

Алхимия: маппинги эффектов и правила подавления (v5)

Версия данных: v5 (генерация: 2026-02-06)

1. Файлы пакета

- **ingredients_v5.json** — База ингредиентов: код → название/материал/основной эффект/3 доп. эффекта.
- **ingredient_effects_v5.csv** — Та же база в “длинном” виде: по строке на каждый эффект (main/add1/add2/add3).
- **effect_categories_v5.csv** — Категория (kind), сила (tier) и теги (tags) для каждого уникального текста эффекта.
- **ingredient_effect_categories_v5.csv** — ingredient_effects + присвоенная категория (удобно для проверки).
- **suppression_rules_v5.json** — Правила подавления и ограничения формул (лимит эффектов, пары противоположностей, блокировки).
- **effect_suppression_v5.py** — Код расчёта подавления эффектов (использует CSV/JSON выше).
- **README_alchemy_bot_v5.md** — Краткая инструкция для разработчика (подключение и пример вызова).

2. Ограничения формулы и повтор ингредиентов

Повтор ингредиента:

- Разрешено использовать один и тот же ингредиент дважды только если выбран разный дополнительный эффект (например, KQ1 и KQ2). Запрещено использовать один и тот же “токен” дважды (например, KQ1 + KQ1).
- В коде это правило реализовано как запрет на дублирование токенов CODE1/CODE2/CODE3.

Лимит итоговых эффектов:

- В v5 введено правило: итоговых эффектов (после всех подавлений и схлопывания ядов/противоядий) должно быть не более 4.

3. Категории эффектов (kind/tier/tags)

- Минимальный набор категорий, влияющих на подавление:
 - poison (tier: weak/medium/strong/deadly)
 - antidote (tier: weak/medium/strong/deadly)
 - sleep / wake / cant_sleep
 - intoxication / sobriety

- truth / lie
- hallucinations / nature_craving \leftrightarrow mental_clarity / mental_cleanse / mental_protection
- reason_clouding \leftrightarrow reason_restore
- kleptomania, curious_varvara \leftrightarrow temptation_resistance
- poison_bleeding и poison_energy_down разворачиваются в (poison + bleeding) и (poison + energy_down) для подавления “двойных” эффектов
- прочие эффекты получают kind=raw (не подавляют и не подавляются автоматически)

4. Правила подавления

- 4.1. Противоположные эффекты (mutual_exclusive_pairs):
 - truth \leftrightarrow lie
 - intoxication \leftrightarrow sobriety
 - sleep \leftrightarrow wake
 - sleep \leftrightarrow cant_sleep
- 4.2. Блокирующие эффекты (block_rules):
 - temptation_resistance блокирует kleptomania и curious_varvara
 - mental_clarity / mental_cleanse / mental_protection блокируют hallucinations и nature_craving
 - reason_restore блокирует reason_clouding
 - cant_sleep дополнительно подавляет sleep
 - gender_toxin (ядовито для женщин...) в v5 упрощённо блокируется при наличии cant_sleep или sobriety
- 4.3. Яды и противоядия (tier-логика):
 - Смертельный яд \leftrightarrow противоядие от смертельных ядов: взаимно подавляются 1 к 1.
 - Противоядие от смертельных ядов дополнительно может блокировать пакеты более слабых ядов: 2 сильных или 3 средних или 4 слабых или 1 сильный + 2 средних.
 - Для прочих ядов/противоядий используется ступенчатая компенсация: равные силы убирают друг друга, при разной силе остаётся более слабый “остаток”.
- 4.4. “Двойные” яды:
 - Средний яд (кровотечение) разворачивается в два атома: poison(medium) + bleeding. Чтобы убрать всё полностью, нужно подавить и яд (antidote) и кровотечение (stop_bleeding/healing).

- Слабый яд (понижает энергию) разворачивается в poison(weak) + energy_down.
Чтобы убрать всё полностью, нужно подавить и яд (antidote) и понижение энергии (restore_energy).

5. Схлопывание ядов и противоядий

- В v5 после всех подавлений выполняется схлопывание:
 - Если осталось несколько эффектов kind=poison — в finale остаётся только один (самый сильный по tier).
 - Если осталось несколько эффектов kind=antidote — в finale остаётся только один (самый сильный по tier).

6. Как обновлять маппинг при добавлении новых ингредиентов

- Рекомендуемый процесс:
 - 1) Добавить новый источник ингредиентов (xlsx) и обновить генератор (или вручную расширить ingredients_v5.json).
 - 2) Пересобрать список уникальных эффектов и обновить effect_categories_*.csv (новые строки сначала можно пометить kind=raw).
 - 3) При появлении новых “особых” эффектов (яд/противоядие/сон/ментальное и т.д.) — присвоить им правильную категорию и tier.