SEASON 3

WIKI

2. Ausgabe – 16. Februar 2025

Dieses Wiki steht nicht in Verbindung mit Cytooxien.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis
Ziel
Monster
Monster in der Kaktuswüste
Monster im Kohlebergwerk
Monster in Strahlenhain
Monsterjäger Martin
Missionen
Meilensteine
Schmied
Ausrüstung: Rüstung
Ausrüstung: Schwert
Ausrüstung: Bogen
Ausrüstung: Spitzhacke
Ausrüstung: Hacke
Magierin
Fähigkeiten
Mobilität
Plünderung
Angriff
Verteidigung
Professor
Booster
Händler
Händler am Spawn
Händler im Kohlebergwerk
Händler in Strahlenhain
Pferdezüchterin
Mechaniker
Maschinen
Röhre
Ventil
Kaktussammler
Kaktuslager
Kaktusfabrik
Kohlelager
Kohlekraftwerk
Kohlebohrer
Kühlmittelanlage
Uranlager
Atomkraftwerk
Uranbohrer
Abschluss

Ziel

In Cactus Tycoon startest du mit einer **einfachen Hacke** und einer **kleinen Grundausrüstung** in einer weitläufigen, kargen Wüste. Deine ersten Schritte führen dich dazu, **Kakteen abzubauen**, um **erste Ressourcen** zu sammeln. Gleichzeitig kannst du dich mit **Monstern messen**, **Truhen plündern** und **Missionen abschließen**, die dir **Belohnungen** und **Fortschritte** bringen. Dein Ziel ist es, die **erste Kaktusfarm** auf deiner Insel zu errichten – **ein wichtiger Meilenstein**, der dir erlaubt, effizienter zu arbeiten und größere Mengen Kakteen zu sammeln.

Das erste große Ziel ist es, **eine Million Kakteen** zu sammeln. Damit schaltest du das **Kohlebergwerk** frei, wo du Zugang zu den ersten **Maschinen** erhältst. Diese Maschinen sind entscheidend für deinen weiteren Fortschritt: Sie ermöglichen dir, **Kakteen maschinell zu sammeln** und deine **Produktivität drastisch zu steigern**. Mit Maschinen wird alles effizienter und schneller, sodass du in der Lage bist, deine Kaktusfarm auf ein neues Level zu bringen.

Dein nächstes großes Ziel ist es, **100 Millionen Kakteen** zu sammeln, um **Strahlenhain**, die **radioaktive Stadt**, freizuschalten. Hier kannst du mit Uran deine Maschinen antreiben, die dir nochmals einen gewaltigen Schub in der Produktion geben. Strahlenhain ist der Schlüssel, um deine Maschinen auf **maximale Effizienz** zu bringen und den Wettbewerb in Cactus Tycoon zu dominieren.

Das **ultimative Ziel** in Cactus Tycoon ist es, die **meisten Kakteen** zu besitzen und damit auf dem **Leaderboard** die **Spitzenposition** einzunehmen. Dabei kannst du dich mit anderen Spielern messen und deine eigene **Strategie entwickeln**, um der beste **Kaktus-Tycoon** zu werden.

Bereits zu Beginn hast du die Wahl: Möchtest du **alleine** im **Einzelspielermodus** spielen, um deinen Weg ungestört zu gehen? Oder entscheidest du dich für den **Mehrspielermodus**, wo du mit anderen Spielern **kooperieren** oder **konkurrieren** kannst, um dein Ziel zu erreichen? Deine Reise in **Cactus Tycoon** beginnt hier – **baue deinen Weg zur Spitze** der Kaktus-Welt!

Monster

Monster in Cactus Tycoon spielen eine zentrale Rolle und bieten nicht nur spannende Herausforderungen, sondern auch **wertvolle Belohnungen**. Insgesamt gibt es **25 verschiedene Monster**, die je nach Fundort **unterschiedliche Stärken** und **Gegenstände** besitzen.

Ein besonderes Highlight: Monster können auch **Maschinenbauteile hinterlassen**, die essenziell für deinen Fortschritt sind. Welche Bauteile du erhältst, hängt vom jeweiligen Fundort ab – jede Region birgt ihre eigenen einzigartigen Möglichkeiten und Gefahren. Stelle dich den Monstern und sammle Ressourcen, um deinen Weg an die Spitze zu ebnen!

Monster in der Kaktuswüste

In der Kaktuswüste von erwarten dich **12 verschiedene Monster**, die dir eine spannende Herausforderung bieten. Diese Monster verfügen über unterschiedliche Stärken und Fähigkeiten, doch sie teilen sich eine besondere Eigenschaft: Alle können wertvolle Maschinenbauteile fallenlassen, die für den Ausbau deiner Infrastruktur unverzichtbar sind.

Die **Maschinenbauteile**, die Monster in der Kaktuswüste fallenlassen können, sind:
Antrieb, **Durchflussregler**, **Druckfeder**, **Förderband**, **Holzreste**, **Kabel**, **Kolben**, **Metallschrott**, **Schalter**, **Schraube** und **Zahnrad**.

Monster	Gegenstände	Fundort/Koordinaten
Ertrunkener	Verrottetes Fleisch	227 97 74 Unterwassetempel
Hexe	–	-2 69 223 Untergrundtempel Eingang bei 68 92 251
Magier	–	242 50 -37 Pyramide Eingang bei 189 96 -150
Papagei	Feder	100 98 66 Dschungel
Piglin	Goldbarren Piglinkopf	-32 88 34 Untergrundschlucht Eingang bei -29 100 57
Plünderer	Samagd	-150 73 -180 Schlucht 68 92 236 Untergrundschlucht Eingang bei -29 100 57
Silberfischchen	Eisenklumpen	-173 100 186 Palast
Skelett	Knochen Skelettschädel	10 104 -20 Fossil -130 110 -102 Fossil
Spinne	Spinnenauge	-194 76 -175 Spinnenhöhle
Wüstenzombie	Verrottetes Fleisch	-76 122 49 Kaktuswüste
Zombie	Verrottetes Fleisch	189 96 -150 Pyramide
Zombiedorfbewohner	Verrottetes Fleisch Zombiekopf	-74 122 49 Wüstendorf

Monster im Kohlebergwerk

Im Kohlebergwerk begegnen dir **12 verschiedene Monster**, die sowohl herausfordernd als auch lohnenswert sind. Diese Monster sind stärker als ihre Pendants in der Kaktuswüste und bieten dir die Möglichkeit, eine größere Auswahl an Maschinenbauteilen zu erhalten.

Die Maschinenbauteile, die Monster im Kohlebergwerk fallenlassen können, sind:
Antrieb, **Bohrkopf**, **Durchflussregler**, **Druckfeder**, **Förderband**, **Holzreste**, **Kabel**, **Kaktustopf**, **Kolben**, **Metallschrott**, **Platine**, **Schalter**, **Schraube** und **Zahnrad**.

Monster	Gegenstände	Fundort/Koordinaten
Creeper	Creeperkopf	10 26 3 Creeperhöhle
Eiswanderer	Knochen	-159 18 73 Skeletthöhle
Endermite	Faden	-273 21 120 Untergrundstadt
Ertrunkener	Verrottetes Fleisch	-289 20 62 Ertrunkenenhöhle -323 38 252 Froschhöhle
Frosch	Spinnenauge	-323 38 252 Froschhöhle
Höhlenspinne	Spinnenauge	-75 57 129 Grotte
Lohe	Lohenstaub	-246 34 -34 Ofen -361 14 -129 Ofen
Plagegeist	Phantomhaut	-211 26 103 Amethysthöhle
Skelett	Knochen	-159 18 73 Skeletthöhle
Wither-Skelett	Knochen	-307 34 93 Netherposten
Wüstenzombie	Wither-Skelettschädel	-109 41 -209 Höhleneingang
Zombiedorfbewohner	Verrottetes Fleisch Zombiekopf	0 64 0 Kohlebergwerk

Monster in Strahlenhain

Im Strahlenhain, der radioaktiven Stadt von Cactus Tycoon, erwarten dich **13 verschiedene Monster**, die eine besonders große Herausforderung darstellen. Diese Monster sind die stärksten im Spiel und bieten dir die Möglichkeit, eine breite Auswahl an Maschinenbauteilen zu sammeln, die für die Weiterentwicklung deiner Maschinen unverzichtbar sind.

Die Maschinenbauteile, die Monster im Strahlenhain fallenlassen können, sind:
Antrieb, **Bohrkopf**, **Brennstab**, **Durchflussregler**, **Druckfeder**, **Förderband**, **Holzreste**, **Kaktustopf**, **Kabel**, **Kolben**, **Kühleinheit**, **Metallschrott**, **Platine**, **Rotor**, **Schalter**, **Schraube**, **Uranfass**, **Zahnrad**.

Monster	Gegenstände	Fundort/Koordinaten
Böe	Böenrute	-210 134 -34 Basketballplatz
Eisengolem	Eisenklumpen	-45 135 155 Bushaltestelle
Eiswanderer	Knochen	-112 110 44 Metro (Untergrund) 99 154 67 Metro (Oberirdisch)
Enderman	Drachenkopf	-90 145 -72 Park
Ertrunkener	Verrottetes Fleisch	-174 110 44 Ertrunkene Metro
Höhlenspinne	Spinnenauge	124 127 125 Parkhaus
Plagegeist	Phantomhaut	-189 130 -100 Eiswagen
Schleim	Schleimball	150 146 -46 Teich
Skelett	Knochen	-112 110 44 Metro (Untergrund) 99 154 67 Metro (Oberirdisch)
Spinne	Spinnenauge	124 127 125 Parkhaus
Sumpfskelett	Knochen	-175 136 48 Strahlenhain
Zombie	Verrottetes Fleisch	-175 136 48 Strahlenhain
Zombiedorfbewohner	Verrottetes Fleisch Zombiekopf	-127 131 2 Einkaufszentrum

Monsterjäger Martin

Monsterjäger Martin ist dein Ansprechpartner, wenn es darum geht, spannende und lohnenswerte Missionen in Cactus Tycoon zu absolvieren. Bei ihm kannst du insgesamt **12 Missionen** abschließen, die dich dazu herausfordern, Monster zu besiegen und besondere Aufgaben zu erfüllen.

