

Ergiebigkeit

Aktualisiert von The Center / Übersetzt von Aerospace AG

Ergiebigkeit lässt sich in 3 Gebäuden in Sim Companies wieder finden. Der Steinbruch, die Mine und die Ölbohrinsel sind diese Gebäude. Dieser kurze Leitfaden behandelt den Aspekt der Ergiebigkeit und warum es so wichtig ist nach hoher Ergiebigkeit zu suchen.

Was ist Ergiebigkeit?

Ergiebigkeit ist der zugewiesene Wert beim Bauen von Steinbrüchen, Minen oder Ölbohrinseln. Je höher die Ergiebigkeit desto tiefer sind die Kosten pro Einheit für die produzierte Ressource.

In diesem Beispiel werden wir uns Mineralien anschauen. Diese können in der Mine gefunden werden.



Mineralien benötigen pro Einheit 20 Energie und 1 Wasser.

Diese Inputs verändern sich nie (abgesehen von den Preisen pro Einheit).

Du kannst die **Ergiebigkeit** in der Berechnung in der **Enzyklopädie** manuell anpassen:



PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	— 1	+ 1	Units an hour 104.96
Production speed bonus	— 0%	+ 0%	Unit worker cost \$2.63
Administration overhead	— 10%	+ 10%	Unit admin cost \$0.26
Abundance	— 85	+ 85	

Ergiebigkeit verändert sich und es ist wichtig, die Beziehung zwischen **Ergiebigkeit** und den **Einheitskosten** zu verstehen. Achtung: Ergiebigkeit **reduziert** sich täglich um 0,032% bzw. ~1% pro Monat.

Im folgenden Bild wird ein Anstieg der Ergiebigkeit von 70%, 80%, 90% und 100% gezeigt. Beachte das Verhältnis von Quantität, Arbeitskosten pro Einheit und die Verwaltungskosten. Es wird immer von 0% Produktionsbonus und 10% Verwaltungsaufwand ausgegangen.

PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	— 1	+ 1	Units an hour 86.44
Production speed bonus	— 0%	+ 0%	Unit worker cost \$3.19
Administration overhead	— 10%	+ 10%	Unit admin cost \$0.32
Abundance	— 70	+ 70	

PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	— 1	+ 1	Units an hour 98.79
Production speed bonus	— 0%	+ 0%	Unit worker cost \$2.79
Administration overhead	— 10%	+ 10%	Unit admin cost \$0.28
Abundance	— 80	+ 80	

PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	— 1	+ 1	Units an hour 111.14
Production speed bonus	— 0%	+ 0%	Unit worker cost \$2.48
Administration overhead	— 10%	+ 10%	Unit admin cost \$0.25
Abundance	— 90	+ 90	

PRODUCTION CALCULATOR				
Building level	—	1	+	Units an hour 123.49
Production speed bonus	—	0%	+	Unit worker cost \$2.24
Administration overhead	—	10%	+	Unit admin cost \$0.22
Abundance	—	100	+	



Hier ist eine weitere Aufschlüsselung:

Assumed 10% Administration Overhead and 0% Production Speed						
Abundance	Units an Hour	Unit Worker Cost	Unit Admin Cost	Unit Cost - Inputs	24 hours	
70%	86.44	\$ 3.19	\$ 0.32	\$ 3.51	2074.56	
80%	98.79	\$ 2.79	\$ 0.28	\$ 3.07	2370.96	
90%	111.14	\$ 2.48	\$ 0.25	\$ 2.73	2667.36	
100%	123.49	\$ 2.24	\$ 0.22	\$ 2.46	2963.76	

Beim direkten Vergleich von 100% Ergiebigkeit mit 70% fällt auf das 100% Ergiebigkeit **weitere 889,2 Einheiten pro tag** produzieren und diese sogar **\$1,05 pro Einheit günstiger** sind.

(Beachte bei der Berechnung die Kosten von Wasser und Energie)

Es ist Empfohlen Ergiebigkeiten von **95% oder mehr** zu behalten. So kann einiges an Geld gespart werden!

