

Gütertransport

Der Güterverkehr ist ein integraler Bestandteil von Train Fever. Allerdings haben immer wieder Leute Probleme mit dem System, daher soll dieses Tutorial beim Zurechtfinden im Güterverkehr von Train Fever helfen, und als Einstiegspunkt in die Welt der Gütertransportdienste dienen.

Die Prinzipien sind auch anwendbar, wenn man den Cargo_Mod von Gwinda benutzt. Hier sind nur die Produktionsketten um einiges länger, beziehungsweise komplexer. Am besten ihr beherrscht das normale Gütersystem, bevor ihr auf den Cargo_Mod umsteigt.

Einleitung:

Städte in Train Fever werden mit nur einem generischen Gut, nämlich "Gütern" transportfever.net/wsc/attachment/13918/ versorgt. Güter werden in Industrien (Stahlwalzwerk, Sägewerk, Ölraffinerie) aus Rohstoffen hergestellt. Die Rohstoffe wiederum kommen aus verschiedenen Rohstoffquellen (Eisenerzbergwerk, Ölquelle, etc.). Genau wie Passagiere haben auch alle Güter eine maximale Reisezeit, zumindest wenn sie "zu Fuß" unterwegs sind. Durch die Zufällige Platzierung sind die meisten Fabriken zu weit von einander entfernt um sich automatisch zu beliefern, aber auf den meisten Karten findet sich mindestens eine von alleine laufende Produktionskette.

Der Einstieg:

Das erste was man tun sollte, um sich mit dem Güterverkehr auseinander zu setzen ist, den Cargo-Layer einzuschalten. Ist dieser aktiv, werden einem alle Güter, die sich "zu Fuß" über die Karte bewegen eingeblendet.

Somit kann man bereits laufende Produktionsketten sehr leicht identifizieren. Auch über die "Liste der Industrien" am unteren linken Bildschirmrand kann man einen Überblick über laufende Industrien bekommen. Um erfolgreich in den Gütertransport einzusteigen, sollte man sich anhand des Cargo-Layers mit den Laufwegen der Güter auseinander setzen und seine erste Transportdienstleistung am besten auch bei bereits laufenden Produktionsketten anbieten. Versucht das Prinzip zu verstehen, dann kann auch beim Bau eigener Linien eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Wie bei Passagieren gilt generell: Die Güter nehmen den schnellsten Weg. "Bin ich zu Fuß schneller als mit dem LKW, laufe ich halt".

Eigene Linien als Ergänzung oder Ersatz für bereits laufende Produktionsketten:

Der Einstieg in bereits laufende Produktionsketten hat zwei Vorteile: Zum einen wirken sich Fehler in einer Linie nicht so stark auf andere Linien der Produktionskette aus, da die Güter im Zweifelsfall halt laufen können. Zum anderen müssen wir nicht warten, bis die Industrien anfangen Güter zu produzieren, das machen sie ja bereits.

Wir suchen uns nun also eine bereits laufende Produktionskette. Als Beispiel nehme ich hier die Ölproduktion in der Nähe der Stadt "Schlieren".

transportfever.net/wsc/attachment/13919/

Wie wir sehen können suchen sich die Güter bereits selber ihren Weg, wir müssen eigentlich nur noch genau diese Punkte mit Linien verbinden. Aufgrund der kurzen Abstände nutzen wir hierzu LKWs. Wir bauen LKW-ladeplätze an die Ölquellen, die Raffinerie und in die Stadt in die Nähe von Industriegebäuden (blau). Dann errichten wir die Linien. Man kann alles mit einer Linie abarbeiten, da die LKW alle Güter transportieren können. Wegen der Übersichtlichkeit und weil wir eventuell ja auch noch andere Städte beliefern wollen erstellen wir aber zwei getrennte Linien. Die erste Linie verbindet die Ölquellen mit der Raffinerie, die zweite Linie die Raffinerie mit der Stadt. Eventuell lohnt es sich auch, Abkürzungen zu bauen um weniger Fahrzeuge zu benötigen.

Generell gilt auch hier - wie bei Passagieren: Nicht zu wenige Fahrzeuge einsetzen. Linien sind nur attraktiv wenn der Takt nicht zu hoch ist. Ist die Wartezeit zu hoch, ist laufen evtl attraktiver als warten und den LKW nehmen.

transportfever.net/wsc/attachment/13920/

Das war es auch schon. Wir haben alle Industrien dieser Produktionskette verbunden und damit einen Warenkreislauf geschaffen.