Als **Belohnung** für deine Erfolge erhältst du entweder **Kakteen** oder **nützliches Baumaterial**, das dir beim Ausbau deiner Insel und Infrastruktur hilft. Martin ist eine wichtige Figur, um schnell an wertvolle Ressourcen zu gelangen und gleichzeitig deine Fähigkeiten im Kampf zu verbessern. Stell dich der Herausforderung und unterstütze ihn bei der Jagd!

Missionen

Neben der Tutorial-Mission, die dich in die Grundlagen des Spiels einführt, bietet Monsterjäger Martin 12 weitere Missionen, die dir neue Herausforderungen stellen und dir helfen, deine Kampffähigkeiten zu verbessern und wertvolle Ressourcen zu sammeln.

Zombie-Apokalypse

Beschreibung:	Seit einiger Zeit schon kämpfen wir in der Wüste gegen die Zombies, aber in letzter Zeit wird es immer schlimmer. Wir könnten deine Hilfe gebrauchen!
Absolvierung:	Töte 30 Wüstenzombies (vor dem Spawn)
Belohnung:	500 Kakteen

Wildes Fleisch

Beschreibung:	Es gibt hier ein Dorf nähe der Savanne, in dem viele wilde Schweine herumlaufen. Fülle dort deine Essensvorräte etwas auf!
Absolvierung:	Töte 5 Schweine in der Savanne (hinter dem Spawn)
Belohnung:	250 Kakteen 64 Sand (Baumaterial)

Ursprung des Grauens

Beschreibung:	Bisher wissen wir nicht wo die ganzen Monster herkommen. Um das besser untersuchen zu können, benötige ich einige Gegenstände.
Absolvierung:	Gib 50 verrottetes Fleisch ab (durch Wüstenzombies vor dem Spawn) Gib 30 Knochen ab (durch Skelette beim Fossil vor dem Spawn) Gib 10 Federn ab (durch Papageien im Dschungel vor dem Spawn)
Belohnung:	1.500 Kakteen 64 Holz (Baumaterial)

Lehrstunde der Weisheit

Beschreibung:	Der Magier im Turm der Weisheit sucht nach einem würdigen Lehrling. Verbessere eine deiner Fähigkeiten und beweise dein Können.
Absolvierung:	Verbessere eine Fähigkeit deiner Wahl (bei der Magierin rechts vom Spawn)
Belohnung:	200 Kakteen

Gedankenkontrolle

Beschreibung:	Ich werde meine Untersuchungen an den Köpfen der Monster fortsetzen. Kannst du mir welche besorgen?
Absolvierung:	Gib 1 Piglinkopf ab (durch Piglins in der Höhle vor dem Spawn) Gib 1 Skelettschädel ab (durch Skelette beim Fossil vor dem Spawn) Gib 1 Zombiekopf ab (durch Zombiedorfbewohner im Dorf vor dem Spawn)
Belohnung:	5.000 Kakteen 64 Kakteen (Baumaterial)

Zielsicher

Beschreibung:	Du solltest den Umgang mit dem Bogen trainieren. Ich möchte, dass du ein paar Monster mit Pfeilen tötest!
Absolvierung:	Töte 30 Monster mit einem Bogen
Belohnung:	1.000 Kakteen

Präzisionstraining

Beschreibung:	Das war wohl zu einfach, was? Dann probiere die Monster nun direkt mit einem gezielten Kopfschuss zu erledigen.
Absolvierung:	Töte 10 Monster aus 15 Blöcken Distanz mit einem Kopfschuss
Belohnung:	3.000 Kakteen

Wissenschaft der Macht

Beschreibung:	Der Professor im Labor hat eine bahnbrechende Erfindung entwickelt: den Monster-Booster. Erforsche und zünde diesen Booster.
Absolvierung:	Erforsche einen Monster-Booster und zünde diesen (beim Professor rechts vom Spawn)
Belohnung:	1.000 Kakteen

Der letzte Zauber

Beschreibung:	In einer der großen Pyramiden soll sich ein mächtiger Magier aufhalten. Finde und töte ihn!
Absolvierung:	Töte einen Magier (in der Pyramide nordöstlich in der Kaktuswüste)
Belohnung:	1.000 Kakteen 32 Holz (Baumaterial) 32 Sand (Baumaterial) 32 Kakteen (Baumaterial)

Netze der Gefahr

Beschreibung:	Mir liegen Informationen über eine riesige unterirdische Höhle vor, in welcher sich gefährliche Spinnen niedergelassen haben.
Absolvierung:	Töte 15 Spinnen (in der Höhle links vom Spawn bei den Plünderern)
Belohnung:	1.000 Kakteen 32 Holz (Baumaterial) 32 Sand (Baumaterial) 32 Kakteen (Baumaterial)

Das verfluchte Versteck

Beschreibung:	Mir liegen Informationen über eine riesige unterirdische Höhle vor, in welcher sich gefährliche Spinnen niedergelassen haben.
Absolvierung:	Töte 15 Spinnen (in der Höhle links vom Spawn bei den Plünderern)
Belohnung:	1.000 Kakteen 32 Holz (Baumaterial) 32 Sand (Baumaterial) 32 Kakteen (Baumaterial)

Aufstieg zur Kohle

Beschreibung:	Der Weg zum Kohlebergwerk ist versperrt und öffnet sich nur für jene, die genug Ausdauer beweisen. Sammle eine Million Kakteen und schalte den Förderkorb frei.
Absolvierung:	Repariere den Förderkorb zum Kohlebergwerk (links vom Spawn)
Belohnung:	–

Meilensteine

Die **Meilensteine** in Cactus Tycoon sind eine **zusätzliche Erweiterung**, die es Spielern ermöglicht, ihre besonderen **Erfolge** und **Fortschritte festzuhalten**. Obwohl sie **keinen** großen **Einfluss** auf das Spielerlebnis haben, dienen sie als Anerkennung und Motivation für Spieler, ihre Ziele zu erreichen.

Insgesamt gibt es **vier Meilensteine**, die es zu entdecken und freizuschalten gilt. Sie bieten eine spaßige Möglichkeit, deine Errungenschaften im Spiel zu dokumentieren und deinen Fortschritt in der Welt von Cactus Tycoon zu würdigen.

Ganz und Gloria

Beschreibung: Verbessere deine komplette Ausrüstung auf die maximale Stufe.

Herrscher der Mechanik

Beschreibung: Verbessere vier Maschinen auf die maximale Stufe.

Untertage-Entdecker

Beschreibung: Schalte das Kohlebergwerk frei.

Todeszone Alpha

Beschreibung: Schalte den Strahlenhain frei.

Schmied

Der **Schmied** ist die ideale Anlaufstelle in Cactus Tycoon, um deine **Ausrüstung zu verbessern** und dich optimal auf die Herausforderungen der Kaktuswüste vorzubereiten. Bei ihm kannst du deine Werkzeuge und **Rüstungsteile verbessern**, um mehr **Schaden auszuteilen**, **Ressourcen** schneller **abzubauen** oder deine **Verteidigung** zu **verstärken**. Jedes Upgrade macht dich stärker, effizienter und widerstandsfähiger.

Die **Währung** für Verbesserungen sind **Kakteen**. Je höher die Stufe deiner Ausrüstung, desto mehr Kakteen benötigst du für die nächste Verbesserung. Plane also sorgfältig, welche Teile deiner Ausrüstung du priorisieren möchtest.

Wichtig zu wissen: Zusätzlich hergestellte Werkzeuge, wie **Äxte** oder **Schaufeln**, können beim Schmied **nicht verbessert** werden.

Ein besonderer Vorteil: Wenn du **alle Verbesserungen vollständig abgeschlossen** hast, schaltest du beim **Professor** einen **weiteren Forschungsplatz frei**, der dir zusätzliche Möglichkeiten bietet, deinen Fortschritt weiter voranzutreiben!

Du findest den Schmied **links vom Spawn**, wo er jederzeit bereitsteht, dir bei deinen Upgrades zu helfen.

Ausrüstung: Rüstung

Es wird **empfohlen**, Helm, Brustplatte, Hose und Schuhe **bis zur letzten Stufe zu verbessern**, um maximale Verteidigung und Haltbarkeit zu erreichen. Eine vollständig aufgerüstete Rüstung bietet den bestmöglichen Schutz und lohnt sich für alle Herausforderungen im Spiel.

Stufe	Preis
Leder	–
Gold	1.000 Kakteen
Ketten	10.000 Kakteen
Eisen	100.000 Kakteen
Diamant	1.000.000 Kakteen
Netherit	10.000.000 Kakteen
Total	**11.111.000 Kakteen**
Komplette Rüstung	**44.444.000 Kakteen**

Ausrüstung: Schwert

Es wird **empfohlen**, dein Schwert **bis zur letzten Stufe zu verbessern**, um maximalen Schaden und Effizienz im Kampf zu erreichen. Eine vollständig aufgerüstete Waffe ist essenziell, um Monster schneller zu besiegen und in jeder Auseinandersetzung die Oberhand zu behalten.

