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

Примеры

Такая схема работать не будет:

Фабрика A — Хранилище A — Хранилище B — Фабрика B.
Фабрика A будет отправлять ресурсы в Хранилище A, но не будет отправлять ресурсы дальше в Хранилище B. Фабрика B может извлекать ресурсы из Хранилища B, но оно будет пустым, поскольку Хранилище A не может отправлять ресурсы .
Будет работать следующая схема:

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

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

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	4x заводское подключение
						Л/У	-
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	1x подъездная дорога, 3x подключение к заводу
						Л/У	-

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 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

	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 перебигают заводское соединение, нарушая технику безопасности, на свой страх и риск.
	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 обородовать симафором, чтобы исключать сквозной проезд.
	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 «Вьезд запрещен» или исключать сквозной проезд. **Находиться в непосредственной близи от развилки заводского двухстороннего соединения**.
	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 «Вьезд запрещен» или исключать сквозной проезд. **Находиться в непосредственной близи от развилки заводского четырехстороннего соединения.**
	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.

#Хештеги

soviet republic мод пересечение заводского соединения Заводское подключение заводское соединение пересечение заводского соединения вилочные погрузчики Пешеходный переход через заводское соединение Железнодорожный переезд через заводское соединение Автомобильный переезд через заводское соединение Пешеходный мост над заводским соединением Workers & Resources: Soviet Republic

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

Permanent link:
https://wwoss.ru/doku.php?id=software:games:soviet_republic_modding_forklift&rev=1734183087

Last update: **2024/12/14 16:31**