

Woot : Фермы  
Проект: GravityCraft  
Автор: HGT123

## Гайд по моду Woot.

Я начну гайд с того что расскажу что делает сам мод.

А мод добавляет автофермы мобов. А именно выдаёт лут с мобов и требует жидкость и иногда некоторые ингредиенты.

И чтобы вы сразу не вышли с этого гайда скажу что мод может делать из крутого.

Он может потребляя только эндер жемчуг, немного энергии и песок душ фармить Звёзды Ада.

Сначала скрафтите 1 стигийскую железную пыль переплавьте её в слиток и переделайте в YA Молот. Затем сделайте ещё стигийского железа и Интерн.

Далее крафтим Стигийскую наковальню, Мёртвый осколок, Корпус из мёртвого красителя и мёртвую пластину.

Для крафта на Стигийской Наковальне она должна стоять на магме, а затем нужно положить сначала предметом, находящимся под значком молота потом положить те из 4ох слотов нажать пкм YA Молотом.

Далее крафтим 2 инъекционных пресса, 1 жидкий краситель(механизм), 1 зачарованная жидкость(механизм).

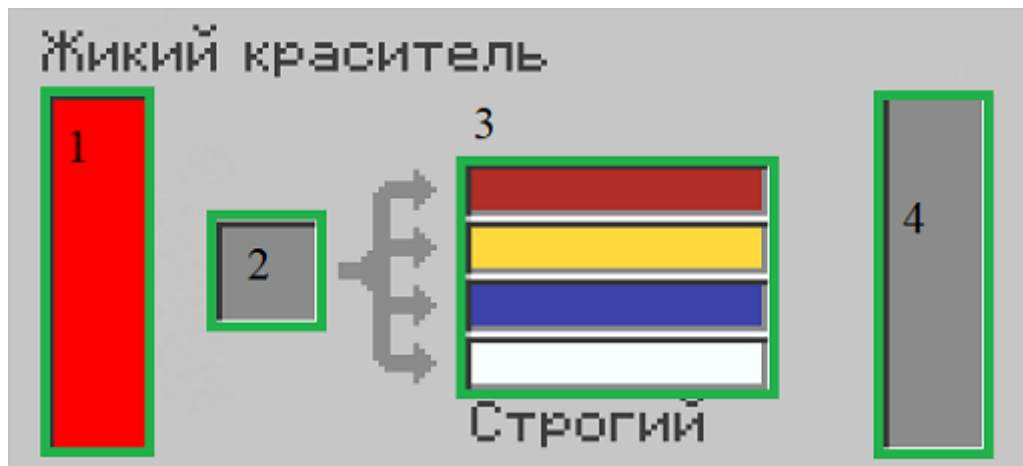
Теперь же объясню какой механизм что делает

Инъекционный пресс - "смешивает" предмет с жидкостью для получения другого предмета.

Жидкий краситель - Создаёт чистую красящую жидкость из белого, синего, жёлтого, и красного красителей.

Пройдёмся по интерфейсам механизмов

Жидкий Краситель:



1. Полоска энергии

2. Слот для красителей

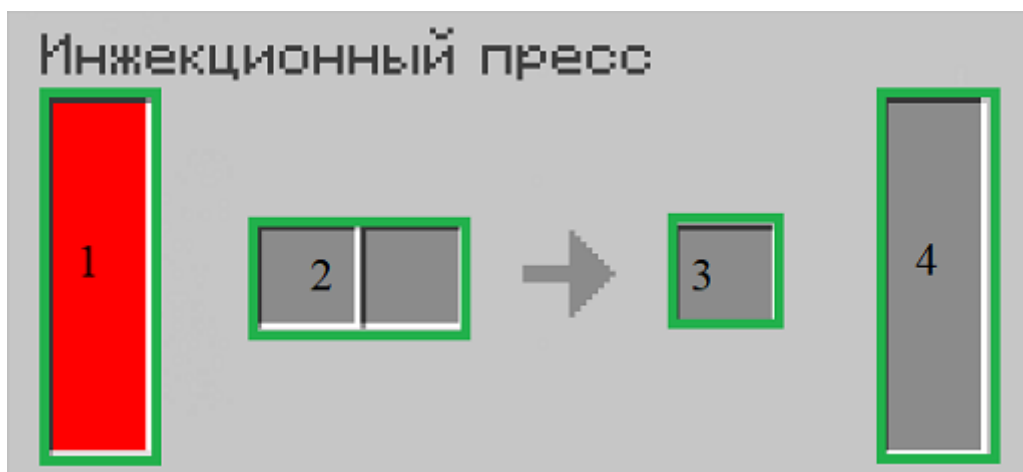
3. Полоски 4х красителей нужных для чистой красящей жидкости.

