesen, etwa 1,90 m von Statur. Ihr am meisten charakteristisches Merkmal sind wohl ihre langen, spitzen Ohren. Sie haben einen beeindruckenden Feinsinn für die Natur, der sie auch entstammen und der sie sich auch stark verbunden fühlen. Daher verwundert es auch nicht weiter, daß sie sich am liebsten in ruhige Wälder zurückziehen, um sich Dingen wie der Kunst und der Musik zu widmen. Größere Dörfer oder Städte hingegen werden von Elfen meist gemieden. Ein besonderer Wesenszug der Elfen ist wohl ihre außerordentliche Klugheit und Weisheit. Mit ihr haben sie schon so manchen überlegen geglaubten Feind besiegt. Ihre Intelligenz verleitet Elfen nur allzuoft zu hemmungsloser Arroganz - und wenn sie erstmal begonnen haben, über etwas zu philosophieren, kann man ihnen mitunter noch stundenlang zuhören...

6.4.3 Menschen

Ein Mensch kann nichts perfekt - dafür kann er von allem etwas. Er ist äußerst flexibel und kann sich den verschiedensten Situationen anpassen. Menschen sind etwa 1,70 m groß und fühlen sich am wohlsten in ihren Städten und unter ihresgleichen. Menschen haben einen sehr wechselhaften Charakter, sie handeln vielleicht nicht immer mit dem Kopf zürst, beweisen in wichtigen Situationen aber durchaus einen gewissen Scharfsinn. Sie haben weder den Mut der Zwerge, noch den Feinsinn der Elfen, und auch die Gemütlichkeit eines Hobbits kann man ihnen nicht nachsagen, doch ein gewisser Instinkt leitet Menschen in ihren Entscheidungen – und diese sind zumeist richtig.

6.4.4 Hobbits

Hobbits sind kleine Wesen, sogenannte Halblinge, etwa 1,10 m von Statur. Sie sind relativ stark behaart und zeichnen sich durch ihre außerordentliche Geschicklichkeit, ihren Mut und ihre bewunderswerte Standfestigkeit aus. Ihre Heimat sind hügelige Täler und Ebenen, denn

ebenso wie die Elfen wissen auch sie die Natur zu schätzen, ohne jedoch eine derart starke Bindung mit ihr einzugehen. Wenngleich Hobbits unermüdliche und vor allem auch kluge Kämpfer sein können, so ist das kriegerische Abenteuerleben doch nicht so recht ihre Sache. Viel lieber sitzen sie zu Hause in ihrer warmen, gemütlichen Stube vor dem Kamin, um ihr Pfeifchen zu rauchen oder sich die köstlichsten Speisen einzuverleiben. Denn Freundlichkeit und Gemütlichkeit sind Eigenschaften, die allen Hobbits gemeinsam sind.

6.4.5 *Dunkelelfen*

Dunkelelfen sind böartig und gemein. Sie versuchen alle durch ihre Hinterlisten zu betrügen und zu hintergehen. Ihre Statur ist durchaus mit der der Elfen zu vergleichen. Allerdings haben Dunkelelfen eine fast schwarze Haut und schneeweiße Haare. Mit ihren dunkelroten Augen durchdringen sie auch tiefste Finsternis, dagegen haben sie es im hellen Tageslicht oft sehr schwer. Die Dunkelelfen hassen alles Gute und bekämpfen es, wo es nur geht. Sie leben in einer matriachalen Gesellschaft (sowohl Stadtoberhaupt von Dhrkion, der Heimat der „Delfen“, als auch das Kirchenoberhaupt (Hohenpriesterin) sind weiblich). Eine weitere Eigenart der Dunkelelfen ist es, Räume durch ihre Anwesenheit zu verdunkeln (je mächtiger ein Dunkelelf ist (dh je höher seine Spielerstufe), desto schwieriger wird es für andere Charaktere seine Dunkelheit (mit Fackeln oder Zaubersprüchen) zu durchdringen).

6.4.6 *Feen*

Feen sind kleine, muntere Geschöpfe, die sich hauptsächlich im Wald aufhalten. Sie besitzen kleine Libellenflügelchen, die aber leider im Laufe der Zeit verkümmert sind, so daß sie nur mehr kurze Strecken fliegen können. Allerdings macht sie ihre zarte Struktur zu sehr wendigen und flinken Geschöpfen. Auch ihr Intellekt ist nicht zu vernachlässigen, da sie sich nicht nur um die Pflege der Bäume kümmern, sondern auch einige in die weite Welt geschickt haben, um diese zu erkunden. Alle Feenwesen sind weiblich. Die Fortpflanzung erfolgt auf magischem Wege.

6.4.7 *Oger*

Oger sind große, plumpe Kreaturen, die als Menschenfresser verschriehen sind. Tatsächlich stillen sie ihren nie endenden Hunger an allen Dingen, die nur irgendwie nahrhaft sind. Oger haben einen dicken Bauch, hängende Schultern und eine fliehende Stirn, in die meist ihr fettiges Haar hineinhängt.

6.4.8 *Trolle*

Trolle sind riesige Kreaturen, die im Kampf durch ihre brutale Gewalt und Kraft überzeugen. Außerdem haben sie die Eigenart, daß sie schneller als alle anderen Rassen ihre Wunden heilen. Ansonsten sind sie eher schwer von Begriff. Durch ihre Größe sind sie auch sehr tollpatschig und ungeschickt. Also alles in allem große Dummköpfe, die ihr Gehirn in den Armen haben.

6.5 Gilden (größtenteils übernommen aus den Silberland-Hilfeseiten: Gilden, Druidenzirkel, Berserker, Paladine, Zechpreller, Abenteurer)

Gilden ermöglichen es den Spielern verschiedene Fertigkeiten und Zaubersprüchen zu erlernen. Die verschiedenen Gilden haben unterschiedliche Vor- und Nachteile, wobei sich die Nachteile meist in Restriktionen, Aufnahmeverfahren oder ähnliches niederschlagen. Die Vorteile liegen in besseren und anspruchsvolleren Zaubersprüchen und Fertigkeiten.

Jede Gilde hat ein Hauptattribut, daß die gesamte Gildenstruktur von der Aufnahme bis zum Lernen der Fertigkeiten/Spells bestimmt.

Folgende Gilden sind im Moment im Silberland beheimatet:

6.5.1 *Der Druidenzirkel*

Tief in den Wäldern zwischen Hobbingen und dem Gebirge liegt der geheimnisumwitterte und sagenumwobene Zirkel der Druiden versteckt. Die Druiden üben sich dort in der Beherrschung der Elemente Eis, Feuer, Wasser, Erz, Luft und Humus. Der Vorteil der Druiden liegt in der enormen Auswahl an Sprüchen, die vorwiegend dem Kampf, jedoch auch dem Schutz zugeordnet sind. Nachteile erleiden sie durch den schwierigen und langwierigen Aufstieg in der Gildenhierarchie und durch die Einschränkung der Waffen und Rüstungen.

Zum Beitritt muß man Quests im Wert von 20 APs gelöst haben, mindestens Stufe 6 sein und einen Intelligenzwert von 10+ aufweisen. Bis auf Trolle können alle Rassen dem Druidenzirkel beitreten.

