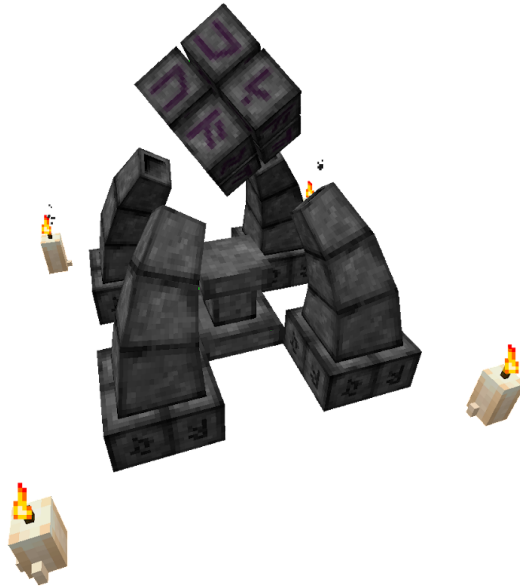


Thaumcraft | Всё о стабилизации матрицы
Проект: GravityCraft
Автор: Makcal



Доброе время суток, уважаемые читатели. Хочу рассказать тонкости стабилизации матрицы из Таумкрафта, потому что много возникает вопросов и споров. Пора расставить все точки над *i*.

Вся информация для этого гайда взята напрямую из кода модов, поэтому является максимально достоверной.

(Если вы просто ищете список стабилизаторов для сервера **TechnoMagicLite**, пролистайте до самого низа гайда, хотя я советую прочитать всё)

Как работает система нестабильности?

Нестабильность - это число. Чем оно больше, тем больше вероятность в каждый момент процесса наполнения, что произойдет неприятность: пропадёт предмет, ударит молния и т.п. Нестабильность вычисляется по формуле: нестабильность = асимметрия + нестабильность рецепта. Максимально возможное значение нестабильности 25 - то есть бесконечно она расти не может. На максимальной нестабильности плохие эффекты будут происходить примерно каждую секунду. Значения 0 или меньше означают полную стабильность и отсутствие плохих эффектов.

Нестабильность рецепта определяется самим ритуалом, который вы проводите. Это та самая надпись под рецептом в таумономиконе.



Уровни нестабильности:

- Незаметная: 1
- Слабая: от 2 до 3
- Средняя: от 4 до 5
- Сильная: от 6 до 7
- Очень сильная: от 8 до 9
- Опасная: от 10 до 25

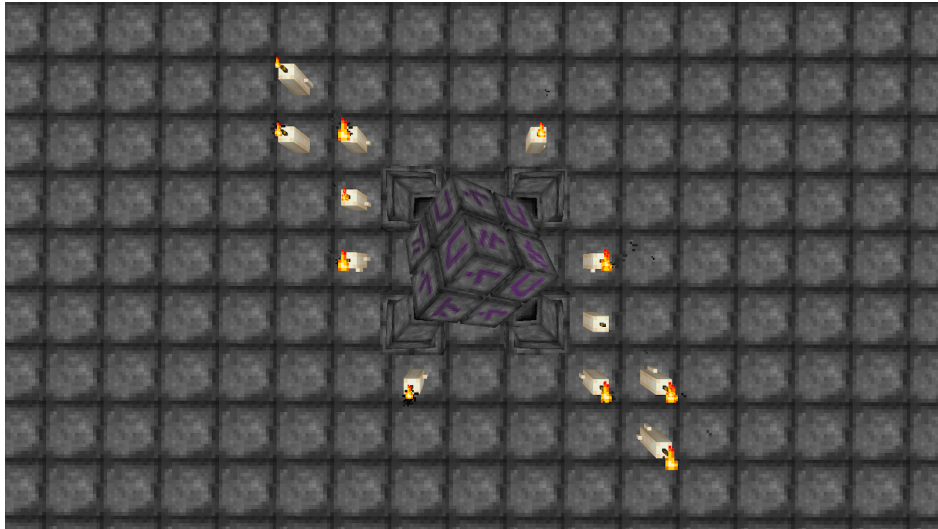
Для сравнения:

- нестабильность рецепта ихора - 7
- бездонной сумки - 9
- пробуждения ихоровой брони - 13
- пробуждения ихоровых инструментов - 15

