

# Luft- und Raumfahrt

Aktualisiert von The Center / Übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern, Aerospace AG

## Ressourcen

Die Ressourcen sind:

Methan, Raketentreibstoff, Quadcopter, Flugzeugrumpf, Tragflächen, Flugrechner, Cockpit, Lageregelungssystem, Treibstofftank, Feststoffbooster, Raketentriebwerk, Hitzeschild, Ionentriebwerk, Strahltriebwerk, Suborbitale 2. Stufe, Suborbitale Rakete, Orbitaler Booster, Raumschiff, BFR, Jumbojet, Luxusjet, Kleinflugzeug, Satellit, Kohlefaser, CFK und Luft- und Raumfahrtforschung.



---

## Gebäude

Die Gebäude sind:

Luft- und Raumfahrtelektronik, Luft- und Raumfahrtfabrik, Triebwerksfabrik, Hangar, vertikale Startrampen-Einrichtung, Startrampe und Vertriebsbüro.



Die Luft- und Raumfahrtelektronik produziert Flugcomputer, Cockpits, Lageregelung, Quadcopter und Satelliten.

Die Luft- und Raumfahrtfabrik produziert Rümpfe, Tragflächen, Treibstofftanks, Hitzeschilde, Suborbital-2.Stufen, Orbital-Booster und Raumschiffe.

In der Triebwerksfabrik werden Elektromotoren, Verbrennungsmotoren, Booster für feste Brennstoffe, Raketentriebwerke, Ionenantriebe und Düsentriebwerke hergestellt.

Der Hangar produziert Jumbo-Jets, Luxus-Jets und einmotorige Flugzeuge.

Die vertikale Startrampen-Einrichtung produziert Suborbitalraketen und BFRs.

Die Startrampe wird zur Produktion von Luft- und Raumfahrtforschung verwendet.

Das Vertriebsbüro ist das Einzelhandelsgebäude für die Luft- und Raumfahrt. Suborbitalraketen, BFRs, Jumbo-Jets, Luxus-Jets, Kleinflugzeuge und Satelliten können von diesem Gebäude aus verkauft werden.

