Strategie Vorschläge

Prinzipiell sind die Vorgehensweisen bei der Verwaltung der Settlements für Player und NPC gleich. Der wesentliche Unterschied liegt in der Gründung eines Settlements. NPC fangen immer mit einer kleinen Standardsiedlung an und bauen diese dann Schrittweise aus.

Player können bestehende Infrastrukturen (SuperRegionen und Regionen) in ein Settlement umwandeln und sparen dadurch Bauaufwand bis zur Gründung des Settlements. Aber Achtung, es ist davon auszugehen, daß eine bestehende Superregion kein stabiles Settlement abgibt, da neue Aspekte im Settlement hinzugekommen sind. z.B. Versorgung der Siedler, Sterberate etc. Tip : Mit /settle check [Superregion] wird eine Analyse auf eine bestehende Superregion durchgeführt und ein Bericht erstellt. Diesen Bericht sollte man sorgfältig lesen und die Anmerkungen berücksichtigen. Die Siedler sind sehr loyal gegenüber dem Owner des Settlements. Allerdings wenn sie Hungern verschwinden sie sehr schnell.

Nach der Gründung eines Settlements muß eine Siedlung einem bestimmten Weg folgen um sich ausbauen zu können. Dies ist für den Player einfacher, da er von außen Resourcen in das Settlement einbringen können. z.B: Goldnuggets, Ausstattung für Häuser etc.

Den Weg und die Abschnitte zur Entwicklung eines Settlement soll hier im folgenden Beschrieben werden. Die folgenden Darstellung bezieht sich auf eine Siedlung (Hamlet) das kleinste zu bauende Settlement. Die Gebäude sind in Ebenen eingeteilt :

- Ebene 0 Standard Siedlung
- Ebene 1 Basis Siedlung
- Ebene 2 Erweiterte Siedlung
- Ebene 3 Grosse Siedlung

In dieser Hierarchie sind alle bisher definierten Gebäudepläne enthalten.

Hinweis : Darüber hinaus können Regionen und Superregionen für größere Settlements gebaut werden. Diese müssen aber von einem Player gebaut werden, der Baumeister ist dazu zur Zeit nicht in der Lage.

Grundlegende Regeln

Zu Anfang einige grundlegende Regeln für die Verwaltung und den Ausbau von Settlements

Versorgung

Die Siedler müssen immer ausreichend mit Nahrung versorgt werden. Dazu kann Weizen oder Brot verwendet werden.

- Bread
- Wheat

Die Siedler nutzen aber auch andere Nahrungsmittel *noch nicht implementiert*

- cooked Fish
- Red Mushroom
- Brown Mushroom
- Mushroom Soup

Hunger

Wenn die Siedler hungern verschwinden sie, dies drückt sich in der Deathrate aus. Ob sie nun tatsächlich sterben oder nur weggehen ist dabei unerheblich. Wichtig ist sie sind für die Siedlung verloren.

Überbevölkerung führt zwar zu Unzufriedenheit und die Sterberate steigt an, aber es sterben nicht alle wie bei Hunger. Wenn später Einheiten gebaut werden ist dies sogar nützlich, weil dann keine Arbeiter fehlen.

Worker

Die Kalkulation der Arbeitsgebäude und die dafür notwendigen Arbeiter sollte sich nicht auf die Überbevölkerung abstützen, sondern auf den Bestand an Betten. Die Verteilung der Arbeiter auf die Arbeitsgebäude geht nach einer Prioritätsliste und den angeforderten Produkten aus der Liste Required Items.

Produktion

Die Produktion von einzelnen Produkten ist begrenzt auf die Aufnahmekapazität des Lagers. Wenn der vorgesehene Platz für das Produkt belegt ist, dann wird die Produktion eingestellt. Der reservierte Platz ist von der Gesamtkapazität des Lagers und von der Art des Produktes abhängig. Es wird immer ein bestimmter Prozentsatz freigehalten um Handelsaktivitäten abzudecken und die gefundenen Gegenstände der freien Siedler aufnehmen zu können. Dies mag etwas seltsam erscheinen , aber es wäre schon ärgerlich, wenn die Siedler Goldnuggets finden und diese nicht ins Lager legen können, weil das ganze Lager voll mit Weizen oder Holz ist.

