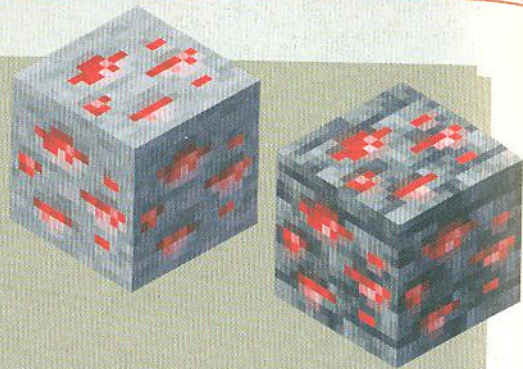




ЩО ТАКЕ ЧЕРВОННИЙ КАМІНЬ?

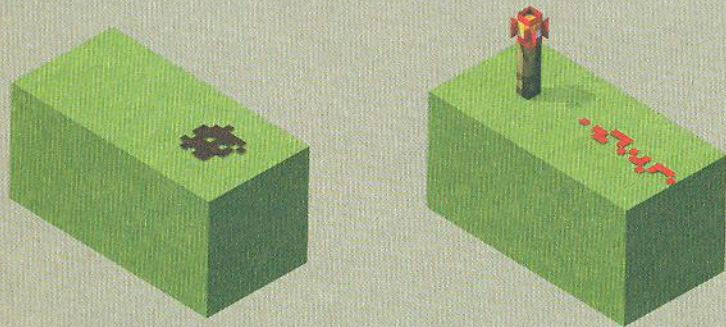
ДЕ ЙОГО ВЗАТИ?

Червоний камінь можна знайти у формі звичайної руди на рівнях від -63 до 15 або ж у формі червонокам'яних глибосланців, якщо рити до нижніх 30 рівнів, де вони найбільш поширені. Руду потрібно видобувати кайлом, щонайменше залізним, і з кожного блока можна добути до 5 одиниць червоного пилу.

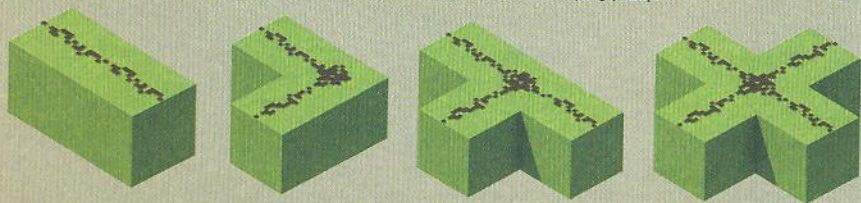


ЩО МОЖНА РОБИТИ З ЧЕРВОНИМ ПИЛОМ?

Геть усе! Якщо покласти його на блок, він з'явиться у вигляді темної плями. А якщо поставити біля нього джерело енергії, наприклад смолоскип із червоного каменю, він засяє, заблещить елементами й почне передавати сигнал.



Та це, звісно, далеко не кінець. Якщо потрусити червоним пилом на сусідні блоки, увесь цей пил з'єднається та зможе передавати сигнал у різних напрямках, до чотирьох за раз. Ось приклади кількох можливих конфігурацій.



Найкраще червоний камінь можна описати як основний провідник у схемах. У найчистішому вигляді він представлений як пил, з якого можна створювати багато компонентів або передавати між ними сигнал. Якщо хочеш автоматизувати якусь дію в Minecraft, то червоний камінь є ключем до успіху.

ЩО РОБИТИ ІЗ СИГНАЛОМ ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ?

Активний червоний пил здатен передавати сигнал до більшості прилеглих блоків — як звичайних, так і тих, що виконують особливі функції червоного каменю (див. сторінки 10-13). Якщо сигнал дійшов до блока з такою функцією, він виконуватиме її, доки лишатиметься активним.



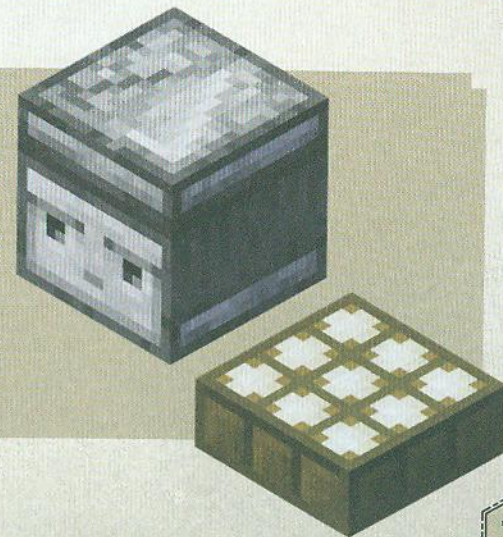
ТО ЦЕ НЕВИЧЕРПНЕ ДЖЕРЕЛО ЕНЕРГІЇ?

