

Kurzanleitung zum Workshop »Minetest«

1
2
3 **1. Was ist »Minetest«:** »Minetest« ist ein kostenloser Klon des beliebten (kostenpflichtigen)
4 Spiels »Minecraft«. Wie im Vorbild muss man in »Minetest« Ressourcen abbauen, die man
5 dann weiterverarbeitet. Hat man Holz geschlagen, kann man daraus Holzbretter machen.
6 Findet man Eisenbarren und kombiniert diese mit den Holzbrettern auf eine definierte
7 Weise im [CRAFTING GRID](#), erhält man eine Spitzhacke. Mit dieser wiederum kann man
8 dann Erze abbauen. Außerdem gibt es einen Tag- und Nachtzyklus, allerlei Monster und
9 unfreundliche Mitspieler, gegen die man sich wehren muss. Wer nichts zu essen findet oder
10 selber anbaut, läuft Gefahr zu verhungern. Wer tief stürzt, kann sterben.

11
12 **2. »Minetest« herunterladen und installieren:** »Minetest« kann als Open-Source-Anwend-
13 ung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden (www.minetest.net). Die Datei im
14 zip-Format muss dann mit Rechtsklick ALLE EXTRAHIEREN entpackt werden. Danach
15 kann das Spiel sofort gespielt werden, da »Minetest« portable ist, heißt, eine echte Installa-
16 tion wie beispielsweise bei »Microsoft Office« ist nicht nötig.

17
18 **Hinweis:** Auf keinen Fall sollte der Minetest-Ordner in den Programme-Ordner geschoben
19 werden, da später beim Spielen Schreibrechte benötigt werden. Wählen Sie als Ablageort
20 zum Beispiel den DESKTOP oder DOKUMENTE.

21
22 **3. »Minetest« starten:** Suchen Sie im Minetest-Ordner den Ordner BIN und dort die Datei
23 »minetest.exe«. Mit einem Doppelklick gelangen Sie ins HAUPTMENÜ. Hier müssen Sie
24 entscheiden, wie Sie spielen möchten. Wir beginnen mit einem Einzelspieler. Die Möglich-
25 keiten SERVER HOSTEN und SPIEL BEITRETEN schauen wir uns später an.

26
27 **LOKALES SPIEL (Einzelspieler):** Wählen Sie für einen ersten Einstieg nur die Funktion
28 SCHADEN EINSCHALTEN. Jetzt müssen Sie noch mit NEU eine Welt erstellen. Im Feld
29 WELTNAME können Sie Ihre Welt beliebig benennen. Unter SEED können Sie den Zu-
30 fallsgenerator beeinflussen, mit dem »Minetest« die Welt erstellt (im Zweifel leer lassen).
31 Nehmen Sie den KARTENGENERATOR v7 und als SPIEL das MINETEST GAME.
32 Klicken Sie auf ERSTELLEN und dann auf SPIEL STARTEN.

33
34 **Hinweis:** Falls sich Ihre Firewall meldet, gestatten Sie den Zugriff.

35
36 **4. »Minetest« spielen:** Mit den Tasten W (vorwärts), A (links) S (zurück) und D (rechts)
37 bewegen Sie sich in Ihrer Welt, mit der LEERTASTE springen Sie. Können Sie nicht sprin-
38 gen, ist entweder die Kante zu hoch oder Sie stehen unter einem Objekt, dass Sie am Sprin-
39 gen hindert (zum Beispiel eine Baumkrone). Drehen Sie die Maus, während Sie gleichzeitig
40 die Taste W gedrückt halten, um die Richtung Ihrer Bewegung zu bestimmen.

41
42 **Ressourcen abbauen:** Ihr Mauszeiger wird durch ein weißes Kreuz dargestellt. Zeigen Sie
43 damit auf einen Gegenstand, wird dieser schwarz umrandet (falls nicht, müssen Sie dichter
44 an das Objekt herangehen). Schlagen Sie lange genug mit der linken Maustaste auf diesen
45 Gegenstand, wird er abgebaut und in Ihr INVENTAR (Kästchenleiste am unteren Rand des
46 Spielfensters) gelegt. Falls das nicht funktioniert, verwenden Sie das falsche Werkzeug zum
47 Abbau dieses Materials (zum Beispiel Spitzhacke) oder das Objekt ist geschützt und lässt
48 sich nicht abbauen.