6.5.2 *Die Berserker Gilde*

Auf einer einsamen und verlassen Insel hat sich Kronang, der legendäre Berserkermeister, zurückgezogen, um dort einigen auserwählten Schülern die Kampfkunst der Berserker beizubringen. Die Berserker sind eine Gilde voller starker Axtkämpfer und -kämpferinnen, deren legendärer Ruf im ganzen Silberland bekannt ist. Sie verlassen sich fast völlig auf die Beherrschung ihrer Kampfkraft, vor allem mit ihrer Lieblingswaffe, der beidhändigen Streitaxt. Wenn man sich für Kämpfen interessiert, ohne sich mit vielen Sprüchen herummühen zu müssen, der ist in der Berserker Gilde sicherlich gut aufgehoben.

Um den Berserkern beitreten zu können, muß man Quests im Wert von 10 APs gelöst haben, mindestens Stufe 6 sein, die Kraft auf 10 und die Geschicklichkeit auf 8 haben. Alle Rassen bis auf Feen und Dunkelelfen können der Berseker Gilde beitreten.

6.5.3 *Die Paladine*

Paladine sind Ritter und Krieger, die den Weg der Tugenden und Ehre folgen. Durch diese Entscheidung erhalten sie die von ihrer Göttin Dusty die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Diese Sprüche erstrecken sich vorwiegend auf den Bereich der Heilung, bzw. solche Sprüche, die dem Bösen in all seinen Formen entgegenwirkt. Paladine sind respektable Kämpfer, die sich auf den Kampf mit dem Schwert spezialisiert haben.

Zum Beitritt muß man Aufgaben ('Quests') im Wert von 20 APs gelöst haben, mindestens Stufe 6 sein, einen Geschicklichkeits- und Intelligenzwert von 5 besitzen. Alle Rassen bis auf Dunkelelfen und Oger dürfen der Paladingilde beitreten.

Die Gilde der Paladinen steht in dem Ruf die mächtigste Gilde im Hinblick auf die Kampfkraft zu sein.

6.5.4 *Die Zechpreller*

In einem kleinen, verrauchten Haus sind sie zu Hause: Die in allen Kneipen und Lokalen gefürchteten Zechpreller. Die Mitglieder dieser Gilde sind Meister im Vernichten von Alkohol. Dementsprechend können sie nur richtig gut Zaubern, wenn sie einen gewissen Alkoholspiegel im Blut haben. Eine Besonderheit der Zechpreller ist, daß sie es immer wieder schaffen, die Zeche für Getränke zu prellen.

Für den Beitritt reicht Stufe 5 und eine Konstitution von 10, allerdings sollte man schon ein paar gekippt haben, damit man beim Oberzechpreller Zechus Prellus sofort einen 'guten' Eindruck hinterläßt. Alle Rassen können Zechpreller werden. Allerdings sollte man sich dessen bewußt sein, daß die Zechprellergilde als „Spaßgilde“ konzipiert wurde, und die Gildemitglieder niemals mit der Kampfkraft der Paladine, Druiden oder Berserker mithalten werden können.

6.5.5 *Die Abenteurergilde*

Im Herzen von Midas befindet sich die älteste und beliebteste aller Gilden: Die Abenteurergilde. Sie bietet durch ihre knappe Auswahl an effektiven Zaubern eine gute Möglichkeit für all diejenigen, die sich ohne größere Schwierigkeit durch das Abenteuerleben kämpfen wollen. Die Abenteurergilde kennt keine Nachteile und Beitrittsbeschränkungen.

6.5.6 *Die Dunkelelfen*

Die Dunkelelfen haben ihre eigene Abenteurergilde, mit eigens für sie angepaßte Zaubersprüche.

6.5.7 *Die Nekromanten*

Diese Gilde ist im Moment in Arbeit, die Testphase hat läuft bereits. Sie soll ein Gegengewicht zu den Paladinen darstellen.

6.6 **Stufensystem (übernommen aus der offiziellen „Silberland“-Homepage)**

Die Spielerstufe im SilberLand wird von den Stufenpunkten bestimmt, die sich wiederum aus mehreren Faktoren zusammensetzen:

- 1.Abenteuerpunkte
- 2.Erfahrungspunkte
- 3.gefundene Zaubertränke
- 4.Forscherpunkte
- 5.Gildenrating
- 6.Erstkillerpunkte

100 Stufenpunkte entsprechen jeweils einer Stufe, sodaß ein Spieler mit zum Beispiel 3624 Stufenpunkten auf Stufe 36 erhöhen kann (in der Gilde).

Mit dem Befehl „kosten“ kann in jeder Gilde überprüft werden, wieviele Stufenpunkte noch für den nächsten Level fehlen. Außerdem wird so ab Spielerstufe 20 auch angezeigt, welche Bedingungen zur Seherwerdung noch erfüllt werden müssen. Um Seher zu werden, muß man Merlin, den Urvater aller Magier, der im gesamten SilberLand umherstreift, aufsuchen und "merlin mach mich zum seher" bzw. "merlin mach mich zur seherin" sagen.

1.Abenteuerpunkte gibt es im allgemeinen für gelöste Quests, je nach Schwierigkeit der Quest etwa zwischen 5 und 100 AP.

2.Erfahrungspunkte erhält man für das Killen von Monstern. Sie gehen nach untenstehender Tabelle in die Stufenpunkte ein.

Erfahrung	StuP	Erfahrung	StuP
1,600	100	720,576	1400
2,560	200	1,152,921	1500
4,096	300	1,844,674	1600
6,554	400	2,951,479	1700
10,486	500	4,722,366	1800
16,777	600	7,555,786	1900
26,844	700	12,089,258	2000
42,950	800	19,342,813	2100
68,719	900	30,948,501	2200
109,951	1000	49,517,601	2300
175,922	1100		
281,475	1200	über 50 Mio:	
450,360	1300	250,000 EP = 1 StuP	

3. Zaubertränke sind quer durchs gesamte SilberLand verteilt. Zehn davon wirken auch, das heißt, dienen dazu, ein Attribut zu erhöhen. Ganz allgemein tragen gefundene Zaubertränke aber auch zu den Stufenpunkten bei, die zehn zugewiesenen mehr, die restlichen weniger.

4. Forscherpunkte repräsentieren den Wissensstand des Spielers im Mud, sind ein Maß dafür, wie weit ein Spieler schon herumgekommen ist und was er so alles kennt. Sie werden nicht direkt angezeigt, nur als Text.

5.Das Gildenrating ist eine Bewertung des Spielers in seiner Gilde. Sie trägt maximal 400 Stufenpunkte zur Summe bei. Hierbei gilt natürlich, daß es in stärkeren Gilden wesentlich schwieriger ist, ein hohes Gildenrating zu erreichen.

6.Erstkillerpunkte bekommt man, wenn man ein (etwas schwereres) Monster zum allerersten Mal killt. Sie sollen ein Anreiz sein, auch neue Gegenden des Silberlands zu erkunden.

