

Settlement

Das Settlement Object ist das eigentliche Arbeitsobject. Die Spieler gründen ein Settlement und bauen es aus. Es gibt verschiedene Eigenschaften, die ausgebaut werden können.

- Buildings, die Gebäude der Siedlung
- Resouces, das Lager der Siedlung als Speicher und Umschlagplatz
- Residents, die zivile Bevölkerung der Siedlung
- Bank, die Reichtum der Siedlung an Geld
- Happiness, die Zufriedenheit der Siedlung
- Trade, die Handelsverbindungen der Siedlung
- Military, die millitärischen Einheiten und die Stärke der Siedlung

Es gibt verschiedene Typen von Settlements: * Settlement, eine kleine Siedlung, dies kann jeder bauen * Town, das Dorf als Basis der Besiedlung, kann aus einer Siedlung aufgewertet werden * City, die Stadt als regionales Zentrum. * Metropole, das Zentrum einer Reiches, eine Grosstadt

Ein Settlement ist immer eine Superregion aus Stronghold. Aber nicht alle Superregionen sind automatisch Settlements.

Superregion produzieren: * Power

Superregion verbrauchen: * Geld

Jedes Settlement hat einen Einflussbereich, settleInfluence. Die settleInfluence entspricht dem 3fachen seines Radius. Innerhalb der SettleRegion agiert das Settlement teilweise automatisch und führt Analysen durch. Der Bereich der SettleInfluence wird nochmals durch einen Bereich überlagert, der sich SettleRegion nennt und den Besiedlungsbereich definiert. Die SettleRegion entspricht der Ausdehnung der PlanMap. In der SettleRegion agiert der Baumeister des Settlements und analysiert Buildings , macht Vorschläge oder baut automatisch.

SettleType

Der Settlement Type ist ein Attribute des Settlement und legt die Ausprägung und reltive Größe fest.

- SETTLE_NONE (0),
- SETTLE_HAMLET (10),
- SETTLE_TOWN (100),
- SETTLE_CITY (200),
- SETTLE_CASTLE (250),
- SETTLE_METRO (300);

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2014/03/17 11:41**