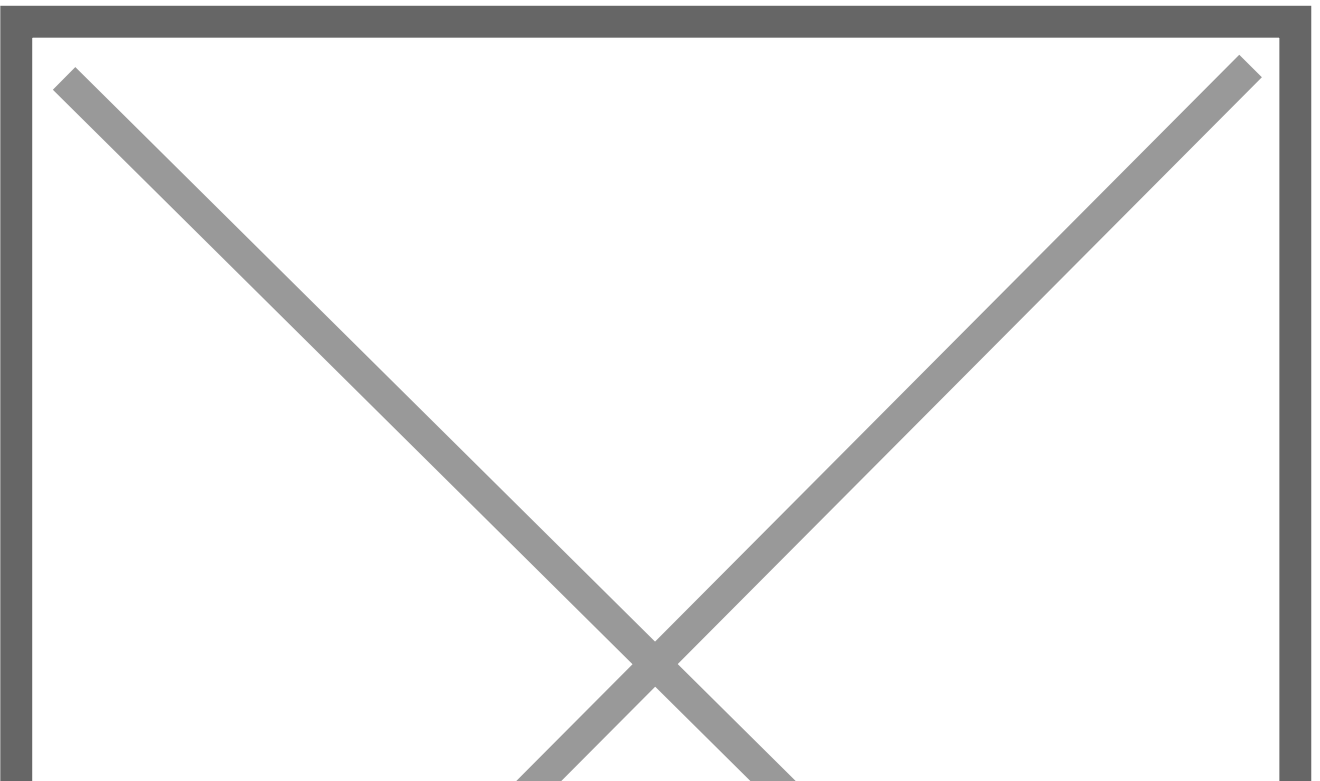
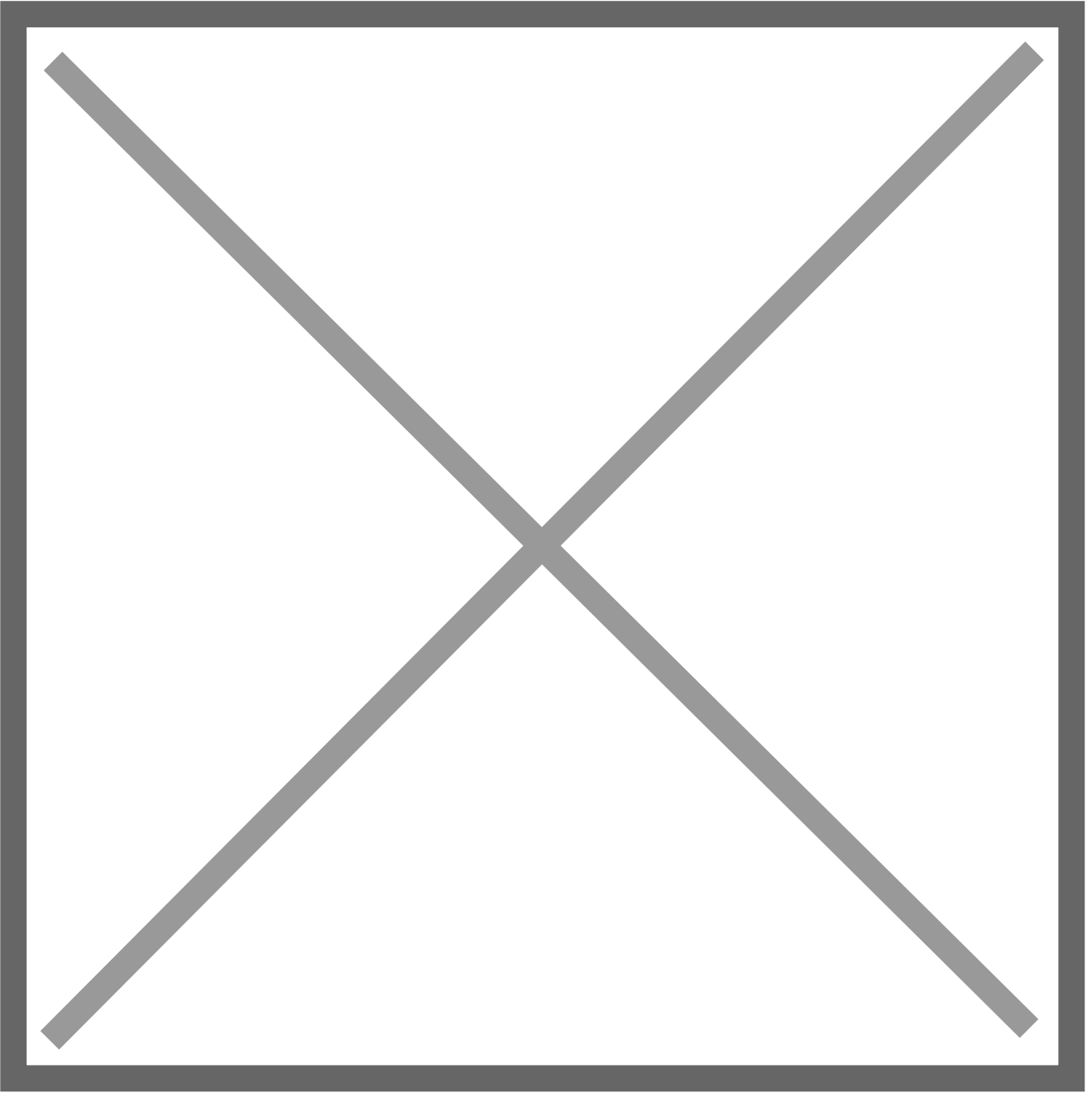
Quadcopter sind das einzige Luft- und Raumfahrtprodukt, das außerhalb der Luft- und Raumfahrt verkauft werden kann. Sie können im Elektronikladen verkauft werden.

