

Предметы

- [Дракониевая руда](#)
- [Драконий](#)
- [Пробужденный драконий](#)
- [Генератор](#)
- [Дробилка существ](#)
- [Генератор частиц](#)
- [Наполнитель энергией](#)
- [Дракониевый реактор](#)
- [Датчик дождя](#)
- [Ядро энергии](#)
- [Энергетический пилон](#)
- [Гейты](#)
- [Модификатор улучшений](#)
- [Инструменты](#)
- [Связыватель кристаллов](#)
- [Флаксовые конденсаторы](#)
- [Броня](#)

Дракониевая руда



Дракониевая руда — крайне редкий ресурс, появляющийся в мире на глубине от 0 до 10 блока.

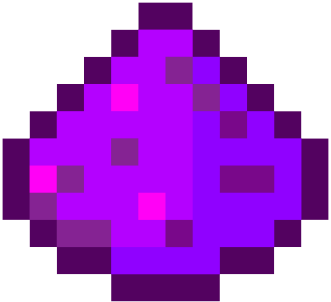
Для её добычи потребуется алмазная кирка или инструмент выше классом.

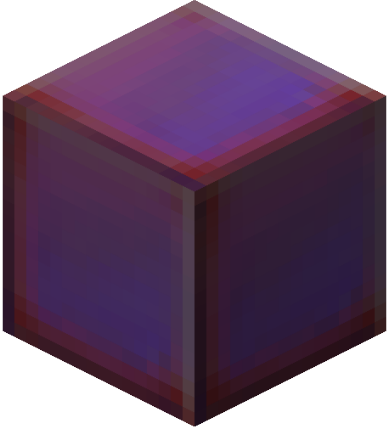
С каждого блока этой руды обычно выпадает 1–3 дракониевой пыли.

Если зачаровать кирку на Удачу III, то дроп увеличится до 4–12 пыли, а использование чаров Удача V и Удача X (например, через мод Avaritia) позволит получать ещё больше дракониевой пыли с каждого блока.

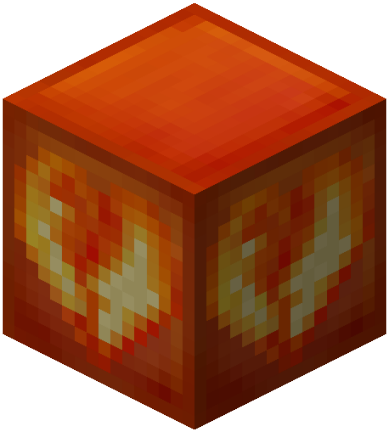
Дракониевая руда часто попадается одиночными блоками и используется для производства наиболее ценных компонентов и предметов из Draconic Evolution. Чтобы собрать как можно больше ресурса, стоит копать на максимальной удаче и на самой нижней высоте мира.

Драконий

	Дракониевая руда	Крайне редкий ресурс, появляющийся в мире на глубине от 0 до 10 блока. Для её добычи потребуется алмазная кирка или инструмент выше классом.
	Дракониевая пыль	Получается при добыче дракониевой руды , а также выпадает после убийства дракона Эндера . Существуют альтернативные способы получения — можно скрафтить через измельчённый обсидиан в Распределителе жидкости .
	Дракониевый самородок	Самородки нужны для создания дракониевого слитка . Кроме того, самородки используются для производства вис порошка в Молекулярном преобразователе .

	Дракониевый слиток	Этот ресурс востребован во многих крафтах мода Draconic Evolution. Получить слиток можно, переплавив дракониевую пыль в печи или других устройствах для обработки руды.
	Дракониевый блок	Применяются при создании особо ценных ресурсов, а также используются для получения заряженного дракониевого блока.
	Заряженный дракониевый блок	Блок используется в особых крафтах — например, для призыва дракона или создания пробуждённого дракониевого блока. Заряжается с помощью Наполнителя энергии, который преобразует обычный дракониевый блок в заряженный.

