

# Wiki Spiele

Ein Wiki über Spiele Tipps, Tricks und Probleme.

Das Wiki hat nichts mit den Produkten von Freakylabs zu tun.

- [Role Playing Games - RPG](#)
  - [StardewValley](#)
- [Real Time Strategy - RTS](#)
  - [SupremeCommander](#)
- [GoldenEyeSource](#)
- [SpaceEngineers](#)
- [Minecraft](#)
- [Sid Meier's Colonization \(1994\)](#)

# Role Playing Games - RPG

# Stardew Valley

## Preistabelle

### Gemüse und Obst

Item	Einkaufspreis	Verkaufspreis normal	Verkaufspreis silber	Verkaufspreis gold
Melonen	80	250	375	?
Tomaten	50	60	?	?
Blaubeeren	80	50	?	75
Peperoni	40	40	?	?
Weizen	10	25	?	?
Radieschen	40	?	112	?
Mais	150	50	75	?
Sonnenblume	200	?	?	?
Kartoffel	50	80	100	?
Weintraube	?	80	?	?
Erdbeeren	?	?	150	?

### Fische, Muscheln etc.

Item	Einkaufspreis	Verkaufspreis normal	Verkaufspreis silber	Verkaufspreis gold
Venusmuschel	-	?	62	?
Regenbogenmuschel	-	?	375	?

### Blumen und Kräuter

<b>Item</b>	<b>Einkaufspreis</b>	<b>Verkaufspreis normal</b>	<b>Verkaufspreis silber</b>	<b>Verkaufspreis gold</b>
Narzisse	-	?	?	45
?	-	?	?	?

# Real Time Strategy - RTS

# SupremeCommander

## Datenbanken für Mods

- [www.moddb.com](http://www.moddb.com)

## Mods - getestet und für gut befunden

1. Wir verwenden [Total Mayhem 1.21](#) und [BlackOpy Icon Support](#). Diese sind unter D:\SteamSSD\steamapps\common\Supreme Commander Forged Alliance\mods zu entpacken. Das ist der Installationsordner von Steam. Das Laufwerk "D" könnte bei euch natürlich was anderes sein.
2. Außerdem noch [SorianAIPack2.1.2 & Lobby Enhanced Mod \(LEM\)](#) herunterladen und entpacken. Die einzelnen Dateien dann nach Steam/SteamApps/common/Supreme Commander Forge Alliance/gamedata/ kopieren.

## Mods - in Testphase

- Projekt LOUD - <https://www.moddb.com/mods/loud-ai-supreme-commander-forged-alliance/downloads/scfa-updaterlauncher>
  - Download Launcher für LOUD

## Allgemeines zu Maps

Es gilt zu beachten, dass 20x20km große Karten leichter zu spielen sind, weil die KI mit ihren massig Landeinheiten weite Laufwege haben.

Aber genau das ist dann im Lategame auch der Grund wieso es schnell langweilig wird. Man muss ja seine Landeinheiten auch erstmal zum Gegner bewegen.

Und genau hier geht dann der Spielspaß verloren, weil genau der Fakt, der Supreme Commander auszeichnet, untergeht. Nämlich die ständig andauernden Massenschlachten.

## Tipps

1. Zu Beginn des Spiels regelt die Masse an Einheiten, später dann nur noch die großen Prototypen.
2. Lieber auf große Einheiten und Verteidigungsgebäude gehen als viele kleine bauen.
3. Einer im Team sollte unbedingt die Rasse "Aeon" spielen, weil diese einen Ressourcengenerator haben, der unendlich Ressourcen generiert.

## Wie erstelle ich eine Map?

### Was benötige ich?

1. jede Menge Zeit
2. spezielle Software zum Erstellen & Bearbeiten von sog. Heightmaps
3. den Map Editor und andere Programme um die Map spielbar zu machen

## Tutorials

Ich habe das selber noch nicht gemacht aber eine erste Recherche brachte mich zum einen [auf diese Website mit einer ausführlichen Anleitung](#) als auch [zu einer Reihe von Videos von Youtube](#) wo es ebenfalls ausführlich (in englisch) erklärt wird.

