

Руководство по изобилию

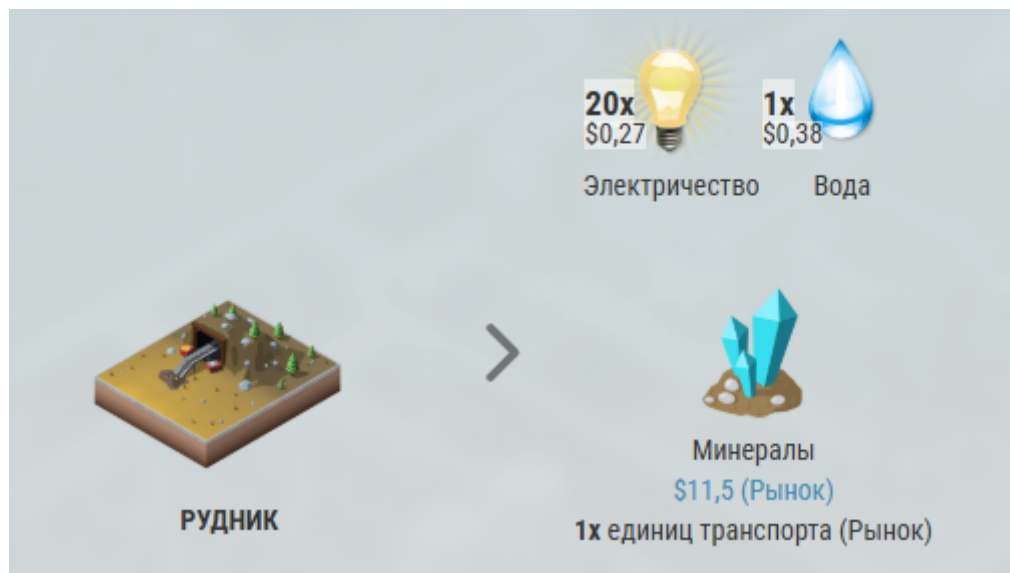
Изобилие встречается в трёх зданиях Sim Companies: карьере, руднике и нефтяной вышке. В этом кратком руководстве разберём, что такое изобилие и почему так важно искать участки с высоким показателем.

Что такое изобилие?

Изобилие — это значение, которое присваивается рудникам, нефтяным вышкам и карьерам при разведке нового здания.

Чем выше изобилие, тем ниже себестоимость единицы производимого ресурса.

Для примера возьмём минералы. Они добываются в руднике.



Для производства минералов требуются 20 единиц электричества и 1 единица воды.

Эти вводные никогда не меняются (меняться может только их стоимость).

Для понимания, как изобилие влияет на себестоимость производства, ыв можете вручную изменять значение изобилия в энциклопедии.

РАСЧЕТ ПРОИЗВОДСТВА			
Lvl здания	—	1	+
Роботизация	—	Нет	+
Бонус к производству	—	10%	+
Административные расходы	—	44,31%	+
Изобилие	—	88	+
Единиц в час 116,58 Доля зарплаты/ед \$2,37 Доля админ./ед \$1,05			

Изобилие снижается ежедневно на 0.032%, то есть примерно на 1% в месяц, поэтому важно понимать связь между ним и себестоимостью.

На следующих примерах показано увеличение изобилия с 70% до 80%, 90% и 100%. Обратите внимание, как меняются объём производства, затраты на рабочую силу и административные расходы. Во всех случаях приняты допущения: 10% бонуса скорости производства и 44,3% административных накладных расходов.

РАСЧЕТ ПРОИЗВОДСТВА			
Lvl здания	—	1	+
Роботизация	—	Нет	+
Бонус к производству	—	10%	+
Административные расходы	—	44,31%	+
Изобилие	—	80	+
Единиц в час 105,98 Доля зарплаты/ед \$2,60 Доля админ./ед \$1,15			

РАСЧЕТ ПРОИЗВОДСТВА			
Lvl здания	—	1	+
Роботизация	—	Нет	+
Бонус к производству	—	10%	+
Административные расходы	—	44,31%	+
Изобилие	—	70	+
Единиц в час 92,74 Доля зарплаты/ед \$2,98 Доля админ./ед \$1,32			

РАСЧЕТ ПРОИЗВОДСТВА			
Lvl здания	—	1	+
Роботизация	—	Нет	+
Бонус к производству	—	10%	+
Административные расходы	—	44,31%	+
Изобилие	—	90	+
Единиц в час 119,23 Доля зарплаты/ед \$2,31 Доля админ./ед \$1,03			

