

**Kurzanleitung zum Workshop »Minetest – einfaches Haus«**

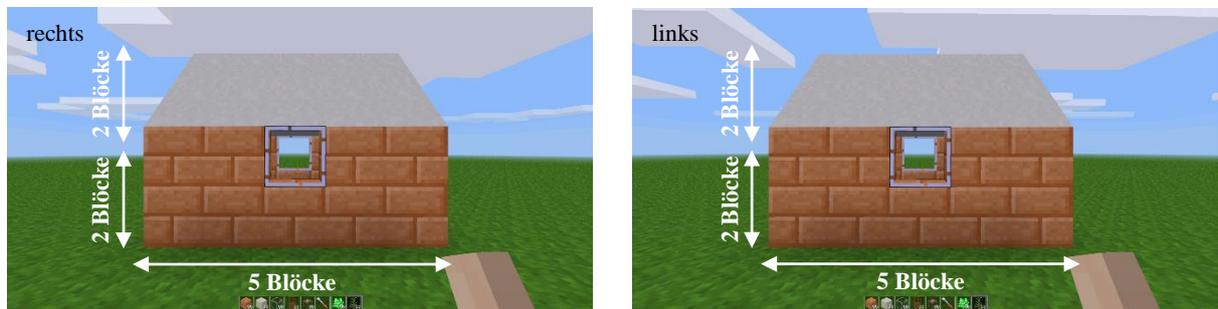
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25



26  
27



28  
29  
30  
31  
32  
33  
34



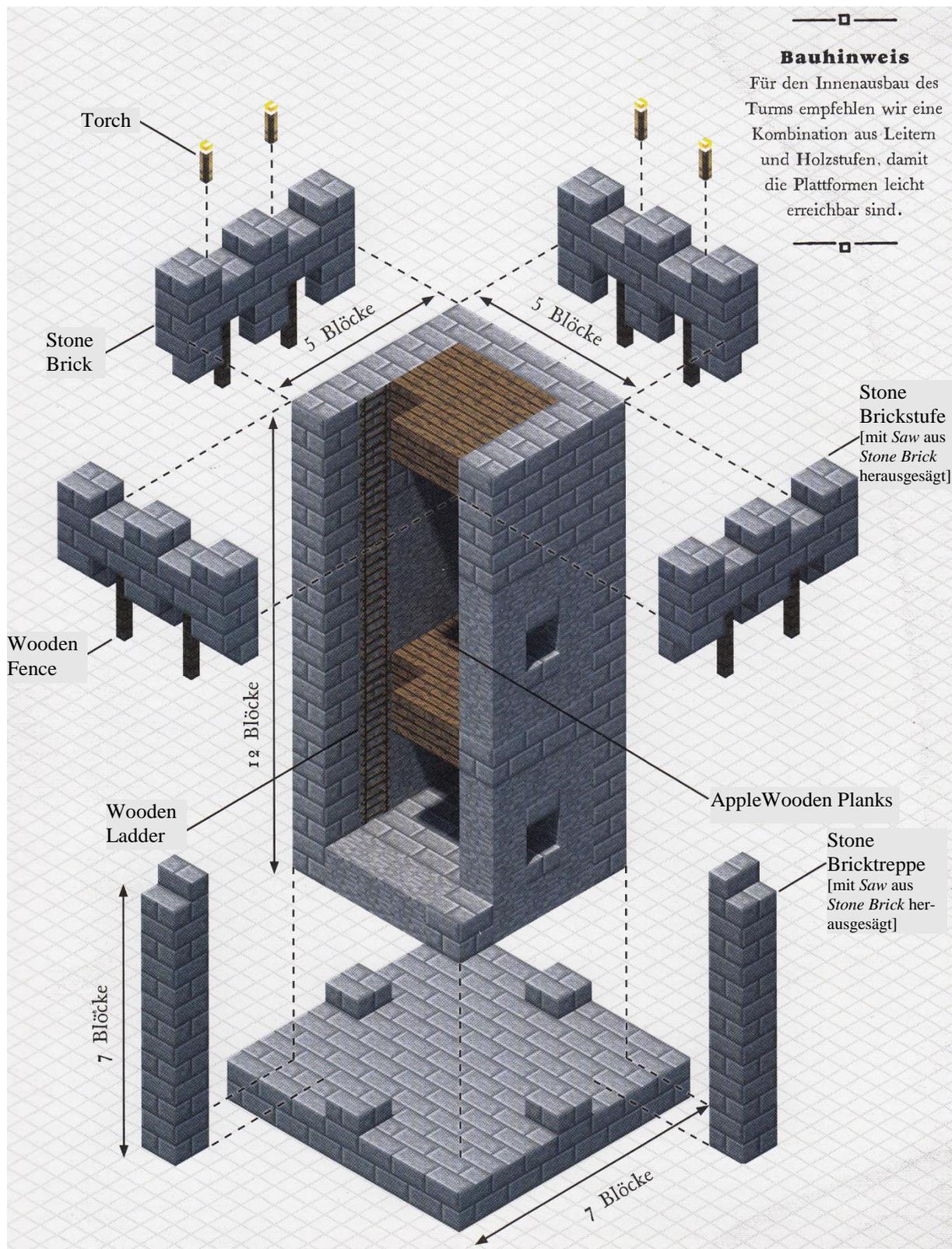
**Weiterführende Informationen und Internetquellen:**