Не зовсім. Сигнал справді вічний, але його сила залежить від джерела й відстані, про які ти дізнаєшся згодом. Смолоскип із червоного каменю виробляє максимум 15 одиниць енергії для найближчого пилу, але вона зменшується на одиницю для кожного наступного блока. Тому смолоскип із червоного каменю здатен підживлювати пил на відстані щонайбільше в 15 блоків.



А ЩО ЩЕ МОЖНА РОБИТИ?

А цього мало? Добре, тоді слухай далі. Червоний пил також використовують у схемах для збору різних компонентів, як-от повторювачів, компараторів і наглядачів; джерел енергії, наприклад блоків червоного каменю, для сенсорів денного світла й інших кмітливих предметів — годинників чи компасів. А це в зільваринні — він збільшує тривалість дії зільд!





ОСНОВНІ БЛОКИ ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ



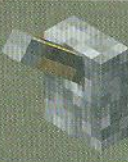
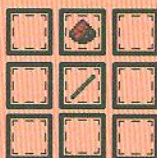
БЛОК ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ

Серед джерел енергії найлегше створити блок червоного каменю. Його можна створити з 9 одиниць червоного пилу. Він передає постійний сигнал до прилеглих блоків і ніколи не вимикається.



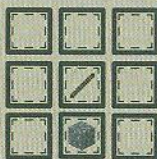
СМОЛОСКИП ІЗ ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ

Збирається з палиці й червоного пилу. Корисне джерело енергії, яке можна встановити на стіну чи підлогу. Він вимкнеться, якщо отримає сигнал із якогось іншого джерела.



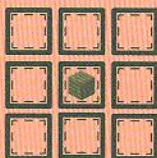
ВАЖІЛЬ

Важелі потрібні для контролю над сигналом червоного каменю. Їх легко перемикає: увімкнений важіль дозволяє передавати сигнал на максимально можливу кількість блоків.



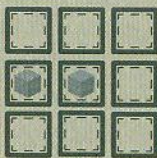
КНОПКА

Натисни кнопку, щоб передати сигнал, який автоматично вимкнеться за кілька секунд. Активується тільки гравцем чи снарядами, тому найкраще працює лише як первинне джерело енергії.



НАТИСКНІ ПЛАСТИНИ

Є чотири типи натискних пластин. Кожен має дещо відмінні умови активації, проте всі чотири передають постійний сигнал до прилеглих блоків, якщо цих умов дотримано.



Тепер, коли ти вже знаєш, що таке червоний камінь, час пробігтися основними блоками, які тобі, найімовірніше, доведеться використовувати, коли будуватимеш схеми. Ці блоки забезпечують енергію, керують сигналом чи приводять до якогось кінцевого результату. Перш ніж читати далі, поповни свій інвентар такими блоками, і що їх більше — то краще!



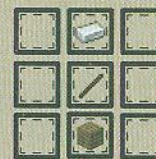
ЦІЛЬ

Блок, який тимчасово подає сигнал червоного каменю після влучання в нього снарядом. Що ближче до центру влучиш, то сильнішим буде сигнал. Бий у центр, щоб виробити максимум енергії!



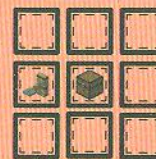
ГАК ДЛЯ РОЗТЯЖКИ

Прив'яжи нитку між двома гаками для розтяжки й отримаєш джерело енергії, яке можна активувати, просто пройшовшись по ньому. Нитку помітити дуже важко, тож цей спосіб найчастіше використовують для пасток.



СКРИНЯ-ПАСТКА

Вона майже не відрізняється від звичайної скрині, але її можна впізнати за тьмяним червоним світлом навколо замка. Якщо скриня відчинена, вона передаватиме сигнал на сусідні блоки, допоки її не зачинять знову.



