

Abundance PL

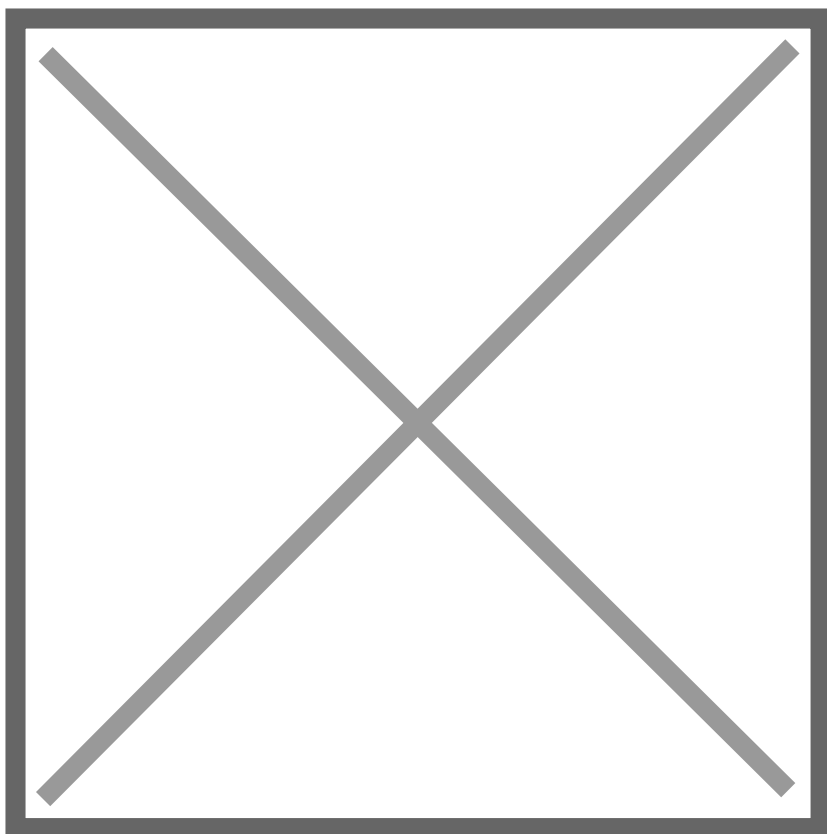
Zasobność można znaleźć w 3 budynkach w Sim Companies. Są to Kamieniołom, Kopalnia, i Platforma Wiertnicza. Ten szybki przegląd streszcza różne aspekty **zasobności** i pokazuje dlaczego **warto szukać jej wysokiej wartości**.

CZYM JEST ZASOBNOŚĆ?

Zasobność jest wartością przydzielaną dla Kamieniołomów Kopalni i Platform Wiertniczych po postawieniu nowego budynku lub przebudowie już istniejącego.

Czym wyższa zasobność, tym niższy będzie koszt każdej wyprodukowanej jednostki zasobu.

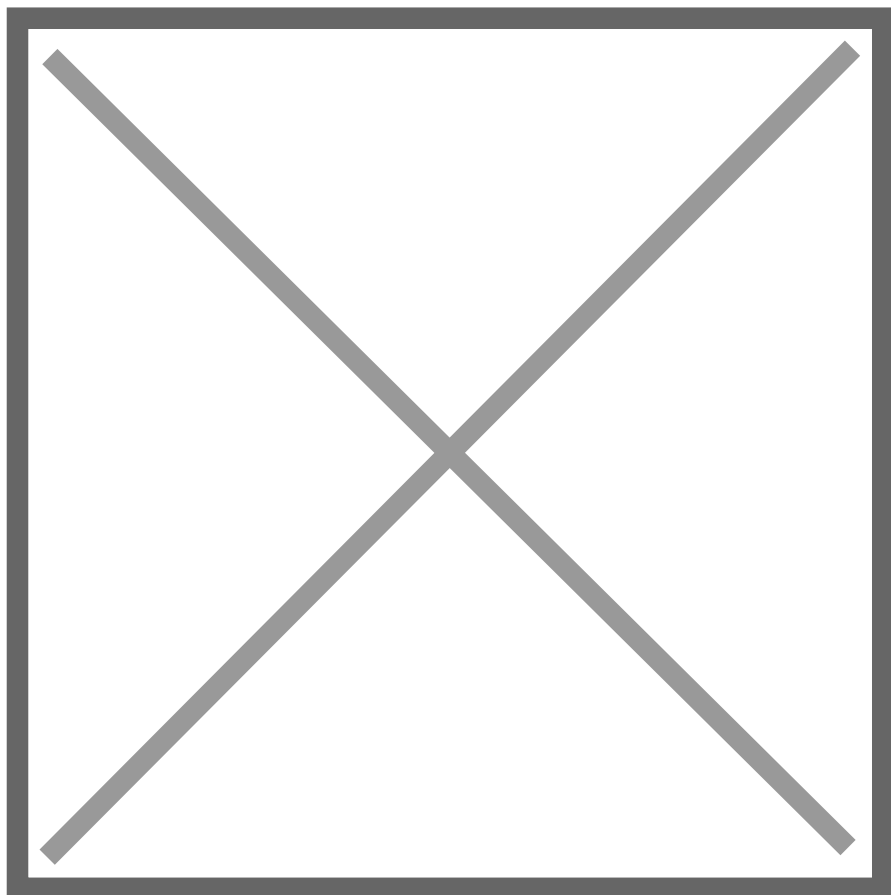
Dla przykładu użyjemy Minerałów. Można je znaleźć w Kopalni.



