



Realms

Construction Manual

Rev 0.8.1

19.02.2014

Author : Krglok



Realms..... 1

Overview 3

Ebene 0 4

 Production 5

Nether Ebene 0 6

 Production 7

Ebene 1 8

 Production 8

Ebene 2 9

 Production 10

Ebene 3 11

 Production 12

Baupläne 13

 Tiled 15

 Offset 16

 Beispiel Offset : 16

Anhang 17

 Liste der BuildingTypen..... 19

 Beispielpläne..... 20



Overview

Dieses Dokument beschreibt die Bauvorschriften (Baupläne der Standardgebäude. Darüber hinaus werden die Produktionsdaten hier ebenfalls veröffentlicht.

Der wesentliche Teil des Dokumentes sind Tabellen. Die Tabellen werden durch ein Tool direkt aus dem Plugin heraus generiert. Daher fehlen auch die schönen Linien und Kästchen.

Dieses Dokument enthält nicht die Beschreibung der Bauvorschriften für die HeroStronghold Regionen und Superegionen.

Die Standardgebäude werden in Bauplänen gespeichert, deren Extrakt hier in Tabellenform dargestellt wird.

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
- Ebene 1 sind die Basisgebäude , die man zur Weiterentwicklung braucht
- Ebene 2 sind die erweiterten Gebäude, diese benötigen Werkzeuge
- Ebene 3 sind Gebäude mit denen hochwertige Gegenstände und Materialien hergestellt werden können.
- Ebene 4

Die Erläuterung zu den Ebenen findest du in der Player Documentation



Ebene 0

[Stronghold] Building		cost
HALL	Cost :	2000.0
HOME	Cost :	1000.0
QUARRY	Cost :	500.0
TOWNHALL	Cost :	2000.0
WHEAT	Cost :	500.0
WOODCUTTER	Cost :	500.0

[Construction] Resources : 13													
	BED_BLOCK	LOG	WORKBENCH	NETHERRACK	STONE	WALL_SIGN	COBBLESTONE	DIRT	CHEST	WOODEN_DOOR	BOOKSHELF	WOOD_STAIRS	WOOD
HALL	0	0	0	0	0	1	169	0	4	2	4	4	169
HOME	2	0	1	0	0	1	49	0	1	1	0	0	0
QUARRY	0	10	0	0	49	1	0	0	1	0	0	0	0
TOWNHALL	0	0	0	0	0	1	169	0	4	2	8	4	169
WHEAT	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0
WOODCUTTER	0	10	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0

	IRON_INGOT	GOLD_NUGGET	GOLD_INGOT	BREAD
HALL	8	1	0	0
HOME	0	1	0	0
QUARRY	0	1	0	0
TOWNHALL	8	0	4	4
WHEAT	0	1	0	0
WOODCUTTER	0	1	0	0

[Construction] Build allowed : 1

Anywhere	
HALL	1
HOME	1
QUARRY	1
TOWNHALL	1
WHEAT	1
WOODCUTTER	1



[Production] Ingredients : 0

- HALL
- HOME
- QUARRY
- TOWNHALL
- WHEAT
- WOODCUTTER

[Production] Products : 4

	NETHERRACK	COBBLESTONE	LOG	WHEAT
HALL	0	0	0	0
HOME	0	0	0	0
QUARRY	0	8	0	0
TOWNHALL	0	0	0	0
WHEAT	0	0	0	16
WOODCUTTER	0	0	16	0



Nether Ebene 0

[Stronghold] Building	cost
HALL	Cost : 2000.0
HOME	Cost : 1000.0
KITCHEN	Cost : 5000.0
MUSHROOM	Cost : 500.0
NETHERQUARRY	Cost : 500.0
TOWNHALL	Cost : 2000.0

[Construction]	Resources : 13													
	FURNACE	BED_BLOCK	LOG	WORKBENCH	NETHERRACK	WALL_SIGN	COBBLESTONE	DIRT	CHEST	WOODEN_DOOR	BOOKSHELF	WOOD_STAIRS	WOOD	
HALL	0	0	0	0	0	1	169	0	4	2	4	4	169	
HOME	0	2	0	1	0	1	49	0	1	1	0	0	0	
KITCHEN	1	0	0	1	0	1	49	0	1	1	0	0	0	
MUSHROOM	0	0	10	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	
NETHERQUARRY	0	0	0	0	49	1	10	0	1	0	0	0	0	
TOWNHALL	0	0	0	0	0	1	169	0	4	2	8	4	169	

