

# Заводское подключение (соединение)

Вилочные погрузчики стали незаменимыми инструментами в различных отраслях промышленности, оптимизируя операции по обработке материалов и повышая производительность. Эти мощные машины, предназначенные для легкого подъема и транспортировки тяжелых грузов, произвели революцию в способе перемещения товаров на складах, строительных площадках и в логистических центрах.

Вилочные погрузчики способны эффективно обрабатывать тяжелые грузы, экономя время, сокращая трудозатраты и минимизируя риск травм, связанных с ручным перемещением. Вилочные погрузчики также увеличивают вместимость склада, позволяя вертикально укладывать товары, оптимизируя складское пространство. Кроме того, они обеспечивают быструю загрузку и разгрузку грузовиков и контейнеров, способствуя бесперебойной работе цепочки поставок.

## О погрузчиках

В *Workers & Resources: Soviet Republic* игрок может использовать погрузчики. Эти погрузчики не ездят по обычным дорогам, но у них есть свой собственный тип дороги. Эти дороги могут быть выбраны игроком в меню строительства под названием «Стандартный груз» → «Построить соединение с фабрикой». Этот тип дороги может быть построен только между зданиями с соединением с фабрикой и когда оба здания размещены в мире.

Чтобы построить соединение завода, игрок выбирает правильный инструмент в меню строительства, выбирает первое здание соединение завода и подключается ко второму зданию соединение завода. Длина соединений завода между зданиями ограничена, но ее можно увеличить с помощью пересечения соединения завода. В этой настройке гараж для вилочного погрузчика обязателен.

В гараже погрузчиков погрузчики паркуются, когда им не нужно перевозить ресурсы, и они идут туда для дозаправки. Гараж погрузчиков подключен к обычной дорожной сети, и через это соединение доставляется топливо и используется для строительства инфраструктуры погрузчиков.

При соединении двух зданий на небольшом расстоянии с помощью заводского соединения не нужны погрузчики. Ресурсы будут перетекать из одного здания в другое.

## Заводское подключение

Игрок может использовать заводские соединения между хранилищами/складами и фабриками. По этим соединениям ресурсы могут перемещаться между зданиями, но не между каждым зданием. Хранилища/склады являются пассивными зданиями и не толкают или не тянут ресурсы активно. Фабрики, грузовые станции, гараж для погрузчиков являются активными станциями и могут толкать/тянуть ресурсы.

Соединения фабрик являются двунаправленными, что означает, что ресурсы могут течь из

здания А в здание В, а также наоборот, из здания В в здание А. Игрок может изменить это поведение на одностороннее направление потока, только из здания А в здание В или из здания В в здание А

## Примеры

Такая схема работать не будет:

Фабрика А — Хранилище А — Хранилище В — Фабрика В.

Фабрика А будет отправлять ресурсы в Хранилище А, но не будет отправлять ресурсы дальше в Хранилище В. Фабрика В может извлекать ресурсы из Хранилища В, но оно будет пустым,

поскольку Хранилище А не может отправлять ресурсы .

Будет работать следующая схема:

Фабрика А — Склад А — Фабрика В. Фабрика А будет отправлять ресурсы на склад А, фабрика В может забирать их со склада А. Если транспортное средство подъезжает к станции или зданию, оно может забирать ресурсы из соседнего здания или забирать их в соседние здания .

Фабрика А — Грузовая станция — Фабрика В — Фабрика С В приведенной выше настройке, когда транспортное средство прибывает для погрузки/разгрузки на грузовую станцию, транспортное средство также может загружать/выгружать ресурсы с/на Фабрику А и/или Фабрику В, но не с Фабрики С .

## Конструкции, связанные с вилочными погрузчиками

### Заводское подключение (Factory connection)

Имя	Расходы	Примечания
Построить заводскую связь	Рабочие дни . Гравий . Расход асфальта зависит от длины.	

