

Обелиск опыта



Блок для хранения опыта игрока и работы с ним в жидком виде. Он позволяет забирать и возвращать опыт, а при разрушении сохраняет накопленное содержимое.

Назначение

- Хранение опыта игрока без потери при переносе блока.
- Выдача и приём опыта как через интерфейс, так и в форме жидкого опыта.

Принцип работы

- Через интерфейс обелиск может забрать у игрока или выдать ему 1 уровень, 10 уровней или весь опыт.
- Обмен при этом ведётся не по уровням, а по **очкам опыта**, поэтому фактическое количество XP зависит от текущего уровня игрока.
- Внутри блока опыт также представлен как жидкость, и 1 очко опыта соответствует 1 мВ жидкого опыта.

Использование

1. Установите обелиск опыта в удобном месте базы.
2. Откройте интерфейс и выберите нужное действие: передать 1 уровень, 10 уровней, весь опыт или забрать его обратно.
3. При необходимости подключите систему жидкостей, чтобы подавать в блок или забирать из него жидкий опыт.

Особенности

- Обелиск сохраняет накопленный опыт даже после разрушения блока, поэтому его можно использовать как переносное хранилище.
- Блок поддерживает ввод и вывод жидкого опыта через соседние резервуары и трубопроводы.

Примечания

- Не путайте уровни и очки опыта: например, 30 уровней — это 1395 очков опыта для игрока, начавшего с нуля, а не «просто 30 единиц».
- Обелиск удобен как буфер между мобофермой и игроком, особенно в связке с устройствами сбора опыта.
- Если жидкий опыт не передаётся в систему, сначала проверьте тип жидкости и настройки сторон блока.

Revision #1

Created 2026-03-09 15:59:12 UTC by DesOope

Updated 2026-03-09 16:05:04 UTC by DesOope