	IRON_INGOT	GOLD_NUGGET	GOLD_INGOT	LOG	BREAD
HALL	8	1	0	0	0
HOME	0	1	0	0	0
KITCHEN	0	1	0	18	0
MUSHROOM	0	1	0	0	0
NETHERQUARRY	0	1	0	0	0
TOWNHALL	8	0	4	0	4

[Construction]	Build allowed : 1
	Anywhere
HALL	1
HOME	1
KITCHEN	1
MUSHROOM	1
NETHERQUARRY	1
TOWNHALL	1



Production

[Production] Ingredients : 2

	RED_MUSHROOM	BROWN_MUSHROOM
HALL	0	0
HOME	0	0
KITCHEN	20	20
MUSHROOM	0	0
NETHERQUARRY	0	0
TOWNHALL	0	0

[Production] Products : 4

	NETHERRACK	RED_MUSHROOM	MUSHROOM_SOUP	BROWN_MUSHROOM
HALL	0	0	0	0
HOME	0	0	0	0
KITCHEN	0	0	24	0
MUSHROOM	0	8	0	8
NETHERQUARRY	8	0	0	0
TOWNHALL	0	0	0	0



Ebene 1

[Stronghold] Building	cost
BAKERY	Cost : 5000.0
CABINETMAKER	Cost : 500.0
CARPENTER	Cost : 500.0
FARMHOUSE	Cost : 1500.0
SHEPHERD	Cost : 500.0

[Construction] Resources : 10	WORKBENCH	COBBLESTONE	WALL_SIGN	FURNACE	BED_BLOCK	CHEST	GRASS	LOG	WOODEN_DOOR	WOOD
BAKERY	1	61	1	1	0	1	0	0	1	0
CABINETMAKER	1	49	1	0	2	1	0	0	1	0
CARPENTER	1	49	1	0	2	1	0	0	1	0
FARMHOUSE	1	61	1	0	2	1	0	0	1	0
SHEPHERD	0	0	0	0	0	0	5	5	0	9

	COAL	GOLD_NUGGET
BAKERY	5	1
CABINETMAKER	0	1
CARPENTER	0	1
FARMHOUSE	0	1
SHEPHERD	0	1

[Construction] Build allowed : 1	Anywhere
----------------------------------	----------

BAKERY	1
CABINETMAKER	1
CARPENTER	1
FARMHOUSE	1
SHEPHERD	1

Production

[Production] Ingredients : 5	COBBLESTONE	WOOL	LOG	WOOD_HOE	WHEAT
BAKERY	0	0	0	0	63
CABINETMAKER	8	3	32	0	1
CARPENTER	0	0	32	0	1
FARMHOUSE	0	0	0	1	0
SHEPHERD	0	0	0	0	3

[Production] Products : 12	WORKBENCH	WALL_SIGN	FURNACE	BED	WOOL	SEEDS	STICK	CHEST	WOODEN_DOOR	BREAD	WHEAT	WOOD
BAKERY	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	0	0
CABINETMAKER	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
CARPENTER	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	30
FARMHOUSE	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	64	0
SHEPHERD	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0



Ebene 2

[Stronghold] Building	cost
AXESHOP	Cost : 500.0
BRICKWORK	Cost : 1000.0
CHARBURNER	Cost : 1000.0
CHICKENHOUSE	Cost : 500.0
COWSHED	Cost : 500.0
FISHERHOOD	Cost : 500.0
HOESHOP	Cost : 1000.0
KNIFESHOP	Cost : 500.0
NETHER_BRICKWORK	Cost : 1000.0
PICKAXESHOP	Cost : 1000.0
SPADESHOP	Cost : 500.0

