

Ферма черепов Скелета-Иссушителя

Список предметов:

- Барабан (или Барабан из бедрокия) - 1шт, нужен в качестве буфера для Эссенции.
- Предметные трубы (Ender IO) -
- Жидкостные трубы края -
- Энергетические трубы края -
- Конвейерная лента -
- Коллектор - 1шт, нужен для сбора Эссенции из опыта падающего из мобов.
- Авто-наковальня - 1шт, нужна для авто починки меча.
- Киллер Джо - 1шт, нужен для убийства скелетов.
- Меч огненного черепа - 1шт, для Киллера Джо.
- Гаечный ключ (подойдет практически любой) - 1шт, для настройки труб.
- Чан - 1шт, для варки Питательного дистиллята.
- Компоненты для варки Питательного дистиллята - список компонентов будет сразу после списка.
- Сундуки (или сразу МЭ интерфейсы, если хотим чтобы работало автономно сразу через МЭ сеть) - 2шт.
- Резервуар - 4шт, для бесконечного источника воды для Чана.
- Аннулятор - 1шт, для утилизации мусора с фермы (луки, броня).
- Продвинутый предметный фильтр - 3шт, для настройки выхода и входа труб.
- Улучшение скорости для предметной трубы - 15шт.
- Вакуумный сундук - 1шт, для сбора лута с фермы.
- Электрический спаунер (Скелет) - от 1 до 16, можно и больше, но конструкцию придётся менять.
- Блоки для стен.

Компоненты для варки Питательного дистиллята

Делается в чане.

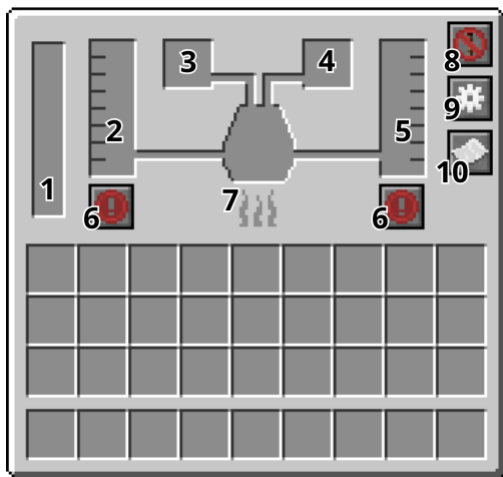
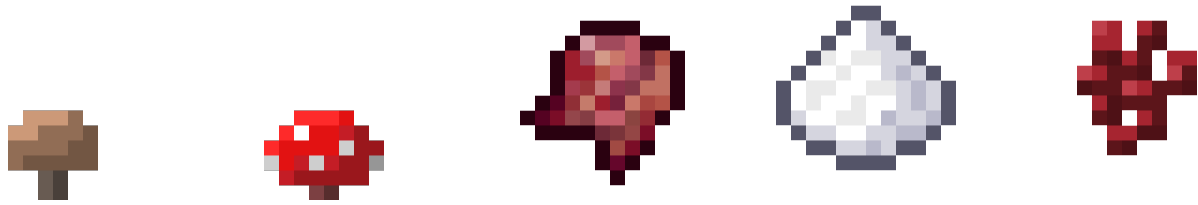
Нужно так же подать воду и RF энергию.

Список компонентов:

Левый слот - Курятина, Головы, Черепа, Гнилая плоть, Сырая говядина, Сырая свинина.



Правый слот - Гриб, Мухомор, Маринованный паучий глаз, Сахар, Адский нарост.

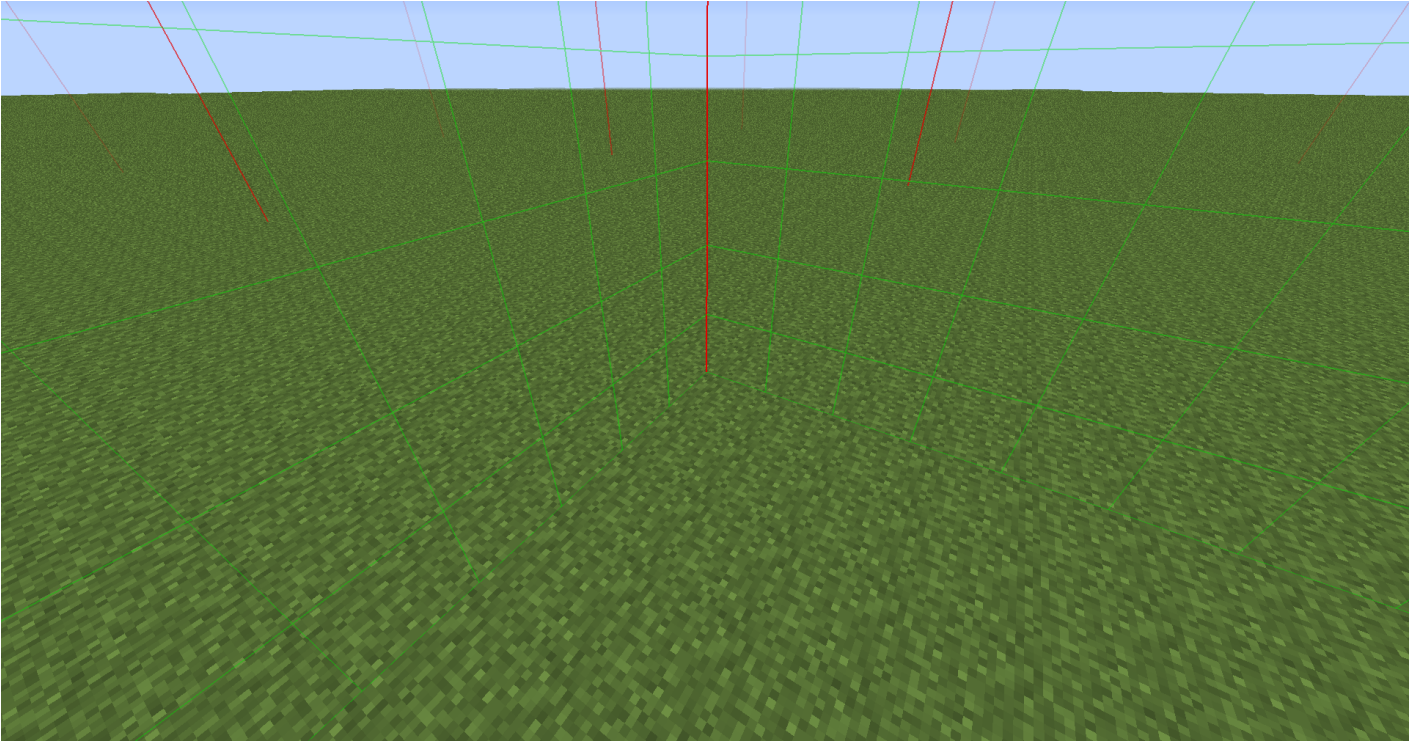


1. Уровень энергии.
2. Входящая жидкость (в нашем случае - вода).
3. Левый слот для ингредиента.
4. Правый слот для ингредиента.
5. Выходящая жидкость.
6. Кнопка сброса жидкости (удаление).
7. Прогресс.
8. Режим красного камня (для вкл должен стоять режим "Всегда активен").
9. Настроить вход/выход - управление сторонами механизма, с какой стороны будет подача, а с какой выход.
10. Рецепты.