Stufe	Preis	Eigenschaften
Holz	–	4 Schaden
Gold	100 Kakteen	4,5 Schaden +10% Kaktusbonus
Stein	5.000 Kakteen	5 Schaden +20% Kaktusbonus
Eisen	10.000 Kakteen	5,5 Schaden +30% Kaktusbonus
Diamant	50.000 Kakteen	6 Schaden +40% Kaktusbonus
Netherit	100.000 Kakteen	6,5 Schaden +50% Kaktusbonus
Karneol	500.000 Kakteen	8 Schaden +60% Kaktusbonus
Rubin	1.000.000 Kakteen	10 Schaden +80% Kaktusbonus
Amethyst	5.000.000 Kakteen	15 Schaden +100% Kaktusbonus
Smaragd	10.000.000 Kakteen	20 Schaden +120% Kaktusbonus
Türkis	50.000.000 Kakteen	25 Schaden +140% Kaktusbonus
Saphir	100.000.000 Kakteen	30 Schaden +160% Kaktusbonus
Rubellit	500.000.000 Kakteen	40 Schaden +180% Kaktusbonus
Kaktus	1.000.000.000 Kakteen	50 Schaden +250% Kaktusbonus
Total	**1.666.665.100 Kakteen**	**50 Schaden** **+250% Kaktusbonus**

Ausrüstung: Bogen

Der Bogen ist eine mächtige Waffe in Pre-Game, die dir im Fernkampf enorme Vorteile verschafft. Es wird **empfohlen**, ihn **bis zur letzten Stufe zu verbessern**, da er nicht nur den Schaden erhöht, sondern auch einen größeren Kaktusbonus bietet.

Stufe	Preis	Eigenschaften
Holz	–	1 Schaden
Silber	10.000 Kakteen	2 Schaden +10% Kaktusbonus
Karneol	50.000 Kakteen	3 Schaden +50% Kaktusbonus
Rubin	100.000 Kakteen	4 Schaden +100% Kaktusbonus
Amethyst	500.000 Kakteen	6 Schaden +150% Kaktusbonus
Smaragd	1.000.000 Kakteen	8 Schaden +200% Kaktusbonus
Türkis	5.000.000 Kakteen	10 Schaden +300% Kaktusbonus
Saphir	10.000.000 Kakteen	12 Schaden +400% Kaktusbonus
Rubellit	50.000.000 Kakteen	16 Schaden +500% Kaktusbonus
Kaktus	100.000.000 Kakteen	20 Schaden +650% Kaktusbonus Unendlichkeit
Total	**166.660.000 Kakteen**	**20 Schaden** **+6,5 Kaktusbonus** **Unendlichkeit**

Ausrüstung: Spitzhacke

Die Spitzhacke ist ein unverzichtbares Werkzeug in Cactus Tycoon, das dir sowohl im Kohlebergwerk als auch später beim Uranabbau immense Vorteile bietet. Es wird **empfohlen**, sie **bis zur letzten Stufe zu verbessern**, obwohl sie so teuer ist.

Die Spitzhacke wird bis und mit Karneol verfügbar, sobald du das Kohlebergwerk freischaltest.
Die Spitzhacke wird bis und mit Kaktus verfügbar, sobald du den Strahlenhain freischaltest.

Stufe	Preis	Eigenschaften
Holz	–	–
Gold	100.000 Kakteen	+1 Kohlebonus
Stein	250.000 Kakteen	+3 Kohlebonus
Eisen	500.000 Kakteen	+7 Kohlebonus
Diamant	1.000.000 Kakteen	+15 Kohlebonus
Netherit	2.500.000 Kakteen	+31 Kohlebonus
Karneol	5.000.000 Kakteen	+63 Kohlebonus
Rubin	10.000.000 Kakteen	+127 Kohlebonus +1 Uranbonus
Amethyst	25.000.000 Kakteen	+131 Kohlebonus +2 Uranbonus
Smaragd	60.000.000 Kakteen	+135 Kohlebonus +4 Uranbonus
Türkis	125.000.000 Kakteen	+139 Kohlebonus +9 Uranbonus
Saphir	250.000.000 Kakteen	+143 Kohlebonus +19 Uranbonus
Rubellit	500.000.000 Kakteen	+147 Kohlebonus +49 Uranbonus
Kaktus	1.000.000.000 Kakteen	+159 Kohlebonus +99 Uranbonus
Total	**1.979.350.000 Kakteen**	**+159 Kohlebonus +99 Uranbonus**

Ausrüstung: Hacke

Die Hacke ist besonders im Pre-Game von Cactus Tycoon wichtig und hilft dir bei frühen Aufgaben und dem Sammeln von Ressourcen. Es wird jedoch **nicht empfohlen**, sie **über die Stufe Türkis hinaus zu verbessern**, da sie im späteren Spielverlauf an Bedeutung verliert.

Eine vollständige Verbesserung der Hacke ist nur sinnvoll, wenn du einen weiteren Forschungsplatz freischalten möchtest. Ansonsten solltest du deine Ressourcen lieber auf andere Verbesserungen konzentrieren, die langfristig größere Vorteile bieten.

Stufe	Preis	Eigenschaften
Holz	–	–
Gold	1.000 Kakteen	+100% Kaktusbonus
Stein	2.500 Kakteen	+300% Kaktusbonus
Eisen	5.000 Kakteen	+500% Kaktusbonus
Diamant	10.000 Kakteen	+700% Kaktusbonus
Netherit	25.000 Kakteen	+1.100% Kaktusbonus
Karneol	50.000 Kakteen	+1.500% Kaktusbonus
Rubin	100.000 Kakteen	+2.100% Kaktusbonus
Amethyst	250.000 Kakteen	+2.700% Kaktusbonus
Smaragd	500.000 Kakteen	+3.500% Kaktusbonus
Türkis	1.000.000 Kakteen	+4.300% Kaktusbonus
Saphir	2.500.000 Kakteen	+5.300% Kaktusbonus
Rubellit	5.000.000 Kakteen	+6.300% Kaktusbonus
Kaktus	10.000.000 Kakteen	+7.900% Kaktusbonus
Total	**19.443.500 Kakteen**	**+7.900% Kaktusbonus**

Magierin

Die **Magierin** ist eine Schlüsselperson in Cactus Tycoon, die es dir ermöglicht, deine **Fähigkeiten** zu **verbessern**. Sie bietet dir die Möglichkeit, deine **Mobilität**, **Plünderung**, **Angriff** und **Verteidigung** gezielt zu steigern, um dein Spielerlebnis weiter anzupassen und zu optimieren.

Du findest die Magierin ganz einfach am **Spawn** – gehe **geradeaus** und halte dich auf der **rechten Seite** in Richtung des **Turms**. Sie ist leicht zu erkennen, da sie einen leuchtenden Stern-Zauberstab trägt, der ihre magische Präsenz unterstreicht.

Fähigkeiten

In Cactus Tycoon Season 3 wurden Fähigkeiten eingeführt, die dir erlauben, deinen Spielstil individuell anzupassen und deine Stärken gezielt auszubauen. Diese Fähigkeiten bieten zahlreiche Verbesserungsmöglichkeiten und eröffnen neue strategische Ansätze. Um sie zu verbessern, benötigst du Level, die du durch deine Abenteuer im Spiel sammelst.

Fähigkeit	Preis	Verbesserung
Mobilität	290 Level	Laufgeschwindigkeit +70% Federfall +60%
Plünderung	1.060 Level	Goldplünderung +550% Truhenplünderung +3 Monsterplünderung +2,95
Angriff	1.100 Level	Schaden +500%
Verteidigung	1.375 Level	Zusätzliches Leben +40 Verteidigung +50%
Total	**3.825 Level**	**Laufgeschwindigkeit +70%** **Federfall +60%** **Goldplünderung +550%** **Truhenplünderung +3** **Monsterplünderung +2,95** **Schaden +500%** **Zusätzliches Leben +40** **Verteidigung +50%**

Mobilität

Die Fähigkeit Mobilität ermöglicht dir, deine **Beweglichkeit** im Spiel entscheidend zu verbessern. Hier kannst du deine **Geschwindigkeit** und die Fähigkeit **Federfall** aufwerten, um dich effizienter und schneller in der Welt von Cactus Tycoon zu bewegen.

Stufe	Preis	Verbesserung
1	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
2	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
3	25 Level	Federfall +10%
4	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
5	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
6	25 Level	Federfall +10%
7	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
8	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
9	25 Level	Federfall +10%
10	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
11	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
12	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
13	25 Level	Federfall +10%
14	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
15	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
16	25 Level	Federfall +10%
17	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
18	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
19	25 Level	Federfall +10%
20	10 Level	Laufgeschwindigkeit +5%
Total	**290 Level**	**Laufgeschwindigkeit +70%** **Federfall +60%**

Plünderung

Die Fähigkeit Plünderung ist dein Schlüssel zu größerem Reichtum und wertvolleren Belohnungen in Cactus Tycoon. Mit dieser Fähigkeit kannst du dein Glück und deine Effizienz beim **Sammeln** von **Ressourcen** und **Besiegen** von **Monstern** erheblich steigern.

