

Kombinierte Güterbahnhöfe / Anlieferungs- oder Weiterleitungsstation

Hier ein paar weitere Ideen und Anregungen um Güterverkehr auch im Lategame, bei bereits stark hochgezüchteten Industrien, gut am Laufen zu halten.

Wie ich ja bereits schon mehrmals bemerkte ist es im späteren Spielverlauf relativ schwierig, groß ausgebaute, weiterverarbeitende Industrien zeitgerecht mit Material zu versorgen. Und mit meiner Technik ["Eine Linie auf mehrer Bahngleise zu zwingen"](#) bekommt man mit 8-gleisigen Güterbahnhöfen relativ schnell ein Platzproblem.

Allerdings geht es hier nicht nur darum, dieses Platzproblem zu umgehen sondern auch und vor allen Dingen um die von Station zu Station "wandernden" Güter und wie man sich das zu Nutze machen kann, bzw. Versorgungsengpässe durch Stau umgeht.

Ich wähle für diesen Eintrag einfach mal zwei Beispiele aus, die sich jedoch problemlos kombinieren lassen, je nach Ausgangslage Eurer Versorgungslinien. Hoffentlich gelingt es mir, alles verständlich auszudrücken... Mal sehen.

Beispiel 1, der 2x8-fache Güterbahnhof:



Nehmen wir für dieses Beispiel an, ursprünglich lieferte ich am Originalbahnhof #1 auf 3 der 8 Gleise die Rohstoffe für die Warenfabrik an und die anderen Gleise wurden zum Abtransport in die Städte verwendet. Nun musste ich jedoch im späteren Spiel den Anlieferungstakt der Rohstoffe verdoppeln - da die Züge nicht mehr mit der Rohstoffversorgung hinterher kamen - und somit benötigte ich plötzlich 6 der 8 Gleise und hatte nicht mehr genügend Kapazität für die Weiterleitung der Waren in die Abnehmerstädte.

Somit baute ich einen zweiten Güterbahnhof an den ursprünglichen an, mit einer zweiten Straßenverbindung. Ab jetzt wurde Bahnhof #2 für die Ablieferung gen Städte verwendet.

Die Einzugsbereiche:

Güterbahnhof #1 hat selbstverständlich die Warenfabrik im Einzugsbereich, als auch den neuen Bahnhof #2

Bahnhof #2 jedoch hat nur Bahnhof #1 im Einzugsbereich.

Hier nun eine (hoffentlich überschaubare) Übersicht, wie sich Güter hier verhalten:

- Alles was ich an Bahnhof #1 abliefere endet in der Fabrik (sofern benötigt)
- Alternativ, und sofern es weitergeleitet werden kann, wartet es auf Bahnhof #1 auf einen Weitertransport
- Liefere ich etwas auf #1 an, was an #2 weitergeleitet werden kann, landet es auf #2

- Wird auf #2 etwas angeliefert für die Weiterleitung von #1 endet es dort
- Da #2 nicht im Einzugsbereich der Fabrik liegt, endet nichts von #2 direkt in der Fabrik

Somit das nun geklärt ist, hier ein paar Beispiele was man damit alles anstellen kann.

- Auf Bahnhof #1 + #2 können weitere Endprodukte für die Lieferung an die Städte angeliefert werden
- Es könnte Holz über Bahnhof 2 angeliefert werden, von Bahnhof 1 zur Bretterfabrik und zurück transportiert werden
- Alles was in der Fabrik hergestellt wird, kann über beide Bahnhöfe abtransportiert werden
- usw. usf.

Hier jedoch noch einmal ein Fallbeispiel, was nicht sofort jedem ersichtlich sein könnte.

Nehmen wir hierfür an, auf Bahnhof #1 existiert noch eine Linie zum Transport von Werkzeug/Maschinen in eine Stadt.

Alle Gleise in Bahnhof#1 sind allerdings schon belegt und nun möchte ich auch noch Kunststoff anliefern. Ein Umbau wäre zu zeitaufwendig also liefere ich diesen auf Bahnhof 2 ab. Dort war noch ein Gleis frei.

Bahnhof #2 hat die Fabrik bekanntermaßen nicht im Einzugsbereich, somit kommt der Kunststoff dort auf diesem Weg nicht an.

Allerdings endet er auf Bahnhof #1. Von dort habe ich einen Zug in eine Stadt mit (auf automatisch gestellten) Güterwagons. Dieser Zug würde den Kunststoff einsammeln, in die Stadt karren und von dort der nächste Zug ihn zurück zu Bahnhof #1 - somit dann auch zur Fabrik - transportieren.

Freundlicher Weise belohnt das Spiel einen für beide Transporte - so unnötig sie auch waren - mit saftigem Einkommen.

Wer es bis hierhin durchgehalten hat: Respekt.

Kommen wir zu meinem zweiten Beispiel - sieht zwar wild aus, ist aber das gleiche Prinzip.

LKW sind bekanntlich eine Alternative um schnelle Anlieferungszyklen zu erreichen. Jedoch endet das nicht selten und recht schnell in Staus vor den LKW-Terminals. Wie auch im Zugverkehr hilft es, mit dedizierten Verbindungen zu arbeiten. Je weiter voneinander getrennt, desto besser.

Beispiel #2:



Wie verhält es sich hier mit den Einzugsbereichen?

- Die LKW-Terminals 1-4 befinden sich im Einzugsbereich der Fabrik sowie des Bahnhofs
- Der Güterbahnhof hat alles (Terminal 1-8 sowie Fabrik) in seinem Einzugs
- Die Terminals 5-8 liegen nur im Bereich des Bahnhofs

Diesen Screenshot habe ich zwar schon mit fast allen wichtigen Punkten betextet, doch hier noch einmal ausformuliert was alles machbar ist:

- Kohle und Eisen werden über Terminals 1 + 2 angeliefert
- Stahl wird über 5-8 abtransportiert zur Weiterverarbeitung, ohne mit dem Anlieferungsverkehr in Kontakt zu kommen.
- Auf dem Rückweg einer Fabrik kann er es an einem frei wählbaren Terminal zum Transport in die Stadt abliefern
- Es wäre möglich z.B. Holzstämme an Terminal #8 anzuliefern und über #3 zur Weiterverarbeitung zu fahren [...]

Ich denke und hoffe, das Prinzip ist so langsam durchschaut !)

Je nach Ausgangslage Eurer Map kann man das ganze natürlich kombinieren wie man will. Z.B. in meinem Beispiel Nummer 1 kann man, sofern es Sinn macht, auch noch ein paar LKW Stationen einbauen.

Mit Lösungen wie diesen ist es mir gestern endlich einmal gelungen, eine Fabrik dauerhaft und steigend über eine Produktion von 3.200 zu bekommen

Beim Bau sollten nur zwei Dinge dringend beachtet werden:

- Achtet darauf, dass die Einzugsbereiche auch vollständig abdecken, was sie abdecken sollen
- Güter enden NUR direkt in Stationen/Fabriken, die sich im Einzugsbereich der Ablieferungs-Haltestelle befinden

Für diejenigen, die das alles schon wussten:

Ich hoffe es gab zumindest ein paar, die das alles noch nicht wussten !thumbup:

Image not found or type unknown