Управление энергией

Управление энергией — это дополнительная функция, которую можно включить в настройках мира перед его созданием или в настройках после его создания. Игрок может выбрать одну из трех настроек: **«Отключено», «Только здания»** или **«Здания + транспорт»**

Управление энергией включает в себя планирование и эксплуатацию энергопроизводящих и энергопотребляющих единиц, а также распределение энергии. В Workers & Resources: Soviet Republic на самом деле есть два способа транспортировки энергии: электричество и топливо. Электричество используется зданиями, в то время как топливо используется транспортными средствами. Игрок должен заботиться о предоставлении энергии зданиям и транспортным средствам, строя соответствующие здания.

Отключено

Когда игрок начинает игру с настройкой управления энергией, установленной на «Отключено», игроку не нужно заботиться о поставках электроэнергии и топлива. Здания автоматически получают электроэнергию, а транспортные средства продолжают работать.

Только здания

Если настройка управления энергией установлена на «Только здания», игрок должен поставлять электроэнергию в республику. Игрок может импортировать электроэнергию из зарубежного энергосоединения или может вырабатывать электроэнергию на электростанциях. В игре есть разные виды электростанций, каждая из которых имеет свои преимущества и недостатки. Помимо выработки электроэнергии, игрок также должен заботиться о доставке электроэнергии в здания. В игре доступно большое разнообразие проводов напряжения, выключателей питания и трансформаторов.

Когда в зданиях начинает мигать свет или происходит отключение электроэнергии, это влияет на счастье и здоровье граждан. Игрок должен уделять внимание электросети, чтобы граждане были довольны.

С этой настройкой управления энергией игроку не нужно заботиться о транспортных средствах. Транспортные средства продолжают работать так же, как и с настройкой управления энергией «Отключено».

Здания + транспортные средства

С этой настройкой управления энергией игрок должен обеспечить здания электричеством, точно так же, как и при настройке «Только здания». Кроме того, транспортные средства должны быть снабжены либо топливом, либо электричеством, в зависимости от типа транспортного средства.

Транспортные средства, работающие на топливе

Топливо

Все новые транспортные средства, потребляющие топливо, имеют 20% топлива в баке, когда появляются в мире, независимо от того, куплены ли они за пределами республики или произведены внутри нее. Дорожное транспортное средство может ездить 19 игровых дней с полным баком топлива, прежде чем оно закончится. Таким образом, расстояние, которое проезжает дорожное транспортное средство до необходимости дозаправки, определяется скоростью, с которой оно движется.

Заправка

Заправка может осуществляться как на месте эксплуатации транспортного средства, так и на автозаправочных станциях.

Существуют заправочные станции для дорожных транспортных средств, дизельные станции для поездов, любые порты для судов и любые соответствующие терминалы для самолетов . Транспортные средства, закрепленные за рабочим местом, могут заправляться там. Примерами транспортных средств, закрепленных за рабочим местом, являются железнодорожные и автомобильные транспортные средства, закрепленные за распределительными офисами, и автомобильные транспортные средства, закрепленные за фермами, техническими офисами, больницами и пожарными станциями. Вертолеты в больницах и пожарных станциях с вертолетными площадками будут заправляться на своем рабочем месте. Все сооружения, используемые для заправки, требуют электричества.

Размер топливного бака определяется «Мощностью двигателя» транспортного средства с коэффициентом пересчета **5,2 л/кВт**. Например, автобус Chav 11М3 имеет мощность двигателя **118 кВт**, что означает, что он имеет размер топливного бака **613,6 л**.

Обратите внимание, что механика потребления топлива различается в зависимости от типа транспортного средства. Например, поезда расходуют больше топлива при ускорении, а дорожные транспортные средства — нет.[1)]

Как только уровень топлива в баке опустится ниже 20%, он начнет проверять наличие близлежащих заправочных станций, где он будет стремиться выбрать заправочную станцию, подключенную к маршруту близко к отметке 16,6%. Автомобиль выберет заправку на ближайшей заправочной станции, когда ему будет предоставлена возможность заправиться на заправочной станции, к которой он прибудет с уровнем чуть ниже 20%, или на станции, к которой он прибудет примерно на 1-2%. Автомобиль также будет допускать объезды, чтобы добраться до заправочной станции, где приемлемая длина объезда зависит от того, насколько заполнен бак.

