

# Abundância

A **Abundância** pode ser encontrada em 3 edifícios em Sim Companies. A Pedreira, Mina e Plataforma de Petróleo são esses edifícios. Esta rápida revisão abordará o aspecto da Abundância e por que é importante "**prospectar**" por uma alta abundância.

---

## O que é Abundância? ▣

Abundância é o valor atribuído a Minas, Plataformas de Petróleo e Pedreiras ao prospectar um novo edifício.

Quanto maior a abundância, menor será o custo unitário do recurso que está sendo produzido.

Para este exemplo, estaremos usando Minerais. Eles podem ser encontrados em uma Mina.

---



Minerais requerem (20 x Energia) e (1 x Água) para serem produzidos.

Esses insumos nunca mudam (exceto por seus custos unitários).

Você pode alterar manualmente os valores de **Abundância** na Enciclopédia:

---



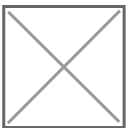
PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	1	+
Production speed bonus	0%	+
Administration overhead	10%	+
Abundance	85	+

Units an hour	104.96
Unit worker cost	\$2.63
Unit admin cost	\$0.26

Abundância muda, e é importante entender a relação entre **abundância** e seus **custos unitários**.  
Observação: A abundância **decai** diariamente em 0,032% ou cerca de 1% ao mês.

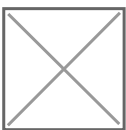
As seguintes imagens mostrarão um aumento na abundância de 70%, 80%, 90% e 100%. Observe a relação entre Quantidade, Custos Unitários de Trabalhador e Custos Unitários Administrativos. Cada um assumiu 0% de Bônus de Velocidade de Produção e 10% de Sobrecarga Administrativa.



PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	1	+
Production speed bonus	0%	+
Administration overhead	10%	+
Abundance	70	+

Units an hour	86.44
Unit worker cost	\$3.19
Unit admin cost	\$0.32



PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	1	+
Production speed bonus	0%	+
Administration overhead	10%	+
Abundance	80	+

Units an hour	98.79
Unit worker cost	\$2.79
Unit admin cost	\$0.28



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

Aqui está um resumo mais conciso:



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 uma abundância de 100% com uma de 70%, podemos ver que 100% produz **889,2 unidades extras por dia** e tem um **custo unitário \$1,05 mais barato**.

(Lembre-se de adicionar seus insumos de Energia e Água aos custos unitários).

É sugerido manter qualquer abundância **acima de 95%**. Não apenas os edifícios duram mais, mas também economizam muito dinheiro.

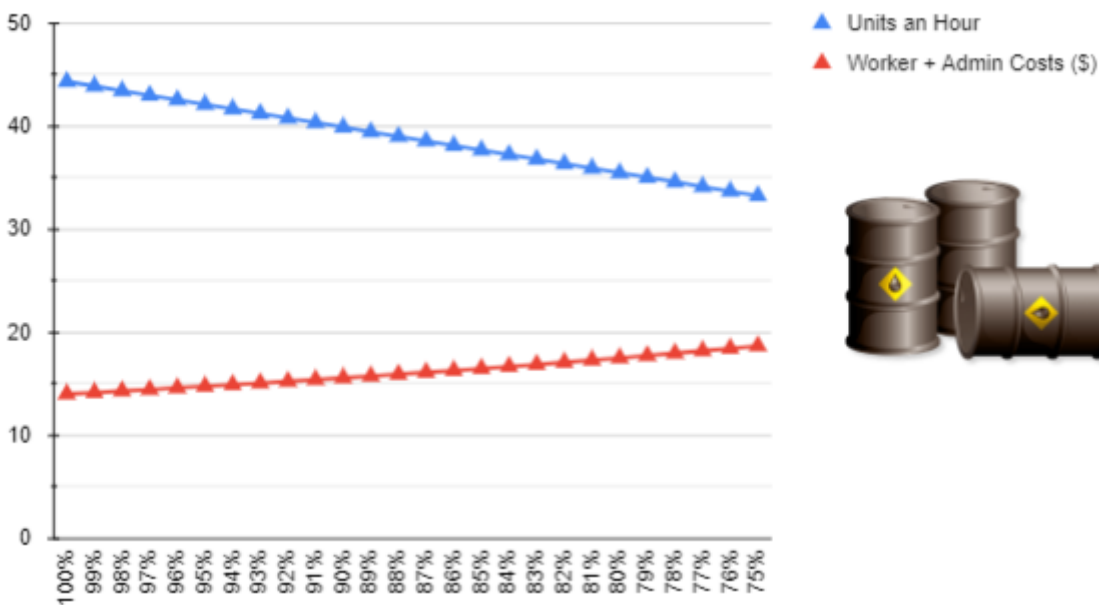
**Observação:** os 95%+ se referem ao momento de prospectar por abundância (descartando e reconstruindo). Isso não significa que você deve descartar seu edifício assim que atingir 95% depois de encontrar 95%+. Uma abundância de 95% pode durar 10 meses (tempo real). Ela decairá ao longo do tempo, mas você terá seu Retorno sobre o Investimento e mais ao deixá-la cair para 85%.