49 **INVENTAR ansehen:** Nachdem Sie eine Weile Ressourcen abgebaut haben, wechseln Sie
50 mit der Taste I in das INVENTAR. Hier sehen Sie alles, was Sie bisher eingesammelt haben.
51 Ziehen Sie beispielsweise Ihren abgebauten Baumstumpf in das obere 3x3-Gitter, erhalten
52 Sie rechts 4 Holzplanken. Diese ziehen Sie wieder unten ins INVENTAR. Ziehen Sie die
53 gerade erzeugten Holzplanken ins obere 3x3-Gitter, erhalten Sie Holzstäbe.

54
55 Wie genau man Ressourcen kombinieren muss, ist in sogenannten REZEPTEN definiert
56 (siehe: <https://wiki.minetest.net/Crafting/de>). Das gesammelte Material verbraucht sich
57 dabei nach und nach, und Sie müssen wieder losziehen, um Nachschub zu besorgen.

58
59 **INVENTAR verlassen:** Drücken Sie die ESC-Taste, um das INVENTAR zu verlassen.
60 Jetzt haben Sie Holzplanken oder Holzstäbe in Ihrer Inventarleiste am unteren Spiel-
61 fensterrand. Mit dem Rollrädchen an der Maus können Sie diese Leiste durchscrollen. Mit
62 der rechten Maustaste, legen Sie die Objekte in der Spielwelt ab. Nicht wundern: manche
63 Objekte lassen sich nicht ablegen, da sie nur fürs CRAFTING benötigt werden.

64
65 Hat man lange genug Ressourcen gesammelt und die richtigen Rezepte angewendet, erhält
66 man so nach und nach alle Bestandteile, um sich zum Beispiel ein Haus zu bauen.

67
68 **Hinweise:** Im Spiel werden vom INVENTAR immer nur die Gegenstände angezeigt, die
69 im Inventar-Modus (Taste I) in die oberste Reihe gelegt wurden. Sie müssen also immer
70 mal wieder in das INVENTAR gehen und es neu sortieren.

71
72 **Überleben:** Plötzlich wird es Nacht, und Sie haben noch gar keinen Schlafplatz. Ganz
73 schlecht. Und was ist mit den kleinen Herzen? Wenn Sie nicht bald etwas essen, nimmt die
74 Anzahl der Herzen ab und Sie werden immer schwächer ...

75
76 **Spiel pausieren oder beenden:** Drücken Sie die ESC-Taste, um zu pausieren. Wollen Sie
77 das Spiel ganz verlassen, klicken Sie jetzt auf den Button PROGRAMM BEENDEN. Oder
78 drücken Sie auf WEITER (bzw. erneut die ESC-Taste), um weiterzuspielen.

79
80 **5. Funktionstasten:** Mit den Funktionstasten F1 bis F12 können Sie im Spiel Zusatzinforma-
81 tionen und -funktionen aktivieren. F7 ändert die Art, wie Sie in die Welt hineinschauen, F9
82 zeigt eine kleine Übersichtskarte. Probieren Sie alle Tasten von F1 bis F12 durch.

83
84 **6. Kreativmodus:** Verlassen Sie das Spiel mit der ESC-Taste und wählen Sie HAUPTMENÜ.
85 Entfernen Sie links den Haken bei SCHADEN EINSCHALTEN und aktivieren Sie KRE-
86 ATIVMODUS. Starten Sie das Spiel neu. Wenn Sie jetzt mit der Taste I das Inventar
87 aufrufen, finden Sie jede Menge Materialien und Objekte. Egal, wie oft Sie jetzt einzelne
88 Materialien verbauen, Ihr INVENTAR nimmt nicht ab.

89
90 **7. CHAT und KONSOLE:** Auch, wenn Sie der Ersteller Ihrer eigenen Welt sind, haben Sie
91 (noch) nicht die Verfügungsgewalt über alles. Über den CHAT lässt sich das ändern.
92 Drücken Sie auf der Tastatur den Buchstaben T. Es öffnet sich der CHAT. Alternativ
93 können Sie mit F10 die KONSOLE öffnen. Schreiben Sie einen beliebigen Satz und
94 drücken Sie anschließend die ENTER-Taste. Sie haben eine Nachricht verschickt. Da Sie
95 gerade im Einzelspielermodus sind, erhalten auch nur Sie die Nachricht. Würden Sie auf
96 einem Server spielen, bekämen alle eingeloggtten Spieler Ihre Nachricht zu sehen.