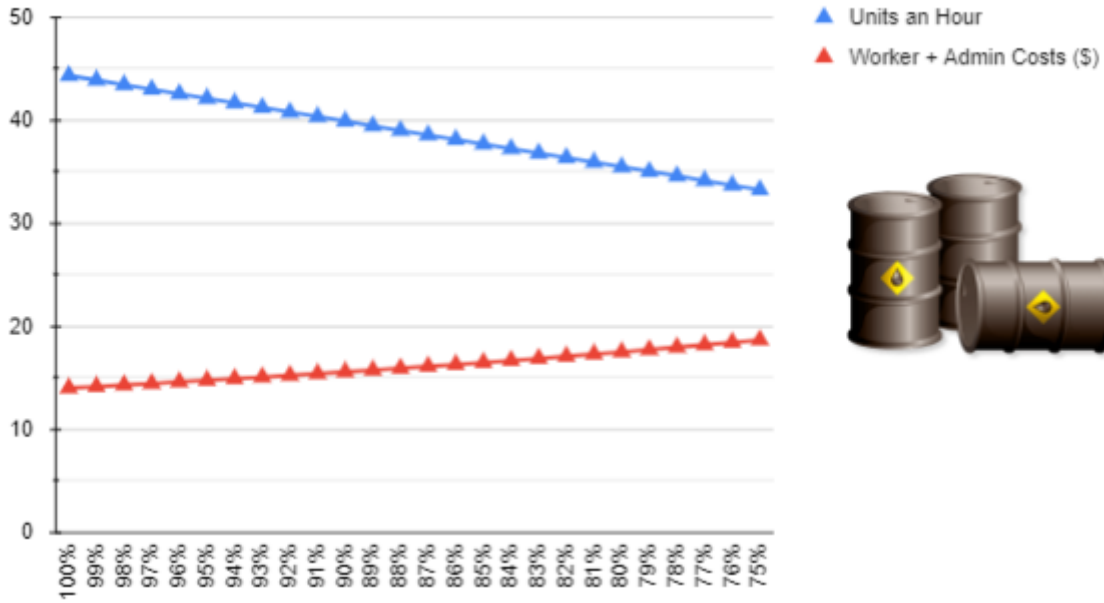
Achtung: Die 95% oder mehr beziehen sich auf das Neusuchen und es heißt NICHT das wenn bei der Benutzung die Ergiebigkeit auf weniger als 95% fällt sofort neu gesucht werden sollte. In der Regel lässt sich ein Gebäude mit 95% Ergiebigkeit noch 10 Echtzeit Monate weiter benutzen. Es reduziert sich im Laufe der Zeit, aber du bekommst dein Return On Investment und mehr, wenn es auf 85% sinkt.

Wenn du noch neu bist kann es hilfreich sein erstmal ein Gebäude mit 90%+ übergangsweise zu nehmen und nur bis Level 2 zu leveln, um kein Baumaterial zu verlieren. Außerdem kannst du während du auf Gebäudeplätzen suchst auf anderen Plätzen weiterhin Geld verdienen. Beim Neusuchen spielen die Gebäudeslots keine Rolle. Jedes Neusuchen gibt dir eine neue Ergiebigkeit. (Siehe [FAQ Punkt 11](#)).

Der folgende Graph zeigt wie die Ergiebigkeit und produzierte Menge abnimmt und gleichzeitig die Arbeitskosten ansteigen (Level 1 Ölbohrinsel).



