

# Industrie

## Table Of Contents

- [1 Gründen einer Industrie](#)
- [2 Schließen von Industrien](#)
- [3 Störung von Industrien](#)
- [4 Industriarten](#)
  - [4.1 Erzeugende Industrien](#)
    - [4.1.1 Produktionsänderung](#)
  - [4.2 Verarbeitende Industrien](#)
    - [4.2.1 Produktionsänderung](#)
  - [4.3 Verbrauchende Industrien](#)
- [5 Industrielinien](#)
  - [5.1 Linien im Originalspiel](#)
  - [5.2 Linien in Mods](#)

## 1 Gründen einer Industrie

Das Spiel gründet selbst einige Industrien mit der Zeit. Wenn man dagegen selbst eine Industrie aufbauen will, weil man sie an einem bestimmten Ort braucht, kann man das über das Register Gründen im Industriefenster. Dies hat jedoch einige Nachteile. Es ist teuer; selbst gebaute Industrien gehören nicht exklusiv einem selbst und auch selbst gebaute Industrien können schließen! Zudem lassen sich nur verarbeitende oder verbrauchende Industrien erstellen.

## 2 Schließen von Industrien

Das Schließen von Industrien erfolgt nur, wenn diese Möglichkeit im Editor während der Erstellung der Karte aktiviert wird. Ist dies möglich, so legt das Spiel per Zufallsgenerator fest, ob und welche Industrien geschlossen werden können. Es ist dabei ohne Bedeutung, ob

- die Industrie an die Infrastruktur der Transportunternehmen angeschlossen ist oder nicht
- die Industrie eine Rohstoffquelle, weiterverarbeitende oder veredelnde Industrie ist
- die Industrie 3000 oder nur 150 Tonnen Fracht pro Monat produziert
- die Industrie im Editor gesetzt oder vom Spiel bzw. vom menschlichen Spieler gegründet wurde

Wird eine Industrie geschlossen, so bleibt noch genau ein Monat, bis diese für immer von der Landkarte verschwindet. Die Schließung wird per Nachrichtenschlagzeile bekannt. Ist die Industrie eine Rohstoffquelle gewesen, so sinkt bei hoher Produktionsquote die Produktion erst einige Monate lang, bis diese den Standardwert erreicht (ca. 150-350t pro Monat). Dann wird jedoch auch diese Industrie unwiderruflich geschlossen.

Auf Grund der Tatsache, dass die Schließung per Zufallsgenerator ausgewählt wird, ist häufiges Speichern

ratsam: schon ein Speicherstand von 2 Monaten vor dem Zeitpunkt der Schließung kann zu einem anderen Ergebnis führen.

### 3 Störung von Industrien

Die Produktion von Fracht hängt bei einigen Industrien davon ab, wie viel produziert wird, etwa bei der Baumschule. Je mehr Felder es gibt, um so mehr wird produziert. Wenn einige Felder geräumt werden, etwa durch Straßen, [Bäume](#) und ähnlichem, sinkt die Produktion. Manchmal kann es sogar zur Schließung der Industrie kommen.

## 4 Inustriarten

### 4.1 Erzeugende Industrien

Folgende Industrien stellen Dinge selbst her:

- Baumschulen (Rohholz)
- Bohrinseln (Öl)
- Chemiewerke (Chemikalien)
- Eisenerzminen (Eisenerz)
- Getreidefarmen (Getreide)
- Kohleminen (Kohle)
- Viehfarmen (Vieh)
- Weingüter (Trauben)
- Ölquellen (Öl)

#### 4.1.1 Produktionsänderung

Die Produktion der verschiedenen erzeugenden Industrien ist variabel. Dabei ist zwischen anbauende Industrien (erzeugen ihre Produkte aus lebenden Organismen: Getreide, Vieh, Trauben, Holz) und fördernden Industrien (Bohrinsel, Ölquelle, Kohlemine, Eisenerzmine, Chemiewerk) zu unterscheiden. Fördernde Industrien erhöhen bei stetig hohem Abtransport der Produkte ihre Förderleistung. Anbauende Industrien können nur, wie im Abschnitt Störung von Industrien beschrieben, beeinflusst werden.

