

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
4.1.5	Beobachter-Falle	87
4.2	Selbstschussanlagen	90
4.3	Wasser-Fallen	94
4.3.1	Tür-Falle	94
4.3.2	Falltür-Falle	97
Kapitel 5	Farmen	101
5.1	Halbautomatische Melonen-Farm	101
5.2	Vollautomatische Melonen-Farm	104
5.3	Halbautomatische Zuckerrohr-Farm	108
5.4	Vollautomatische Kaktus-Farm	110
5.5	Halbautomatische Weizen-Farm	110
5.6	Vollautomatische Eier-Farm	114

5.7	Monsterfarmen	117
5.7.1	Schacht-Monsterfalle	117
5.7.2	Lava-Monsterfalle	122
5.7.3	Redstone-Monsterfalle	126
Kapitel 6	Schienen und Loren	133
6.1	Loren antreiben	133
6.2	Kreuzungen	134
6.3	Weichen	136
6.3.1	T-Weiche	137
6.3.2	V-Weiche	137
6.4	Lorenspeicher	138
6.5	U-Bahn	142
6.6	Bahnübergang	144
6.7	Automatischer Güterbahnhof	149
6.7.1	Beladestation	149
6.7.2	Entladestation	151
Kapitel 7	Kanonen	155
7.1	Funktionsweise	155
7.2	Kleine Kanone	158
7.3	Mittlere Kanone	160
7.4	Große Kanone	162
Kapitel 8	Musik	167
8.1	Töne	167
8.2	Instrumente	168
8.3	Längere Melodien	168
Kapitel 9	Schießstand	171
9.1	Scheibenschießen	171
9.2	Bewegliche Ziele	174

Kapitel 10	Automatischer Ofen	181
<hr/>		
Kapitel 11	Automatisches Lagerhaus	185
11.1	Loren-Lagerhaus	185
11.2	Trichter-Lagerhaus	191
Kapitel 12	Zahlendisplay	199
<hr/>		
12.1	Das Display	199
12.2	Zählmaschine	206
Kapitel 13	Wasserkraft	211
<hr/>		
13.1	Kanal	211
13.1.1	Ränder	212
13.1.2	Übergänge	213
13.2	Bootshebewerk	213
13.3	Schiffskatapult	216
13.4	Schleuse	221
13.5	Mülleimer	224
Kapitel 14	Luftschiffe	227
<hr/>		
14.1	Motoren	227
14.1.1	Einfacher Motor	227
14.1.2	Schneller Motor	229
14.2	Personenluftschiff	231
14.3	Bomber	233
Index	237