Do wyprodukowania minerałów potrzebne jest (20 x Prąd) i (1 x Woda).

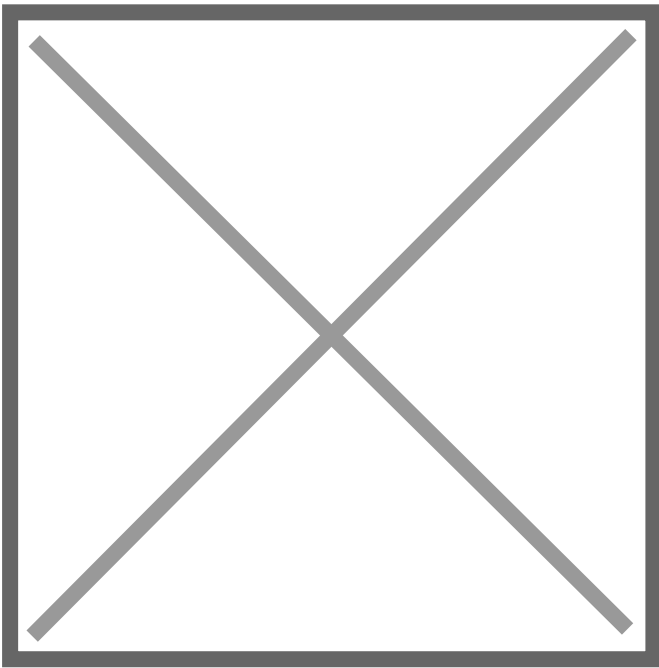
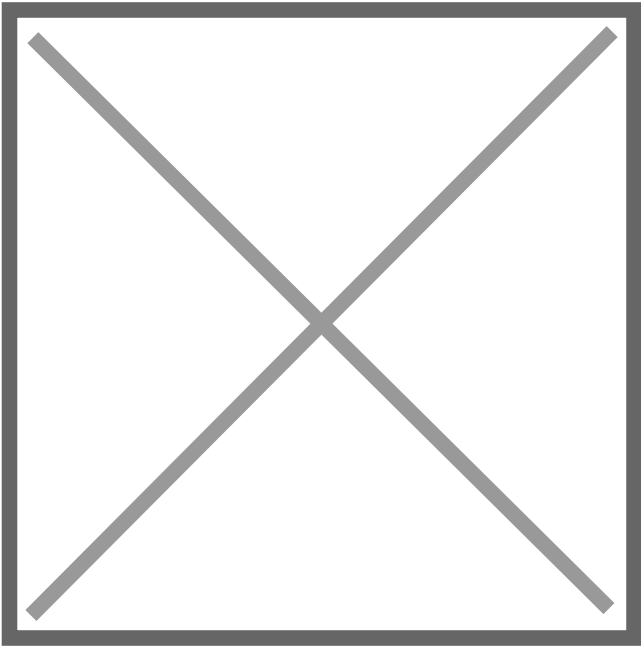
Te wartości nigdy się nie zmieniają (poza ich kosztem jednostkowym).