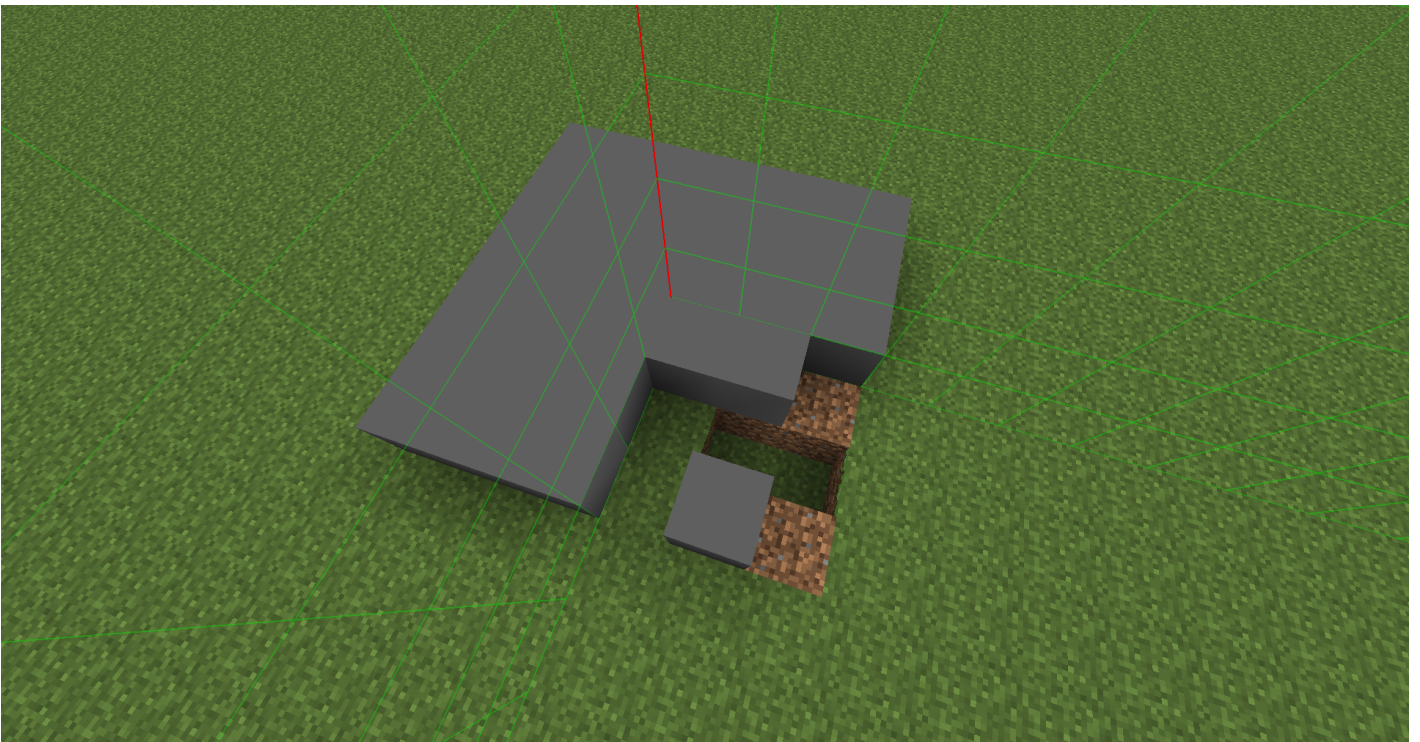
Имейте в виду, что гайд написан сугубо для ознакомления, финальный вид фермы и количество ресурсов зависит только от вас. Улучшайте и дорабатывайте схему на свое усмотрение, тут лишь показаны основы.

Этап 1. Первые шаги

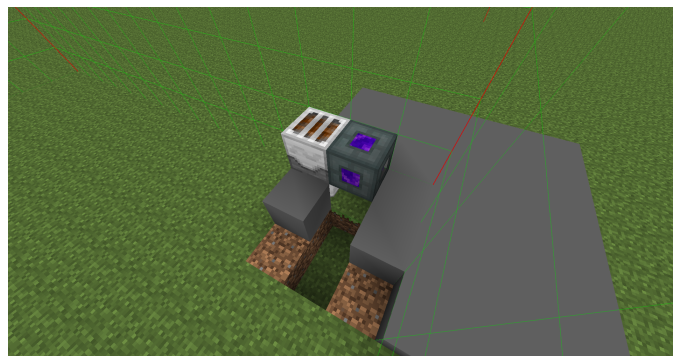
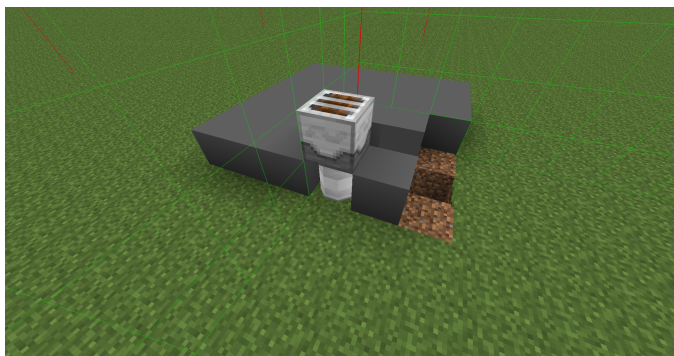
- Подготовьте все для постройки фермы.
 - Ресурсы.
 - Место. Территория 10*10*30 (опять же, финальный размер зависит о вас).
- Найдите пересечение 4х чанков (для того чтобы можно было поставить больше спавнеров, так как на них стоит ограничение - 4шт на чанк. Включить отображение чанков - F9 (нажмите 2 раза)).



- Делаем в центре такую схему из любых блоков:



Этап 2. Барабан, Вакуумный сундук и Коллектор

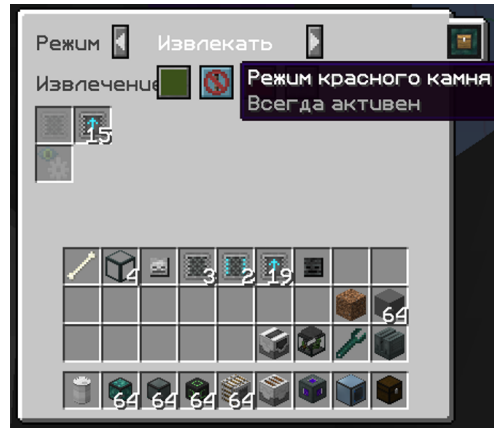
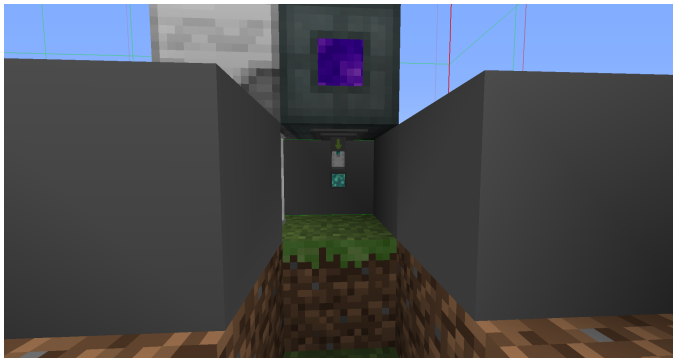


- Ставим **барабан**, он будет выступать буфером между **Коллектором** и **Автонаковальной**, чтобы всегда был запас **Эссенции**.
- На **барабан** ставим **Коллектор** и в него обязательно кладем **Улучшение (Медь)** для увеличения радиуса сбора опыта с мобов.
- Сразу рядом с **Коллектором** ставим **Вакуумный сундук** - он нужен для сбора дропа с мобов.

Открыть режим настройки труб можно нажав ПКМ по Коннектору для труб

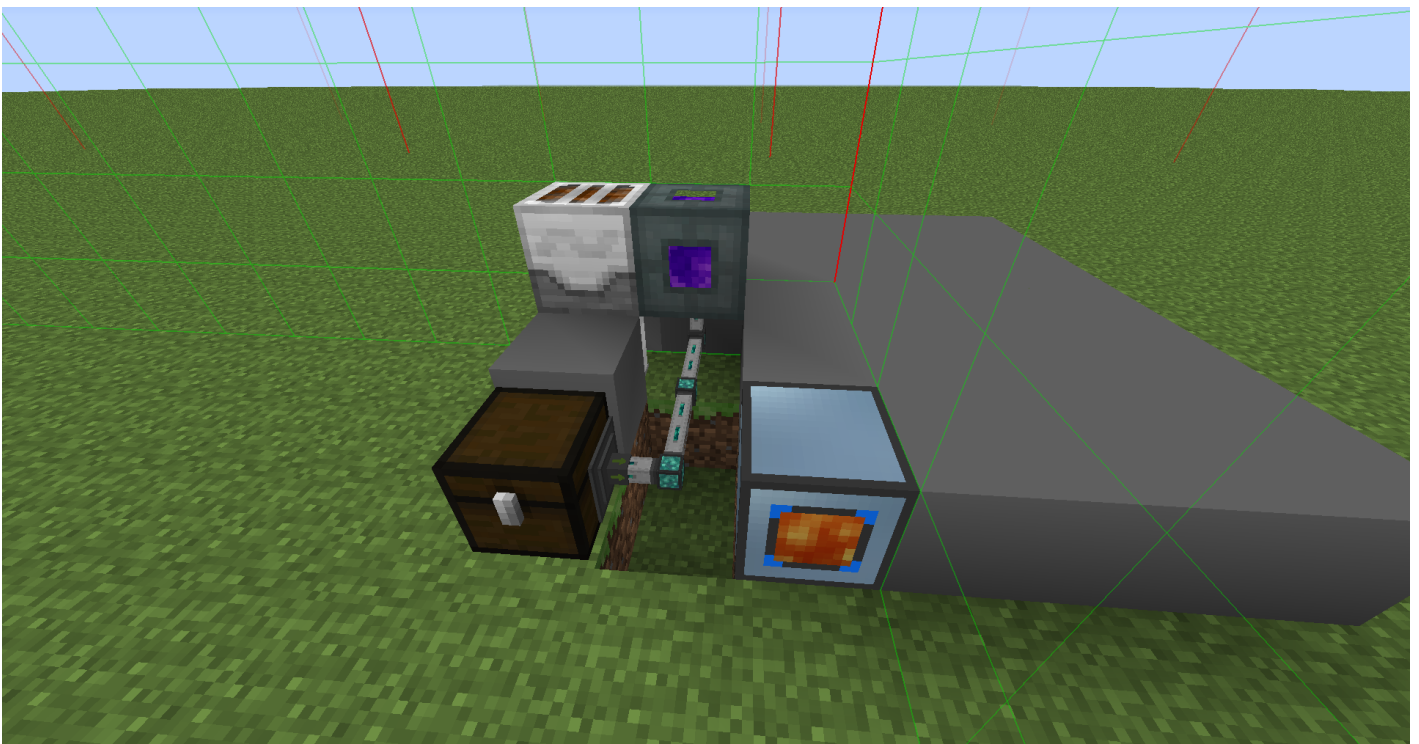


- Под **Вакуумный сундук** ставим **Предметную трубу (Ender IO)** в положении "Извлекать"
 - Режим красного камня - Всегда активен.
 - Так же кладем Улучшение скорости для предметной трубы 15 шт. для увеличения скорости выгрузки.

