

# Leitfaden für Bauindustrie

Aktualisiert von The Center / Übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern

Willkommen in der Bauindustrie!

---

## ÜBERBLICK

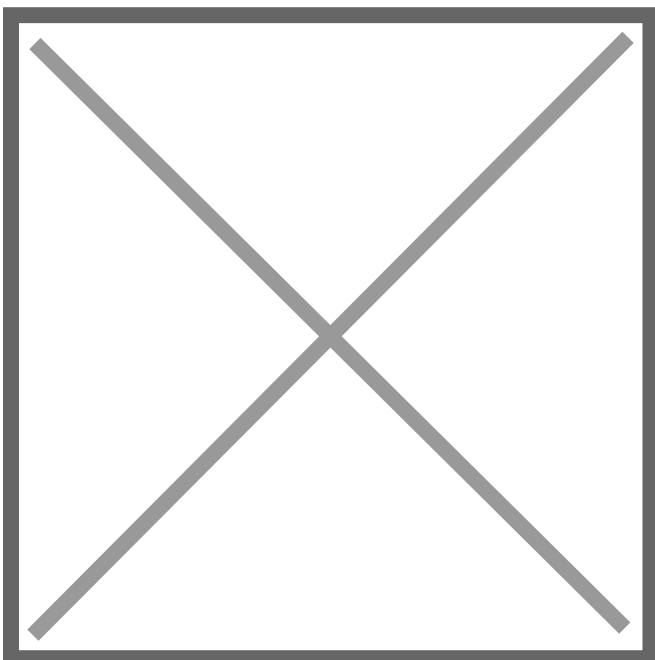
Die Bauindustrie fügte Sim Companies 13 Ressourcen und 5 Gebäude hinzu. In diesem Leitfaden werden die Ressourcen und Gebäude beschrieben. Was ist notwendig, um ein neues Gebäude zu bauen? Was wird benötigt, um dein bestehendes Gebäude zu verbessern? Wir werden uns auch mit Abriss und Qualität befassen.

---

## RESSOURCEN

Die Ressourcen sind:

Holz, Stahlbeton, Ziegelsteine, Zement, Lehm, Kalkstein, Stahlträger, Bretter, Fenster, Werkzeuge, Bauteile, Radlader und Materialforschung.



---

# GEBÄUDE

## Die Gebäude sind:

Steinbruch, Betonwerk, Baufabrik, Baumarkt und Generalunternehmer



Der Steinbruch produziert Lehm, Kalkstein und / oder Sand im Ergiebigkeits-Format, genau wie Ölplattformen und Minen. Die Ergiebigkeit nimmt täglich um 0,032% (oder 1% pro Monat) ab.

Das Betonwerk produziert Stahlbeton, Ziegelsteine und Zement.

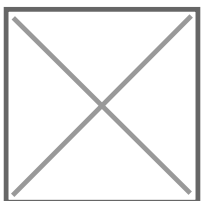
In der Baufabrik werden Stahlträger, Bretter, Fenster und Werkzeuge hergestellt.

Im Baumarkt (Einzelhandel) werden Ziegelsteine, Zement, Bretter, Fenster und Werkzeuge verkauft.

Der Generalunternehmer produziert Bauteile.

Der Radlader wird in einer Autofabrik hergestellt.

Die Materialforschung wird in einem Chemielabor durchgeführt.