## Maps, die wir spielen

<https://www.freakylabs.de/sc/maps.zip>

## Map Pack mit 600 Karten

[Hier gibt es das Mappack.](#)

Unter den Suchergebnissen nach der Website **[www.theisozone.com](http://www.theisozone.com)** schauen und diesen Link benutzen.

## Unsere Top 10

Mapname	Spieleranzahl	Mapgröße in km	Merkmale
twin rivers.v0001	6	10x10	keine

take it all	6	10x10	neutrale KI in der Mitte mit schwerer Verteidigungslinie
Wartime 2 v1	6	10x10	16 Masseextraktorenplätze an jeder Startposition und sonst keine

## Unsere engere Auswahl aus dem Mappack

Mapname	Spieleranzahl	Mapgröße in km	Ressourcen	Bemerkungen	Favorit
FFATournament	8	20x20		keine	ja
The Eye of Ra	8	20x20		keine	ja
Swamp of Wraith	6	20x20		keine	ja
RushMelfYouCan	8	10x10	extrem viel		ja
6Castles	6	20x20		spielt sich eher wie 10x10km	ja
Altored Divide	8	20x20	normal	schwieriger Start, da die Massepunkte weit entfernt sind	ja
Asterion Abyss	8	20x20		keine	ja
Battle for Ham 2	8	20x20		keine	ja
Chronos	8	20x20		keine	ja
Dimenotic Island v1.0	8	20x20		keine	ja
Europe (Setons Cludge Kopie?)	8	20x20		keine	ja
Fusion Squared	8	20x20		keine	ja
Good Day to die	8	20x20		keine	ja

Mapname	Spieleranzahl	Mapgröße in km	Ressourcen	Bemerkungen	Favorit
Ladder Isthmus R1	8	20x20		keine	ja
Na Alps	6	20x20		keine	ja
Plains of Aledail	8	20x20		keine	ja
Samsons Divide v1	8	20x20		keine	ja
Setons Cludges FA	8	20x20		keine	ja
Canyon War version 2	6?	10x10		keine	-
Corwinz Battle	6?	10x10		Die KI kommt mit der Erhebung in der Mitte nicht zurecht-Einheiten bleiben hängen.	-
Battle of Thermopylae	6?	10x10		keine	-
Birdy Fly 2	6?	10x10		keine	-
Devastation	8	20x20		sehr wenig Masseplätze - die KI kommt nicht vorwärts	-
Alpha 7 Quarantine	8	20x20		keine	-
Armed and Dangerous	6	20x20		keine	-
Battle Isles R2 Version 2	6	20x20		keine	-
Battle Isles R2 Version 1	8	20x20		keine	-
Costal Siege small	6	20x20		keine	-
Deadra Herth22	8	20x20		keine	-
Desert Planet 2 XL	6	20x20		keine	-

Mapname	Spieleranzahl	Mapgröße in km	Ressourcen	Bemerkungen	Favorit
Destiny	8	20x20		keine	-
Forgotten Corridors	8	20x20		keine	-
Fortress Small	8	20x20		keine	-
KMB 3v3 2.0	6	20x20		keine	-
Lavis Malice b1	8	20x20		keine	-
Mizamaze	8	20x20		keine	-
Natures Call	8	20x20		keine	-
Riffs Revenge	8	20x20		keine	-
SC-Dream	8	20x20		keine	-
Strongholds	8	20x20		keine	-
Talrasi V2	8	20x20		keine	-
Thawing Glacier	6	20x20		keine	-
the Thousands Islands	8	20x20		keine	-
Viribus	6	20x20		keine	-
ElySION 40k	8	40x40		keine	-
BloodCanyon2048	8	40x40		keine	-
Liechtenstein	8	40x40		keine	-

# GoldenEyeSource

## Server installieren

### CentOS

Quelle: <https://linuxgsm.com/lqsm/gesserver/>

#### 1. Abhängigkeiten installieren

```
yum install mailx postfix curl wget bzip2 gzip unzip python binutils bc tmux glibc.i686 lib
```

#### 2. Systembenutzer erstellen

```
adduser {User unter dem nachher der GE:S Server laufen soll}
```

#### 3. Passwort festlegen

```
passwd {GE:S-Username}
```

#### 4. Installationskript herunterladen & starten

```
wget https://linuxgsm.com/dl/linuxgsm.sh && chmod +x linuxgsm.sh && bash linuxgsm.sh gesser
```