Produktion

Zur Produktion mit den Settlements müssen einige Hinweise gemacht werden, weil die Rezepte der Settlementgebäude teilweise von den bekannten Rezepten in Minecraft abweichen.

1) Viele Rezepte sind in den Produktionsgebäuder verankert und weichen deshalb von den Rezepten aus Minecraft ab. Der Designer der Gebäude hat festgelegt , wie ein Gebäude was herstellt. Die Rezepte sind in der RegionConfiguration von Herostronghold abgelegt . Im Abschnitte UPKEEP stehen die Ingredienzien Im Abschnitt OUTPUT stehen die produzierten Blöcke oder Items Es gibt ein separates Handbuch mit den Rezepten und Baumaterialien pro Gebäude.

2) Einige Gebäude können mehrere Rezepte gleichzeitig bearbeiten . Dies gilt beispielsweise für die

Werkstatt. Diese Gebäude verwenden die Original Rezepte aus Minecraft.

3) Die Produktion läuft 1x an einem GameDay und zwar um Mitternacht. Dies hat den Vorteil , daß andere Aktionen wie Handel vorher erledigt werden und eventuell das Lager auffüllen.

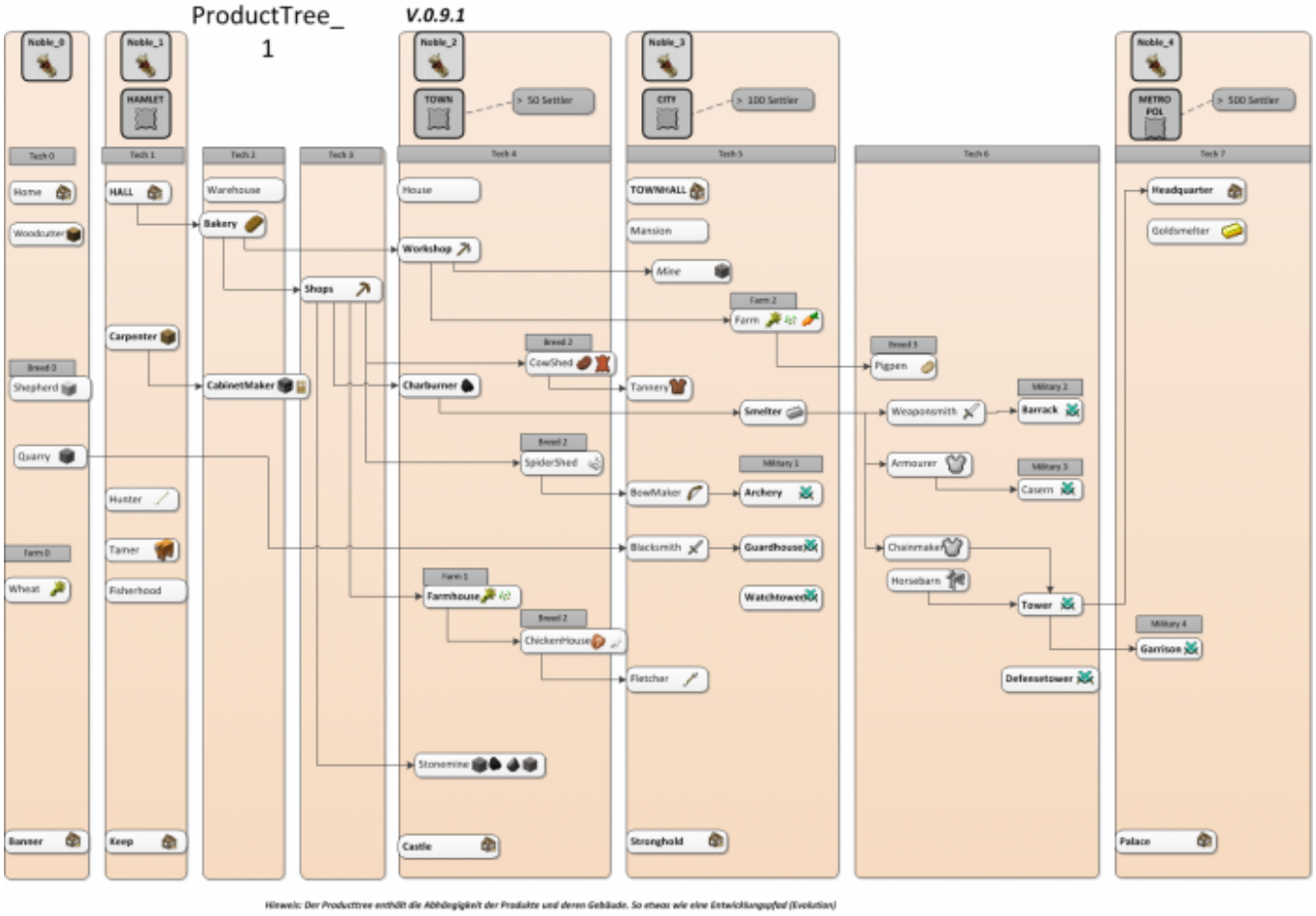
4) An jedem Tag berechnet der CraftManager neu welche Gebäude produzieren. Der Player hat nur bedingt Einfluß darauf. Ein direktes Kommando zur Produktion eines bestimmtes Gegenstandes ist nicht vorgesehen !