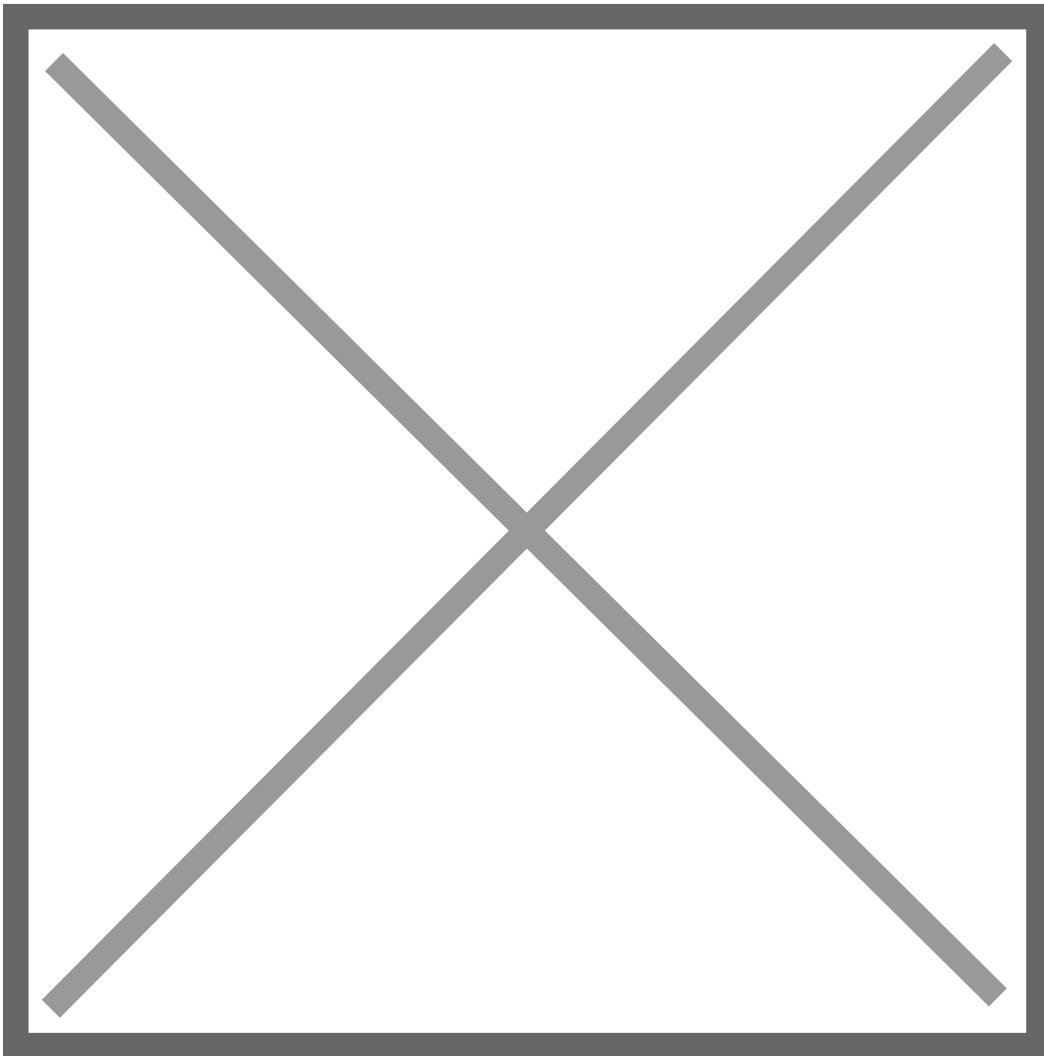
Bauteile sind einzigartig. Sie werden nur für Neubauten und Erweiterungen benötigt. Beachte, dass die Herstellung von Bauteilen in Vielfachen von acht (8) erfolgen muss. Die Kosten für einen Radlader können dazu führen, dass deine Stückkosten höher als normal sind. Bauteile benötigen  $0,125 \times$  Radlader. Das heißt, aus 1 Radlader können 8 Bauteile hergestellt werden. Wenn Du 1 Bauteil hergestellt hast, wird der Preis von 1 vollen Radlader verwendet. Wenn Du 2 Bauteile hergestellt hast, wird der Preis für 1 vollen Radlader zwischen den beiden aufgeteilt. Und so weiter bis zur korrekten Menge von 8.

