




Brenndauer/Brennmaterial mit Beispiel

Hier ein Beispiel:

Ich habe 200 Einheiten Metall Erz, welches ich schmelzen möchte. Nun bin ich hingegangen und habe das Erz und 200x  [Wood](#) in die [Refining Forge](#) gelegt. Alle paar Minuten bin ich hingegangen, habe geguckt, ob das Erz oder  [Wood](#) verbraucht ist und habe entsprechend reagiert. Der Nachteil ist, dass ich entweder das ganze Schmelzen beaufsichtigen muss oder eben nicht - und dann  [Wood](#) verschwende. Nun stellt sich die Frage, wie ich das optimieren kann.


Dazu berechne ich die Schmelzdauer für das Erz:

Erzanzahl x Schmelzdauer
----- = Schmelzdauer in Min.
60

$(200 \times 20 \text{ Sek.}) / 60 = 66,67 \text{ Min.} = 66 \text{ Min. } 40 \text{ Sek.}$

Danach das benötigte [Brennmaterial](#):

Schmelzdauer
----- = benötigtes Material
[Brenndauer](#) der Ressource

$66,67 \text{ Min.} / 0,5 \text{ Min.} = 133,34 = 134 \text{ Einheiten}$  [Wood](#)

Wir sehen also: wir brauchen 134 Einheiten  [Wood](#), legen diese in die [Refining Forge](#), können uns wichtigeren Dingen widmen und verschwenden kein  [Wood](#) mehr.

Klassische Win-Win-Situation.

| |  Campfire |  Cooking Pot |  Refining Forge |  Standing Torch |  Stone Fireplace |  Preserving Bin (als Konservierungsmittel) |
|--|---|--|---|---|--|--|
|  Thatch | 7,5 Sek. | 7,5 Sek. | 7,5 Sek. (0,125 Min.) | 1 Min. 40 Sek. | 7,5 Sek. | --- |
|  Wood | 30 Sek. | 30 Sek. | 30 Sek. (0,5 Min.) | 6 Min. 40 Sek. | 30 Sek. | --- |
|  Sparkpowder | 1 Min. | 1 Min. | 1 Min. | 13 Min. 20 Sek. | 1 Min. | 30 Min. |
|  Angler Gel | 4 Min. | 4 Min. | 4 Min. | 1 Std. 13 min. 9 Sek. | 4 Min. | --- |

Spiel
Für welches Spiel ist dieser Eintrag gedacht? ARK Survival Evolved