ANHANG

Erläuterungen zu den nachfolgenden Tabellen

Bedarfswaren

Voraussetzung ..... *Minimumbevölkerung der entsprechenden Zivilisationsstufe, die das Gebäude frei schaltet*
Kosten (aktiv) ..... *Kosten pro Minute bei Produktion*
Kosten (passiv) ..... *Kosten pro Minute bei Stillstand*
Rohstoffverbrauch ... *Verbrauch in Tonnen pro Tonne Endprodukt*
Produktionszeit ..... *Zeit in Sekunden pro Tonne Endprodukt*
Rohstoff/Minute ..... *Rohstoffverbrauch in Tonnen pro Minute*
Rohstoffkosten ..... *Rohstoffkosten in Goldstücken pro Minute*

Max. Output (100%) .. *Definition des Spiels, welcher Output in Tonne pro Minute 100% entspricht*
Produktion/Minute .. *Produktion in Tonnen pro Minute*
Kosten/Einheit ..... *Kosten in Goldstücken pro Tonne*
Basispreis ..... *Spielinterner Basispreis in Goldstücken pro Tonne*

Felder

Wachstum ..... *Wachstum in Sekunden: Zeit, in der ein abgeerntetes Feld komplett nachwächst*
Anzahl Felder ..... *Anzahl der theoretisch nutzbaren Felder im Einflussbereich der Farm*
Felder (effektiv) ..... *Anzahl der tatsächlich effektiv genutzten Felder*

Arbeiter

Max. Transp. ..... *Maximales Gewicht der Ware in Tonnen, die ein Arbeiter tragen kann*
Arbeitszeit ..... *Zeit in Sekunden, die benötigt wird, um ein Feld zu ernten*

***Achtung:* Aufgrund von Beobachtungs-Ungenauigkeiten, unterschiedlicher Fruchtbarkeit und Abweichungen in der Platzierung der einzelnen Betriebe kann es zu Abweichungen von den Tabellenwerten kommen. Auch bei 100%iger Auslastung können diese in einem Bereich von +/- 10% liegen.**

Bedarfswaren: Nahrung und Salz

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten	Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Jagdhütte	-	1	3	-	-	140	20	8	Wild	1,34	6	2,74		Nahrung	0,60	2,05	9,76	45	Variable Produktion! Je 50% Kosten für Nahrung und Tierhäute	205	228	228	228	228
Fischer	-	2	6	-	-	180	20	12	Fisch	4,04	15	3,23		Nahrung	0,85	0,80	25	45		80	89	89	89	89
Kleine Farm	-	2	4	-	-	250	20	8	Wiese	13,67	70	9,84		Nahrung	0,70	0,72	27,78	45		72	80	80	80	80
Rinderfarm	50 Siedler	5	8	4	-	300	15	10	Wiese	5,86	25	13,48		Schlachtvieh	2	2,30	6,52	15						
Fleischerei	50 Siedler	4	5	4	-	350	22	12	Schlachtvieh	1,33	20	3,98	25,99	Nahrung	3	3	16	45	Verhältnis 2 Rinderfarmen : 1 Fleischerei	300	333	333	333	333
2 RF + F		14	21	12		950	52	32																
Getreidefarm	200 Bürger	2	3	3	-	200	10	5	Getreidefeld	2,19	7	4,20		Korn	1,8	1,92	5,21	12						
Mühle	200 Bürger	4	3	3	-	300	16	9	Getreide	1,17	20	3,52	18,31	Mehl	3	3	11,44	24	Verhältnis 2 Getreidefarmen : 1 Mühle					
Bäckerei	200 Bürger	5	3	5	-	300	15	10	Mehl	0,98	10	5,86	67,01	Nahrung	6	6	13,67	45	Verhältnis 2 Mühlen : 1 Bäckerei	600	667	667	667	667
4 GF + 2 M + B + 144 Felder		21	21	23		2.420	87	48																
Salzmine	125 Pioniere	5	15	-	-	700	25	10			10			Salzstein	6	6	4,17	8						
Saline	125 Pioniere	5	5	-	-	400	30	12	Salzstein	1,02	10	6,09	25,39	Salz	6	6	9,23	30	Verhältnis 1 Salzmine : 1 Saline	3.000	3.000	2.400	2.400	-
1 SM + 1 S		10	20			1.100	55	22																