---

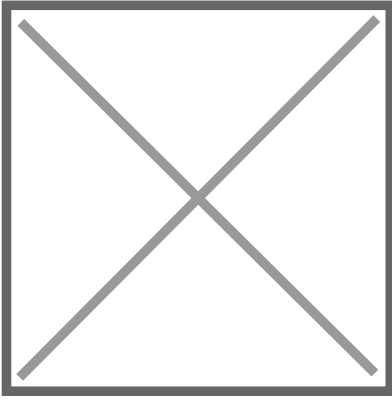
# NEUBAU UND ERWEITERUNGEN

Der Bau von Gebäuden und die Erweiterung von Gebäuden erfordern nun Ressourcen anstelle von Bargeld (\$). Die folgenden Ressourcen werden für den Neubau und die Erweiterung von Gebäuden benötigt:

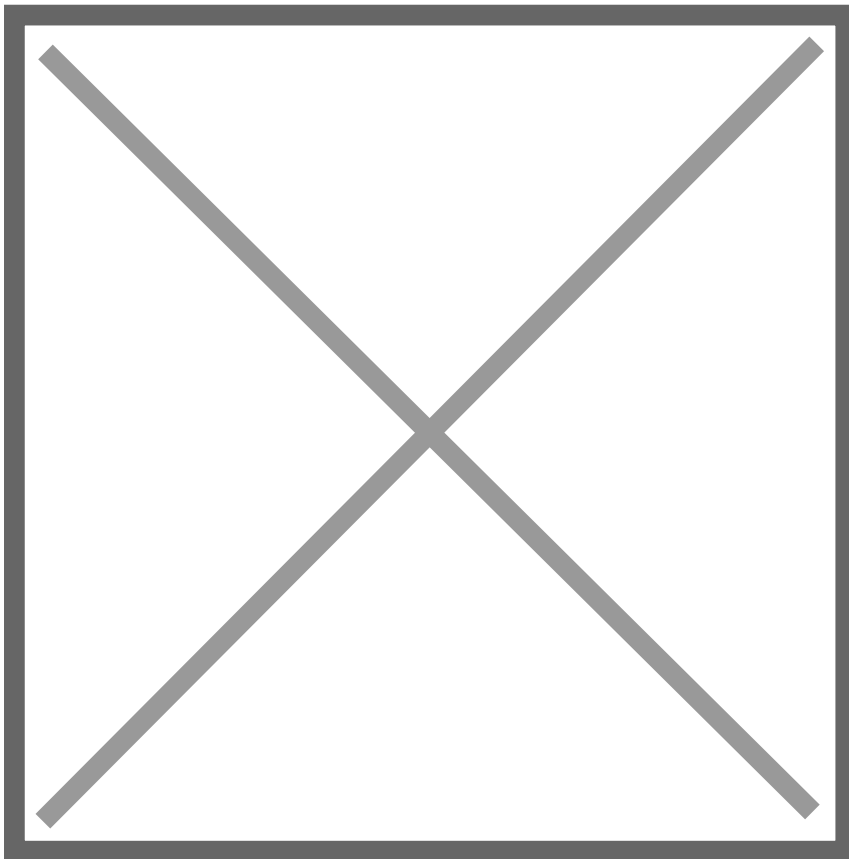
Stahlbeton, Ziegelsteine, Bretter und Bauteile.



Wenn Du ein neues Gebäude errichtest oder ein bestehendes Gebäude erweiterst, wird ein Menü mit den benötigten Ressourcen angezeigt. Die monetären Kosten sind eine Annäherung an den Wert der benötigten Ressourcen. Der Marktwert kann von diesem Referenzwert abweichen. Es wird empfohlen, die Materialien durch Verträge zu kaufen, um Bau- und / oder Erweiterungskosten zu sparen.



Wenn Erweiterungen erforderlich sind, besorge dir die erforderlichen Materialien. Das Spiel zieht sie aus deinem Lagerbestand, währenddessen werden alle fehlenden Materialien automatisch von der Börse gekauft.



