

Spawner

Eine Erklärung der Funktionen, mit denen man die Spawner erweitern kann.

Dieser Guide ist momentan nicht ganz up-to-date, da wir ein neues Spawner-Plugin haben. Ein Update kommt in den nächsten Tagen/Wochen

Auf Ayocraft gibt es kaufbare Spawner, welche durch ein Plugin angepasst sind. Hier ist erklärt, welche Funktionen man verbessern kann und was sie bewirken.

Diese Funktionen, kann man für jedes Tier kaufen und man kann auch bei bereits erweiterten Spawnern das Tier nachträglich ändern.

Die Spawner, sowie dessen Erweiterungen kann man im Pixelshop und auf der Premiuminsel (auf der die Preise für Premiumuser günstiger sind) Auf Grund der Preisunterschiede, sind die Upgradekosten hier nicht aufgeführt.

MaxNearbyEntities

Diese Einstellung bestimmt, wie viele Mobs (Entities), von dem Spawner, sich in der Nähe des Spawners befinden dürfen, bevor er keine weiteren Mobs mehr spawnen lässt. Wenn diese Zahl erreicht ist, wird der Spawner bis einige der Mobs vom Spieler geschlachtet werden, inaktiv bleiben.

Grundwert : 4 Mobs, Upgrade 1: 10 Mobs ,Upgrade 2: 20 Mobs, Upgrade 3: 32 Mobs

MaxDelay & MinDelay

Bestimmt die maximale und minimale Verzögerung (in Ticks), bevor der Spawner versucht einen Mob zu spawnen. Der Spawner wählt einen Zufälligen Wert zwischen den beiden um Mobs zu spawnen.

Max: Grundwert: 60 Sekunden, Upgrade 1: 50 Sekunden, Upgrade 2: 30 Sekunden, Upgrade 3: 5 Sekunden

Min: Grundwert: 20 Sekunden, Upgrade 1: 15 Sekunden, Upgrade 2: 6,25 Sekunden, Upgrade 3: 1,25 Sekunden

SpawnCount

Dies beschreibt die Anzahl der Mobs, die bei jedem Spawnvorgang erzeugt werden sollen. Wenn der Spawner ausgelöst wird, versucht er diese Anzahl zu spawnen. (Meist wird diese Zahl jedoch von verschiedenen Faktoren beeinflusst, sodass Sie nie die maximale Zahl erreichen können.)

Grundwert: 4 Mobs, Upgrade 1: 7 Mobs, Upgrade 2: 11 Mobs, Upgrade 3: 16 Mobs

SpawnRange

Diese Einstellung bestimmt den maximalen Abstand (in Blöcken) vom Spawner, in dem die Mobs erscheinen sollen.

Grundwert: 12 Blöcke, Upgrade 1: 10 Blöcke, Upgrade 2: 7 Blöcke, Upgrade 3: 4 Blöcke

RequiredPlayerRange

Das ist der Bereich in dem der Spieler sich befinden muss, damit der Spawner aktiviert wird. Wenn sich kein Spieler innerhalb dieses Bereichs befindet, bleibt der Spawner inaktiv.

Grundwert: 8 Blöcke, Upgrade 1: 12 Blöcke, Upgrade 2: 18 Blöcke, Upgrade 3: 24 Blöcke