Stufe	Preis	Verbesserung
1	10 Level	Goldplünderung +10%
2	10 Level	Truhenplünderung +0,5
3	10 Level	Goldplünderung +20%
4	10 Level	Monsterplünderung +0,3
5	20 Level	Goldplünderung +30%
6	30 Level	Truhenplünderung +1
7	20 Level	Goldplünderung +40%
8	30 Level	Monsterplünderung +0,3
9	20 Level	Goldplünderung +50%
10	40 Level	Truhenplünderung +1,5
11	20 Level	Goldplünderung +60%
12	40 Level	Monsterplünderung +0,4
13	50 Level	Goldplünderung +70%
14	50 Level	Goldplünderung +80%
15	50 Level	Monsterplünderung +0,45
16	50 Level	Goldplünderung +90%
17	50 Level	Goldplünderung +100%
18	50 Level	Monsterplünderung +0,5
19	200 Level	Monsterplünderung +0,5
20	300 Level	Monsterplünderung +0,5
Total	**1.060 Level**	**Goldplünderung +550%** **Truhenplünderung +3** **Monsterplünderung +2,95**

Angriff

Die Fähigkeit Angriff macht dich in Cactus Tycoon zu einer wahren Kampfkraft. Hier kannst du deinen **Schaden** gezielt **steigern** und dich so in jeder Auseinandersetzung mit Monstern behaupten.

Stufe	Preis	Verbesserung
1	10 Level	Schaden +5%
2	10 Level	Schaden +5%
3	10 Level	Schaden +5%
4	10 Level	Schaden +5%
5	10 Level	Schaden +5%
6	10 Level	Schaden +5%
7	10 Level	Schaden +5%
8	10 Level	Schaden +5%
9	10 Level	Schaden +5%
10	10 Level	Schaden +5%
11	20 Level	Schaden +5%
12	20 Level	Schaden +5%
13	20 Level	Schaden +5%
14	20 Level	Schaden +5%
15	20 Level	Schaden +5%
16	20 Level	Schaden +5%
17	20 Level	Schaden +5%
18	20 Level	Schaden +5%
19	20 Level	Schaden +5%
20	20 Level	Schaden +5%
21	30 Level	Schaden +10%
22	30 Level	Schaden +10%
23	30 Level	Schaden +10%
24	30 Level	Schaden +10%
25	30 Level	Schaden +10%
26	30 Level	Schaden +10%
27	30 Level	Schaden +10%
28	30 Level	Schaden +10%

Stufe	Preis	Verbesserung
29	30 Level	Schaden +10%
30	30 Level	Schaden +10%
31	40 Level	Schaden +20%
32	40 Level	Schaden +20%
33	40 Level	Schaden +20%
34	40 Level	Schaden +20%
35	40 Level	Schaden +20%
36	100 Level	Schaden +100%
37	200 Level	Schaden +100%
Total	**1.100 Level**	**Schaden +500%**

Verteidigung

Die Fähigkeit Verteidigung sorgt dafür, dass du in Cactus Tycoon länger durchhältst und selbst in den härtesten Kämpfen bestehen kannst. Sie bietet dir die Möglichkeit, deine **Widerstandskraft** und **Lebenspunkte** gezielt zu verbessern.

Stufe	Preis	Verbesserung
1	15 Level	Zusätzliches Leben +1
2	20 Level	Verteidigung +5%
3	15 Level	Zusätzliches Leben +1
4	20 Level	Verteidigung +5%
5	15 Level	Zusätzliches Leben +1
6	20 Level	Verteidigung +5%
7	15 Level	Zusätzliches Leben +1
8	20 Level	Verteidigung +5%
9	15 Level	Zusätzliches Leben +1
10	20 Level	Verteidigung +5%
11	15 Level	Zusätzliches Leben +1
12	20 Level	Verteidigung +5%
13	15 Level	Zusätzliches Leben +1
14	20 Level	Verteidigung +5%
15	15 Level	Zusätzliches Leben +1
16	20 Level	Verteidigung +5%
17	15 Level	Zusätzliches Leben +1
18	20 Level	Verteidigung +5%
19	15 Level	Zusätzliches Leben +1
20	20 Level	Verteidigung +5%
21	20 Level	Zusätzliches Leben +1
22	20 Level	Zusätzliches Leben +1
23	20 Level	Zusätzliches Leben +1
24	20 Level	Zusätzliches Leben +1
25	20 Level	Zusätzliches Leben +1
26	25 Level	Zusätzliches Leben +1
27	25 Level	Zusätzliches Leben +1

Stufe	Preis	Verbesserung
28	25 Level	Zusätzliches Leben +1
29	25 Level	Zusätzliches Leben +1
30	25 Level	Zusätzliches Leben +1
29	25 Level	Zusätzliches Leben +1
30	25 Level	Zusätzliches Leben +1
31	50 Level	Zusätzliches Leben +2
32	50 Level	Zusätzliches Leben +2
33	50 Level	Zusätzliches Leben +2
34	50 Level	Zusätzliches Leben +2
35	50 Level	Zusätzliches Leben +2
36	100 Level	Zusätzliches Leben +2
37	100 Level	Zusätzliches Leben +2
38	100 Level	Zusätzliches Leben +2
39	100 Level	Zusätzliches Leben +2
40	100 Level	Zusätzliches Leben +2
Total	**1.375 Level**	**Zusätzliches Leben +40** **Verteidigung +50%**

Professor

Der Professor ist deine Anlaufstelle in Cactus Tycoon, wenn es darum geht, **Booster** zu **erforschen**, die dir später **entscheidende Vorteile** bieten können. Diese Booster helfen dir beim **Abbau** von **Kakteen**, **Kohle**, **Uran** oder bei der **Produktion** von **Maschinen**.

Die Forschungszeit für einen Booster beträgt **4 Stunden**, allerdings kannst du die **Wartezeit** mit **16 Rubinen überspringen**. Nach Abschluss der Forschung hast du die Wahl, den Booster entweder für **Gold** zu **kaufen** oder zu **verwerfen**. Beachte jedoch: Du kannst maximal 5 Booster hintereinander verwerfen, bevor du gezwungen bist, einen Booster zu kaufen.

Du startest mit **3 Forschungsplätzen**, in denen du jeweils einen Booster parallel erforschen kannst. **Zusätzliche Forschungsplätze** lassen sich freischalten:

- 4. Platz: Freigeschaltet durch das **Kohlebergwerk**.
- 5. Platz: Freigeschaltet, wenn du deine **gesamte Ausrüstung vollständig verbessert** hast.
- 6. Platz: Freigeschaltet, wenn du **vier Maschinen** auf das **Maximum verbessert** hast.

Der Professor ist essenziell, um langfristige Vorteile zu sichern und deinen Fortschritt in der Welt von Cactus Tycoon entscheidend zu beschleunigen.

Booster

In Cactus Tycoon spielen **Booster** eine **wichtige Rolle**, um deine **Effizienz** bei der **Nutzung** von **Maschinen** und **Werkzeugen** zu **steigern**. Insgesamt gibt es **10 verschiedene Booster**, die jeweils spezifische Vorteile bieten.

Monster-Booster

Beschreibung: Erhalte mehr Kakteen beim Töten von Monstern.
Anwendbar: Schwert
Verfügbarkeit: Ab Kaktuswüste

Hacke-Booster

Beschreibung: Erhalte mehr Kakteen beim Abbau mit einer Hacke.
Anwendbar: Hacke
Verfügbarkeit: Ab Kaktuswüste

Spitzhacke-Booster

Beschreibung: Erhalte mehr Kohle und/oder Uran beim Abbau mit einer Spitzhacke.
Anwendbar: Spitzhacke
Verfügbarkeit: Ab Kaktuswüste

Kaktussammler-Booster

Beschreibung: Steigert die Produktion von Kakteen in der Kaktusfarm durch den Kaktussammler.
Anwendbar: Kaktussammler
Verfügbarkeit: Ab Kaktuswüste

Kaktusfabrik-Booster

Beschreibung: Steigert die Produktion von Kakteen in der Kaktusfabrik.
Anwendbar: Kaktusfabrik
Verfügbarkeit: Ab Kohlebergwerk

Kohlebohrer-Booster

Beschreibung: Steigert den Abbau von Kohle beim Kohlebohrer.
Anwendbar: Kohlbohrer
Verfügbarkeit: Ab Kohlebergwerk

Kohlekraftwerk-Booster

Beschreibung: Steigert die Produktion von Energie im Kohlekraftwerk.
Anwendbar: Kohlekraftwerk
Verfügbarkeit: Ab Kohlebergwerk

Kühlmittelanlage-Booster

Beschreibung: Steigert die Produktion von Kühlmittel in der Kühlmittelanlage.
Anwendbar: Kühlmittelanlage
Verfügbarkeit: Ab Strahlenhain

Uranbohrer-Booster

Beschreibung: Steigert den Abbau von Uran beim Uranbohrer.
Anwendbar: Uranbohrer
Verfügbarkeit: Ab Strahlenhain

Atomkraftwerk-Booster

Beschreibung: Steigert die Produktion von Energie im Atomkraftwerk.
Anwendbar: Atomkraftwerk
Verfügbarkeit: Ab Strahlenhain

Händler

Die Händler in Cactus Tycoon sind deine Anlaufstellen, um **gesammelte Ressourcen** und **Mob-Drops gegen** wertvolle **Gegenstände** und nützliche **Bauteile einzutauschen**. Sie bieten dir die Möglichkeit, überschüssige Materialien sinnvoll zu nutzen und dich für weitere Verbesserungen auszurüsten. Ihre Angebote variieren je nach Standort, sodass sie immer eine wichtige Rolle in deinem Fortschritt spielen.

Händler am Spawn

Der Händler am Spawn ist deine erste Anlaufstelle, um gesammelte Gegenstände und Mob-Drops aus der Kaktuswüste einzutauschen. Bei ihm kannst du **Blöcke**, **Essen** und **zusätzliche Handelswaren** erwerben, die dir beim Aufbau und Überleben in der Welt von Cactus Tycoon helfen.