[Construction] Resources : 10	WORKBENCH	FURNACE	COBBLESTONE	WALL_SIGN	FENCE	CHEST	GRASS	LOG	WOODEN_DOOR	WOOD
AXESHOP	1	0	49	1	0	1	0	0	1	0
BRICKWORK	0	2	49	1	0	1	0	6	1	9
CHARBURNER	1	2	0	0	0	1	0	10	0	0
CHICKENHOUSE	0	0	0	0	24	0	49	0	0	0
COWSHED	0	0	0	0	24	0	49	0	0	0
FISHERHOOD	0	1	0	0	0	0	0	6	0	9
HOESHOP	1	0	49	1	0	1	0	0	1	0
KNIFESHOP	1	0	49	1	0	1	0	0	1	0
NETHER_BRICKWOR1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
PICKAXESHOP	1	0	49	1	0	1	0	0	1	0
SPADESHOP	1	0	49	1	0	1	0	0	1	0

	WOOD_SPADE	GOLD_NUGGET	WOOD_SWORD
AXESHOP	0	1	0
BRICKWORK	0	1	0
CHARBURNER	1	1	0
CHICKENHOUSE	0	1	1
COWSHED	0	1	1
FISHERHOOD	0	1	0
HOESHOP	0	1	0
KNIFESHOP	0	1	0
NETHER_BRICKWOR0	0	1	0
PICKAXESHOP	0	1	0
SPADESHOP	0	1	0



Realms

Construction Manual

[Construction] Build allowed : 16

	Dorf	gutshof	lager	stadt	Anywhere	hauptlager	werkstatt	Hauptlager	Mine	Gutshof	Stadt	Werkstatt	Lager	mine	dorf	Siedlung
AXESHOP	1							1		1	1		1			1
BRICKWORK	1								1	1	1					1
CHARBURNER	1							1	1		1	1	1			1
CHICKENHOUSE	1							1	1		1	1	1			1
COWSHED	1							1	1		1	1	1			1
FISHERHOOD					1											
HOESHOP	1							1		1	1		1			1
KNIFESHOP	1							1		1	1		1			1
NETHER_BRICKWOR		1	1	1		1	1							1	1	
PICKAXESHOP	1							1	1	1	1		1			1
SPADESHOP	1							1		1	1		1			1

Production

[Production] Ingredients : 9

	NETHERRACK	COAL	COBBLESTONE	SEEDS	STICK	LOG	BREAD	WHEAT	WOOD
AXESHOP	0	0	0	0	20	0	1	0	30
BRICKWORK	0	8	64	0	0	0	1	0	0
CHARBURNER	0	0	0	0	0	34	1	0	0
CHICKENHOUSE	0	0	0	5	0	0	0	0	0
COWSHED	0	0	0	0	0	0	0	10	0
FISHERHOOD	0	0	0	0	0	2	0	0	0
HOESHOP	0	0	0	0	20	0	1	0	20
KNIFESHOP	0	0	0	0	10	0	1	0	20
NETHER_BRICKWOR64		8	0	0	0	0	1	0	0
PICKAXESHOP	0	0	0	0	20	0	1	0	30
SPADESHOP	0	0	0	0	20	0	1	0	40

[Production] Products : 13

	WOOD_AXE	COAL	NETHER_BRICK	WOOD_SPADE	RAW_CHICKEN	BRICK	COOKED_FISH	COOKED_BEEF	LEATHER	FEATHER	WOOD_PICKAXE	WOOD_SWORD	WOOD_HOE
AXESHOP	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BRICKWORK	0	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0	0
CHARBURNER	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CHICKENHOUSE	0	0	0	0	2	0	0	0	0	4	0	0	0
COWSHED	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0
FISHERHOOD	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0
HOESHOP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
KNIFESHOP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0
NETHER_BRICKWOR0		0	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PICKAXESHOP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0
SPADESHOP	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0



Ebene 3

[Stronghold] Building		cost
FARM	Cost :	5000.0
FARMHOUSE	Cost :	1500.0
NETHER_BRICKWORK	Cost :	1000.0
PIGPEN	Cost :	500.0
SMLTER	Cost :	5000.0
STONEMINE	Cost :	5000.0
WORKSHOP	Cost :	5000.0

[Construction] Resources : 12												
	STONE	WORKBENCH	COBBLESTONE	WALL_SIGN	FURNACE	BED_BLOCK	FENCE	CHEST	GRASS	LOG	WOODEN_DOOR	WOOD
FARM	0	1	61	1	1	4	0	5	0	16	1	25
FARMHOUSE	0	1	61	1	0	2	0	1	0	0	1	0
NETHER_BRICKWOR	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
PIGPEN	0	0	0	0	0	0	24	0	49	0	0	0
SMLTER	49	0	0	1	3	0	0	3	0	16	0	0
STONEMINE	50	1	0	1	0	0	0	1	0	10	0	0
WORKSHOP	0	5	61	1	5	2	0	5	0	0	1	25