Пробужденный драконий

	Пробужденный дракониевый самородок	Обязательный компонент для получения пробуждённого дракониевого слитка. Кроме того, самородок может выступать топливом для дракониевого реактора
	Пробужденный дракониевый слиток	Этот слиток необходим для создания различных продвинутых предметов. Также он используется как топливо для дракониевого реактора.
	Пробужденный дракониевый блок	Этот блок применяется в крафтах особо продвинутых предметов. Пробуждённый дракониевый блок также служит топливом для реактора. Получить блок можно проведя специальный ритуал с использованием Заряженных дракониевых блоков .

Генератор



Это устройство, способное производить энергию за счет сжигания различных горючих материалов: угля, древесины и других подходящих предметов. В процессе работы он вырабатывает 90 RF/t, что является хорошим показателем для простого генератора.

У генератора имеется встроенный энергетический буфер, который способен сохранять до 100 000 RF. Это позволяет накапливать энергию и использовать её для питания техники или хранения на будущее. Такой генератор отлично подходит для старта развития в модифицированном мире и может быть легко автоматизирован с помощью подачи топлива из сундука или системы труб.

Дробилка существ

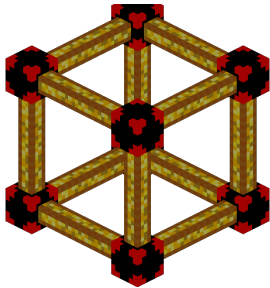


Это специальный блок, предназначенный для автоматического уничтожения мобов. Она убивает всех мобов перед собой в довольно большой зоне действия — областью 9×9×9 блоков. Это позволяет полностью автоматизировать добычу ресурсов с мобоферм, убивать множество противников одновременно и собирать с них лут.

Для работы дробилке требуется энергия RF, которую она накапливает во встроенном буфере объёмом до 20 000 RF. Как только моб заходит в рабочую зону, дробилка расходует немного энергии и моментально уничтожает моба, автоматически выбрасывая дроп и опыт.

Такой блок отлично подходит для компактных и мощных автозачисток, в том числе в сложных условиях и против мощных мобов.

Генератор частиц



Это специализированный блок, применяемый в строительстве мультиблочного хранилища энергии в моде Draconic Evolution. Его основная задача — создавать “потoki частиц”, которые обеспечивают передачу и хранение RF энергии между ядром и другими компонентами системы.

Без генераторов частиц не получится создать или запустить мультиблочное энергохранилище: они формируют энергетические связи и позволяют “закачивать” энергию внутрь ядра или “выкачивать” её обратно для питания механизмов и сетей.

Этот компонент незаменим для тех, кто хочет построить гигантское централизованное хранилище энергии с огромным запасом мощности и возможностью быстрой передачи RF по всей базе.

Наполнитель энергией



Это специальный блок, предназначенный для зарядки почти любых предметов, которые способны хранить RF-энергию (например, инструменты, броня, батареи). Просто поместите нужный предмет в слот наполнителя, чтобы он начал получать заряд.

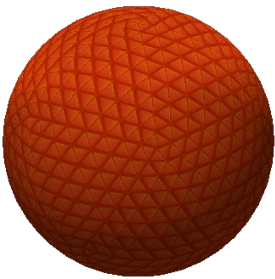
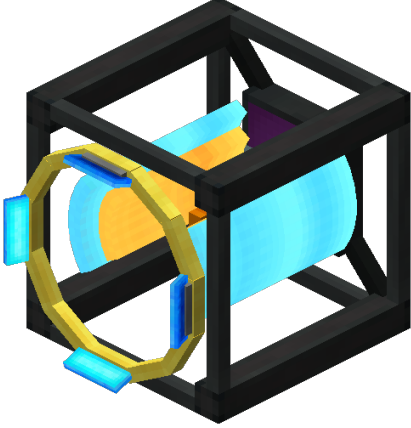
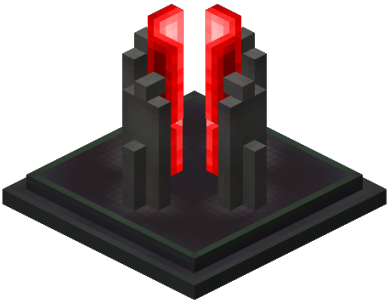
У наполнителя имеется внутренний энергетический буфер на 1 000 000 RF, что позволяет быстро и удобно заряжать даже самые энергоёмкие предметы. Подключение к внешнему источнику RF увеличивает скорость зарядки и позволяет использовать устройство как основной центр питания для всех ваших инструментов.

