

The background of the entire image is a screenshot from the game Anno 1800. It shows a coastal town with white buildings, red-tiled roofs, and a harbor. In the foreground, there's a small white building with a red-tiled roof and a large arched doorway. A horse-drawn cart is parked in front of it. In the background, there are more buildings, a large mountain, and a body of water with a ship. The sky is blue with some clouds.

KEIM DER HOFFNUNG
Keim der Hoffnung

**DER GUIDE ZUM 10 DLC
VON ANNO 1800**

**VON
XXLITTLEKEYXX**

<https://www.twitch.tv/xxlittlekeyxx>

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel I

Die Hacienda und ihre Module	4
Das Hauptgebäude	4
Das Jornaleros - Wohnhaus	4
Das Obreros - Wohnhaus	4
Das Lagerhaus	4
Die Hacienda - Farm	5
Die Hacienda - Brauerei	5
Das Düngerwerk	5
Der Hacienda - Weg	5
Die Hacienda - Pflasterstraße	5
Die neuen Richtlinien	6
Initiative für maßvolle Ernährung	6
Fortbildung für Holzfäller	6
Norm für Gewichte und Maße	6
Ortsversammlungen	6
Entladegenehmigung	6
Die Versorgungswerte	7

Kapitel II

Die Einwohner	7
Die neuen Bedürfnisse	8
Die „neuen“ Warenketten	8

Kapitel III

Produktion der Hacienda	9
Die neuen Farmen	9
Hacienda-Farm-Typen	9

Kapitel IV

Die Düngerproduktion	10
Der Dünger	10
Ein neues Silo für alle Farmen	10
Die Mistproduktion für Dünger	11
Items und der Dünger - Berechnung	12

Kapitel V

Die Brauerei	14
Die Hacienda - Brauerei	14
Die Warenrezepte	14

Kapitel VI

Daten und Tabellen	15
Die Hacienda - Farm	15
Die Hacienda - Brauerei	16
Das Düngerwerk	18
Die Hacienda - Wohnhäuser	19

Kapitel VII

Ivy's Begriffsindex	29
Bau und Gebäude	29
Bereichsbindung	29
Domino-Effekt / Straßenbrücken	29
Kontorzwang	29
Modulbindung	29
Straßenbindung	29
Verbindungszwang	29
Beladedruck	30
Direktroute	30
Entladedruck	30
Logistik und Handelsrouten	30
Wirkbereich über Einfluss	30
Wirkbereich über Straßen	30
Kann-Waren	31
Logistikdruck	31
Mischlogistik	31
Muss-Waren	31
Ringlogistik	31
Ringroute	32
Schlauchlogistik	32
Schwapproute	32
Sternroute	32

Ein kleines Vorwort

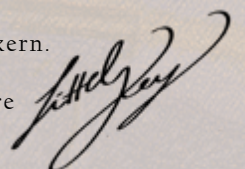
Ich freue mich, dass ihr den Guide „Keim der Hoffnung“ vor euch habt.

Auch wenn ich euch diesmal nicht bei den Questen helfen konnte, hoffe ich euch ein bisschen unterstützen zu können. Vorallem beim verstehen der Anno 1800 Mechaniken. Ihr werdet wahrscheinlich Rechtschreibfehler finden. Ich setze diese Guides alleine und auch wenn danach ein paar Leute drüberschauen ist es fast unmöglich alles in so kurzer Zeit zu finden.

Vielleicht kann ich euch aber auch ein kleines Lächeln auf die Lippen zaubern, so wie meinem Mann beim darüber lesen, da er immer wieder das Wort „kompinierbar“ fand.

Viel Freude beim schmökern.

Eure



KEIM DER HOFFNUNG

Keim der Hoffnung

Keim der Hoffnung (engl. *Seeds of Change*) ist das 10. DLC für Anno 1800 und ist am 12.04.2022 erschienen. Es ist Teil des 4. Season Pass und dreht sich um die Neue Welt.

Er bringt die Hacienda ins Spiel und erweitert unsere Baumöglichkeiten in der Neuen Welt erheblich.

Es versprüht Lateinamerikanischen Flair, so wie wir das von der Neuen Welt kennen. Wir befassen uns in diesem Kapitel mit allen Mechaniken und Elementen, die von der Erweiterung ins Spiel gebracht werden, und beleuchten die Änderungen, die diese im Spielverlauf haben.

Kleine Geschichtsstunde



Hazienda (*spanisch hacienda*) bezeichnet ein Landgut in Spanien und in Lateinamerika. Die Größe einer Hazienda variiert regional stark, kann aber eine

Fläche von mehreren tausend Hektar umfassen. Zwischen den Arbeitern und dem Besitzer, dem hacendado, besteht häufig ein informelles Abhängigkeitsverhältnis.

Andere Quellen wissen dagegen zu berichten, dass der Begriff Hacienda vielmehr den Viehbestand einer Estancia bezeichnet. Strukturelle Eigenschaften waren die Beherrschung der Märkte, der Böden und Wasservorkommen und der Arbeitskräfte durch die Hacienda und ihre Eigentümer in ihrer Umgebung, wobei andere Merkmale wie die hauptsächlich produzierten Produkte oder die Betriebsorganisation variierten.

Das Gebäude „Die Hacienda“

Die Hacienda ist ein *einzigartiges Gebäude*, bezüglich ihrer *Funktionsweise*. Sie verbindet in sich mehrere unterschiedliche Gebäude. Sie dient als Lagerhaus, gleichzeitig befriedigt sie das Bedürfnis nach Gemeinschaft, bei ihren Häusermodulen, und ähnelt dem Palast der Alten Welt. Sie hat einen *mitwachsenden Radius*, der sich mit der Einwohnerzahl erhöht und maximal **40 Kacheln** erreichen kann, ihre Module müssen in diesem gebaut werden. Auch müssen ihre Module, auf bekannte Art, an das Straßennetz angeschlossen werden.

Das Hauptgebäude kann *einmal pro Insel*, in der Neuen Welt, gebaut werden und ist auch nur in dieser Region verfügbar. Es gibt acht verschiedene Module *siehe Kapitel „Die Hacienda und ihre Module“* mit unterschiedlichen Einsatzgebieten. Man kann in ihr, vergleichbar mit dem Palast, aus dem DLC 4 „Paläste der Macht“, Richtlinien einsetzen, die verschiedene Bereiche im Spiel betreffen. *siehe Kapitel „Die neuen Richtlinien“*

Wie wir das von Anno auch gewohnt sind, hat die Hacienda ein paar neue Waren im Gepäck.

Wieder einmal müssen wir uns neue Warenketten und Versorgungswege einprägen. *siehe Kapitel „Neue Waren braucht das Land“*

Doch stellt uns *Keim der Hoffnung* auch vor die Aufgabe, unsere Jornaleros und Obreros eventuell neu aufzubauen. Insgesamt bringt das DLC viele kleine Änderungen mit einem großen neuen Gebäudekomplex und erfreut alle Spielertypen auf ihre eigene Art. Nicht nur effizientbauende Spieler kommen voll auf ihre Kosten, durch die neue Düngermechanik, sondern auch Schönbauer können sich mit diesem DLC wieder voll in die Anno Welt stürzen.



Die Hacienda und ihre Module

Die Hacienda ist ein **Modulgebäude**, ähnlich der Speicherstadt (DLC 7 „Die Speicherstadt“), dem Kulturgebäuden oder dem Palast (DLC 4 „Paläste der Macht“).

Jedoch unterscheidet sich die Art der Modulbindung. Während die bekannten Modulgebäude einen **Verbindungszwang** haben, besitzt dies die Hacienda nicht.

In ihrem Fall handelt es sich um eine **Bereichsbindung**, ähnlich den Tierhöfen, die ebenfalls der **Bereichsbindung** unterliegen. Im Unterschied zu den Tierhöfen, bei den es gar nicht möglich ist, ihre Module außerhalb ihres Bereiches zu bauen, können die Module der Hacienda außerhalb des Bereiches errichtet werden. Jedoch sind sie dort nicht funktionsfähig.

Daraus ergibt sich, dass die Module nur genutzt werden können, wenn sie sich im Einflussbereich der Hacienda befinden und mit ihr verbunden sind, sei es durch herkömmliche Straßen oder Hacienda-Wege/Pflasterstraßen.

Zu den Modulen gehören die produktive **Hacienda-Farm**, zusätzliche **Lagergebäude**, **Wohnhäuser** und die **Hacienda-Brauerei**, die es ermöglicht, Waren herzustellen, die es bis dahin in der Neuen Welt nicht gab.

Das Hauptgebäude

Das Hauptgebäude ist das Zentrum des Landguts und dient nicht nur als Treffpunkt für seine Bewohner.

In ihm können auch Inselweite Erlasse verfügt werden und es besitzt vier Laderampen und ist somit dem Magazin (Stufe 3 „Lagerhaus“) gleichzusetzen.

GEBÄUDEBONI:

Attraktivität +150

GRÖSSE:

7x9



UNTERHALT: 10\$

BAUKOSTEN:

13.000\$ 60 50

Das Hauptgebäude fungiert als Lagerhaus, Gemeinschaftsgebäude und ähnelt dem Palast.

