

# Minetest-Server Palmyra

21. Juni 2017

## 1 Chat-Kommandos

### 1.1 /add\_owner

Mit diesem Kommando können alle Blöcke im zuvor gewählten Bereich (z.B. mit `/area_pos` oder `/select_area`) einem Spieler zugeordnet werden. Dieser Spieler kann fortan zusätzlich zum Hauptbesitzer des Bereichs (gesetzt mit `/set_owner`) dort bauen/abbauen.

Das Privileg `areas` wird hierfür benötigt.

```
/add_owner [Regions-ID] [Spielername] [Unterregionsname]
```

Die `[Regions-ID]` des dem Hauptbesitzer zugeordneten Bereichs kann z.B. mit `/list_areas` nachgeschlagen werden.

Der `[Unterregionsname]` kann frei gewählt werden.

### 1.2 /area\_pos

Dieses Kommando erlaubt es, die Eckpunkte für den Bereich zum Gebietsschutz von Blöcken zu setzen.

Sind die Eckpunkte gewählt, können mit anderen Kommandos Bauberechtigungen für den dazwischenliegenden Bereich gesetzt werden (z.B. `/set_owner`).

Das Privileg `areas` wird hierfür benötigt.

```
/area_pos set
```

Nach diesem Kommando können nacheinander die beiden Eckpunkte durch die Aktion schlagen/graben (linke Maustaste) ausgewählt werden.

```
/area_pos set1
```

Nach diesem Kommando kann der erste nacheinander die beiden Eckpunkte durch die Aktion schlagen/graben (linke Maustaste) ausgewählt werden.

```
/area_pos set2
```

Nach diesem Kommando kann der zweite nacheinander die beiden Eckpunkte durch die Aktion schlagen/graben (linke Maustaste) ausgewählt werden.

### 1.3 `/giveme`

Gibt dem Spieler selbst einen Gegenstand.

```
/give [Gegenstand]
```

Die Bezeichner, die als `[Gegenstand]` eingesetzt werden können, kann man z.B. Fertigungsführer nachlesen, indem man auf der rechten Seite den jeweiligen Gegenstand auswählt.

### 1.4 `/give`

Gibt einem Spieler einen Gegenstand.

```
/give [Spielername] [Gegenstand]
```

Die Bezeichner, die als `[Gegenstand]` eingesetzt werden können, kann man z.B. Fertigungsführer nachlesen, indem man auf der rechten Seite den jeweiligen Gegenstand auswählt.

### 1.5 `/home`

Teleportiert den Spieler an seine Heimatposition (muss zuvor mit `/sethome` gesetzt worden sein).

### 1.6 `/list_areas`

Mit diesem Kommando können die Namen und IDs aller geschützten Bereiche angezeigt werden.

Mit dem Privileg `areas` werden alle Bereiche angezeigt, ansonsten nur die Bereiche, die dem Spieler zugeordnet sind.

### 1.7 `/list_students`

Listet alle derzeit auf dem Server angemeldeten Schüler auf.

### 1.8 `/msg`

Schickt einem Spieler eine Mitteilung.

```
/give [Spielername] [Mitteilung]
```

### 1.9 `/privs`

Zeigt die Privilegien eines Spielers an.

```
/privs [Spielername]
```

Lässt man `[Spielername]` weg, werden die eigenen Privilegien angezeigt.

### 1.10 //p

Dieses Kommando erlaubt es, die Eckpunkte für den Bereich zur Massенbearbeitung von Blöcken zu setzen, oder die Koordinaten der Eckpunkte einzusehen.

Sind die Eckpunkte gewählt, kann mit anderen Kommandos der gewählte Bereich beeinflusst werden (z.B. //set).

Das Privileg `worldedit` wird hierfür benötigt.

```
//p set
```

Nach diesem Kommando können nacheinander die beiden Eckpunkte durch die Aktion schlagen/graben (linke Maustaste) ausgewählt werden.

```
//p set1
```

Nach diesem Kommando kann der erste der beiden Eckpunkte durch die Aktion schlagen/graben (linke Maustaste) ausgewählt werden.

```
//p set2
```

Nach diesem Kommando kann der zweite der beiden Eckpunkte durch die Aktion schlagen/graben (linke Maustaste) ausgewählt werden.

Sind beide Eckpunkte ausgewählt, wird der gesamte Bereich schraffiert visualisiert.

```
//p get
```

Dieses Kommando zeigt die Koordinaten der beiden gewählten Eckpunkte an.

### 1.11 /select\_area

Mit diesem Kommando kann ein bereits geschützter Bereich ausgewählt werden, um andere Kommandos (z.B. /add\_owner) darauf anwenden zu können.

```
/select_area [Regions-ID]
```

Die [Regions-ID] des Bereichs kann z.B. mit /list\_areas nachgeschlagen werden.