	WOOD_AXE	COAL	STONE_AXE	GOLD_NUGGET	STONE_HOE	STONE_SPADE	STONE_PICKAXE
FARM	0	5	5	5	5	5	0
FARMHOUSE	0	0	0	1	0	0	0
NETHER_BRICKWOR	0	0	0	1	0	0	0
PIGPEN	0	0	0	1	0	0	0
SMLTER	0	0	0	1	0	0	1
STONEMINE	0	0	0	3	0	0	0
WORKSHOP	1	5	0	5	0	0	0

[Construction] Build allowed : 15												
	Dorf	gutshof	lager	stadt	Anywhere	hauptlager	werkstatt	Hauptlager	Mine	Stadt	Werkstatt	Lager mine dorf Siedlung
FARM					1							
FARMHOUSE					1							
NETHER_BRICKWOR		1		1	1		1				1	1
PIGPEN	1							1	1	1	1	1
SMLTER								1	1	1	1	
STONEMINE					1							
WORKSHOP					1							



Production

[Production] Ingredients : 7

	IRON_ORE	NETHERRACK	COAL	CARROT	WOOD_PICKAXE	BREAD	WOOD_HOE
FARM	0	0	0	0	0	0	1
FARMHOUSE	0	0	0	0	0	0	1
NETHER_BRICKWORK	0	64	8	0	0	1	0
PIGPEN	0	0	0	2	0	0	0
SMELTER	32	0	5	0	0	1	0
STONEMINE	0	0	0	0	1	5	0
WORKSHOP	0	0	0	0	0	0	0

[Production] Products : 11

	IRON_ORE	IRON_INGOT	COAL	COBBLESTONE	NETHER_BRICK	CARROT	GRILLED_PORK	SEEDS	FLINT	GRAVEL	WHEAT
FARM	0	0	0	0	0	15	0	15	0	0	64
FARMHOUSE	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	64
NETHER_BRICKWORK	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
PIGPEN	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
SMELTER	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
STONEMINE	1	0	2	32	0	0	0	0	2	10	0
WORKSHOP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



Baupläne

Die Baupläne werden mit einem externen Tool erstellt und auf dem Server abgelegt. Der BuildManager eines Settlement kann auf diese Baupläne zurückgreifen und sie dann automatisch bauen.

Die Baupläne werden mit einem BuildingType (siehe Anhang) gekennzeichnet. Für jeden BuildingType ist ein Bauplan möglich.

Die Baupläne werden mit dem Programm **Tiled** erstellt. Das Programm kann Tiles in Map zeichnen. Die Maps können mehrere Ebenen haben. Dies entspricht dem Schema eines Bauplanes, der aus einem Würfel besteht, der in Ebenen unterteilt ist. Die Daten werden im TMX-Format gespeichert.

Beim erstellen sind mehrere Bedingungen zu beachten.

- Tileset, der Tileset muß der MC Realms.tsx mit dem mc_tileset.png sein.
- Alle Baupläne sind Würfel sein d.h. die Anzahl der Ebenen, Zeilen und Spalten ist gleich
- Die Seitenlänge des Würfels ist **IMMER** eine ungrade Zahl. Formel: $\text{Seitenlänge} = (\text{Radius} * 2) - 1$
- Der Radius ist eine Kennzahl des Bauplans und wird beim Import aus der Seitenlänge errechnet.
- Der Bauplan wird mit einem Offset erstellt, der StandardOffset ist $< -1 >$
- Wenn ein andere Offset notwendig ist, dann muß dies in den Eigenschaften des Bauplanes eingetragen werden.
- Nicht alle Tiles aus dem Tileset sind zum Bauen des Bauplanes geeignet.
- Betten sind immer Nord-Süd ausgerichtet, es darf nur das Symbol am Fußende gesetzt werden.
- Schilder sind immer an der Wand angebracht (wallsign)
- Von Türen darf nur der untere Teil gesetzt werden. Der obere Teil wird automatisch ersetzt.
- Leere Tile sind Luft (AIR) und werden nicht gebaut.
- Der Mittelpunkt und der darüberliegende Block des Gebäudes müssen leer sein (AIR). Hier wird automatisch eine Kiste aufgestellt.
- Die Ebene zählen von 0 bis Seitenlänge -1.
- Die Ebenen des Offsets werden unterhalb der angegebenen Position des Gebäudes gebaut.