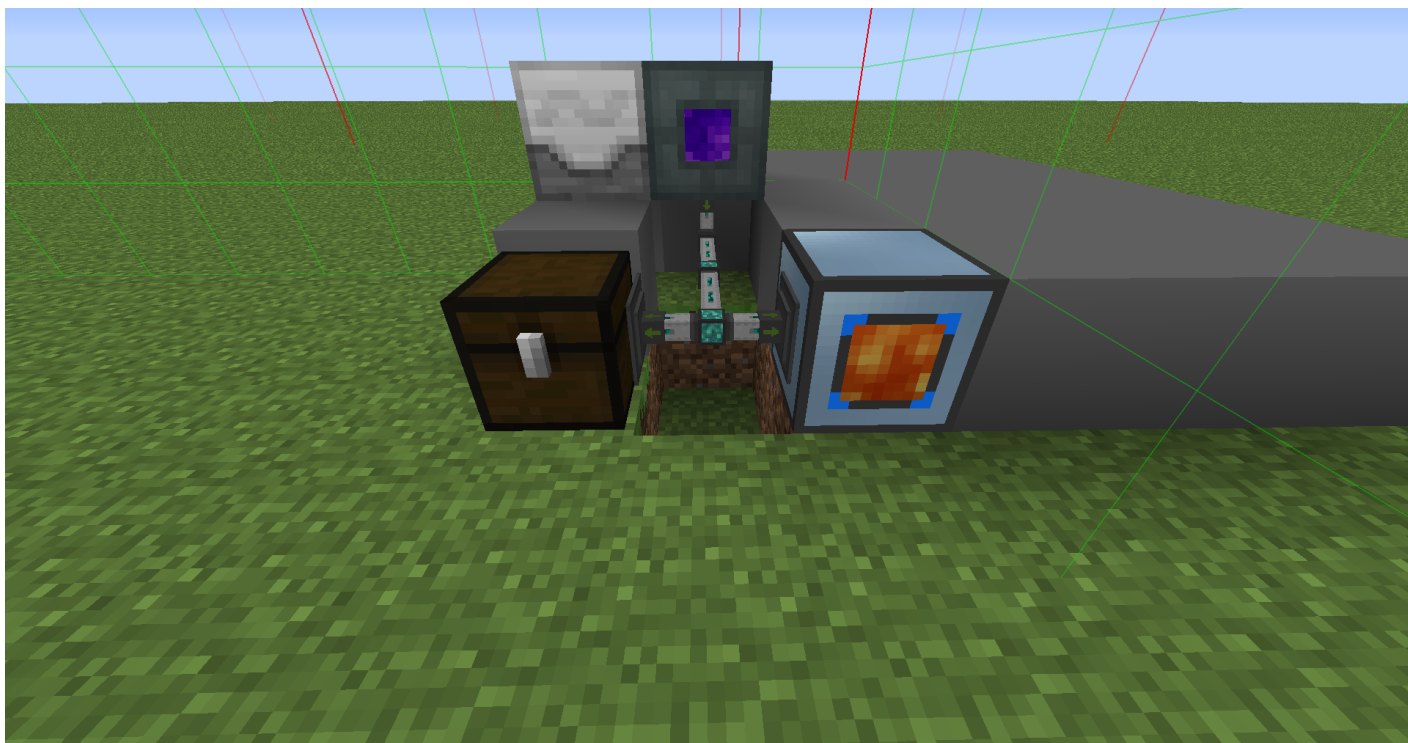


Этап 3. Извлечение ресурсов

- Ставим Сундук слева (либо [МЭ интерфейс](#), подключенный к МЭ системе), в него будет попадать только нужный нам дроп.
- Ставим **Аннулятор** справа - самое простое решение, стоит дешево, не требует питания.
 - Можно заменить **Мусорной корзиной** (может багать).
 - Можно использовать **Утилизатор** (требует питания и нужен выход для утиля).
 - Можно использовать **Конденсатор материи** (более дорогой крафт, не требует питания).
- Доводим до них трубы.

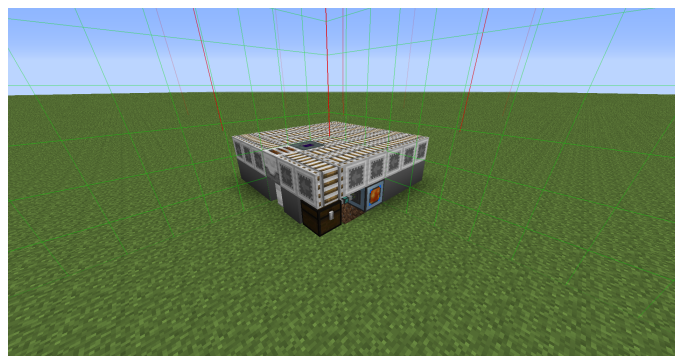
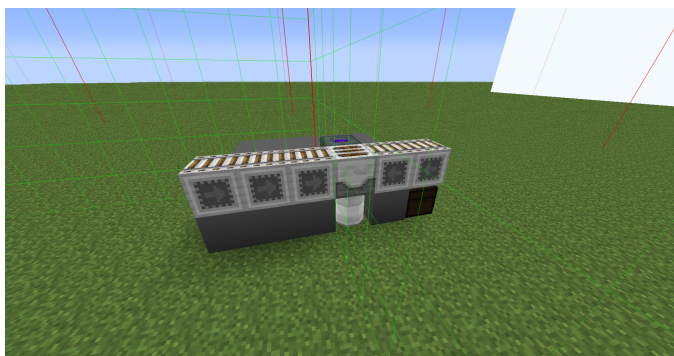


- Настраиваем **Аннулятор** - активируем левый слот входа.



Этап 4. Конвейерная лента

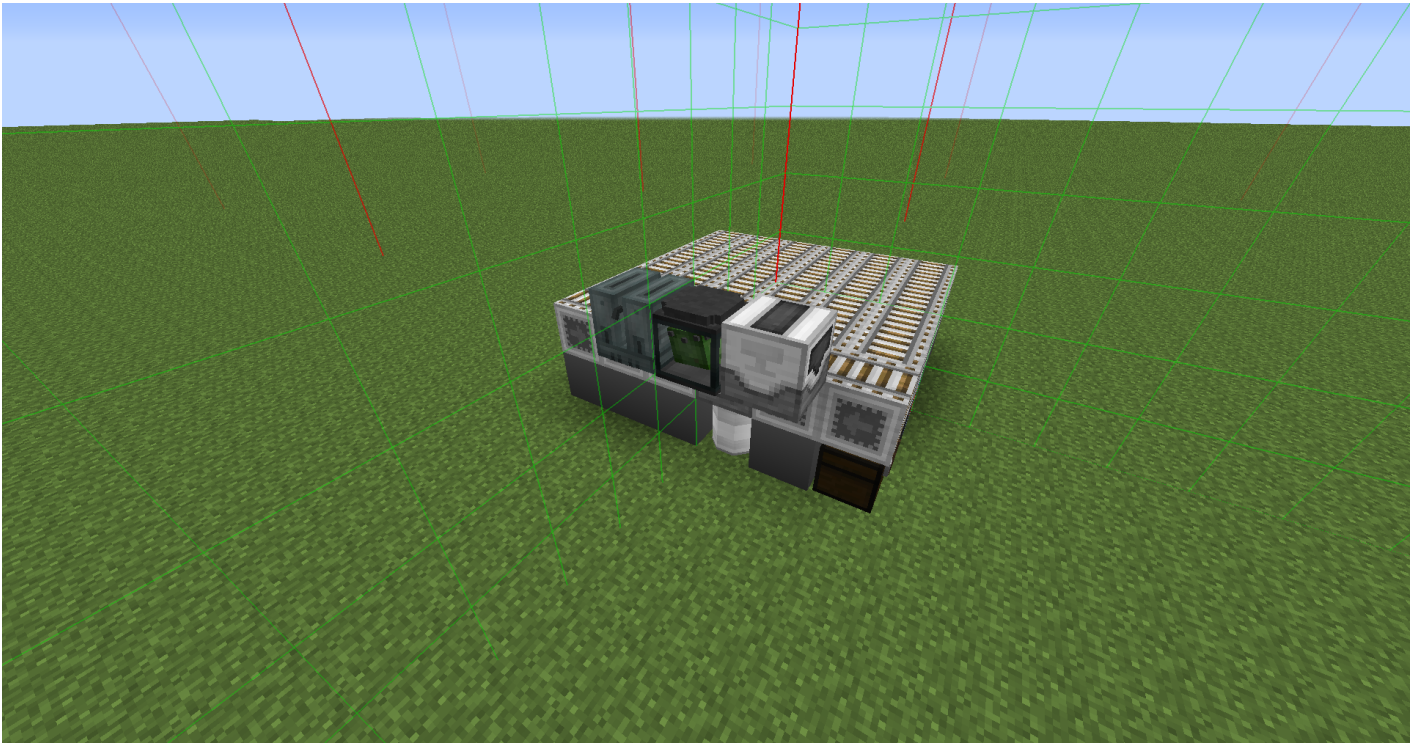
Ставим Конвейерную ленту так, чтобы она сходилась на **Коллекторе**.
Сторона куда будет смотреть лента зависит от того, куда смотрит игрок.