Das Jornaleros - Wohnhaus

GEBÄUDEBONI:

keine

GRÖSSE:

4x4



BAUKOSTEN:

3

Die Einwohner der Hacienda leben hier.

Einwohner sorgen für Einkommen und Arbeit.

Das Obreros - Wohnhaus

GEBÄUDEBONI:

keine

GRÖSSE:

4x4



BAUKOSTEN:

1

Die Einwohner der Hacienda leben hier.

Einwohner sorgen für Einkommen und Arbeit.

Das Lagerhaus

GEBÄUDEBONI:

Lager +50t

GRÖSSE:

4x4



UNTERHALT: 20\$

BAUKOSTEN:

3000\$ 10 5

Erhöht die Lagerkapazität der Insel.

Die Hacienda - Farm

GEBÄUDEBONI:

Ignoriert Fruchtbarkeiten 6x4

UNTERHALT: 25\$ 10*

BAUKOSTEN:

3000\$ 4

Zuckerrohr, Mais, Kaffee, Kakao, Kartoffeln, Gewürze, Getreide

GRÖSSE:

6x4



Die Hacienda hat somit einige Einsatzgebiete, man kann alle Arten von Modulen vermischen oder auch einzelne Haciendas spezialisieren.

Es ist nicht notwendig Hacienda-Wohngebäude zu bauen, da die Hacienda-Farm und die Hacienda-Brauerei mit normalen Arbeitskräften arbeiten und die Hacienda-Wohnhäuser keine besondere Arbeitskraft liefern. *siehe Kapitel „Die Einwohner - Neues Gewand für alte Bekannte“*

Die Hacienda - Brauerei

GEBÄUDEBONI:

Attraktivität -10

GRÖSSE:

5x4

UNTERHALT: 50\$ 30*

BAUKOSTEN:

3500\$ 6

Rum, Bier, Atole, Schnaps, Chillisauce



In welcher Kombination die Module gebaut werden, ist dem Spieler überlassen und kann dem Spiel jederzeit angepasst werden.

Es gibt keine Modulobergrenze, wie z.B. bei der Speicherstadt (DLC 7 „Die Speicherstadt“), es können so viele Module in die Hacienda gebaut werden, wie in den Einflussbereich passen.

Das Düngerwerk

GEBÄUDEBONI:

Attraktivität -15

GRÖSSE:

4x3

UNTERHALT: 50\$ 30*

BAUKOSTEN:

5000\$ 20 5

Erzeugt über naheliegende Farmen Mist und verarbeitet diesen zu Dünger.



Es müssen mindestens 50% des Gebäudes in diesem Bereich liegen, darunter fallen nicht die Farmfelder, nur das Farmgebäude muss im Bereich liegen und angebunden sein. *siehe Kapitel „Die Produktion der Hacienda“.*

Der Hacienda - Weg

GEBÄUDEBONI:

keine

GRÖSSE:

1x1

BAUKOSTEN:

50\$

Verbindet Gebäude und ermöglicht den Transport von Waren.



Loys Tipps

?

In dem Baubereich der Hacienda, könnt ihr jedes andere Gebäude auch errichten. Ihr seid nicht auf die Module beschränkt.

Berücksichtigt beim Errichten der Module also die Logistik.

Die Hacienda selbst hat, wie auch das Magazin, nur 4 Laderampen und ist schnell überfordert.

Durch Verwendung verschiedenster Bautechniken, könnt ihr den Logistickdruck auf die Einzelnen Gebäude verringern.

Mit der Thematik „Logistik und ihre Bautricks“ befassen wir uns in einem externen Kapitel.

Die Hacienda - Pflasterstraße

GEBÄUDEBONI:

keine

GRÖSSE:

1x1

BAUKOSTEN:

50\$

Verbindet Gebäude und ermöglicht den Transport von Waren.



Die neuen Richtlinien

Auf Haciendas stehen fünf Richtlinien zur Verfügung, von denen die meisten nur freigeschaltet werden, wenn die Attraktivität der Insel hoch genug ist. Wenn eine Richtlinie aktiv ist, werden ihre Auswirkungen automatisch auf alle entsprechenden Gebäude auf der Insel angewendet, unabhängig von ihrer Entfernung von der Hacienda. In jeder Hacienda ist es möglich, nur eine der Richtlinien auszuwählen, und die Wahl der Richtlinien ist für jede Insel separat.

Norm für Gewichte und Maße



Erhöht die Lagerkapazität der Insel.

+75 Lager für Lagerhäuser
Attraktivität: 450 🍷

Ortsversammlungen



Hacienda Unterkünfte für Obreros erzeugen Einfluss.

+5 Einfluss pro Haus
Attraktivität: 1.000 🍷

Initiative für maßvolle Ernährung



Verringert den Lebensmittelverbrauch der Bewohner.

30% weniger gebackene Bananen, Tortillas
Attraktivität: 0 🍷

Entladegenehmigung



Ladungen im hafen werden schneller gelöscht.

+50% Ladegeschwindigkeit
Attraktivität: 1.750 🍷

Fortbildung für Holzfäller



Erhöht die Effizienz von Sägewerken und Holzfällerhütten
20% mehr Produktivität
20% weniger Unterhalt
Attraktivität: 100 🍷





Die Einwohner NEUES GEWAND FÜR ALTE BEKANNTHE

Die Einwohner in den Hacienda-Wohnmodulen unterscheiden sich in einigen Punkten von ihren „normalen“ Gegenstücken. Sie *benötigen* nicht nur je *zwei zusätzliche Waren*, sondern *unterliegen* auch *nicht den bekannten Aufstiegsregeln*.

Für beide Einwohnerstufen existiert ein eigenes Modul. Sind die Jornaleros in ihrem Wohnhaus vollständig mit ihren *Muss-Waren** versorgt, *steigen sie nicht zu Obreros auf*.

Durch die Hacienda-Wohnmodule profitiert man von einer *erhöhten Einwohnerzahl*.

In normalen Wohnhäusern leben *10 Jornaleros*, im Hacienda Gegenstück finden *20 Jornaleros* Platz.

Bei den Obreros verdoppelt sich die Einwohnerzahl ebenfalls von *20 Einwohnern* auf *40*.

Jedoch *„kosten“* diese doppelten Einwohnerzahlen auch mehr Waren. Ein Hacienda-Wohnhaus verbraucht, entsprechend der verdoppelten Einwohnerzahl, die gleiche Menge an Waren wie zwei normale Wohnhäuser. Zwei neue Bedürfnisse kommen je Bevölkerungsschicht zusätzlich hinzu.

Die Versorgungswerte

In der nachfolgenden Tabelle sind die *Verbrauchswerte der Bewohner der Neuen Welt* aufgelistet. Daraus kann abgelesen werden wie viele Tonnen einer Ware ein volles Haus pro Stunde verbraucht.

Verbrauch in t/h	Bananen	Ponchos	Rum	Chilisoße	Atole
Obreros NW	3,4285716	3,0000024	0,8571438	0	0
Obreros HW	6,8571432	6,0000048	1,7142876	0,02857146	0,000952381

*Verbrauch in t/h	Bananen	Ponchos	Rum	Chilisoße	Schnaps
Jornaleros NW	1,7142858	1,5000012	0,857148	0	0
Jornaleros HW	3,4285716	3,0000024	1,714284	0,0250002	0,03333336

Verbrauch in t/h	Melonen	Bier	Nähmaschinen	Kaffee	Zigarren
Obreros NW	1,5999984	0,923076	1,5000012	0,7058844	0,666666
Obreros HW	3,1999968	1,846152	3,0000024	1,4117688	1,333332

Verbrauch in t/h	Tortillias
Obreros NW	1,714284
Obreros HW	3,423568

Die neuen Bedürfnisse

MEHR PLATZ, MEHR WAREN

In den Hacienda-Wohnhäusern erwarten die Einwohner *mehr als nur die Standardwaren*, die sie aus den normalen Wohnungen kennen. Beide Bevölkerungsstufen bekommen je zwei *Muss-Waren* dazu, an den *Kann-Waren* ändert sich nichts.

Sie benötigen auch den *Marktplatz nicht mehr*, wie es sich auf einem Landgut gehört erwarten Sie das ihr Zentrum jederzeit für sie erreichbar ist.



Die Jornaleros



Chillisoße

+4 🌶️ +2 💰



Schnaps

+4 🌶️ +6 💰



Hacienda

+7 🌶️



Die Obreros



Chillisoße

+4 🌶️ +5 💰



Atole

+4 🌶️ +20 💰



Hacienda

+7 🌶️

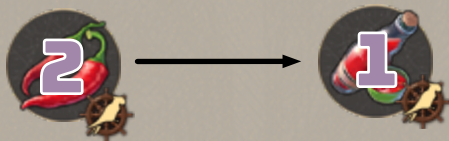
Die „neuen“ Warenketten

Die zwei neuen Waren „*Chilisoße*“ und „*Atole*“ können nur durch die neuen Gebäude in einer Hacienda hergestellt werden.