Bedarfswaren: Stoffe, Leder und Alkohol

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten	Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Schaffarm	-	2	4	-	-	220	10	5	Gras	15,29	45			Schafwolle	1,10	1,40	7,14	21						
Webstube (Schafwolle)	-	3	4	-	-	300	15	10	Schafwolle	1,85	43	2,58	18,42	Stoffe	1,40	1,40	23,95	65	Verhältnis 2 Schaffarmen : 1 Webstube	349	279	279	465	215
2 SF + 1 WS		7	12			740	35	20																
Weberei (Schafwolle)	Forschung	4	2	8	-	500	30	10	Schafwolle	1,33	20	3,98	28,46	Stoffe	3	3	19,49	65	Verhältnis 3 Schaffarmen : 1 Weberei	750	600	600	1.000	462
3 SF + 1 W		10	14	8		1160	60	25																
Baumwoll-Plantage	120 Bürger	5	2	4	-	380	20	10	Baumwolle	5,86	30			Baumwolle	2	2,10	9,52	21						
Webstube (Baumwolle)	-	3	4	0	-	300	15	10	Baumwolle	1,85	43	2,58	24,55	Stoffe	1,40	1,40	28,35	65	Verhältnis 5 Baumwoll-Plantage : 4 Webstuben (unrentabel)	349	279	279	465	215
Weberei (Baumwolle)	Forschung	4	2	8	-	500	30	10	Baumwolle	1,33	20	3,98	37,94	Stoffe	3	3	22,65	65	Verhältnis 2 Baumwoll-Plantagen : 1 Weberei	750	600	600	1.000	462
2 BP + 1 W + 104 Felder		14	6	16		1780	70	30																
Jagdhütte	-	1	3	-	-	140	20	8	Wild	1,34	10	2,74		Tierhäute	0,6	2,05	9,76	41	Variable Produktion! Je 50% Kosten für Nahrung und Tierhäute					
Gerberei	-	2	5	-	-	300	9	5	Tierhäute	1,69	36	2,81	27,44	Leder	1,5	1,67	21,86	70		417	556	-	-	-
Kleine Farm	-	2	4	-	-	250	20	8	Kartoffeln	10	20			Alkohol	0,56	0,55	36,36	50	bei 100% Kartoffeln	138	110	110	138	
Hopfenfarm	360 Siedler	5	3	4	-	250	18	10	Hopfen	4,45	30			Hopfen	2	2,1	8,57	19						
Brauerei	360 Siedler	3	4	4	-	300	20	10	Hopfen	1,88	30	3,75	32,14	Alkohol	2	2	26,07	50	Verhältnis 2 Hopfenfarmen : 1 Brauerei	500	400	400	500	-
2 HF + 1 B + 104 Felder		13	10	12		1320	56	30																
Zuckerrohr-plantage	200 Bürger	4	4	4	-	310	18	12	Zuckerrohr	4,8	30			Zucker	2	1,98	9,09	22						
Rumbrennerei	200 Bürger	5	6	1	-	300	20	5	Zuckerrohr	1,88	30	3,75	34,09	Alkohol	2	2	27,05	50	Verhältnis 2 Zuckerplantagen : 1 Rumbrennerei	500	400	400	500	-
2 ZP + 1 RB + 104 Felder		13	14	9		1.440	56	29																

Bedarfswaren: Tabak, Gewürze, Öl und Seide

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten	Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Tabak-Plantage	80 Siedler	4	5	8	-	350	30	15	Tabakfeld	4,81	30			Tabak	2	1,90	15,79	25						
Tabak-verarbeitung	80 Siedler	4	2	6	-	300	16	8	Tabak	1,99	30	3,98	62,91	Tabak-Waren	2	2	39,46	75	Verhältnis 2 Tabakplantagen: 1 Tabakverarbeiter	-	500	500	500	-
2 TP + 1 TV + 104 Felder		12	12	22		1.520	76	38																
Gewürz-Plantage	80 Siedler	4	5	8	-	390	40	20	Gewürzfeld	6,09	40			Gewürze	1,4	1,4	28,57	60		-	350	350	350	-
Walfänger	600 Bürger	5	5	5		500	20	10	Wal	0,94	10			Walspeck	6	6	3,33	13						
Transiederei	600 Bürger	5	5	5	-	500	20	10	Walspeck	0,94	20	2,81	9,38	Lampenöl	3	3	9,79	85	Verhältnis 1 Walfänger: 2 Transiedereien	-	-	1.500	1.500	-
1 WF + 2 TS		15	15	15		1.500	60	30																
Seiden-Plantage	400 Bürger	5	5	6	-	300	35	17	Seidenfeld	6,86	39			Seide	1,5	1,5	23,33	33						
Indigo-Plantage	400 Bürger	3	2	5	-	200	40	20	Farbbaum	6,4	39			Farbstoffe	1,5	1,66	24,1	36						
Färberei	400 Bürger	7	2	8	-	500	40	25	Seide Farbbaum	1,09 0,47	20 20	3,28 1,41	76,56 33,89	Seiden-Stoffe	3	3	50,15	85	Verhältnis 2 Seidenplantagen : 1 Farbplantage : 1 Färberei	-	-	750	500	-
2 SP + 1 IP + 1 F + 156 Felder		20	14	25		1.300	150	79																
Heilkräuter-plantage	Forschung	3	5	5	-	200	15	5	Heilkräuter-Feld	1,37	5			Heilkräuter	2	3,05	4,92	30						

