

Mod-entwicklungspraktikum

Blatt 1

Bearbeiten Sie das Übungsblatt rechtzeitig und laden Sie die Lösung auf UniworX hoch. Abgabefrist wird noch festgelegt und auf dem Übungsblatt und der Vorlesungsseite bekannt gegeben.

Aufgabe 1 (Minetest Installieren und Spielen)

- a) Installieren Sie Minetest. Machen Sie sich im Einzelspielermodus kurz mit der Steuerung vertraut. Notieren Sie, was Ihnen am Grundspiel auffällt.

Probieren Sie das Spiel sowohl im Kreativmodus, wie auch im normalen Modus aus.

- b) Suchen Sie mindestens 4 verschiedene, auch möglichst verschiedenartige Server aus (automatische Serverliste, oder aus dem Minetest-Forum, Unterforum Server).

Auf jedem dieser Server spielen Sie jeweils mindestens 30 Minuten, schreiben dabei auf:

- Servername
- Welche Auswirkungen der dort installierten Mods fallen Ihnen direkt auf?
- Wie reagieren die Spieler auf die Mods?
- Was wäre das erste, was Sie verbessern würden?
- Welche Regeln gibt es auf dem Server? Welche werden technisch erzwungen, welche werden durch Menschen kontrolliert?
- Wie ist die Interaktion der Spieler miteinander?
- ...

Sobald Sie den Server ausreichend erkundet haben (nicht früher) schreiben Sie auf, welche Mods tatsächlich auf dem Server aktiviert sind.

Dies finden Sie heraus, indem Sie im Gesprächsmodus (Taste: t) `/mods` eingeben.

Aufgabe 2 (Minimod) Entwickeln Sie Ihren ersten Minimod. Als Hilfestellung dürfen Sie den Testmod “`morerenewables`” von der Vorlesungsseite verwenden.

Ihr Mod sollte folgende Aspekte beinhalten

- Neue Gegenstände: Als Node platzierbare und nicht als Node platzierbare
- Neue craft-Rezepte
- Zeitabhängige Effekte
- Eigene Graphiken; Qualität der Graphiken ist hierbei irrelevant, Sie sollten sich aber mit dem technischen Ablauf vertraut machen