97 Sobald Sie im CHAT als erstes Zeichen einen SLASH (also den Schrägstrich) verwenden,
98 muss als nächstes ein Befehlsword kommen. Mit `/msg <spielername> Textnachricht`
99 würden Sie auf dem Server nur dem benannten Spieler eine Nachricht schicken.

100
101 Funktioniert nicht? Dann haben Sie (noch) nicht das Recht, einen bestimmten Befehl abzu-
102 senden. Schauen Sie sich mit `/privs` an, was Sie dürfen. Oder geben Sie sich mit der
103 Befehlsfolge `/grantme all` gleich alle Rechte (wobei Ihr Spielernamen im Einzelspielmodus
104 standardmäßig immer `singleplayer` ist). Sich alle Rechte zu geben, klappt natürlich nicht so
105 ohne weiteres, wenn Sie auf einem SERVER spielen.

106
107 `/teleport <x>, <y>, <z> ...` bringt Sie zu den eingegebenen Koordinaten
108 `/time 15:30` setzt die Uhrzeit im Spiel auf 15:30 Uhr
109 `/help <befehl>` zeigt Syntax und Funktion des angegebenen Befehls
110 `/help all` zeigt alle verfügbaren Befehle (Tipp: KONSOLE nehmen)

111
112 Liste aller Konsolenbefehle (englisch): https://wiki.minetest.net/Server_commands

113
114 **8. CONFIG-Dateien:** Sobald Sie »Minetest« gestartet und komplett wieder geschlossen ha-
115 ben, finden Sie im Minetest-Ordner eine Datei mit dem Namen »minetest.conf«. In diese
116 Datei schreibt das Programm im Laufe des Spiels automatisch verschiedene Informationen
117 zur aktuellen Konfiguration des Spiels. Man kann aber auch vorab händisch hier eine
118 gewünschte Konfiguration ablegen. Dies ist vor allem bei Server-Anwendungen interessant,
119 weil dann jeder sich neu anmeldende Spieler sofort bestimmte Eigenschaften und Rechte
120 zugewiesen bekommt (sonst müsste man das nachträglich für jeden einzelnen Spieler
121 umständlich über den CHAT (T) oder die KONSOLE (F10) erledigen).

122
123 Öffnen Sie die Datei »minetest.conf« mit einem normalen Texteditor (am besten ein Pro-
124 gramm, das mit Zeilennummerierung arbeitet, zum Beispiel [Notepad++](#)). Nachfolgend
125 einige nützliche Befehle, die das Leben – vor allem im KREATIVMODUS – leichter
126 machen. Schreiben Sie jeden Befehl in eine neue Zeile:

127
128 `default_privs = shout, creative, fly, noclip, fast`
129 `creative_mode = true`
130 `enable_damage = false`
131 `time_speed = 0` (dieser Befehl setzt den Tag/Nacht-Zyklus außer Kraft)

132
133 **Hinweis:** Auch, wenn ein Privileg gesetzt wurde, muss es in manchen Fall im Spiel noch
134 aktiviert werden. Wollen Sie zum Beispiel das Flug-Privileg nutzen, drücken Sie zunächst
135 die Taste K. Jetzt können Sie mit der LEERTASTE beliebig hochfliegen (mit der SHIFT-
136 Taste landen Sie oder lassen Sie sich mit erneutem drücken des Buchstabens K zu Boden
137 fallen – aber Achtung: im Modus SCHADEN EINSCHALTEN könnte ein Absturz Sie
138 töten). Mit der Taste J beschleunigen Sie Ihre Bewegung. Mit H können Sie durch Gegen-
139 stände gehen (nur, wenn gleichzeitig der Flugmodus aktiv ist).