Du findest ihn ganz einfach, indem du vom **Spawn** aus **geradeaus** gehst und dich auf der **rechten Seite** umschaust. Sein Stand ist leicht zu erkennen und stets gut besucht!

Ankauf	Verkauf
4 Verrottetes Fleisch	2 Eichenstämme
4 Verrottetes Fleisch	2 Tropenstämme
4 Verrottetes Fleisch	2 Birkenstämme
2 Knochen	8 Sandstein
2 Knochen	8 Roter Sandstein
4 Knochen	4 Bruchstein
2 Knochen	2 Keramik
2 Knochen	2 Fester Schlamm
2 Smaragde	1 Quarzblock
12 Verrottetes Fleisch	4 Sand
16 Knochen	4 Kakteen
16 Spinnenaugen	4 Kakteen
2 Verrottetes Fleisch	2 Äpfel
16 Spinnenaugen	8 Steak
2 Federn	2 Brote
4 Smaragde	1 Goldener Apfel
16 Federn	1 Enderperle
2 Spinnenaugen	4 Pfeile
2 Smaragde	1 Trank der Schnelligkeit (03:00)
16 Smaragdblöcke	1 Elytren
64 Skelettschädel	1 Skelett-Plüschtier
64 Zombieköpfe	1 Zombie-Plüschtier
64 Piglinköpfe	1 Piglin-Plüschtier

Händler im Kohlebergwerk

Der Händler im Kohlebergwerk ist spezialisiert auf den Handel mit **Maschinenbauteilen**, die du zur Verbesserung deiner Maschinen nutzen kannst. Darüber hinaus bietet er dir **weitere nützliche Gegenstände** und die **Steinsäge**, mit dem du deine Insel optisch verschönern kannst.

Du findest ihn, indem du dich **hinten links vom Spawn im Kohlbergwerk**. Sein Stand ist gut versteckt, aber ein absolutes Muss für alle, die ihre Maschinen aufrüsten und ihre Insel einzigartig gestalten wollen!

Wichtiger Hinweis: Die Maschinenbauteile Antrieb, Bohrkopf, Brennstab, Kaktustopf, Kühleinheit, Rotor, Schalter und Uranfass können nicht gehandelt werden.

Ankauf	Verkauf
4 Verrottetes Fleisch	2 Fichtenstämme
4 Verrottetes Fleisch	2 Mangrovenstämme
4 Knochen	2 Steine
4 Knochen	2 Tiefenschiefer
12 Spinnenaugen	1 Holzreste (Bauteil)
8 Fäden	1 Kabel (Bauteil)
16 Knochen	1 Schraube (Bauteil)
16 Verrottetes Fleisch	1 Metallschrott (Bauteil)
4 Creeperköpfe	1 Kolben (Bauteil)
4 Wither-Skelettschädel	1 Zahnrad (Bauteil)
4 Lohenstaub	1 Druckfeder (Bauteil)
8 Druckfedern (Bauteil)	1 Kolben (Bauteil)
8 Kolben (Bauteil)	1 Zahnrad (Bauteil)
8 Zahnräder (Bauteil)	1 Druckfeder (Bauteil)
16 Smaragde	1 Trank der Schnelligkeit (08:00)
64 Eisenklumpen	1 Steinsäge

Händler in Strahlenhain

Der Händler in Strahlenhain ist eine wertvolle Anlaufstelle für Spieler, die ihre Maschinen weiterentwickeln möchten. Bei ihm kannst du **Maschinenbauteile** erwerben, die zur Verbesserung deiner Maschinen benötigt werden. Zusätzlich bietet er dir eine Auswahl an weiteren **nützlichen Gegenständen**, die dir bei deinem Fortschritt helfen können.

Du findest ihn ganz einfach **direkt links vom Spawn in Strahlenhain**. Sein Stand ist leicht zu erreichen und bietet dir fast alles, was du für die Optimierung deiner Maschinen benötigst.

Wichtiger Hinweis: Die Maschinenbauteile Antrieb, Bohrkopf, Brennstab, Kaktustopf, Kühleinheit, Rotor, Schalter und Uranfass können nicht gehandelt werden.

Ankauf	Verkauf
4 Verrottetes Fleisch	2 Weißer Beton
4 Verrottetes Fleisch	2 Hellgrauer Beton
4 Knochen	2 Grauer Beton
4 Knochen	2 Schwarzer Beton
16 Böenruten	1 Platine (Bauteil)
16 Drachenköpfe	1 Förderband (Bauteil)
16 Schleimbälle	1 Durchflussregler (Bauteil)
8 Durchflussregler (Bauteil)	1 Platine (Bauteil)
8 Platinen (Bauteil)	1 Förderband (Bauteil)
8 Förderbänder	1 Durchflussregler (Bauteil)
24 Smaragde	1 Trank der Schnelligkeit II (01:30)
1 Goldbarren	8 Pfeile
64 Goldbarren	1 Trank der Regeneration IV (00:04)

Pferdezüchterin

Die Pferdezüchterin ist ein **exklusives** Feature für **Premium+** Spieler in Cactus Tycoon. Spieler können sich durch einen **Doppelsprung jederzeit** direkt auf ein **Pferd setzen**, auch ohne die Pferdezüchterin aufzusuchen, und sich so schneller fortbewegen.

Zusätzlich bietet die **Pferdezüchterin** die Möglichkeit, das Pferd **individuell** zu **personalisieren**. Spieler können die **Farbe**, das **Muster** und sogar die **Rüstung** ihres Pferdes anpassen, um es einzigartig und auf ihren Stil zugeschnitten zu machen. Ein praktisches und stilvolles Feature für Spieler, die Wert auf Geschwindigkeit und Individualität legen!

Du findest die Pferdezüchterin ganz einfach **geradeaus links vom Spawn**, wo sie dir bei der Personalisierung deines Pferdes zur Verfügung steht.

Mechaniker

Der Mechaniker ist eine der wichtigsten Figuren in Cactus Tycoon, da du bei ihm **Maschinen kaufen** kannst, die deine Effizienz und Produktivität erheblich steigern. **Maschinen** sind **essenziell**, um **schneller Kakteen**, **Kohle** oder **Uran** zu **sammeln** und die Produktion in deiner Kaktusfarm zu optimieren.

Du findest den Mechaniker **geradeaus links vom Spawn**, wo er dir jederzeit bei deinem Maschinenbedarf zur Verfügung steht. Ohne den Mechaniker wären Maschinen nicht verfügbar, was ihn zu einem unverzichtbaren Bestandteil deines Abenteuers in Cactus Tycoon macht!

Maschinen

Maschinen sind ein **zentraler Bestandteil** in Cactus Tycoon, um deinen Fortschritt zu beschleunigen und effizienter Kakteen zu sammeln. Insgesamt gibt es **10 verschiedene Maschinen**, die dir verschiedene Funktionen bieten:

- **2 Maschinen** stehen dir bereits von **Beginn** an auf deiner Insel zur Verfügung.
- **5 Maschinen** kannst du durch das **Kohlebergwerk** freischalten.
- **4 weitere Maschinen** lassen sich durch **Strahlenhain** freischalten.

Maschinen können **mit Röhren verbunden** werden, um Ressourcen automatisch zwischen ihnen zu transportieren. Mit **Ventilen** kannst du den **Fluss in** den **Röhren kontrollieren** oder **blockieren**, um deine Infrastruktur optimal zu steuern. Sowohl Maschinen als auch Röhren und Ventile kannst du beim Mechaniker kaufen.

Mit den Maschinen kommst du deutlich schneller an Kakteen und kannst deine Insel effizienter verwalten. Investiere in ihre Freischaltung und Verbesserung, um dein Spielerlebnis auf das nächste Level zu bringen!

Röhre

Mit der Röhre kannst du **Maschinen** miteinander **verbinden** und Ressourcen automatisch zwischen ihnen transportieren. Sie ist unverzichtbar für eine effiziente Produktion in Cactus Tycoon.

Preis
1.000 Kakteen

Ventil

Das Ventil ermöglicht es dir, **Röhren** zu **öffnen** oder zu **schließen**, um den Fluss von Ressourcen zwischen Maschinen gezielt zu steuern.

Kaktussammler

Produkt: Kaktus

Der Kaktussammler ist eine automatische Maschine, die **Kakteen** von **deiner eigenen Kaktusfarm einsaugt**. Er steht bereits seit der Erstellung deiner Insel bereit und ist **nicht käuflich**, da er von Anfang an ein fester Bestandteil deiner Produktion ist.

Mit seiner schönen Einsauganimation sorgt der Kaktussammler nicht nur für Effizienz, sondern auch für einen visuellen Hingucker auf deiner Insel!

Kaktuslager

Lagerung: Kaktus

Das Kaktuslager dient zur **Aufbewahrung** von **Kakteen**, die von Maschinen wie der Kaktusfabrik produziert oder von dem Kaktussammler eingesammelt werden.