#### 5. Installationskript starten und den Anweisungen folgen

```
./gesserver install
```

## GE:S Serverbefehle

- Starten: `./gesserver start`
- Stoppen: `./gesserver stop`
- Neustarten: `./gesserver restart`

# SpaceEngineers

## Dedicated Server

### Savegames

Location of saved worlds:

If the dedicated server is started as a local/console application:

- "%APPDATA%\SpaceEngineersDedicated\Saves"

If the server is started as a Windows service:

- "%ProgramData%\SpaceEngineersDedicated\<<service\_name>\Saves"

# Minecraft

Beachtet, dass Minecraft Version 1.12.2 openjdk 8 benötigt und neuere Versionen die v11!

Installation von openjdk 8 in Debian Buster siehe:

<https://book.frzn.io/books/linux/page/java---openjdk>

## Download Server

Quelle: <https://mcversions.net/>

## Installation

<https://www.linode.com/docs/game-servers/how-to-set-up-minecraft-server-on-ubuntu-or-debian/>

[https://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Setting\\_up\\_a\\_server#On macOS.2C Linux.2C and Free BSD](https://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Setting_up_a_server#On_macOS.2C_Linux.2C_and_Free_BSD)

## Server Einstellungen (server.properties)

<https://minecraft.gamepedia.com/Server.properties>

## Startup Script (veraltet)

[https://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Server\\_startup\\_script](https://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Server_startup_script)

/etc/init.d/[SERVERNAME]

[https://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Server\\_startup\\_script#Init.d\\_Script](https://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Server_startup_script#Init.d_Script)

<https://forum.ubuntuusers.de/topic/autostart-minecraft-server/>

# Server Manager

## MSM

<https://msmhq.com/>

<https://github.com/msmhq/msm>

# Minecraft mit Mods - Forge

## Download

<http://files.minecraftforge.net/>

## Installation

```
java -jar forge-1.12.2-14.23.5.2854-installer.jar --installServer
```

## MSM für Forge

- neue jargroup für forge erstellen -> z.b. forgecraft: `msm jargroup create forgecraft forgecraft`
- neuen Server erstellen -> `msm server create mcserver01-a`
- neuen Server die jarfiles zuweisen der neuen jargroup -> `msm mcserver01-a jar forgecraft minecraft_server.1.12.2.jar`
  - Hierbei unbedingt darauf achten die minecraft\_server.VERSION.jar zu verwenden und nicht die forge\*.jar Datei!
  - Ansonsten startet der Server nicht!
- Unbedingt nochmal die Rechte der Ordner und Dateien korrigieren
  - `chown -R minecraft:minecraft /opt/msm/servers/`
  - `chown -R minecraft:minecraft /opt/msm/jars/`
- Danach kann der neue Server "mcserver01-a" gestartet werden -> `msm mcserver01-a start`

# Mods installieren

Hierfür einfach alle Mod Dateien (\*.jar) in einen Unterordner "mods" im Serververzeichnis ablegen und den Server neustarten.

# Player ID aus Mojang.com DB auslesen

<https://api.mojang.com/users/profiles/minecraft/Darkentik>

# Befehle - im Spiel

Kreativmodus aktivieren

```
/gamemode 1
```

Block/Gegenstand einem Spieler hinzufügen

```
/give SPIELERNAME minecraft:BLOCK-NAME Menge Variation
```

Beispiel 64x Holzbretter Birke (<https://www.minecraftinfo.com/woodenplankbirch.htm>):

```
/give David minecraft:planks 64 2
```

# Sid Meier's Colonization (1994)

## Gründungsväter

[https://strategywiki.org/wiki/Sid\\_Meier%27s\\_Colonization/Founding\\_Fathers](https://strategywiki.org/wiki/Sid_Meier%27s_Colonization/Founding_Fathers)

## Einheiten

[https://civilization.fandom.com/wiki/List\\_of\\_units\\_in\\_Colonization\\_\(1994\)](https://civilization.fandom.com/wiki/List_of_units_in_Colonization_(1994))