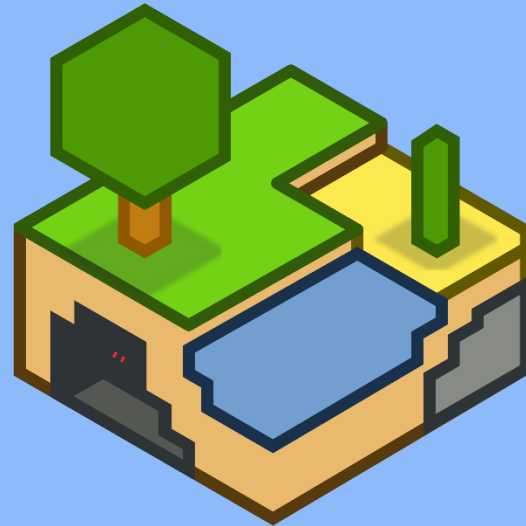


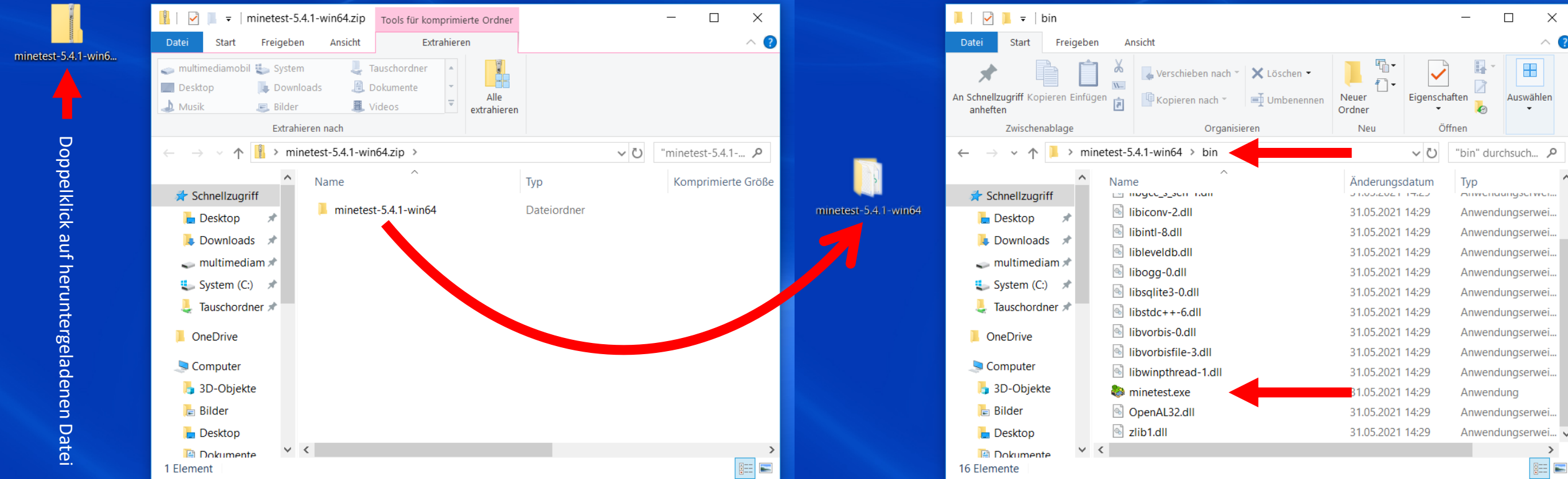
Minetest

Minetest als Spiel- und Lernumgebung



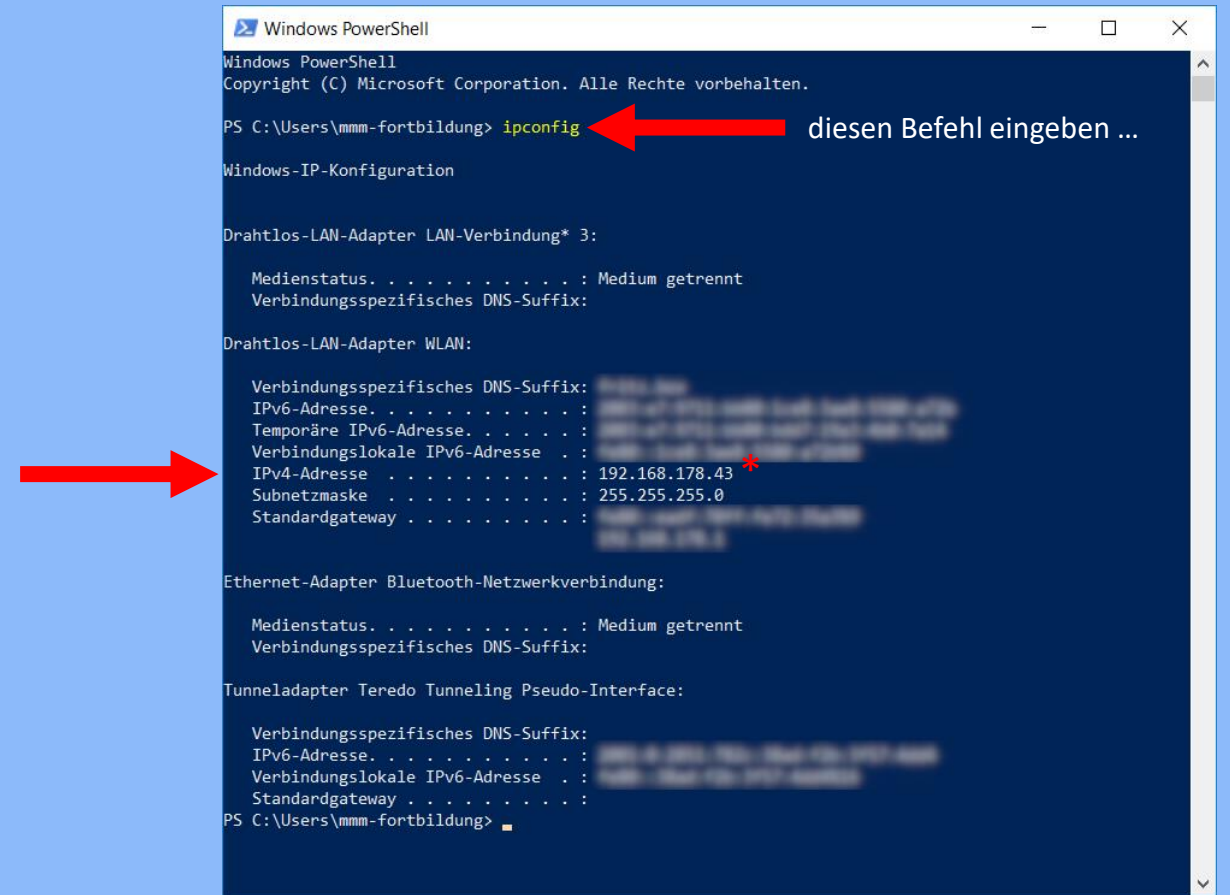
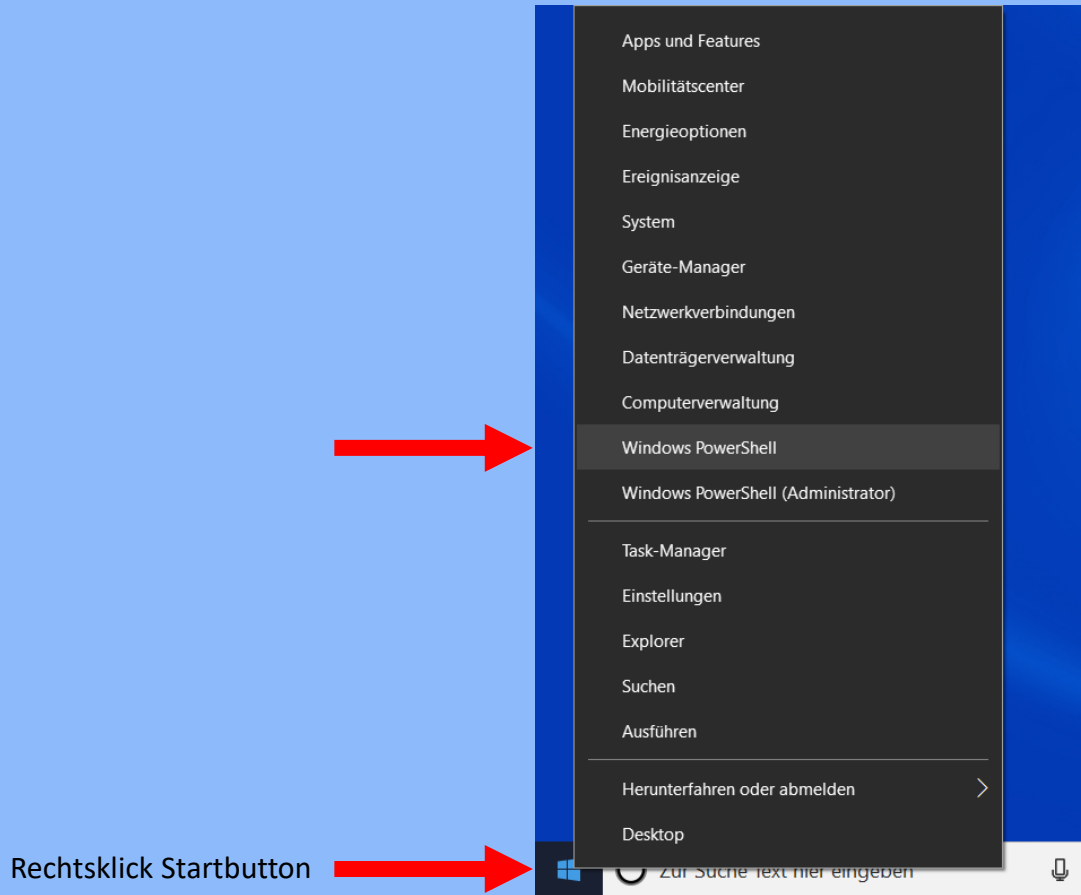
Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie Minetest als (**lokalen**) Server im Klassenraum (... und natürlich auch jedem anderen Bildungsort ...) einrichten und wie sich Spieler:innen mit dem Server verbinden. Noch mehr Informationen zu Minetest finden Sie auf unserer Webseite: www.multimediamobile.de/sued-minetest

