Thermal Expansion

Модификация вносит в игру новую механику обработки ресурсов, новые ресурсы и минералы, обрабатывающие механизмы, новый вид энергии (Redstone Flux), её вырабатывающие и хранящие устройства, жидкости, обладающие особыми свойствами (а некоторые из них могут быть энергетически заряженными), инструменты и броню. Для работы мода дополнительно требуется: CoFHCore, Thermal Foundation, CodeChicken Lib.

Устроив даже незначительный и непродолжительный поход в шахту, можно обнаружить большое разнообразие ранее не встречавшихся рудных месторождений, а накопав их немного, попробовать создать новые предметы из них. Для сборки красной печи, более быстрого и продуктивного аналога каменной, требуется базовая машинная рамка (из железа, стекла и оловянной шестерни), которая используется и для крафтинга множества других машин, медные шестерни и красная принимающая катушка. Поставив блок устройства в любом из удобных мест в доме, и открыв его, можно обнаружить нестандартный интерфейс с тремя типами слотов, синий – для импорта сырьевых ресурсов, оранжевый – извлечения конечного продукта, а бесцветный хранит резервный красный камень, и в случае дефицита энергии, воспользуется им.

Для увеличения объёма ресурсов в сундуках, можно создать измельчитель, лесопилку, фитогенный облучатель (быстрое выращивание растений), вулканический пресс, или индукционную плавильню. Компонентом для многих приборов служат сплавы, к примеру, для формирования инвара требуется железо и никель (в порошковой форме).

Для хранения в большом количестве лавы, воды, молока, дестабилизированного красного камня (жидкость, вырабатывающая 600 000 RF в реагентном генераторе) и прочих жидкостей, используются цистерны, буфер которой определяется ресурсом, из которого оно изготовлено. В случае с энергией, потребуется одна из доступных энергетических ячеек.