### 4.2 Verarbeitende Industrien

Diese Industrien verarbeiten Fracht weiter:

- Brauereien (Getreide zu Lebensmitteln)
- Druckereien (Papier zu Waren)
- Fabriken (Stahl oder Chemikalien zu Waren)
- Getreidemühlen (Getreide zu Lebensmitteln)
- Lebensmittelfabriken (Getreide oder Vieh zu Lebensmitteln)
- Papiermühlen (Rohholz zu Papier)
- Skigebiete (Passagiere zu Passagieren)
- Stahlwerke (Kohle und Eisenerz zu Stahl)
- Sägewerke (Rohholz zu Waren)
- Weinkellereien (Trauben zu Lebensmitteln)
- Ö Raffinerien (Öl zu Waren)

#### 4.2.1 Produktionsänderung

Verarbeitende Industrien ändern ihr Produktionsvolumen je nach der Menge der angelieferten Rohstoffe. Erhöht sich die Rohstoffzufuhr, erhöht sich auch die Produktion der hergestellten Güter. Bei sinkender Rohstoffzufuhr verringert sich die Produktionsmenge dementsprechend.

#### 4.3 Verbrauchende Industrien

Diese Industrien benötigen Fracht, stellen aber keine mehr her:

- Kohlekraftwerke (Kohle)

## 5 Industrielinien

Eine Industrielinie ist ein Weg aus verschiedenen Stationen, den Fracht nehmen kann. Industrielinien beginnen bei herstellenden Industrien.

#### 5.1 Linien im Originalspiel

Im Originalspiel gibt es folgende Industrielinien:

- Chemikalien: Chemikalien – Fabrik – Stadt
- Getreide 1: Getreide – Lebensmittelfabrik – Stadt
- Getreide 2: Getreide – Getreidemühle – Stadt
- Getreide 3: Getreide – Brauerei – Stadt
- Kohle: Kohle – Kohlekraftwerk
- Kohle und Eisenerz: Kohle+Eisenerz – Stahlwerk – Fabrik – Stadt
- Rohholz 1: Rohholz – Papiermühle – Druckerei – Stadt

- Rohholz 2: Rohholz – Sägewerk – Stadt
- Trauben: Trauben – Weinkellerei – Stadt
- Vieh: Vieh – Lebensmittelfabrik – Stadt
- Öl: Öl – Ö Raffinerie – Stadt

Außerdem gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Passagiere und Post zu transportieren.

## 5.2 Linien in Mods

- Abfall1: Stadt/Industrien - Recyclingfabrik -> Müll/Waren
- Abfall2: Stadt/Industrien - Mülldeponie
- Asche: Kraftwerk -> Asche -> Baumschule -> Rohholz
- Bauernhof: Chemiewerk - Bauernhof -> Getreide/Vieh
- Getreidewerk: Getreidewerk -> Getreide
- Holzfällercamp: Passagiere -> Holzfällercamp -> Holz/Passagiere
- Konservenfabik1: Vieh+Stahl -> Konservenfabrik -> Lebensmittel
- Konservenfabik2: Vieh+Getreide+Stahl -> Konservenfabrik -> Lebensmittel
- Konservenfabik3: Getreide+Stahl -> Konservenfabrik -> Lebensmittel
- Kunststoffabrik: Chemikalien -> Kunststoffabrik -> Kunststoff -> Fabrik -> Waren
- Lebensmittel++: Lebensmittel/Trauben/Vieh -> Lebensmittelfabrik -> Lebensmittel
- Mehl: Getreidefarm - Getreidemühle -> Mehl -> Bäckereien
- Reale Fabrik: Eisenerz+Kohle+Passagiere -> Reale Fabrik -> Stahl/Passagiere
- Schlachthof: Vieh+Stahl -> Schlachthof -> Lebensmittel
- Strom: Treibstoff/Kohle -> Kraftwerk -> Strom -> Industrien
- Torf: Torffarm -> Torf -> Kohlekraftwerk
- Treibstoff: Öl -> Raffinerie -> Treibstoff/Chemikalien