- <https://www.multimediamobile.de/sued-minetest.html>
- <https://www.multimediamobile.de/sued/workshops-sued/minetest-sued.html>

**Kurzanleitung zum Workshop »Minetest – Bauanleitung Turm«**

35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79





Vorlage: »Minecraft – Baue Deine Festung« (ISBN: 978-3-5051-3924-6)

80  
81  
82  
83  
84  
85

<https://www.multimediamobile.de/sued-minetest.html>

<https://www.multimediamobile.de/sued/workshops-sued/minetest-sued.html>

## Aufgaben: Bauen mit »Minetest«

86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118  
119  
120  
121  
122  
123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133

- 1. Aufgabe Architektur I:** Lesen Sie einen (Fantasy-) Roman (wahlweise ein Sachbuch). Wie könnten die darin beschriebenen Gebäude aussehen? Nehmen Sie zunächst Papier und Bleistift (Millimeter-Papier oder kariertes Papier hilft) und fertigen Sie eine Skizze an. Denken Sie daran, dass Sie später in »Minetest« im Wesentlichen nur mit Quadern bauen können. Eine Quaderseite soll in der realen Welt angeblich einem Meter entsprechen. Aber entscheidend ist am Ende immer das richtige Verhältnis der Anzahl der Blöcke von Länge zu Breite zu Höhe und der optische Gesamteindruck des Gebäudes.

**Kreissäge:** Die Kreissäge (*Circular Saw* – MOD »[moreblocks](#)«) schneidet Blöcke in fast jede beliebige Form. Legen Sie sie mit rechts auf Ihrer Baustelle ab. Noch ein Rechtsklick auf die Kreissäge, und Sie können mit dem Zusägen von Blöcken beginnen.

**Schild:** Setzen Sie ein Schild (*Sign*) vor Ihr Gebäude. Es informiert über das verwendete Buch (Autor und Titel) und den Architekten des Gebäudes (also Ihren Namen).

**Hinweis:** Kuppeln und Rundungen sind in »Minetest« eine Herausforderung. Hier gibt es dazu eine Videoanleitung: [www.youtube.com/watch?v=adA13x-2ccc](http://www.youtube.com/watch?v=adA13x-2ccc)

- 2. Aufgabe Architektur II:** Sie möchten zum Einstieg lieber nach einer Vorlage bauen? Dann nehmen Sie das Buch »Minecraft – Baue Deine Festung« (ISBN: 9783505139246). Es bezieht sich zwar auf das kostenpflichtige »Minecraft«, aber bis auf die sehr speziellen *Redstone*-Anleitungen kann (fast) alles genauso in »Minetest« umgesetzt werden.

Auch geeignet: »Minecraft – Meister der Architektur« (ISBN: 978-3-8458-2722-3)

- 3. Aufgabe Architektur III:** Sie möchten gerne etwas ganz Anderes bauen? Dann sehen Sie sich das Video [www.youtube.com/watch?v=DVp96Khx1xc](http://www.youtube.com/watch?v=DVp96Khx1xc) an. Hier wird – in englisch – sehr leicht verständlich erklärt, wie man einen Springbrunnen baut.

- 4. Bauen mit besonderen Objekten & Materialien:** »Minetest« enthält eine ganze Reihe von besonderen Materialien und Objekten (abhängig von den installierten MODS). Diese findet man mit der Suchfunktion unter ihrem englischen Namen. Hier einige Beispiele:

**TNT:** (im Single-Player-Modus direkt umsetzbar, auf dem Server nur, wenn in der CONFIG-Datei die Zeile *enable\_tnt = true* steht) Zunächst *TNT* craften im CRAFTING GRID: *Gun Powder* in Kreuzform und den Rest mit beliebigem *Wood* auffüllen. Packen Sie *TNT*, *Gun Powder* und *Torch* (Fackel) in Ihr INVENTAR. Platzieren Sie das *TNT* in der Welt und davor eine Zündschnur aus *Gun Powder*. Schlagen Sie mit der Fackel und linker Maustaste auf das Ende der Zündschnur.