---

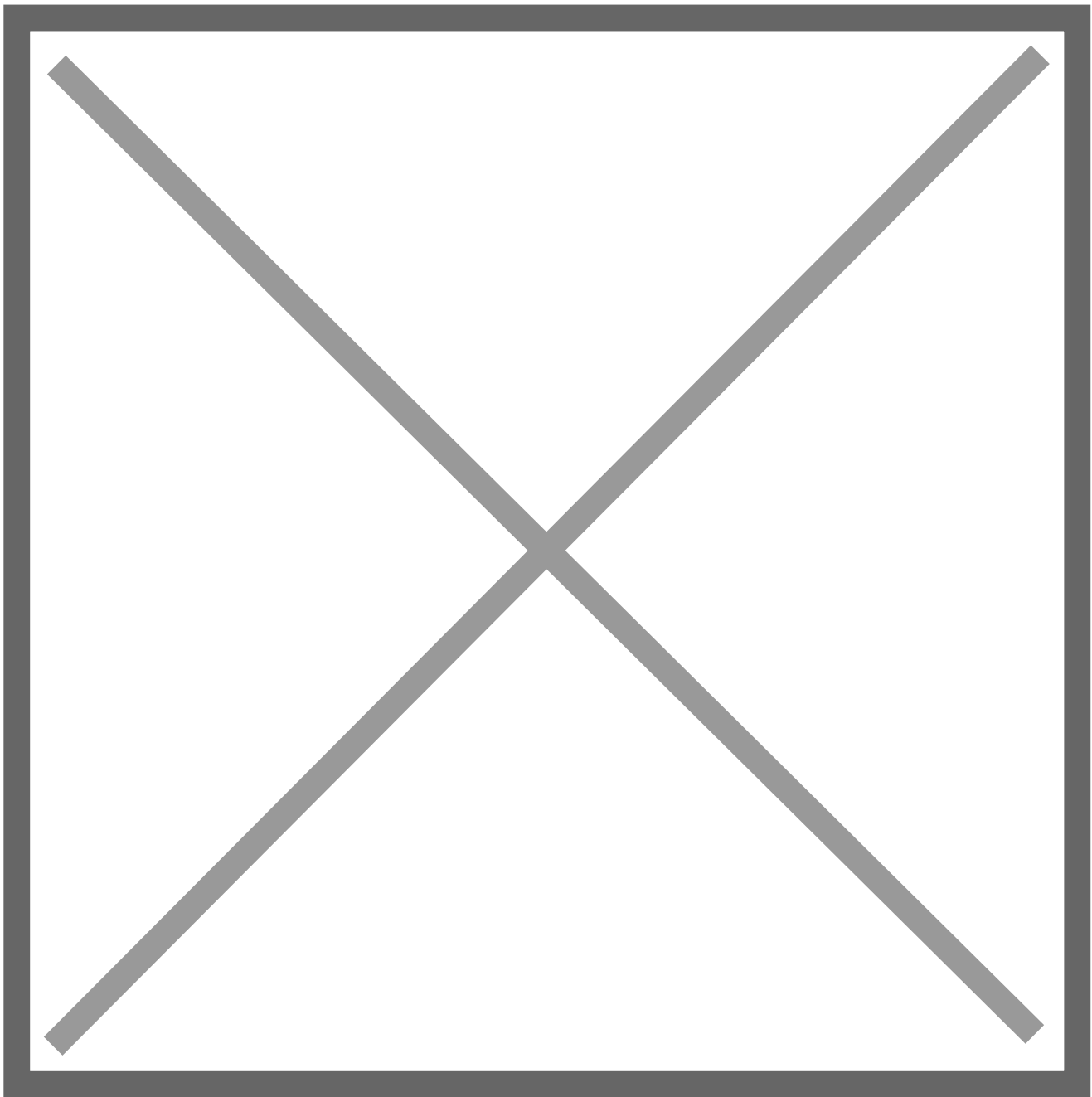
## **Vertriebsbüro**

Alle Luft- und Raumfahrt-Endprodukte können im Vertriebsbüro verkauft werden (außer Quadcopter).

Deine Mitarbeiter im Verkaufsbüro werden versuchen, Unternehmenskäufer zu finden, und dir Aufträge präsentieren, die Du **erfüllen oder ablehnen** kannst. **Jedes Level** des Verkaufsbüros kann **eine Bestellung** aufnehmen. In einem Gebäude der Stufe zwei (2) kannst Du nach zwei Aufträgen gleichzeitig suchen. Eine Stufe drei (3) erlaubt 3 Aufträge; und so weiter.



Sobald die **Bestellung gefunden** wurde, siehst Du die **Bedingungen**, was **geliefert werden muss und was die Belohnung ist**. Es gibt keine zeitliche Begrenzung. Du musst **nur Löhne zahlen, während deine Mitarbeiter nach einer Bestellung suchen** (47 Stunden).



Die **Bestellbedingungen variieren**, aber Du kannst davon ausgehen, dass die Bestellungen **die Lieferung von 1 bis 2 Luft- und Raumfahrt-Endprodukten** in kleinen Mengen erfordern. Die Qualität ist keine Anforderung, aber eine **höhere Qualität führt zu einer höheren Zahlung** gemäß den Bedingungen. Dein Verkaufsbonus führt zu niedrigeren Löhnen. Die Beschaffungskosten der Produkte sollten natürlich niedriger sein als der vom Verkaufsbüro

angebotene Preis. Deine Suchkosten sind bereits in den Kosten jedes Auftrags enthalten.

Du kannst auch die Option "höhere Qualität bevorzugen" auszuwählen, dadurch nimmst du eine höhere Qualität aus dem Lager und passt diese an die Lieferbedingungen auf den jeweiligen Auftrag an.

Du hast auch die Möglichkeit, die Bestellung abzulehnen und 47 Stunden auf eine andere zu warten, und den Lohn erneut zahlen. Aber bedenke, dass es sinnvoller ist, eine Bestellung mit einem Verlust von 10.000 \$ zu liefern, als sie abzulehnen und die gesamten Suchkosten (z.B. 30.000 \$) zu verlieren.