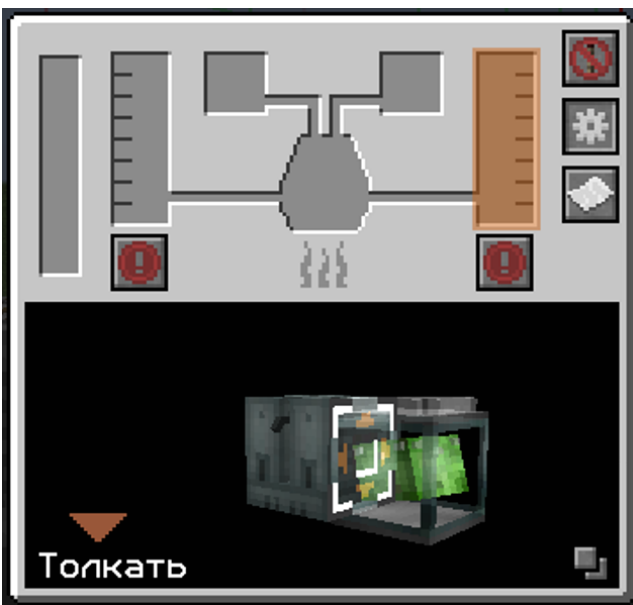
Вы можете ставить Конвейер как посчитаете нужным.

Этап 5. Чан, Киллер Джо, Авто-наковальня

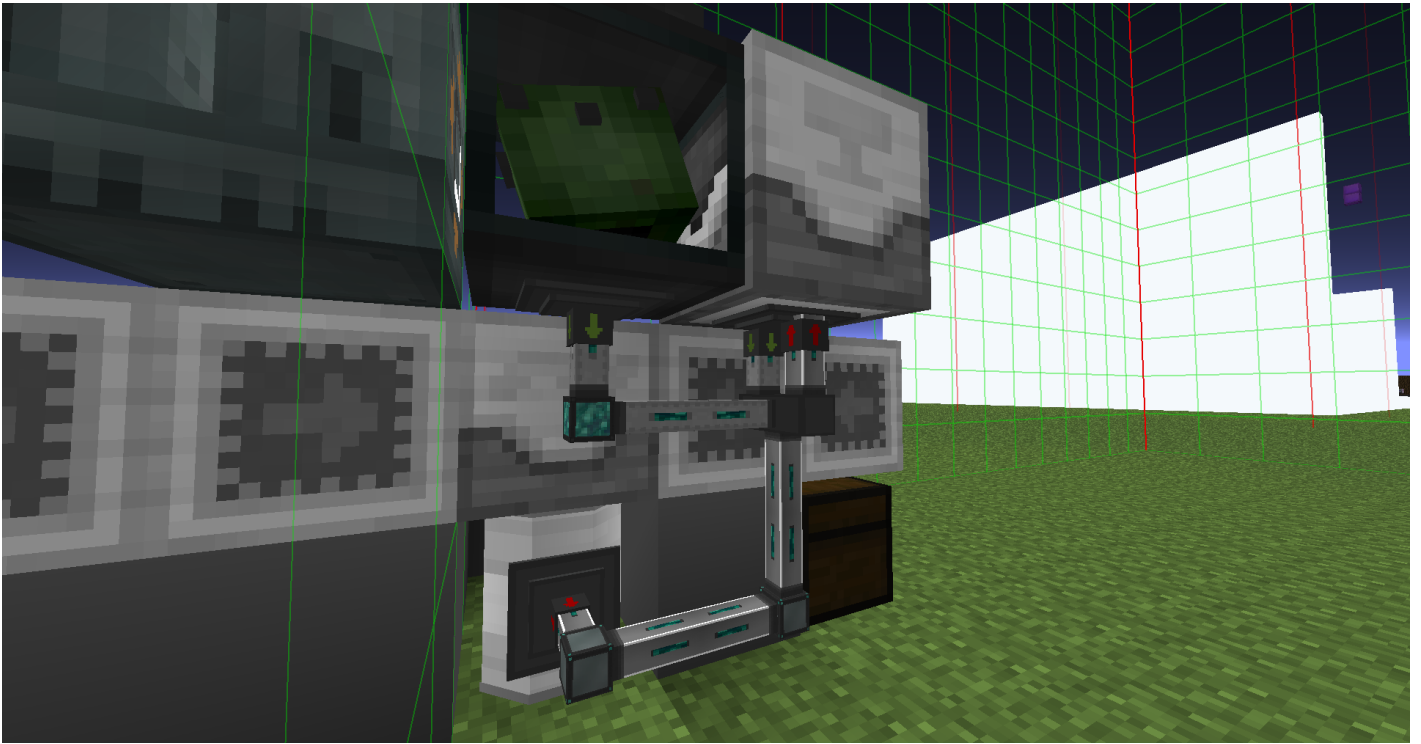
- Ставим **Чан, Киллер Джо, Авто-наковальню** как на скрине.



- Настраиваем в **Чане** выход в сторону **Киллера Джо**, чтобы **Питательный дистиллят** сразу поступал в него.



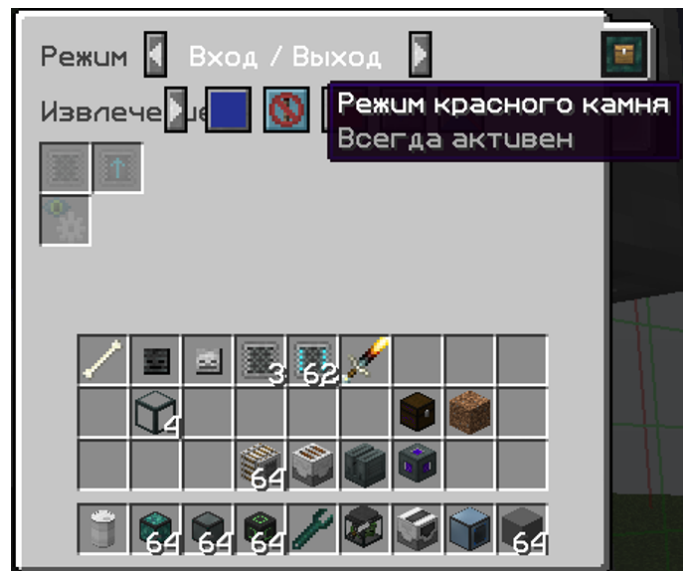
- Соединяем **Жидкостными трубами** края **Барабан** и **Авто-наковальню**.



- Настраиваем эти трубы:
 - Труба на **Киллере Джо** - режим "Вход/Выход", режим "Помещение" цвет канала - синий.
 - Труба на **Наковальне** - режим "Вход выход", режим "Извлечение" цвета канала - синий.
- Другие каналы стандартные - зеленые.
- Не забываем везде ставить Режим красного камня - "Всегда активен".



Киллер Джо



Авто-наковальня

- В трубу на Киллере мы добавляем именно Продвинутой предметный фильтр в режиме "Извлечение" и в него ставим наш меч.
- Учтите, что меч в фильтре должен быть именно тот, что вы будете ставить в Киллер (имеется в виду полная прочность и зачарования).