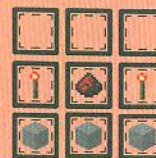
СЕНСОР ДЕННОГО СВІТЛА

Сенсор денного світла виробляє енергію, потужність якої залежить від наявності сонячного освітлення, часу доби й погодних умов. Його можна переналаштувати так, щоб він працював лише за відсутності сонця.



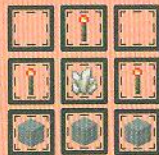
ПОВТОРЮВАЧ

Повторювач проводить і посилює сигнал червоного каменю до максимального 15-го рівня, що дає змогу передавати його ще далі від джерела. Він також контролює потік сигналів, оскільки надсилає їх лише через передню частину.

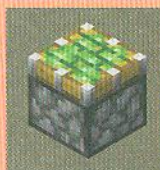


**КОМПАРАТОР**

Компаратор здатний вимірювати силу сигналів (не більше трьох) і розділяти їх. Також за його допомогою оцінюють заповненість блоків для зберігання предметів. Він навіть може підрахувати, скільки лишилося шматків торта.

**ПОРШЕНЬ**

Поршень застосовують у механізмах для переміщення, оскільки він здатен штовхати одразу кілька блоків. Коли до нього доходить сигнал, він витягується в бік розвернутого до нього блока.

**ЛИПКИЙ ПОРШЕНЬ**

За допомогою липкого поршня можна не лише штовхати блоки, а й тягнути їх. Звісно, деякі блоки ламаються або взагалі непересувні, наприклад обсидіан, проте липкий поршень відкриває для схем нові можливості.

**РОЗДАВАЧ**

У роздавачі можна зберігати предмети. Коли до нього надходить сигнал, він виплює предмет, іноді активуючи при цьому їхні ефекти: стріли вилітають, а вибухове зілля — вибухає.

**ВИКИДАЧ**

Подібно до роздавача, викидач — це блок, у якому зберігаються різні предмети та який видає їх за сигналом червоного каменю. Проте викидач ніколи не активує їхні ефекти, тому за його допомогою безпечно переміщувати предмети в межах схеми.

**ЛІЙКА**

Лійка — найбільш універсальний блок для зберігання. Вона може піднімати предмети, які падають на неї зверху, і перекидати їх з одного блока до іншого. Ось чому лійка є важливим елементом у багатьох механізмах червоного каменю.

**НАГЛЯДАЧ**

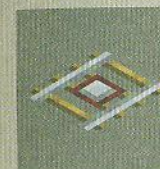
Цей блок із серйозним личком постійно перевіряє блок, розташований попереду, і подає сигнал зі своєї задньої частини, якщо помічає зміни. Він здатен реагувати на низку різноманітних змін у блоках.

**СКАЛК-СЕНСОР**

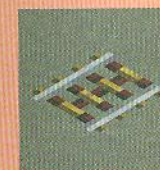
Наглядач реагує саме на видимі зміни, а скалк-сенсор — на вібрації. Подача сигналу залежить від типу вхідних даних, наприклад звук кроків відрізняється від звуку відчинення скрині.

ПІДКАЗКА

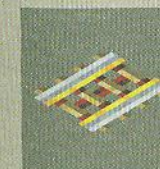
Скалк-сенсори можна лише видобути чи знайти в скринях. Шукай їх у біомі темних глибин.

**НАТИСКНІ РЕЙКИ**

Натискні рейки — це різновид рейок, що перевозять вагонетки й видають під час цього сигнал. У комбінації з активаційними й силовими рейками здатні створювати складні рейкові системи.

**АКТИВАЦІЙНІ РЕЙКИ**

Ці рейки перевозять вагонетки так само, як звичайні. Якщо до них підвести сигнал, то вагонетка, яка проїжджає цими рейками, активується. Як наслідок, або вагонетка з лійкою перемістить предмет, або, вагонетка з динамітом вибухне!

**СИЛОВІ РЕЙКИ**

Якщо подати сигнал червоного каменю на силові рейки, вони активують ближні блоки на шляху, яким прямує вагонетка, і прискорять її рух. Якщо ж ці рейки неактивні, то рух вагонетки сповільниться.

**ЛАМПА З ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ**

Єдине джерело світла, що походить саме від червоного каменю. Цю лампу можна зібрати з червоного пілу та світлокаменю. На відміну від лампи зі світлокаменю, червоною лампу можна вмикати й вимикати сигналом.