Die Stufentitel sind rassen- und gildenabhängig. Seherstufen tragen keinen Titel, da jeder Seher seinen Titel selbst frei wählen darf.

6.7 Attribute

Im SilberLand gibt es für Spieler derzeit vier Attribute:

Intelligenz
Kraft
Geschicklichkeit
Ausdauer

Je höher der Wert dieser Attribute ist, desto besser ist es natürlich für den Spieler. Die Attribute wirken sich auf folgende Bereiche aus:

Intelligenz: Magie, Magiepunkte
Kraft: Kampfkraft, Tragen von Gegenständen
Geschicklichkeit: Benutzen von Waffen, Bonus auf Rüstungsklasse
Ausdauer: Lebenspunkte

Erhöht werden die Attribute durch das Erforschen des Muds und das Erhöhen der Spielerstufe sowie durch zehn Zaubersäfte, die überall im Spiel versteckt sind.

Für das Erhöhen auf Stufe 2 bis 10 bekommt man jeweils zwei Attributpunkte, für das Erhöhen auf Stufe 11 bis 20 jeweils einen, und danach für jede zweite erlangte Stufe einen weiteren Attributpunkt. Außerdem bekommt man beim Erhöhen fürs Erforschen der Gegend seit dem letzten Erhöhen unter Umständen weitere Attributpunkte. Mit diesen kann man dann im Gildehaus seine Attribute erhöhen (Syntax: `erhoehe kraft`, `erhoehe ausdauer`, etc.).

Der Maximalwert eines Attributs ist 28, die Summe aller Attribute maximal 100. Außerdem ist es für 50 Magiepunkte möglich, in der Gilde eines der Attribute in ein anderes zu wandeln (z.B. `wandle kraft in ausdauer`). Dies kostet allerdings sehr viel magische Energie, man ist danach für eine relativ lange Zeit erschöpft und kann nicht noch einmal wandeln oder zaubern.

6.8 Die Spielbeteiligten

6.8.1 Spieler

6.8.2 *Sehe (übernommen aus der Silberland-Hilfeseite Seher):*

Seher sind einfach gesagt besonders fortgeschrittene Spieler. Sie haben schon viele Abenteuer bestanden und kennen sich im mud in der Regel ziemlich gut aus.

Wer Seher werden will, muß folgende Bedingungen erfüllen (Stand 06/99):

1. mindestens Spielerstufe 20 erreicht haben,
2. 1,000,000 Erfahrungspunkte,
3. 80% der Abenteuerpunkte,
4. man muß sich im mud besser als der Durchschnitt der Mitspieler auskennen.

Sobald man all diese Kriterien erfüllt, sucht man Merlin (ein NPC), der im Silberland herumwandert, auf und sagt `merlin mach mich zum seher` oder `merlin mach mich zur seherin`. Wer Seher geworden ist, hat einige zusätzliche Eigenschaften zur Verfügung. Man kann etwa eine bevorzugte Fluchrichtung angeben, die bei Stufe 35 sogar zu 100% funktioniert (bei Stufe 20 vergleichsweise "nur" in 80% der Fälle). Man kann sich einen eigenen Titel oder Namenspräfix setzen, ebenso kann man die Meldungen, die beim Betreten und Verlassen eines Raumes an die anderen Spieler ausgegeben werden, verändern. Zudem kann man

einige Annehmlichkeiten wie etwa die Seher Tore zur schnellen Fortbewegung im Mud oder spezielle Waffen nutzen.

Eine weitere Option für Seher ist es, Magier zu werden. Magier spielen nicht mehr, sondern gestalten vielmehr durch ihre Programmierfähigkeit das Spiel mit.

6.8.3 Magier

Eine weitere Option für Seher ist es, Magier zu werden. Magier spielen nicht mehr, sondern gestalten vielmehr durch ihre Programmierfähigkeit das Spiel mit.

Wie wird man zum Magier?

Um Magier zu werden muß man zunächst Seher werden und ein Konzept vorlegen (zB für eine Quest), das dann geprüft wird. Findet ein Magier (dieser muß mindestens Stufe 30 = Questmagier sein, siehe Hierarchie) dieses Konzept gut, kann er den Seher zum Magier machen. Davor muß der angehende Magier noch einen Vertrag unterschreiben (darin stehen Regeln, die für Magier gelten, z.B., daß man nicht aktiv ins laufende Spiel eingreifen darf, keine Spieler teleportieren, heilen, etc. darf).

Der Magier, der einen Seher befördert ist in der Folge "Vater/Mutter" bzw. abstrakter: Sponsor des Neumagiers und sollte diesem bei seinen ersten Schritten in LPC, mit Magierkommandos, etc. helfen und für Fragen zur Verfügung stehen.

Bei der Entscheidung wer Magier wird, wird darauf Wert gelegt, daß der Neumagier die Intention hat etwas für das „Silberland“ zu programmieren. „... denn Charaktere, die nix tun, sind potentielle "Zweitmagier", bzw. "Nachschaumagier", und erhöhen die Gefahr "undichter" Stellen“ (Andres Cvitkovich).

Hierarchie der Magier

Götter (Stufe 111): Es gibt 2 Götter (Göttin Dusty und Gott Woody). Sie sind für die Zuweisung von Regionen zu Regionsmagiern zuständig und befördern Questmagier zu Höheren (d.h. nur Götter dürfen obiges, ansonsten ähnlich wie Erzmagier).

Erzmagier (Stufe 66): Sie haben technisch fast die gleichen Rechte wie Götter, und auch einen direkten Zugriff auf den Mud-Account am „Silberland“-Rechner. Erzmagier sind je nach Aufgabengebiet für das Eintragen der Forschungspunkte, Bestrafung von schummelnden/scriptenden Spielern, die Balance von Waffen/Rüstungen/NPCs, und generell für einen reibungslosen Ablauf des Spiels zuständig.

Regionsmagier (Stufe 45): Regionsmagier sollen die Stimmigkeit in den einzelnen Regionen gewährleisten. Für die einzelnen Regionen sind jeweils etwa ein bis fünf Magier zuständig.

Questmagier (Stufe 30): Sie sind Regionsmagiermitarbeiter (siehe unten), die bereits eine Quest geschrieben haben. Ab diesem Status wird man als ausreichend verantwortungsbewußt erachtet, um andere zu Magiern zu machen.

Regionsmitarbeiter (Stufe 25..26): Diese arbeiten an einer bestimmten Region mit, d.h. sie schreiben Gebiete oder evtl. auch ihre erste Quest. Stufe 26 wird man, sobald ein Gebiet ans Spiel angeschlossen wurde.

Neumagier (Stufe 21): Der Anfangslevel. Auf dieser Stufe macht man sich zunächst einmal mit dem Magierdasein vertraut und lernt erst mal LPC.

Inaktive Magier (Stufe 10, 15 oder 20): Hier handelt es sich um Magier, die lange nicht mehr eingeloggt oder längere Zeit untätig waren. Sie werden auf Stufe 10 oder 15 degradiert. Mit Stufe 10 hat man nur sehr eingeschränkte Magierrechte, ab Stufe 15 kann man noch die Magierrubriken der Zeitung mitverfolgen.