Гайд по **Заряженным дракониевым блокам.**

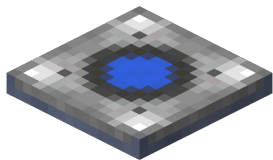
Дракониевый реактор

Все эти блоки нужны одновременно для постройки [мультиблочного реактора Draconic Evolution](#). Правильная установка и конфигурация каждого элемента обязательны для стабильной и безопасной работы установки.

Гайд

	Драконье ядро реактора	Этот блок является центральной частью конструкции дракониевого реактора. Он необходим для инициации работы реактора, который способен генерировать огромное количество RF-энергии.
	Стабилизатор реактора	Этот компонент также применяется при сборке дракониевого реактора. Реакторные инжекторы устанавливаются вокруг ядра и служат для ввода топлива, передачи энергии от реактора к вашей базе или сетям.
	Реакторный инжектор энергии	Используются для поддержки дракониевого реактора. Его задача — поддерживать стабильность процесса выработки энергии, обеспечивать безопасность конструкции и предотвращать разрушительные реакции.

Датчик дождя

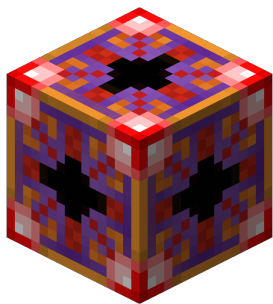


Это блок, который позволяет определить наступление дождя в мире Minecraft. Во время дождя он подаёт редстоун-сигнал, что можно использовать для автоматизации.

Важно: чтобы блок работал корректно, он должен быть установлен так, чтобы над ним не было никаких препятствий — только открытое небо. Если есть крыша или блоки выше, датчик не сработает.

Благодаря простоте, датчик идеально подходит для фермерства, автоматического включения крыш, сбора воды, отключения генераторов солнечной энергии во время дождя и других умных систем на базе!

Ядро энергии



Это главный элемент **мультиблоковой структуры для хранения RF-энергии** в Draconic Evolution. Оно служит “сердцем” всей системы: вокруг ядра строится многоблочное хранилище, способное сохранять огромные объёмы энергии (от миллионов до триллионов RF).

Для правильной работы энергокуба потребуются вспомогательные компоненты:

Генераторы частиц, **Дракониевые блоки**, блоки красного камня, а так же **Энергетические пилоны** для ввода/вывода энергии.

Чем выше уровень ядра и больше вокруг него правильных компонентов — тем больше объём хранимой энергии и скорость операций. Такая система незаменима на продвинутых техносерверах, где RF расходуется очень быстро!

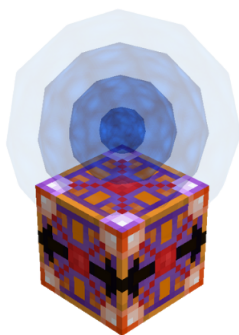
Энергетический пилон



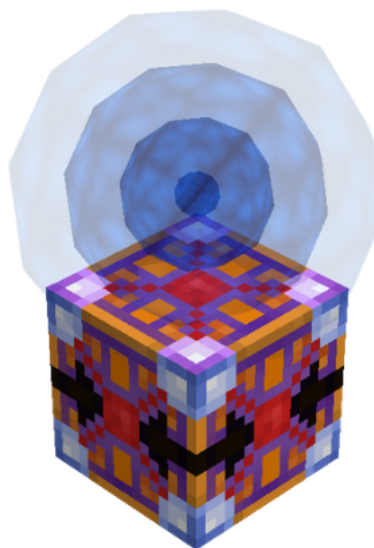
Это вспомогательный блок для [мультиблочного хранилища энергии](#). Он нужен для подключения проводов и механизмов к энергокубу: пилон позволяет либо забирать энергию из хранилища (вывод), либо закачивать её внутрь (ввод).