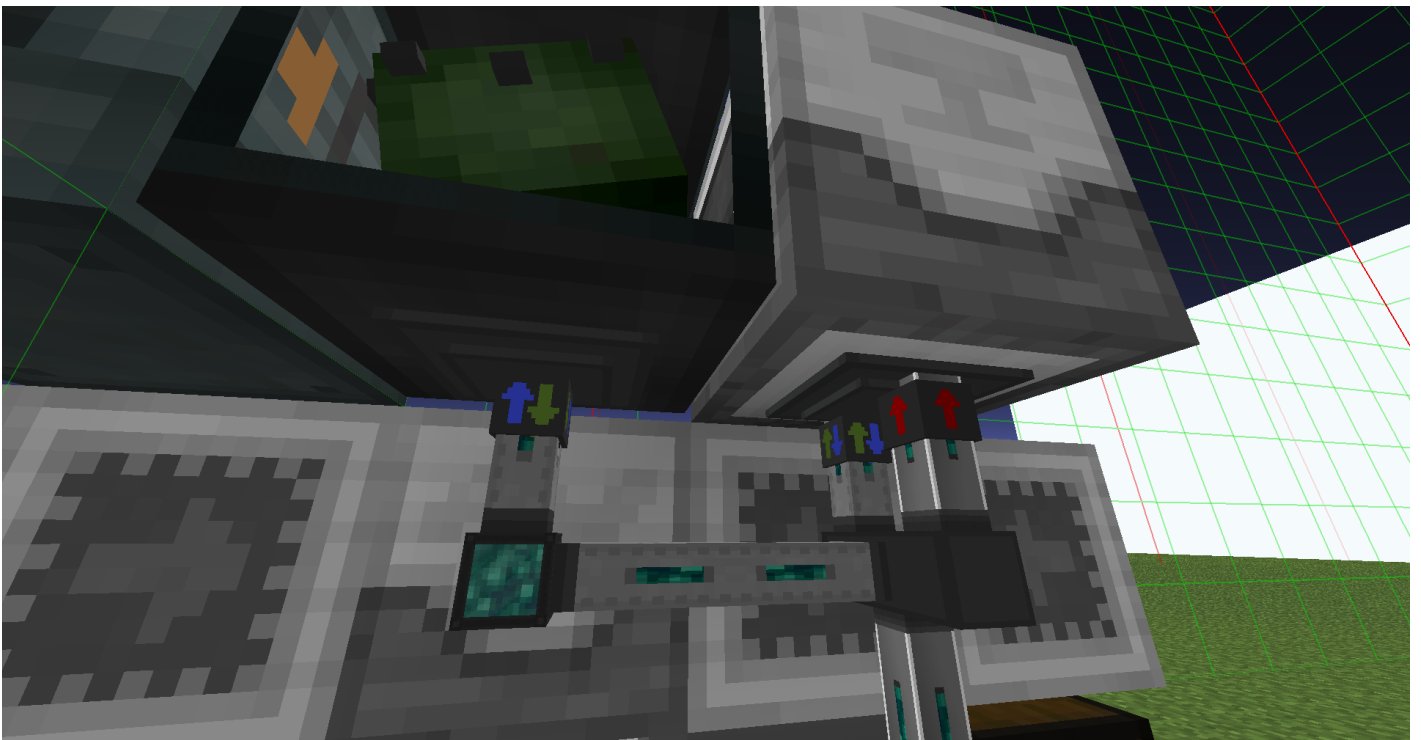
- Ставим Черный список и Нечеткое совпадение на 25% урона.

После таких настроек, когда меч будет ломаться на 25% (останется 75% прочности), он будет идти на починку в Авто-наковальню.



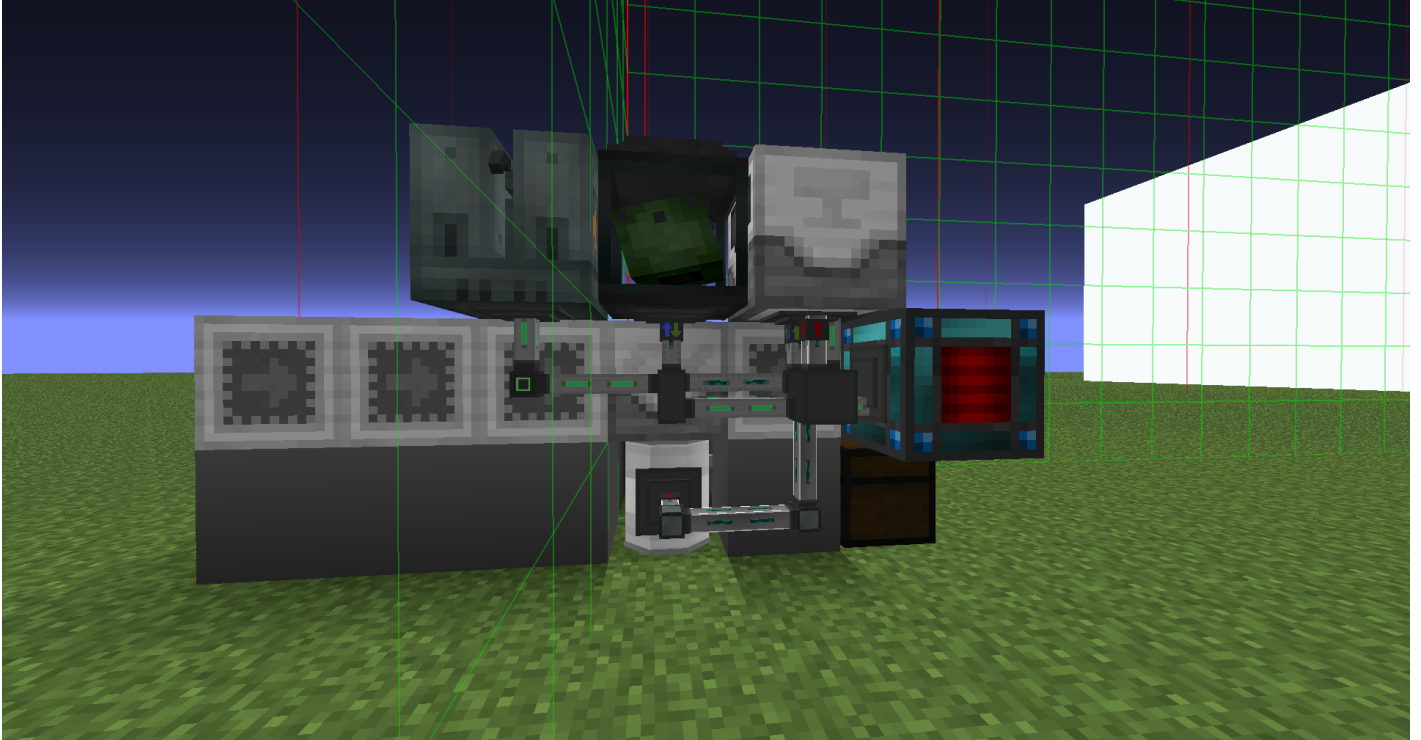
После настройки фильтра кладем **Меч огненного черепа** в **Киллер Джо**.

У нас должно получиться так:



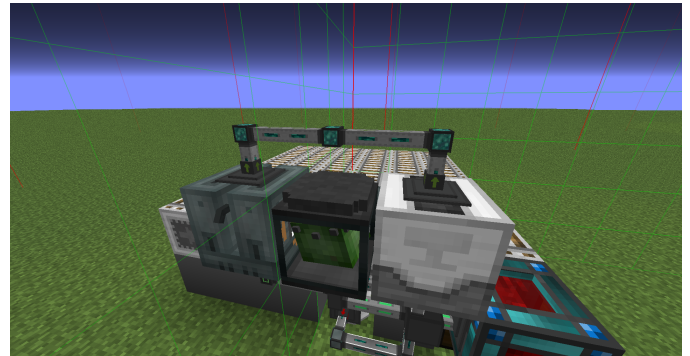
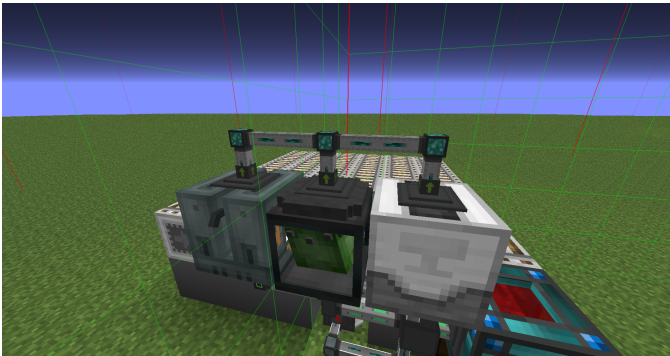
- Далее мы ставим Энергетические трубы края (можно и другие, просто эти удобней всего, большая проводимость, возможность ставить в блок, где уже есть трубы Ender IO).

- Так же добавляем источник энергии, это может быть что угодно. В нашем случае там установлена **Энергетическая ячейка** из **Thermal Expansion**.



Этап 6. Подача ресурсов в Чан и Наковальню

- Ставим Предметные трубы на **Чан**, **Киллер** и **Наковальню** сверху.
- Убираем коннектор с **Киллера** (тык гаечным ключом по стрелке возле коннектора).



- Ставим Сундук (лучше **МЭ интерфейс**) и подаем через него Ингредиенты для **Питательного дистиллята** и Алмазы для **Авто-наковальни** (для починки меча).

Компоненты для варки Питательного дистиллята

Делается в чане.