РАСЧЕТ ПРОИЗВОДСТВА			
Lvl здания	—	1	+
Роботизация	—	Нет	+
Бонус к производству	—	10%	+
Административные расходы	—	44,31%	+
Изобилие	—	100	+
Единиц в час 132,48 Доля зарплаты/ед \$2,08 Доля админ./ед \$0,92			

В итоге сравнивая 100% и 70% изобилия, видно, что при 100% производится больше единиц ресурса за единицу времени, а себестоимость единицы ниже. (Не забывайте

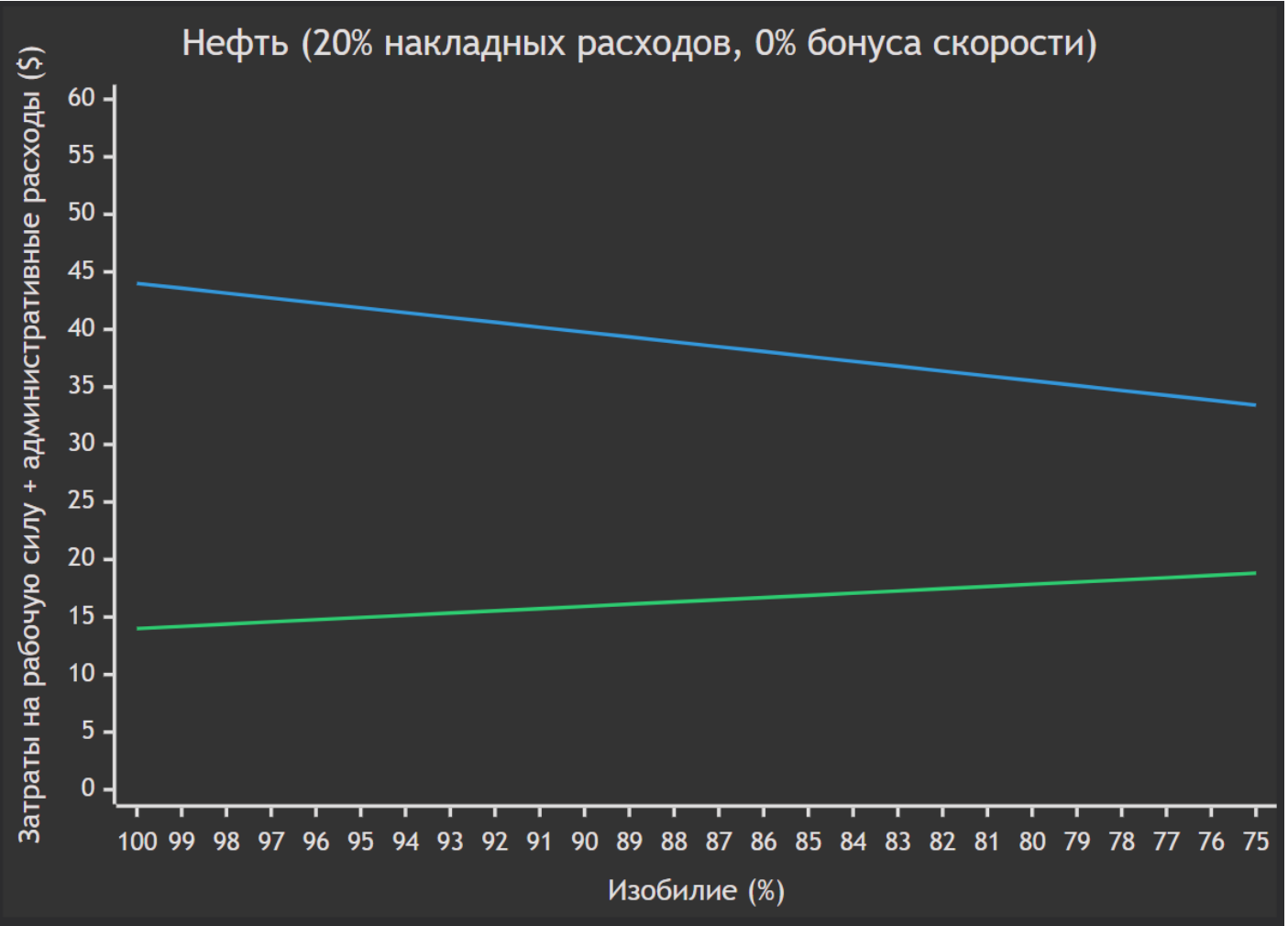
добавлять к себестоимости затраты на энергию и воду.)

Рекомендуется искать изобилие не ниже 95%. Такие здания не только служат дольше, но и экономят значительные средства.

Важно: речь о 95%+ именно на этапе разведки (снос и перестройка). Это не значит, что нужно сносить здание, как только оно достигнет 95% после того, как вы нашли его с 95%+. Изобилие 95% может держаться до 10 месяцев реального времени. Оно будет снижаться, но вы успеете окупить вложения и получить прибыль, даже когда оно упадёт до 85%.