Hinweis: *Zur Zeit können keine Treppen gebaut werden, da die Ausrichtung schwierig ist. Diese Sachen muß ein Spieler in nach dem Bauen durch den Builder in die Buildings einbauen, wenn dies gewünscht ist.*

Hinweis: *Beim Bauen wird ein Würfel freigeräumt. Dieser Würfel hat einen Radius der um 1 grösser ist als der Radius des Buildings. Das heisst um das Gebäude herum ist ein Block Luft. Allerdings nur oberhalb des Offset. Von den Offset Ebenen wird nur die Gebäudefläche freigeräumt.*

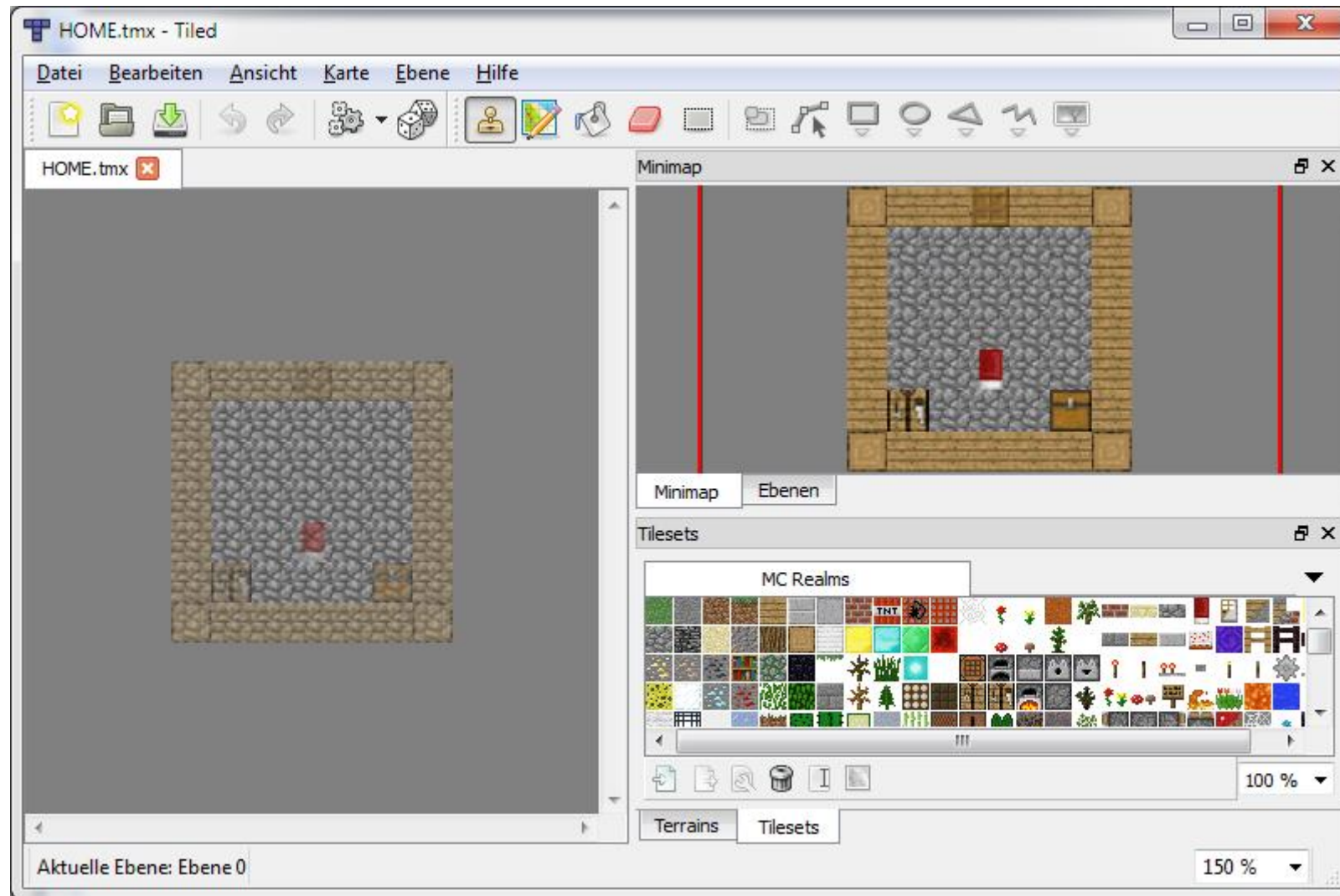
Hinweis: *Die Baupläne können nicht so perfekt erstellt werden wie von Spielern gebaute Gebäude. Dies wird wohl auch nicht zu erreichen sein. Dafür können die Baupläne außerhalb von Minecraft erstellt und importiert werden. Der Spieler hat so auch die Aufgabe die Gebäude zu verschönern und besser auszustatten.*