4. Полоска произведённой чистой красящей жидкости.

Кладём в механизм красители он перерабатывает их в 4 типа жидких а их в чистую красящую жидкость.

Механизм сам поставит жидкость в соседние механизмы.

Инжекционный пресс:



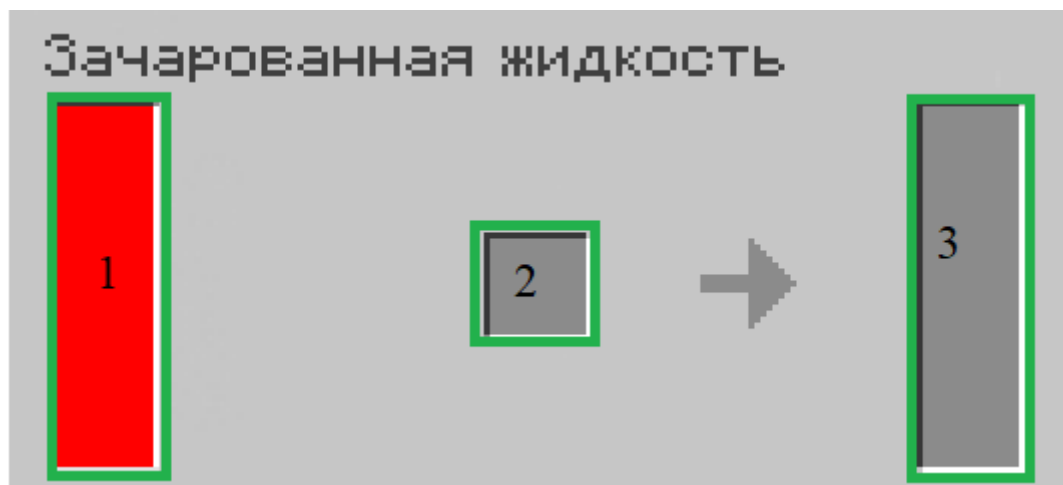
1. Полоска Энергии

2. Предметы на вход

3. Готовые предметы

#### 4. Слот для жидкости

Зачарованная жидкость:



1. Полоска Энергии

2. Слот для чародейских книг

3. Полоска зачарованной жидкости

Механизм переделывает зачарованные книги в зачарованную жидкость.

1 уровень чара на книге = 500mb зачарованной жидкости.

И перед тем как наконец дойти до ферм я расскажу о трёх блоках и механике захвата мобов.

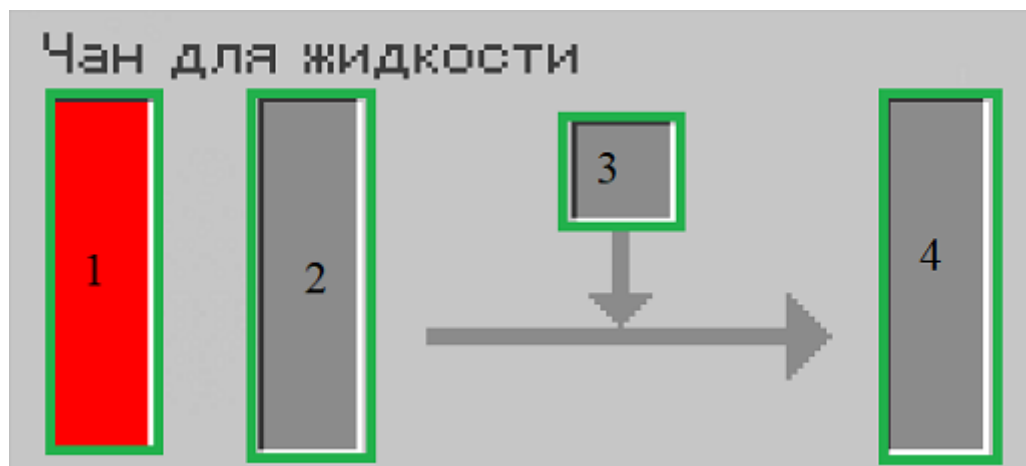
Начнём с Оракула Диис.