Preise

Anzahl	Preis
1	–
2	100.000 Kakteen
3	800.000 Kakteen
4	6.400.000 Kakteen
5	51.200.000 Kakteen
6	409.600.000 Kakteen
7	3.277.000.000 Kakteen
8	26.214.000.000 Kakteen
9	209.715.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband
Episch: Schalter

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Kapazität: 500 Kakteen	6 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Kapazität: 1.000 Kakteen	2 Gewöhnlich 1 Ungewöhnlich	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Kapazität: 2.500 Kakteen	6 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Kapazität: 5.000 Kakteen	12 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich	5 Minuten oder 1 Rubin
5	Kapazität: 10.000 Kakteen	1 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
6	Kapazität: 15.000 Kakteen	8 Gewöhnlich 5 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Kapazität: 30.000 Kakteen	6 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Kapazität: 60.000 Kakteen	12 Gewöhnlich 1 Selten	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Kapazität: 100.000 Kakteen	12 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Kapazität: 200.000 Kakteen	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Kapazität: 300.000 Kakteen	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Kapazität: 600.000 Kakteen	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Kapazität: 1.000.000 Kakteen	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Kapazität: 2.000.000 Kakteen	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Selten	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Kapazität: 3.000.000 Kakteen	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Kapazität: 6.000.000 Kakteen	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Kapazität: 10.000.000 Kakteen	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Kapazität: 20.000.000 Kakteen	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Kapazität: 30.000.000 Kakteen	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine
20	Kapazität: 60.000.000 Kakteen	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Kapazität: 100.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
22	Kapazität: 150.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Kapazität: 200.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Kapazität: 250.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Kapazität: 300.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Kapazität: 360.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Kapazität: 420.000.000 Kakteen	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Kapazität: 480.000.000 Kakteen	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Kapazität: 550.000.000 Kakteen	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Kapazität: 700.000.000 Kakteen	–	–
Total	**Kapazität: 700.000.000 Kakteen**	**1.606 Gewöhnlich 399 Ungewöhnlich 98 Selten 25 Episch**	**6 Tage 9 Minuten oder 585 Rubine**

Kaktusfabrik

Produkt: Kaktus
Verbrauch: Energie

Die Kaktusfabrik ist die **wichtigste Maschine** in Cactus Tycoon, die **Kakteen aus Energie produziert**. Sie wandelt die zugeführte Energie effizient in Kakteen um und ist essenziell, um die Kaktusproduktion zu maximieren.

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	100.000 Kakteen
3	800.000 Kakteen
4	6.400.000 Kakteen
5	51.200.000 Kakteen
6	409.600.000 Kakteen
7	3.277.000.000 Kakteen
8	26.214.000.000 Kakteen
9	209.715.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine
Episch: Antrieb, Kaktustopf

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Produziert: 5 Kakteen/s Verbraucht: 0,4 Energie/s	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Produziert: 10,2 Kakteen/s Verbraucht: 0,8 Energie/s	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Produziert: 25,6 Kakteen/s Verbraucht: 2,1 Energie/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Produziert: 51,5 Kakteen/s Verbraucht: 4,2 Energie/s	2 Ungewöhnlich 2 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Produziert: 77,3 Kakteen/s Verbraucht: 6,2 Energie/s	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Produziert: 103,3 Kakteen/s Verbraucht: 8,3 Energie/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Produziert: 129,4 Kakteen/s Verbraucht: 10,4 Energie/s	6 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Produziert: 155,4 Kakteen/s Verbraucht: 12,5 Energie/s	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Produziert: 207,7 Kakteen/s Verbraucht: 16,7 Energie/s	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Produziert: 277,8 Kakteen/s Verbraucht: 22,2 Energie/s	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Produziert: 383,6 Kakteen/s Verbraucht: 30,6 Energie/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Produziert: 490 Kakteen/s Verbraucht: 38,9 Energie/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Produziert: 597,5 Kakteen/s Verbraucht: 47,2 Energie/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Produziert: 705,6 Kakteen/s Verbraucht: 55,6 Energie/s	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Gewöhnlich	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Produziert: 814,7 Kakteen/s Verbraucht: 63,9 Energie/s	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Produziert: 924,4 Kakteen/s Verbraucht: 72,2 Energie/s	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Produziert: 1.035,3 Kakteen/s Verbraucht: 80,6 Energie/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Produziert: 1.146,7 Kakteen/s Verbraucht: 88,9 Energie/s	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Produziert: 1.259,2 Kakteen/s Verbraucht: 97,2 Energie/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Produziert: 2.166,7 Kakteen/s Verbraucht: 166,7 Energie/s	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Produziert: 4.350 Kakteen/s Verbraucht: 333,3 Energie/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Produziert: 6.550 Kakteen/s Verbraucht: 500 Energie/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Produziert: 8.840 Kakteen/s Verbraucht: 627,4 Energie/s	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Produziert: 11.240 Kakteen/s Verbraucht: 851,4 Energie/s	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Produziert: 13.740 Kakteen/s Verbraucht: 1.031,1 Energie/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Produziert: 16.340 Kakteen/s Verbraucht: 1.228,6 Energie/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Produziert: 19.040 Kakteen/s Verbraucht: 1.425,7 Energie/s	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Produziert: 21.840 Kakteen/s Verbraucht: 1.629,5 Energie/s	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Produziert: 24.740 Kakteen/s Verbraucht: 1.839 Energie/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Produziert: 30.250 Kakteen/s Verbraucht: 2.200 Energie/s	–	–
Total	**Produziert: 30.250 Kakteen/s Verbraucht: 2.200 Energie/s**	**1.606 Gewöhnlich 399 Ungewöhnlich 98 Selten 25 Episch**	**6 Tage 9 Minuten oder 585 Rubine**

Kohlelager

Lagerung: Kohle

Das Kohlelager dient zur **Aufbewahrung** von **Kohle**, einer wichtigen Ressource für den Betrieb von Maschinen wie dem Kohlekraftwerk.

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	100.000 Kakteen
3	800.000 Kakteen
4	6.400.000 Kakteen
5	51.200.000 Kakteen
6	409.600.000 Kakteen
7	3.277.000.000 Kakteen
8	26.214.000.000 Kakteen
9	209.715.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine
Episch: Antrieb

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Kapazität: 40.000 Kohle	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Kapazität: 80.000 Kohle	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Kapazität: 120.000 Kohle	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Kapazität: 160.000 Kohle	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Kapazität: 200.000 Kohle	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Kapazität: 240.000 Kohle	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Kapazität: 280.000 Kohle	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Kapazität: 320.000 Kohle	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Kapazität: 360.000 Kohle	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Kapazität: 400.000 Kohle	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Kapazität: 550.000 Kohle	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Kapazität: 700.000 Kohle	48 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Kapazität: 850.000 Kohle	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Kapazität: 900.000 Kohle	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Selten	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Kapazität: 1.100.000 Kohle	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Kapazität: 1.300.000 Kohle	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Kapazität: 1.500.000 Kohle	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Kapazität: 1.750.000 Kohle	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Kapazität: 2.000.000 Kohle	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Kapazität: 2.400.000 Kohle	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Kapazität: 2.800.000 Kohle	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Kapazität: 3.200.000 Kohle	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Kapazität: 3.600.000 Kohle	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Kapazität: 4.000.000 Kohle	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Kapazität: 4.400.000 Kohle	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Kapazität: 4.800.000 Kohle	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Kapazität: 5.200.000 Kohle	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Kapazität: 5.600.000 Kohle	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Kapazität: 6.000.000 Kohle	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Kapazität: 7.500.000 Kohle	–	–
Total	**Kapazität: 7.500.000 Kohle**	**1.664 Gewöhnlich 416 Ungewöhnlich 108 Selten 26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten oder 585 Rubine**

Kohlekraftwerk

Produkt: Energie
Verbrauch: Kohle

Das Kohlekraftwerk ist eine Maschine in Cactus Tycoon, die **Energie durch** die **Verbrennung** von **Kohle** produziert. Es ist essenziell, um Maschinen effizient zu betreiben und die Produktion aufrechtzuerhalten.

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	100.000 Kakteen
3	800.000 Kakteen
4	6.400.000 Kakteen
5	51.200.000 Kakteen
6	409.600.000 Kakteen
7	3.277.000.000 Kakteen
8	26.214.000.000 Kakteen
9	209.715.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine
Episch: Antrieb, Bohrkopf

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Produziert: 0,4 Energie/s Verbraucht: 2,8 Kohle/s	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Produziert: 0,8 Energie/s Verbraucht: 4,9 Kohle/s	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Produziert: 1,7 Energie/s Verbraucht: 9 Kohle/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Produziert: 2,6 Energie/s Verbraucht: 13,2 Kohle/s	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Produziert: 3,6 Energie/s Verbraucht: 17,4 Kohle/s	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Produziert: 4,8 Energie/s Verbraucht: 21,5 Kohle/s	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Produziert: 6,4 Energie/s Verbraucht: 27,8 Kohle/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Produziert: 8 Energie/s Verbraucht: 33,3 Kohle/s	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Produziert: 10 Energie/s Verbraucht: 40,3 Kohle/s	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Produziert: 11,9 Energie/s Verbraucht: 45,8 Kohle/s	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Produziert: 14,4 Energie/s Verbraucht: 52,8 Kohle/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Produziert: 16,9 Energie/s Verbraucht: 59,7 Kohle/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Produziert: 19,7 Energie/s Verbraucht: 66,7 Kohle/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Produziert: 22,5 Energie/s Verbraucht: 73,6 Kohle/s	32 Gewöhnlich 12 Ungeewöhnlich 6 Gewöhnlich	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Produziert: 25,6 Energie/s Verbraucht: 80,6 Kohle/s	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Produziert: 28,9 Energie/s Verbraucht: 87,5 Kohle/s	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Produziert: 32,5 Energie/s Verbraucht: 94,4 Kohle/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Produziert: 36,1 Energie/s Verbraucht: 101,4 Kohle/s	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Produziert: 40 Energie/s Verbraucht: 108,3 Kohle/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Produziert: 44,1 Energie/s Verbraucht: 118,5 Kohle/s	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Produziert: 48,5 Energie/s Verbraucht: 125,9 Kohle/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Produziert: 53 Energie/s Verbraucht: 133,3 Kohle/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Produziert: 57,8 Energie/s Verbraucht: 140,7 Kohle/s	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Produziert: 62,6 Energie/s Verbraucht: 148,1 Kohle/s	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Produziert: 67,8 Energie/s Verbraucht: 155,6 Kohle/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Produziert: 73 Energie/s Verbraucht: 163 Kohle/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Produziert: 78,5 Energie/s Verbraucht: 170,4 Kohle/s	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Produziert: 84,1 Energie/s Verbraucht: 177,8 Kohle/s	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Produziert: 90 Energie/s Verbraucht: 185,2 Kohle/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Produziert: 100 Energie/s Verbraucht: 200 Kohle/s	–	–
Total	**Produziert: 100 Energie/s Verbraucht: 200 Kohle/s**	**1.670 Gewöhnlich 412 Ungewöhnlich 102 Selten 26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten oder 585 Rubine**

Kohlebohrer

Produkt: Kohle

Der Kohlebohrer ist eine spezialisierte Maschine in Cactus Tycoon, die **Kohle abbaut** – eine essenzielle Ressource für den Betrieb von Maschinen wie dem Kohlekraftwerk.

