

OFP - Offline Fabrik Planung

Version: 0.90.8
Programmer: Blacky_BPG
Product OFF: Black Panther Group
FileSize: 2.007.040 Bytes (verify the Size on your System!)

1. Was kann OFP
2. Bedienung von OFP - Standard
- 2.1 Bedienung von OFP – Erweitert
- 2.2 Bedienung der Kostenübersicht
3. Zeit in OFP
4. Neuerungen seit letzter Version
5. Kontakt

#####

1. Was kann OFP ?

OFP, oder auch Offline Fabrik Planung ist nur zu einem Zweck da: Jedem der sich ein eigenes Fabrik-Imperium aufbauen will zu helfen dieses ohne große Rechnerei zu planen.

OFP nimmt dabei jedoch nicht die Aufgabe eines Managers ein, es kauft in X² keine Fabriken und platziert sie.

OFP rechnet lediglich die benötigten Ressourcen-Fabriken aus um alle EndProduktionsStationen mit ausreichend Ressourcen zu versorgen, egal welcher Rasse sie angehören.

OFP errechnet folglich die Werte für einen geschlossenen Waren- und Produktionskreislauf, ohne dabei KI-Fabriken zu berücksichtigen. Selbstverständlich bleibt es jedem selbst überlassen diese errechneten Fabriken dann auch innerhalb der KI zu suchen und zu nutzen, allerdings ist dabei jedoch nicht garantiert das ständig genug Ressourcen zur Verfügung stehen.

Zusätzlich kann OFP die anfallenden Kosten bei Aufstellung der eingegebenen und errechneten Fabriken anzeigen.

2. Bedienung von OFP - Standard

OFP ist wirklich Kinderleicht zu bedienen, aber dies nur vorweg.

Sollten keine benutzerspezifischen Einstellungen gewünscht werden, kann sofort nach erfolgter Installation eine Berechnung gestartet werden.

Die Anzahl der gewünschten Fabrik(en) die gebaut werden sollen erfolgt in die Textfelder der beiden Tabellen. Die linke Tabelle enthält dabei lediglich die waffen- und waffenähnlichen Produkte (Drohnen, Geschütztürme, etc), während die rechte Tabelle in 2 Teile aufgespalten ist und erweiterte Produkte (meist für KI nutzbar) sowie Ressourcen-Fabriken enthält.

Letztere befinden sich unter dem weiß-rot-weißen Trennlinien und stellen die Fabriken dar welche das Programm selbst errechnen kann.

Eine Eingabe in diese Felder ist zwar möglich, sie wird aber nicht berücksichtigt und wird sogar bei jedem Berechnungsvorgang gelöscht!

Die Eingabefelder sind farblich, sowie auch teilweise in der Größe unterschiedlich.

Der Tabellenkopf sollte jedoch die "bunten" Farben erklären, falls jedoch nicht, hier eine Aufschlüsselung der Tabellenspalten:

Spalte A	-	Argonen
Spalte B	-	Boronen
Spalte P	-	Paraniden
Spalte S	-	Split
Spalte T	-	Teladi

Nicht jede Rasse hat alle Fabriken in ihren Schiffswerften zur Verfügung, weshalb auch Felder in der Tabelle nicht für eine Eingabe freigegeben sind.

Die grauen Felder, die sich über die gesamte Tabellenbreite ziehen, stehen für Fabriken welche keine rassenspezifischen Ressourcen wie zum Beispiel Nostropöl oder BoFu benötigen.

Für diese Fabriken, die es dann zumeist bei jeder Rasse gibt(es gibt ausnahmen) ist eine Unterteilung in RassenSpalten nicht notwendig, die Auswahl von welcher Rasse man diese Fabrik nutzt steht also frei.

Die Eingabefelder der Erz- und Siliziummine stellen lediglich Anzeigen der gesamten Minen einer Ressource dar. Die Unterteilung der grauen Tabellenzellen des Sonnenkraftwerks bezieht sich auf die Sonnenenergie die in einem System nutzbar ist.

Wer Informationen zu einer Fabrik erhalten möchte der braucht lediglich auf den Namen der Fabrik zu klicken. Es öffnet sich ein weiteres Fenster in dem die Informationen über Rassenverfügbarkeit einer Fabrik, Ressourcenbedarf und auch die Zykluszeit zu finden sind.

Des Weiteren werden bei einigen Fabriken Bilder angezeigt, wie diese dann im Spiel vorkommen.

Dies betrifft jedoch nur die Fabriken bei denen kein Bild im rechten Drittel des Programmfensters erscheint. Anstelle eines Bildes der Fabrik erscheint dann der Hinweis auf die Fabrikinformationsfenster.

Erweiterte Informationen gibt es noch zu der Erzmine, der Siliziummine und dem Sonnenkraftwerk. Diese können eingesehen werden mit einem Klick auf das gelbe >i< vor dem Namen der betreffenden Fabrik.

Im rechten Drittel im oberen Bereich befinden sich 5 Buttons und eine Uhr, welche jedoch später erklärt wird.

