

Abbondanza

Traduzione a cura di Velox Mobility

L'**Abbondanza** si può trovare in tre edifici su Sim Companies: la Cava, la Miniera e il Pozzo petrolifero. Questa breve guida parla degli aspetti dell'abbondanza e di perché è importante "**prospettare**" per un'abbondanza alta.

COS'È L'ABBONDANZA?

L'abbondanza è un valore che viene assegnato a Miniere, Pozzi petroliferi e Cave quando vengono costruiti nuovi edifici.

Maggiore è l'abbondanza, minore è il costo unitario della risorsa che viene prodotta.

Per questo esempio useremo i Minerali, che si trovano in Miniera.



MINIERA



Minerali

\$12 (Mercato)

**1x trasporto
(Mercato)**

I minerali richiedono (20 x Elettricità) e (1 x Acqua) per essere prodotti.

Questi input non cambiano mai (ad eccezione del loro costo unitario).

Puoi cambiare manualmente il valore dell'**Abbondanza** nell'**Enciclopedia**.

PRODUCTION CALCULATOR				
Building level	—	1	+	Units an hour 104.96
Production speed bonus	—	0%	+	Unit worker cost \$2.63
Administration overhead	—	10%	+	Unit admin cost \$0.26
Abundance	—	85	+	

L'abbondanza cambia ed è importante capire la relazione tra **abbondanza** e **costo unitario**. Nota: l'abbondanza **decade** giornalmente di 0.032%, cioè ~1% al mese.

Le immagini qui sotto mostrano esempi di abbondanza al 70%, 80%, 90% e 100%. Nota la relazione tra Quantità (nella foto: "units an hour"), Costi per stipendi dei dipendenti per unità (unit worker cost) e Costi amministrativi per unità (unit admin cost). In ogni caso assumiamo 0% bonus velocità produzione e 10,00% di spese amministrative.

CALCOLATORE DI PRODUZIONE				
Livello edificio	—	1	+	Unità prodotte/ora 86.44
Bonus velocità produzione	—	0%	+	Costo per stipendi dei dipendenti/unità \$3.19
Spese amministrative	—	10%	+	Costi amministrativi/unità \$0.32
Abbondanza	—	70	+	

CALCOLATORE DI PRODUZIONE				
Livello edificio	—	1	+	Unità prodotte/ora 98.79
Bonus velocità produzione	—	0%	+	Costo per stipendi dei dipendenti / unità \$2.79
Spese amministrative	—	10%	+	Costi amministrativi/unità \$0.28
Abbondanza	—	80	+	

CALCOLATORE DI PRODUZIONE				
Livello edificio	—	1	+	Unità prodotte/ora 111.14
Bonus velocità produzione	—	0%	+	Costo per stipendi dei dipendenti / unità \$2.48
Spese amministrative	—	10%	+	Costi amministrativi/unità \$0.25
Abbondanza	—	90	+	

CALCOLATORE DI PRODUZIONE				
Livello edificio	—	1	+	Unità prodotte/ora 123.49
Bonus velocità produzione	—	0%	+	Costo per stipendi dei dipendenti / unità \$2.24
Spese amministrative	—	10%	+	Costi amministrativi/unità \$0.22
Abbondanza	—	100	+	

Ecco una tabella che riassume i dati

Assumendo 10% spese amministrative e 0% bonus produzione							
Abbondanza	Unità all'ora	Costo lavoratori/u	Costo amministratori/u	Costo input/u			24 ore
70%	86.44	\$ 3.19	\$ 0.32	\$ 3.51			2074.56
80%	98.79	\$ 2.79	\$ 0.28	\$ 3.07			2370.96
90%	111.14	\$ 2.48	\$ 0.25	\$ 2.73			2667.36
100%	123.49	\$ 2.24	\$ 0.22	\$ 2.46			2963.76

Mettendo a confronto l'abbondanza al 100% con quella al 70%, vediamo che quella al 100% produce **889.2 unità al giorno in più** con un **costo unitario di \$1.05 in meno**.
(Ricordati di aggiungere l'Elettricità e l'Acqua al costo unitario)