5) Beim Start der Produktion schaut jedes Gebäude auf das Lager und versucht seine Ingredenzien aus dem Lager zu holen. Es gibt keine konkurrierenden Zugriffe, da die Gebäude nacheinander aufgerufen werden und somit immer nur eine Produktion aktiv ist. Die Reihenfolge der Gebäude wird vom CraftManager durch eine Prioritätenliste festgelegt.

6) Am Ende des Produktionsvorganges jedes einzelnen Gebäudes legt es seine Produkte in das Lager , so daß das nächste Gebäude sie gegebenenfalls verwenden kann.

Produkthierarchie

Diese Produkthierarchie ist ziemlich vollständig. Diese Product Hierarchie ist ab V.0.9.1 (MC 1.8 Update) gültig.



Hinweis: Der Producttree enthält die Abhängigkeit der Produkte und deren Gebäude. So etwas wie eine Entwicklungsgpfad (Evolution)

Gebäude bauen

Die Gebäude sind in Ebenen gegliedert um eine Übersicht zu schaffen, was in welcher Reihenfolge gebaut werden sollte.

- Ebene 0 , sind die Standardgebäude, die man zum gründen eines Settlement braucht. Die Gebäude bauen Rohstoffe ab und brauchen keine Werkzeuge.

Allerdings sind sie auch nicht sehr effektiv

- Ebene 1 , sind die Basisgebäude , die man zur Weiterentwicklung braucht. Die Gebäude stellen einfache Materialien her und benötigen keine Werkzeuge.
- Ebene 2 , sind die erweiterten Gebäude, diese benötigen Werkzeuge.

Der Ausbau der Siedlung ist nun fast ohne äußeren Einfluß möglich.

- Ebene 3 , sind Gebäude mit denen hochwertige Gegenstände und Materialien hergestellt werden können. Es wird Metall erzeugt und damit ist die Produktion von Waffen möglich.
- Ebene 4 , sind Gebäude für die Ausbildung und Ausrüstung von einfachen Units.

Bank

Die Bank des Settlement verwaltet das Geld. Der Spieler kann Geld einzahlen in di Bank. Oder es können vorhandene Wertgegenstände in Geld umgewandelt werden.

Wertgegenstände sind:

- GOLD_NUGGETS
- GOLD_INGOTS
- EMERALD
- DIAMOND

Diese Gegnstände werden zu ihrem Standardpreis in die Bank aufgenommen und aus dem Lager oder aus dem Inventory des Spielers genommen.

From:
http://www.draskoria.de/ - **Draskoria Wiki**

Permanent link:
http://www.draskoria.de/doku.php?id=realms:strategietips

Last update: **2014/12/17 05:47**