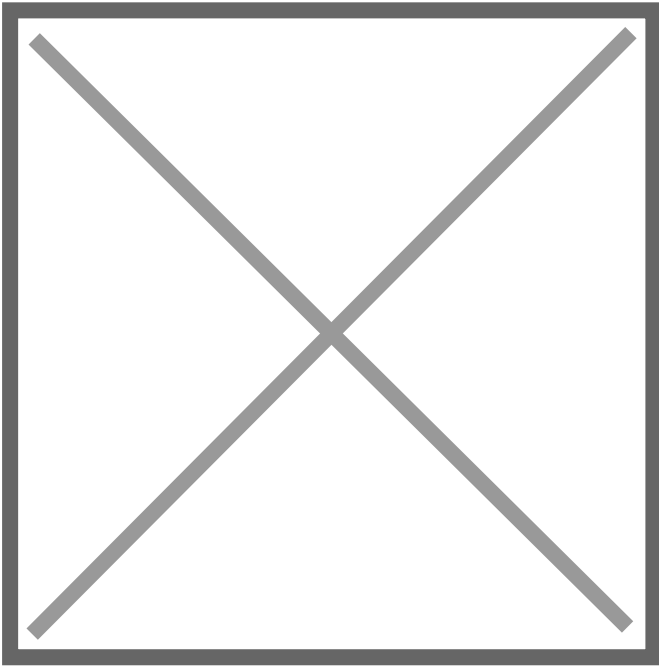
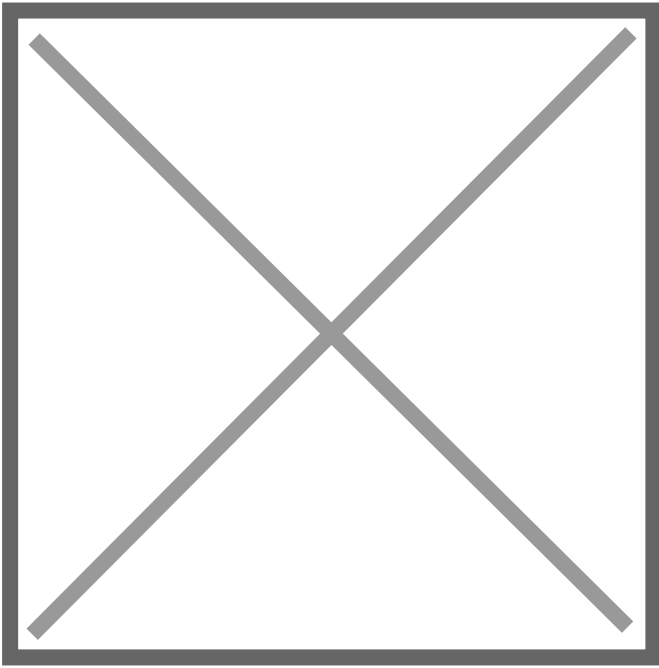
Możesz ręcznie zmienić wartości **Zasobności** w **Encyklopedii**:



