

Verimlilik

Verimlilik Sim Companies'deki 3 binada bulunabilir. Taş Ocağı, Maden ve Petrol kuyusu bu binalardır. Bu kısa inceleme verimlilik konusunu ve yüksek verimliliği "**beklemenin**" neden önemli olduğunu ele alacak.

Verimlilik Nedir?

Verimlilik , yeni bir bina inşa ederken Madenlere, Petrol Platformlarına ve Taş Ocaklarına atanan değerdir. Verimlilik ne kadar yüksek olursa, üretilen kaynağın birim maliyeti o kadar düşük olur. Bu örnekte Mineralleri kullanacağız. Madende bulunabilirler.



Minerallerin üretilmesi için (20 x Enerji) ve (1 x Su) gerekir.

Bu girdiler (birim maliyetleri hariç) asla değişmez.

Ansiklopedideki verimlilik değerlerini manuel olarak değiştirebilirsiniz:



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

Verimlilik değişir ve **verimlilik** ile **birim maliyetleriniz** arasındaki ilişkiyi anlamak önemlidir. Not: Verimlilik her gün %0,032 veya ayda ~%1 oranında **azalır**.

Aşağıdaki görsellerde verimlilikte %70, %80, %90 ve %100'den bir artış görülecektir. Miktar, Birim Çalışan Maliyetleri ve Birim Yönetici Maliyetleri arasındaki ilişkiye dikkat edin. Her biri %0 Üretim Hızı Bonusu ve %10 Yönetim Giderini üstlenmiştir.



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	+	Units an hour	111.14
Production speed bonus	—	0%	+	Unit worker cost	\$2.48
Administration overhead	—	10%	+	Unit admin cost	\$0.25
Abundance	—	90	+		



PRODUCTION CALCULATOR

Building level	—	1	+	Units an hour	123.49
Production speed bonus	—	0%	+	Unit worker cost	\$2.24
Administration overhead	—	10%	+	Unit admin cost	\$0.22
Abundance	—	100	+		

İşte daha detaylı bir döküm:



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

%100 verimliliği %70 verimlilikle karşılaştırdığımızda, %100'ün günde **fazladan 889,2 birim ürettiğini** ve **birim maliyetinin 1,05 \$ daha ucuz** olduğunu görebiliriz. (Birim maliyetlerinize Enerji ve Su girdilerinizi eklemeyi unutmayın.)

Verimliliğin **%95 veya daha fazla** tutulması tavsiye edilir. Binalar yalnızca daha uzun ömürlü olmakla kalmıyor; aynı zamanda çok para tasarrufu da sağlıyorlar.

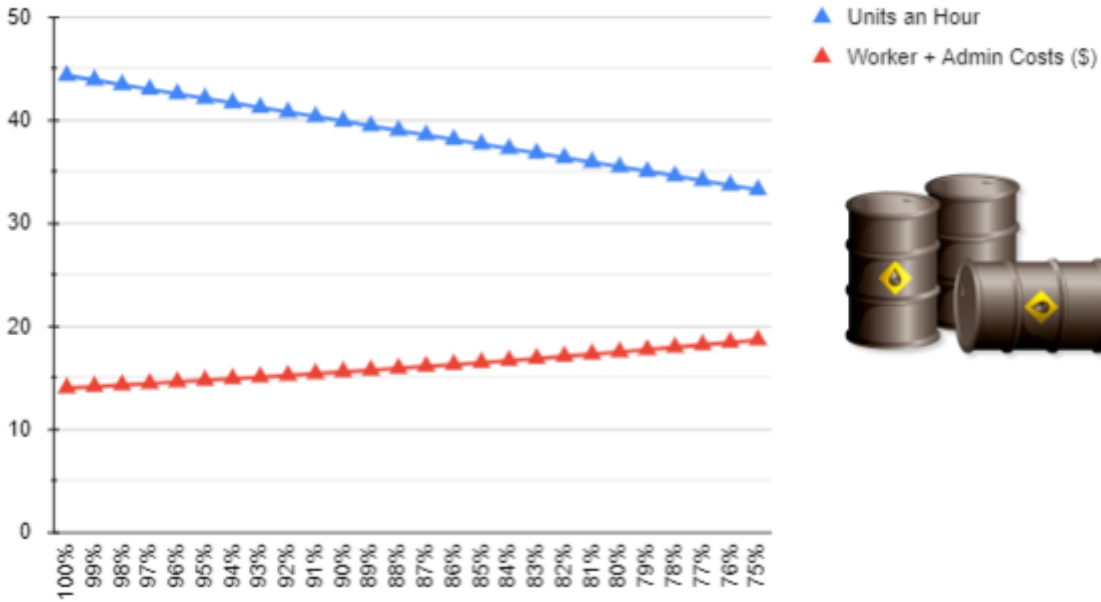
Not: %95+, verimlilik arayışı (hurdaya çıkarma ve yeniden inşa etme) zamanıdır. Bu, %95+ değerini bulduktan sonra zamanla tekrar %95'e ulaştığında binanızı hurdaya çıkarmanız gerektiği anlamına gelmez. %95'lik bir bolluk 10 ay (gerçek zamanlı) sürebilir. Zamanla azalacaktır ancak %85'e düşmesine izin verdiğinizde Yatırım Getirinizi ve daha fazlasını elde edeceksiniz.