Он показывает шанс дропа вещей в ферме с всеми уровнями добычи и без.

Чтобы моб отобразился в оракуле хотя бы 1 раз поставить контроллер в ферму.

Затем Чан для жидкости

Механизм смешивает жидкость с предметом для получения другой жидкости.



1. Полоска энергии

2. Полоска исходной жидкости

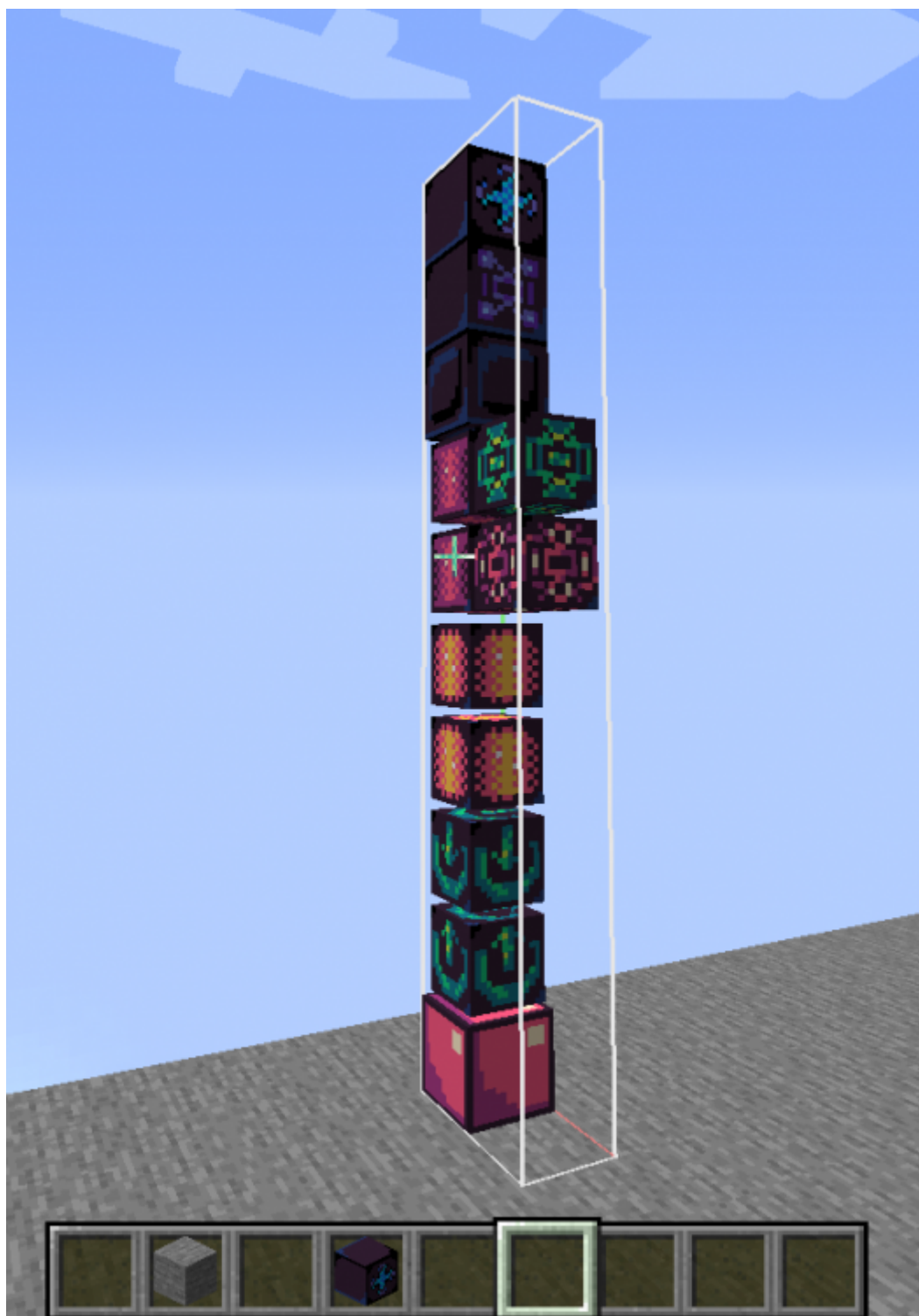
3. Предмет который смешивается с исходной жидкостью