Для правильной работы пилона нужно поставить его возле Ядра энергии, далее установить сверху или снизу пилона блок стекла чтобы он смотрел в сторону центра Ядра энергии. Это активирует пилон - появится голубое ядро над пилоном и это даст возможность переключать режимы нажимая ПКМ по этим ядрам.

- Ввод - позволяет принимать энергии от разных источников энергии RF помещая ее в [Ядро энергии](#).
- Вывод - позволяет отдавать энергию RF из Ядра энергии.



Вывод



Ввод

Гейты

Флаксовый гейт



Специальный блок, который регулирует количество RF энергии, проходящей через него. Такой гейт позволяет точно настраивать лимит пропускной способности: можно ограничивать скорость передачи энергии между разными секциями базы, машинами и аккумуляторами, чтобы избежать перегрузки или несбалансированного распределения мощности.

Фиолетовая сторона - вход, оранжевая - выход.

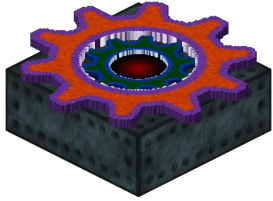
Жидкостный гейт



Аналогичен по принципу работы флаксовому, но предназначен для жидкостей. Он позволяет ограничивать или стабильно дозировать поток жидкости, проходящий через трубы или резервуары. Благодаря этому гейту можно выстроить чёткую и надёжную систему водоснабжения, подачи топлива или других жидкостей без риска переполнения или нехватки.

Фиолетовая сторона - вход, оранжевая - выход.

Модификатор улучшений



Это специальный блок, предназначенный для апгрейда брони и оружия Draconic Evolution. С его помощью можно устанавливать специальные улучшения (**апгрейды**) на предметы: увеличивать ёмкость энергии, скорость, урон, защиту и другие параметры.

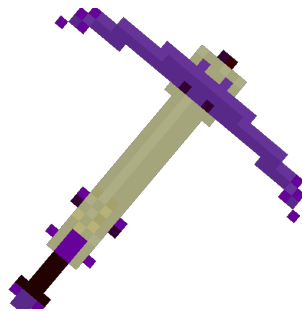
В интерфейсе модификатора ты выбираешь нужный предмет и устанавливаешь апгрейды, если у тебя есть соответствующие компоненты - **Ядра**. Это позволяет персонализировать и сделать предметы максимально эффективными под твой стиль игры.

Инструменты

- Улучшать ядрами в Модификаторе улучшений
- Открыть настройки на "С"
- Книги зачарований и фильтры можно добавить в правую колонку нажав "С", а после на "inv"

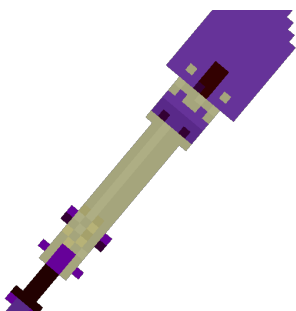
Инструменты Виверны

Кирка Виверны



- Скорость копания: до 100%.
- Область копания: 1×1, 3×3.
- При улучшении через **Модификатор улучшений** — доступен режим 5×5.

Лопата Виверны



- Скорость копания: до 100%.
- Область копания: 1×1, 3×3, а с улучшением через **Модификатор улучшений** — 5×5.

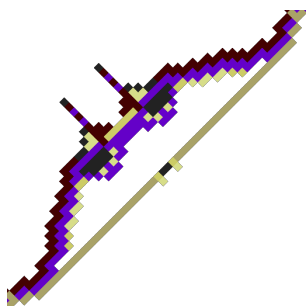
Меч Виверны



Мощное оружие с возможностью менять область атаки и увеличивать урон с помощью улучшений через **Модификатор улучшений**.

- Область атаки: 1×1, 3×3 (базовые режимы), 5×5 и 7×7 — после улучшения.