Wenn wir wollen, können wir nun von der Raffinerie aus noch weitere Linien in andere Städte eröffnen. Dadurch steigert sich das Potential der Industrie und sie wird sich weiter ausbauen, um den Bedarf der Städte zu decken.

transportfever.net/wsc/attachment/13921/

Wie immer in Train Fever sollte man ein bisschen Geduld mitbringen - bis die Linien Profit erwirtschaften kann es zuweilen etwas dauern. Aber nicht verzagen: Wenn alle Gebäude der Produktionskette richtig verbunden sind und die Attraktivität der Linien gegeben ist, werden die Güter auch die Linien nutzen und euch einen schönen Gewinn erwirtschaften. Und nebenbei noch die Städte versorgen, was in Kombination mit einer guten Anbindung an den ÖPNV auch zum Ausbau eben dieser führt.

Weitere Warenkreisläufe ankurbeln:

Natürlich möchte man irgendwann auch mal Industrien einbinden, die noch nicht selber aktiv geworden sind. Wie bereits erwähnt haben Güter nur einen begrenzten Aktionsradius - gemessen in "Laufzeit". Sind Industrien also zu weit von einander entfernt werden die Güter nicht ohne unser zutun von alleine laufen. Das heißt aber nicht, dass wir nicht Linien erstellen können, die die Industrien miteinander verbinden oder (wie schon bei unserem ersten Warenkreislauf) neue Städte einbinden.

Wir starten in der Stadt, wir versorgen wollen - in diesem Beispiel die Stadt Knetzgau. Knetzgau hat ein Stahlwalzwerk in der Nähe - es wäre doch gelacht wenn wir dieses nicht zum Laufen kriegen würden.

Wir erstellen also eine LKW Linie vom Knetzgauer Industriegebiet zum Stahlwalzwerk und schauen uns dann ein mal an, wie viel Potential das Stahlwalzwerk hat und welche Rohstoffe es benötigt.

transportfever.net/wsc/attachment/13922/

Die Anbindung an die Stadt Knetzgau bietet aktuell ein Potential von 38. Das kann sich noch steigern sobald die Stadt wächst, oder wenn wir neue Städte an das Walzwerk anschließen. Für den Moment wollen wir uns aber erst ein mal um die Rohstoffe kümmern. Das Walzwerk benötigt Eisenerz und Kohle. Also suchen wir uns ein Eisenerzbergwerk und ein Kohlebergwerk auf der Karte - nach Möglichkeit die beiden nächsten die wir finden.

Da diese etwas weiter entfernt sind, entscheiden wir uns dieses mal dafür Züge einzusetzen. Wir bauen also Güterbahnhöfe an das Kohlebergwerk und an das Stahlwalzwerk, verbinden die Bahnhöfe mit einer Trasse und richten eine Linie ein.

transportfever.net/wsc/attachment/13923/

Das selbe machen wir mit dem Eisenerzbergwerk und einer zweiten Linie. Sobald alle Linien betriebsbereit sind, kaufen wir uns die Fahrzeuge. Jeweils einen Zug mit offenen Güterwaggons für die Erzlinien und eine Hand voll LKW für die Lieferung der Güter in die Stadt. Wir setzen die Fahrzeuge auf die Linie und sehen,

dass die Produktion des Stahlwalzwerks sofort anspringt. Nun müssen wir nur noch auf die ersten Lieferungen warten und nach einigen Jahren sollten uns auch diese Linien reichlich Geld bescheren.

Youtube Video:

Externer Inhalt www.youtube.com

Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Abschließende Tipps:

- Eine Industrie kann mehrere Städte versorgen, aber mit mehreren Industrien eine Stadt zu versorgen kann dazu führen, dass sich die Industrien gegenseitig die Aufträge wegnehmen. Sollten ihr allerdings mit einer Industrie-kette an das Maximum von 400 Einheiten gestoßen sein, kann diese Industrie nicht mehr mehr herstellen und ihr könnte Getrost andere Industrie-ketten zur Unterstützung einbinden.
- Mehr Fahrzeuge resultierend in einem kürzerem Takt sorgen gerade bei kurzen Linien bei denen das Laufen noch eine alternative wäre für höhere Attraktivität. Längere Linien, bei denen die Entfernung zu groß zum Laufen ist kommt es hingegen vor allem auf die Kapazität der Linie an
- Seid vorsichtig mit der Option "warten auf voll". Diese habe ich absichtlich nicht benutzt, da diese im Zweifelsfall den Takt so weit drücken kann, dass die Linie unattraktiv und damit nicht mehr benutzt wird.