Download und »Installation«: Laden Sie »Minetest« von der Seite www.minetest.net/downloads herunter. Machen Sie anschließend einen Doppelklick auf die gepackte Datei und ziehen Sie den Ordner »minetest-5.x.x-win64« heraus. »Minetest« benötigt **Schreibrechte**, der Ordner muss also an einem geeigneten Speicherplatz abgelegt werden (zum Beispiel auf dem »Schreibtisch« oder in »Dokumente«). Die **Startdatei** von »Minetest« befindet sich im Ordner **bin**.



Server einrichten: Für die Einrichtung eines (**lokalen**) Minetest-Server empfehlen wir für den Rechner, auf dem der Server laufen soll, unser Minetest-Paket (www.multimediamobile.de/sued-minetest), da in diesem Paket schon viele **Mods** (also kleine Zusatzprogramme) und eine **vorkonfigurierte Welt** enthalten sind.

Netzwerk/WLAN und IP-Adresse: Alle beteiligten Rechner (inklusive des Minetest-Server-Rechners) müssen im selben **Netzwerk/WLAN** sein, damit man in einer gemeinsamen **lokalen** Welt spielen kann. Außerdem muss man die **IPv4-Adresse** des Minetest-Server-Rechners ermitteln.



* **ACHTUNG:** Je nach Einstellungen des Netzwerkes kann die IP-Adresse »**dynamisch**« sein. Das bedeutet, dass bei jedem Neustart des Minetest-Server-Rechners eine neue IP-Adresse generiert wird. Man muss dann jedes Mal die neue IP-Adresse ermitteln und die Spieler:innen-Rechner müssen für die Anmeldung im Spiel diese neue IP-Adresse verwenden.

Einstellungen für den (lokalen) Minetest-Server

MINETEST GAME

Spiel starten | Spiel beitreten | Inhalte | **Einstellungen** | Mitwirkende

Kreativmodus
 Schaden einschalten
 Server hosten
 Server veröffentlichen

Name
 AdminName *

Passwort
 ***** *

Serverport
 30000

Welt wählen:
 Bauland [minetest]

Entfernen | Mods auswählen | Neu

Spiel hosten

nur im Ausnahmefall ändern

wählen, falls vorhanden ...

... sonst neue Welt anlegen.

* Name und Passwort beliebig wählbar, aber keine Sonderzeichen oder Leerzeichen

Server einrichten: Für die Einrichtung eines (**lokalen**) Minetest-Server empfehlen wir für den Rechner, auf dem der Server laufen soll, unser Minetest-Paket (www.multimediamobile.de/sued-minetest), da in diesem Paket schon viele **Mods** (also kleine Zusatzprogramme) und eine **vorkonfigurierte Welt** enthalten sind.

Einstellungen für (lokale) Minetest-Spieler:innen

MINETEST

Spiel beitreten Inhalte Einstellungen Mitwirkende

Adresse / Port
192.168.0.100 30000

Name / Passwort
SpielerName * **** *

Verbinden

öffentlich zugängliche Server ...