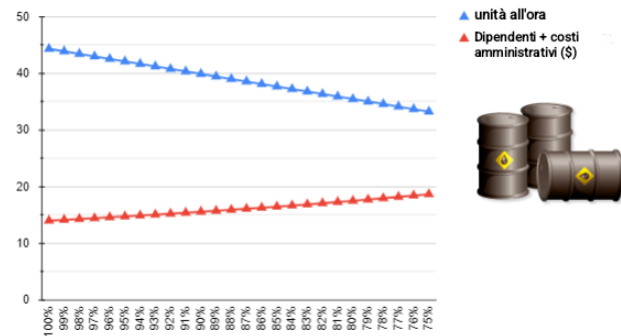
Quando si cerca un nuovo edificio, è consigliato tenere solo quelli con un'abbondanza al **95% o di più**. Non solo durano di più, ma ti fanno anche risparmiare tanti soldi

Nota: ciò non significa che devi demolire l'edificio una volta arrivato al 95% se era un 95%+. Un'abbondanza al 95% può durare 10 mesi (tempo reale). Decadrà con il tempo ma ti restituirà l'investimento e di più se la lasci arrivare fino all'85%.

Se sei nuovo e hai trovato un'abbondanza semi-alta, cioè 90%, puoi tenerlo e portarlo solo fino al livello 2 (quando lo demolirai ti ritorneranno tutti i materiali). Puoi fare un po' di soldi mentre prospetti con altri edifici. Quando prospetti lo slot edificio che usi non importa e non cambia nulla. Ogni ricostruzione ti darà una nuova abbondanza %.
(vedi Distribuzione sotto).

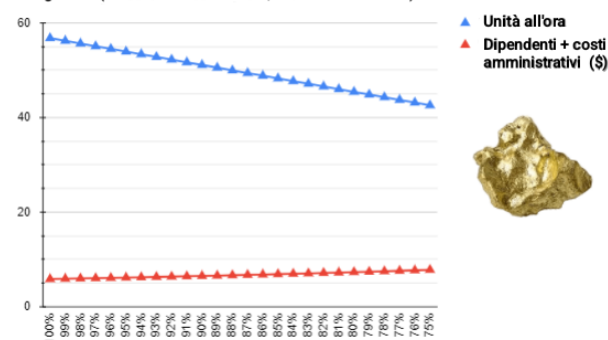
Il grafico sotto mostra il calo dell'abbondanza e della quantità mentre i salari (costi per stipendi dei dipendenti per unità+costi amministrativi per unità) aumentano (pozzo petrolifero di livello 1).

Petrolio greggio (20% amministrazione, 0% bonus velocità)



Il grafico sotto mostra il calo dell'abbondanza e della quantità mentre i salari (costi per stipendi dei dipendenti per unità+costi amministrativi per unità) aumentano (miniera di livello 1).

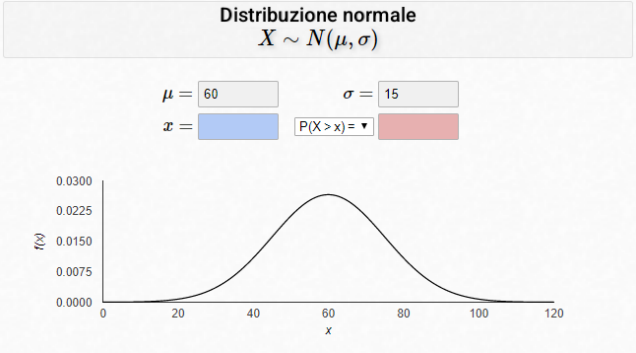
Oro grezzo (20% amministrazione, 0% bonus velocità)



DISTRIBUZIONE

A ogni risorsa prodotta in un edificio è assegnata una propria abbondanza utilizzando la distribuzione di Gauss con media 0,6 (60% di abbondanza) e deviazione standard di 0,15. I valori risultanti superiori a 1 (100%) vengono troncati a 1 (100%) e i valori inferiori a 0,1 (10%) vengono troncati a 0,1 (10%).

$\min(1.0, \max(0.1, \text{gauss}(\mu=0.6, \sigma=0.15)))$



Articoli utili dal Sim Companies Times:

L'arte della prospezione

I Da far e i Non da far delle miniere