

Ressourcenübersicht: Produktions-Gebäudeübersicht

Über das Menü "Wirtschaft > Ressourcen" kommt man zur Ressourcenübersicht.

Als erste Ansicht sieht man die "Produktions-Gebäudeübersicht".

Hier werden alle Produktionsgebäude aufgelistet und dessen Status gezeigt.

Ablesbare Informationen sind:

- Gebäudelevel und mögliches Maximallevel (Stadtfeldunterstützung + Landschaftsbonus)
- Produktionsauslastung
- Maximale Arbeiterzahl und derzeit eingesetzte Arbeiterzahl
- Zur Produktion benötigte Ressourcen (Weißer Rahmen)
- Mangel-Ressourcen (Roter Rahmen)
- Produkt und Produktionsmenge (Grüner Rahmen)

Erläuterungen der Anzeigen:

1. Gebäudelevel / Maximallevel (Anzeige x / y):

Hier wird angezeigt, auf welches Level euer Gebäude ausgebaut ist (Gebäudelevel). Das Maximallevel sagt aus, bis zu welchem Level das Gebäude Maximal ausgebaut werden kann. Dieser Wert ist abhängig von der Stadtfeldunterstützung und von eingenommenen Ländereien.

Siehe auch: ["Produktionsunterstützung Stadtfeld"](#)

Siehe auch: ["Landschaftstypen"](#)

Siehe auch: ["Felder Produktionsgebäude-Unterstützung"](#)

2. Produktionsauslastung (Anzeige in Prozent):

Die Produktionsauslastung hängt von der Anzahl eingesetzter Arbeiter ab.

Beispiel: Die Jägerhütte ist auf Level 3 ausgebaut, maximal können 48 Arbeiter eingesetzt werden.

Es sind aber nur 36 Arbeiter zugeteilt, 12 weniger als maximal möglich. Die Produktionsauslastung liegt bei 75%.

100% = 48 Arbeiter (1 / 1)

1% = 4,8 Arbeiter (1 / 100)

25% = 12 Arbeiter (1 / 4)

50% = 24 Arbeiter (1 / 2)

75% = 36 Arbeiter (3 / 4)

3. Eingesetzte und Maximale Arbeiter:

Unter den Gebäuden wird angezeigt, wieviele Arbeitsplätze in dem Gebäude maximal zu belegen sind (Angabe: "Arbeitsplätze") und wieviele davon aktuell besetzt sind (Anzeige: "Einngestellte").

4. Zur Produktion benötigte Ressourcen (Weißer Rahmen):

Unter der Arbeiter-Information des Gebäudes wird angegeben, welche Ressource zur Produktion benötigt wird.

Wenn keine Güter für die Produktion in diesem Gebäude benötigt werden, ist dieser Kasten nicht vorhanden.

Hier werden zwei Werte angezeigt, im Format x (y).

Bedeutung von x = Bedarf benötigter Güter mit Einbeziehung Lagerbestand;

Ressourcenübersicht: Produktions-Gebäudeübersicht

Bedeutung von y = Bedarf benötigter Güter ohne Einbeziehung des Lagerbestandes..
Der Wert y ist von zwei Faktoren abhängig:

- Einstellung der Warenverteilung im Menü "Wirtschaft > Ressourcen > Verteilung"

Dazu sind die Produktion ["Menge"](#) zur Produktion benötigten Güter

Der Wert x sagt aus, wieviele Güter im Statistikzeitraum vom Produktionsgebäude verbraucht werden.

Der Wert y sagt aus, wieviele Güter das Produktionsgebäude verbraucht, wenn der Lagerbestand der benötigten Ware 0 (Null) und der Bedarf des Produktionsgebäudes nicht gedeckt wäre.

5. Mangel-Ressourcen (Roter Rahmen)

Dieser Kasten erscheint, wenn das Produktionsgebäude aufgrund eines ungedeckten Bedarfs einer Ressource nicht die volle Menge an Gütern herstellen kann.