Magier haben außerdem die Möglichkeit sich anonym als „Jemand“ einzuloggen, und so Aktionen – zb Strafmaßnahmen – zu setzen.

6.9 Events

6.9.1 Hochzeiten

Im Silberland ist es möglich zu heiraten. Die Hochzeiten finden spontan, durchschnittlich zwei bis dreimal im Monat, statt.

6.10 Reglement und Sanktionen

6.10.1 ... seitens der Magier

Silberland wird seit Mitte Mai 1999 durch eine Policy und eine Mudiquette geregelt (Siehe Anhang). Die Einhaltung dieser Regeln überwacht der „Sheriff“, ein Erzmagier, der sich für diese Aufgabe zur Verfügung stellt. Er entscheidet über die Härte der Strafen. Ist er nicht online, hat jeder andere Erzmagier die Möglichkeit kurzfristig Sanktionen gegen Taten zu setzen, die den Spielablauf behindern (zb. Die Allgemein-Ebene mit ASCII-Grafiken scrollen lassen) oder sich „unmoralisch“ zu verhalten. Diese Charaktere können von Magiern dann umgehend „geknebelt“ werden, was bedeutet, daß sie dann keinerlei Kommunikationshandlungen mehr setzen können. Meistens outen sich Magier, die Strafsanktionen dieser Art setzen nicht, sondern erklären ihre Handlungen als „Jemand“ (siehe Magier).

Die „Policy und Mudiquette“ ist (nach Erzählungen eines Spielers) als Reaktion auf das Verhalten einiger Spieler entstanden, die sich einloggten, um Gott Woody zu reizen und das Silberland-Spielsystem zu kritisieren.

Sanktionen bei Verstoß gegen die Policy werden in selbiger nicht genannt. Lediglich für „Skripten“ findet sich in den Online-Hilfeseiten Informationen, welche Bestrafungen zu erwarten sind.

Zitiert aus der Hilfe-Seite „Skripten“:

BESTRAFUNG

Wird ein Spieler beim Skripten erwischt, so bekommt er beim ersten Mal eine Verwarnung. Bei weiterem Auffallen koennen dann je nach Schwere und Art des Vergehens verschiedene Bestrafungen im Ermessensspielraum des zustaendigen Erzmagiers (Sheriffs) erfolgen:

- Spielpause
- Reduzierung oder Loeschen aller Erfahrungspunkte
- Herabsetzen von Skills und/oder Gildenfaehigkeiten
- Forscherpunkte koennen reduziert oder geloescht werden

„Polizeiinterventionen“ werden in der Silberlandpresse (siehe Kapitel Kommunikation - Silberlandpresse) in der Rubrik „Polizei.Bekanntmachungen“ veröffentlicht. In der Rubrik „Polizei.Beschwerden“, haben Spieler die Möglichkeit darauf zu reagieren bzw. sich zu verteidigen. Laut Andres Cvitkovic „sollte im Grunde die Unschuldsvermutung gelten, und nach seinen Angaben wird auch immer versucht, im Gespräch mit dem betroffenen Spieler zu klären, was wirklich passierte. Aber durch diverse Logfiles haben Magier bzw. der Sheriff schon sehr konkrete Anhaltspunkte dafür, wann jemand gegen die Script-Regeln verstoßen hat.“

6.10.2 ... seitens der Spieler

Fühlt man sich von einem Mitspieler genervt, kann man mit einem Syntax all seine Kommunikationshandlungen ignorrieren. Handelt es sich dabei um einen Freund (siehe Freundschaften), kann man ihm die Freundschaft kündigen.

7 KOMMUNIKATION

Aufgrund der Textbasiertheit von Silberland, können Kommunikationshandlungen hier nur verbaler Natur (einzige Ausnahme sind die Emoticons) sein. Daher macht eine Unterscheidung zwischen verbalen und nonverbalen Kommunikationsakten nur dann Sinn, wenn man die Prozesse aus Sicht des Spielcharakters darstellt. Emotes (das sind Beschreibungen von Gefühlsäußerungen, die im Real-Life nonverbal vermittelt würden) werden in der Folge als nonverbale Kommunikationshandlungen bezeichnet.

7.1 Die Ebenen

Die (Kommunikations-)Ebenen sind eine Kommunikationsform, die es ermöglicht mit mehreren Personen, über weite Strecken hinweg, eine Unterhaltung zu führen. „Hierbei wird von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, sich mental auf eine andere Bewußtseinsebene zu versetzen und dort im Gleichgewicht mit anderen Individuen zu kommunizieren. Diese Form der Unterhaltung ist dem Rufen vorzuziehen, da es für Personen, welche sich nicht auf der Ebene befinden, geräuschlos ist.“ (Silberland-Hilfe-Seite „Ebenen“)

Die einzelnen Ebenen kann man aktivieren bzw. deaktivieren (die Ebenen Allgemein, Grats, Beileid und Info sind default-mäßig eingeschaltet) . Über ihren Namen definieren sie die Inhalte, die für sie bestimmt sind bzw. den Personenkreis der sie vermutlich aktiviert haben (Ebenennamen: PERL, Linux, Dunkelelf, Abenteuer, Seher...).

Im Rahmen der Kommunikation über die Ebenen ist es auch möglich Emotes zu verwenden (siehe unten: Emotes).

Zur Illustration, Kurzbeschreibungen der wichtigsten Ebenen:

Allgemein

Der Großteil der many-to-many Kommunikation findet auf der <Allgemein>-Ebene statt. Die Inhalte sind nicht klar nennbar. Auch fragen zu Quests werden hier toleriert, nur selten wird man auf die Abenteuer-Ebene verwiesen. Stellt man allerdings zu computerspezifische Fragen (dh. beginnt man zb eine Diskussion über Betriebssysteme), wird man recht bald darauf hingewiesen, daß für solche Inhalte die LINUX-Ebene vorgesehen ist.

Info

Auf dieser Ebene werden nur Programm- bzw. Magiergenerierte Meldungen angezeigt. Diese Meldungen verkünden zB. die Geburt eines Charakters, oder aber die Erreichung der nächsten Spielerstufe bzw. die Lösung einer Quest.

Grats

Über diese Ebene wird einem Charakter von den Mitspielern z. B. zur Lösung einer Quest oder der Erreichung der nächsten Spielerstufe gratuliert.

Beileid

Hier wird auf Todesmeldungen reagiert. Stirbt ein Charakter, ist es üblich, das die Mitspieler Beileidsbekundungen abgeben.

Moerder

Auf dieser Ebene geben die „Geister“ eben getöteter NPCs ihren Tod bekannt, und nennen den dafür Verantwortlichen Charakter.

7.2 Andere verbale Kommunikationsmöglichkeiten

Mit dem Syntax „ruf“ ist man für alle Mitspieler hör- bzw. lesbar, selbst die, die alle Ebenen deaktiviert haben (allerdings kostet „rufen“ einige Magiepunkte).

Der Syntax „teile <name> mit“ macht one-to-one-Kommunikation mit Charakteren möglich, die sich nicht im selben Raum befinden.

Befindet man sich mit einem oder mehreren Charakteren im selben Raum kann man mit „sag“ oder „frag“ für alle Anwesenden hörbar sprechen.