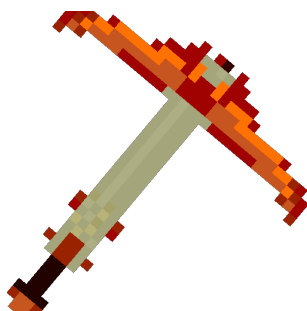
Лук Виверны



- Основной урон: 2 (по умолчанию), до 8 при улучшении через **Модификатор улучшений**.
- Модификатор скорости стрелы: до 100% (базово), до 400% при улучшении.
- Взрывная сила: настраивается от 0 до 4.
- Приближение камеры: от 0% до 300%.
- Автоматическая стрельба: отдельный режим (улучшения не имеет).
- Расход энергии за выстрел — от 1920 до 1 574 640 RF. Максимальный урон — 48.

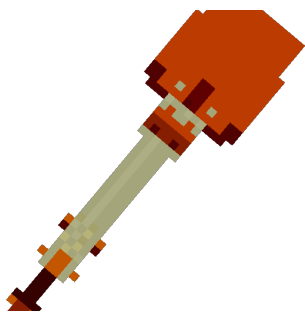
Драконьи инструменты

Драконья кирка



- Меняет режимы добычи, внутреннее хранилище 10 млн RF, через **Модификатор улучшений** — до 130 млн RF.
- Скорость копания: 0–100%.
- Безопасный режим — защита механизмов.
- Область копания: от 1×1 до 5×5, через **Модификатор улучшений** — до 7×7.
- Глубина копания: 1 блок, с улучшением — до 7 блоков.
- Фильтр предметов и добавление зачарований — настройка по кнопке "Inv".

Драконья лопата



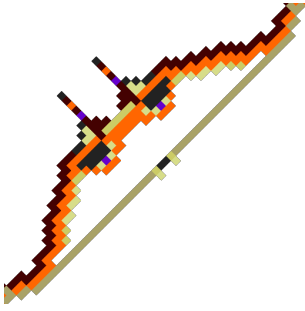
- Меняет режимы копания, внутреннее хранилище 10 млн RF, через **Модификатор улучшений** — до 130 млн RF.
- Скорость копания: 0–100% или 15, с улучшением — до 87.
- Безопасный режим.
- Область копания: от 1×1 до 5×5, через **Модификатор улучшений** — до 9×9.
- Глубина копания: 1 блок, с улучшением — до 5 блоков.
- Фильтр предметов — настройка по кнопке "Inv".

Драконий меч



- Меняет режимы атаки, внутреннее хранилище 10 млн RF, до 40 урона, через **Модификатор улучшений** — 130 млн RF и до 120 урона.
- Область атаки: от 1×1 до 5×5, с улучшением — до 11×11.

Драконий лук



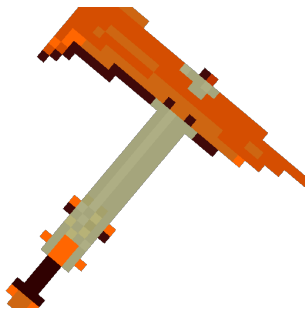
- Меняет режимы атаки, внутреннее хранилище 10 млн RF, через **Модификатор улучшений** — до 130 млн RF.
- Урон: 3, с улучшением — до 20.
- Модификатор скорости стрелы: 0-300%, с улучшением — до 1000%.
- Взрывная сила: 0-6.
- Сила ударной волны: 0-10.
- Автоматическая стрельба и стрела Драконьего огня (без улучшений).
- Приближение камеры: 0-300%.
- Потребление энергии: 2560-2 147 483 647 RF за выстрел. Максимальный урон — 360.

Драконья мотыга



- Быстро вспахивает участки земли, внутреннее хранилище 10 млн RF, через **Модификатор улучшений** — до 130 млн RF.
- Область копания: от 1×1 до 7×7, через **Модификатор улучшений** — до 11×11.