Eğer yeniyseniz ve yarı-yüksek bir verimlilik bulduysanız; yani %90, o binayı koruyabilir ve yalnızca 2. seviyeye yükseltebilirsiniz (hurdaya çıkarmak tüm malzemeleri geri alır). Diğer binalarda verimlilik ararken biraz para kazanabilirsiniz. Her yeniden inşa size yeni bir verimlilik yüzdesi verecektir. Madenlerin, petrol kuyularının ve taş ocaklarının verimlilikleri neye göre belirleniyor? öğrenmek için SSS (sıkça sorulan sorular) bölümüne bakın.

Aşağıdaki grafik, ücretler (birim işçi maliyeti + birim yönetici maliyeti) artarken (seviye 1 petrol kuyusu) hem verimlilik hem de miktardaki düşüşü göstermektedir.



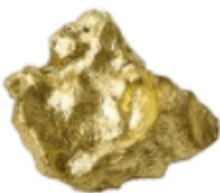
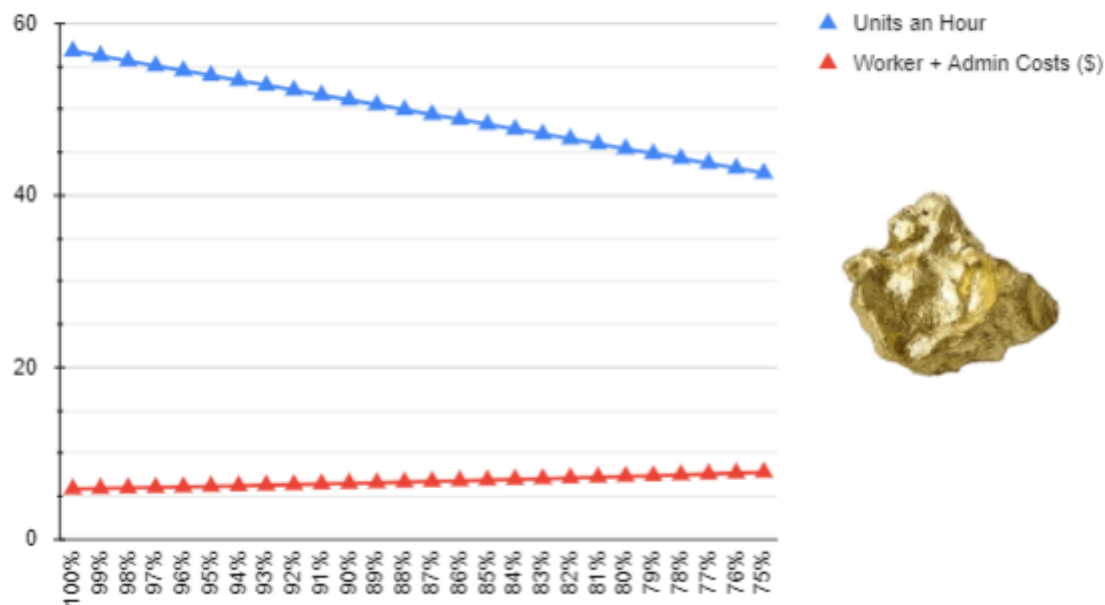
Crude Oil (20% overhead, 0% speed bonus)



Aşağıdaki grafik, ücretler (birim işçi maliyeti + birim yönetici maliyeti) artarken (seviye 1 maden) hem verimlilik hem de miktardaki düşüşü göstermektedir.



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

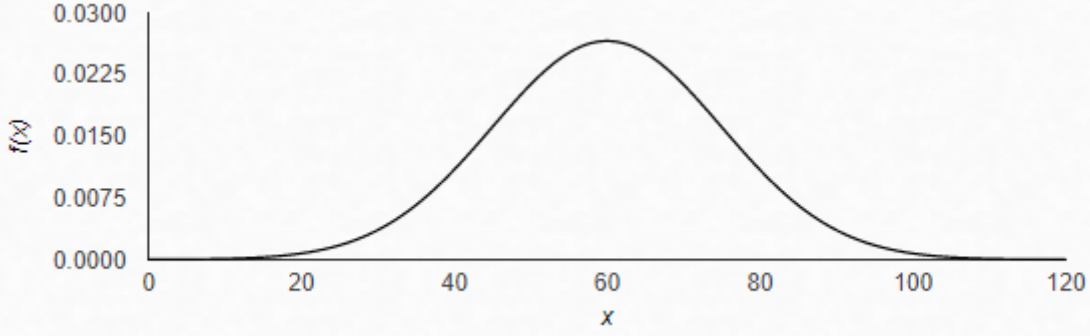
$$X \sim N(\mu, \sigma)$$

$\mu =$

$\sigma =$

$x =$

$P(X > x) =$



Yararlı Sim Times Makaleleri:

Maden Arama Sanatı

Madencilikte Yapılması ve Yapılmaması Gerekenler

Bu rehber The Center tarafından oluşturuldu.

TEKNOFROST tarafından tercüme edilmiştir.

Revision #3

Created 21 July 2025 16:17:18 by The Center

Updated 24 July 2025 14:29:42 by The Center