Если вы новичок и нашли изобилие около 90%, можно оставить это здание и улучшить его только до 2 уровня (при сносе материалы возвращаются полностью). Вы сможете зарабатывать, пока разведываете другие участки. При разведке слоты для зданий не имеют значения. Каждая перестройка даёт новый процент изобилия в соответствии с правилом распределения вероятности. (подробнее о распределении ниже)

На графике показано снижение изобилия и объёма добычи при росте затрат на рабочую силу и административные расходы (для нефтяной вышки 1 уровня).



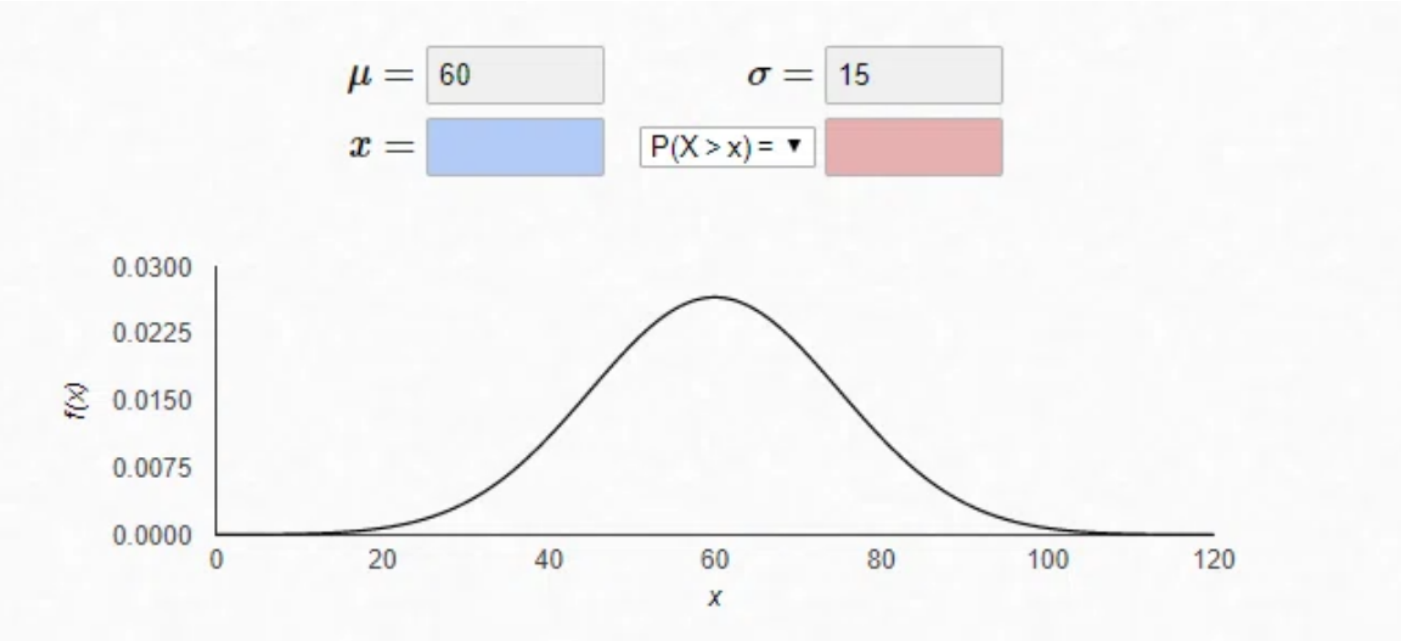
Синяя линия	Количество произведенного сырья за единицу времени снижается с падением изобилия
-------------	--

Зеленая линия	Затраты на рабочую силу + административные расходы (\$) растут с падением изобилия
---------------	--

Распределение

Для каждого нового здания и соответствующего ресурса изобилие назначается случайным образом по распределению Гаусса со средним значением 0.6 (60% изобилия) и стандартным отклонением 0.15. Значения выше 1 (100%) округляются до 1 (100%), а значения ниже 0.1 (10%) округляются до 0.1 (10%).

Это означает, что нефтяные вышки, карьеры и рудники со 100% изобилием - редкость, но не исключение. Если при строительстве у вас назначилось низкое изобилие, смело перестраивайте здание - следующая попытка возможно принесет вам удачу.



`min(1.0, max(0.1, gauss(μ=0.6, σ=0.15)))`

Полезные статьи из Sim Times:

- [Искусство разведки](#) (The Art of Prospecting)
- [Что можно и чего нельзя при добыче](#) (The Do's and Don'ts of Mining)