7.3 Emotes

Es gibt 3 Möglichkeiten Emotes zu generieren:

1. über die Ebenen
2. gegenüber Personen, die sich im selben Raum wie der eigene Spielcharakter befinden.
3. Gegenüber Personen, die sich nicht im selben Raum befinden.

Zahlreiche Verben und Adverbien stehen zur Bildung von Emotes zur Verfügung. Diese werden entweder über die Ebenen ausgegeben, oder man der eigene Spielcharakter befindet sich mit einem anderen in einem Raum. In diesem Fall

Befehle: wink, knuddel, stubs, ...

7.4 Die Silberlandpresse

Ein weiteres Kommunikationsmedium ist die Silberlandpresse. Sie ist in mehrere Rubriken, vergleichbar mit einer Newsgroup, unterteilt. Jeder Spielbeteiligte kann Artikel schreiben.

8 IDENTIFIKATION UND STATUS

8.1.1 Kwer

Dieser Befehl gibt eine kurze Liste aller im SilberLand eingeloggten Spielercharaktere aus (siehe Abb. 2 oben). Durch eine Kodierung wird auch grob der momentane Status angezeigt.

Die den Spielernamen nachgestellten Buchstaben bedeuten, von links nach rechts:

i ... idle seit ueber zwei Minuten

I ... idle seit ueber zehn Minuten

w ... Spieler ist als abwesend gekennzeichnet (weg)

p ... Spieler liest oder schreibt gerade Post

z ... Spieler schreibt gerade einen Artikel in der Zeitung

e ... Spieler bearbeitet oder liest einen anderen laengeren Text

s: Spieler

S: Seher

g: Gastmagier (anderes MUD) m: Neumagier (Anfaenger)

M: Regionsmitarbeiter X: Magier fuer besondere Aufgaben

R: Regionsmagier W: Weiser

E: Erzmagier G: Gott

z: Zweitspieler Z: Zweitspieler (Seher)

t: Testspieler T: Testspieler (Seher)

Man kann die Ausgabe auf gewisse Spielcharaktergruppen einschränken (z. B. „kwer alle ausser goetter“ oder „kwer in muenster oder in koeln und seher“).

Zur Illustration:

Liste der Mitspieler vom Die, 20. Jul 1999, 09:12:23 (18 Teilnehmer)

```
B***.....S   D*****.....S   F***.....S   G****.....Z
L*****.....S   L*****.....S   G*****.....S   L**.....Iw.S
M*****.....S   E***.....S   S*****.....w.S   E***.....S
S*****.....Iw.S   T****.....w.S   N*****.....Iw.l   M***.....I..m
C*****.....M   C*****.....Q
```

8.1.2 Wer

Dieser Befehl gibt eine etwas detailliertere Liste, der momentan im Silberland eingeloggten Charaktere aus. Neben dem Namen werden folgende Informationen angezeigt: Ort, von wo der Spieler eingeloggt ist, ob er Seher ist oder nicht, Rasse, Gesinnung. Auch bei diesem Befehl läßt sich die Ausgabe noch spezifizieren.

Zur Illustration:

Liste der Mitspieler vom Die, 20. Jul 1999, 09:12:33 (18 Teilnehmer):

```
-----  
---  
[s] B*** die Baumnymphe - Fee (neutral) [Unbe-  
kannt]  
[s] D***** der kleine Berserker - Zwerg (gut) [Deutschland]  
[s] F*** der Totenbeschwoerer - Dunkelelf (boese)  
[Wien]  
[z] G**** der Axtkaempfer - Troll (neutral)  
[Wien]  
[s] L**** der Knappenanwaerter der Paladine - Elf (gut) [Aalen  
(D)]  
[s] L***** die Hilfselementaristin - Elf (frech)  
[Wien]  
[S] Baumeister G***** wartet auf sein Seherhaus -Elf (gut)  
[Linz]  
[S] Berserker L** der Drachenjaeger - Troll (gut)  
[Wels]  
[S] M***** das niedliche verliebte kleine Biest - Elf (nett)  
[Linz]  
[S] E**** quietscht vergnuegt - Hobbit (neutral) [Magdeburg  
(D)]  
Wien]
```

8.1.3 Finger <NAME>

Mit diesem Befehl erhält man das Profil eines Charakters, unabhängig davon, ob dieser eingeloggt ist. Ausgegeben wird, wann der Charakter das erste Mal einloggte, welcher Rasse und welcher Gilde er angehört, die aktuelle Spielerstufe, ob er bereits Seher ist, ob er ein Zweitspieler ist und wenn ja von wer der Hauptcharakter ist, wie oft er bereits gestorben ist, mit wem er verheiratet ist und die URL seiner Website.

Zur Illustration:

```
Voller Name: E*** wer noch?  
Rasse: Oger, Gilde: Druidenzirkel, Geschlecht: weiblich  
Spielerstufe: 52, Seherin, Gildenstufe: 12  
Datum des ersten Login: Don, 19. Apr 1999, 17:56:22  
Post zuletzt gelesen am: Mon, 19. Jul 1999, 07:59:44  
Homepage: keine  
Verheiratet mit: ***  
Bisher bereits 40 mal gestorben!
```

8.1.4 Top-Spielerliste

In jeder Stadt gibt es ein Wirtshaus, indem man die Top-Spieler- und Top-Seherliste lesen kann.

8.1.5 Spielerhierarchien

Im Grunde gibt es keine Spielerhierarchien im Silberland. Jeder kommuniziert mit jedem als Gleichgestellter. Respektsäußerungen/-gestiken gegenüber Spielern höherer Stufen sind nicht notwendig, weil man einen Playerkill ohnehin nicht fürchten muß. Es kommt zwar schon vor, daß sich erfahrenere Spieler Anfängern gegenüber von oben herab verhalten (z. B. daß

ein Dunkelelf höherer Stufe, der seine Umgebung mit seiner Anwesenheit verdunkelt einem Anfänger von Raum zu Raum folgt, sodaß dieser nichts sehen kann). Normalerweise kann sich der Anfänger in solchen Situationen der (verbalen) Unterstützung anderer Mitspieler sicher sein.

9 GEMEINSCHAFTEN

9.1 Gilden

Die Mitglieder einer Gilde verbinden lediglich ihre gemeinsamen Fähigkeiten und Beschränkungen. Gemeinsame Aktionen aller Gildenmitglieder, die gerade online sind, werden praktisch nie gesetzt (einzige Ausnahme sind die Dunkelelfen). Jeder Gilde ist eine eigene Ebene zugeteilt, auf der aber auch jedes andere Nicht-Gildenmitglied kommunizieren kann, das die Ebene aktiviert hat. Diese Gildenebenen werden aber selten benutzt.

9.2 Freundschaften

Eine weit verlässlichere Gemeinschaft bilden Freundschaften. Jeder Charakter kann einem anderen die Freundschaft anbieten. Dieser nimmt an oder nicht. Freundschaftsangebote werden normalerweise gemacht, nachdem man mit jemandem zusammen gekämpft hat, oder bei einer Quest zusammengearbeitet hat. Mit Freunden kommuniziert man mehr, als mit Nicht-Freunden. Von Ihnen kann man auch eher Hilfe erwarten.