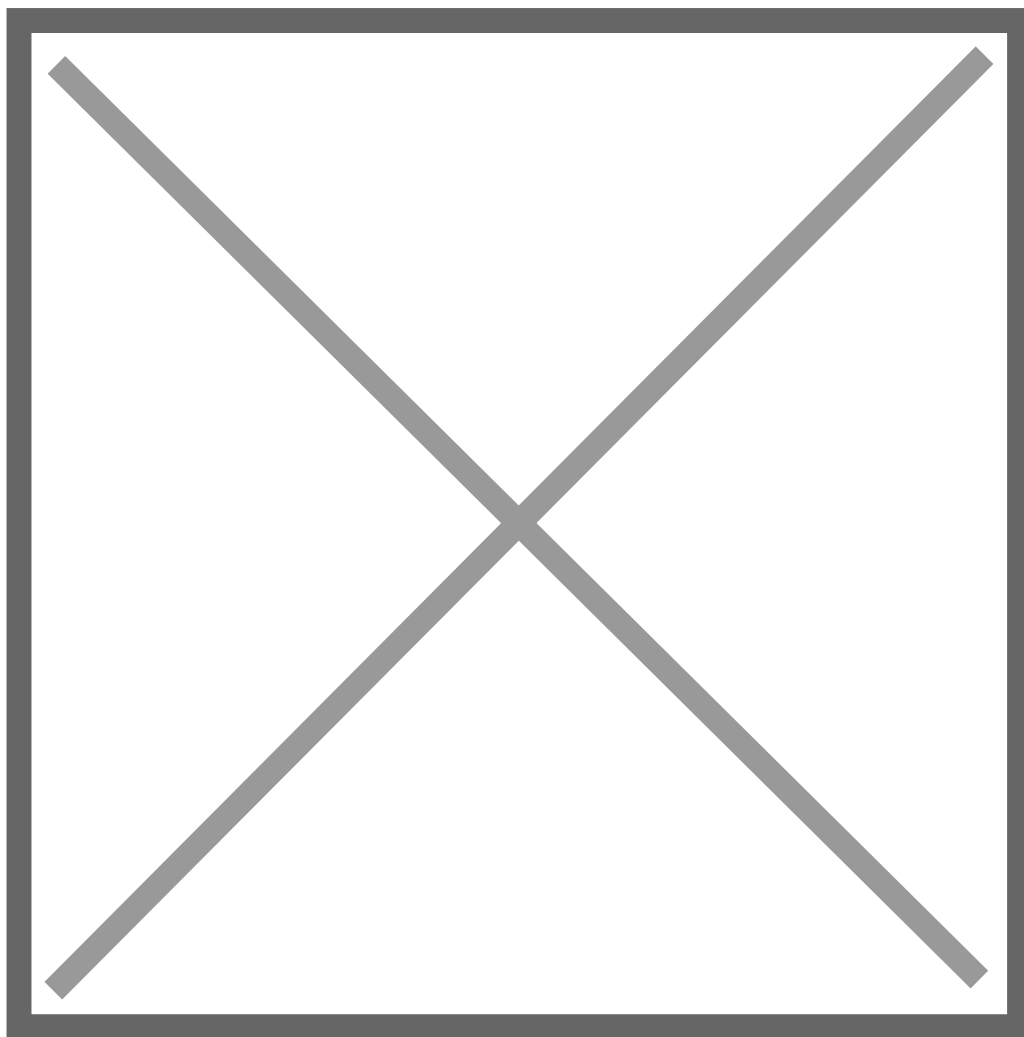
Zasobność się zmienia, i ważnym jest, aby rozumieć relację między **zasobnością** i twoim **kosztem jednostkowym**. Uwaga: Zasobność **zmniejsza się** każdego dnia o 0.032% lub ~1% na miesiąc.

Poniższe zdjęcia pokazują zwiększenie zasobności z 70%, 80%, 90, i 100%. Zauważ relacje między Ilością, Jednostkowym kosztem Pracowników, i Jednostkowym Kosztem Administracyjnym. W każdym przypadku zakładamy 0% Bonusu Prędkości Produkcji i 10% Kosztów Administracyjnych.





Oto bardziej zwarte zestawienie:



Porównując zasobność 100% z zasobnością 70% widzimy, że 100% produkuje dodatkowe **889.2 jednostek na dzień** i **obniża koszt jednostkowy o 1.05 \$**.

(Pamiętaj, żeby dodać koszty pozyskania Prądu i Wody potrzebnych do produkcji do swoich kosztów jednostkowych.)

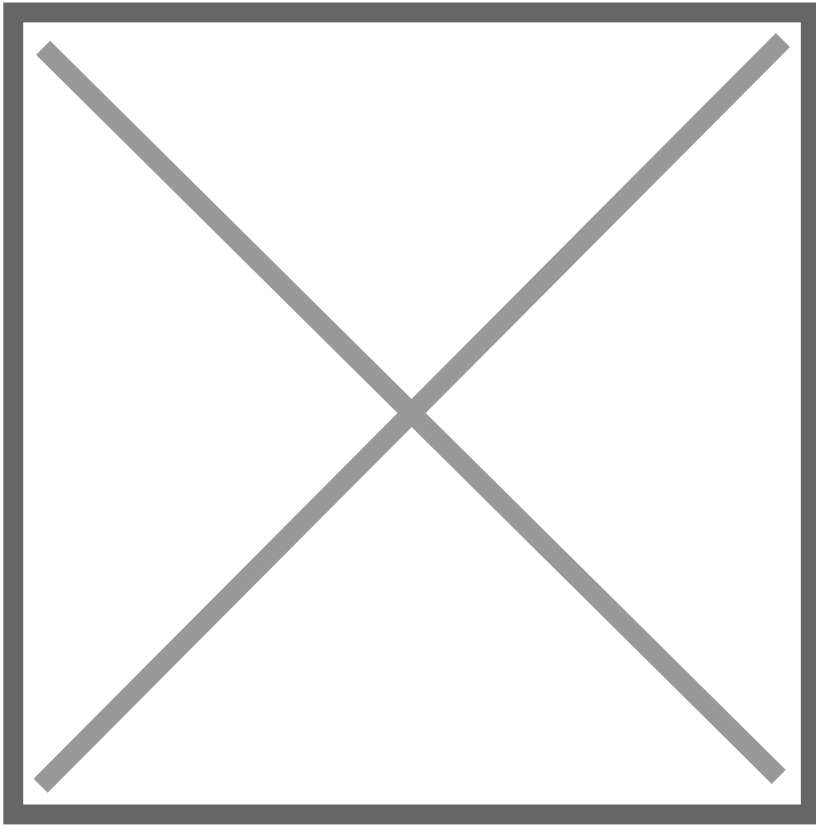
Sugeruje się aby zachować budynki które mają zasobność na poziomie **95% lub więcej**. Budynki nie tylko mogą być dłużej eksploatowane; są w stanie również zaoszczędzić dużą ilość pieniędzy.

