


Pierwsze (27 stycznia) i Drugie (15 lutego)

Punkty:

- Sprawdzić czy wózki na skos jadą ładnie? Sprawdzić plugin do wygładzania wizualnego torów. – *Wózki poruszają się po skosach, tory układają się zyzgakiem, brak możliwości napędzania elektrycznego. Zauważyłem tendencje do zatrzymywania się wózków na „skośnych” torach. –Outlander*
- Plan miasta. Więcej niż jeden. Najlepiej kompatybilne (tak, żeby część można było płynnie zmieniać).
 - Sprawdzić rozwiązania rzymskie. [Małe miasto](#). [Duże miasto](#).
 - **Outlander** - Propozycja na plan miasta i jego rozwoju [The City](#)
 - **Termi** - a może iść na całość i zrobić to tak? <http://www.joemonster.org/art/22321/> – *Nah, to się kłóci z koncepcją stopniowego rozwoju. Na co takie miasto trzem graczom? - Outlander Gra w berka/chowanego ;P - Termi*
 - Zdecydować o stylu ([rzymski](#), [nordycki](#), [europejski](#), inny)?
 - Ustalić minimalny rozmiar działki. – Zostanie przeprowadzone doświadczalnie. – *Proponuję 30x30 bloków –Outlander*
 - Mury, bramy i fosa? – *Proponuję palisade dla wsi, mur dla miasteczka i mur z fosą dla miasta –Outlander*
- Wioski na przedmieściach (z chłopami).
- Rozszerzanie obszaru wolnego od potworów wraz ze wzrostem miasta.
- [TerrainControl](#)
 - Kopalnie? Znaczy czy da się skupić zagęszczenie jednego minerału np. pod jedną górą? – *Ustalenie minerałów per biotype. Po sprawdzeniu jak jest w rzeczywistości na razie nie różnicujemy biomów. –Outlander*
 - Podobnie systemy jaskiń (duże, ale rzadziej) – *Jest. –Outlander*
 - Płaski bedrock – *Jest. –Outlander*
 - Podniesiony poziom ziemi i wody – *Jest. –Outlander*
 - Dodanie rud do Nether i inne modyfikacje – *Niema i szybko nie będzie. TC nie wspiera Nether. –Outlander*
 - Przeniesienie drzew i wulkanów z RP2 do TC aby generowały się poprawnie na podniesionym terenie. – *patrz błędy –Outlander*
 - Przeniesienie generowania rud i minerałów z RP2 do TC – *Rudy, minerały i kwiatki przeniesione. Wymagane wyłączenie modułu world w RP2. Wyłączony. –Outlander*
 - Wgranie początkowej mapy biomów – *Już działa. Pozostaje zaprojektować mapę. Mapa zaprojektowana –Outlander*
- Jak najszybciej odpalić serwer (do doświadczeń). – *Działa.*
- Receptury: 
 - Kruszarka: np. kamień > brukowiec > żwir > piasek – *Są.*
 - Garnek Wulkanu (kosz ognia, znicz) o np [taki](#) lub [taki](#)
 - *prace rozpoczęte* – garnek jako cross-texture (mimo znośnej ikonki), nie wygląda najlepiej: [volcano_pot_02.png](#) – *To może wykorzystać istniejący Cauldron, tylko zmienić wodę na lawę i dodać światło?. –Outlander*
 - Recyklingowe:
 - schodki w bloki (z użyciem dłuta),
 - półpłytki w bloki,
 - bloki cegieł w cegły itp. (z użyciem dłuta)

- Produkcja Nether Brick (istniejący blok)
 - Netherrack → piec → Nether Bricks (nowy item) → workbench 2x2 → Nether Brick - tak jak jest to z Gliną i Cegłami
 - LUB Netherrack → workbench 2x2 → Nether Brick - tak jak jest to z piaskiem i piaskowcem
 - LUB Netherrack x4 → piec → Nether Brick
- Niezbędne do działania mechanizmów RC elementy: [stone gear](#) (powinno być [Brass Gear](#), ale w RC mamy uproszczone receptury) - można je wyciągnąć z BuildCraft - Iron/Steel/Gold Gear mają działające receptury.
- Reinforced Track + Redstone dust → Reinforced booster (zgodne z oryginałem różnią się tylko jednym red dustem)

Archiwum zebrań

From:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/> - Szeryf Minecraft Wiki

Permanent link:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/stare:arch-zebrania?rev=1372748160>



Last update: **2017/05/26 10:23**