

Colony

Dies ist ein Objekt zum Herstellen von neuen Siedlungen. Aber die interne Bedeutung geht darüber hinaus. Es wird ein Baumeister simuliert, der die Bauaktivitäten unterstützt und überwacht. Er kann ein einfaches Settlement (HAMLET) automatisch bauen. Hierzu benutzt er den BuildManager und die StandardBuildPlans. Eine Colony hat ein eigenes Warenlager.

Der Ablauf zum Bauen einer neuen Siedlung ist ziemlich komplex:

- Freiräumen des inneren Bereiche mit einem Radius von 21 Blöcken. Das abgeräumte Material wird in Warenhaus gelegt. Hierbei werden Kisten vorher entleert. Fackeln vorher werden eingesammelt , damit sie nicht von den Wänden fallen. Ebenso Leitern und Schilder. Lava und Wasser werden in einem kleinen Umkreis entfernt.
- Bauen des Kolonistenzeltes und Setzen der Eckpfeiler des Settlement.
- Bau des Haupthauses
- Bau von 4 einfachen Häusern
- Bau von 2 Kornfelder
- Bau eines Holzfällers
- Bau eines Steinbruch.
- Gründen der Regionen zu den Gebäuden und Füllen der Regionkisten
- Gründen der Superregion für das Settlement
- Gründen des Settlement

From:

<http://www.draskoria.de/> - **Draskoria Wiki**

Permanent link:

<http://www.draskoria.de/doku.php?id=realms:corecolony>

Last update: **2014/03/17 11:54**