**Общие сведения**

AE2 ввиду своего почтенного возраста имеет достаточно слабую с точки зрения проработки систему крафтов. На это накладывается весьма хорошая отдача от материалов, которые используются при крафте, т.е. с помощью достаточно примитивных материалов создаётся сетецентрическая заводская система, способная кратно увеличивать скорость работы этого завода, за счёт снижения необходимости владельцу куда – либо ходить.

Помимо этого, недостатком сборки в нынешнем её состоянии является слабость интеграции ряда модов друг с другом. Это проявляется также в дублировании ряда руд друг с другом, отсутствие необходимости в использовании ряда существующих в сборке «станков» и недостаточного количества «производственных процессов» (случай, когда необходимо делать несколько разных крафтов на разных станках ради создания одной вещи).

В сборке также на данный момент отсутствуют достаточно мощные потребители энергии, которые бы потребовали от игрока создания атомных энергоустановок или ёмкой энергосистемы в целом. И это при том, что сетецентрические системы даже в реальной жизни – это в первую очередь энергоёмкие системы. И хотя, достижение максимального «реализма» не является целью сборки, он может послужить «вдохновением» и даже обоснованием некоторых балансных правок, если последние работают фактически против прямых интересов игрока.

**Обоснование разработки**

1. Слабая связанность модов между собой, ведущая к бесполезности части контента сборки
2. Избыточно – простая схема крафтов оригинала
3. Низкая ресурсоёмкость крафтов оригинала
4. Слабое энергопотребление по сравнению с количеством функций, которые выполняет этот мод

**Назначение разработки**

1. Повышение интеграции между модами внутри сборки
2. Усложнение системы крафтов мода АЕ2
3. Увеличение ресурсных затрат на создание систем из мода АЕ2
4. Увеличение энергозатрат на создание систем АЕ2

**Требования к системе рецептов**

1. Усложнение крафтов путём внедрения последовательных сборок, смешивания и т.д. из модов create, create new age, stuff and additions (Далее – экосистемы create).
2. Увеличение ресурсоёмкости крафтов, в зависимости от значимости создаваемой системы с ориентиром на реальные прототипы представленных в моде систем и методов их создания.
3. Повышение ресурсоёмкости систем АЕ2 (По возможности, ввиду возможных технических ограничений).
4. Применение слабо используемых в оригинальных рецептах экосистемы create производственных процессов

**Используемые языки программирования**

1. Json
2. Javascript

**Используемое ПО**

1. Система датапаков minecraft (рекомендуется для изменения энергопотребления систем АЕ2)
2. Система скриптов Kubejs (Предпочтительна для рецептов создания, в том числе из экосистемы create)

**Технические показатели**

1. Рост ресурсоёмкости производства систем АЕ2 в 2-4 раза
2. Наличие в рецептах АЕ2 более дорогих ресурсов, а также ресурсов из экосистемы create
3. Рост энергопотребления для крупных заводских систем АЕ2 в районе 8-16 тыс. kFe/t

**Этапы разработки**

1. Создание рецептов для базовой инженерии АЕ2
2. Оценка состава, качества новой системы
3. Исключение из рецептов лишних шагов, добавление/исключение элементов крафта
4. Дальнейшая проработка рецептов мода с учётом опыта создания рецептов базовой инженерии АЕ2
5. Оценка, доработка полученных рецептов
6. Публикация работы онлайн, получение обратной связи от общественности
7. Доработка рецептов с учётом предложений/опыта игры с новой системой крафтов
8. Конечное удаление крафтов из серверной версии системы крафтов тех вещей, которые признаны «Дисбалансными» , применение её на сервере.