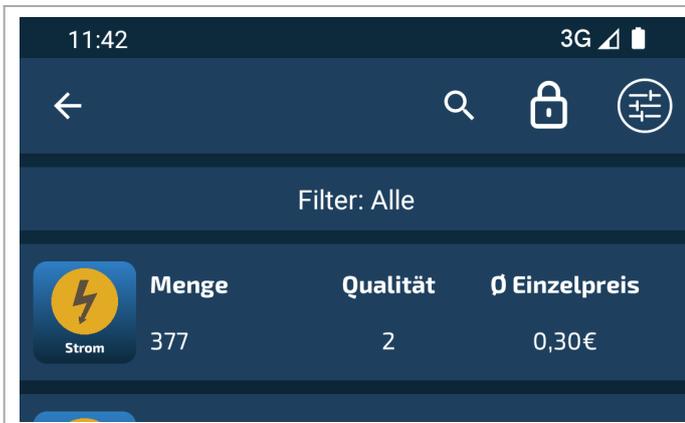


Reserve

- [Wie buche ich um](#)
- [Infos zur Reserve](#)

Wie buche ich um



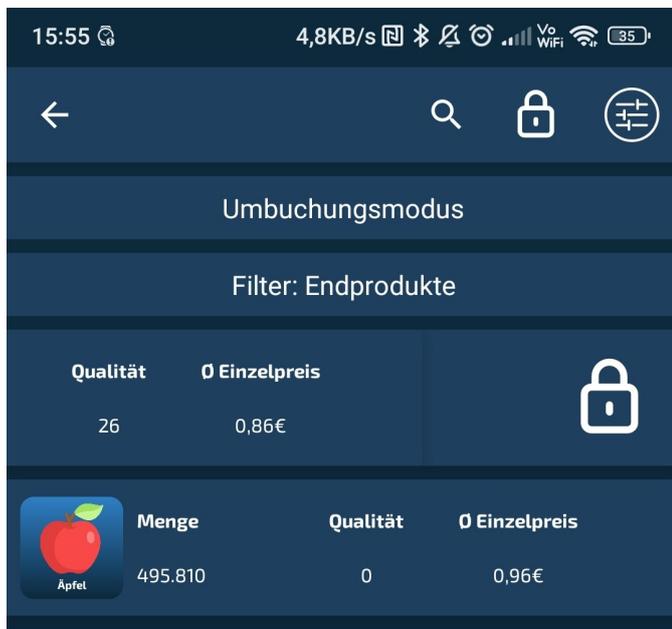
Das Schloss ist zum wechseln in die Reserve oder um den Umbuchungsmodus zu starten.



Oben kann das Reserve-Lager geöffnet werden. Darunter kann der Umbuchungsmodus aktiviert oder deaktiviert werden.



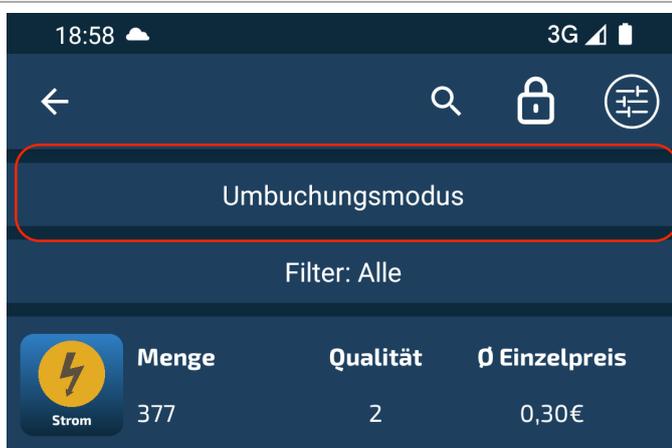
Ist der Umbuchungsmodus aktiviert, wird dies im Lager angezeigt. Ab diesem Zeitpunkt ist es nicht mehr möglich Verträge oder Angebote zu erstellen. Auch ist der Verkauf an den NPC und das Umwandeln abgeschaltet.



Schiebe das Produkt was in die Reserve soll einfach nach links.



Im Anschluss öffnet sich dieser Dialog. Über das Plus kannst du die gesamte Menge auswählen.



Es gibt zwei Möglichkeiten den Umbuchungsmodus zu deaktivieren. Einmal über den klick auf "Umbuchungsmodus" und einmal über das Schloss und dem Button "Reservierungen umbuchen".

11:41

3G  



Umbuc

Reservierungen öffnen

F

Reservierungen umbuchen



Menge

Qualität

Ø Einzelpreis

377

2

0,30€

Infos zur Reserve

Die Reserve ist ein Lager dessen Lagerplatz begrenzt ist. Es ist dazu da um Produkte die man nicht verkaufen oder für die Produktion nutzen möchte zu schützen. Schiebst du ein Produkt in die Reserve, ist es erst wieder nutzbar, wenn du es zurück ins Lager buchst. Dies ist praktisch um sich eine Reserve zurückzulegen oder auch um Produkte die fürs Verwaltungsgebäude benötigt werden zu sichern.

Produkte die in der Reserve liegen werden im Verwaltungsgebäude mitgezählt. Solltest du das Gebäude ausbauen wollen, musst du die Produkte erst ins normale Lager umbuchen.

Lagerkapazität berechnen

$\text{Lagerplätze} = \text{Stufe Verwaltungsgebäude} * 0,5 * \text{vipMultiplikator}$

Der vipMultiplikator ist als VIP 2 und als nicht VIP 1.

Beispielrechnung

Stufe Verwaltungsgebäude = 7

VIP-Status = Kein VIP daher ist der vipMultiplikator = 1 und kann daher vernachlässigt werden

$\text{Lagerplätze} = 7 * 0,5 = 3,5$

Da es keine halben Lagerplätze gibt, hast du in diesem Beispiel 3 Reservelagerplätze.