## Здания (Buildings)

Имя	Расходы	Станции для погрузчиков	Мощность	Хранилище	Структура	Примечания
 Переход заводского соединения	 54 рабочих дня,  4,6 т бетона,  3,6 т гравия,  2,9 т асфальта	-	3,0 МВтч	50 кВт	 Доступ  Л/У	4x заводское подключение
						-
 Гараж для вилочных погрузчиков	 39 рабочих дней,  2,0 т бетона,  1,6 т гравия,  1,2 т асфальта,  1,3 т стали	4	3,0 МВтч	50 кВт	 25т топлива  Доступ  Л/У	1x подъездная дорога, 3x подключение к заводу
						-

## Примечания

- У вилочных погрузчиков есть свой тип «дорог»
- Фабричные соединения могут быть построены только между двумя зданиями и только после того, как здания были размещены игроком.
- Заправлять вилочные погрузчики можно только в гараже для вилочных погрузчиков.
- Длина заводских соединений ограничена, но ее можно расширить с помощью заводского соединительного перехода и обязательного гаража для вилочного погрузчика.

## Как работают заводские соединения ?

Два варианта:

- короткие соединения от одного здания до другого здания (что-то порядка 50м максимум)

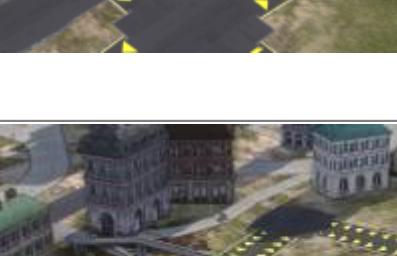
Это пассивные соединения. Никто не перемещает добро из одного здания в другое принудительно. Но здание-потребитель может втягивать товары в себя, а отправитель может проталкивать. Например, комбинация «хранилище зерна → заводское соединение → пищевой завод → заводское соединение → склад» еды не требует погрузчиков. Но в то же, например, видел у себя: склад → заводское соединение → магазин. Пустой склад в самом магазине, по чуть-чуть приносят товары на продажу со склада. Но если все продавцы заняты (очередь покупателей) - то срабатывает алерт, что товаров в магазине нет (и возможно того же мнения покупатели) Грузовики/поезда/итд могут тянуть товары из построек, соединённых напрямую заводским соединением (и толкать тоже).

- использовать гаражи погрузчиков

можно соединения делать длинными. Удручающая пропускная способность из-за весьма скромных характеристик самих погрузчиков. Честно признаюсь, никогда ими не пользуюсь. Делаю пассивные соединения либо уже гоняю грузовиками.

## Модификации

### soviet republic мод пересечения заводского соединения

	<p>Пешеходный переход через заводское соединение. Необходимость в подобном, возникает в случае, если заводское соединение проходит между производственным зданием и жилым домом. В этом случае, как и в жизни, рабочие перебегают заводское соединение, нарушая технику безопасности, на свой страх и риск.</p>
	<p>Железнодорожный переезд через заводское соединение. Необходимость в подобном, возникает в случае, если заводское соединение проходит между производственным зданием и железнодорожным полотном. В этом случае, нет возможности подвижному составу проехать к складским и производственным помещениям. Проезд необходимо оборудовать симафором, чтобы исключать сквозной проезд.</p>
	<p>Автомобильный переезд через заводское соединение. Необходимость в подобном, возникает в случае, если заводское соединение проходит между производственным зданием и автомобильным полотном. В этом случае, нет возможности проехать пожарной команде при пожаре и машинам строительной конторы в случае ремонта. Проезд необходимо обозначать знаком «Въезд запрещен» или исключать сквозной проезд. <b>Находиться в непосредственной близи от развилки заводского двухстороннего соединения.</b></p>
	<p>Автомобильный переезд через заводское соединение. Необходимость в подобном, возникает в случае, если заводское соединение проходит между производственным зданием и автомобильным полотном. В этом случае, нет возможности проехать пожарной команде при пожаре и машинам строительной конторы в случае ремонта. Проезд необходимо обозначать знаком «Въезд запрещен» или исключать сквозной проезд. <b>Находиться в непосредственной близи от развилки заводского четырехстороннего соединения.</b></p>
	<p>Пешеходный мост над заводским соединением. Необходимость в подобном, возникает в случае, если заводское соединение проходит между производственным зданием и жилым домом. В этом случае, как и в жизни, рабочие переходят по мосту над заводским соединением, не нарушая технику безопасности.</p>

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

Permanent link:  
[https://wwoss.ru/doku.php?id=software:games:soviet\\_republic\\_modding\\_forklift&rev=1734013773](https://wwoss.ru/doku.php?id=software:games:soviet_republic_modding_forklift&rev=1734013773)

Last update: 2024/12/12 17:29