Uwaga: 95% dotyczy poszukiwania zasobności (burzenie i przebudowa). To nie znaczy, że powinieneś zburzyć swój budynek kiedy osiągnie on 95% po tym jak znalazłeś 95%+. Zasobność 95% może wystarczyć na 10 miesięcy (czasu rzeczywistego). Będzie się zmniejszać z czasem, ale otrzymasz większy Zwrot z Inwestycji (RoI) jeśli pozwolisz zasobności zejść do 85%.

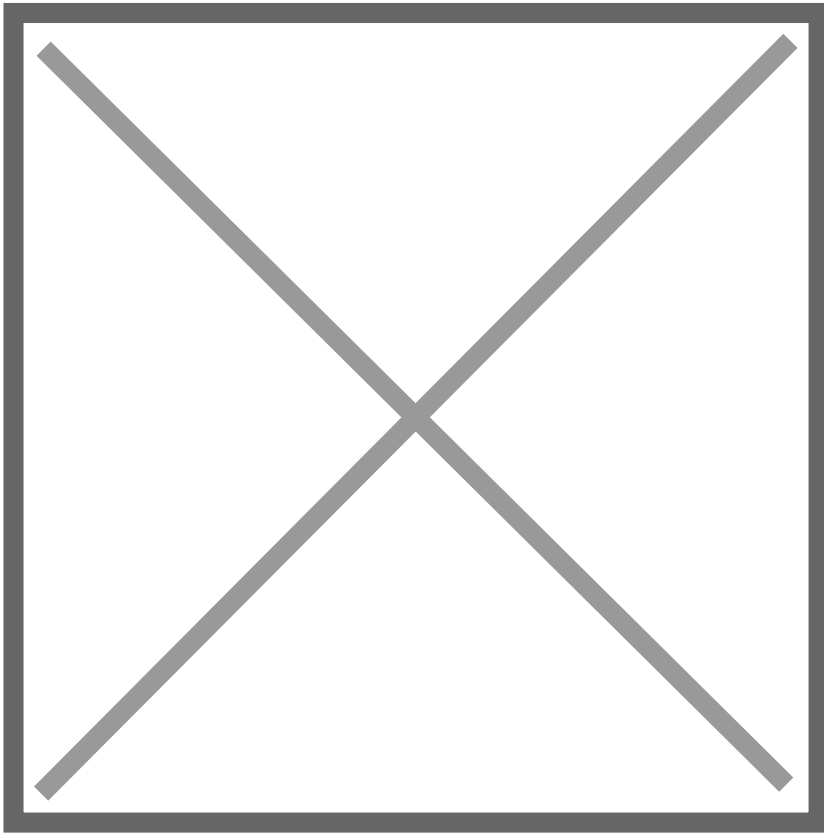
Jeśli jesteś nowy i znalazłeś na wpół wysoką zasobność, np. 90%, możesz zatrzymać ten budynek i ulepszyć go tylko do 2 poziomu (burzenie odzyskuje wszystkie materiały). Dzięki temu będziesz w stanie zarobić trochę pieniędzy podczas szukania zasobności za pomocą innych budynków. Kiedy szukasz zasobności miejsce postawienia budynku nie ma znaczenia - każda przebudowa wygeneruje nowy % zasobności.

(Zobacz Dystrybucję poniżej).

Wykres poniżej pokazuje spadek zarówno w zasobności jaki i ilości podczas gdy pensje (jednostkowy koszt pracownika + jednostkowy koszt administracyjny) wzrasta (Platforma Wiertnicza 1 poziomu).



