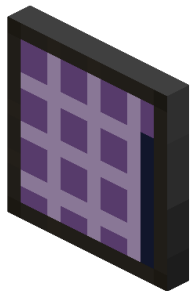


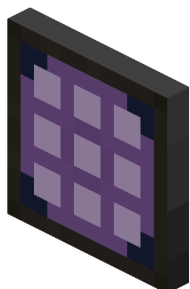
МЭ мониторы и терминалы

МЭ терминал



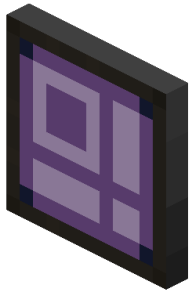
Базовое устройство, предоставляющее прямой доступ к содержимому хранилища **МЭ**-сети. Может быть улучшен до **МЭ терминала создания**.

МЭ терминал создания



Улучшенная версия обычного терминала, которая объединяет в одном интерфейсе доступ к хранилищу и сетку крафта 3x3. Может быть преобразован в **МЭ терминал шаблонов**.

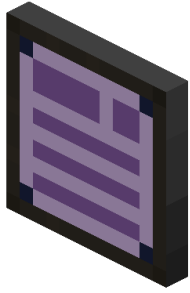
МЭ терминал шаблонов



Специализированная версия терминала, предназначенная исключительно для кодирования и редактирования **Пустых шаблонов** в **Закодированные шаблоны** для автоматизации.

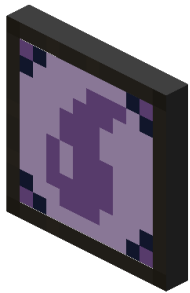


1. Окно рецепта.
2. Кнопка сброса рецепта.
3. Кнопка Ore-Dict замещения - объединяет одинаковые предметы из разных модов под одним виртуальным "тегом".
 - Prevent (по умолчанию) - Система игнорирует рудный словарь. Она видит не "медный слиток", а "медный слиток с ID X". И будет искать в сети предмет с точным таким же ID.
 - Allow - Система может использовать для крафта **ЛЮБОЙ** предмет, который подходит по рудному словарю (тегу).
4. Результат крафта. В режиме обработки результат крафта нужно выставлять вручную.
5. Слот для **Пустых шаблонов**.
6. Кнопка для кодирования шаблона.
7. Слот для **Закодированных шаблонов** (вставьте уже **Закодированный шаблон** для его редактирования)
8. Кнопка смены режима записи шаблонов:
 - Режим создания - кодировка шаблонов под **Молекулярные сборщики**.
 - Режим обработки - кодировка шаблонов под разные механизмы.



Уникальное устройство, которое предоставляет удалённый доступ для настройки всех [МЭ интерфейсов](#) в сети. Группирует интерфейсы по типам подключённых к ним устройств (например, печи, дробители). Для удобства навигации интерфейсы можно переименовать в Наковальне или [Высекателе](#) (При помощи **Именующего пресса**)

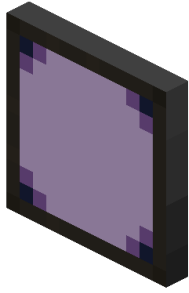
МЭ жидкостный терминал (Extra Cells 2)



Специализированный терминал, предоставляющий доступ к жидкостям, хранящимся в **МЭ-сети** (в **МЭ жидкостных ячейках**). Отображает все доступные жидкости, их количество и позволяет извлекать их прямо в ёмкости (ведра, капсулы).

Совет: Незаменим для управления сложными химическими или энергетическими процессами, где требуются жидкости (например, из мода [Thermal Expansion](#) или [IndustrialCraft 2](#)).

МЭ монитор хранения



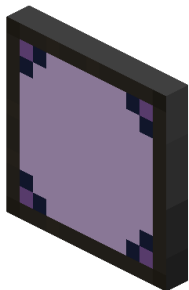
Устройство, которое отображает количество определённого предмета в сети.

• **Взаимодействие:**

- ПКМ с предметом в руке — установить отслеживаемый предмет.
- ПКМ с пустой рукой — сбросить настройки (если монитор не заблокирован).
- ПКМ с **Гаечным ключом** — заблокировать/разблокировать монитор.

Важно: Не устанавливайте на монитор другие сетевые устройства (например, терминалы), так как это сбросит его настройки.

