

Gebiete/Felder: Landschaftstypen

Es gibt 24 verschiedene Landschaftstypen, die sich unterschiedlich auf die Produktionsgebäudelevel-Unterstützung auswirken. Weiterhin wird durch den Landschaftstyp der Angreifer-Einheitenschaden beeinflusst.

Die Produktionsgebäudelevel-Unterstützung die ein Feld gibt ist variabel für einen Bereich und nicht fest vorgegeben.

Wald Standard

Unterstützt: Holzfällerhütte, Jägerhütte

Wald Lichtung

Unterstützt: Holzfällerhütte, Jägerhütte

Wald Ausläufer

Unterstützt: Holzfällerhütte, Jägerhütte

Wald dicht bewachsen

Unterstützt: Holzfällerhütte, Jägerhütte

Grasland Standard

Unterstützt: Bauernhof, Farm

Grasland feucht

Unterstützt: Bauernhof, Farm

Grasland dürr

Unterstützt: Bauernhof, Farm

Ödland Standard

Unterstützt: Farm

Ödland pechhaltig

Unterstützt: Farm, Pechschöpfer

Steppe Standard

Unterstützt: Jägerhütte, Bauernhof

Gebiete/Felder: Landschaftstypen

Steppe fruchtbar

Unterstützt: Jägerhütte, Farm

Steppe wildreich

Unterstützt: Jägerhütte, Bauernhof

Hügel Standard

Unterstützt: Steinbruch, Farm

Hügel steinig

Unterstützt: Steinbruch, Farm

Hügel eisenhaltig

Unterstützt: Steinbruch, Eisenmine

Hügel goldhaltig

Unterstützt: Steinbruch, Goldmine

Hügel silberhaltig

Unterstützt: Steinbruch, Silbermine

Berg Standard

Unterstützt: Steinbruch, Eisenmine

Berg bronzefarben

Unterstützt: Eisenmine, Goldmine

Berg silbriggrau

Unterstützt: Eisenmine, Silbermine

Berg schimmernd

Unterstützt: Goldmine, Silbermine

Sumpf

Unterstützt: Pechschöpfer, Holzfällerhütte

Wüste

Gebiete/Felder: Landschaftstypen

Unterstützt indirekt: Goldmine über Feldausbau

Ein 5*5 Stadtfeldsektor hat mindestens:

Wald: 3

Grasland: 3

Ödland: 1

Steppe: 3

Hügel: 3

Berge: 3

Sumpf: 1

Wüste: 1

Landschaftsfelder. Die verbleibenden 6 Felder werden nach bestimmten Zufallsalgorithmen definiert.

Eindeutige ID: #1010

Verfasser: Philipp Förmer

Letzte Änderung der FAQ: 2011-10-30 11:19