Die von den neuen Bestellungen und angebotenen Preisen geforderten Produkte sind nicht völlig zufällig. **Die Nachfrage wird basierend auf serverweiten Lieferungen dieser Produkte modelliert.**

Hilfreiche **Artikel** aus unserer Lokalzeitung, der Sim Companies Times:

### Vertriebsbüro-Kosten

---

#### **Buchhaltung der Vertriebsbüros**

Bitte beachte, dass die **Suchkosten** (Beginn einer Auftrags-Suche) für einen Auftrag im Vertriebsbüro (SO) in der nächsten **Gewinn- und Verlustrechnung** (IS) unter "**Verkauf**" ausgewiesen werden.

**Beispiel:** Du verkaufst deine Produkte für **\$200k** (wir nehmen an, dass **keine Fracht** verwendet wird), in der Herstellung kosten diese **\$100k**, dein IS zeigt:

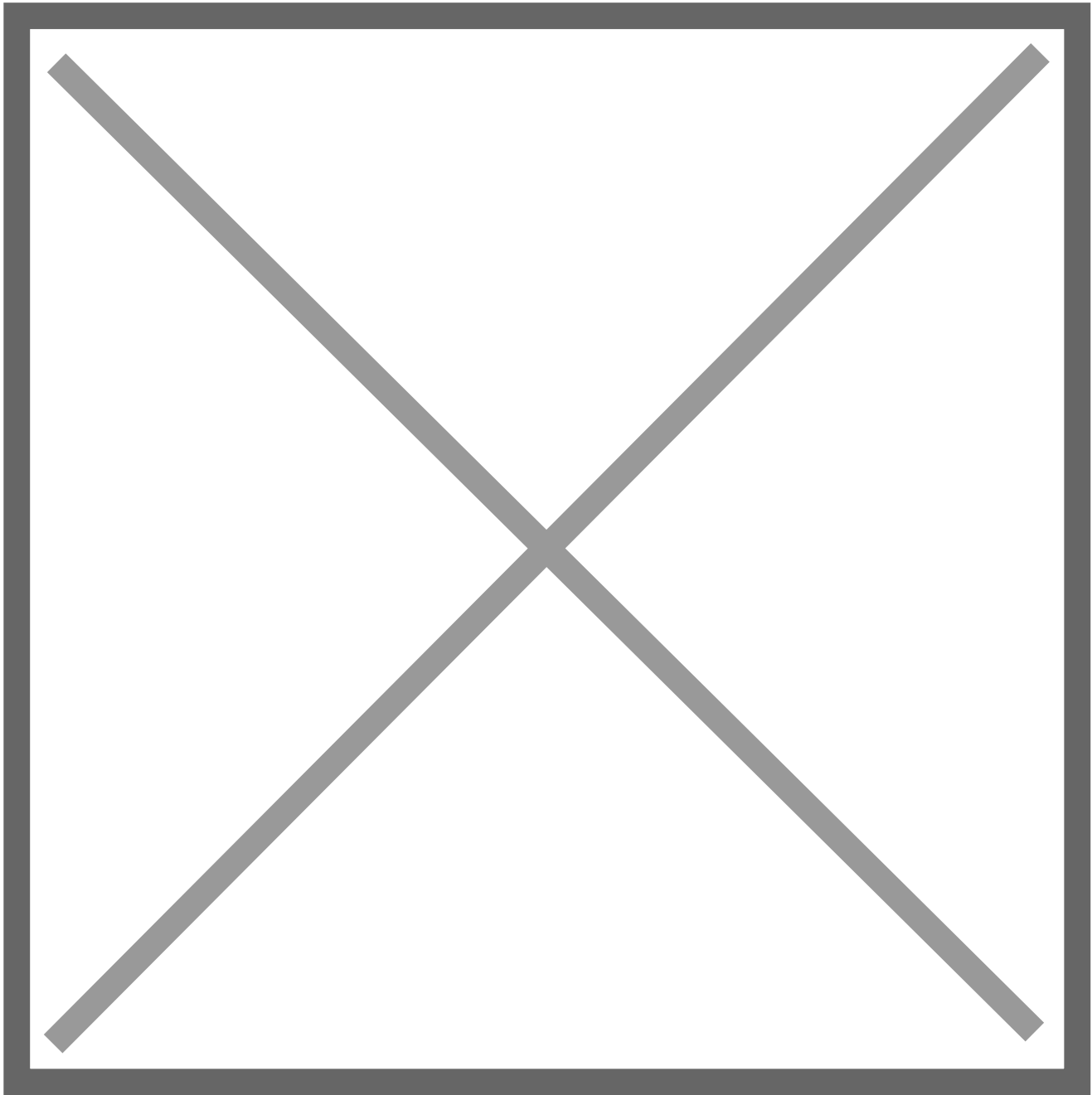
<b>Verkauf</b>	\$200.000
<b>Kosten der verkauften Waren</b>	\$100.000
<b>Ergebnis</b>	\$100.000

