Warenketten

https://www.youtube.com/watch?v=mltht27FhL4

In Vanilla Train Fever (Stand 07-09-2014) gibt es bis jetzt 3 Warenketten:

Warenketten:

Jede Warenkette funktioniert prinzipiell gleich. Es gibt drei Stufen:

Stufe 1: Grundrohstoff
Grundrohstoffe werden von Betrieben auf der Karte produziert und benötigen nichts anderes. Sie sind praktisch die Quelle für alle Güter die es auf der Karte gibt/geben wird. Grundrohstoffe können zu anderen Rohstoffen oder Gütern weiterverarbeitet werden.

Stufe 2: Weiterverarbeitung
Grundrohstoffe werden weiterverarbeitet. Dazu müssen die von dem Betrieb, der einen Grundrohstoff herstellt, zu einem Weiterverarbeitungsbetrieb transportiert werden. In diesem Betrieb werden dann ein oder mehrere Grundrohstoffe weiterverarbeitet.

Stufe 3: Endprodukt
Als Ergebniss der Weiterverarbeitung hab wir ein Endprodukt, ein fertiges Gut. In Train Fever wird nicht zwischen verschiedenen Endprodukten unterschieden, sondern ist gibt nur "Güter" die alle Endprodukte repräsentieren. Dabei ist es egal, ob das Gut aus einem Sägewerk oder einer Ölraffinerie stammt.

1.Stahl
Das Stahlwalzwerk benötigt die Grundrohstoffe Kohle und Eisen. Im Stahlwalzwerk wird beides dann zu Gütern weiterverarbeitet, die dann zu den Industriegebieten der Städte transportiert werden müssen.



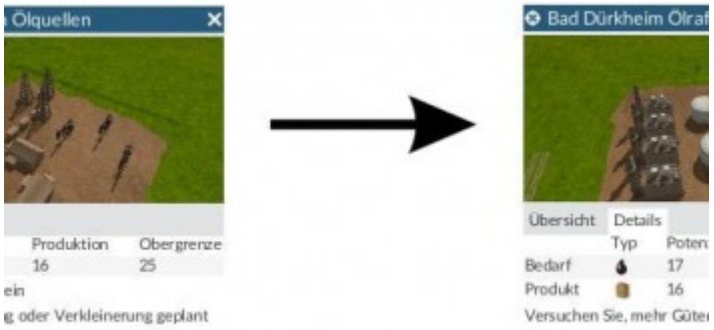
2.Bretter
Das Sägewerk benötigt den Grundrohstoff Holz, den es zu Gütern weiterverarbeitet. Die Endprodukte finden

Abnehmer in den Industriegebieten der Städte.



3.Öl

DIe Ölraffinerie benötigt den Grundrohstoff Öl, der in Ölquellen gefördert wird. In der Raffinerie werden daraus Güter, die Abnehmer in den Industriegebieten der Städte finden.



Transport:

Wie schlagen wir als Transportunternehmen daraus jetzt Gewinn?

Beispiel:



Wichtig dafür ist zum einen das Potential. Das Potential kann in den Weiterverarbeitungsbetrieben im Reiter "Details" eingesehen werden.

Das Potential gibt an, wie viel Angebot bzw. Nachfrage in einem 20 Minuten Radius um den Betrieb

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/20-warenketten/

vorhanden ist. In unserem Beispiel sind die Grundrohstoffe Kohle und Eisen. Bei Grundrohstoffen beschreibt das Potential das Angebot das Betriebe im Moment liefern können. Bei unserem Endprodukt beträgt das Potential 22. Bei Endprodukten beschreibt das Potential immer die Nachfrage an Endprodukten in einem 20min Radius um den Betrieb.
Da bei unserem Beispielbetrieb Potential von Kohle und Eisen jeweils 0 ist, heißt das, dass kein Betrieb, der diese Grundrohstoffe herstellt in 20min erreichbar sind. Sollte das Potential nicht 0 betragen, ohne das wir Linien errichtet haben, dann läuft die Warenkette (mindestens zum Teil) schon alleine. Dies ist beobachtbar dadurch, dass Rohstoffe von alleine über die Karte laufen, sofern man die Cargoansicht eingeschaltet hat.

Das Vorgehen ist beim Transport von Grundrohstoffen und Endprodukten identisch. Man kann in zwei folgende Fälle unterschieden

Fall 1:
Wenn die Warenkette bereits ohne unser Zutun funktioniert, ist es unsere Aufgabe den Transport zu übernehmen. Das erreichen wir dadurch, dass wir es den Betrieben ermöglichen, durch unsere Dienstleistung schneller zu transportieren, als es durch Laufen möglich ist. Wir müssen also eine Linie bauen, die die Waren schneller transportiert als es ohnehin schon geschieht. Dabei ist es wichtig den Takt der Linie zu beachten. Je mehr Fahrzeuge wir einsetzen, desto niedriger ist der Takt. Je niedriger der Takt, desto attraktiver ist die Linie für den Betrieb. Ein Betrieb wird immer unsere Linie nehmen, wenn sie schneller ist als Laufen (selbst transportieren). Wenn wir bei einem Betrieb den Reiter Übersicht anklicken sehen wir unter "Linienbenutzung", ob der Betrieb unsere Linie nutzt.