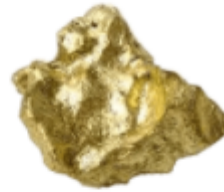
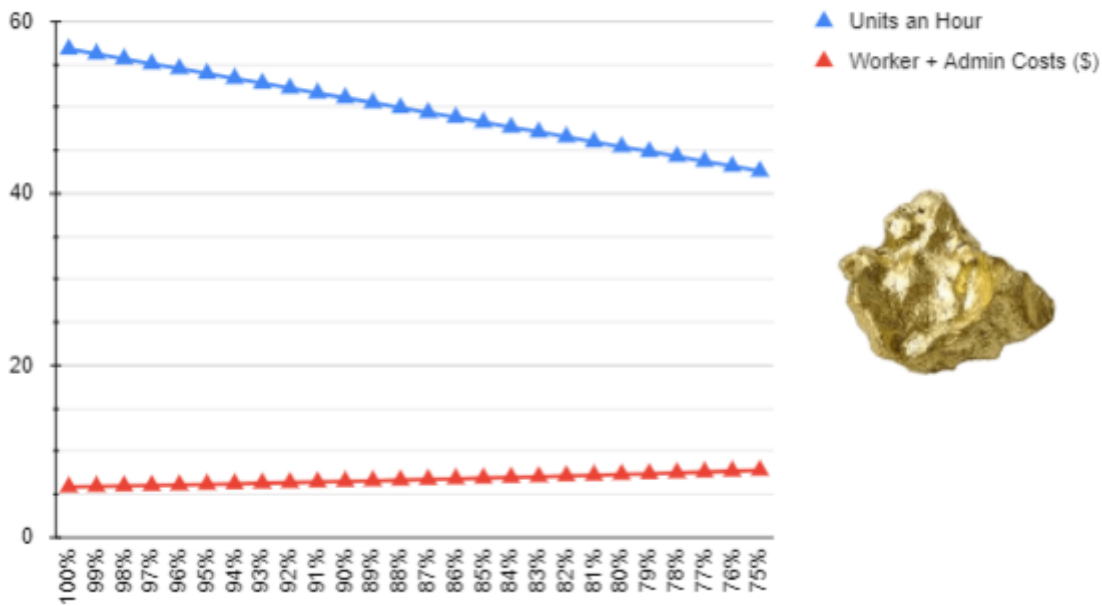
Crude Oil (20% overhead, 0% speed bonus)



Der nächste Graph zeigt das gleiche für eine Level 1 Mine.



Gold Ore (20% overhead, 0% speed bonus)



DISTRIBUTION

Jede Ressource im Gebäude hat ihre eigene Ergiebigkeit, die mit eine Gaußverteilung zugewiesen wird, mit einem Mittelwert 0.6 (60% Häufigkeit) und einer Standardabweichung von 0,15. Die resultierenden Werte über 1 (100%) werden auf 1 (100%) und die Werte unter 0,1 (10%) auf 0,1 (10%) gekürzt.

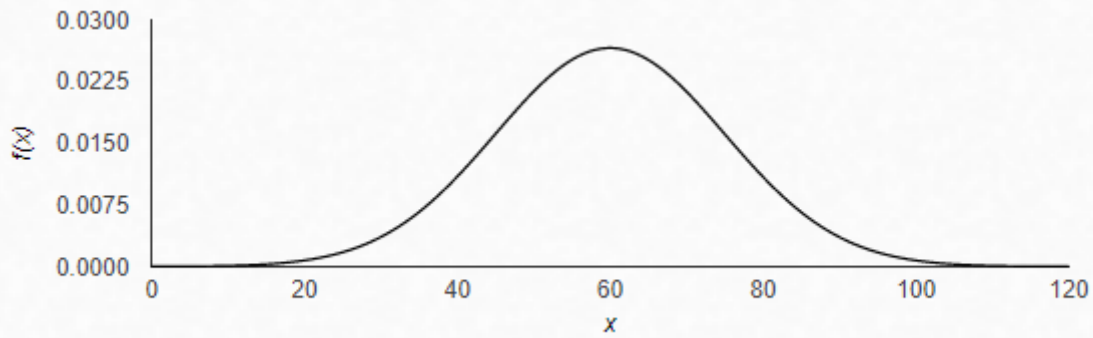
$\min(1.0, \max(0.1, \text{gauss}(\mu=0.6, \sigma=0.15)))$



Normal Distribution

$$X \sim N(\mu, \sigma)$$

$\mu =$ $\sigma =$
 $x =$ $P(X > x) =$



Hilfreiche Sim Times Artikel:

[Die Kunst des Prospektierens](#)

[Was du im Bergbau tun und lassen solltest](#)

Revision #6

Created 21 July 2025 16:25:08 by The Center

Updated 3 April 2026 17:08:56 by Aerospace AG