Tiled

Beispiel eines Bauplanes für das Building HOME.

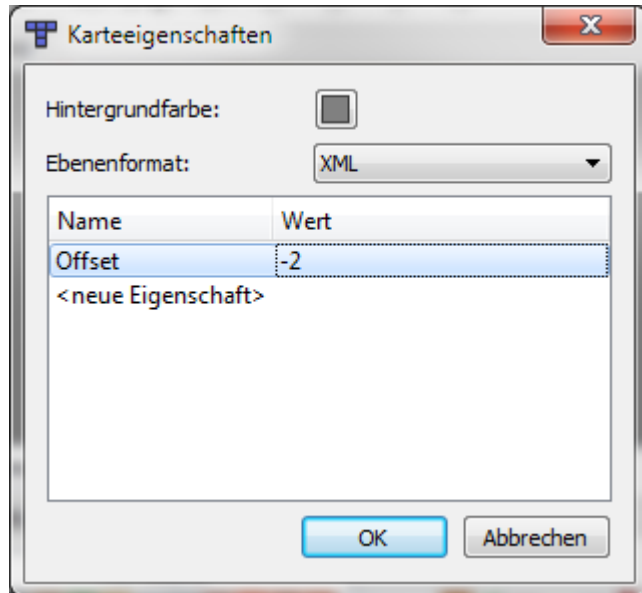




Offset

Der Offset ist die Versenkung des Gebäudes im Boden. Beim Bauen wird die Position des Gebäudes angegeben . Die Offset Ebenen werden unterhalb der Y-Position gebaut. Also unterhalb der Oberfläche.

Der Offset muß in den Karteneigenschaften gesetzt werden. Ansonsten wird er beim Import auf den Standardwert -1 gesetzt.



Beispiel Offset :

Das Gebäude HOME hat einen Radius von 4 und die Ausmaße 7 x 7 x 7. Der Offset ist -1.

Die Ebene_0 von HOME wird unterhalb der Oberfläche gebaut, damit die Tür auf der Höhe der Oberfläche beginnt.

Das Gebäude scheint also nur 6 Blöcke hoch zu sein.

Das Gebäude HALL hat einen Radius von 7 und die Ausmaße 13 x 13 x 13. Der Offset ist -2 .

Die Ebene_0 und Ebene_1 werden unterhalb der Oberfläche gebaut., damit die Tür auf der Höhe der Oberfläche beginnt und der Mittelpunkt auf der 1 Etage liegt.

Die oberen Ebenen des Würfels werden nicht benutzt und sind leer. Das Gebäude scheint nur 8 Blöcke hoch zu sein.



Anhang

Der Anhang enthält Listen und Definitionen.