Freunde kann man mit dem Befehl „fwer ort“ lokalisieren. Außerdem kann man an alle seine Freunde auf einmal ein Emote schicken, und sie so begrüßen oder verabschieden (Syntax: fknuddel, fwink, ...).

Mit Freundschaften im Silberland ist es wie im Real Life: Manche Freunde sind einem wichtiger als andere. Das merkt man schon daran, wer einen neu eingeloggtten Charakter begrüßt. Selten wird man von jemanden euphorisch begrüßt, mit dem man noch nicht länger kommuniziert hat.

Trifft man einen anderen Charakter in einem Raum und sieht man ihn an, sieht auch viele Freundschaftsbänder er hat.

10 DAS VERHALTEN DER SPIELER

Das Kommunikationsklima im Silberland läßt sich am besten mit „herzlich“ beschreiben – loggt sich zb. ein fortgeschrittener Spieler ein, der schon einen Freundeskreis besitzt, kommt es vor, daß sich die Begrüßungsrufe über mehr als eine Bildschirmseite hinziehen. Für dieses Klima verantwortlich ist wohl das Playerkill-Verbot (so hat niemand Grund einem Mitspieler für eine spielbezogene Handlung böse zu sein). Auch Streitigkeiten um Ausrüstungsgegenstände gibt es praktisch nie, weil alle Gegenstände und NPCs nach einem Raumreset wieder an ihrem Platz sind, unabhängig davon, wieviele Spieler das Objekt schon besitzen bzw. den NPC schon getötet haben. Persönliche Reibereien gibt es gelegentlich, allerdings sind diese normalerweise humorvoller Art.

Stirbt ein Charakter, bleiben alle Gegenstände, die er bei sich hatte in dem Raum liegen, in dem er den Tod gefunden hat. In der Mudiquette wird empfohlen, Ausrüstungsgegenstände, die auf dem Boden liegen, dort zu belassen (siehe Mudiquette Punkt 7). Daß sich an diese Empfehlung praktisch alle Spieler halten – selbst die, die ansonsten andere Spieler provozieren, ist mit ein Grund dafür, daß es im Silberland selten zu Streitfällen kommt.

In der Mudiquette wird empfohlen so zu kommunizieren, wie man es auch im Alltagsleben tut. Die meisten Spieler handhaben das auch so. Ausnahmen stellen Rollenspieler dar, die ihre Sprache ihrem Charakter anpassen (zB. Oger – dümmlich). Es haben sich auch diverse Wortbildungen eingebürgert, die von den Programmierern (den Magiern) in die Verbenliste für Emotes gesetzt wurden. Beispiele dafür sind: argl = ärgern, grats = gratulieren.

Verschiedene Begrüßungsformeln haben sich etabliert: Meldet man sich von einer kurzen Abwesenheit zurück (zb. Rechnerwechsel oder Reboot), schreibt man meist „re“ für returned. In der Früh liest man selten „Guten Morgen“, sondern wesentlich öfter, umgangssprachlich, „moin“. Manche Spieler verwenden auch Skripts für ihre Begrüßungs- bzw. Verabschiedungsformel (siehe Beispiel):

```
[Allgemein:S***** wirft allen begruessungsknuddelnderweise einen wattewei-  
chen Knuddelmauskuddler an den Kopf]
```

```
[Allgemein:S***** verknuddelt sich dann auch schon wieder]
```

Skripts werden von den Spielern auch bei anderen Kommunikationshandlungen verwendet. ZB I**s Reaktion auf den Tod eines Mitspielers:

```
[Beileid:I** rennt zu dem Toten, reisst seine Augen auf und bruehlt:  
AAAAARRRRRRGGGGHHHHHHH!!!]
```

Eine weitere eigentümlich, im Silberland übliche Kommunikationshandlung ist das rufen der Markennamen der Produkte, die man gerade konsumiert:

```
B***** ruft: -> __- M E U B E R L __- <-  
S***** ruft: -> __- C H E S T E R L __- <-  
S***** ruft: - = [ G A U L O I S E S ] = -  
P***** ruft: ##=====* . o O ( D A V I D O F F ! ) O o . *=====##
```

Auffällig ist eine Gruppe von Spielern, die beharrlich das Spielsystem und seine Macher, auf oft subtile, humorvolle Weise, kritisieren: zB. in Form von Emotes, die nur für im Raum Anwesende zusehen sind:

```
L** aergert sich wie W**** wenn er einen Spieler loeschen darf.  
L** flucht auf einmal wie W**** wenn er jemanden beim scripten erwischt.  
S***** grinst wie M***** wenn er einen Skripter erwischt hat.  
S***** grinst wie M***** auf den schlechten Fotos im Netz.
```

Machen sie das weniger subtil – zum Beispiel über die Ebenen -, schreiten gelegentlich auch Magier ein und knebeln sie.

Wie schon oben erwähnt spielt sich der Großteil der many-to-many Kommunikation spielbezogen oder nicht spielbezogen auf der Allgemein-Ebene ab (siehe Logfiles), äußerst selten kommt es vor, daß sich ein Gruppenkommunikation auf eine andere Ebene verlagert. Für intimere Gespräche wird der Syntax „teile <Charaktername> mit ...“ verwendet, weil man damit auch über Räume hinweg kommunizieren kann. Trifft man einen Spieler in einem Raum an, grüßt man ihn üblicherweise und meistens kommt es auch schnell zu einem Gespräch. Denn anders als in Chatforen gibt es im Silberland ja weit mehr Räume als eingeloggte Charaktere. Einige Räume haben sich aber als Treffpunkte etabliert.

Manche Spieler ziehen es vor, sich mit ihren Gesprächspartnern in einem Raum zu treffen, sich dort zu unterhalten. Meisten handelt es sich dann bei den Spielern um ein Paar, das flirtet, oder um eine Gruppe von Idlern. Idler versammeln sich gewöhnlicherweise in der Kapselle in Midas.

10.1.1 Privatsphäre

Zu anderen Spielern auf Distanz zu gehen ist auf mehrere Arten möglich. Einerseits kann man die einzelnen Ebenen deaktivieren. Will man zB mit Fragen zu Quests nicht belästigt werden schaltet man die Ebene „Abenteuer“ ab. Und sofern die Mitspieler ihre Meldungen

auf jenen Ebenen posten, die für den Inhalt ihrer Äußerungen bestimmt sind, ignoriert man mit dem Abschalten einzelner Ebenen genau die Meldungen, an denen man nicht interessiert ist.

Will man in keine one-to-one-Kommunikation verwickelt werden, begibt man sich mit seinem Charakter am besten in einem Raum außerhalb der Städte, abseits der Wege, die von Stadt zu Stadt führen. Die Wahrscheinlichkeit dort auf andere Charaktere zu treffen ist relativ gering, da die Anzahl an Räumen verglichen mit der Spielerzahl unglaublich groß ist. Einige Plätze im Silberland sind auch nur wenigen erfahrenen Spielern bekannt, weil die Wege dorthin gut versteckt sind.