### 1.12 /sethome

Setzt die Heimatposition des Spielers auf die aktuelle Position.

### 1.13 /set\_owner

Mit diesem Kommando können alle Blöcke im zuvor gewählten Bereich (z.B. mit /area\_pos) einem Spieler zugeordnet werden. Andere Spieler können in dem Bereich dadurch nicht mehr bauen/abbauen.

Das Privileg `areas` wird hierfür benötigt.

```
/set_owner [Spielername] [Regionsname]
```

Der [Regionsname] kann frei gewählt werden.

## 1.14 //set

Mit diesem Kommando können alle Blöcke im zuvor gewählten Bereich (z.B. mit //p) mit einem bestimmten Blocktyp gefüllt werden.

Das Privileg `worldedit` wird hierfür benötigt.

```
//set [Blockbezeichner]
```

Die Bezeichner, die als [Blockbezeichner] eingesetzt werden können, kann man z.B. Fertigungsführer nachlesen, indem man auf der rechten Seite den jeweiligen Gegenstand auswählt.

Beispiele:

```
//set air
```

Der gesamte Bereich wird gelöscht (durch leere Blöcke ersetzt).

```
//set default:stone
```

Der gesamte Bereich wird mit Steinblöcken gefüllt.

## 2 Privilegien

### 2.1 bring

Der Spieler kann andere Spieler teleportieren.

### 2.2 creative

Der Spieler ist im Kreativmodus (kann über alle Blöcke/Gegenstände frei verfügen).

### 2.3 fast

Der Spieler kann sich (aktiviert standardmäßig mit der Taste J) schneller bewegen.

### 2.4 fly

Der Spieler kann (aktiviert standardmäßig mit der Taste K) den Flugmodus nutzen.

### 2.5 give

Der Spieler kann (mit den Kommandos `/give` bzw. `/giveme`) Gegenstände geben.

### 2.6 home

Der Spieler kann seine Heimatposition setzen, oder sich dorthin teleportieren.

## **2.7 interact**

Der Spieler kann Blöcke bauen, entfernen und benutzen.

## **2.8 noclip**

Der Spieler kann (aktiviert standardmäßig mit der Taste H) den Geistmodus nutzen.

## **2.9 settime**

Der Spieler kann die Spielzeit verändern und damit das Tageslicht beeinflussen.

## **2.10 shout**

Der Spieler kann Chat-Nachrichten schicken.

## **2.11 student**

Der Spieler kann von Kommandos zur Verwaltung von Schülern betroffen werden.

## **2.12 teacher**

Der Spieler kann Kommandos Verwaltung von Schülern auf Spieler mit dem Privileg `student` anwenden.

## **2.13 teleport**

Der Spieler kann sich teleportieren.

## **2.14 worldedit**

Der Spieler kann *WorldEdit*-Funktionen zur Massenbearbeitung von Blöcken verwenden.

# **3 Inventar-Buttons**

Im Inventar (Taste I) unten befinden sich verschiedene Buttons zur Erfüllung von Aufgaben. Näheres wie folgt.


### 3.1 Fertigungsgitter

Button: 

Hier mit dem Fertigungsgitter Gegenstände zu neuen Gegenständen kombiniert (weiterverarbeitet) werden.

Ist der Spieler im Kreativmodus (Privileg `creative`), können aus der Auswahl auf der rechten Seite beliebige Blöcke/Gegenstände ins eigene Inventar übernommen werden.

### 3.2 Fertigungsführer

Button: 


Hier können aus der Auswahl auf der rechten Seite Blöcke/Gegenstände gewählt werden, um einzusehen, wie diese mit dem Fertigungsgitter erzeugt oder auf anderem Wege erhalten werden können.

### 3.3 EDUtest

Button: `EDU`


Hier stehen verschiedene Bedienelemente zur Verwaltung von Aktionsmöglichkeiten der Schüler (z.B. Einfrieren, Kreativmodus) zur Verfügung.

### 3.4 Zur Heimatposition teleportieren

Button: 


Hiermit kann (sofern der Spieler das Privileg `home` hat), zur Heimatposition teleportiert werden.

### 3.5 Tageslicht

Button: 


Hiermit kann (sofern der Spieler das Privileg `settime` hat), die Spielzeit auf 6:00 Uhr (Tagesanbruch) gesetzt werden.

### 3.6 Heimatposition setzen

Button: 

Hiermit kann (sofern der Spieler das Privileg `home` hat), die Heimatposition gesetzt werden.

### 3.7 Nacht

Button: 

Hiermit kann (sofern der Spieler das Privileg `settime` hat), die Spielzeit auf 21:00 Uhr (Anbruch der Nacht) gesetzt werden.

### 3.8 WorldEdit

Button: 

Hier stehen verschiedene Bedienelemente zur Bearbeitung vieler Blöcke gleichzeitig (*WorldEdit*) zur Verfügung.