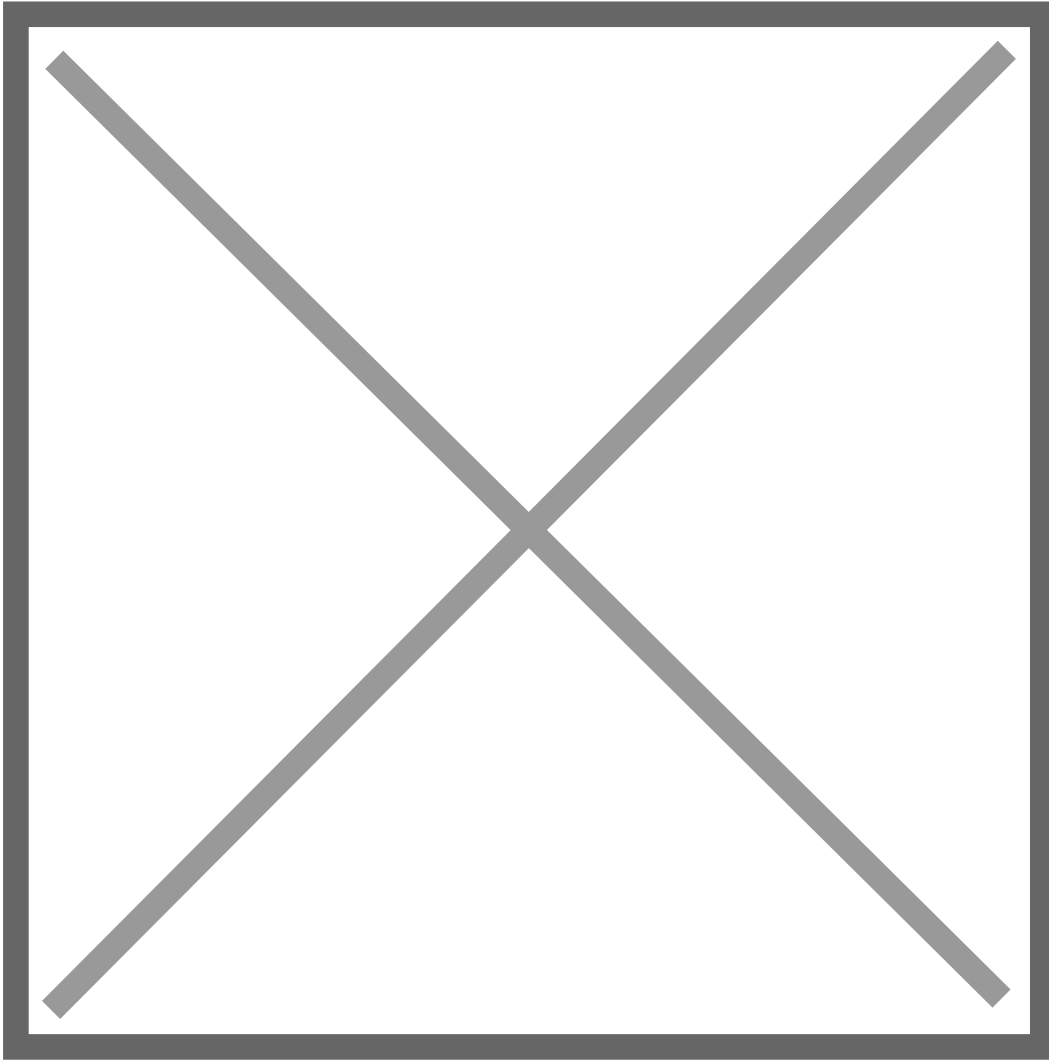
Wykres poniżej pokazuje spadek zarówno w zasobności jaki i ilości podczas gdy pensje (jednostkowy koszt pracownika + jednostkowy koszt administracyjny) wzrasta (Kopalnia 1 poziomu).



ZASOBNOŚĆ

Każdy zasób produkowany w budynku ma swoją zasobność przydzieloną za pomocą dystrybucja Gaussa z medianą 0.6 (60 zasobności) i odchyleniem standardowym 0.15. Wartości powyżej 1 (100%) są zmniejszane do 1 (100%) a wartości poniżej 0.1 (10%) są zwiększane do 0.1 (10%).

```
min(1.0, max(0.1, gauss(mu=0.6, sigma=0.15)))
```



Pomocne Artykuły z Gazetki Sim Companies Times:

[The Art of Prospecting](#)

[The Do's and Don'ts of Mining](#)

Revision #2

Created 27 July 2025 17:14:05 by The Center

Updated 2 May 2026 18:34:20 by Archonade