

# Abundancia

La **Abundancia** se encuentra presente en tres edificios de Sim Companies, estos son: La Cantera, la Mina y la Plataforma Petrolera. En este artículo realizaremos una revisión sobre la importancia de una abundancia alta y porque es necesaria la “**prospección**” para hallarla.

---

## ¿Qué es la abundancia? ▣

La abundancia es el valor que se asigna a las Minas, Plataformas petroleras y Canteras cuando prospectas un nuevo edificio.

Cuánto mayor sea la abundancia el costo de producción del recurso será menor.

En este ejemplo se muestran Minerales, que se producen en una Mina.

---

**20x**  \$0,25  
Electricidad

**1x**  \$0,32  
Agua



**MINA**



Minerales

\$11,2

(Mercado)

**1x** unidad de  
transporte  
(Mercado)

---

Se requiere (20 x Electricidad) y (1 x Agua) para producir Minerales.

La materia prima para producir el recurso nunca cambia (excepto su costo unitario).

Podemos conocer las variaciones que nos dará la **abundancia** revisando y ajustando los valores en la **Enciclopedia**:

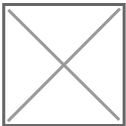
---



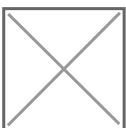
PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	— 1 +	Units an hour 104.96
Production speed bonus	— 0% +	Unit worker cost \$2.63
Administration overhead	— 10% +	Unit admin cost \$0.26
Abundance	— 85 +	

Es importante entender que los cambios en la **abundancia** están relacionados con el **costo unitario**. Nota: La abundancia **decae** diariamente 0.032% o aproximadamente 1% por mes.

Las siguientes imágenes mostrarán un aumento en la abundancia del 70%, 80%, 90% y 100%. Observe la relación entre la cantidad, los costos de los trabajadores unitarios y los costos de administración de unidades. Cada uno ha asumido un bono de velocidad de producción del 0% y un 10% de gastos administrativos.



PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	— 1 +	Units an hour 86.44
Production speed bonus	— 0% +	Unit worker cost \$3.19
Administration overhead	— 10% +	Unit admin cost \$0.32
Abundance	— 70 +	



PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	— 1 +	Units an hour 98.79
Production speed bonus	— 0% +	Unit worker cost \$2.79
Administration overhead	— 10% +	Unit admin cost \$0.28
Abundance	— 80 +	



PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	—	1	+
Production speed bonus	—	0%	+
Administration overhead	—	10%	+
Abundance	—	90	+

Units an hour	111.14
Unit worker cost	\$2.48
Unit admin cost	\$0.25



PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	—	1	+
Production speed bonus	—	0%	+
Administration overhead	—	10%	+
Abundance	—	100	+

Units an hour	123.49
Unit worker cost	\$2.24
Unit admin cost	\$0.22

Aquí hay un desglose más condensado:



Assumed 10% Administration Overhead and 0% Production Speed

Abundance	Units an Hour	Unit Worker Cost	Unit Admin Cost	Unit Cost - Inputs	24 hours
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

Comparando el 100% de abundancia con el 70% de la abundancia podemos observar que con el 100% produce **889.2 unidades más al día** y es **\$1.05 más barato en costo unitario**. (Recuerda agregar sus costos de electricidad y agua).

Se sugiere mantener cualquier abundancia **del 95 % o más**. No sólo podrás hacer uso del edificio por mayor cantidad de tiempo, también ahorrarás mucho dinero.

**Nota:** el 95% o más es cuando se está prospectando en busca de una buena abundancia (demoliendo y reconstruyendo). No significa que debas desechar tu edificio una vez que llegue al

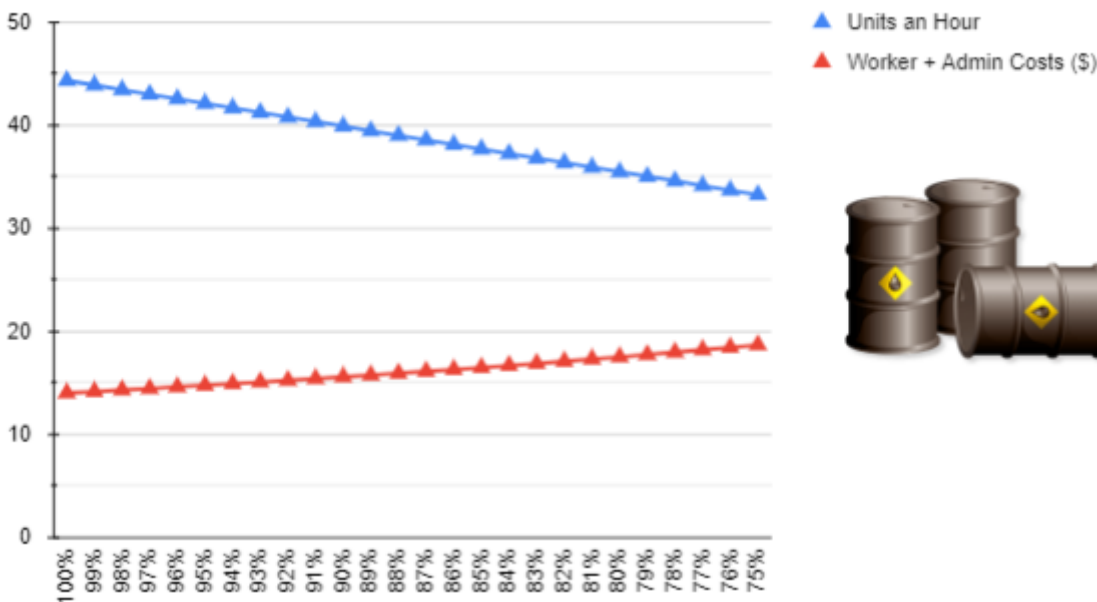
95% después de que hayas encontrado más del 95%. Una abundancia del 95% puede durar 10 meses (tiempo real). Decaerá con el tiempo, pero obtendrá su retorno de la inversión y más al dejar que llegue al 85%.