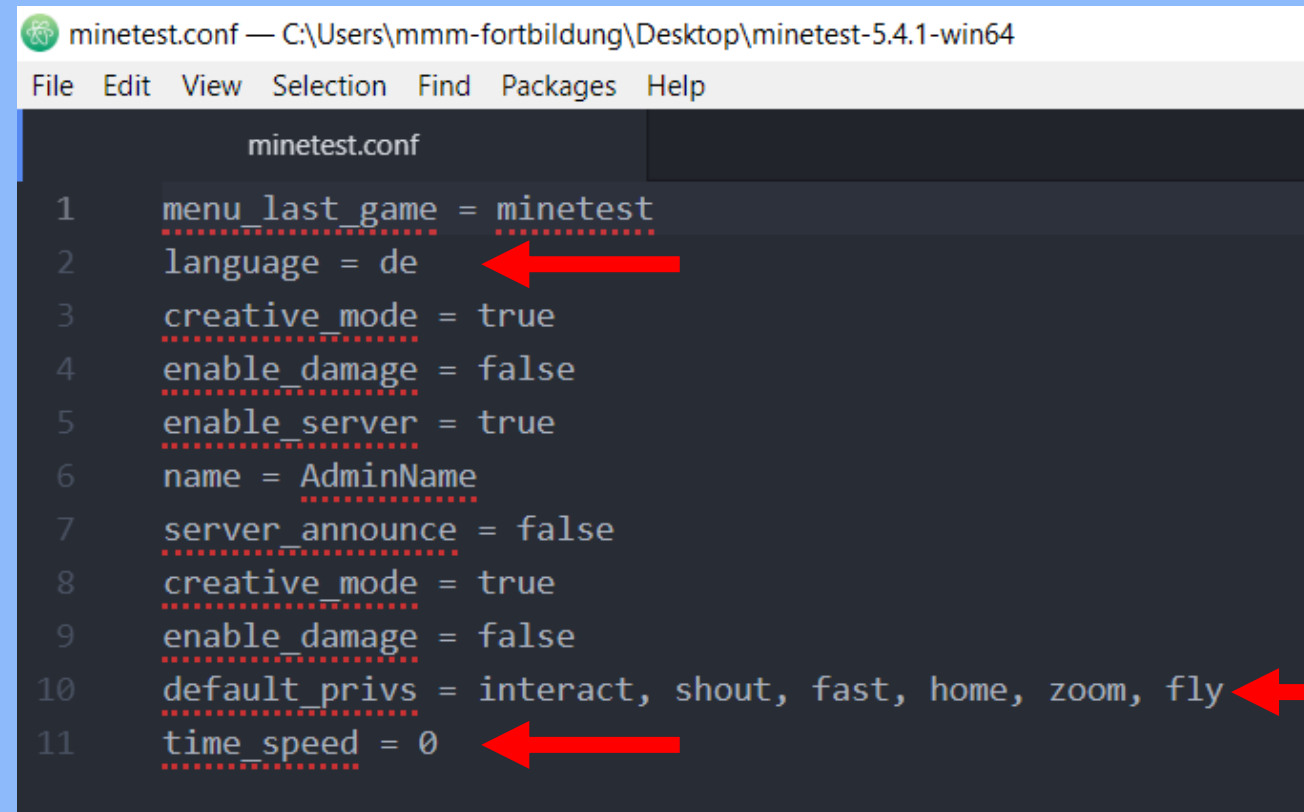
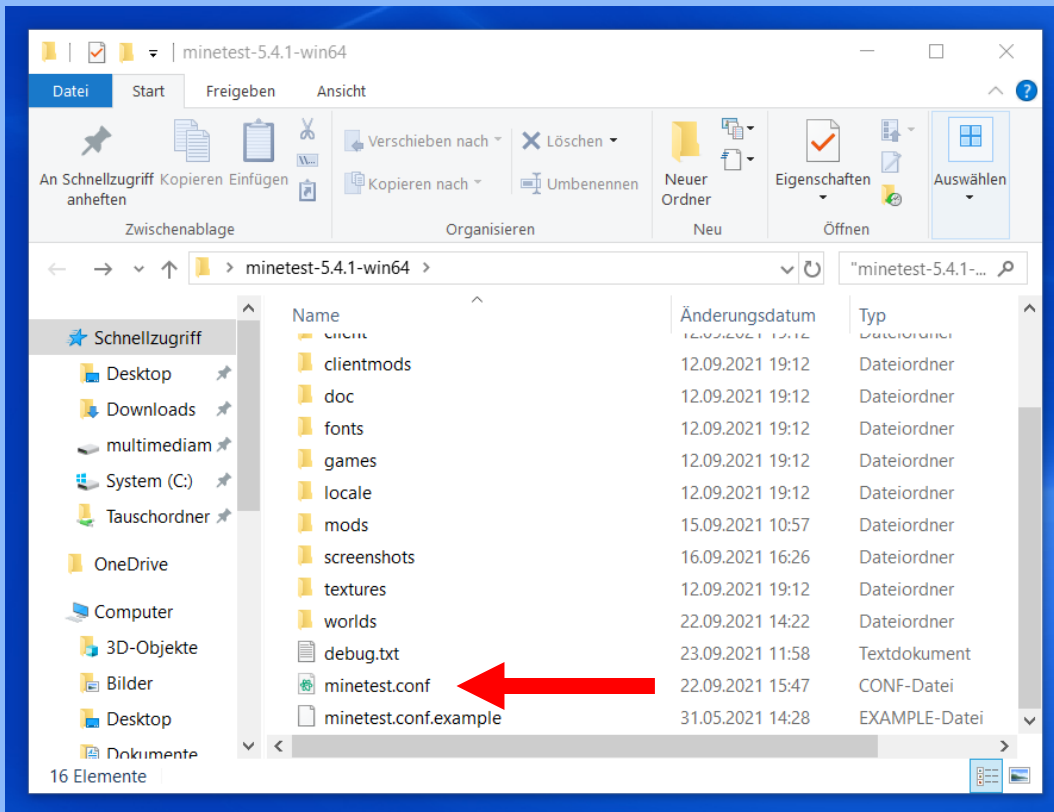
10 / 42	♥	Your Land
30 / 93	♥	Asia Thailand - BrainCraft Game
5 / 25	♥	*** SkyBlock! *** by Telesight
6 / 30	♥	Tunnelers' Abyss
4 / 30	♥	Capture the Flag (Classes!)
22 / 99+	♥	CatLandia [0.4 OR 5.0+]
21 / 60	♥	SurvivalGo
2 / 60	♥	Survival server No. 521
19 / 90	🏠	BlockCity Creative [0.4, 5.x]
1 / 20	♥	Pandorabox
1 / 99+	♥	Blocky Survival
17 / 64	♥	Nico's World [0.4 OR 5.0+]

