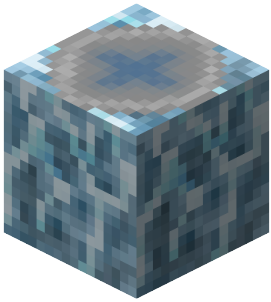


Телепорт



Устройство для мгновенного перемещения на большие расстояния. Собственной емкости у него нет, поэтому он берет энергию напрямую из энергохранилища, которое должно стоять вплотную к телепорту.

Подключение и работа

Энергия тратится на каждое перемещение и берется только из отправляющего телепорта, телепорту-приемнику энергия не нужна. Телепорт активируется редстоун сигналом - подойдет кнопка или рычаг, при постоянном сигнале можно случайно получить "петлю" перелетов туда-сюда.

Связь телепортов

Чтобы связать два телепорта, нужен **Определитель частоты**. ПКМ по первому телепорту записывает частоту в определитель, ПКМ по второму - записывает эту частоту во второй телепорт и создаёт связь. Сбросить частоту в определителе можно ПКМ по любому не-телепорт блоку, после чего его можно использовать для новой пары.

Ограничения и зона захвата

Телепорт переносит сущностей, находящихся в зоне 3x3x3 над телепортом, и выгружает их в блок над принимающим телепортом. Телепортирует игроков, мобов и предметы, но не переносит блоки, жидкости и многие летящие снаряды. Между измерениями работа ограничена.

Как телепорт считает энергию

Телепорт тратит EU по формуле, которая зависит от 2 вещей - расстояния между телепортами и "веса" того, что переносится.

Расстояние

Сначала считается расстояние между точками как обычная евклидова дистанция: берутся разницы координат и считается $Distance = \sqrt{dx^2 + dy^2 + dz^2}$. Здесь dx , dy , dz - это смещение по X, Y, Z между отправляющим и принимающим телепортами.

Вес цели

Дальше считается вес (Weight) того, что телепортируется. Значения такие:

- Животное (дружелюбный моб) - 100.
- Враждебный моб - 500.
- Игрок - 1000 + (100 за каждую надетую часть брони) + (100 за полный стак предметов).

Под "100 за полный стак" имеется в виду, что каждая стопка в инвентаре дает вклад пропорционально заполненности (например, 32 из 64 дают половину от 100).

Итоговая формула EU

После этого считается стоимость телепортации в EU по формуле: $Floor(5 * Floor(Weight) * (Floor(Distance) + 10)^{0.7})$. То есть:

- Weight и Distance сначала округляются вниз до целого (Floor).
- К расстоянию прибавляется 10, затем результат возводится в степень 0.7.
- В конце все умножается на 5 и снова округляется вниз.

Revision #5

Created 2025-12-15 14:44:14 UTC by DesOope

Updated 2025-12-15 22:49:23 UTC by DesOope