Драконий топор



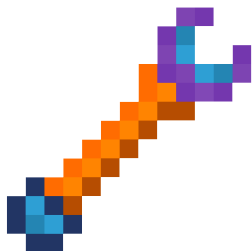
- Меняет режимы добычи, внутреннее хранилище 10 млн RF, через **Модификатор улучшений** — до 130 млн RF.
- Скорость копания: 0–100%.
- Безопасный режим — защита от случайного уничтожения механизмов.
- Область копания: от 1×1 до 5×5, через **Модификатор улучшений** — до 9×9.
- Глубина копания: 1 блок, с улучшением — до 7 блоков.
- Режим "дерево": полностью срубает дерево одним ударом.

Драконий посох силы



- Многофункциональный инструмент и оружие; для добычи руды, ресурсов, дерева и сражений.
- Внутреннее хранилище 30 млн RF, через **Модификатор улучшений** — до 510 млн RF.
- Потребление: 100–427 000 RF за удар. Максимальный урон — 300.
- Скорость копания: 0–100%.
- Безопасный режим.
- Область копания: от 1×1 до 7×7, через **Модификатор улучшений** — до 9×9.
- Глубина: от 1 до 7, с улучшением — до 9.
- Область атаки: от 1×1 до 7×7, с улучшением — до 27×27.
- Фильтр предметов — по кнопке "Inv".

Связыватель кристаллов



Это инструмент для работы с энергетической инфраструктурой **Draconic Evolution**.
Используется для связывания **трансиверов, реле** и других компонентов энергосети, а также для визуализации и конфигурирования связей.

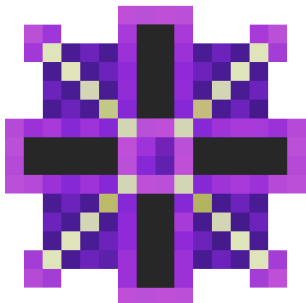
Режимы работы связывателя:

1. **Изменение режима:** переключение между входом и выходом на выбранном блоке.
 2. **Привязка:** соединение двух передатчиков энергии, формируя канал между ними.
 3. **Отвязка:** разрывает связь между двумя выбранными передатчиками.
 4. **Отвязка всего:** полностью разрывает все связи у выбранного блока.
- Для смены режима используйте Shift+ПКМ (по любому блоку).
 - Для настройки сети — просто ПКМ по нужным блокам (источник и приёмник).
 - Дополнительно, связыватель можно применять для поворота структурных блоков, что удобно при монтаже сложных систем.

Инструмент облегчает подключение, настройку и визуализацию любых энергетических сетей в Draconic Evolution, делая автоматизацию максимально удобной!

Флаксовые конденсаторы

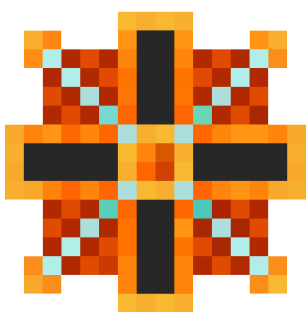
Флаксовый конденсатор Виверны



Переносное хранилище RF-энергии, используется для зарядки брони и инструментов.

- Вмещает до 80 000 000 RF стандартно, после улучшения в **Модификаторе улучшений** — до 380 000 000 RF.
 - Может заряжать экипировку, инструменты, предметы из хотбара.
 - Имеет 4 режима работы:
 1. Неактивен.
 2. Заряд только хотбара.
 3. Заряд брони и удерживаемого предмета.
 4. Заряд брони и хотбара.
 - Смена режима: Shift+ПКМ.
-

Драконий флаксовый конденсатор



Более ёмкий вариант конденсатора, также переносной накопитель энергии.

- Вмещает до 250 000 000 RF, при улучшении через **Модификатор улучшений** — до 1 450 000 000 RF.
- Применяется так же для зарядки брони, хотбара и инструментов.
- Имеет 4 режима работы:
 1. Неактивен.
 2. Заряд только хотбара.

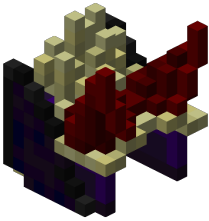
3. Заряд брони и удерживаемого предмета.
 4. Заряд брони и хотбара.
- Переключение режима — Shift+ПКМ.