Se você é novo e encontrou uma abundância semi-alta; por exemplo, 90%, você pode manter esse edifício e apenas atualizá-lo para o nível 2 (o descarte devolve todos os materiais). Você pode ganhar algum dinheiro enquanto prospecta com outros edifícios. Ao prospectar, os slots de edifício não importam. Cada reconstrução lhe dará uma nova porcentagem de abundância. Consulte o FAQ (perguntas frequentes) para: Como é atribuída a abundância de recursos para minas, plataformas de petróleo e pedreiras?

O gráfico abaixo mostra a queda tanto na abundância quanto na quantidade, enquanto os salários (custo unitário de trabalhador + custo unitário administrativo) aumentam (plataforma de petróleo de nível 1).



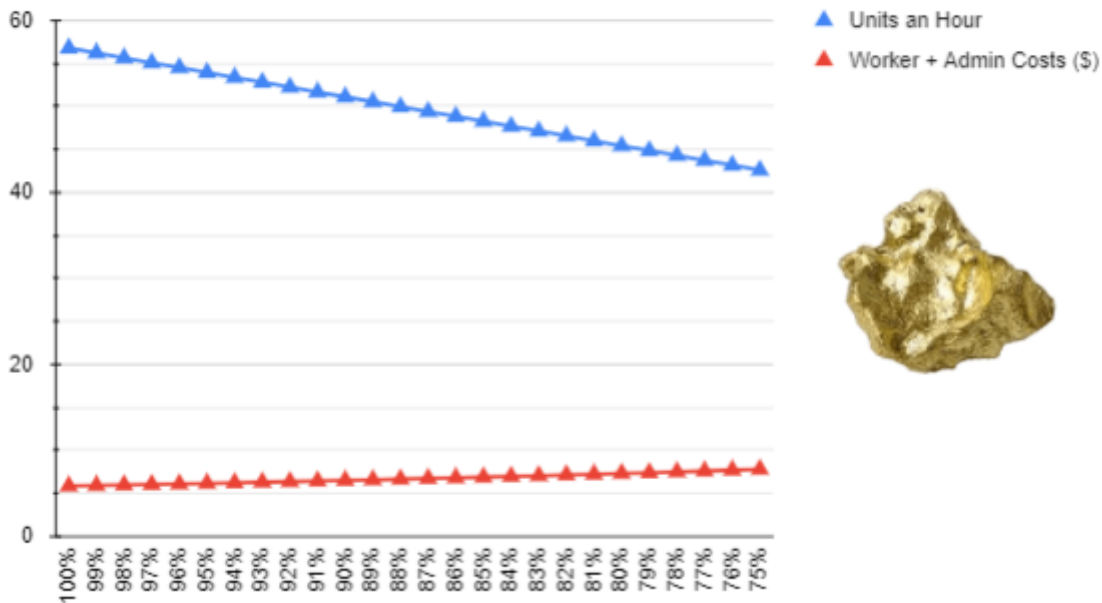
Crude Oil (20% overhead, 0% speed bonus)



O gráfico abaixo mostra a queda tanto na abundância quanto na quantidade, enquanto os salários (custo unitário de trabalhador + custo unitário administrativo) aumentam (mina de nível 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%).

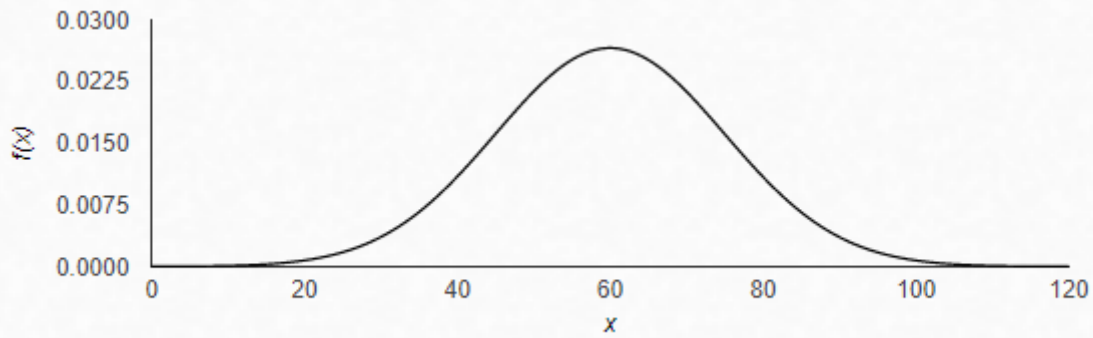
$$\min(1.0, \max(0.1, \text{gauss}(\mu=0.6, \sigma=0.15)))$$



## Normal Distribution

$$X \sim N(\mu, \sigma)$$

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



### Artigos Úteis do Sim Times:

[A Arte da Prospecção](#)

[Os Prós e Contras da Mineração](#)

Revision #3

Created 21 July 2025 16:28:23 by The Center

Updated 24 July 2025 14:32:56 by The Center