Nun nehmen wir an, dass du auch **zwei (2) Vertriebsbüros** mit **Suchkosten von je \$25k** startest.

Dein IS wird zeigen:

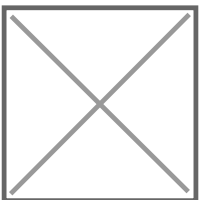
<b>Verkauf</b>	\$150.000 (\$200k - 2*\$25k)
<b>Kosten der verkauften Waren</b>	\$100.000
<b>Ergebnis</b>	\$50.000

---

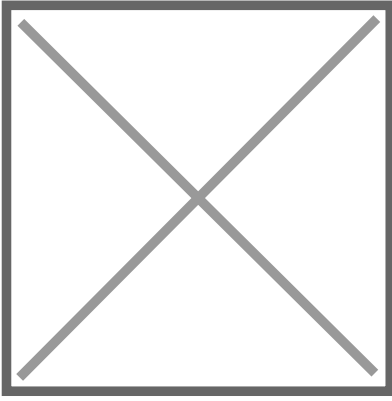


---

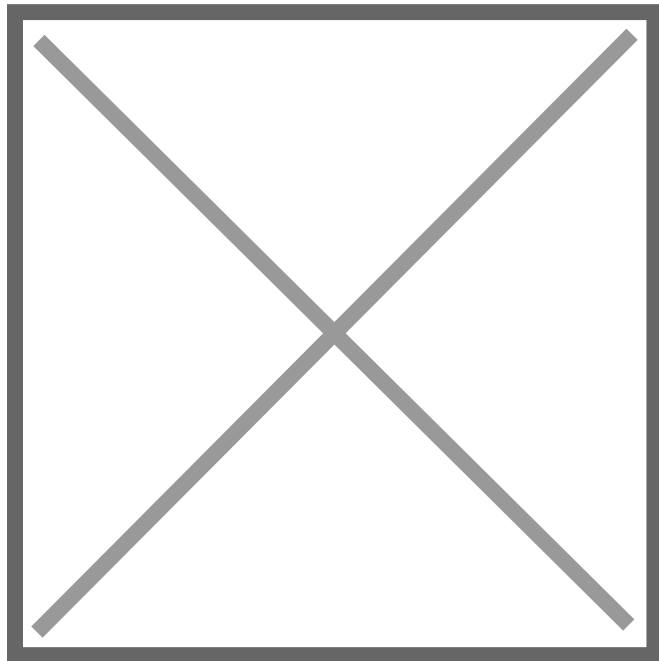
### Luft- und Raumfahrtforschung



Die Forschungspunkte für die Luft- und Raumfahrt werden durch die **Durchführung von Weltraummissionen mit Raketen erworben**. BFR und Suborbitalrakete.



Du benötigst eine Startrampe, um BFRs und Suborbitalraketen zu starten.