Si eres nuevo y encuentras una abundancia semialta; es decir, 90%, puedes mantener ese edificio y solo actualizarlo al nivel 2 (los materiales de construcción se recuperan completos). Puede sacarle provecho y ganar algo de dinero, mientras prospecta con otros edificios en el mapa. El espacio de construcción donde se prospecta no tiene efecto en la abundancia. Cada reconstrucción le dará una nueva abundancia (%). Consulte las Preguntas Frecuentes en: [¿Cómo se asigna la abundancia a los recursos de las minas, canteras y plataformas petroleras?](#)

El gráfico a continuación muestra la reducción de la abundancia y cantidad producida, mientras que los salarios (costo del trabajador por unidad + costo de administración por unidad) aumentan (petrolera de nivel 1).



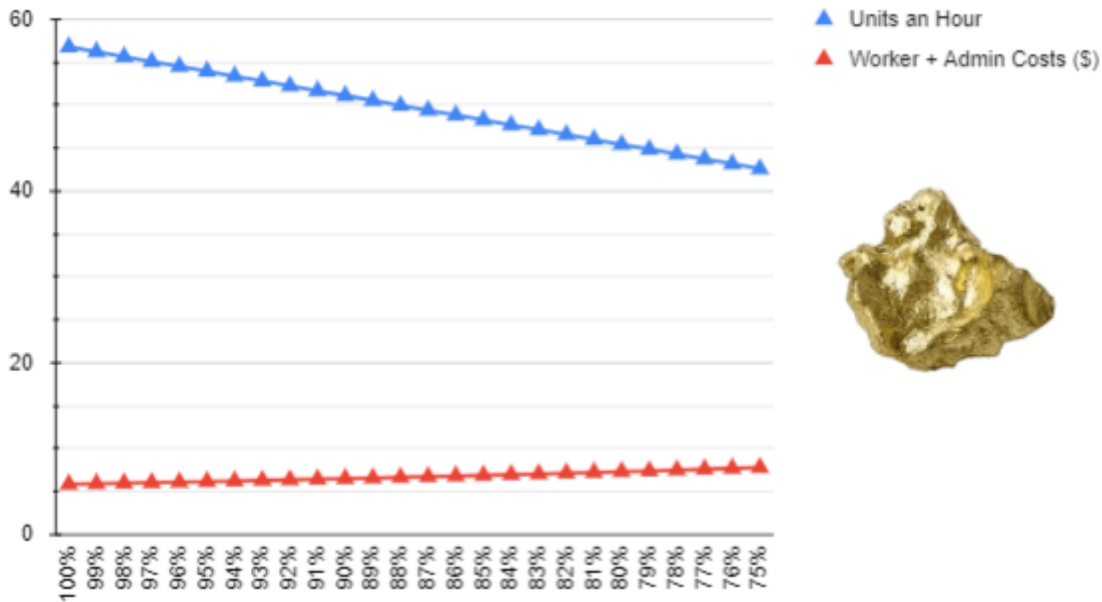
Crude Oil (20% overhead, 0% speed bonus)



El gráfico a continuación muestra la reducción de la abundancia y cantidad producida, mientras que los salarios (costo del trabajador por unidad + costo de administración por unidad) aumentan (mina nivel 1).



### Gold Ore (20% overhead, 0% speed bonus)



## DISTRIBUTION

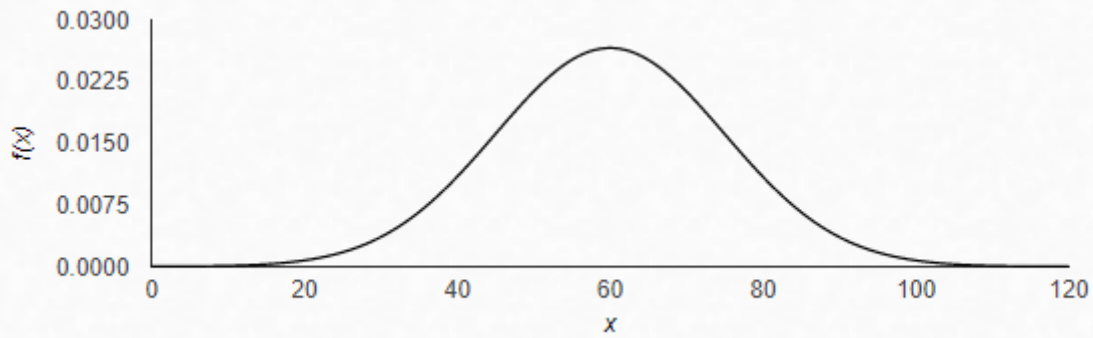
Each resource produced in the building has its own abundance assigned using Gauss distribution with mean 0.6 (60% abundance) and standard deviation of 0.15. Resulting values over 1 (100%) are truncated to 1 (100%) and values below 0.1 (10%) are truncated to 0.1 (10%).

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



## Normal Distribution $X \sim N(\mu, \sigma)$

$\mu =$         $\sigma =$    
 $x =$         $P(X > x) =$



## Artículos del Sim Times útiles: ▣

[The Art of Prospecting](#)

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

Revision #3

Created 21 July 2025 16:32:46 by The Center

Updated 24 July 2025 14:34:16 by The Center