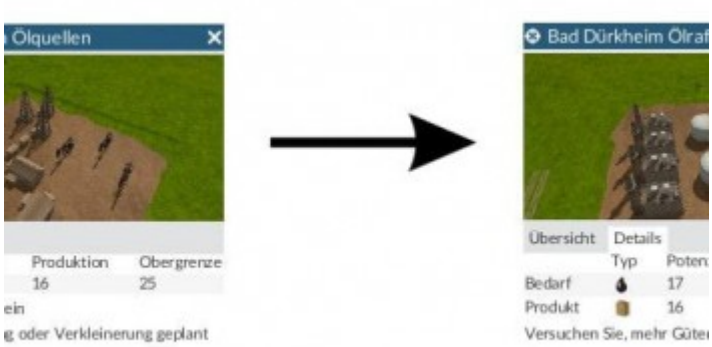
Fall 2:
Wenn noch keine Waren von selbst transportiert werden liegt das daran, dass die Betriebe zu weit auseinander liegen, als dass die Waren durch Laufen den Zielbetrieb innerhalb von 20min erreichen können. Unsere Aufgabe ist auch hier die selbe wie in Fall 1, nämlich eine Transportmöglichkeit für die Waren innerhalb von maximal 20min zu errichten. Der Vorteil hierbei, wir müssen nicht mit dem Lauftempo der Ware direkt konkurrieren, da dieses ohnehin zu langsam ist. In den meisten Fällen sollte es möglich sein, eine solche Linie zu errichten. Allerdings sollte die 20min unbedingt eingehalten werden. Sollten wir nämlich eine Linie errichten die theoretisch die Waren transportieren könnte, schafft diese aber nicht innerhalb von 20min zum Ziel (20 Ingame-Monate) wird die Linie trotzdem nicht genutzt. In solchen Fällen wird der Betrieb keine Rohstoffe/Güter produzieren.

Wenn man die beiden Fälle betrachtet, sieht man also, dass man priorisiert nach Fall 1 suchen sollte und Betriebe verbinden sollte, die sich bereits selbst beliefern. Die örtliche Nähe gereicht nämlich auch uns zum Vorteil, da sie weniger Kosten für uns verursacht. Der Umsatz steigt zwar bei einem längerem Transportweg, die Unterhaltskosten allerdings auch. Darüber hinaus wird sich bei Fall 2 die 20min Regel auf jeden Fall einhalten lassen.

Ausbau der Betriebe:

Betriebe bauen sich selbstständig aus, wenn alle Bedingungen erfüllt sind. Wichtig dafür ist in erster Linie die Produktion. Jeder Betrieb, egal ob Grundrohstoff- oder Verarbeitungsbetrieb, produziert immer nur genau soviel wie es auch Nachfrage gibt. Letztendlich orientiert er sich also immer an den Städten, da sie der letzte

Abnehmer sind. Wenn wir uns als Beispiel die Warenkette Öl angucken:



sehen wir, dass unsere Ölraffinerie ein Potential von Endprodukten von 16 hat. D.h. dass sie maximal 16 Einheiten Güter pro Jahr herstellt. Anhand dieses Potentials wird die Produktion im Betrieb eingestellt und dementsprechend richtet sich danach der Bedarf an Grundrohstoffen der Raffinerie.
Das selbe Prinzip trifft auf die Grundrohstoffbetriebe zu. Sie schauen, wie der Bedarf der Verarbeitungsbetriebe aussieht und richten danach ihre Produktion aus, auch wenn sie deutlich mehr produzieren könnten. Es wird also nur produziert, wenn sich auch Abnehmer finden lassen.
Um die Produktion einer Warenkette zu steigern, müssen wir also dafür sorgen, dass wir möglichst viele Endprodukte von den Verarbeitungsbetrieben wegtransportieren können. Dabei ist aber nicht unsere Transportkapazität entscheidend, sondern wie viele Abnehmer wir in Städten finden. Es ist also zielführend, mehrere Städte an einen Verarbeitungsbetrieb anzuschließen. Bei dem Anschluss wird die 20min-Regel wieder ungemein wichtig. Wie immer gilt: Auch wenn wir alle Städte anschließen würden, unsere Linien werden nur so lange genutzt werden, solange die Waren innerhalb von 20min ihr Ziel erreichen. Wir können also nur Städte anschließen, die sich in der Nähe unserer Betriebe befinden. Die Nachfrage einer Stadt lässt sich durch einen Klick auf den Stadtnamen ermitteln.



unter "Güterbedarf gedeckt" sehen wir wie viele Güter/Endprodukte eine Stadt maximal im Moment benötigt.

Für den Bau von Bahnhöfen/Depots sollte man beachten, dass die Abnehmer der Güter in den Städten die Industrie ist. Man sollte also mit dem Landnutzungstool vor dem Bau gucken wo sich die Industrie befinden und die Logistik dementsprechend bauen, um die 20min nicht zu überschreiten.