Es besteht die Möglichkeit, dass die Mission scheitert, was zum **Verlust der Rakete und zu keinen Forschungspunkten führt. Die Wahrscheinlichkeit eines Missionsversagens hängt von der Raketenqualität ab.** Die Fehlstart-Wahrscheinlichkeit und die Menge der Forschungspunkte für die Luft- und Raumfahrt findest du in der Enzyklopädie vom Startrampe.

Limitanzahl von 30 Raketen:

Raketenstart-Statistiken (Magnates)

Raketenstart-Statistiken (Entrepreneurs)

Hilfreiche **Artikel** aus unserer Lokalzeitung The Sim Companies Times:

Startrampen und Arbeiterkosten

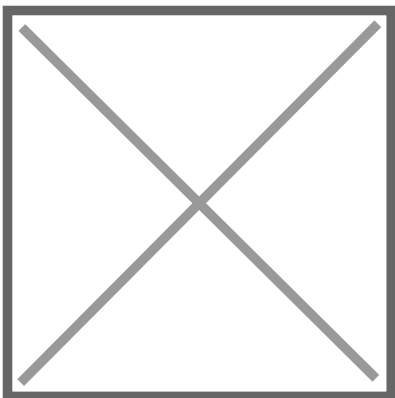
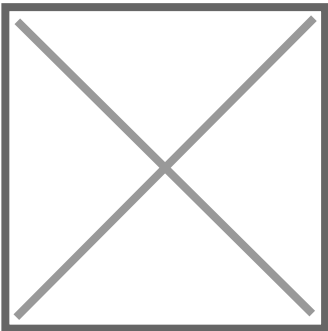
## **Luft- und Raumfahrt-Verkaufschat / Aerospace Sales-Chat**

Die Luft- und Raumfahrt ist ein so großer Industriezweig, dass sie einen eigenen Sales Chat hat. Der Aerospace Sales Chatroom ist für den Verkauf von Aerospace Produkten. Standardmäßig sind die Chaträume, die Du siehst, auf deine Spracheinstellungen eingestellt und einige Chaträume wie der **Aerospace Sales** Chat werden nicht angezeigt. Um einen anderen Chatraum im Spiel zu sehen, musst Du folgendes tun:

Drei (3) Punkte über den Chaträumen

1. Account-Einstellungen (Symbol rechts von "Chaträume")
2. Chaträume
3. Markiere alle Chaträume, die Du sehen möchtest; in diesem Fall **Aerospace Sales** Chat
4. Aktualisieren/Update (ganz unten)

Für den Aerospace Sales Chat gelten die gleichen Regeln wie für den regulären Sales Chats: 6 Beiträge alle 3 Stunden.



Hilfreiche **Artikel** aus unserer Lokalzeitung The Sim Companies Times:

Drei Wege um an das Vertriebsbüro zu verkaufen

Vertriebsbüro FAQ

[Leitfaden für Vertriebsbüro \(SO\) Farming: Part 1](#)

[Leitfaden für Vertriebsbüro \(SO\) Farming: Part 2](#)

---

## **Zusammenfassung**

Willkommen zum Weltraumrennen!

Ob Du dich auf die Produktion weniger spezifischer Endprodukte für die Luft- und Raumfahrt konzentrierst; Aufbau eines Netzwerks von Kontakten, um alle von deinen Verkaufsbüros benötigten Produkte zu erfüllen; Du kannst deine Partner auch effizient mit Ressourcen für die Luft- und Raumfahrt versorgen - mit Luft- und Raumfahrt gibt es für jeden eine Menge Möglichkeiten!

von Patrik Beck and The Center

## Leitfaden für Bibliothek:

[Frequently asked questions](#), [Guide for beginners](#), [Interface tips](#), [Research guide](#), [Construction guide](#), [Bonds guide](#), [Executives guide](#), [Government orders guide](#)

---

Revision #2

Created 24 July 2025 15:05:22 by The Center

Updated 3 April 2026 13:41:45 by Aerospace AG