Броня

- Улучшать ядрами в Модификаторе улучшений
- Открыть настройки на "С"
- Книги зачарований можно добавить в правую колонку нажав "С", а после на "inv"

Броня Виверны

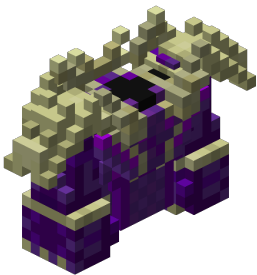
Шлем Виверны



Базовых специальных возможностей не имеет.

- Может быть улучшен через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 1 млн RF, после улучшения — до 4 млн RF.
- Щит: ёмкость 20, скорость восстановления 1.0 EPS; с улучшением — до 140 и 2.2 EPS.

Нагрудник Виверны



Базовых специальных возможностей нет.

- Можно улучшить через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 1 млн RF, с улучшением — до 4 млн RF.

- Щит: ёмкость 80, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 200 и 2.2 EPS.

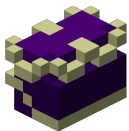
Поножи Виверны



Позволяют быстро бегать.

- Возможность усиления через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 1 млн RF, с улучшением — до 4 млн RF.
- Щит: ёмкость 80, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 200 и 2.2 EPS.
- Режимы ускорения бега: от 0% до 500%.
- Есть функция снижения скорости при ходьбе — если выключить, всегда будете бежать.
- Окно режимов открывается при нажатии "C".

Ботинки Виверны

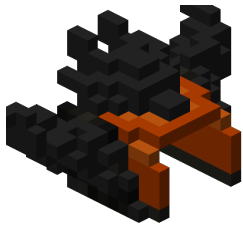


Позволяют высоко прыгать и не получать урон при падении.

- Можно улучшить через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 1 млн RF, с улучшением — до 4 млн RF.
- Щит: ёмкость 20, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 140 и 2.2 EPS.
- Режимы увеличения высоты прыжка: от 0% до 500%.
- Функция снижения при ходьбе — если выключить, всегда будет высокий прыжок, если включить — только при ходьбе.
- Окно режимов открывается на "C".

Драконья броня

Драконий шлем



- Позволяет видеть в темноте (ночное зрение).
- Может быть улучшен через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 10 млн RF, с улучшением — до 130 млн RF.
- Щит: ёмкость 60, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 540 и 5.8 EPS.
- Режимы:
 - Ночное зрение: включает эффект ночного зрения.
 - Заблокировать ночное зрение: если включено, блокирует состояние ночного зрения.

Драконий нагрудник



- Даёт возможность летать и быстро перемещаться.
- Улучшается через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 10 млн RF, с прокачкой — до 130 млн RF.
- Щит: ёмкость 200, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 680 и 5.8 EPS.
- Режимы:
 - Вертикальное ускорение: скорость полёта вверх (0–800%).
 - Модификатор скорости полёта: горизонтальная скорость (0–600%).
 - Эффективно во время спринта: настройка применения модификаторов скорости.
 - Заблокировать полёт: настраиваемый режим активации (2×пробел или всегда).

- Inertia Cancellation: быстрое торможение при отпуске клавиши или плавный “долет”.

Драконы поножи



- Основная способность — очень быстро бегать.
- Улучшаются в [Модификаторе улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 10 млн RF, с улучшением — до 130 млн RF.
- Щит: ёмкость 180, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 660 и 5.8 EPS.
- Режимы:
 - Модификатор скорости перемещения: (0–800%).
 - Снижение при ходьбе: если выключено — всегда бегае; если включено — можно ходить спокойно.

Драконы ботинки



- Позволяют очень высоко прыгать, полностью защищают от урона при падении.
- Улучшение через [Модификатор улучшений](#).
- Внутреннее хранилище: 10 млн RF, при апгрейде — до 130 млн RF.
- Щит: ёмкость 60, восстановление 1.0 EPS; с улучшением — до 540 и 5.8 EPS.
- Режимы:
 - Модификатор высоты прыжка: от 0% до 1200%.
 - Снижение при ходьбе: если выключено — постоянно высокий прыжок, если включено — только при ходьбе.
 - Hill Step: включение автоматического подъёма на 1 блок без прыжка.