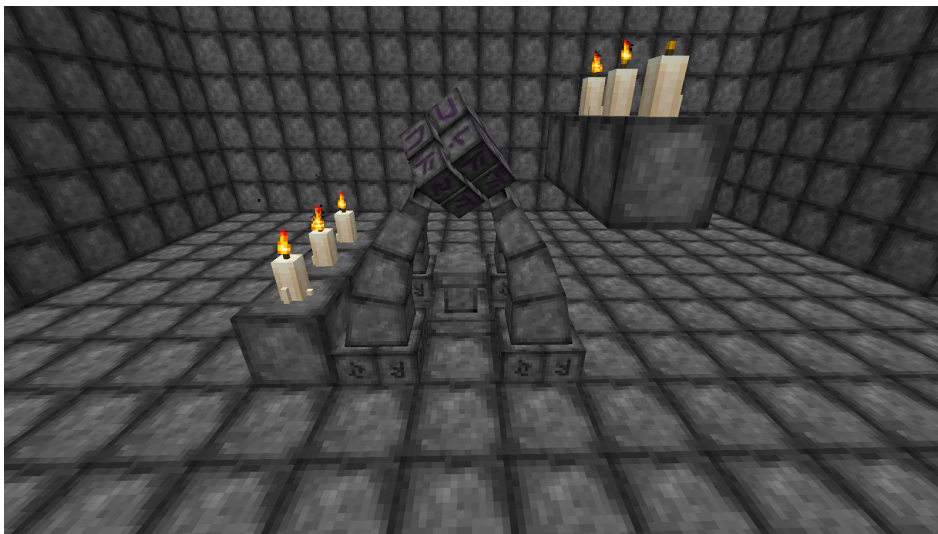
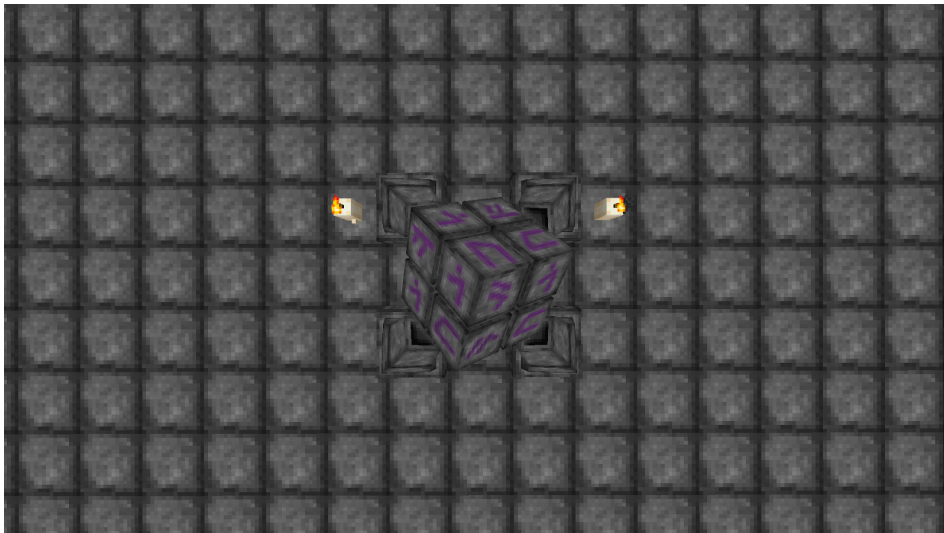
Как вы видите, эти числа положительные, а некоторые вещи, связанные с ихором опасны более чем на половину от максимального значения. Чтобы компенсировать нестабильность рецепта, вы должны сделать значение асимметрии отрицательным, то есть навести симметрию. Это и есть наши стабилизаторы. Список блоков, которые могут уменьшать асимметрию представлен в самом низу гайда.

Каждый стабилизатор должен иметь симметричную пару относительно матрицы по координатам x и z (по горизонтали), но на такой же высоте y . Например, блок-стабилизатор на позиции $x = -4, y = -2, z = 2$ относительно матрицы должен иметь пару на $x = 4, y = -2, z = -2$ также относительно матрицы. Вот несколько других примеров:

Правильное расположение:

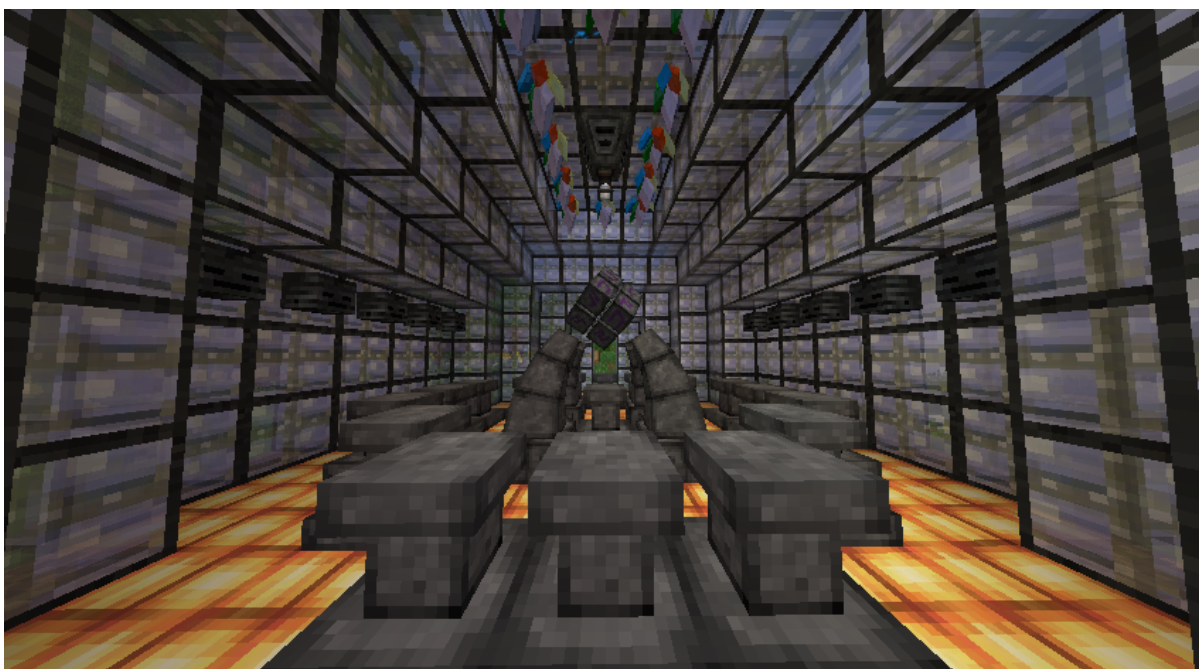


Неправильное расположение:



Каждый стабилизатор, имеющий пару, снижает асимметрию на 0,1. То есть симметричная пара стабилизаторов снижает значение на 0,2. Значит, чтобы компенсировать 1 единицу нестабильности, вам нужно 10 симметричных стабилизаторов (5 пар), а чтобы гарантированно стабилизировать матрицу, поставьте 250 блоков. Например, 70 стабилизаторов сделают значение асимметрии -7, и вы сможете спокойно проводить рецепты с нестабильностью до 7, то есть "сильная".

Пример хорошей стабилизации примерно на -18 - "домик" из ртутного кирпича для матрицы:



Но помните! Каждый стабилизатор без пары прибавляет 0.1 к нестабильности!

Также каждый несимметричный пьедестал прибавляет 2 к нестабильности!

Все предметы должны лежать парами на симметричных пьедесталах. Предмет без пары на симметричном пьедестале повысит нестабильность ещё на 1.

Симметричные пьедесталы не уменьшают асимметрию. Блоки, не являющиеся пьедесталами или стабилизаторами, никак не влияют на алтарь.

Матрица ищет пьедесталы и стабилизаторы только на территории 12 блоков в стороны, 5 блоков сверху и 10 блоков снизу относительно самого блока рунической матрицы.

Мифы и заблуждения:

- Никакие блоки, кроме указанных ниже в списке не помогают в стабилизации. Блоки янтаря, яйцо дракона, блоки алмазов или звёзд нижнего мира и т.д. не работают.
- Все блоки-стабилизаторы имеют равную силу и стабилизируют одинаково.
- Симметричной паре не важен ни цвет, ни тип, ни даже мод парных стабилизаторов. То есть вы можете поставить пару из мерцающего гриба и пустотной наковальни, и она будет работать.
- Порядок предметов и их точное расположение как в таумномиконе не важно. Главное, чтобы предметы лежали максимально симметрично.

Список блоков-стабилизаторов:

Minecraft:

- Любые головы/черепа (даже игроков)

Thaumcraft:

- Свечи
- Кристальные кластеры

Thaumic Bases:

- Кристальные блоки и их плиты
- Блок ртути и ртутный кирпич
- Блок Salis Mundus
- Блок тауминита и пустотного металла
- Тауминитовая и пустотная наковальня

Botania:

- Пилоны маны и Гайи, природный пилон
- Светящиеся и парящие цветы (создающая и действующая флора не подойдёт)
- Мерцающие грибы

Ender IO:

- Голова эндермена

Думаю, на этом тема себя исчерпала. Спасибо за прочтение. Надеюсь, вы узнали что-то новое.