Die Erläuterung der Buttons:

Programm beenden

- Sollte jedem eigentlich klar sein wofür dieser Button da ist, es sei jedoch gesagt das die Einstellungen die in OFP vorgenommen werden beim Beenden automatisch gespeichert werden, so das sie zum nächsten Programmstart wieder zur Verfügung stehen.

Alle zurücksetzen

- Dieser Button setzt die Anzahl aller Fabriken auf 0 (NULL) zurück.

Ressourcen zurücksetzen

- Mit Klick auf diesen Button werden lediglich die Ressourcen-Fabriken auf 0 (NULL) zurückgesetzt. Dienlich für eine erneute Berechnung.

Fabrikreport drucken

- Ein Klick auf diesen Button öffnet ein Druckerauswahlfenster. Einfach eine Drucker auswählen und auf "Drucker wählen" klicken und ein Ausdruck erfolgt dann auf diesen Drucker. Dies ist jedoch nur nach einer erfolgten Berechnung möglich.

Berechnung durchführen

- Genau das was auf dem Button steht löst dieser auch aus.

Ein kleines CheckUp befindet sich noch unterhalb der Buttons, es ist standardmäßig abgeschaltet. Bei Aktivierung (Häkchen setzen) öffnet sich bei der Berechnung das Log (weißes Fenster darunter) und zeigt alle Arbeitsschritte auf die während der Berechnung durchgeführt werden. Dies bremst allerdings die Arbeitsgeschwindigkeit bei der Berechnung erheblich so das dieser CheckUp bei jedem Start deaktiviert ist, keine Statusspeicherung!

Neben dem CheckUp ist ein kleiner Button "Log vergrößern". Er vergrößert das Log bis kurz unter die oberen Buttons. Das Log kann auch wieder verkleinert werden.

2.1. Bedienung von OFP – Erweitert

Es wird vorausgesetzt das Punkt 2 gelesen wurde.

Um die Minenwerte (Erz + Silizium) und die Einstellungen der Sonnekraftwerke vorzunehmen muss auf das gelbe >0< vor dem entsprechenden Fabriknamen geklickt werden. Es öffnet sich daraufhin jeweils ein weiteres Fenster.

Sonnenkraftwerke:

Hier gibt es 5 Textfelder zur Eingabe. In diese Textfelder kann die Anzahl eingegeben werden, wie viele Sonnekraftwerke man in Systemen mit den angegebenen Energievorkommen (100%, 150%, etc) errichten würde.

Reicht bei einer Berechnung die eingestellte Anzahl nicht aus um alle Fabriken mit Energiezellen zu versorgen wird automatisch angenommen das nur noch in 100% Energie-Sektoren SKW's errichtet werden.

Erz + Siliziummine:

In diesen beiden Fenstern gibt es jeweils 39 bzw. 58 Textfelder und ebenso viele CheckUp's.

Die Zahlen die vor den Textfeldern stehen geben die Ausbeute eines Asteroiden an.

Standardmäßig sind alle Textfelder auf >0< (NULL) und alle CheckUp's auf >NEIN< eingestellt.

In die Textfelder werden dann die gefundenen Asteroiden eingetragen, auf denen man gedenkt Minen zu bauen. Logischerweise sollte jeder Asteroiden bevorzugen mit einer sehr hohen Ausbeute. Die Minen auf diesen Asteroiden verbrauchen zwar mehr Energiezellen jedoch produzieren sie auch mehr Ressourcen bzw. diese dann schneller. In die Berechnung fließen jedoch nur die Werte ein, für die auch das CheckUp auf >Ja< gesetzt wurde. Die anderen Werte werden vom Rechenvorgang ignoriert, gespeichert werden sie dennoch.

Die Berechnung der SKW's und der Minen erfolgt bei eingestellten Werten in den Zusatzoptionen jeweils von 'hoch' nach 'tief', sprich: zuerst werden die Asteroiden bzw. Systeme mit hoher Ausbeute an Ressourcen bzw. Energie zur Berechnung herangezogen. Erst wenn diese nicht mehr ausreichen wird auf die darunter liegenden umgestellt. Sollten alle eingegeben Werte nicht ausreichen zur Berechnung, wird bei Sonnekraftwerken angenommen das nur noch in 100% Systemen eine SKW errichtet wird, bei den Minen jeweils 25 Ausbeute für Erz und 26 Ausbeute für Silizium.

2.2. Bedienung der Kostenübersicht

Die Kostenübersicht kann nur aufgerufen werden nachdem eine Berechnung erfolgt ist!

Es erscheint dann über dem Button Fabrikreport drucken der Button Fabrikkosten Übersicht.

Nach einem Klick auf diesen Button werden die Stationspreise berechnet und das Übersichtsfenster angezeigt.

ACHTUNG! Bitte darauf achten das nicht zu viele Fabriken zur Berechnung anstehen. Gerade bei sehr teuren Fabriken kann dies schnell passieren. Die teuersten Fabriken sind die Waffen, Schild und Raumfliegenfabriken. Die Kostenberechnung kann bei zu vielen Fabriken nicht komplett durchgeführt werden (auch wenn die Ressourcenberechnung für mehr Fabriken ausgelegt ist), es steht dann lediglich eine Einzelaufstellung zur Verfügung!