**Kisten:** In einer Kiste (*Chest*) kann man allerlei Objekte ablegen. Öffnen mit Rechtsklick.

**Aufgabe Schienennetz:** Mit *Powered Rail* legt man sich ein Schienennetz an. Auf dieses setzt man ein *Cart*. Doch das muss man sich – falls man nicht im Kreativ-Modus arbeitet – erst herstellen (REZEPT im CRAFTING GRID: drei *Steel Ingot* verteilt in die unterste Reihe, je ein *Steel Ingot* links und rechts darüber). Mit Rechtsklick setzt man das *Cart* auf

134 die Schiene. Mit einem weiteren Rechtsklick auf das *Cart* springt man in das Gefährt.  
 135 Schlägt man jetzt mit links auf den Wagen, fährt er los. Wieder Rechtsklick und man hat  
 136 die Lore verlassen. SHIFT + Linksklick löscht die Lore. Falls Ihr Baugrund flach ist, holen  
 137 Sie sich Steine aus dem INVENTAR, und gestalten Sie eine wilde Schussfahrt. Die Bahn  
 138 könnte aber auch unterirdisch fahren.

139  
 140 **Bauen mit Mese:** *Mese* entspricht dem *Redstone* in »Minecraft«. Diese Objekte senden  
 141 Signale aus, die wie Stromimpulse andere Objekte ein- und ausschalten können. Erst mit  
 142 dem MOD »[Mesecons](#)« kann man das volle Potenzial dieser Objekte ausschöpfen. Der  
 143 MOD enthält neben Leitungen (*Mesecon*, *Insulated Wire* u. a.) und Schaltern (*Lever*) einen  
 144 LUA-Kontroller und diverse Logikgatter (*Microcontroller*) für die Programmierung  
 145 ([www.youtube.com/watch?v=FUnl0v3CgoQ](http://www.youtube.com/watch?v=FUnl0v3CgoQ) - englisch). Das MOD »[Digilines](#)« bietet ei-  
 146 nen LCD-Block und die Möglichkeit, externe Hardware zu steuern.

147  
 148 **Fackel:** Eine Fackel (*Torch*) spendet Licht. Im MOD »[Mesecons](#)« finden Sie eine Fackel  
 149 namens *Mesecon Torch*. Heften Sie diese direkt an einen Block und setzen auf der gegen-  
 150 überliegenden Seite des Blockes einen Schalter (*Lever*) werden die Signale umgekehrt (ein-  
 151 schalten bewirkt ausschalten und umgekehrt). Wie könnte man mit einem zusätzlichen So-  
 152 larpanel (*Solar Panel*) eine Laterne bauen, die nur angeht, wenn es dunkel wird?

153  
 154 **Türöffner:** Eine Tür (*Door*) öffnet man mit Rechtsklick. Legen Sie bei einer Doppeltür  
 155 immer erst die linke Tür an. Konstruieren Sie mit einer Druckplatte (*Stone Pressure Plate*),  
 156 einem Schalter (*Lever*) oder einem Switch und einigen Leitungen (*Mesecons*) eine Doppelt-  
 157 tür, die aufgeht, sobald man die o.g. Objekte aktiviert. Können Sie eine der Türen mit Hilfe  
 158 des *Delayer* zeitverzögert öffnen? Wie müssen Sie *Logik-Gatter* oder den *Lua-Controller*  
 159 einsetzen, damit die Türen nur aufgehen, wenn zwei verbaute *Switch* gedrückt wurden?



**Turbine:** Bauen Sie ein Wasser-Bassin (Grundplatte 6 x 6 Steine, 2 Steine hoch, darauf eine Mauer aus je einem Stein). Schlagen Sie aus einer Seite (von unten und einem Block von links) zwei Blöcke vertikal heraus. Fügen Sie in die Lücke unten einen *Sticky Piston* ein. Drehen Sie diesen mit dem *Screw Driver*, bis die gelbe Seite nach oben zeigt. Ersetzen Sie in der Mauer wie auf dem Bild zu sehen weitere Steine durch *Mese Block*. Fügen Sie zwi-

172 schen die *Mese Block* ein *Logic Gate: not* ein und drehen Sie diesen, bis die »Spitze« nach  
 173 links zeigt. Stellen Sie eine *Water Turbine* an das Bassin vor den *Sticky Piston*. Verlegen  
 174 Sie von der Turbine eine Stromleitung (*Mesecon*), die zu einem Leuchtwürfel (*Lightstone*)  
 175 führt. Füllen Sie das Bassin mit einem *Water Bucket* und betätigen Sie den rechten Schalter.

176  
 177 **Hinweis:** Vorsicht mit einem *Bucket* (Eimer). Einmal ausgegossen, neigt der Inhalt dieser  
 178 Eimer dazu, sich unkontrolliert immer weiter auszubreiten und Gebäude und anderes zu  
 179 zerstören (z.B. *Lava Bucket*). Man kann die sprudelnden Quellen kaum wieder entfernen.  
 180 Ziehen Sie entweder eine Mauer um das Gebiet oder versuchen Sie, einen Stein auf dem  
 181 höchsten Punkt der Quelle ablegen.