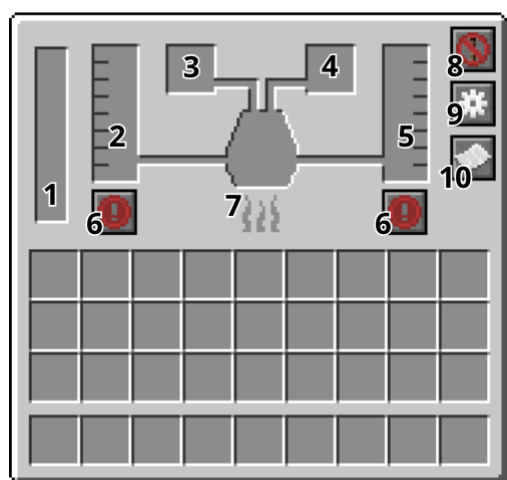
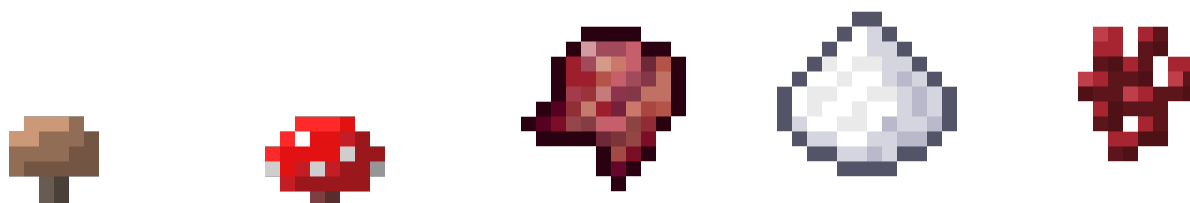
Нужно так же подать воду и RF энергию.

Список компонентов:

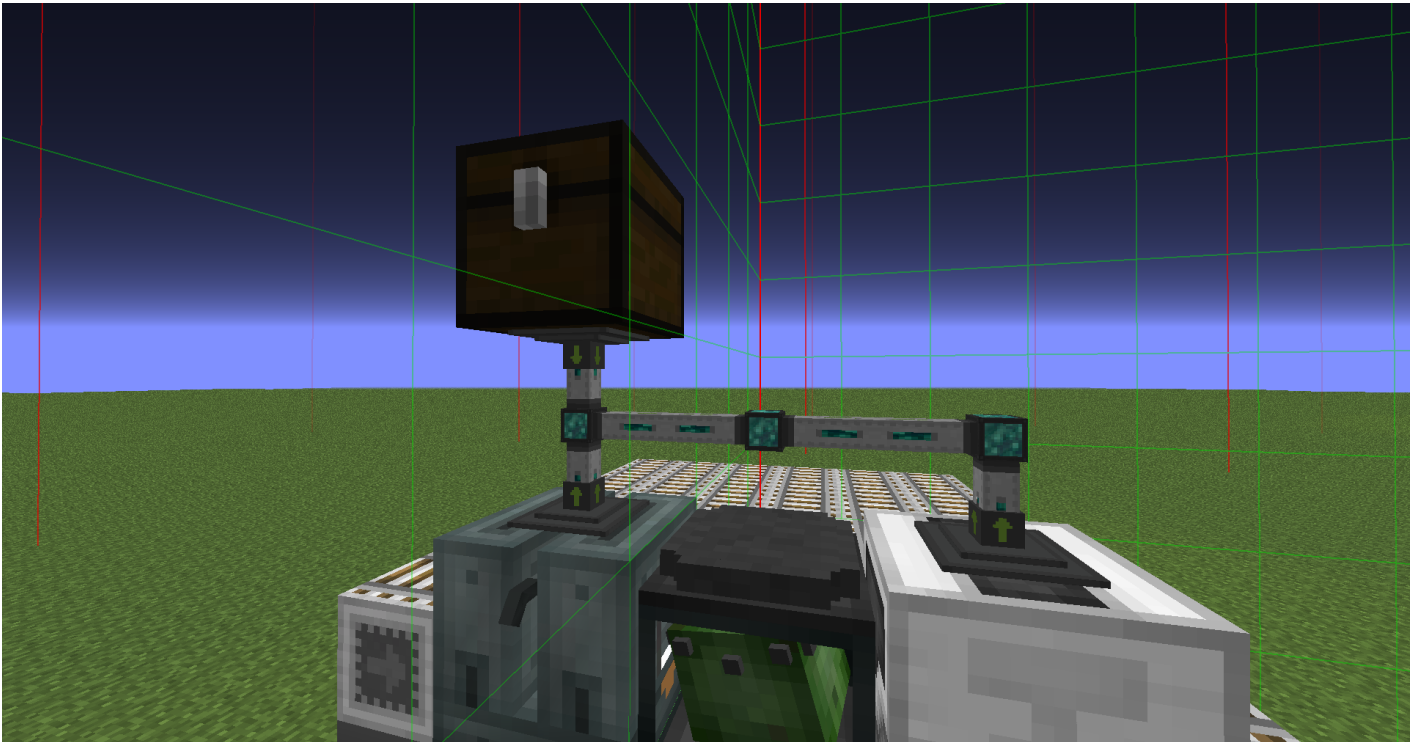
Левый слот - Курятина, Головы, Черепа, Гнилая плоть, Сырая говядина, Сырая свинина.



Правый слот - Гриб, Мухомор, Маринованный паучий глаз, Сахар, Адский нарост.



1. Уровень энергии.
2. Входящая жидкость (в нашем случае - вода).
3. Левый слот для ингредиента.
4. Правый слот для ингредиента.
5. Выходящая жидкость.
6. Кнопка сброса жидкости (удаление).
7. Прогресс.
8. Режим красного камня (для вкл должен стоять режим "Всегда активен").
9. Настроить вход/выход - управление сторонами механизма, с какой стороны будет подача, а с какой выход.
10. Рецепты.

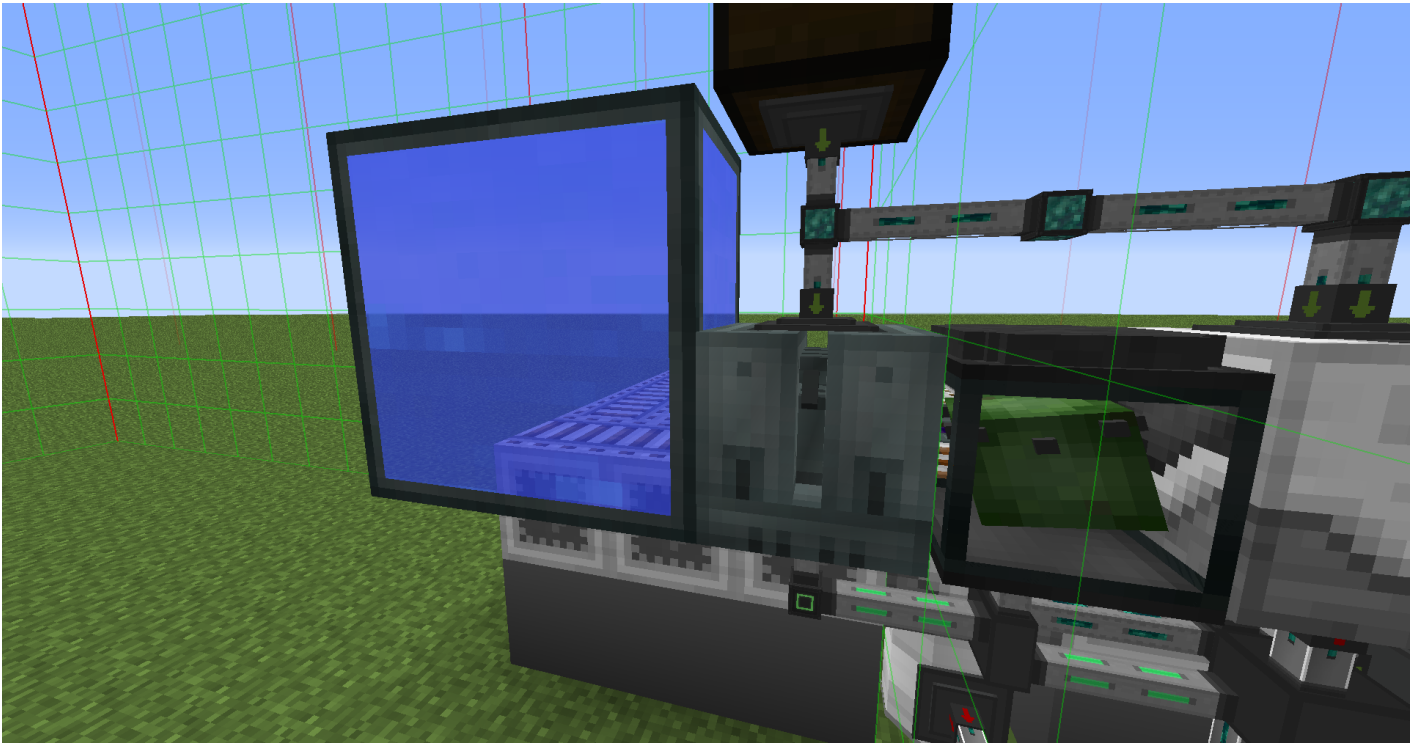


- Настраиваем входы/выходы на трубах.
 - На **Чане** и **Авто-наковальне** ставим режим "Помещать".
 - На сундуке (**МЭ интерфейс**) ставим режим "Извлекать".