Ressourcen Übersicht der NPC Gebäude

	GRAVEL	LOG	SOIL	WHEAT	TORCH	STONE	WORKBENCH	WATER	WALL_SIGN	COBBLESTONE	DIRT	FENCE	WOOD_DOOR	BEDROCK	CHEST	GRASS	BOOKSHELF	WOOD
HALL	0	26	0	0	8	145	0	0	14	168	169	0	2	1	10	0	4	268
HOME	0	22	0	0	1	0	1	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	113
WHEAT	0	24	24	24	0	0	0	1	0	49	0	0	0	0	0	0	0	0
WOODCUTTER	0	32	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	49	0	0
QUARRY	0	11	0	0	0	0	0	0	1	79	0	0	0	0	0	49	0	0
FARMHOUSE	0	55	48	48	2	0	0	2	1	124	338	0	1	0	2	91	0	120
SHEPHERD	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	49	0	15
CARPENTER	0	22	0	0	1	0	1	0	1	49	0	0	0	0	1	0	0	105
CABINETMAKER	0	24	0	0	1	0	3	0	1	46	0	0	0	0	1	0	0	104
BAKERY	0	0	0	0	1	0	1	0	1	76	0	0	1	0	1	0	0	93
BRICKWORK	0	20	0	0	1	0	1	0	1	49	0	0	0	0	1	0	0	83
CHARBURNER	0	12	0	0	1	0	1	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	69
AXESHOP	0	12	0	0	1	0	2	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	101
HOESHOP	0	12	0	0	1	0	2	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	101
PICKAXESHOP	0	12	0	0	1	0	2	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	101
KNIFESHOP	0	12	0	0	1	0	2	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	101
SPADESHOP	0	12	0	0	1	0	2	0	1	49	0	0	1	0	1	0	0	101
COWSHED	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	0	49	0	0
CHICKENHOUSE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	0	49	0	0
FISHERHOOD	0	6	0	0	0	0	0	42	0	0	28	0	0	0	0	28	0	13
WORKSHOP	0	16	0	0	0	66	5	0	5	81	0	0	1	0	5	0	0	52
STONEMINE	25	17	0	0	0	343	1	0	0	54	0	0	1	0	1	0	0	8
SMELTER	0	20	0	0	1	49	1	0	1	49	0	0	0	0	1	0	0	34
PIGPEN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	0	49	0	0
NETHER_BRICKWOR0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
WARHOUSE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Summe :	25	373	72	72	22	603	26	45	34	1167	535	137	13	1	31	4	4	1582



Liste der BuildingTypen

NONE (0),
COLONY (1),
PILLAR (2),
WALL (3),
LANE (4),
ROAD (5),
STEEPLE (6),
HALL (11),
WAREHOUSE (12),

HOME (100),
HOUSE (110),
MANSION (120),

WHEAT(202),
WOODCUTTER (203),
QUARRY (204),
SHEPHERD (205),
CARPENTER (206),
CABINETMAKER (207),
FISHERHOOD (208),
AXESHOP (209),
PICKAXESHOP (210),
HOESHOP (211),
KNIFESHOP (212),
SPADESHOP (213),
BAKERY (216),
CHARBURNER (217),
COWSHED (218),
CHICKENHOUSE (219),
BRICKWORK (220),
STONEMINE (221),
SMEILTER (222),
WORKSHOP (223),
FARM (224),
PIGPEN (225),
FARMHOUSE (226),

BLACKSMITH (301),
TANNARY (302),
BOWMAKER (310),
FLETCHER (311),
HORSEBARN (320),
WEAPONSMITH (330),
ARMOURER (331),
CHAINMAKER (340),

TRADER (401),

GUARDHOUSE (501),
WATCHTOWER (502),
DEFENSETOWER(503),
BARRACK (510),
TOWER (520),
HEADQUARTER(550),

TAVERNE(601),

KEEP (901)



Beispielpläne

Die Colony wird gebaut auf dem Zentrum einer neuen Siedlung während der Bauphase.