Außerdem hat man die Möglichkeit eine „Wegmeldung“ zu setzen. Die erhält dann derjenige, der versucht dem Charakter, der die Meldung gesetzt hat, etwas mitzuteilen. Die „Wegmeldung“ erhält man auch, wenn man „finger <Charaktername>“ eingibt (siehe Beispiel). In der „kwer“-Liste (siehe oben), wird durch ein kleines „w“ signalisiert, daß ein Charakter eine „Wegmeldung gesetzt hat“.

Beispiel „finger growl“

Growl ist seit 09:28 Uhr anwesend,
und zwar von: Wien.

Voller Name: G**** der Wuetende

Rasse: Troll, Gilde: Berserker, Geschlecht: maennlich

Spielerstufe: 30, Gildenstufe: 4

Datum des ersten Login: Don, 15. Jul 1999, 09:36:48

Post zuletzt gelesen am: Sam, 28. Aug 1999, 17:03:57

Homepage: keine

z.Z. abwesend, Grund : idlet lustig vor sich hin

Bisher bereits 6 mal gestorben!

Da man sich im Silberland in den einzelnen Räumen nicht positionieren kann, gibt es an sich keine Intimsdistanz, die durchbrochen werden könnte. Höherstufige Spieler und alle Seher können allerdings Emotes setzen, die sehr wohl die Intimsphäre stören können.

10.1.2 Das Silberland als Rollenspiel

Wie auch in anderen Muds kann im Silberland zwischen zwei Spielergruppen unterschieden werden: Jenen, die versuchen so schnell wie möglich die Spielerstufen hochzuklettern und jenen, denen es wichtig ist zu kommunizieren und ihre Rolle im Mud darzustellen. Von letzteren gibt es im Silberland nur wenige.

Rollenspieler orientieren sich weit mehr an den Verhaltensvorgaben (Dunkelelfen sind böse, Paladine kämpfen für das Gute, ...) für Rassen und Gilden als die restliche Spieler.

Dunkelelfen werden von allen anderen Rassen gemieden, was dazu geführt hat, daß sie sich gewöhnlich gemeinsam gegen Verbalangriffe verteidigen. Daß die restlichen Rassen Dunkelelfen nicht mögen hat allerdings weniger spielphilosophische Gründe (siehe Rassenbeschreibung Dunkelelfen), sondern läßt sich viel mehr auf den Umstand zurückführen, daß Dunkelelfen durch ihre Anwesenheit Räume verdunkeln, die folglich von den anderen Rassen nicht mehr durchforstet werden können.

10.1.3 Das Silberland als Chatforum

Für manche Spieler ist das Silberland auch einfach ein Treffpunkt. Es handelt sich dabei in der Regel um Spieler höherer Spielerstufen, denen offenbar die Motivation zum weiterspielen fehlt, die im Silberland aber viele Freunde haben, mit denen sie sich hier unterhalten können. Bei spielbezogener Kommunikation beteiligen sich diese Spieler selten, aktiv werden sie meist, wenn es etwa um EDV bezogenen Fragen geht (zb. auf der Ebene Linux). Selten aber doch kommt es vor, daß sich ein Gast einloggt und versucht talken.

Grob geschätzt beträgt der Anteil an nicht spielbezogener Kommunikation etwa 50 % auf der Allgemein-Ebene.

10.1.4 Integration von Anfängern bzw. Hilfe durch Mitspieler

Anfänger werden sehr schnell aufgenommen, meistens findet sich auch ein erfahrener Spieler, der einem Anfänger die Befehle erklärt. Sie finden normalerweise ein freundliches Klima vor, fortgeschrittenere Spieler überlassen ihnen auch oft wertvolle Ausrüstungsgegenstände, die Anfänger nicht erobern könnten.

Kommt man bei einer Quest nicht weiter, und braucht Informationen oder Tips, kann man sich in Regel darauf verlassen, schnell welche zu bekommen. Meist stellt man auf der Allgemein- oder Abenteuer-Ebene seine Frage. Findet sich jemand, der weiterhelfen kann, unterhält man sich mit ihm one-to-one weiter.

Braucht man Hilfe, weil man in Not geraten ist, und von starken NPCs gejagt wird, kann man auch mit Hilfe rechnen. Schnell schreitet in der Regel ein hochstufiger Spieler ein, und holt schwächere Spieler aus mießlichen Situationen. Grund für dieses Verhalten ist möglicherweise die Anerkennung, die sich die Spieler davon erwarten und das Wissen darum, daß man als Seher nicht mehr viel erreichen kann (die Arbeit für die für die Erreichung der nächsten Spielerstufen geleistet werden muß, wird ja immer mehr).

10.1.5 Emotes

Im Silberland werden überwiegend „positive“ Emotes verwendet. Platz eins unter allen Emotes ist wohl „knuddeln“, gefolgt von „winken“ und „grinsen“. „Negative“ Emotes wie „treten“ oder „spucken“ kommen fast nie vor.

„SPILL OVER“ INS RL

10.2 Silberland-Stammtisch

Durch das fast familiäre Klima im Silberland, ist ein „Spill over“ ins RL nicht von der Hand zu weisen. In Salzburg finden sogar wöchentlich Silberland-Stammtische statt, in Linz und Graz sporadisch. Angekündigt werden die Treffen in der Silberlandpresse in der Rubrik Treffen. Neben solchen institutionalisierten Stammtischtreffen gibt es aber auch Aktionen einzelner Spieler, Freunde aus dem Mud im RL kennenzulernen. Dafür werden dann auch weite Wege in Kauf genommen.

10.3 Versteigerung/Übernahme von Charakteren

Eine Versteigerung eines Charakters gab es nach Wissen des Autors nie. Früher kam es, laut Andres Cvitkovic, vor, daß Charaktere weitergegeben wurden. Seit Einführung der Policy ist dies aber explizit verboten.

11 GLOSSAR

Emotes: Beschreibungen von Gefühlsäußerungen, die im Real-Life nonverbal vermittelt würden

Emoticons: Zeichenkombinationen, die Emotes ausdrücken.

Quests: Aufgaben, die dem Spielcharakter von NPCs gestellt werden.

NPCs: Non-Player-Characters

12 ANHANG 1 – POLICY UND MUDIQUETTE

Policy & Mudiquote

Um in einem Spiel mit vielen anderen Spielern teilnehmen zu koennen, bedarf es einiger Spielregeln, die es einzuhalten gilt, um Fairness und Spielspass

aufrechtzuerhalten. Diese Spielregeln sind unterteilt in zwei Teile: die Policy und die Mudiquette. Wir ersuchen jeden Spieler im Interesse aller, sich an diese Regeln zu halten. Mit "hilfe policy" kann dieser Text jederzeit wieder gelesen werden.

-[Policy]-

Die Policy besteht aus einigen Regeln, die unter allen Umstaenden befolgt werden muessen. Sie beschreibt ein gewisses Mindestmass an Benehmen, das alle Spieler und Magier mitbringen sollten. Die Magier dieser Welt sind dazu aufgerufen, im Rahmen ihrer Moeglichkeiten auf die Einhaltung der Policy seitens aller Teilnehmer zu achten.