In der linken Bildhälfte befinden sich die Einzelaufstellungen nach Fabriktyp unterteilt. Diese können mit dem Button ^ blättern ^ durchgeschaltet werden. Sie listen die Einzelpreise der Fabriken eines Typs, die Anzahl der Fabriken und die Gesamtpreise der Fabriken in 3 Typenfeldern auf. Das durchschalten, oder auch blättern, erfolgt nicht in der Reihenfolge der Auflistung in der Kalkulation sondern nach ID Reihenfolge, welche vom Programm festgelegt ist.

Bei den Fabriktypen Kampfdrohenfertigung, Gefechtskopffabrik, Erweiterte und normale Satellitenfertigung sowie die Erz- und Siliziummine und die Sonnenkraftwerke werden die Preise die zur Berechnung herangezogen werden nur von jeweils einer Rasse herausgenommen. Bei allen anderen Fabriktypen werden die Gesamtpreise eines Typs einer jeden Rasse zusammengezogen und berechnet.

Bei den 3 zuletzt genannten Fabriktypen erscheint zusätzlich eine Rassenauswahl, da die Preise dieser Fabriktypen von Rasse zu Rasse unterschiedlich sind. NUR bei diesen Fabriken ist es möglich die Gesamtsumme noch zu beeinflussen durch einen „Rassenwechsel“.

In der rechten Bildhälfte befindet sich die Kostenauswertung.

Über der Tabelle wird angezeigt wie viele Fabriktypen zur Berechnung herangezogen worden sind, in der Regel alle die auch in der Kalkulation mit einem Wert größer 0 (NULL) angegeben sind bzw. errechnet wurden.

Ausnahmen gibt es nur wenn die Berechnung nicht vollständig abgeschlossen werden konnte aufgrund einer zu hohen Fabrikanzahl.

In der Tabelle darunter erfolgt die Auflistung der einzelnen Fabrikategorien mit den Preisen, und zum Schluß die Gesamtkosten welche zur Aufstellung der Fabriken erbracht werden müssen.

Die Fabrikategorien sind NICHT gleich den ID's der Fabriktypen. Ein Klick auf den Kategorienamen listet die in dieser Kategorie eingeteilten Fabriken. Allerdings sind die Kategorien zumeist selbsterklärend.

Der Button Übersicht schließen beendet die Kostenübersicht und öffnet die Kalkulation.

Ein Klick auf den Button Kostenreport drucken öffnet ein Druckerwahlmenü wie es auch schon beim Fabrikreport drucken der Fall ist. Es muss ein Drucker ausgewählt werden und bestätigt werden, anschließend erfolgt der Ausdruck. (ACHTUNG: Dieses Feature ist noch nicht implementiert! Es folgt in der nächsten Version!)

3. Zeit in OFP

Die Zeitanzeige befindet sich in der oberen rechten Ecke, links neben dem "Programm beenden" Button. Die Zeit wird in ZZ dargestellt. Für alle denen das kein Begriff ist: Zura Zeitrechnung Das Jahr der Zeitanzeige wird negativ angegeben, da wir zum momentanen Zeitpunkt noch nicht das Jahr 0 (NULL) der ZZ bzw. X-Zeit erreicht haben. Was im Spiel nicht zu realisieren schien wird hier Wirklichkeit. Mehr Informationen der ZZ erhält man mit einem Klick auf die Zeitanzeige.

Die Zeit die im Programmlog angegeben wird erfolgt ebenfalls im ZZ Format.

ACHTUNG! Um eine korrekte Zeitanzeige zu ermöglichen sollte im System folgendes Zeitformat eingestellt sein: Zuerst der(die) Tag(e), dann der(die) Monat(e) und zum Schluss das(die) Jahr(e) Es ist dabei egal ob TT.MM.JJ oder T.M.JJJJ. Nur die Reihenfolge ist wichtig. Noch viel wichtiger als die Reihenfolge ist jedoch das DatumsTrennzeichen, welches ebenfalls in der Windows Systemsteuerung unter Datum eingestellt werden kann. Es darf NUR, und wirklich NUR ein Punkt sein. Kein T-M-JJ und auch kein T:M:JJ sondern nur ein T.M.JJ . Andernfalls kann OFP nicht korrekt starten und gibt einen

Runtime Error 13 'Type Mismatch'

aus. Danach beendet es sich selbstständig.

4. Neuerungen seit letzter Version

Änderungen zur Version **0.85.1**

- Berechnung der Stationspreise ist nun verfügbar (Kostenübersicht)
- Berechnung der Stationspreise kann ausgedruckt werden (Kostenreport drucken)

5. Kontakt

Bei Problemen mit dem Programm, fehlerhaften Werten (errechnet oder von mir verursacht ist egal) oder allgemeinen Fragen zum Programm bitte eine Mail an mich schicken oder in Egosoft-X² Forum schauen und dort posten.

Meine E-Mail: x2ofp@blackpanthergroup.de

PS: Viel Spaß beim Imperiumaufbau im X-Univers

Greets
Blacky_BPG