Preise

Anzahl	Preis
1	900.000 Kakteen
2	5.400.000 Kakteen
3	32.400.000 Kakteen
4	194.400.000 Kakteen
5	1.166.000.000 Kakteen
6	6.998.000.000 Kakteen
7	41.990.000.000 Kakteen
8	251.942.000.000 Kakteen
9	1.510.000.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine
Episch: Antrieb, Bohrkopf

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Produziert: 1 Kohle/s	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Produziert: 1,7 Kohle/s	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Produziert: 2,4 Kohle/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Produziert: 3,1 Kohle/s	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Produziert: 4,2 Kohle/s	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Produziert: 5,2 Kohle/s	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Produziert: 6,2 Kohle/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Produziert: 7,3 Kohle/s	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Produziert: 8,3 Kohle/s	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Produziert: 9,4 Kohle/s	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Produziert: 13,9 Kohle/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Produziert: 17,6 Kohle/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Produziert: 21,3 Kohle/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Produziert: 25 Kohle/s	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Gewöhnlich	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Produziert: 28,7 Kohle/s	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Produziert: 32,4 Kohle/s	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Produziert: 36,1 Kohle/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Produziert: 39,8 Kohle/s	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Produziert: 44 Kohle/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Produziert: 47,7 Kohle/s	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Produziert: 85,6 Kohle/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Produziert: 92,2 Kohle/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Produziert: 98,3 Kohle/s	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Produziert: 105 Kohle/s	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Produziert: 111,7 Kohle/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Produziert: 117,8 Kohle/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Produziert: 124,4 Kohle/s	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Produziert: 130,6 Kohle/s	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Produziert: 137,2 Kohle/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Produziert: 173,3 Kohle/s	–	–
Total	**Produziert: 173,3 Kohle/s**	**1.670 Gewöhnlich** **412 Ungewöhnlich** **102 Selten** **26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten** **oder 585 Rubine**

Kühlmittelanlage

Produkt: Kühlmittel

Die Kühlmittelanlage **stellt Kühlmittel her**, das genutzt werden kann, um Maschinen wie das Atomkraftwerk effizienter und stabiler zu betreiben.

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	2.200.000 Kakteen
3	15.440.000 Kakteen
4	108.040.000 Kakteen
5	756.320.000 Kakteen
6	5.294.000.000 Kakteen
7	37.059.000.000 Kakteen
8	259.416.000.000 Kakteen
9	1.820.000.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine, Rotor
Episch: Antrieb, Kühleinheit

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Produziert: 1,4 Kühlmittel/s	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Produziert: 2,4 Kühlmittel/s	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Produziert: 3,8 Kühlmittel/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Produziert: 5,6 Kühlmittel/s	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Produziert: 7,6 Kühlmittel/s	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Produziert: 10,1 Kühlmittel/s	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Produziert: 12,8 Kühlmittel/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Produziert: 16 Kühlmittel/s	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Produziert: 17,4 Kühlmittel/s	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Produziert: 20,8 Kühlmittel/s	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Produziert: 24,3 Kühlmittel/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Produziert: 27,8 Kühlmittel/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Produziert: 31,2 Kühlmittel/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Produziert: 34,7 Kühlmittel/s	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Gewöhnlich	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Produziert: 38,2 Kühlmittel/s	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Produziert: 41,7 Kühlmittel/s	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Produziert: 45,1 Kühlmittel/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Produziert: 48,6 Kühlmittel/s	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Produziert: 55,6 Kühlmittel/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Produziert: 92,6 Kühlmittel/s	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Produziert: 111,1 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Produziert: 129,6 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Produziert: 148,1 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Produziert: 166,7 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Produziert: 185,2 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Produziert: 203,7 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Produziert: 222,2 Kühlmittel/s	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Produziert: 240,7 Kühlmittel/s	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Produziert: 259,3 Kühlmittel/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Produziert: 263 Kühlmittel/s	–	–
Total	**Produziert: 263 Kühlmittel/s**	**1.670 Gewöhnlich** **412 Ungewöhnlich** **102 Selten** **26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten** **oder 585 Rubine**

Uranlager

Lagerung: Uran

Das Uranlager dient zur sicheren **Aufbewahrung** von **Uran**, einer wertvollen Ressource für den Betrieb fortschrittlicher Maschinen wie dem Atomkraftwerk. Es ermöglicht dir, größere Mengen Uran zu lagern und effizienter mit dieser Ressource zu arbeiten.

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	2.200.000 Kakteen
3	15.440.000 Kakteen
4	108.040.000 Kakteen
5	756.320.000 Kakteen
6	5.294.000.000 Kakteen
7	37.059.000.000 Kakteen
8	259.416.000.000 Kakteen
9	1.820.000.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine, Rotor
Episch: Uranfass

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Kapazität: 500 Uran	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Kapazität: 1.000 Uran	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Kapazität: 2.500 Uran	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Kapazität: 5.000 Uran	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Kapazität: 10.000 Uran	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Kapazität: 15.000 Uran	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Kapazität: 20.000 Uran	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Kapazität: 30.000 Uran	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Kapazität: 40.000 Uran	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Kapazität: 50.000 Uran	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Kapazität: 60.000 Uran	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Kapazität: 80.000 Uran	48 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Kapazität: 100.000 Uran	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Kapazität: 150.000 Uran	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Selten	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Kapazität: 200.000 Uran	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Kapazität: 300.000 Uran	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Kapazität: 400.000 Uran	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Kapazität: 600.000 Uran	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Kapazität: 800.000 Uran	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Kapazität: 1.000.000 Uran	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Kapazität: 2.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Kapazität: 4.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Kapazität: 6.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Kapazität: 8.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Kapazität: 10.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Kapazität: 20.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Kapazität: 40.000.000 Uran	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Kapazität: 60.000.000 Uran	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Kapazität: 80.000.000 Uran	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Kapazität: 100.000.000 Uran	–	–
Total	**Kapazität: 100.000.000 Uran**	**1.664 Gewöhnlich 416 Ungewöhnlich 108 Selten 26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten oder 585 Rubine**

Atomkraftwerk

Produkt: Energie
Verbrauch: Uran, Kühlmittel

Das Atomkraftwerk ist eine **leistungsstarke Maschine** in Cactus Tycoon, die **Energie produziert**, um fortschrittliche Maschinen und Prozesse anzutreiben.

Obwohl das **Kühlmittel optional** ist, wird es **dringend empfohlen**, da es die Effizienz und Stabilität des Atomkraftwerks erheblich verbessert. Ohne Kühlmittel kann die Energieproduktion weniger effektiv sein. Das Atomkraftwerk ist ein essenzieller Baustein für eine gut funktionierende Produktionskette!

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	2.200.000 Kakteen
3	15.440.000 Kakteen
4	108.040.000 Kakteen
5	756.320.000 Kakteen
6	5.294.000.000 Kakteen
7	37.059.000.000 Kakteen
8	259.416.000.000 Kakteen
9	1.820.000.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine, Rotor
Episch: Antrieb, Brennstab