Bedarfswaren: Wein, Kleidung und Schmuck

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten	Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Weingut	750 Kaufleute	5	5	8	-	400	45	20	Weinfeld	5,94	39			Wein	1,5	1,6	28,13	70		-	-	-	-	320
Pelztierjäger	1100 Kaufleute	5	6	-	-	100	20	5		0,1	10			Pelze	1	3,05	6,56	30	Variabel: Ca. 1 - 3 t Pelze					
Schneiderei (Baumwolle)	1.100 Kaufleute	5	5	5	-	500	30	15	Stoffe Pelze	0,94 0,23	20 20	2,81 0,7	63,7 4,61	Kleidung	3	3	32,77	130	Verhältnis: 1 Pelztierjäger : 4 Webereien : 4 Schneidereien	-	-	-	-	429
Goldmine	750 Kaufleute	15	12	4	-	1500	50	20					30	Gold	2	2	25	50						
Edelsteinmine	750 Kaufleute	8	4	10	-	1.500	80	30					30	Edel-Steine	2	2	40	52						
Goldschmied	750 Kaufleute	6	7	11	-	300	40	20	Gold Edelsteine	0,94 0,94	30 30	1,88 1,88	46,86 75	Schmuck	2	2	80,94	190	Verhältnis 1 Goldmine : 1 Edelsteinmine : 1 Goldschmiede	-	-	-	-	667
1 GM + 1 EM +1 GS		29	23	25		3300	170	70																

Baumaterial und Zwischenprodukte

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten	Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis
Forsthaus	-	2	-	-	-	150	12	4	Wald	2,25	18			Holz	2,05	2,4	5	8	
Köhlerei	600 Bürger	2	2	-	-	100	12	5	Holz	0,78	10	4,69	23,44	Kohle	6	6	5,91	9	Verhältnis 2 Forsthäuser : 1 Köhlerei
Steinmetz	25 Siedler	3	3	-	-	250	18	7	Rohstein	0,49	6			Ziegel	3	3,3	5,45	12	2 Steinmetze pro Steinbruch
Marmor-Steinmetz	400 Bürger	5	4	10	-	300	18	7	Marmorstein	1,03	12			Marmor	1,8	1,5	12	22	1 Steinmetz pro Steinbruch
Erzmine	80 Siedler	5	15	-	-	1.200	40	15			12			Erz	5	5	8	15	
Erzschmelze	80 Siedler	10	4	10	-	800	40	20	Erz Holz	1,23 0,76	15 15	4,92 3,05	39,38 15,23	Eisen	4	4	23,65	45	Verhältnis 1 Erzmine : 1 Erzschmelze : 2 Forsthäuser
1 EM + 1 ES		15	19	10		2.000	80	35											
Tiefe Erzmine	Forschung	8	20	10	-	1.700	65	30			6,69			Erz	9	8,97	7,24	15	
Große Erzschmelze	1.100 Kaufleute	10	10	20	-	1.000	75	32	Erz Kohle	1,05 0,59	7,5 7,5	8,44 4,69	61,13 27,69	Eisen	8	8	20,48	45	Verhältnis 1 Tiefe Erzmine : 1 Große Erzschmelze : 1 Köhlerei
1 TEM + 1GES		18	30	20		2.700	140	62											
Schmied (kl. Eisenprod.)	80 Siedler	3	4	8	-	500	25	15	Eisen Holz	0,88 0,22	28 28	1,88 0,47	44,35 2,34	Werkzeug	2	2,14	33,46	60	
Schmied (gr. Eisenprod.)	80 Siedler	3	4	8	-	500	25	15	Eisen Holz	0,88 0,22	28 28	1,88 0,47	38,39 2,34	Werkzeug	2	2,14	30,68	60	
Hanfplantage	25 Siedler	2	5	-	-	200	18	8	Hanffeld	3,4	30			Hanf	1	2,08	8,65	32	
Seilerei	25 Siedler	3	5	-	-	400	16	6	Hanf	2,34	50	2,81	24,34	Seile	1,2	1,2	33,62	99	Verhältnis 3 Hanfplantagen : 2 Seilerei (in Praxis meist nur 1 : 1)
1 HP + 1S		5	10	-		600	34	14											

