

Stadt - Entwicklungsstufen

Siedlungen entwickeln sich weiter, je mehr Einwohner sie haben. Durch die Weiterentwicklung können sie mehr Grundstücke beanspruchen. Außerdem erhöht sich die Rohstoffproduktion der Produktivgebäude dieser Stadt und sie erhalten Zugang zu weiteren Grundstückstypen.

Außerdem ändern sich die Multiplikatoren für gewisse Grundwerte. Bitte beachtet, dass tägliche Kosten jeden ingame-Tag berechnet werden (alle 6h). Die Grundwerte sind:

- Tägliche Unterhaltskosten (mind. 25):
 - $0.75 \times [\text{Anzahl Grundstücke}] \times [\text{Modifikator}]$
- Neutralitätskosten:
 - $100 \times [\text{Modifikator}]$
- Ressourcenproduktion:
 - Noch nicht implementiert
- Schuldengrenze:
 - $1000 \times [\text{Modifikator}]$

Die Entwicklungsstufen sind im Folgenden aufgeführt.

Stufe 1: Weiler

Die niedrigste Stufe, die eine Stadt haben kann.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 1

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 16
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 32
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (2)
 - Farm (3)
 - Mühle (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 0.4x
- Neutralitätskosten: 0.1x

- Ressourcenproduktion: 0x
 - Schuldengrenze: 0.3x
-

Stufe 2: Siedlung

Repräsentiert kleine, aber wachsende Spielergemeinschaften.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 3

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 32
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 64
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (3)
 - Farm (5)
 - Mühle (1)
 - Markt (4)
 - Gasthaus (1)
 - Shop (2)
 - Bank (1)
 - Outpost (1)
 - Embassy (2)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 0.8x
 - Neutralitätskosten: 0.5x
 - Ressourcenproduktion: 0.3x
 - Schuldengrenze: 0.5x
-

Dorf

Mit sechs Einwohnern ist das Dorf im Aufbau bereits fortgeschritten.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 6

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 64
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 96
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (9)
 - Farm (9)
 - Mühle (2)
 - Markt (9)
 - Gasthaus (1)
 - Shop (4)
 - Outpost (2)
 - Embassy (3)
 - Jail (2)
 - [NPC] Botschaft (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 1,4x
 - Neutralitätskosten: 1,5x
 - Ressourcenproduktion: 1x
 - Schuldengrenze: 1,5x
-

Kleinstadt

Fraktionen mit Stadtstatus sind wichtige Einflussfaktoren in der Welt.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 10

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 192
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 512
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (12)
 - Farm (14)
 - Mühle (3)
 - Markt (15)
 - Gasthaus (2)
 - Shop (6)
 - Outpost (3)
 - Embassy (5)
 - Jail (5)
 - [NPC] Botschaft (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 2,1x
 - Neutralitätskosten: 2,2x
 - Ressourcenproduktion: 2x
 - Schuldengrenze: 4x
-

Großstadt

Großstädte sind sehr einflussreich, haben aber auch entsprechend hohe Kosten zu tragen.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 20

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 512
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 1024
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (18)
 - Farm (24)
 - Mühle (4)
 - Markt (22)
 - Gasthaus (3)
 - Shop (12)
 - Outpost (4)
 - Embassy (9)
 - Jail (7)
 - [NPC] Botschaft (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 3,6x
 - Neutralitätskosten: 5x
 - Ressourcenproduktion: 2,7x
 - Schuldengrenze: 8x
-
-

Version #10

Erstellt: 22 November 2024 21:36:51 von sternstaub

Zuletzt aktualisiert: 27 November 2024 13:52:11 von sternstaub