4. Жидкость которая получается после смешивания

Следующее это Руководство по планировке

Оно показывает как построить ферму. Пкм по блоку чтобы изменить уровень фермы

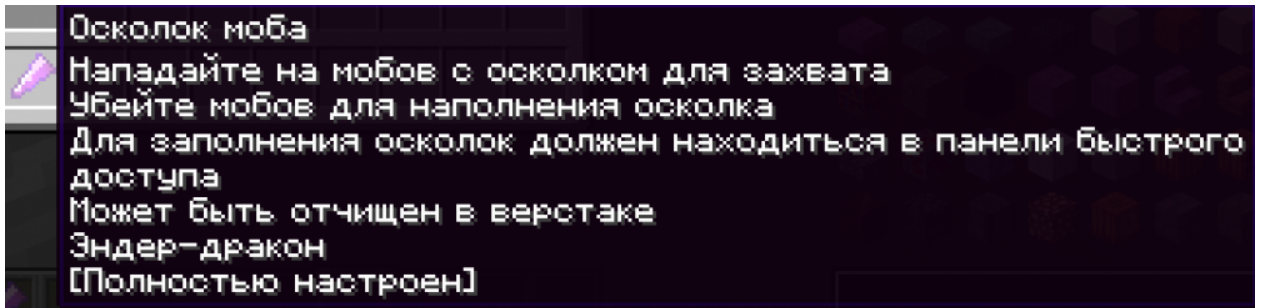
Выглядит это вот так:



Теперь я расскажу про механику захвата мобов.

Для этого нужно скрафтить осколок моба. Затем ударить им моба. Затем убить ещё 5 мобов того же типа и тогда осколок зарядится

Заряженный осколок выглядит вот так:



Теперь из него можно сделать контроллер моба настроенный на моба.

## Фермы:

Всего ферм 5 уровней.

1ый уровень - Зелатор:

Может фармить мобов с здоровьем  $\leq 20$

Кроме мобов для которых требуется более высокий уровень

2ый уровень - Теорикус:

Может фармить мобов с здоровьем  $\leq 40$

Кроме мобов для которых требуется более высокий уровень

3ый уровень - Практикус:

Может фармить мобов с здоровьем  $\leq 60$

Кроме мобов для которых требуется более высокий уровень

А так же:

Магма слизня, Ведьму, Ифрита, Гаста и Свинозомби

4ый уровень - Экземптус:

Может фармить мобов с любым здоровьем.

Кроме мобов для которых требуется более высокий уровень.

А так же может фармить:

Эндермен, Визер Скелет, Житель, Страж, Железный голем.

5ый уровень - Магистр:

Может фармить мобов с любым здоровьем.

А так же может фармить:

Эндер дракон, Визер(Иссушитель)

### Постройка фермы

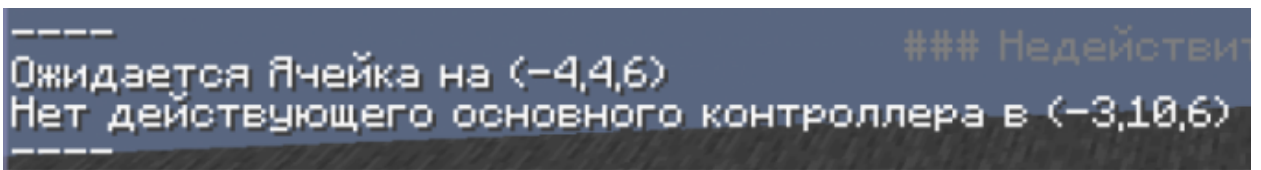
Для начала берём наш интерн. У него 10 режимов. Чтобы их менять надо нажать шифт пкм.

Интерн может строить фермы и/или активировать их.

5 режимов постройки и активации и 5 режимов только активации.