Radius = 4

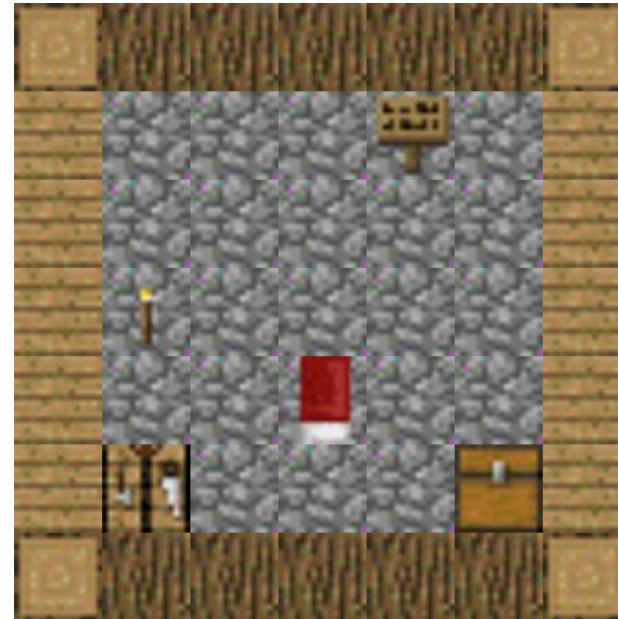
Offset = 0



Home wird gebaut als einfaches Wohnhaus in Siedlungen

Radius = 4

Offset = -1

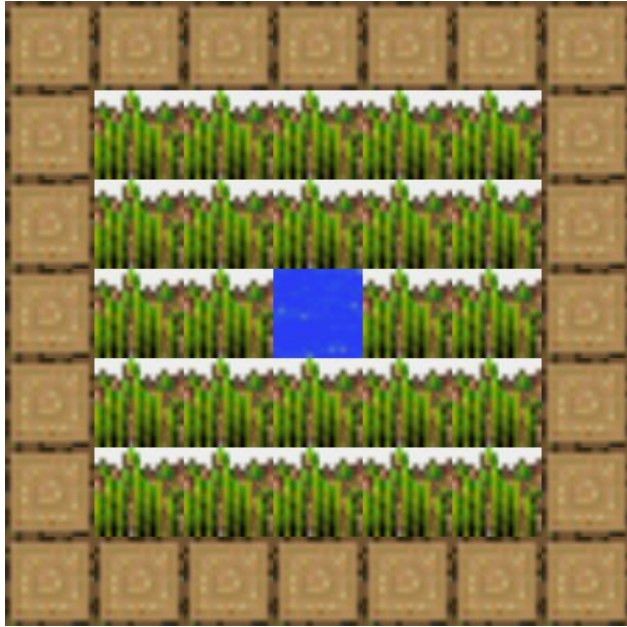


Realms

Das WHEAT ist ein einfaches Kornfeld. Es wird in Siedlungengebaut.

Radius = 4

Offset = 0



Construction Manual



Der WOODCUTTER erzeugt Holz für die Siedlung.

Radius = 4

Offset = -1

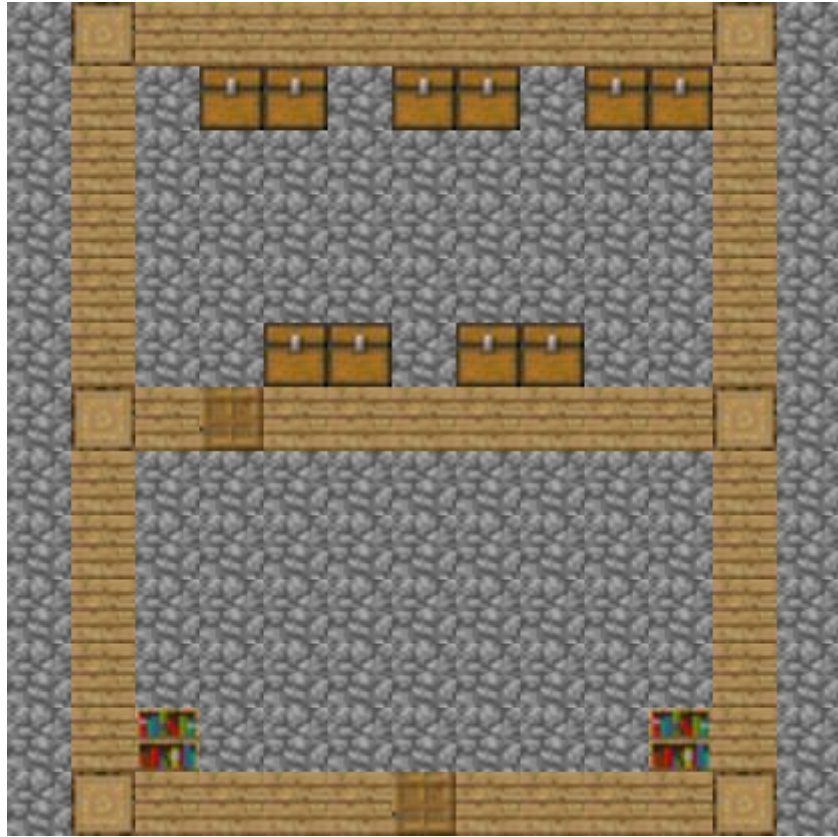


Realms

Die HALL ist das Haupthaus einer Siedlung.

Radius = 7

Offset = -2



Construction Manual