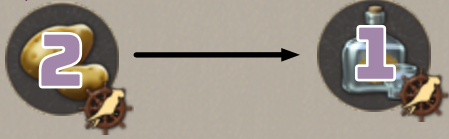
„*Schnaps*“ für die Jornaleros und „*Bier*“ für die Obreros können aus der Alten Welt importiert oder ebenfalls in der Hacienda-Brauerei hergestellt werden.

Jedoch unterscheidet sich bei Schnaps das Verhältnis der Betriebe und bei Bier ändert sich sogar ein Rohstoff.

Chilisoße



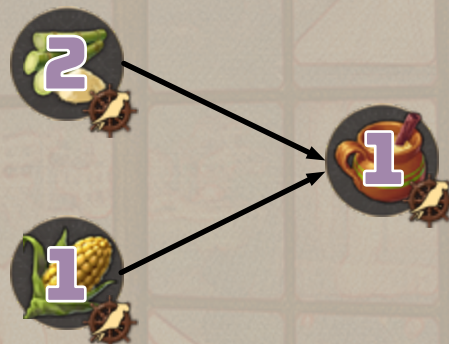
Schnaps



Bier



Atole



Produktion der Hacienda

EIN LANDGUT VOLLER MÖGLICHKEITEN

Die neuen Farmen

Die Hacienda-Farmen sind von der Grundfläche größer als ihre „normalen“ Gegenstücke, während diese unterschiedliche Größen aufweisen (je nach Nutzpflanze), sind die Hacienda-Farmen *immer gleich groß* (4x6 Kacheln). Sie funktionieren wie die Multifabriken oder die Baumschulen. Es gibt ein Gebäude und die Art des Anbaues wird in einer „Nutzpflanzen-Auswahl“ festgelegt.

Es produziert jeweils eine Warenart und seine Produktionsrate hängt von der ausgewählten Ware ab und reicht von 1 Tonne/min bis 2 Tonnen/min. Alle Hacienda-Farmen haben die gleichen Baukosten, die gleichen Anforderungen an Arbeitskräfte und Modulanzahl, aber sie haben unterschiedliche Wartungskosten und Produktionsraten.

- I. Das Gebäude muss nicht abgerissen werden, um die Pflanzensorte zu ändern
- II. Die Änderung ist jederzeit möglich, auch bei laufender Produktion.
- III. Die Sorte der Nutzpflanze beeinflusst nicht die Anzahl der benötigten Pflanzenmodule.
- IV. Eine Farm benötigt 64 Module, damit benötigt sie weniger Module, als ihre „normalen“ Gegenstücke bei gleicher Produktivität.
- V. Sie sind mit einer Handelskammer kombinierbar und können mit einer Traktorscheune ausgestattet werden.
- VI. Die Farmen reagieren auf jedes bekannte Farmitem. Eine kleine Liste findet ihr im Kapitel „Tabellen und Daten - Die Itemlisten“.



RESSOURCEN

Credits	3000 \$
Material	4 🪵
Unterhalt	5 - 25 📊
Arbeitskraft	10 🌻

PRODUKTION

Produktion	1 - 2 t/min
------------	-------------

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Gebäudetyp	Produktion
Größe	4x6
Module	64 (1x1)
Freischaltung	1 Obrero

Hacienda-Farm-Typen

Zuckerrohr-Farm

Unterhaltskosten: 20 📊
Produktionszyklus: 00:30 Minuten
Produziert 2 Tonnen 🍌 pro Minute.

Mais-Farm

Unterhaltskosten: 25 📊
Produktionszyklus: 01:00 Minuten
Produziert 1 Tonne 🌽 pro Minute.

Kaffee-Farm

Unterhaltskosten: 25 📊
Produktionszyklus: 01:00 Minuten
Produziert 1 Tonne ☕ pro Minute.

Kautschuk-Farm

Unterhaltskosten: 25 📊
Produktionszyklus: 01:00 Minuten
Produziert 1 Tonne 🍷 pro Minute.

Kakao-Farm

Unterhaltskosten: 5 📊
Produktionszyklus: 01:00 Minuten
Produziert 1 Tonne 🍫 pro Minute.

Kartoffel-Farm

Unterhaltskosten: 20 🏠
 Produktionszyklus: 00:30 Minuten
 Produziert 2 Tonnen 🥔 pro Minute.

Chili-Farm

Unterhaltskosten: 25 🏠
 Produktionszyklus: 01:00 Minuten
 Produziert 1 Tonne 🌶️ pro Minute.

Getreide-Farm

Unterhaltskosten: 10 🏠
 Produktionszyklus: 01:00 Minuten
 Produziert 1 Tonne 🌾 pro Minute.



Darauf verbraucht die Farm als zusätzliche Ware Dünger, der ihre Produktivität steigert.

Die Düngerproduktion NEUE WEGE DER OPTIMIERUNG

Der Dünger



RESSOURCEN

Verwendung: Verbesserung von Ackerbaubetrieben mit Düngersilos

Rohstoff: 🐾 Mist

Produziert in: Düngerwerk

Produktionskosten: 250 \$ pro 1 t/min

PASSIVER HANDEL

Einkauf: 40 \$

Verkauf: 16 \$

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Extraktion: Nein

Expeditionsbonus: 10 🦋

Dünger ist ein neuer Rohstoff, der die Erträge aller Farmen (*Neue Welt*, *Alte Welt* und *Enbesa* (DLC 6 „Land der Löwen“)) steigert. Um ihn nutzen zu können, muss das entsprechende Modul im Gebäudemenu der Farm ausgewählt und im Bereich gebaut werden.

Ein neues Silo für alle Farmen



RESSOURCEN

Credits: 1000 \$

Rohstoff: 20 🌾 10 🐾

PRODUKTIVITÄT

Input: 0,2 🐾 t/min

Effekte: +100% Produktivität
 Extra Waren pro 3ten Zyklus

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Gebäudetyp: Landwirtschaftliche Verbesserung

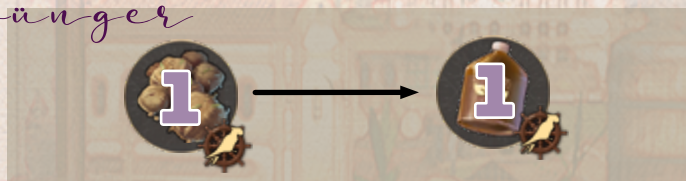
Größe: 2 x 3

Erfordert: Angrenzend an das Wirtschaftsgebäude oder an die landwirtschaftlichen Felder

Freischaltung: 1 Obrero

Ähnlich der Traktorscheunen und Silos aus DLC 5 „Reiche Ernte“, können Farmen der Neuen und der Alten Welt (sowie Enbesa (DLC6 „Land der Löwen“)) nun mit einem Düngersilo ausgestattet werden. Jeder Betrieb kann nur ein Düngersilo besitzen. Diese erhöhen die Produktivität um 100%. Die Silos sind 2x3 Kacheln groß, müssen an 1 Modul der Farm angrenzen (Hauptgebäude, Felder oder Traktorscheune) und mit einer Straße an ein Warenhaus oder Düngerwerk angeschlossen sein. Ein Silo fasst 5 Tonnen Dünger.

Dünger



Die Mistproduktion für Dünger



RESSOURCEN

Weiterverarbeitung in	Düngerwerk
Produziert in	Tierfarmen
Produktionskosten	50 \$ pro 1 t/min

PASSIVER HANDEL

Einkauf	10 \$
Verkauf	4 \$

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Extraktion	Nein
Expeditionsbonus	10

Mist wird als Extragut in Tierfarmen produziert, die sich im Umkreis eines Düngerwerks befinden. Solche Tierfarmen erhalten einen Effekt, der als Extraware Mist produziert: 1 Tonne in jedem 3. Zyklus. Da das Düngerwerk nur im Wirkungsbereich der Hacienda gebaut werden kann, funktioniert die Mistproduktion nur in der Neuen Welt.

In der Neuen Welt können nur die Alpakafarm und die Rinderfarm errichtet werden, somit können auch nur diese Farmen Mist produzieren. Es empfiehlt sich hier die Alpakafarm zu wählen, da diese einen geringeren Platzbedarf hat.



RESSOURCEN

Credits	5000 \$
Rohstoff	20 5
Unterhalt	50
Arbeitskraft	30
Attraktivität	-15

PRODUKTIVITÄT

Input	0,2 t/min
Output	0,2 t/min

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Gebäudetyp	Produktion
Größe	3 x 4
Radius	20
Freischaltung	1 Obrero

Items und der Dünger - Berechnung

RECHENBEISPIEL ZUR VERWENDUNG VON ITEMS

Einblicke in Ivys Notizen

(Abschrift aus einem persönlichen Notizbuch)

Düngerwerk

Verarbeitungsprozess 05:00 Minuten

Lager Mist 10 Tonnen / Dünger 1 Tonne

Düngersilo

Verarbeitungsprozess 05:00 Minuten

Kann nicht durch Items beeinflusst werden

Alpakafarm

Größe 3x3 / 4 Module (3x3)

Produktionsprozess 00:30 Minuten

Rinderfarm

Größe 4x5 / 6 Module (4x3)

Produktionsprozess 01:00 Minute

Mit Items ausgestattetes Düngerwerk

Es werden nur die Produktionsverstärkungen berücksichtigt! Die anderen Effekte der Items sind für die Beispielrechnung irrelevant.