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Produziert: 20 Energie/s Verbraucht: 4,9 Uran/s Verbraucht: 0,6 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 1 Minute	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Produziert: 40 Energie/s Verbraucht: 9 Uran/s Verbraucht: 1,3 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 2 Minuten	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
3	Produziert: 60 Energie/s Verbraucht: 12,5 Uran/s Verbraucht: 2,2 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 3 Minuten	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Produziert: 80 Energie/s Verbraucht: 15,3 Uran/s Verbraucht: 3,5 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 4 Minuten	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin
5	Produziert: 100 Energie/s Verbraucht: 18,1 Uran/s Verbraucht: 5 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 5 Minuten	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Produziert: 140 Energie/s Verbraucht: 24,3 Uran/s Verbraucht: 6,9 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 6 Minuten	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Produziert: 180 Energie/s Verbraucht: 29,9 Uran/s Verbraucht: 9,1 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 7 Minuten	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Produziert: 220 Energie/s Verbraucht: 35,4 Uran/s Verbraucht: 11,6 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 8 Minuten	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Produziert: 260 Energie/s Verbraucht: 41 Uran/s Verbraucht: 14,4 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 9 Minuten	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Produziert: 300 Energie/s Verbraucht: 45,8 Uran/s Verbraucht: 15,7 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 10 Minuten	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Produziert: 360 Energie/s Verbraucht: 52,8 Uran/s Verbraucht: 18,8 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 15 Minuten	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Produziert: 420 Energie/s Verbraucht: 59,7 Uran/s Verbraucht: 21,9 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 20 Minuten	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Produziert: 480 Energie/s Verbraucht: 66,7 Uran/s Verbraucht: 25 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 25 Minuten	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
14	Produziert: 540 Energie/s Verbraucht: 73,6 Uran/s Verbraucht: 28,2 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 30 Minuten	32 Gewöhnlich 12 Ungeewöhnlich 6 Gewöhnlich	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Produziert: 600 Energie/s Verbraucht: 80,6 Uran/s Verbraucht: 31,3 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 35 Minuten	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Produziert: 660 Energie/s Verbraucht: 87,5 Uran/s Verbraucht: 34,4 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 40 Minuten	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Produziert: 720 Energie/s Verbraucht: 94,4 Uran/s Verbraucht: 37,5 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 45 Minuten	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Produziert: 780 Energie/s Verbraucht: 101,4 Uran/s Verbraucht: 40,7 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 50 Minuten	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Produziert: 840 Energie/s Verbraucht: 108,3 Uran/s Verbraucht: 43,8 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 55 Minuten	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine
20	Produziert: 900 Energie/s Verbraucht: 114,8 Uran/s Verbraucht: 66,7 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 1 Stunde	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Produziert: 1.000 Energie/s Verbraucht: 125,9 Uran/s Verbraucht: 83,3 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 2 Stunden	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Produziert: 1.100 Energie/s Verbraucht: 133,3 Uran/s Verbraucht: 100 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 3 Stunden	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Produziert: 1.200 Energie/s Verbraucht: 140,7 Uran/s Verbraucht: 116,7 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 4 Stunden	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Produziert: 1.300 Energie/s Verbraucht: 148,1 Uran/s Verbraucht: 133,3 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 6 Stunde	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
25	Produziert: 1.400 Energie/s Verbraucht: 155,6 Uran/s Verbraucht: 150 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 8 Stunden	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Produziert: 1.500 Energie/s Verbraucht: 163 Uran/s Verbraucht: 166,7 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 12 Stunden	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Produziert: 1.600 Energie/s Verbraucht: 170,4 Uran/s Verbraucht: 183,3 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 16 Stunden	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Produziert: 1.700 Energie/s Verbraucht: 177,8 Uran/s Verbraucht: 200 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 22 Stunden	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Produziert: 1.900 Energie/s Verbraucht: 192,6 Uran/s Verbraucht: 216,7 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 1 Tag 4 Stunden	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Produziert: 2.200 Energie/s Verbraucht: 200 Uran/s Verbraucht: 233,3 Kühlmittel/s Reparaturzeit: 1 Tag 12 Stunden	–	–
Total	**Produziert: 2.200 Energie/s** **Verbraucht: 200 Uran/s** **Verbraucht: 233,3 Kühlmittel/s** **Reparaturzeit: 1 Tag 12 Stunden**	**1.670 Gewöhnlich** **412 Ungewöhnlich** **102 Selten** **26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten** **oder 585 Rubine**

Uranbohrer

Produkt: Uran

Der Uranbohrer ist eine spezialisierte Maschine in Cactus Tycoon, die **Uran abbaut** – eine essenzielle Ressource für den Betrieb fortschrittlicher Maschinen wie dem Atomkraftwerk.

Preise

Anzahl	Preis
1	Kostenlos
2	25.000.000 Kakteen
3	125.000.000 Kakteen
4	625.000.000 Kakteen
5	3.125.000.000 Kakteen
6	15.625.000.000 Kakteen
7	78.125.000.000 Kakteen
8	390.625.000.000 Kakteen
9	1.950.000.000.000 Kakteen

Stufen und Verbesserung

Gewöhnlich: Holzreste, Kabel, Metallschrott, Schraube
Ungewöhnlich: Druckfeder, Kolben, Zahnrad
Selten: Durchflussregler, Förderband, Platine, Rotor
Episch: Antrieb, Bohrkopf, Uranfass

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
1	Produziert: 1 Uran/s	12 Gewöhnlich	2 Minuten oder 1 Rubin
2	Produziert: 1,7 Uran/s	4 Gewöhnlich 2 Ungewöhnlich 1 Selten	3 Minuten oder 1 Rubin
3	Produziert: 2,4 Uran/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	4 Minuten oder 1 Rubin
4	Produziert: 3,1 Uran/s	24 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 1 Selten	5 Minuten oder 1 Rubin

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
5	Produziert: 4,2 Uran/s	2 Ungewöhnlich 2 Selten	6 Minuten oder 1 Rubin
6	Produziert: 5,2 Uran/s	16 Gewöhnlich 10 Ungewöhnlich	7 Minuten oder 1 Rubin
7	Produziert: 6,2 Uran/s	12 Gewöhnlich 4 Ungewöhnlich 2 Selten	8 Minuten oder 1 Rubin
8	Produziert: 7,3 Uran/s	24 Gewöhnlich 1 Selten 1 Episch	9 Minuten oder 1 Rubin
9	Produziert: 8,3 Uran/s	24 Gewöhnlich 6 Ungewöhnlich 1 Episch	10 Minuten oder 1 Rubin
10	Produziert: 9,4 Uran/s	32 Gewöhnlich 8 Ungewöhnlich 4 Selten	15 Minuten oder 1 Rubin
11	Produziert: 13,9 Uran/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	20 Minuten oder 2 Rubine
12	Produziert: 17,6 Uran/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich	25 Minuten oder 2 Rubine
13	Produziert: 21,3 Uran/s	80 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten	30 Minuten oder 2 Rubine
14	Produziert: 25 Uran/s	32 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 6 Gewöhnlich	35 Minuten oder 3 Rubine
15	Produziert: 28,7 Uran/s	48 Gewöhnlich 28 Ungewöhnlich 4 Selten	40 Minuten oder 3 Rubine
16	Produziert: 32,4 Uran/s	32 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 6 Selten	45 Minuten oder 3 Rubine
17	Produziert: 36,1 Uran/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Selten 2 Episch	50 Minuten oder 4 Rubine
18	Produziert: 39,8 Uran/s	64 Gewöhnlich 4 Selten 2 Episch	55 Minuten oder 4 Rubine
19	Produziert: 44 Uran/s	48 Gewöhnlich 12 Ungewöhnlich 4 Episch	1 Stunde oder 4 Rubine

Stufe	Eigenschaften	Benötigte Materialien für die nächste Stufe	Verbesserungszeit auf die nächste Stufe
20	Produziert: 47,7 Uran/s	16 Ungewöhnlich 8 Selten	2 Stunden oder 8 Rubine
21	Produziert: 85,6 Uran/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich	3 Stunden oder 12 Rubine
22	Produziert: 92,2 Uran/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 4 Selten	4 Stunden oder 16 Rubine
23	Produziert: 98,3 Uran/s	128 Gewöhnlich 64 Ungewöhnlich	6 Stunden oder 24 Rubine
24	Produziert: 105 Uran/s	128 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 4 Selten	8 Stunden oder 32 Rubine
25	Produziert: 111,7 Uran/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	12 Stunden oder 48 Rubine
26	Produziert: 117,8 Uran/s	128 Gewöhnlich 8 Selten	16 Stunden oder 64 Rubine
27	Produziert: 124,4 Uran/s	64 Gewöhnlich 16 Ungewöhnlich 8 Selten 2 Episch	22 Stunden oder 88 Rubine
28	Produziert: 130,6 Uran/s	64 Gewöhnlich 8 Selten 4 Episch	1 Tag 4 Stunden oder 112 Rubine
29	Produziert: 137,2 Uran/s	128 Gewöhnlich 48 Ungewöhnlich 20 Selten 10 Episch	1 Tag 12 Stunden oder 144 Rubine
30	Produziert: 173,3 Uran/s	–	–
Total	**Produziert: 173,3 Uran/s**	**1.670 Gewöhnlich** **412 Ungewöhnlich** **102 Selten** **26 Episch**	**6 Tage 9 Minuten** **oder 585 Rubine**

Abschluss

Ein **großer Dank** geht an **alle Spieler**, die Cactus Tycoon zu einem einzigartigen Erlebnis machen, und an die Entwickler, die das Spiel mit regelmäßigen Updates und neuen Features bereichern.

Bleib auf dem neuesten Stand

Das Wiki wird **kontinuierlich** und **sorgfältig aktualisiert**, um sicherzustellen, dass du jederzeit Zugriff auf die neuesten Informationen hast. Egal, ob es um neue Inhalte, Änderungen im Spiel oder zusätzliche Tipps geht – hier bist du immer **auf dem neuesten Stand**. Es lohnt sich, **regelmäßig vorbeizuschauen**, um keine wichtigen Updates oder Erweiterungen zu verpassen.

Doch das ist noch nicht alles: In **naher Zukunft** wird eine **eigene Webseite** für das Wiki veröffentlicht! Diese Webseite wird dir einen noch besseren Zugang ermöglichen, mit einer **übersichtlicheren Struktur**, erweiterten Funktionen und einer **verbesserten Nutzerfreundlichkeit**. Freu dich auf ein umfassendes Erlebnis, das dir hilft, in Cactus Tycoon immer einen Schritt voraus zu sein!

Quellen

Alle Informationen stammen **direkt aus** dem Spiel **Cactus Tycoon** oder von offiziellen Ankündigungen der Entwickler.
Alle **verwendeten Bilder** stammen direkt von **Cytooxien**.