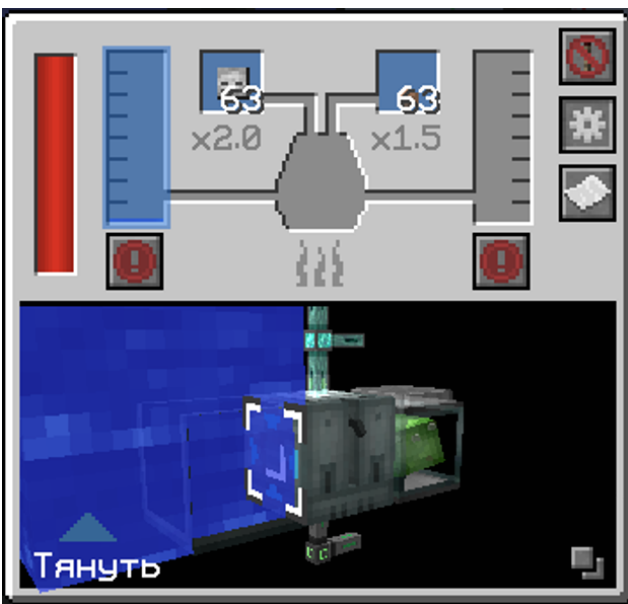
Пример подачи ресурсов через **МЭ интерфейс** (в случае с сундуком просто класть эти ресурсы в сам сундук):



- Подаем воду в **Чан**.
- Ставим 4 **Резервуара (2*2)** из мода **Ender IO**, это даст бесконечный источник воды.



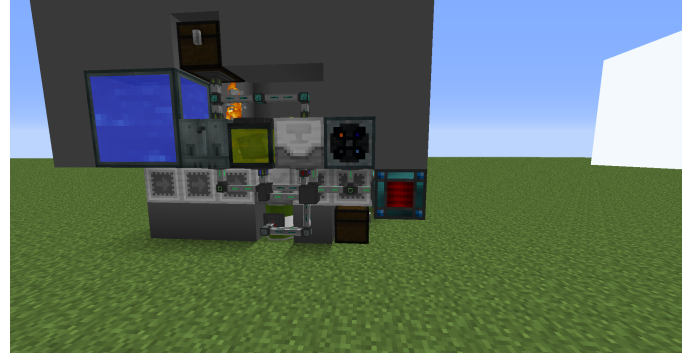
- В чане настраиваем сторону входа для воды из **Резервуара** (режим "Тянуть").



Этап 7. Защита от скопления мобов

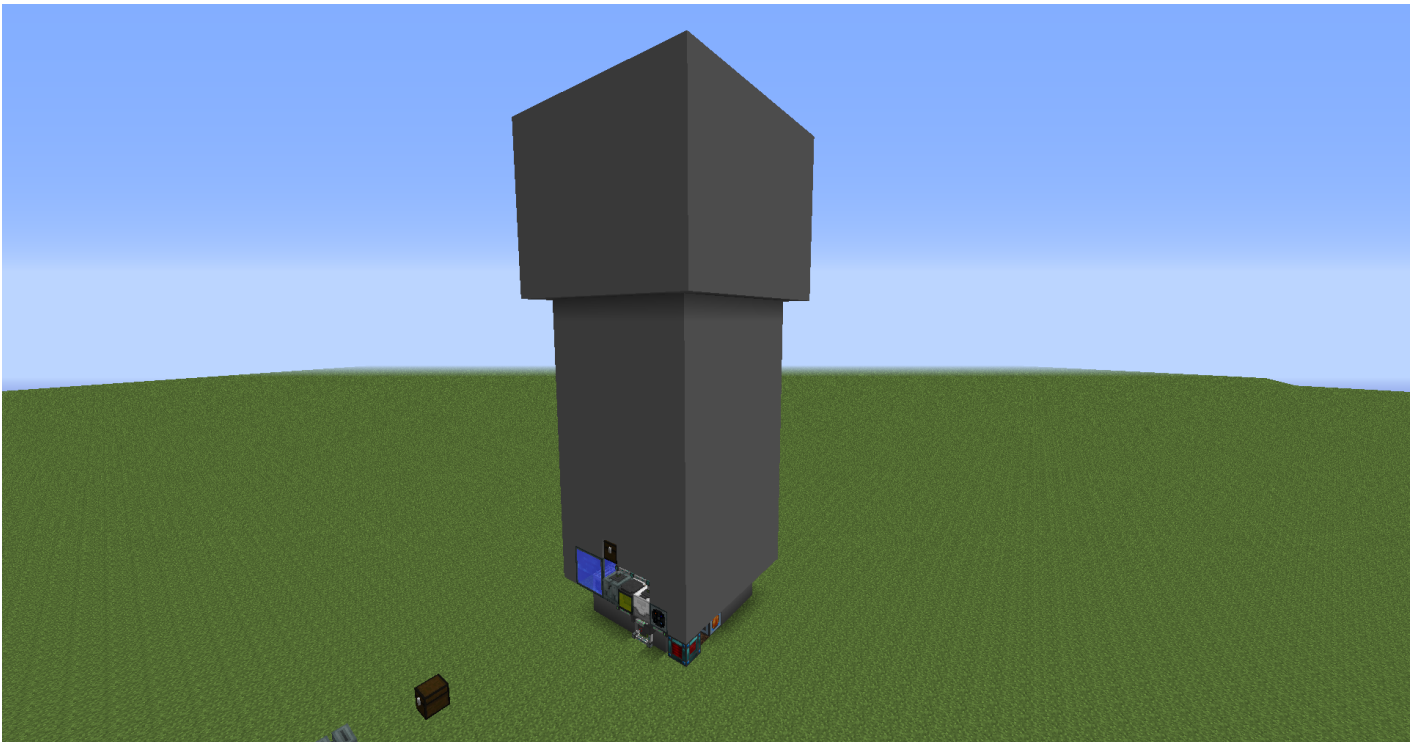
- Ставим **Дробилку существ** возле **Авто-наковальни**. Это нужно для того, чтобы пока меч находится на починке мобы не копились, а убивались Дробилкой.
- Нужно подключить к энергии, удобно провести трубу дальше после Авто-наковальни.