Das obige Bild zeigt 2x Bauteile die sich im Lager befanden. Der Rest der Materialien zeigt die Preise der Materialien an der Börse. Durch Drücken von UPGRADE NOW verarbeitet das Spiel den Stahlbeton, die Ziegelsteine und die Bretter zum angegebenen Preis. Die Gesamtkosten für dieses Upgrade belaufen sich auf 8.971 USD (2.071 USD über den Referenzkosten).

Die **Referenzkosten** sind der Preis für jedes Gebäude in der Enzyklopädie.

Die **Kosteninflation (Einsparung)** ist die Differenz der Referenzkosten zu den tatsächlichen Baukosten.

Daher ist es wichtig, Materialien über Verträge zu beschaffen, die günstiger sind als die Börsenpreise. Möglicherweise sind eine ordnungsgemäße Planung und Anleiheplanung erforderlich, um alle Upgrades optimal nutzen zu können.

---

## ABREISSEN

Wenn ein Gebäude Level 1 oder 2 hat, erhältst Du die volle Investition zurück. Jedes Gebäude über Level 2, das abgerissen wird, erhält nicht die volle Investition zurück. Wenn Du ein Gebäude der Stufe 5 zerstörst, erhältst Du den fünffachen Wert eines Gebäudes der Stufe 1.

Fall eins:

Baumaterialien für Plantagen der Stufe 5:

Level 1	\$6,900
Level 2	\$6,900
Level 3	\$13,800
Level 4	\$20,700
Level 5	\$27,600
<b>Gesamt</b>	<b>\$75,900</b>

Wenn wir dieses Gebäude der Ebene 5 abreißen, erhalten wir Bauressourcen im Wert von:

Level 1	\$6,900
Level 2	\$6,900
Level 3	\$6,900
Level 4	\$6,900
Level 5	\$6,900
<b>Gesamt</b>	<b>\$34,500</b>

Fall zwei:

Baumaterial für Ölbohrinsel Stufe 2:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
<b>Gesamt</b>	<b>\$138,000</b>

Wenn wir dieses Gebäude der Ebene 2 abreißen, erhalten wir Bauressourcen im Wert von:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
<b>Gesamt</b>	<b>\$138,000</b>

Vom Abriss zurückgewonnenes Material wird in der Qualität Null (Q0) zurückgegeben.

Beim Abriss und/oder Herunterstufen von Gebäuden werden die Materialien zu einem Referenzpreis zurückgegeben. Siehe [Abrisswert von Materialien \(Foren-Link\)](#)

---

## QUALITÄT

Höhere Qualität bei Neubauten und Erweiterungen ist nicht von Vorteil.

Mit einer höheren Qualität von Ziegelsteinen, Zement, Brettern, Fenstern und Werkzeugen können die Artikel in einem Baumarkt schneller verkauft werden.

Radlader- und Stahlbeton-Qualität können in Nischenmärkten für Regierungsaufträge und für Erfolge erforderlich sein (Alleswisser und Wissenschaftler).

Bauteile sind wie Transporteinheiten. Sie können keine Qualität haben.

---

## ZUSAMMENFASSUNG

Das Baugewerbe ist voller Möglichkeiten, die es zu erkunden gilt. Wenn Du neu im Spiel bist oder die Branche wechseln möchtest, hat das Baugewerbe möglicherweise das, wonach Du suchst.

Denke daran, bei der Planung von Neubauten oder der Erweiterung von Gebäuden Verträge über günstigere Materialien als in der Warenbörse abzuschließen.

---

### **Leitfäden in der Bibliothek:**

[Häufig gestellte Fragen \(FAQ\)](#), [Leitfaden für Anfänger](#), [Forschungsleitfaden](#), [Leitfaden für Führungskräfte](#),

[Leitfaden für Staatsaufträge](#), [Luft- und Raumfahrt](#)

---

Revision #1

Created 24 July 2025 15:01:20 by The Center

Updated 24 July 2025 15:01:48 by The Center