

Inhalt

Einleitung	9
Kapitel 1 Redstone-Grundlagen	11
1.1 Abbau	11
1.2 Signalübertragung	12
1.3 Signalquellen	15
1.3.1 Redstone-Block	15
1.3.2 Knopf	16
1.3.3 Druckplatte	16
1.3.4 Stolperdraht	17
1.3.5 Sensorschiene	18
1.3.6 Wageplatte	19
1.3.7 Tageslichtsensor	22
1.4 Signale vergleichen	27
1.5 Liste der Redstone-Gegenstande	29
Kapitel 2 Logische Gatter und Schaltungen	35
2.1 Logikgatter	35
2.1.1 Nicht-Gatter	35
2.1.2 Oder-Gatter	36
2.1.3 Und-Gatter	37
2.1.4 XOR-Gatter	39
2.2 Halbaddierer	40
2.3 Taktgeber	42
2.3.1 Fackel-Taktgeber	42
2.3.2 Verstarker-Taktgeber	43
2.3.3 Kolben-Taktgeber	44
2.3.4 Trichter-Taktgeber	44

Kapitel 3	Haustechnik	47
3.1	Türöffner	47
3.1.1	Druckplatte	47
3.1.2	Knopf	48
3.1.3	Tageslichtsensor	48
3.1.4	Hebel	50
3.2	Türklingel	53
3.3	Zahlenschloss	55
3.4	Kartenschloss	59
3.5	Versteckte Eingänge	63
3.5.1	Versteckte Treppe	64
3.5.2	Versteckter Durchgang	66
3.6	Aufzüge	68
3.6.1	Kolben-Aufzug	68
3.6.2	Paternosteraufzug	74

Kapitel 4	Fallen	81
4.1	TNT-Fallen	81
4.1.1	Schacht-Falle	81
4.1.2	Baum-Falle	83
4.1.3	Deaktivierbare TNT-Falle	84
4.1.4	Diamant-Falle	86
4.2	Selbstschussanlagen	87
4.3	Wasser-Fallen	91
4.3.1	Tür-Falle	91
4.3.2	Falltür-Falle	94

Kapitel 5	Farmen	97
5.1	Halbautomatische Melonen-Farm	97
5.2	Vollautomatische Melonen-Farm	100
5.3	Halbautomatische Zuckerrohr-Farm	104
5.4	Vollautomatische Kaktus-Farm	106
5.5	Halbautomatische Weizen-Farm	106
5.6	Vollautomatische Eier-Farm	110

5.7	Monsterfarmen	113
5.7.1	Schacht-Monsterfalle	113
5.7.2	Lava-Monsterfalle	118
5.7.3	Redstone-Monsterfalle	122
Kapitel 6	Schienen und Loren	129
6.1	Loren antreiben	129
6.2	Kreuzungen	130
6.3	Weichen	132
6.3.1	T-Weiche	133
6.3.2	V-Weiche	133
6.4	Lorenspeicher	134
6.5	U-Bahn	138
6.6	Bahnübergang	140
6.7	Automatischer Güterbahnhof	145
6.7.1	Beladestation	145
6.7.2	Entladestation	147
Kapitel 7	Kanonen	151
7.1	Funktionsweise	151
7.2	Kleine Kanone	154
7.3	Mittlere Kanone	156
7.4	Große Kanone	158
Kapitel 8	Musik	163
8.1	Töne	163
8.2	Instrumente	164
8.3	Längere Melodien	164
Kapitel 9	Schießstand	167
9.1	Scheibenschießen	167
9.2	Bewegliche Ziele	170

Kapitel 10	Automatischer Ofen	177
-------------------	---------------------------	-----

Kapitel 11	Automatisches Lagerhaus	181
-------------------	--------------------------------	-----

11.1	Loren-Lagerhaus	181
11.2	Trichter-Lagerhaus	187

Kapitel 12	Zahlendisplay	195
-------------------	----------------------	-----

12.1	Das Display	195
12.2	Zählmaschine	202

Kapitel 13	Luftschiffe	207
-------------------	--------------------	-----

13.1	Motoren	207
13.1.1	Einfacher Motor	207
13.1.2	Schneller Motor	209
13.2	Personenluftschiff	211
13.3	Bomber	213

Index	217
--------------------	-----