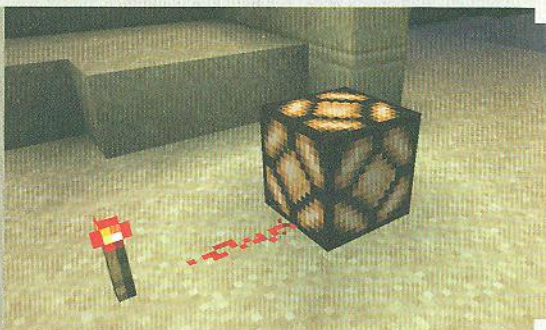




ЕНЕРГІЯ ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ

СМОЛОСКИП ІЗ ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ

Цей смолоскип виробляє постійний сигнал і передає його горизонтально на сусідні блоки та блоки над собою. Він постійно увімкнений, тому слугує чудовим джерелом енергії для ламп із червоного каменю. Але зважай: щойно смолоскип отримає сигнал з іншого джерела, його власний сигнал змінить напрямок.



БЛОК ЧЕРВОНОГО КАМЕНЮ

Кожний розміщений блок червоного каменю виробляє постійний сигнал максимальної потужності й передає його до всіх блоків, що сусідять із ним. На відміну від смолоскипного, сигнал цього блока не можна розвернути, проте його можна рухати за допомогою звичайних та липких поршнів і таким чином регулювати подачу енергії. Цей блок збирається з 9 одиниць червоного пилу.

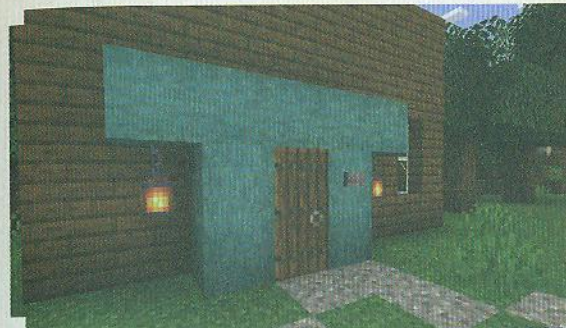


ВАЖІЛЬ

Взаємодія з важелем запускає безперервну подачу максимального сигналу червоного каменю, яка переривається лише наступною взаємодією. Якщо за допомогою важеля відчинити двері, вони лишатимуться відчиненими, доки важіль не буде переведено у вимкнене положення. Моби не вміють користуватися важелями, тому вони чудово підходять для домашніх систем безпеки.



Для роботи будь-якої конструкції з червоного каменю необхідні блоки енергії. Усі вони працюють дещо по-різному, а тому завжди можна знайти найкращий саме для твого задуму. Розгляньмо ці червоні іскорки детальніше.

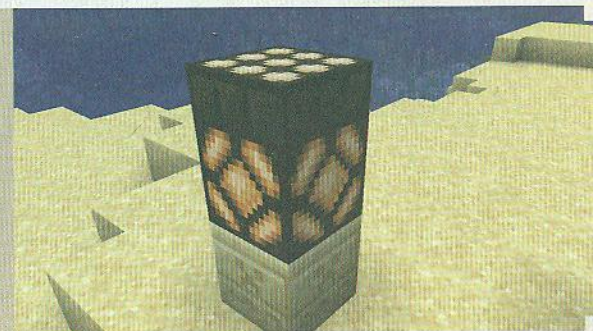


КНОПКА

При натисканні кнопка передасть тимчасовий максимальний сигнал на блок, до якого вона приєднана, або до сусідніх компонентів, а потім вимкнеться. Така взаємодія має назву «моностабільність». Вона ненадовго відчиняє двері, даючи змогу в них увійти, а тоді зачиняє їх за тобою, щоб не допустити небажаних гостей.

СЕНСОР ДЕННОГО СВІТЛА

Коли цей сенсор вловлює денне світло, він передає до приєднаних компонентів сигнал, потужність якого залежить від яскравості світла. Завдяки такій функції можна створювати автоматичне нічне освітлення, яке вмикається з настанням сутінків. Чудовий метод уберегти базу від мобів.



ЦІЛЬ

Цей блок видає моностабільний сигнал червоного каменю, коли в нього влучає снаряд: що ближче до центру влучання, то потужніший сигнал, а стріли й тризуби збільшують його тривалість. Він також здатен змінювати шлях сигналу, хоча сигнали з інших джерел не впливають на блок цілі.