

# Obywatel Termi (severh)

## Kto, co jak i gdzie?



Nasz główny Bob Budowniczy.

Jego specjalnością są monumentalne budowle.

Obecne konstrukcje:

- [Termi Tower I](#)
- [Kolozeum \(oszkłone aby by na głowę się nie lalo\)](#)
- [Monastyr \(chwilowo zawieszony\)](#)
- [Termi Tower v2.0 \(zwany również - "ZŁO-te tarasy" :P\)](#)

## Ciekawostki/spostrzeżenia/uwagi

- [DONE - juz dziala ] :)W obecnym RedPower2 drzewka rosną TYLKO wtedy kiedy pień oddalony jest od innych przeszkód o 2 kostki
- Blockbrakery nie dadza sie przesunąć pistonami :( (na szczęście mamy framework :)
- Flax nie urośnie bez Bonemeala... po ścięciu góry dół nie wzrasta.
- Zasobnik/inventory ma swego rodzaju ciekawą funkcję (nie wiem czy to wina RP2, BUKKIT czy tak jest i w czystym Mine ale itemy zurzywane na pasku są uzupełniane takimi samymi itemami z inventory. Więc dopóki mamy itemy nad paskiem będą się tam automatycznie ładować.



- [DONE - już działa] Snow Golema nie da się zrobić... skubaniec znika i zostawia po sobie zaciemnione pole. Wg info na wiki nie ma znaczenia gdzie się go tworzy.
- <http://www.youtube.com/watch?v=Ua3UD7dnVN8> - coś co chyba mnie zainspiruje do niezłej rozróby ;) (Gdzie ja mam prozac? :P)
- Piece do produkcji koksu i oleju działają pięknie cudnie i uroczo... jedyny problem to fakt że nie doszedłem jak zautomatyzować pobieranie oleju. Koks pobiera się pięknie :) [UPDATE] Olej trzeba pobierać filtrem z dołu pieca... ergo muszę podnieść piece... [UPDATE 2] po zapoznaniu się z tym jak działa to urządzenie powstała ładna farma oleum. Góra daje paliwo, bok pobiera koks, dół daje olej. Plus mały selektor do podawania węgla równomiernie ;)

# Opisy konstrukcyjne różności

## Przyłapane Bugi

### RP2 - dot. „Support Frame 765” i BlockBreaker

Podczas usuwania bloków Support Frame i przesyłania ich do Deployera od czasu do czasu pojawiają się bloki „Unnamed 765:1”

Wydaje mi się że się dublują od czasu do czasu ale to jeszcze muszę zbadać.

[EDIT]: Bloki się co jakiś czas dublują... właściwie się zgadzają a dodatkowe są bo są. Deployer je też próbuje wrzucać ale kończy się to tym że znikają więc teoretycznie nie robią wielkiego problemu ale mogą powodować rozjazdy różnych automatów używających cykli bo używają cyklu do się wstawienia.

### Dziwne zachowanie PORTALI do NETHER w wersji 1.46

Postawiony portal ładnie teleportuje do Nether. Jednak w drodze powrotnej spawnuje się nowy portal w świecie startowym (dosc niedaleko ale jednak upierdliwe).

Po uszkodzeniu framea zeby go wyłączyć o ponownej wycieczce tam i z powrotem pojawił się kolejny portal obok uszkodzonego.

Takie akcje w 1.25 się nie dzieją... Portal jest już linkniety i działa dwukierunkowo.

From:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/> - Szeryf Minecraft Wiki

Permanent link:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/stare:obywatel:termi?rev=1357380731>



Last update: **2017/05/26 10:23**