140
141 **9. MODS, SUBGAMES & TEXTUREN:** »Minetest« kommt im Gegensatz zu »Minecraft«
142 zunächst als reine Spieleumgebung (GAME-ENGINE) daher. Fast alles an Zusatzfunktio-
143 nen und Objekten (ITEMS) muss man über MODS (kurz für »modification«) hinzufügen.
144 Eine MODS-Liste gibt es unter: <https://wiki.minetest.net/Mods/de>

145 **Installation:** Falls »Minetest« gerade läuft, beenden Sie das Programm. Entpacken Sie die
146 heruntergeladene MOD-Datei mit Rechtsklick und schieben Sie sie in den Minetest-
147 Unterordner MODS. Entfernen Sie unbedingt das »-master« (oder andere Bindestrich-
148 Zusätze) beim entpackten MOD-Ordner.

149
150 Starten Sie »Minetest«. Unter LOKALES SPIEL wählen Sie die Welt, die Sie spielen
151 möchten und fügen dann über KONFIGURIEREN einzelne oder alle aufgelisteten MODS
152 hinzu. Sichern Sie mit SPEICHERN und starten Sie dann das Spiel im HAUPTMENÜ. Je
153 nach installiertem MOD finden Sie jetzt im INVENTAR neue Materialien und Gegenstände
154 (im KREATIVMODUS sofort sichtbar).

155
156 **Bitte beachten:** Bei jeder neu angelegten Welt müssen Sie über KONFIGURIEREN die
157 gewünschten MODS erneut einbinden.

158
159 **SUBGAMES:** Von anderen Nutzern zusammengestellte und bearbeitete MODS werden als
160 SUBGAMES bezeichnet. Oft gilt es in ihnen bestimmte Aufgaben zu erledigen (gegen
161 Monster kämpfen, versteckte Objekte finden u. ä.).

162
163 Mehr zu SUBGAMES: <https://wiki.minetest.net/Subgames>

164 Mehr zu WORLDS: <https://wiki.minetest.net/Worlds>

165
166 Das SUBGAME »Tutorial« erklärt als Spiel direkt in »Minetest« die wichtigsten Spielprin-
167 zipien (<https://wiki.minetest.net/Subgames/Tutorial>). Haben Sie die Dateien in die richtigen
168 Ordner geschoben, erscheint im HAUPTMENÜ unten ein neues Icon »Tutorial«. Wählen
169 Sie es aus und starten Sie die Welt »Tutorial World«. Um das Tutorial auf Deutsch anzu-
170 sehen, fügen Sie in die Datei »minetest.conf« die Zeile *language = de* ein.

171
172 **TEXTUREN:** Das Aussehen von Objekten und Materialien lässt sich über TEXTUREN
173 beeinflussen (mehr unter: https://wiki.minetest.net/Texture_Packs/de).

174
175 **Hinweis:** Nicht immer vertragen sich die MODS, SUBGAMES und TEXTUREN mit der
176 verwendeten Minetest-Version. Auch MODS untereinander können in Konflikte geraten.
177 Manche MODS sind zudem von anderen MODS abhängig und laufen nur im Zusammen-
178 spiel mit diesen. Je mehr MODS Sie einbinden, desto höher die benötigte Rechenleistung.
179 Dies gilt auch für hochaufgelöste TEXTUREN.

180
181 **10. SERVER HOSTEN und ONLINE SPIELEN:** Der besondere Spielspaß in »Minetest«
182 entsteht erst, wenn man mit oder gegen andere spielen kann. Dafür muss »Minetest« als
183 SERVER laufen und alle beteiligten Rechner (CLIENTS) untereinander verbunden sein.

184
185 **Lokales Spiel (SERVER HOSTEN):** Zunächst müssen alle Rechner per [LAN-Kabel](#) über
186 einen [SWITCH](#) miteinander verbunden werden (alternativ: kabellos über einen WLAN-
187 Nano-Router wie tp-link TL-WR802N) Jetzt bestimmen Sie einen Rechner, auf dem der
188 Minetest-Server laufen soll. Aktivieren Sie nach dem Start im HAUPTMENÜ das Feld
189 SERVER HOSTEN. Wählen Sie NAME und bei Bedarf PASSWORT. Den Wert 30000 bei
190 SERVERPORT ändern Sie nicht (nur in Ausnahmefällen nötig). Starten Sie eine
191 vorhandene Welt oder legen Sie mit NEU eine neue an. Nur, wenn die Welt auf dem
192 SERVER läuft, können nachher die CLIENTS auf diese Welt zugreifen.