Hier wird in diesem Falle die Ressource genannt, die in zu kleiner Menge zur Verfügung steht, somit die Produktionsmenge des Gebäudes negativ beeinflusst.

6. Produkt und Produktionsmenge (Grüner Rahmen)

Dieser Kasten gibt Auskunft darüber, welche Ressource vom Gebäude hergestellt wird und in welcher Menge.

Die Produktionsmenge wird mit zwei Werten ausgegeben, Format $p(q)$.

Bedeutung p = Hergestellte Menge im Statistikzeitraum

Bedeutung q = Hergestellte Menge im Statistikzeitraum ohne Einbeziehung der Lagerressourcen

Der Wert q bezieht sich dabei auf den unter Punkt 3. angesprochenen Wert y .

Wozu der Schnickschnack mit den zwei Werten $x(y)$ und $p(q)$?

In Cathaldar gibt es die Möglichkeit über den Marktplatz Waren einzukaufen. Dadurch können auch Lagerbestände an Waren aufgebaut werden, obwohl kein Überschuss produziert wird.

Fiktives Beispiel (Zahlen nicht real): Es werden vom Holzfäller 2000 Bretter pro Stunde produziert. Dieses Holz wird von verschiedenen Produktionsgebäuden benötigt:

Köhler: 1000 Bretter / Stunde;

Silbermine: 500 Bretter / Stunde;

Eisenmine: 500 Bretter / Stunde;

Goldmine: 500 Bretter / Stunde.

Der Bedarf steht dabei also bei 2500 Brettern / Stunde. Es herrscht ein Mangel an 500 Brettern / Stunde.

Im Falle eines Mangels an einer Ressource (hier: Bretter) werden diese zu einem bestimmten Verteilungsschlüssel verteilt (siehe dazu: ["Verteilung"](#)). Standardmässig ist hier eine gleichmässige Verteilung eingestellt (hier: 4 Gebäude, jedes bekommt 1/4 der produzierten Ware).

$2000 \text{ Bretter} / 4 = 500 \text{ Bretter pro Gebäude}$.

Das bedeutet: Während die drei Minen den Bedarf an Holz voll decken können, muss der Köhler mit nur 500 Brettern produzieren. Damit würde die Produktionsmenge des Köhlers halbiert werden.

Durch Ankäufe auf dem Marktplatz hat der Spieler nun aber einen Lagerbestand von 7500 Brettern aufgebaut. Durch diesen Lagerbestand kommt es nun dazu, dass der Köhler die volle Menge an

Ressourcenübersicht: Produktions-Gebäudeübersicht

Brettern zur Verfügung hat. Er stellt also auch die volle Menge an Kohle her.

In Zahlen ausgedrückt bedeutet das am Beispiel Köhler:

Benötigte Ressourcen - Holz: 1000 (500)

Minimumfaktor Holz

Hergestellte Ressourcen - Kohle 500 (250)

In Zahlen ausgedrückt bedeutet das am Beispiel Silbermine:

Benötigte Ressourcen - Holz: 500 (500)

Minimumfaktor Holz

Hergestellte Ressourcen - Silber 1500 (1500)

In Zahlen ausgedrückt bedeutet das am Beispiel Eisenmine:

Benötigte Ressourcen - Holz: 500 (500)

Minimumfaktor Holz

Hergestellte Ressourcen - Eisen 1250 (1250)

In Zahlen ausgedrückt bedeutet das am Beispiel Goldmine:

Benötigte Ressourcen - Holz: 500 (500)

Minimumfaktor Holz

Hergestellte Ressourcen - Gold 1000 (1000)

Restlagerbestand Holz: 7000 Einheiten

Man erkennt: Während der Köhler ohne den Lagerbestand von 7500 Holz nicht die volle Menge hätte produzieren können, wäre die Produktion der Minen nicht beeinträchtigt gewesen. Das kann aber durch die Umverteilung von Holz (siehe ["Verteilung"](#)) beeinflusst werden.

Eindeutige ID: #1075

Verfasser: Arne Vogel

Letzte Änderung der FAQ: 2011-11-20 15:14