IP-Nummer und Port vom Server eintragen

* Name und Passwort beliebig wählbar, aber keine Sonderzeichen oder Leerzeichen

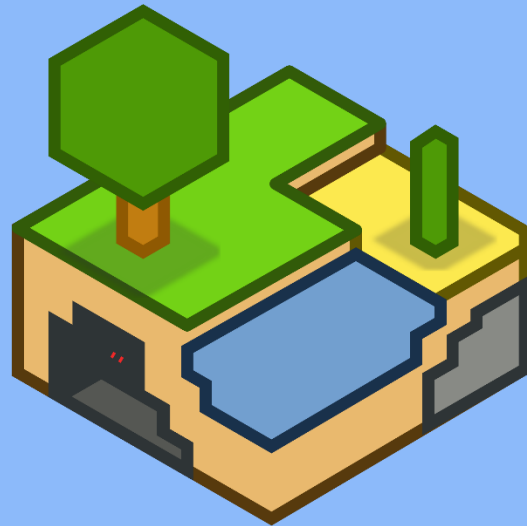
Client einrichten: Auf den Spieler:innen-Geräten (**Client**) reicht es, wenn man die unveränderte Minetest-Version von der Minetest-Seite nimmt (www.minetest.net/downloads). Man kann aber auch hier unser Minetest-Paket verwenden.

minetest.conf: Im **bin**-Ordner des **Minetest-Servers** befindet sich eine Datei namens »minetest.conf«. Mit Hilfe dieser Datei kann man die **Sprache** einstellen, **Rechte** vergeben und den **Tag/Nachtzyklus** ausschalten. Öffnen Sie die Datei mit einem **Texteditor** (»WorldPad«).



ACHTUNG: Die Datei »minetest.conf« wird erst nach dem ersten Starten und Schließen von »Minetest« angelegt. Änderungen darf man nur vornehmen, während das Spiel **nicht** läuft. Damit hier hinzugefügte »default_privs« für Spieler:innen wirksam werden, müssen sie vergeben sein, **bevor** die Spieler:innen sich das erste Mal auf dem Server anmelden.

Und jetzt: Ihr Server läuft, alle Spieler:innen haben sich eingeloggt? Wie geht's weiter? Wie bedient man Minetest? Was bedeutet Creativ-Modus? Ausführlichen Antworten in Texten, Bildern, Videos und FAQs finden Sie auf unserer Material-Seite zu Minetest unter: www.multimediamobile.de/sued-minetest



Interesse an weiteren Fortbildungen oder einer Projektbetreuung: Sie hätten gerne weitere Fortbildungen zu Minetest oder anderen Themen? Sie möchten im Minetest im Unterricht einsetzen, benötigen aber Hilfe? Dann nehmen Sie Kontakt mit uns auf: thien@multimediamobile.de