193 **IP-ADRESSE ERMITTELN:** Damit die anderen – per LAN-Kabel und SWITCH verbun-
194 denen – Rechner Ihren gerade eingerichteten SERVER erkennen, müssen Sie noch allen
195 Mitspielern die IP-ADRESSE des SERVER-Rechners mitteilen. Unter Windows 10
196 machen Sie einen Rechtsklick auf den STARTBUTTON und gehen zum Eintrag WIN-
197 DOWS POWER SHELL. Tragen Sie in das Fenster den Befehl IPCONFIG ein und notieren
198 Sie sich die Zahlenfolge in der Zeile IPv4-ADRESSE (Muster 192.168.XXX.XXX)

199
200 **Start auf dem Client-Rechner:** Jetzt starten alle Mitspieler auf ihren CLIENT-Geräten
201 »Minetest« und wählen im HAUPTMENÜ den Kartenreiter SPIEL BEITRETEN. Bei
202 ADRESSE tragen alle die zuvor ermittelte IP-ADRESSE ein, bei PORT 30000 (falls auf
203 dem Server nichts geändert wurde). Der NAME ist frei wählbar, darf aber nur einmal vor-
204 kommen. Bei PASSWORT muss für unseren Fall nichts eingetragen werden. Jetzt noch auf
205 VERBINDEN klicken.

206
207 **Die Macht des Servers:** Der Server bestimmt jetzt das Spielgeschehen. Nur solange er
208 läuft, können sich die CLIENTS in der Welt bewegen. MODS, die auf dem Server installiert
209 werden, stehen sofort allen Mitspielern zur Verfügung. Der Administrator des SERVERS
210 kann einzelnen oder allen Spielern Rechte geben oder entziehen (vgl. 90ff.).

211
212 /grant <spielername> <privilege> gibt benanntem Spieler ein benanntes Recht
213 /revoke <spielername> <privilege> entzieht benanntem Spieler ein benanntes Recht
214 /ban <spielername> verbant benanntem Spieler vom Server
215 /unban <spielername> widerruft Verbannung von benanntem Spieler vom Server

216
217 **FIREWALL:** Unter Umständen meldet sich beim Start der einzelnen CLIENTS, also der
218 Mitspieler-Rechner, die FIREWALL. Gestatten Sie den Rechnern den Zugriff. Falls das
219 nicht reicht, probieren Sie (nur) für die Dauer des Spiels die FIREWALL zu deaktivieren.

220
221 **Über das Internet spielen:** Ist Ihr Rechner mit dem Internet verbunden, gehen Sie im
222 HAUPTMENÜ zum Kartenreiter SPIEL BEITRETEN. Wählen Sie aus der angezeigten
223 Liste der Spiele. Ihr NAME ist frei wählbar, ebenso das PASSWORT (beides merken, wenn
224 Sie sich irgendwann wieder einloggen wollen – keine Umlaute verwenden).

225
226 **11. Ergebnisse präsentieren:** Um die Ergebnisse aus einem Minetest-Projekt zu präsentieren,
227 schließen Sie einfach einen Beamer an den SERVER-Rechner an und lassen Sie die Kinder
228 ihre Bauten live vorführen. Für die spätere Dokumentation kann man mit F12 Screenshots
229 anfertigen und die so geschossenen Bilder beispielsweise in »Powerpoint« mit Texten u. a.
230 zusammensetzen.

231
232 **SCREENCAST:** Bei einem SCREENCAST werden die Aktivitäten auf dem Rechner in
233 einem Videoformat aufgezeichnet. Dafür gibt es spezielle Programme wie »FRAPS« oder
234 »ActivePresenter« und »Open Broadcaster Software«. Unter Windows 10 können Sie durch
235 die Tastenkombination WINDOWS-Taste + G das betriebseigene Aufzeichnungstool
236 aktivieren. Für die Anwendung aller genannten Programme wird ein vergleichsweise
237 leistungsstarker Rechner benötigt.

238
239 **12. Tipps & Tricks:** »Minetest« ist recht genügsam, was die Hardware-Ausstattung eines
240 Rechners betrifft. Trotzdem kann es manchmal passieren, dass das Spiel nicht flüssig läuft.