Если транспортное средство не может добраться до заправочной станции до того, как закончится топливо, оно либо выбежит, остановится и заблокирует маршрут, либо продолжит движение до ближайшей заправочной станции в пределах досягаемости. Расстояние, на котором заправка считается находящейся в пределах досягаемости, зависит от его скорости.

Рекомендуется строить заправочные станции рядом с автобусными станциями и строительными офисами, чтобы минимизировать время в пути транспортных средств до них.

Топливо можно импортировать с таможни и доставлять на заправочную станцию. Игрок также может перерабатывать топливо, размещая насосы, перекачивать нефть на нефтеперерабатывающий завод, а нефтеперерабатывающий завод поставляет топливо и битум. Топливо можно хранить в нефтяных резервуарах и распределять по республике в нефтяных цистернах по дорогам и железным дорогам.

Топливная эффективность

Расход топлива дорожного транспортного средства на заданном маршруте можно оценить как[2)]

Расход топлива для транспортных средств, работающих на топливе, по-видимому, не меняется с ускорением и остается постоянным, пока транспортное средство находится в движении.[3)]

Хотя можно попытаться использовать механику заправки ИИ для эффективного использования воображаемого топлива, это может быть рискованно, поскольку трафик и снег могут снизить среднюю скорость, в результате чего транспортные средства будут выходить из строя, находясь вне зоны действия заправочной станции. Однако у сельскохозяйственных транспортных средств регулярно заканчивается топливо, когда они завершают посев или сбор урожая на поле, на котором они работают, а затем возвращаются на ферму для дозаправки.

Электрифицированные транспортные средства

Электрифицированные транспортные средства также доступны с этой настройкой игры. Троллейбусы — это транспортные средства, работающие на электричестве. Они могут ездить только по электрифицированной троллейбусной дороге, которая питается через троллейбусный траф.

Потребляемая мощность троллейбусов зависит от мощности их двигателя и от того, разгоняются ли они. При постоянной скорости они потребляют 7,33% мощности своего двигателя в виде электроэнергии. Например, Skd 14T при постоянной скорости потребляет 7,33% от 100 кВт, т.е. 7,33 кВт. Во время разгона они потребляют до пика в 50% мощности своего двигателя, что для Skd 14T составит 50 кВт. Однако эта повышенная потребляемая мощность быстро уменьшается.

Дополнения и Файлы

Ссылка на оригинальную статью

1)

Если посмотреть на указатель уровня топлива во время ускорения транспортных средств и на крейсерской скорости, то изменение расхода для рельсовых транспортных средств заметно, в то время как для дорожных транспортных средств никаких заметных изменений не наблюдается. Тест на определение времени подтвердил, что у дорожных транспортных средств постоянный расход. Это было сделано с использованием Ikr 280 (выбран большой двигатель для более высокого разрешения указателя уровня топлива), и показало одинаковый расход при ускорении и крейсерской скорости.

2)

Получено из комбинации следующих условий: 1) полного бака хватает на 19 дней пути, 2) транспортное средство проезжает 15,625 м в день на каждый км/ч скорости движения и 3) размер топливного бака составляет 5,2 л/кВт мощности двигателя.

3)

Тест в игре. Два новых одинаковых автомобиля одновременно отправляются в пункт назначения, до которого невозможно добраться на 20% полного бака. Одному разрешено продолжать, а другому постоянно говорят вернуться на склад, а затем приказ отменяют. Оба автомобиля были истощены одновременно. Категории

From:
https://wwoss.ru/ - **worldwide open-source software**

Permanent link:
https://wwoss.ru/doku.php?id=software:games:soviet_republic_energy_management

Last update: **2025/03/22 13:07**