› Doppelte Redundanz	+50%
› Schmelzpunktbestimmungsapparat nach Thielmann	+50%
› Feras Alsarami, Meister der Hypnose	+50%
› Grundproduktion	+100%
	<u>+250%</u>

=> Düngerwerk I Verarbeitungszeit 02:00 Min

› Doppelte Redundant	+50%
› Schmelzpunktbestimmungsapparat nach Thielmann	+50%
› Feras Alsarami, Meister der Hypnose	+50%
› Grundproduktion	+100%
› Arbeitspensum	+50%
	<u>+300%</u>

=> Düngerwerk II Verarbeitungszeit 01:40 Min

Daraus ergeben sich zwei Varianten für das Düngerwerk, einmal mit und einmal ohne

Arbeitspensumserhöhung.

Um eine optimale Erhöhung der Düngerproduktion zu erreichen, ist es nun notwendig die Rohstofflieferanten zu berechnen.

Durch den Platzverbrauch entscheiden wir uns für die Alpakafarm. Diese ist in den Unterhaltskosten, vom Kachelverbrauch und dem Arbeitskraftverbrauch am attraktivsten für uns. Auch hier werden wir zwei Varianten beleuchten, einmal mit und ohne Arbeitspensumserhöhung. In beiden Varianten stattdessen wir die Alpakafarm jedoch mit Silos aus und müssen sie mit Mais versorgen.

› Futterplatz	+70%
› Schöner Futterplatz	+70%
› Fabelhafter Futterplatz	+70%
› Silo	+100%
› Grundproduktion	+100%
	<u>+410%</u>

=> Alpakafarm I Verarbeitungszeit 00:07 Min

› Futterplatz	+70%
› Schöner Futterplatz	+70%
› Fabelhafter Futterplatz	+70%
› Silo	+100%
› Grundproduktion	+100%
› Arbeitspensum	+50%
	<u>+460%</u>

=> Alpakafarm II Verarbeitungszeit 00:06 Min

Um einen vergleichbaren Wert zu erhalten, rechne ich die Outputmengen in Tonnen pro Stunden um.

DW I › 02:00 = 1 Tonne

$$1 / 2 = 0,5 \text{ t/min}$$
$$0,5 \text{ t/min} * 60 \text{ min} = \underline{30 \text{ t/h}}$$

DW II › 01:40 = 1 Tonne

$$1 / 100 = 0,01 \text{ t/sek}$$
$$0,01 \text{ t/sek} * 60 \text{ sek} * 60 \text{ min} = \underline{36 \text{ t/h}}$$

AF I > 00:07 = 1 Tonne

$$\begin{aligned} 1 / 7 &= 0,1428571428571 \text{ t/sek} \\ 0,143 \text{ t/sek} * 60 \text{ sek} * 60 \text{ min} &= \\ \underline{514,28571428571 \text{ t/h}} & \quad (\underline{514,29 \text{ t/h}}) \end{aligned}$$

AF II > 00:06 = 1 Tonne

$$\begin{aligned} 1 / 6 &= 0,1666666666666 \text{ t/sek} \\ 0,167 \text{ t/sek} * 60 \text{ sek} * 60 \text{ min} &= \underline{600 \text{ t/h}} \end{aligned}$$

Nun wissen wir was die einzelnen Betriebe produzieren. Da der Output immer gleich Input ist, sind die Outputmengen = Inputmengen. Nun rechnet man einfach die Outputmenge des Rohstofflieferanten durch die Outputmenge des Endbetriebes, so erhalten wir die Anzahl der versorgbaren Endbetriebe. Bei einem glatten Ergebnis ist die Produktion ausgeglichen, bei einem Dezimalergebnis kommt es zu einer Überproduktion des Rohstoffes.

1. AF1 / DW I

$$\begin{aligned} 514,28571428571 \text{ t/h} / 30 \text{ t/h} &= \\ \underline{17,1428 \text{ Betriebe}} \end{aligned}$$

2. AFI / DW II

$$\begin{aligned} 514,28571428571 \text{ t/h} / 36 \text{ t/h} &= \\ \underline{14,2851 \text{ Betriebe}} \end{aligned}$$

3. AFII / DW I

$$600 \text{ t/h} / 30 \text{ t/h} = \underline{20 \text{ Betriebe}}$$

4. AFII / DW II

$$600 \text{ t/h} / 36 \text{ t/h} = \underline{16,6667 \text{ Betriebe}}$$

Aus diesen Berechnungen können wir nun ablesen, das wir in 3 von 4 Varianten eine Überproduktion von Mist erzeugen. Nur bei einer mit Arbeitspensum geboosteten Alpakafarm und einem Düngerwerk ohne Arbeitspensum kommen wir ohne Überproduktion aus.

Ein Silo kann nicht mit Items beeinflusst werden, die benötigte Menge an Dünger ist damit unveränderlich und bleibt bei 1 Tonne aller 5 Minuten.

Berechnung versorgbare Silos mit DW I
> 05:00 = 1 Tonne

$$\begin{aligned} 1 / 300 \text{ sek} &= 0,00334 \text{ t/sek} \\ 0,00334 \text{ t/sek} * 60 \text{ sek} * 60 \text{ min} &= 12 \text{ t/h} \\ 30 \text{ t/h} / 12 \text{ t/h} &= \underline{2,5 \text{ Silos}} \end{aligned}$$

Berechnung versorgbare Silos mit DW II
> 05:00 = 1 Tonne

$$\begin{aligned} 1 / 300 \text{ sek} &= 0,00334 \text{ t/sek} \\ 0,00334 \text{ t/sek} * 60 \text{ sek} * 60 \text{ min} &= 12 \text{ t/h} \\ 36 \text{ t/h} / 12 \text{ t/h} &= \underline{3 \text{ Silos}} \end{aligned}$$

Welche Kombination am Ende gewählt wird, hängt nicht nur vom meisten Output ab, sondern auch davon welchen Spielstil ihr folgt.

Mit dieser Beispielrechnung zeige ich, euch mit welchen Schritten ihr schnell berechnen könnt, welchen Einfluss die Items auf eure Betriebe haben können.

Die Brauerei

DAS KÖNNEN WIR JETZT AUCH

Die Hacienda - Brauerei



RESSOURCEN

Credits	3500 \$
Material	6
Unterhalt	50
Arbeitskraft	30
Attraktivität	- 10

PRODUKTION

Produktion	0,5 - 2 t/min
------------	---------------

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Gebäudetyp	Produktion
Größe	4x5
Freischaltung	1 Obrero

Die Hacienda-Brauerei kann nur im Einflussbereich einer Hacienda gebaut werden und muss mit einer Straße an sie angebunden sein. Die Brauerei kann verschiedene Waren produzieren: Rum, Bier, Atole, Schnaps, Chilisoße.

Das Gebäude produziert jeweils eine Warenart und seine Produktionsrate hängt von der ausgewählten Ware ab und reicht von 0,5 Tonnen/min bis 2 Tonnen/min. Alle Hacienda-Brauereien haben die gleichen Baukosten, die gleichen Personal- und Wartungskosten, aber sie haben unterschiedliche Inputs und Outputs und Produktionsraten.

Die Warenrezepte

Rum



Bei der Rumproduktion ändert sich nichts. Ausser der Platzbedarf der Farm (weniger Felder) und der Endproduktion.

Schnaps



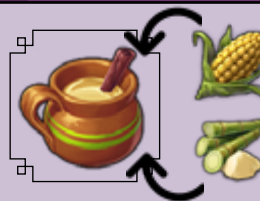
Bei der Schnapsproduktion ändert sich das bekannte Verhältnis von 1:1 auf 2:1

Bier



Bei der Bierproduktion ändert sich ein Rohstoff. Von Malz auf Mais.

Atole



Ein neues Bedürfnis für die Obreros.

Chilisoße



Ein neues Bedürfnis für die Jornaleros.

