

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
Mariuana
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
Stereosanlagen

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.

Beitrag von „Joshua Edgewood“ vom 26. November 2011, 14:18

Hmm, also so grob hab ich das ja verstanden, glaube ich..., aber was genau meinst du mit "Der Knackpunkt bei dem ich aber oft verzweifelt bin ist gerade diese Produktivität, **das kommt irgendwie nie auf.**"? 😞

Beitrag von „Frank Isara“ vom 26. November 2011, 14:44

Man muss es ja anpassen. Bei der Trinkwasserproduktion erhält man mehr Einheiten pro Arbeiter als bei Weizen, bei Platin weniger als bei beiden. Also wie hoch setze ich die an damit es hinkommt?

Und das hinzubekommen versuche ich gerade wieder.

Beitrag von „Frank Isara“ vom 26. November 2011, 17:18

Das sähe für eine Region/Kreis/Bundesland dann etwa so aus:

<http://www.abtacha.de/anni/wirtschaft/wirtschaft.xls>

Beitrag von „Joshua Edgewood“ vom 26. November 2011, 18:14

Seh mir das jetzt gerade an... hab also noch nicht DEN Überblick

Wenn ich das richtig sehe, dann werden die Bevölkerungszahl und die Arbeitskräfte in den jeweiligen Bereichen festgelegt.

Da stell ich im Grunde schon die erste Überlegung an:

Sehr vereinfacht...

Du hast die Bevölkerung X... welche einen Bedarf an Gütern von Y hat die wiederum einen Bedarf an Rohstoffen Z auslöst.

Ausgehend davon würde sich der Bedarf an Arbeitskräften verteilen... quasi automatisch bzw. in einem gewissen ableitbaren Verhältnis.

- Berücksichtigend, das nicht jeder Rohstoff und jedes Gut im Land produziert wird
 - Berücksichtigend, wie hoch die jeweilige Produktivität ist, bzw. wieviele Güter/Rohstoffe der einzelne Arbeiter herstellt.
-

Beitrag von „Frank Isara“ vom 26. November 2011, 19:17

Und ich will das eben manuell verteilen, weil das für mich Ausgestaltungshilfsmittel ist.
Der Verbrauch muss da auch noch rein, ist schon implementiert aber noch nicht angepasst.

Wenn Du Bedarf an Kohle hast aber keine Effektivität im Abbau weil keine da ist wäre das automatisch auch blöd.

Der Überlandtransport/interregionale kommt dann auf die Seite der Nationalökonomie.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 26. November 2011, 19:22

Das System an sich ist zwar alles toll, aber ich hab immer das Problem mit der Trennung vom Forum, weswegen ich gerade an einem System bastele, das im Forum in der Simulation abläuft und auch Welthandel mit Abhängigkeiten darstellt.

Beitrag von „Frank Isara“ vom 26. November 2011, 22:13

Du meinst ein Script? Wenn ja sage ich Dir gleich, dass ich kein Interesse habe 😊

Ins Forum kann man das Ding übrigens auch einbauen, warum auch nicht? Mir wäre das über ein Webinterface allerdings lieber.

Aber ich prophezeihe, dass alle EcoSims ohne menschlichen Eingriff so oder so scheitern.