

生産と物流

経済構造を変えるために、経済に介入しましょう
といっても基本的な手段はモノの流れを夜明けの船で阻害して
別の流れを作る、という事になるのではないのでしょうか
その効果的なやり方はいまだ確立されていません
そのやり方をさぐって行きたいと思います

[contentsへ戻る](#)

- [生産と物流](#)
 - [生産と物流の要素](#)
 - [物資](#)
 - [生産設備](#)
 - [報酬](#)
 - [輸送](#)
 - [需要と供給の発生するしくみについて考えてみる](#)
 - [都市船間の物流](#)
 - [物流とは](#)
 - [物流の手順](#)
 - [物流の失敗](#)
 - [交通破壊の発生](#)
 - [宇宙勢力間の物流・経済活動](#)

生産と物流の要素

経済活動を把握・介入する上で重要と思われる要素です
普通にプレイしている分には見えづらかったり、どう扱ってよいのかわからないはずですが
プレイヤー自身の記憶力と大量の情報を把握する力が頼りかも。

物資

産業カテゴリごとの物資が存在します
物流船団を臨検した時に入手することが出来ます
物資には以下のパラメータがあります

- 質
- 量
- 価格

生産設備

ある産業に対する需要が増えると、設備投資を経てその需要に対応した設備が増えます
火星全体の設備投資状況はニュースで確認できます

増設されれば当然雇用枠も増えるはずですが、確認はされていません
需要の低下による施設の閉鎖などあるのかはわかっていません

報酬

庶民が労働すると対価として得ているらしいものです
詳細不明です

輸送

輸送会社が船舶を使って行ないます
輸送費用もあるようです
輸送距離が遠いと費用も上がるようです
会議の「特定の船舶を臨検」などで輸送会社のリストを見ることが出来ます

需要と供給の発生するしくみについて考えてみる

需要が生まれるもっとも根本的な原因は、庶民の満足度である。
庶民は満足度が0になると死亡するので、満足度を満たすためにまず最初の需要が生まれる。
生活物資と娯楽物資に対する需要である。

この、庶民の満足度を満たす物資を生産するためには、材料や生産施設が必要になる。
材料など、生産に必要なだが足りていないものは輸入する必要がある
すると輸送業に需要が出来る。
その輸送船舶の建造のため、また生産施設を建設するためにも建設会社が必要だ。

ここに建設、工業、輸送に対する需要が産まれる。
そして、それらを動かすための燃料、エネルギーへの需要が水。

こうして生活が豊かになってくると、他の場所から移民が来たりして人口が増え、さらに需要は
増し、
増えた需要量に対して供給量が不足するようになる。
各生産会社は供給量を増やすため、設備投資を行って生産施設を拡大し、拡大した施設を運営す
るために
雇用枠を増やす。無職の移民などが就業し、生産量・物資の質はさらに高まり、
輸出に耐える競争力をもつ物資が生産される

また人口が増えると治安が悪化し、政府に対する需要が高まる。政府の雇用枠が増える。
流通や新規投資が活性化すれば、銀行に対する需要が高まる。銀行の雇用枠が増える。

やがて庶民の満足度が変わると民意が変わり、政権が変わり、政府の方針が変わってくる。
すると思想的な対立や軍事バランスの変化、利害関係などから戦争が起きる可能性が出てくる。

そして政府は戦争を想定し、軍事予算を拡大する。
この結果、軍事産業に需要が産まれる...

- ・ ({この項は、すべて推測です

考えをとりあえず並べただけで、説明にもなっていないのでは？

...というチラ裏なので、あしからず

誰かのなにかの考えの足しにでもなればいいのですが、ならないなら削除・改稿なども構いません

できれば、新たにコンテンツなり増やしていただければ言う事はありません})

都市船間の物流

航海情報などで見る事の出来る緑のラインと点が火星の物流です
星の上にめぐらされた血管のようにも見えますね。

物流とは

都市船は単体では需要を満たせず、他の都市船とトレード、つまり物流を行なう。

供給過剰な生産物資は、輸出して外貨を得る
そして不足している物資を、他の供給過剰な都市から輸入する

物流の手順

どこかの都市で物資不足が起こる。
足りない物資を別の供給過剰な都市から輸入、トレードしようとする
条件のあったトレード相手を探す。
トレードは最も条件のいい相手と行なう。
条件よさの詳細は不明。
しかし、なるべく距離の近い都市船とトレードを行なう傾向にある

契約が結ばれると都市船は輸送会社を選定する。
選定された輸送会社は物流船団を編成する。輸出側の都市船に緑点が出現する。
出港準備が整うと緑点が相手側の都市に向けて移動を開始する。最短距離を航海するようだ。
無事に相手都市に入港すると物資の引渡しと手形決済が行なわれ、契約は完了する。

物流の失敗

航海の途中で夜明けの船に襲われて物資を奪われるなどするとトレードは失敗する。
相手都市は物資が手に入らず、輸出側は代金を受け取れない。双方に損害が出る

また、信用破綻や交通破壊作戦によってトレード相手が見つからず
在庫を抱え込んだり、物資不足に悩まされることもある。
この状況が続くと満足度の低下が起こるようだ。

交通破壊の発生

物流船を襲わなくとも、2都市船間の物流線上で戦艦と戦闘を行うことで
輸送船の通行を封鎖してしまう効果があるようだ。
したがって輸送網の密なオリンポス周辺での戦闘が継続すると
「物資の不足」「在庫の発生」等のニュースが頻発することになる(?)

宇宙勢力間の物流・経済活動

詳細不明。燃料としての水需要があるのは太陽系のみらしい。

よりよい編集よろ。経済戦

[go to top](#)