Daten und Tabellen

ITEMÜBERSICHT

Die Hacienda - Farm

1	Hebehüne V3	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +35%
2	Angela „Meg“ Iver, Meisterin der Improvisation	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte erforderlich -20% Liefert Elektrizität
3	Human-InkarNateur Nr. 9	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -50%
4	Der „Bauerntöpel“- Zigarrenroller	Beeinflusst Alle Nutzpflanzenfarmen Produktivität +25% Zusätzliche Waren Zigarren +1/25
5	Die goldene Erntemaschine der Zukunft	Beeinflusst Alle Nutzpflanzenfarmen Produktivität +25% Zusätzliche Waren Gold +1/25
6	Dr. Ali Al-Zahier Botanischer Direktor	Beeinflusst Alle Nutzpflanzenfarmen der Neuen Welt Produktivität +30% Zusätzliche Waren Paprika (+1/16) Kartoffeln (+1/13) Trauben (+1/17) Getreide (+1/14) Hopfen (+1/15)
7	Bekonin der Freigeist	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -25% Unterhaltskosten -20%
8	Patentierete stählerne Sämaschine	Beeinflusst Alle Nutzpflanzenfarmen Produktivität +40% Arbeitskräfte -50%
9	Stählerner Wunder- pflug	Beeinflusst Alle Nutzpflanzenfarmen Produktivität +50% Arbeitskräfte -50% Unterhaltskosten -50%
10	Superphosphat-Dün- ger	Beeinflusst Alle Nutzpflanzenfarmen Produktivität +70% Anzahl Module +35%
11	Gartenbauer Hermann	Beeinflusst Kakaoplantage, Kautschuckplantage, Baum- wollplantage, Hacienda-Kaffeeplantage, Hacienda-Kaut- chuckplantage, Hacienda-Kakaouplantage Produktivität +20% Anzahl Module -20% Zusätzliche Waren Paprika (+1/12) Kartoffeln (+1/11) Trauben (+1/13)
12	Feras Alsarami, Meister der Hypnose	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -25% Unterhaltskosten -20% Aufstandsgefahr -20%

13	Hebehüne V2	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25%
14	Innovative Druckerpresse	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -40%
15	Hebehüne V1	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +15%
16	Baumpflegerin	Beeinflusst Kakaoplantage, Kautschuckplantage, Bbaumwollplantage, Bananenplantage, Hacienda-Kaffeeplantage, Hacienda-Kautschuckplantage, Hacienda-Kakaouplantage Produktivität +15% Anzahl Module -10% Zusätzliche Waren Tabak (+1/5)

Die Hacienda - Brauerei

1	Angela „Meg“ Iver, Meisterin der Improvisation	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte erforderlich -20% Liefert Elektrizität
2	Hebehüne V3	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +35%
3	Human-InkarNateur Nr. 9	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -50%
4	Bekonin der Freigeist	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -25% Unterhaltskosten -20%
5	Eisen-Glas-Gerüst	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Brandgefahr -50% Attraktivität +3
6	Extrem laute Glocke	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -50% Unterhaltskosten -25%
7	Feras Alsarami, Meister der Hypnose	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -25% Unterhaltskosten -20% Aufstandsgefahr -20%
8	Fizgigs Fabelhafte Feuerschutz-Fehlervermeidung	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten -20% Brandgefahr -70%
9	Grandiose Kupferdestille	Beeinflusst alle Getränkehersteller Produktivität +50% Unterhaltskosten -25%
10	Hebehüne V2	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +15%
11	Innovative Druckerpresse	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -40%
12	Oxfords Elektroglocke	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -40% Unterhaltskosten -20%

13	Pertwees Turbos-Generator	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten +50% Liefert Elektrizität
14	Saal der Symbiosen	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -40% Unterhaltskosten -25%
15	Schneller reich werden, Band IV: kein Mist	Beeinflusst Chemiefabriken: Limonade, Chemiefabrik: Kaugummi, Manufaktur: Cognac, Alle Getränkehersteller und Hacienda-Düngerwerk Produktivität +20% Arbeitskräfte +20% Unterhaltskosten +30% Zusätzliche Waren: Ethanol +1/4
16	SubordiNateur Nr. 360	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -30%
17	Von Malchings Arbeitergesetzworhaben	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten -50% Brandgefahr +40%
18	Brandschutzdirektive	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten +10% Brandgefahr -50%
19	Dampfgetriebene Braumaschine	Beeinflusst alle Getränkehersteller Produktivität +40% Brandgefahr +20%
20	Dampfturbine	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten +75% Liefert Elektrizität Explosionswahrscheinlichkeit +50%
21	Doppelgerüst	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Brandgefahr -40% Attraktivität +2
22	Eiserne Werksglocke	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -30%
23	Hebehüne VI	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +15%
24	Heliogravüre	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -30%
25	Hitzeaktive TCK-Granate	Beeinflusst alle Produktionsgebäude wenn aktiv Brandgefahr -90% Wird nach Gebrauch zerstört: 02:00:00
26	Kammer der Genossenschaft	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten -20%
27	PersoNateur Nr.531	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -15%
28	Riesiger Geldbeutel	Beeinflusst alle Produktionsgebäude wenn aktiv Arbeitskräfte -15% Aufstandgefahr -90% Wird nach Gebrauch zerstört: 02:00:00
29	Zertifizierter Industriezustand	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten -25% Brandgefahr +30%
30	Alte Werksglocke	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -20% Unterhaltskosten +10%

31	Brandschutzplakat	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten +5% Brandgefahr -30%
32	Dynamo	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten +100% Liefert Elektrizität Explosionswahrscheinlichkeit
33	Eisengerüst	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Brandgefahr -30%
34	Großer Geldbeutel	Beeinflusst alle Produktionsgebäude wenn aktiv Aufstandsgefahr -60% Wird nach Gebrauch zerstört: 01:20:00
35	Halle der Gemeinschaft	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität -10% Unterhaltskosten -15%
36	Hängende Glas-Löschgranate	Beeinflusst alle Produktionsgebäude wenn aktiv Brandgefahr -60% Wird nach Gebrauch zerstört: 01:20:00
37	Inspektionszertifikat	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Unterhaltskosten -10% Brandgefahr +20%
38	Kupferdestille	Beeinflusst alle Getränkehersteller Produktivität +30% Brandgefahr +40%
39	Schreibmaschine	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Arbeitskräfte -20%
40	Geldbeutel	Beeinflusst alle Produktionsgebäude wenn aktiv Aufstandsgefahr -40% Wird nach Gebrauch zerstört 50:00
41	Handgeblasene Löschgranate	Beeinflusst alle Produktionsgebäude wenn aktiv Brandgefahr -40% Wird nach Gebrauch zerstört 50:00

Das Düngerwerk

1	Doppelte Redundanz	Beeinflusst alle Chemiefabriken und Hacienda-Düngerwerk Produktivität +50% Arbeitskräfte +30% Unterhaltskosten +50% Brandgefahr -10% Krankheitsgefahr -10% Aufstandsgefahr -10%
2	Moderner Güllesilo	Beeinflusst Schweinezucht, Wasenmeisterei, Siederei, Metzgerei, Hacienda-Düngerwerk Unterhaltskosten +10% Negative Attraktivität -75%
3	Schneller reich werden, Band IV: Kein Mist	Beeinflusst Chemiefabrik: Limonade, Chemiefabrik: Kaugummie, Manufaktur: Cognac, Alle Getränkehersteller und Hacienda-Düngerwerk Produktivität +20% Arbeitskräfte +20% Unterhaltskosten +30% Zusätzliche Waren: Ethanol (+1/4)

4	Schmelzpunkt- bestimmungsapparat nach Thielmann	Beeinflusst Siederei, Wasenmacherei, Dynamitfabrik und Hacienda-Düngerwerk Produktivität +50%
5	Feras Alsarami, Meister der Hypnose	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -25% Unterhaltskosten -20% Aufstandsgefahr -20%
6	Bekonin der Freigeist	Beeinflusst alle Produktionsgebäude Produktivität +25% Arbeitskräfte erforderlich -25% Unterhaltskosten -20%

Die Hacienda - Wohnhäuser

1	Aristelia Bataille, Traiture für Feinkost	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 <i>Bedürfnis-Bonus</i> Sekt
2	Detektiv Nicole Gabriel die Spürnase	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Einkommen pro Haus +10% Aufstandsgefahr -50%
3	Fernando de Faro, Kaffeelieberhaber und durch und durch ein Schuft	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 <i>Bedürfnis-Bonus</i> Kaffee
4	Feuerwehrchef George „Drachenfeuer“ Doughty	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Zufriedenheit +10 Brandgefahr -50% Zusätzliche Einwohner +1 <i>Durch Markt, Brot, Nähmaschinen, Universität, Brillen, Glühbirnen, Sekt, Dampfwagen und Schokolade</i>
5	Franck von Lewenstein, Gastronom	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen aus Wirtshaus +5 Zufriedenheit aus Wirtshaus +5 Zusatzversorgung aus Wirtshaus Bier
6	Heitere Party-Luftballonpumpe	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Arbeitskräfte +20% Einkommen pro Haus +10%
7	Jakob Sokow, Bankier mit Herz	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Einkommen pro Haus +2% Zusätzliche Einwohner +1 <i>Durch Markt, Brot, Nähmaschinen, Universität, Brillen, Glühbirnen, Sekt, Dampfwagen und Schokolade</i>
8	Joseph Beaumont, Gründer des Reform Clubs	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen aus Clubhaus +5 Zusatzversorgung durch Clubhaus Zigarren