Ставить изнутри

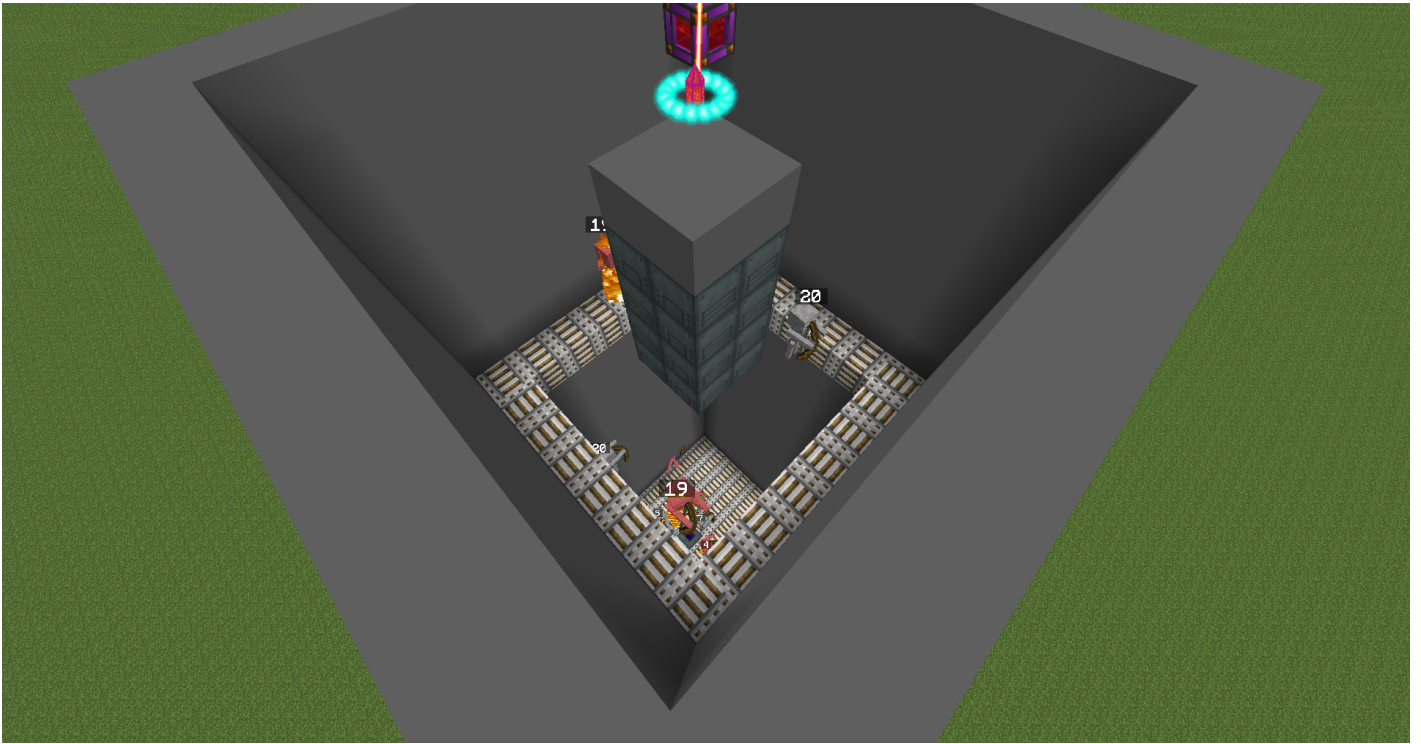


Этап 8. Финал

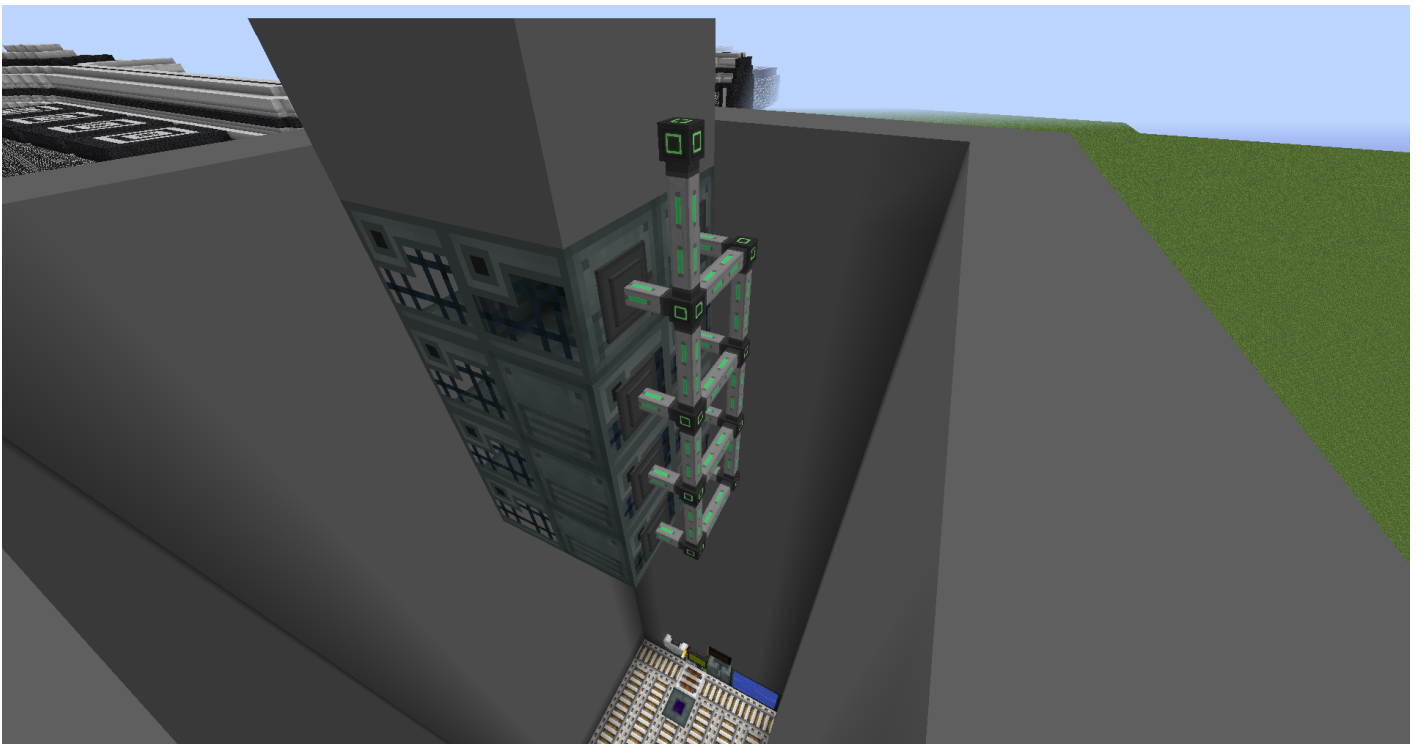
- Строим стены в высоту 20 блоков, чтобы скелеты падали и у них оставалось минимальное количество ХП.



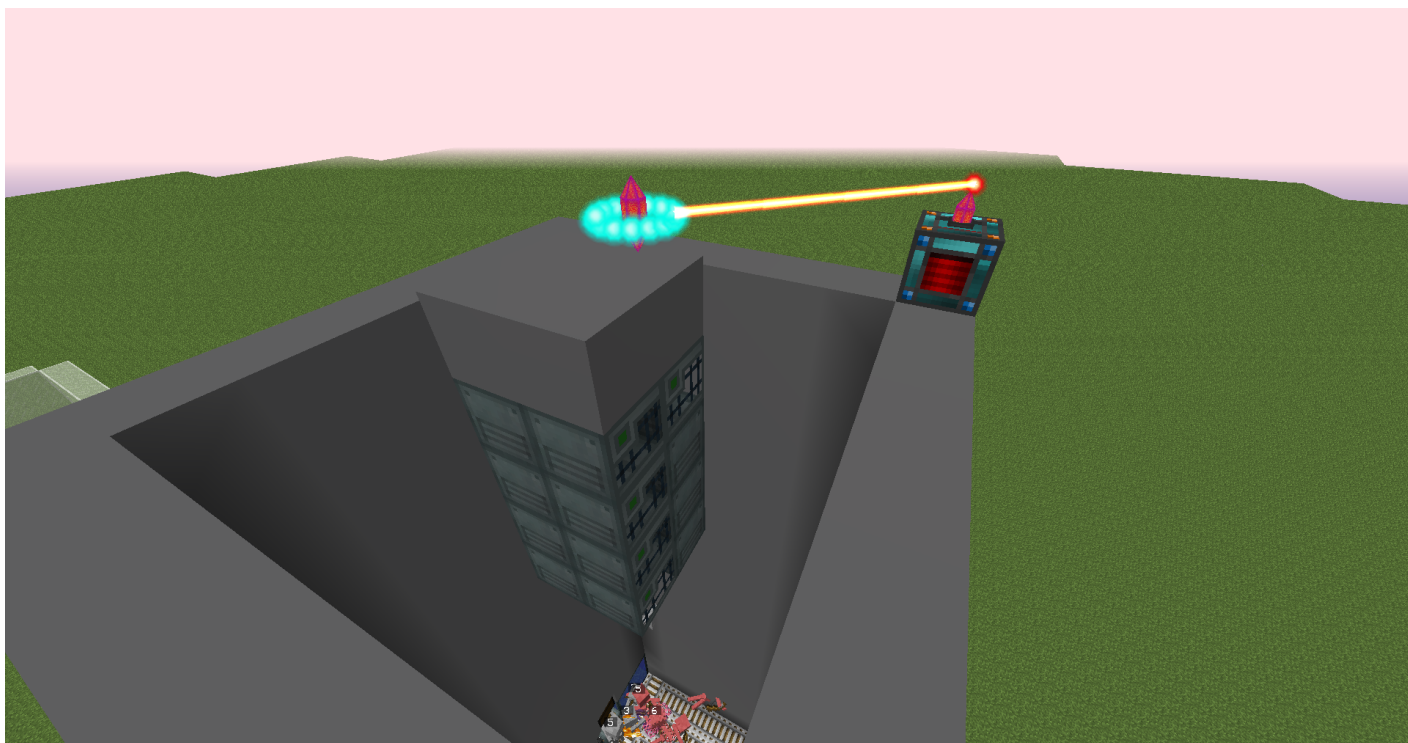
- Выступы нужны для того чтобы спавн скелетов происходил только внутри коробки, чтобы они не выпадали за её пределы.
- Ставить выступы на уровне, где начинаются спавнера.
- Установка спавнеров.



- Запитывание спавнеров. Можно использовать Энергетические трубы.



- Либо вариант без труб. При помощи **Продвинутого беспроводного трансивера**.



- **Продвинутый беспроводной трансивер** нужно запитать от **Продвинутого энергетического трансивера** (при помощи **Связывателя кристаллов**, Функция: Привязка) в который должна идти энергия.
- На **Энергетическом трансивере** должен стоять режим "**Вход**". Менять при помощи **Связывателя кристаллов** (менять режим Связывателя на Шифт+ПКМ - Функция: Изменение режима).
- Беспроводной трансивер при помощи **Связывателя кристаллов** (Функция: Привязка) связываем со всеми спавнерами (до 16 шт.) Один раз ПКМ по трансиверу и потом ПКМ по всем спавнерам.

Revision #5

Created 2025-11-26 17:41:11 UTC by DesOope

Updated 2025-11-26 22:13:01 UTC by DesOope