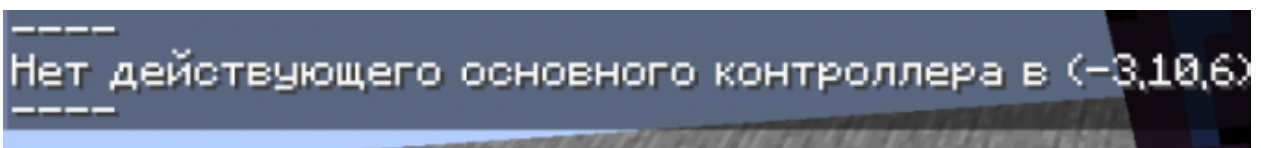
Для первой фермы строим 8 блоком в верх. Ставим сердце. И тыкаем по нему интерном пока оно не будет писать о ошибке.

Ошибка должна выглядеть либо так:



```
----  
Ожидается Ячейка на (-4,4,6) ### Недействит  
Нет действующего основного контроллера в (-3,10,6)  
----
```

Либо так:



```
----  
Нет действующего основного контроллера в (-3,10,6)  
----
```

Ошибки могут быть на английском или немного отличаться.

Первая ошибка говорит о том что нужна Ячейка Конактуса.

Вторая говорит что нужен настроенный контроллер мобов.





1. Показывает все контроллеры вставленные в ферму.

2. Все перки вставленные в ферму.

3. Экзотика, которой улучшена ферма.

4. Полоса Конактуса

5. Ингредиенты для фарма некоторых мобов

6. Показывает лут и шанс с которым он может выпасть при вставленных контроллерах(на примере муухомор)

Далее о характеристиках, которые написаны.

Фабрика - это уровень фабрики.

Жидкий конкатус - это количество конактуса за операцию.

Время спавна - время, которое ферма тратит на фарм 1го моба.

Прогресс - это прогресс очередного повторения фарма.

Далее пройдемся по функционалу.

Для того чтобы доставать лут из фермы нужно поставить рядом с экспортёром лута сундук или другое хранилище.

Для поставки ингредиентов надо поставить сундук или другое хранилище вплотную к экспортёру ингредиентов.

Для поставки Конактуса нужно подать его в ячейку конактуса.

Далее улучшения фермы.

Чтобы улучшить уровень перка нужно просто взять интерн перевести его режим на нужный и потыкать по сердцу.

Но для крафта некоторых блоков для фермы нужны эссенции.

Они получаются как побочный продукт при работе фермы с установленным перком скалолазанье.

Чем выше уровень перка и уровень фабрики тем выше шанс выпадения этой эссенции.

Теперь скажу немного о перках

Перечислять их все не буду у каждого есть описание прям в игре у предмета.

Перки устанавливаются в слот для перков при помощи ПКМ.

Уровень перка не должен превышать уровень фабрики.

Далее про экзотику

Экзотика — это особые блоки, которыми можно улучшить дополнительно фабрику магистра.

Можно установить только 1 экзотику одновременно.

Находиться экзотика в краю как лут с данжей.

Вот список блоков и что даёт каждый

Енохианский ключ - LIL уменьшает количество требуемых жидкостных ингредиентов на 85%.

Енохианский ключ - ARN нужно на 85% меньше предметов-ингредиентов.

Енохианский ключ - ZOM использует конактос на 85% эффективней.

Енохианский ключ - PAZ устанавливает время спавна на 20 тиков. Не работает с боссами.

Енохианский ключ - LAT "спавнит" 10 мобов сразу

**Бонус к гайду:**

**Система автоматизации визеров без черепов.**

**Ставим 2 фермы магистра.**

**На одну ставим 3 контроллера визер скелета и 1 контроллер эндермена.**

**Ставим экзотику почти любую экзотику. Обязательно ставим перки скалолазание 3, начальный капитал 3, желательно добавить**

**буйство 3 и пищевое безумие 3 если енохианский ключ не PAZ. Вторую ферму магистра забиваем визерами. Трубами из сундука**

**первой фермы поставляем черепа в вторую, а также трубами поставляем жемчуг края в чан для жидкости, который делает**

промывочную жидкость, а эссенции с скалолазанья в чан для жидкости, который делает конактус. Подаём песок в ферму с визерами и всё.