9	Louis P.Hecate, der Pionier	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Zufriedenheit +10 Krankheitsgefahr -50% Zusätzliche Einwohner +1 <i>Durch Markt, Brot, Nähmaschinen, Universität, Brillen, Glühbirnen,Sekt, Dampfwagen und Schokolade</i>
10	Papst Lucius Iv., “der Visionär“	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitspensum -50% Zufriedenheit +10 Zusatzversorgung durch Kirche Rum
11	Prof. Iwa Ebashi, Pionier des Radioaktiven	Beeinflusst alle Wohnhäuser Krankheitsgefahr -50% Zusatzeinkommen aus Universität +5 Zufriedenheit aus Universität +5
12	Raketenset Tschingderassabrum	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Attraktivität +1
13	Saint D'Artois, Aura der Erkenntnis	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Krankheitsgefahr -50% Aufstandsgefahr -50% Zusätzliche Einwohner +2 <i>Durch Markt, Brot, Nähmaschinen, Universität, Brillen, Glühbirnen,Sekt, Dampfwagen und Schokolade</i>
14	Schicksalshafte Tombola unerklärliche Neugierde	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +30%
15	Arek Lisowski, Architekt der Oberschicht	Beeinflusst alle Investoren- und Obrerohäuser Einkommen pro Haus +10% Attraktivität +2
16	Areopag der Arbeiterschaft	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Aufstandsgefahr -60%
17	Arthur Ramshackles Pläne für große Wasserspeicher	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -15% Brandgefahr -60%
18	Bente Jorgensens Verordnung zum bezahlten Urlaub	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +12 Arbeitskräfte -15%
19	Brutale Steuergesetzgebung des Geizigen Georges	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -4 Einkommen pro Haus +40%
20	Caprice GmbH, Das Monopol auf regionale Bauvorhaben	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +40% Brandgefahr +30%
21	Das Patriarchat - Die Wurzel des Klassenkampfes	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Arbeitskräfte -20% Aufstandsgefahr -100%

22	Dr. Merciers Anarchie-Plakat	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte +25% Einkommen pro Haus -20% Aufstandsgefahr -100%
23	Eine kraftvolle Kriegsrechtsverhängung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -3 Aufstandsgefahr -60%
24	Elliot „Blitz“ Ingenieur für Sicherheit	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Brandgefahr -20% Krankheitsgefahr -20% Aufstandsgefahr -20%
25	Ernest der Erzieher	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte +10% Zufriedenheit durch Schule +5
26	Erz-Erbischof Archibald	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitspensum -35% Zusatzversorgung durch Kirche Schnaps, Wirtshaus und Bier
27	George Smiths Statut für universelle Zusammenarbeit	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -15% Aufstandsgefahr -60%
28	Gordon der Meisterkrämer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +5 Bedürfnis Bonus Bier
29	Industriekapitäne, Band XXXI	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte +40% Einkommen pro Haus +40% Krankheitsgefahr +60%
30	Kiosk des flüchtigen Glücks	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +20%
31	Lady Hunts Loblied auf die Geduldige Ehefrau	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +18 Arbeitskräfte -15% Aufstandsgefahr +30%
32	Lord Farquabars Anpassung der Alkoholsteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatz Einkommen durch Bier, Schnaps, Sekt, Rum +3 Zufriedenheit durch Bier, Schnaps, Sekt, Rum +12
33	Lord Wainthrops höchst strenge Schnapsbesteuerung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatz Einkommen Bier, Schnaps, Sekt, Rum +9 Zufriedenheit Bier, Schnaps, Sekt, Rum +3
34	Lucius lange Verschollene Glaubensdoktrin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -4 Aufstandsgefahr -60%
35	Malchings Fahrplan zurück zur Leibeigenschaft	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -4 Arbeitskraft +50%
36	Merciers Anweisung zur Trennung von Kirche und Staat	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +12 Aufstandsgefahr +30%

37	Miles der Meisterbutler	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +8 Aufstandsgefahr -30%
38	Millicents Manifest der Suffragette	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +18 Arbeitskräfte +15% Aufstandsgefahr -30%
39	Mr. Slipperys ausgezeichnetes Abwasser abkommen	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -15% Krankheitsgefahr -60%
40	Mrs. Beetles abscheuliches Seuchengesetz	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +40% Krankheitsgefahr +30%
41	Mrs. O'Maras wunderbare Steuersenkungsvorschriften	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +12 Einkommen pro Haus -15%
42	Mr. Amelias wesentliche Prohibitionsmaßnahmen	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -4 Bedürfnis-Malus 40% <i>Rum, Bier, Schnaps, Sekt</i>
43	Nates astrographische Amüsier-Raketen	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +7 Attraktivität +1
44	Patriarch Grigors Kalender der heiligen Tage	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit durch Kirche und Kapelle -3 Bedürfnis Malus von Kirche und Kapelle 60%
45	Pulltoddle-Verordnung zur Demonstrationsfreiheit	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +12 Aufstandsgefahr +30%
46	Päpstliches Papier zur pränatalen Präservation	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Zufriedenheit -4 Zusätzliche Einwohner +3 <i>Durch Fisch, Brot, Fleischkonserven, Universität, Kaffee, Glühbirnen, Sekt, Dampfwagen, Schokolade, Gebackene Bananen</i>
47	Sophismen der doktrinären Schule des Kommunismus	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +15 Arbeitskräfte +40% Einkommen pro Haus -15%
48	Vicentes Informant	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +8 Aufstandsgefahr -40%
49	Ausführung zur Natur des Weiblichen	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +12 Arbeitskräfte -10% Aufstandsgefahr +20%
50	Demonstrationsverbot	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -2 Aufstandsgefahr -40%

51	Dozentin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte -15% Zusatzversorgung durch Universität Varieté
52	Ein Aufsatz über Gleichberechtigung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +7 Arbeitskräfte -15% Aufstandsgefahr 50%
53	Eismacher	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen Bier, Schnaps, Sekt, Rum, Kaffee +3 Zufriedenheit Bier, Schnaps, Sekt, Rum, Kaffee +3
54	Geheimnisvoller Warenautomat	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +15%
55	Gesetz zur laxen Wasserbehandlung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +25% Krankheitsgefahr +20%
56	Gesetzlich vorgeschriebener Zwölfstundentag	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -3 Arbeitskräfte +30%
57	Großzügiger Gastwirt	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen aus Wirtshaus +2 Zusatzversorgung durch Wirtshaus Kirche
58	Größere Anpassung der Einkommenssteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -3 Einkommen pro Haus +25%
59	Ikonographie des menschlichen Geistes	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -15% Aufstandsgefahr -50%
60	Industriekapitäne, Band XVI	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte +25% Einkommen pro Haus +20% Krankheitsgefahr +40%
61	Kaminfeger-Charta	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -10% Brandgefahr -40%
62	Kältekammer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen +2 Zufriedenheit +2 <i>Durch Brot, Fisch, Bier, Fleischkonserven, Schnaps, Wurst, Sekt, Rum, Schokolade, Kaffee, gebackene Bananen, Tortillas</i>
63	Leuchtendes Feuerwerk	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +15 Attraktivität +2 Zusatzeinkommen aus Schnaps, Bier, Rum, Sekt +3 Wird nach Gebrauch zerstört 00:50:00
64	Moderate Alkoholsteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen durch Bier, Schnaps, Sekt, Rum +6 Zufriedenheit durch Bier, Schnaps, Sekt und Rum +2

65	Nates experimentelles Lichtspiel	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +5 Attraktivität +1
66	Obligatorische Messengesetz	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit durch Kirche, Kapelle +2 Bedürfnismalus 40% weniger Kirche, Kapelle
67	Postbankierin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzeinkommen aus Bankhaus +5 Zufriedenheit durch Bankhaus +5
68	Rektorin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Krankheitsgefahr -20% Zusatzeinkommen aus Schule +2
69	Riesige Kiste mit Alkohol	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Aufstandsgefahr -90% Wird nach Gebrauch zerstört 02:00:00
70	Selbstporträt eines Anarchisten	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +10 Arbeitskraft +25% Einkommen pro Haus -10%
71	Statuten zur Säkularisierung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +8 Aufstandsgefahr +20%
72	Steuersenkungsgesetze	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +8 Einkommen pro Haus -10%
73	Streitschrift zum Frauenwahlrecht	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +12 Arbeitskräfte +10% Aufstandsgefahr -20%
74	Tetrachlorkohlensroff-Löscher	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Brandgefahr -90% Wird nach Gebrauch zerstört 02:00:00
75	Tollwutimpfstoff	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser wenn aktiv Krankheitsgefahr -90% Zusätzliche Einwohner +2 Durch Fisch, Brot, Fleischkonserven, Universität, Kaffee, Glühbirnen, Sekt, Dampfwagen, Sekt, Dampfwaagen, Schockolade, Gebackene Bananen Wird nach Gebrauch zerstört 02:00:00
76	Tribunal des Volkes	Beeinflusst alle Wohnhäuser Aufstandsgefahr -40%
77	Verfügung zum Geburtstag der Königin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +8 Arbeitskräfte -10%
78	Verordnung zur Exkommunizierung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -3 Aufstandsgefahr -40%