МЭ монитор преобразования

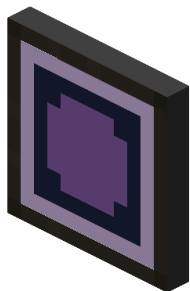


Улучшенная версия **МЭ монитора хранения**, которая не только показывает количество предмета, но и позволяет напрямую взаимодействовать с ним.

• **Взаимодействие (в заблокированном состоянии):**

- ПКМ — взять одну стопку предмета из сети.
- ↑ Shift + ПКМ — положить одну стопку предмета в сеть.
- ↑ Shift + Двойной ПКМ — положить все предметы этого типа из инвентаря в сеть.

МЭ жидкостный монитор хранения (Extra Cells 2)



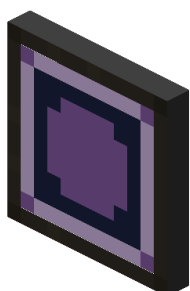
Аналог **МЭ монитора хранения**, но для жидкостей. Отображает тип и количество конкретной жидкости в сети.

- **Взаимодействие:**

- ПКМ с ёмкостью (ведром, канистрой) с жидкостью в руке — установить отслеживаемую жидкость.
- ПКМ с пустой рукой — сбросить настройки (если монитор не заблокирован).
- ПКМ с **Гаечным ключом** — заблокировать/разблокировать монитор.

Совет: Размещайте такие мониторы рядом с реакторами или большими ёмкостями для визуального контроля уровня ключевых жидкостей (охлаждающей жидкости, топлива).

МЭ жидкостный монитор преобразования (Extra Cells 2)



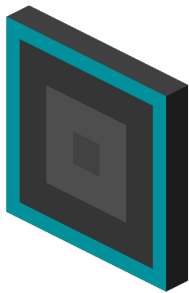
Продвинутая версия жидкостного монитора, которая позволяет не только отслеживать, но и напрямую взаимодействовать с жидкостью в сети.

- **Взаимодействие (в заблокированном состоянии):**

- ПКМ с пустой ёмкостью в руке — заполнить ёмкость жидкостью из сети (забрать 1000 мБ).
- ПКМ с заполненной ёмкостью в руке — опустошить ёмкость в сеть (положить 1000 мБ).
- ↑ Shift + ПКМ — перелить всю жидкость из инвентаря в сеть или наоборот (в зависимости от контекста).

Совет: Идеальное решение для заправки техники или переноса жидкостей вручную без необходимости открывать основной терминал. Разместите его на заправочной станции для двигателей или рядом с местом крафта, где часто требуются жидкости.

МЭ жидкостный интерфейс (Extra Cells 2)



Специализированная версия **МЭ интерфейса**, предназначенная для организации двустороннего обмена жидкостями между **МЭ**-сетью и внешними устройствами (баками, трубами, другими модами). Является ключевым элементом для автоматизации процессов с жидкостями.

Принцип работы:

- **Назначение:** Работает аналогично предметному интерфейсу, но для жидкостей. Размещает жидкости, указанные в его слотах конфигурации, в подключенный резервуар или трубу, и одновременно забирает оттуда другие жидкости, возвращая их в сеть.
- **Ограничение:** Не может принудительно извлекать жидкости из внешних резервуаров. Для этой цели требуется **МЭ жидкостная шина импорта**.

Совет: Используйте **МЭ жидкостный интерфейс** для подключения к сетям из модов, активно работающих с жидкостями (**Thermal Expansion**, **IndustrialCraft 2**). Для настройки автоматического крафта с жидкостями поместите в его слоты

шаблоны обработки, где указаны необходимые жидкости.

Монитор создания



Информационный блок, который можно встроить в [Многоблочный процессор](#). На его лицевой стороне отображается предмет, который в данный момент крафтится этим процессором, позволяя визуальнo отслеживать ход выполнения заказов.

Совет: Используйте **МЭ мониторы преобразования** рядом с зонами крафта или входами в систему для быстрого доступа к часто используемым ресурсам. **МЭ терминал интерфейсов** незаменим для отладки и тонкой настройки крупных автоматизированных производственных линий.

Revision #12

Created 2025-11-08 14:23:06 UTC by DesOope

Updated 2025-11-14 06:44:03 UTC by DesOope