Waffen

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten	Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Kommentar
Rüstungsbauer	80 Siedler	5	8	2	-	300	30	15	Leder Eisen (gr. Eisenprod.)	0,94 0,94	40 40	1,41 1,41	30,75 28,80	Rüstung	1,35	1,5	59,69	65	
Kleine Waffen-schmiede	Forschung (Schule)	4	4	2	-	200	40	15	Eisen (gr. Eisenprod.)	0,59	30	1,17	24	Schwerter	1,8	2	32	65	
Bogenmacher	Forschung (Schule)	6	4	4	-	500	30	15	Holz Seile	0,94 0,47	30 30	1,68 0,94	8,42 31,51	Bögen	1,8	2	34,97	60	100 % Bogen
Bogenmacher	Forschung (Schule)	6	4	4	-	500	30	15	Holz Seile	0,94 0,47	30 30	1,68 0,94	8,42 31,51	Armbrüste	1,8	2	34,97	80	100 % Armbrüste
Büchsenmacher	Forschung (Schule)	6	3	8	-	500	30	15	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	1,48 0,94	20 20	4,15 2,81	20,76 57,59	Musketen	2,8	3	36,12	90	100 % Musketen
Büchsenmacher	Forschung (Schule)	6	3	8	-	500	30	15	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	1,48 0,94	20 20	4,15 2,81	20,76 57,59	Schiffskanonen	2,8	3	36,12	110	100 % Schiffskanonen
Waffenschmiede	Forschung (Schule)	5	5	3	-	300	35	17	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	0,94 0,94	40 40	1,26 1,41	6,28 28,8	Äxte	1,34	1,5	46,72	63	100 % Äxte
Waffenschmiede	Forschung (Schule)	5	5	3	-	300	35	17	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	0,94 0,94	40 40	1,26 1,41	6,32 28,8	Lanzen	1,35	1,5	46,74	60	100 % Lanzen

Feldausnutzung, Wachstumswerte und Arbeiter von landwirtschaftlichen Betrieben

Name	Feldtyp	Wachs-tum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arb.-zeit
Jagdhütte					Jäger	1	1	4
Fischer					Fischer	1	3	11
Kleine Farm	Wiese	204	34	33,5	Kleinvieh	3	3	11
Rinderfarm	Wiese	204	52	45,8	Rind	3	2	7
Getreidefarm	Getreide	310	36	21,7	Mäher	1	3	9
Schaffarm	Wiese	204	88	72,8	Schaf	5	3	9
Baumwoll-Plantage	Baum-wolle	270	52	52,0	Baumwoll-pflückerin	2	3	6
Jagdhütte					Jäger	1	1	4

Name	Feldtyp	Wachs-tum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arbeits-zeit
Kleine Farm	Kart.	272	34	24,9	Kleinbauer	1	3	7
Hopfenfarm	Hopfen	310	52	48,3	Hopfen-pflückerin	2	3	9
Zuckerrohr-plantage	Zucker-rohr	330	52	52,3	Zucker-rohrbauer	2	1	6
Tabak-Plantage	Tabak-feld	330	52	50,2	Chilli-pflückerin	2	3	11
Gewürz-Plantage	Gewürz-feld	330	49	46,9	Beduinen / Chillipf.	2	3	8

Name	Feldtyp	Wachs-tum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arb.-zeit
Walfänger					Walfänger	1	20	0,5
Seiden-Plantage	Seiden-feld	300	52	51,4	Seiden-Bauer	2	3	6
Indigo-Plantage	Farb-baum	300	52	52	Farb-Bäuerin	2	3	7
Heilkr.-plantage	Heil-kräuter	300	34	20,85	Kräuter-Hexe	1	3	8

Name	Feldtyp	Wachs-tum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arb.-zeit
Weingut	Wein	330	49	49	Weinb.	2	3	7
Pelztierj.					Jäger	1	1	4
Forsthaus	Wald	480	84	43,2	Holzfäller	2	1	13
Steinmetz	Steinbruch	20	1	1	Steinmetz	1	1	10
Marmor-Steinmetz	Marmor-Steinbruch	20	1	1	Steinmetz	1	1	10
Hanfplant.	Hanffeld	330	52	38,9	Hanfbauer	2	3	11