79	Verordnung zur Immunität für Aufständische	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -10% Aufstandsgeahr -40%
80	Verordnung zur Mäßigung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -3 Bedürfnismalus 30% <i>Rum, Schnaps, Sekt</i>
81	Verordnung zur Verringerung der Alkoholsteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzesinkommen Bier, Schnaps, Sekt, Rum +2 Zufriedenheit Bier, Schnaps, Sekt, Rum+8
82	Verordnung über das Recht auf Protest	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +8 Aufstandsgefahr +20%
83	Vorschriften zur Empfängnisverhütung	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Zufriedenheit -3 Einwohner +2 <i>Durch Fisch, Brot, Fleischkonserven, Universität, Kaffee, Glühbirnen, Sekt, Dampfwagen, Schokolade, Gebackene Bananen</i>
84	Werbung für Kohleöfen	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +25% Brandgefahr +20%
85	„Sauberes Wasser“-Gesetz	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -10% Krankheitsgefahr -40%
86	Armagnacflaschen	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Bier, Sekt, Schnaps, Rum <i>Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00</i>
87	Aufsätze über die Freiheit zu lieben	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +5 Arbeitskräfte -10% Aufstandsgefahr -20%
88	Bankier	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatzesinkommen aus Bankhaus +5 Zufriedenheit durch Bankkhaus +5
89	Befehl zur Auflösung politischer Debattierclubs	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -1 Aufstandsgefahr -20%
90	Buntes Feuerwerk	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +10 Attraktivität +1 <i>Wird nach Gebrauch zerstört 00:40:00</i>
91	Das Ausgeliefertsein der Frau	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +6 Arbeitskräfte +5% Zusatzesinkommen aus Schule, Universität +5 Zufriedenheit durch Schule, Universität +5

92	Doschenfisch	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Fisch, Fischkonserven Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00
93	Eine Studie für Männer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +6 Arbeitskräfte -5% Aufstandsgefahr +10%
94	Evangeliums verkündende Traktate	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -2 Aufstandsgefahr -20%
95	Fahradflickzeug	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Hochräder Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00
96	Feiertags-Verfügung	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +4 Arbeitskräfte -5%
97	Freiwilliger Feuerwehrmann	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +5
98	Friedhofs-umsiedlungsmaßnahmen	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -5% Krankheitsgefahr -20%
99	Gelehrte	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte +10%
100	Geringe Alkoholsteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatz Einkommen Bier, Schnaps, Sekt, Rum +3 Zufriedenheit Bier, Schnaps, Sekt, Rum +1
101	Geringe Anpassung der Einkommensteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -2 Einkommen pro Haus +10%
102	Geschworenengericht	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte -10% Aufstandsgefahr -30%
103	Gesetz zur Amnestie für Aufständische	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -5% Aufstandsgefahr -20%
104	Gesetzlich vorgeschriebene Nachtarbeit	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -2 Arbeitskräfte +15%
105	Große Kiste mit Alkohol	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Aufstandsgefahr -60% Wird nach Gebrauch zerstört 01:20:00
106	Großzügige Käseplatte	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Wurst Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00
107	Industriekapitäne, Band IV	Beeinflusst alle Wohnhäuser Arbeitskräfte +15% Krankheitsgefahr +20%

108	Interruptus-Gesetzeszu- satz	Beeinflusst alle Wohnhäuser der Alten und Neuen Welt, ohne Gelehrtenhäuser Zufriedenheit -2 Zusätzliche Einwohner +1 <i>Durch Fisch, Brot, Fleischkonserven, Universität, Kaffee, Glühbirnen, Sekt, Dampfwagen, Schokolade, Gebackene Bananen</i>
109	Kanne Milch	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Kaffee <i>Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00</i>
110	Kessel Fischsuppe	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Fisch, Wurst <i>Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00</i>
111	Kleidung für Sonntage	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit durch Kirche, Kapelle+1 Bedürfnis-Malus auf Kirche, Kapelle 20%
112	Manifest der Abstinenz- ler	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit -2 Bedürfnis-Malus Rum, Bier, Schnaps, Sekt +20%
113	Nähgarn	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Malus auf Nähmaschinen, Perlmäntel <i>Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00</i>
114	Penizikkin	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Krankheitsgefahr -60% <i>Wird nach Gebrauch zerstört 01:20:00</i>
115	Schullehrerin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatz Einkommens aus Schule +1
116	Sichere-Dächer-Etat	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -5% Brandgefahr -20%
117	Sonntagsbraten	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +5 Bedürfnis-Bonus Fleischkonserven, Wurst, Fisch, Tortillas <i>Wird nach Gebrauch zerstört 00:05:00</i>
118	Statuten zur Verringe- rung der Alkoholsteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zusatz Einkommen Bier, Schnaps, Sekt, Rum +1 Zufriedenheit Bier, Schnaps, Sekt, Rum +2
119	Steuernachlässe	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +4 Einkommen pro Haus -5%
120	Säure-Basen-Feuerlö- scher	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Brandgefahr -60% <i>Wird nach Gebrauch zerstört 01:20:00</i>
121	Verordnung zur Erhal- tung historischer Gebäu- de	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +10% Brandgefahr +10%

122	Verordnung zur Versammlungsfreiheit	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +4 Aufstandsgefahr +10%
123	Verseifungssteuer	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +10% Krankheitsgefahr +10%
124	Zensur religiöser Symbole	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +4 Aufstandsgefahr +10%
125	Ziviler Ungehorsam	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +5 Arbeitskräfte +15% Einkommen pro Haus -5%
126	„Freiheit für alle“ Plakat	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus -10% Aufstandsgefahr -20%
127	Antiseptika	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Krankheitsgefahr -40% Wird nach Gebrauch zerstört 00:50:00
128	Kamerad	Beeinflusst alle Wohnhäuser Einkommen pro Haus +5%
129	Kiste mit Alkohol	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Aufstandsgefahr -40% Wird nach Gebrauch zerstört 00:50:00
130	Krämerin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Bedürfnis-Malus Markt
131	Schankwirt	Beeinflusst alle Wohnhäuser Zufriedenheit +3
132	Schaum-Feuerlöscher	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Brandgefahr -40% Wird nach Gebrauch zerstört 00:50:00
133	Schwarzpulver-Feuerwerk	Beeinflusst alle Wohnhäuser wenn aktiv Zufriedenheit +7 Wird nach Gebrauch zerstört 00:30:00
134	Schwester	Beeinflusst alle Wohnhäuser Krankheitsgefahr -20%
135	Wachtmeister	Beeinflusst alle Wohnhäuser Aufstandsgefahr -20%
136	Wasserträgerin	Beeinflusst alle Wohnhäuser Brandgefahr -20%

Lvy's Begriffssindex

Bei dieser Begriffesammlung, handelt es sich um meine Bezeichnung, für Mechaniken im Spiel die ich verwende. Das sind meine persönlichen Begriffe und stammen nicht von den Entwicklern.

Bau und Gebäude

B

Bereichsbindung

Bsp. Tierfarm, Hacienda, Speicherstadt
Unter Bereichsbindung versteht man Gebäude, deren Module im Einflussbereich des Hauptgebäudes errichtet werden müssen, jedoch keine direkte Verbindung zu diesem benötigen. Der Bereich erstreckt sich in der Regel kreisförmig um das Gebäude.

M

Modulbindung

Bsp. Museum, Palast, Botanika
Unter Modulbindung versteht man Gebäude, deren Module mit dem Hauptgebäude verbunden sein müssen. Dies zählt nur durch Verbindung der Modulgebäude oder Modulornamente. Die normalen Wege und Pflasterstraßen dienen nicht als Verbindungsglied.

D

Domino-Effekt /Straßenbrücken

Bsp. Lagerhaus
Mit den Domino-Effekt bezeichnet man eine Verbindung verschiedener Strassenbrücken.
Unter Straßenbrücken versteht man Gebäude, die zwar eine direkte Verbindung zum Kontor benötigen, diese Strasse aber nicht durchgängig sein muss.
Ein Lagerhaus muss mit dem Kontor verbunden sein. Jedoch reicht es aus wenn ein Lagerhaus mit einem anderen Lagerhaus verbunden ist, welches am Kontor angeschlossen ist.
Diese Kontorbindung gibt das Lagerhaus an Gebäude weiter, die über eine Straße mit diesem Lagerhaus verbunden sind. Jedoch gibt das Lagerhaus nur die Kontorbindung weiter. Bedürfnisgebäude (z.B das Wirtshaus) können so nicht überbrückt werden. Ihr Einfluss ist durch den Domino-Effekt unterbrochen.

K

Kontorzwang

Der Kontorzwang ist der übergeordnete Begriff für den Verbindungszwang. Jedes Gebäude in Anno 1800 muss direkt oder indirekt (siehe Domino-Effekt / Straßenbrücke) mit dem Kontor verbunden sein.

S

Straßenbindung

Gebäude in Anno 1800 benötigen grundsätzlich eine Straßenbindung um ihre Funktion aufnehmen zu können. Ausnahmen sind hier das Rathaus, die Handelskammer oder die Hafenmeisterei. Sie benötigen keinerlei Straßenbindung. Sie sind die einzigen Gebäude, die auch keinen Kontorzwang haben. Jedoch benötigen sie eine Straßenbindung, wenn sie Effekte erhalten sollen. Wenn der Palast aktiv ist und man eine Richtline auswählt, die zB die Rathäuser beeinflussen, so müssen diese mit einer Straße an das Straßennetz angebunden sein.

V

Verbindungszwang

Unter Verbindungszwang versteht man den Bauzwang Gebäude untereinander zu Verbinden. Diesen Verbindungszwang besitzen in Anno 1800 grundsätzlich alle Gebäude, dies bezeichnen wir (aus Unterscheidungsgründen) als Kontorzwang. Jedoch kann beides durch den Domino-Effekt / Straßenbrücken unterdrückt werden. Grundsätzlich ist der Verbindungszwang eine Erweiterung der Bereichsbindung. Das bedeutet, die Module müssen zwar nicht direkt mit dem Hauptgebäude über andere

Module verbunden sein, aber mit Wegen an dieses angebunden sein. Die Gebäude haben untereinander also einen Verbindungszwang. Hier hebt sich die Einschränkung der Bereichsbindung auch auf und Wege/ Pflasterstraßen dienen als Verbindungsglied.

