

Discord

Inhaltsverzeichnis

- [1 Bedienung](#)
 - [1.1 Nützliche Funktionen](#)
 - [1.2 Textformatierung](#)
- [2 Text-Konventionen](#)
 - [2.1 Benachrichtigungen](#)
- [3 Unterschiede zu IRC](#)

Discord (auch Discordapp) ist ein kostenloses Programm für Chat, Sprachkonferenzen und Videokonferenzen, das für Computer und Mobilgeräte entwickelt wurde. Der Dienst kann als Webanwendung im Browser oder mit proprietärer Client-Software auf allen gängigen Betriebssystemen genutzt werden.

1 Bedienung

Die Oberfläche sollte für jeden, der schon einmal IRC bedient hat, relativ selbsterklärend sein. Eure Nutzereinstellungen findet ihr unten links hinter dem Zahnrad.

1.1 Nützliche Funktionen

Mit `/nick` kann man seinen Anzeigenamen auf dem aktuellen Server ändern. Dieser wird für alle folgenden Nachrichten verwendet. Läd jemand ein Backlog, wird allerdings der aktuell gewählte Name angezeigt.

Mit `/me` wird der folgende Text kursiv dargestellt, ähnlich wie es die meisten IRC-Clients machen. Kursiver Text wird daher von Spielern als Handlungserzählung verstanden werden.

Achtung: alle `/`-Befehle funktionieren leider nicht mit dem Android-Client.

1.2 Textformatierung

Discord erlaubt einige grundlegende Textformatierungen:

- *kursiv* = `*kursiv*`
 - **fett** = `**fett**`
 - **fett kursiv** = `***fett kursiv***`
 - durchgestrichen = `~~durchgestrichen~~`
 - unterstrichen = `__unterstrichen__`
 - *unterstrichen kursiv* = `__*unterstrichen kursiv*__`
 - **unterstrichen fett** = `__**unterstrichen fett**__`
 - ***unterstrichen fett kursiv*** = `__***unterstrichen fett kursiv***__`
- Für allgemeine Erzählungen kann die "Code-Box" verwendet werden. Diese initiiert man mit drei Gravis/backticks (```) und das funktioniert dann so. Einen Zeilenumbruch erstellt ihr mit Shift+Enter.

Zitat
Code

```

    \ \ \
Hier          steht          mein          Text!
Gerne        auch           mit           Absatz?
    \ \ \

```

Das Ergebnis sieht ziemlich ähnlich aus wie hier.

- Discord erlaubt Text (Spoiler) zu verbergen. Dieser wird erst angezeigt, wenn man mit der Maus darauf klickt. Der `||verborgene Text||` wird durch die zwei senkrechten Striche eingeschlossen.

2 Text-Konventionen

Um die Lesbarkeit der Texte zu vereinfachen sollen während des Rollenspiels fürs Erste folgende Textkonventionen gelten:

- Gesprochene Sprache ist normal, ohne besondere Textformatierung. Sollte Handlung und Sprache in der selben Zeile sein kann die Sprache durch "" verdeutlicht werden.
- Handlungen und Gesten sind *kursiv*. Dies erreicht ihr indem der Text zwischen jeweils ein Sternchen (*) gestellt wird.
- Erzählungen sind **fett**. Dies lässt sich durch zwei Sternchen (**) vor und hinter dem Text erreichen. In der Regel ist dies nur für den Spielleiter interessant. Alternativ kann auch die Codebox verwendet werden.
- Eine übliche Konvention für telepathische Kommunikation ist diese durch eine Gedankenwolke anzudeuten: `.oO($text)`. Ansonsten können Gedanken auch als Handlung beschrieben werden.

Bitte versucht euch im Inplay daran zu halten, da es das Verfolgen der Handlung für alle einfacher macht.

2.1 Benachrichtigungen

Der Server ist grundsätzlich so eingestellt, dass Mitteilungen/notifications (Nachricht auf den Desktop, Push aufs Handy) nur bei Erwähnungen/mentions passieren. Dies kann aber von jedem angepasst werden. Dazu klickt man oben links auf "Star Trek TZN Rollenspiel" und geht dann auf "Mitteilungseinstellungen". Hier kann man einstellen für welche Ereignisse man eine Mitteilung erhalten will. Es gibt die Möglichkeit dies für Regionen oder Channel einzeln festzulegen. So kann man etwa wenig Notifications für den Server einstellen, aber für einen interessanten Channel wieder aktivieren.

3 Unterschiede zu IRC

Um den Umstieg für manche etwas zu erleichtern hier ein paar Dinge, die Discord anders macht oder im Gegensatz zu IRC nicht kann.

- Während man bei IRC einzelne Räume auf einem Server betritt, ist man in Discord schon mit Betreten des Servers in allen Räumen, zu denen man Zutrittsrechte hat. Welche Personen Zutritt haben (und damit die Konversation mitlesen können) sieht man auf der rechten Seite (nachdem man den Raum in der Liste links ausgewählt hat).
- Discord besitzt ein Backlog, d.h. der Client lädt auch ältere Nachrichten, bei denen man vielleicht nicht online war. So kann man bei einem Verbindungsabbruch lesen, was man verpasst hat oder ein laufendes Gespräch von Anfang an lesen.
- Discord unterstützt auch Sprach- und Video-Chat. Welchen Raum und Zweck dies vielleicht im RS einmal einnimmt steht noch in den Sternen - und hängt damit von euren Ideen ab!