241 Unter Windows 10 können Sie durch die Tastenkombination WINDOWS-Taste + G den
242 Spielmodus Ihres Rechners aktivieren. Je nach verbauter Grafikkarte finden Sie mit
243 Rechtsklick auf die »minetest.exe« im KONTEXTMENÜ Einträge wie MIT GRAFIK-
244 PROZESSOR AUSFÜHREN. Überprüfen Sie auch im HAUPTMENÜ von »Minetest« die
245 EINSTELLUNGEN. Eventuell müssen Sie MODS oder TEXTUREN entfernen.

246
247 **Tastaturbelegung:** Starten Sie ein Spiel und Pausieren Sie mit der ESC-Taste. Jetzt können
248 Sie die TASTEN ÄNDERN (zum Beispiel E fürs INVENTAR wie in »Minecraft«).

249
250 **Kein LAN-Netzwerk vorhanden:** Gibt es keine Möglichkeit, ein LAN-Netzwerk aufzu-
251 bauen, starten Sie »Minetest« einfach auf jedem Rechner als Einzelspiel (vgl. Zeile 22ff.).

252
253 **WELTNAME, USERNAME und PASSWORT:** Vermeiden Sie beim WELTNAMEN,
254 USERNAMEN und PASSWORT deutsche Umlaute, Sonderzeichen und Leerzeichen.

255
256 **Leere Welt erzeugen:** Gerade im KREATIVMODUS, wenn vor allem gebaut werden soll,
257 ist eine Welt mit Hügeln, Wäldern und Seen mitunter eher hinderlich. Holen Sie sich den
258 MOD »[grassland](#)« und legen Sie eine neue Welt an. Der WELTNAME ist frei wählbar,
259 SEED bleibt leer. Wählen Sie als KARTENGENERATOR unbedingt FLAT und dann
260 ERSTELLEN. Mit KONFIGURIEREN aktivieren Sie den MOD »[grassland](#)«.

261
262 **Ausrichtung von Objekten:** Wie genau ein Objekt sich bei der Ablage in der Welt aus-
263 richtet (auch im Verhältnis zu anderen Objekten), hängt oft davon ab, wie man selber im
264 Moment der Ablage in der Welt steht. Das Drücken der SHIFT-Taste kann in manchen
265 Fällen die Ausrichtung beeinflussen. Klappt es so nicht, muss man sich eventuell eine Hilfs-
266 konstruktion bauen, die man später wieder entfernt. Noch einfacher geht es mit dem
267 *Screwdriver*. Linksklick dreht die Frontansicht eines Objektes, Rechtsklick die Achsen.

268
269 **Platzbedarf von Objekten:** Ein Objekt nimmt immer die Größe eines Würfels ein, Auch,
270 wenn ein Objekt eine Ablagefläche (optisch) nicht komplett bedeckt, kann die freie Fläche
271 nicht von weiteren Objekten zusätzlich belegt werden.

272
273 **Leitungen und Schalter:** Leider verbinden sich nicht immer alle Leitungen (*Mesecon*),
274 Schalter (*Lever*) und andere elektronische Bauteile auf die gewünschte Weise. Manchmal
275 liegt es an der eigenen Ausrichtung des Spielers im Moment der Ablage, manchmal an der
276 Ausrichtung des Blocks, manchmal scheint es keinen offensichtlichen Grund zu geben.
277 Gelegentlich hilft der *Screwdriver*, manchmal nur alles abbauen und ein neuer Versuch.

278
279 Sollen sich nebeneinanderliegende Leitungen nicht verbinden, muss man isolierte Leitun-
280 gen verwenden. Einige Objekte (zum Beispiel *Delayer*) haben eine Richtung und lassen
281 Signale nur in diese Richtung durch. Also auf Richtungspfeile auf den Objekten achten.

282
283 **Funktionstasten:** Falls (beispielhaft) F1 nur die Microsoft-Hilfe aufruft, fängt das Be-
284 triebssystem die Funktionstasten ab. Je nach Rechner und Betriebssystem gibt es verschie-
285 dene Lösungen. Schauen Sie zum Beispiel auf Ihre Tastatur, ob es neben der eigentlichen
286 FN-Taste noch eine Taste mit einem FN-Schlosssymbol gibt. Drücken Sie beide gleich-
287 zeitig. Falls das nicht hilft, müssen Sie im Internet nach Anleitungen für Ihr Gerät suchen.