Wirkbereich über Einfluss

Bsp. Rathaus, Handelskammer, Kaufhäuser
Der Wirkbereich über Einfluss beschreibt Gebäudetypen, die ihre Funktion innerhalb eines vorgegebenen Radius weitergeben. Die Funktion endet am Rand ihres Einflussbereich. Diese Art des Wirkbereiches kennen wir aus den alten Annos, in denen öffentliche Gebäude ausschließlich über diesen Wirkbereich ihre Funktion weitergaben. In Anno 1800 treffen wir diese Art des Wirkbereiches deutlich seltener an.

Wirkbereich über Straßen

Bsp. Wirtshaus, Kirche, Bankhaus
Der Wirkbereich über Straßen beschreibt Gebäudetypen, die ihre Funktion über die Straße an angebundene Häuser abgeben. Dies kann angezeigt werden, in dem das Gebäude angeklickt wird. Über eine grüne Farbe auf der Straße, wird so angezeigt wie weit die Funktion des Gebäudes reicht. Dieser Wirkbereich wurde erstmals in Anno 2205 stark angewendet und ist auch in Anno 1800 der am meist verwendete Wirkbereich.

Logistik und Handelsrouten

Beladedruck

Die Ladekarren, von Produktionsbetrieben, besitzen einen sogenannten Beladedruck. Sie wollen immer ihre Betriebe mit den benötigten Rohstoffen beliefern. Dieser Beladedruck ist aber schwächer als der Endladedruck. Dadurch gehen sie keine weiten Wege. Dieser Druck wird unterdrückt, sobald keine zum Beladen Möglichkeit in der Nähe ist.

Die zweite Einheit, die diesen Druck besitzen sind Handelsschiffe auf einer aktiven Handelsroute. Ihr Beladedruck wird jedoch selbst dann nicht unterdrückt, wenn die Laderäume voll sind. Ein volles Handelsschiff das nichts mehr laden kann, wird dennoch immer an Anlegestellen fahren und versuchen die angegebene Ware zu laden.

Direktroute

Dieser Routentyp besitzt nur 2 Wegknoten, die Beladeinsel und die Entladeinsel. Sie ist der „direkte“ Weg für die zu transportierende Ware.



Entladedruck

Die Ladekarren, von Produktionsbetrieben, besitzen einen Entladedruck. Das bedeutet sie sind gezwungen die produzierten Waren zu einem Lagergebäude zu

transportieren. Dieser Entladedruck ist so stark, das Ladekarren in mehren Zyklen Wege zu freien Lagerhäusern suchen. Sollte sich in direkter Nähe keine Möglichkeit finden zu entladen, da alle Markthäuser komplett ausgelastet sind, sucht der Ladekarren immer weiter entfernte Markthäuser. Sollte es kein Markthaus finden, an dem eine Laderampe frei ist, wählt der Karren wieder das nächste Lagerhaus und stellt sich an, egal wie lang die Warteschlange ist. Dieser Entladedruck wird nur unterdrückt, wenn das inselweite Lager voll ist.

Die zweite Einheit, die diesen Druck besitzt sind Handelsschiffe auf einer aktiven Handelsroute. Ihr Entladedruck wird jedoch selbst dann nicht unterdrückt, wenn das Lager der Zielinsel voll ist. Sie befahren immer die ihnen vorgegebenen Stationen und versuchen die Ware zu entladen.

K Kann-Waren

Als Kannware bezeichne ich die Zufriedenheitsbedürfnisse der Bevölkerung. Diese Waren können versorgt werden, um die Zufriedenheit zu erhöhen. Sie sind jedoch nicht nötig um die Einwohnerzahl in den Häusern zu erhöhen oder zu halten.

Kannware = KANN versorgt werden

L Logistikdruck

Logistikdruck ist der Sammelbegriff für den Be- und Entladedruck. Lagerkarren und Handelsschiffe auf aktiven Routen betreiben dauerhaft Logistik. Dies wird nur durch ganz bestimmte Faktoren unterdrückt.

M Mischlogistik

Bei diesem Logistiktyp spielt es keine Rolle welche Ware produziert wird. Die Warenketten spielen hier eine untergeordnete Rolle. Sie ist die

Kacheleffizienteste Logistik.

Man mischt verschiedenste Betriebe in ein Logistiksystem, um so jede mögliche Kachel sinnvoll zu bebauen.

Muss-Waren

Als Mussware bezeichne ich die Bedürfnisse der Bevölkerung. Diese Ware muss versorgt werden, da die Bewohner sonst ausziehen und nicht die volle Einwohnerzahl im Haus leben kann. Mindestens eine Mussware muss versorgt werden, da sonst das Haus zu einer Ruine verfällt.

Mussware = MUSS versorgt werden

R Ringlogistik

Diese Logistik ist Warenkettenbezogen und die Standartlogistik bis Anno 1701. Hier laden die Betriebe immer an ihren weiterverarbeitenden Betrieben ab und erst der Endbetrieb läd an einem Markthaus das Endprodukt ins Lager. Es gibt keine Straßenbindung zwischen Rohstoffproduzenten oder Zwischenproduktionen zu einem Markthaus.

Dies funktioniert da Betriebe die Teil einer Warenkette sind, und somit einen Vorbetrieb besitzen, als Straßenbrücken (siehe Domino-Effekt/ Straßenbrücken) fungieren. Nur die Endproduktion muss mit einem Warenlager verbunden sein.



Die Bezeichnung stammt aus Anno 1701, da hier die Betriebe in Ringform um die Markthäuser angeordnet wurden.

Bsp. Lagerhaus > Ring 1 „Brot“ > Ring 2 „Mehl“ > Ring 3 „Getreide“

also auf die vor Inseln „Über“.

Ringroute

Diese Handelsroute hat mindestens 3 Wegknoten, meist jedoch mehr. In diesem System ist die erste Insel auch die letzte Insel. Auf der Startinsel wird eine oder mehrere Waren geladen, die auf die nachfolgenden Inseln verteilt werden.

Sie kann auch als Schwapproute eingestellt werden (siehe Schwapproute).

Schlauchlogistik

In diesem Logistiktyp findet sich nur ein Produktionstyp. Nur eine Ware wird produziert und direkt bei einem Markthaus abgeladen. Dieses System ist bei Itemspielern in Anno 1800 am stärksten vertreten, da es sich hier um die Logistik um die Handelskammern handelt. Meist wird nur eine Ware mit Items gefördert, welche dann um eine Handelskammer herum angeordnet werden. Die Bezeichnung leitet sich von der Geradlinigkeit des Logistiktyps ab.

Schwapproute

Eine Schwapproute ist eine Art Handelsroute, die in vielen Annos verwendet wird. Am stärksten habe ich sie in 1404 und 2070 erstmals verwendet.

Hier wollen wir das die Inseln von Hinten nach Vorne „überschwappen“. Es ist eine Verbindung von mehreren Direkttrouten.

Route 1: Insel A > Insel B

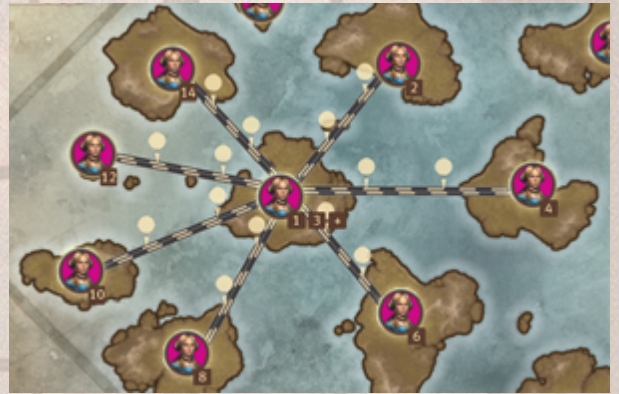
Route 2: Insel B > Insel C

Route 3: Insel C > Insel D

Auf Insel A wird eine Ware produziert und zu Insel B gebracht. Von dort wird die Ware weitertransportiert über Insel C zu Insel D. Erst wenn das Lager von Insel D voll ist, füllt sich Insel C, bis schließlich B ebenfalls überlaufen ist. Die Inseln schwappen

Sternroute

Dieser Routentyp hat eine Insel im Zentrum, die als Beladepunkt dient und nach jeder Entladestation erneut angefahren wird.



Die Rechte für alle Grafiken und Inhalte liegen bei:

Ubisoft Blue Byte GmbH
Luise-Rainer-Straße 7
40235 Düsseldorf

Erstellt wurde dieser Guide von xXLittleKeyXx und darf nicht ohne den Hinweis auf den Ersteller geteilt werden. Eine Vervielfältigung oder Druck ist nicht gestattet. Ein Druck zum ausschließlich privaten Gebrauch ist gestattet.