1. Jede Aktion, die die Integritaet oder die Sicherheit des Muds gefaehrdet, kann (unter welchen Umstaenden auch immer) zum Ausschluss aus dem Spiel fuehren. Dies beinhaltet:

- Vorsaeztliches Ausnutzen von Bugs, insbesondere solche, die zum Crash des Muds fuehren. Gefundene Bugs sind an den zustaendigen Magier oder Regionsmagier oder auch Erzmagier zu melden.

- Grobe Missachtung der Mudiquette

2. Es ist verboten, anderen Spielern Schaden zuzufuegen, insbesondere ist jedwege Form von Playerkill untersagt, aber auch andere Aggressionen gegen Mitspieler sowie Aktionen, die diesen den Spass am Spiel nehmen. In einem Playerkill-Gebiet (Arena, o.ae.) ist diese Regel ausser Kraft gesetzt, soferne alle betroffenen Spieler dieses Gebiet aus freien Stuecken betreten haben.

3. Wenn ein Spieler einen anderen Spieler indirekt umbringt oder ihn/sie absichtlich in einen gefaehrlichen Raum lockt/gehen laesst, wird dies als Playerkill gewertet. Ebenso wird das Bewegen von starken, aggressiven NPCs in Anfaengergebiete als Playerkill gewertet, sollte hierbei jemand getoetet werden.

4. Es ist nicht erlaubt, mehr als einen Zweitspieler zu besitzen. Es ist allerdings gestattet, beide Charaktere gleichzeitig einzuloggen. Wenn weitere Zweitspieler eines Spielers ausser dem ersten offiziellen entdeckt werden, so koennen diese ohne Vorwarnung samt ihrer Ausruestung geloescht werden.

5. "Ausrauben" von Raeumen wird nicht von Magiern geahndet sondern ist im Rahmen des Spiels von den Spielern zu handhaben (s.a. Mudiquette, 7.).

6. Es ist verboten, Charaktere zu verleihen oder weiterzugeben. Sinn des Spieles ist es nicht, jemanden anderen spielen zu lassen, und selbst die Fruechte dafuer zu ernten. Ebenso wenig ist es erlaubt, Realgueter fuer wie auch immer geartete Dienstleistungen im Mud zu verlangen.

7. Ein Mud ist kein Medium zur Verbreitung von radikalem Gedankengut oder verbotener Schriften, daher ist dies auch hier nicht erlaubt. Ebenso ist sexuell oder ethnisch anstoessiges Verhalten in der "Mud-Oeffentlichkeit" zu unterlassen.

8. Charaktere mit eindeutig provozierendem Namen koennen ohne Vorwarnung gelöscht werden, bei oftmaliger Wiederholung kann eine Sperre einzelner IP-Adressen oder -Netze erfolgen.
9. Skripte sind generell verboten, ausgenommen von dieser Regelung sind lediglich sog. Wegeskripts (siehe auch "hilfe skripte" zu Einzelheiten und zur Definition des Begriffs "Skript").

Mudiquette

Die Mudiquette beschreibt, wie sich Spieler im Idealfall verhalten sollten, um einen reibungslosen Spielverlauf sicherzustellen. Sie ist nicht bindend, oftmals oder schwere Verstoesse jedoch koennen im Rahmen der Policy zu Konsequenzen fuehren.

1. Das Hauptziel dieses MUDs ist es, Spass zu haben, und anderen ebenso ihren Spass zu lassen. Dies solltest Du immer bedenken.
2. Jeder ist fuer seine Aktionen voll verantwortlich.
3. Jeder sollte die Moeglichkeit haben, die Rolle zu spielen, die er/sie spielen will, solange dies andere nicht daran hindert, ihre Rolle zu spielen. Diese Rolle muss natuerlich im Rahmen der Policy bleiben.
4. Vergewissere Dich, dass die anderen, insbesondere eventuelle Opfer, Deine Spaesse ebenso als solche auffassen. Wenn jemand Unsinn treibt, so ist er/sie selbst fuer den entstandenen "Schaden" verantwortlich.
5. Wenn Du das Gefuehl hast, unfair behandelt worden zu sein, so sage das auch, und zwar gleich, und nicht erst ein paar Tage spaeter! Die Erzmagier sollten fuer solche Faelle immer ansprechbar sein.
6. Das in dieser Welt angestrebte politische Klima kann in wenigen Worten zusammengefasst werden: anfaengerfreundlich, hilfsbereit, offen, ehrlich und auch Spass haben. Spieler sollten vor allem miteinander, aber nur in Ausnahmesituationen gegeneinander spielen.
7. Findest Du irgendwo eine groessere Menge Ausruestung und/oder Geld, so ist es wahrscheinlich, dass diese/s einmal einem Deiner Mitspieler gehoert hat, der es durch Tod oder andere Umstaende verloren hat. Hier ist es in der Regel angebracht, nicht gleich alles einzusacken sondern erst mal allgemein rundzufragen, ob das vielleicht jemandem gehoert/e.
8. Verwende eine angemessene Sprache, am besten die gleiche, die Du im richtigen Leben auch verwendest. Ziehst Du es vor, eine Rolle konsequent zu spielen (etwa mit einer an Deine Rasse oder Gilde angepassten Sprache, o.ae.), so achte darauf, dabei niemandem zu nahe zu treten. Merke: Bist Du unfreundlich, so werden die Reaktionen meistens noch unfreundlicher ausfallen. Generell laesst sich schwer vorhersagen, was eine einzelne Aktion auf lange Sicht fuer Auswirkungen auf das Klima in diesem Mud hat, daher ist es das vernuenftigste, so umsichtig wie moeglich zu agieren. Wenn Du freundlich bist, werden andere vielleicht noch freundlicher reagieren, auch wenn das mitunter etwas dauert.
9. Die Magier sind dazu angehalten, vernuenftige Anfragen der Spieler zu

beantworten, sofern dies im Rahmen des Magiervertrages moeglich ist.

10. Auch Magier koennen Fehler machen. Dadurch entstandener Schaden wird, sofern er eindeutig erwiesen ist, im Rahmen der technischen Moeglichkeiten wieder gut gemacht. Dies umfasst die Eigenschaften des Charakters sowie dessen Ausruestung.
11. Versuche, die Kommunikationsmittel des MUDs nicht ueber Gebuehr zu strapazieren. "Spamming" auf den Kanaelen wird toleriert, wenn Du zwei oder drei Zeilen spammst, aber deutlich umfangreichere Spams stoeren meist viele andere und werden auf Dauer sicher nicht gern gesehen oder geduldet.
12. Denke stets daran, dass hinter anderen Charakteren auch nur Lebewesen, Menschen, Gefuehle stecken, die vielleicht gerade ihr richtiges Leben einmal in den Hintergrund stellen wollen. Versuche, Ihnen ihr virtuelles Dasein nicht zu vermiesen. Handle weise, und wenn Du Dich einmal dazu ausserstade fuehlst, steige am besten fuer ein paar Stunden aus, schlafe ein wenig oder verbringe ein paar schoene Stunden mit Deiner/m Partner oder Familie.