288

289 **Besondere Objekte & Materialien:** »Minetest« enthält eine ganze Reihe von besonderen
290 Materialien und Objekten (mehr dazu auf dem Aufgabenblatt).

291
292 **Edutest:** Das MOD »[Edutest](#)« erleichtert vergleichbar mit »Minecraft EDU« die Verwend-
293 ung von »Minetest« im Bildungsbereich. Im SERVER-Betrieb kann die Lehrkraft dann sehr
294 einfach Schüler einfrieren, teleportieren, gesperrte Bereiche einrichten und vieles mehr. Die
295 grafische Oberfläche erreichen Sie über das INVENTAR (I). Hier gibt es in der unteren
296 Leiste den Eintrag EDUTEST (Icon mit Hut).

297
298 Falls das Icon nicht aktiv ist, müssen Sie sich im CHAT das entsprechende PRIVILEG
299 geben: `/grant <name-des-administrators> teacher`. Alle Spieler erhalten automatisch das
300 Privileg `student` (sonst mit `/grant <name-des-spielers> student` nachtragen). Das MOD
301 »[Edutest](#)« ist noch in der Entwicklung und erhält laufend weitere Funktionen.

302
303 **WorldEdit:** »WorldEdit« ist ein MOD, das beim schnellen Bauen hilft. Lässt sich nach
304 dem Aktivieren des MOD »Minetest« nicht mehr starten, müssen Sie im MOD den Unter-
305 ordner »worldedit_brush« entfernen. Wurde das MOD aktiviert, muss man sich selber bzw.
306 den Mitspielern noch das PRIVILEG zur Nutzung des MOD einräumen (vgl. Zeile 128 –
307 mehr unter: https://wiki.minetest.net/Minetest_in_der_Schule/Anleitung_WorldEdit

308
309 **13. Ideen für den Einsatz von »Minetest«:** »Minetest« lässt sich vielfältig einsetzen. Lassen
310 Sie Gebäude aus (Fantasy-) Romanen nachbauen. Wie könnte ein moderner Kirchenbau
311 aussehen oder ein Nachbau antiker Architektur (zusammen mit einem Museum – siehe
312 auch: <http://bit.ly/lernoasecrafting>)? Setzen Sie »Minetest« bei Beteiligungsprojekten ein
313 und lassen Sie die Kinder einen neuen Spielplatz oder ein neues Gemeindehaus entwerfen.

314
315 Mit den diversen Logikschaltern und dem LUA-Controller des MOD »[Mesecons](#)« eignet
316 sich »Minetest« auch als Einstieg in die Programmierung. Für »Minecraft« gibt es schon
317 Unterrichtseinheiten für den Bereich Chemie (www.hancl.de/cis/?page_id=1505). Warum
318 sollte das nicht auch mit »Minetest« gehen?

319
320 **Umsetzung mit Kindern:** Keine Sorge – Sie müssen »Minetest« nicht perfekt beherrschen.
321 Vertrauen Sie auf die Fähigkeiten der Kinder, sich schnell in die Handhabung der Software
322 einzuarbeiten. Planen Sie Pausen mit »normalen« Bewegungsspielen ein.

323
324 Hauptsächlich kommt im Schul- und Jugendbereich der KREATIVMODUS zum Einsatz.
325 Aber lassen Sie die Kinder bei Gelegenheit auch einmal im Survival-Modus spielen.

Weiterführende Informationen und Internetquellen:

327
328
329 https://wiki.minetest.net/Minetest_in_der_Schule (mit Anweisungen für MODS etc.)
330 http://site.nilspeters.de/wordpress/?page_id=25
331 <http://docplayer.org/48508867-Informatische-bildung-mit-minetest-und-mesecons.html>
332 www.medienpaedagogik-praxis.de/2014/03/03/spielendlernen-mit-minecraft (Minecraft)
333 <http://mesecons.net/uber/> (Übungen zum MOD »Mesecon«)
334 https://rubenwardy.com/minetest_modding_book/en/index.html (Programmierung)
335 <https://demokratielabore.de/workshops/minetest-hero-theatre> (Minetest Hero Theatre)
336 <http://www.multimediamobile.de/sued-minetest.html> (vorkonfiguriertes »Minetest«)