

Ecosim

Beitrag von „Frank Isara“ vom 26. November 2011, 14:10

So Freunde, ich packe mein System mal wieder aus und werde es ganz neu stricken.

Folgende Artikel/Dienstleistungen sind enthalten:

Weizen

Hirse

Gerste

Zuckerrüben

Kartoffeln

Mais

Hafer

Birnen

Bananen

Reis

Roggen

Kürbisse

Datteln

Ananas

Tomaten (Nachtschattengewächse)

Yamswurzeln

Wein

Hopfen

Mangos

Honig

Rinder

Ziegen

Pferde

Schafe

Fischindustrie

Tee

Tabak

Marijuana

Wolle
Biogas
Pelzzucht
Trinkwasser
Baumwolle

Kies
Sand
Ton
Gestein
Edelsteine

Kalisalze
Gips
Kohle

Eisenerz
Kupfer
Titan
Uran

Zinn
Zink
Blei

Aluminium

Silber
Gold
Platin

Öl
Erdgas

Holz
Festmeter

Industrie
Bau
Häuser
Wolkenkratzer (Stock)
Straße
Autobahn
Passivhaus

Fabrik
Bergwerk

Met
Bier
Wein

Metallindustrie
Eisen/Stahl

Kupfer
Titan (Andere Spezialmetalle)
Uran

Zinn
Zink
Blei

Aluminium

Silber

Gold

Platin

Kleinwagen

Mittelklasse

Oberklasse

Luxus

Transporter

Lastwagen 7,5 to

Lastwagen bis 40 to

Busse

Flugzeuge

Hubschrauber

Feinmechanik-, Optik-, Uhrenindustrie

Maschinen

Chemische Industrie

Chemiekalien

Zement

Glas

Mineralöle

Kunststoffe

Papier

Pharma

Düngemittel

Recycling

Benzin

Elektronik
Computer
Highend
Handys
Consolen
DVD-Player
Fernseher
Stereoanlagen

Konsumgüterindustrie

Tabakindustrie

Joints

Textilien

Schuhe

T-Shirts

Jeans

Uniformen

Corsagen

Hosen

Tres Chic

Möbel

Druckindustrie

Spielwaren (Holz)

Spielwaren (Plaste)

Spielwaren (Metall)

Schiffe

Waffen

Panzer

Hubschrauber

Truppentransporter

Donnerschlag

ICBM

Nuklearer Gefechtkopf (1 MT)

Pistolen

Sturmgewehre

Panzerabwehrwaffen

Sprengstoffe

Dienstleistungen
Telefon
Internet (Irknet)

Großhandel
Einzelhandel
Transportwesen

Radio
Fernsehen
Musiker
Filme

Windkraft
Nuklear
Wasserkraft
Biogas
Kohle
Öl
Geothermie

Erziehung
Ärzte
Verkäufer
Banker
Hafenarbeiter
Clubs/Bars/Diskos
Sonstige (Sanitär, etc)
Forschung
Polizei

diese werden nach dem Schlüssel Produktivität pro Arbeiter dann pro Provinz produziert. Der Knackpunkt bei dem ich aber oft verzweifelt bin ist gerade diese Produktivität, das kommt irgendwie nie auf.

Jedenfalls ein Beispiel:

In Ost Borealis produzieren 500 Arbeiter mit der Produktivität 24 1200 Einheiten Nachtschattengewächse.

Ein Faktor bestimmt nun noch wie viele Leute da in der Dienstleistung (Transport) arbeiten müssen, ist hier "Einheiten" durch 200.

Nun kann man sich durch Löhne der Arbeiter, Einheiten und so weiter den Herstellungspreis ausrechnen.

Am Ende kann man ein grobes BIP der Region erstellen indem man alle Löhne aller Angestellten, Arbeiter ect addiert, dabei interessant ist die Variation der durchschnittslöhne in den Einzelnen bereichen. So kann man z.B auch ausrechnen welchen Anteil die Landwirtschaft hat und so weiter.

Nun kann man aber auch die Produktivität erhöhen oder verringern wie man beliebt, z.B. durch bessere Böden oder anderes. Oder einfach auf 1 setzen wenn etwas nicht möglich ist.

Das alles ist so abstrakt gehalten, dass man nicht zu weit in die Materie hinein muss. Das kann zu einigen kleinen Ungereimtheiten führen.