

Construction guide

- [Construction industry guide](#)
- [Leitfaden für Bauindustrie](#)
- [Guide sur la construction](#)
- [Guia de Construção](#)
- [İnşaat sektörü rehberi](#)
- [Guida al settore edile](#)
- [Guía de Construcción](#)
- [□□□□](#)
- [Průvodce stavebnictvím](#)
- [Przewodnik budowy](#)
- [□□□□](#)

Construction industry guide

Welcome to Construction Industry!

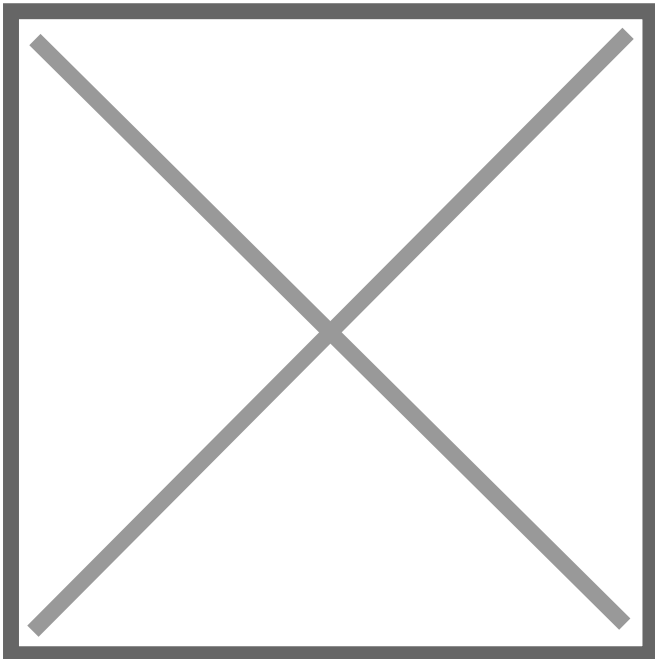
OVERVIEW

The Construction industry added thirteen (13) resources and five (5) buildings to Sim Companies. In this guide will go over the resources and buildings. What is needed to construct a new building. What is needed to upgrade your existing building. We'll also cover scrapping and quality.

RESOURCES

The resources are:

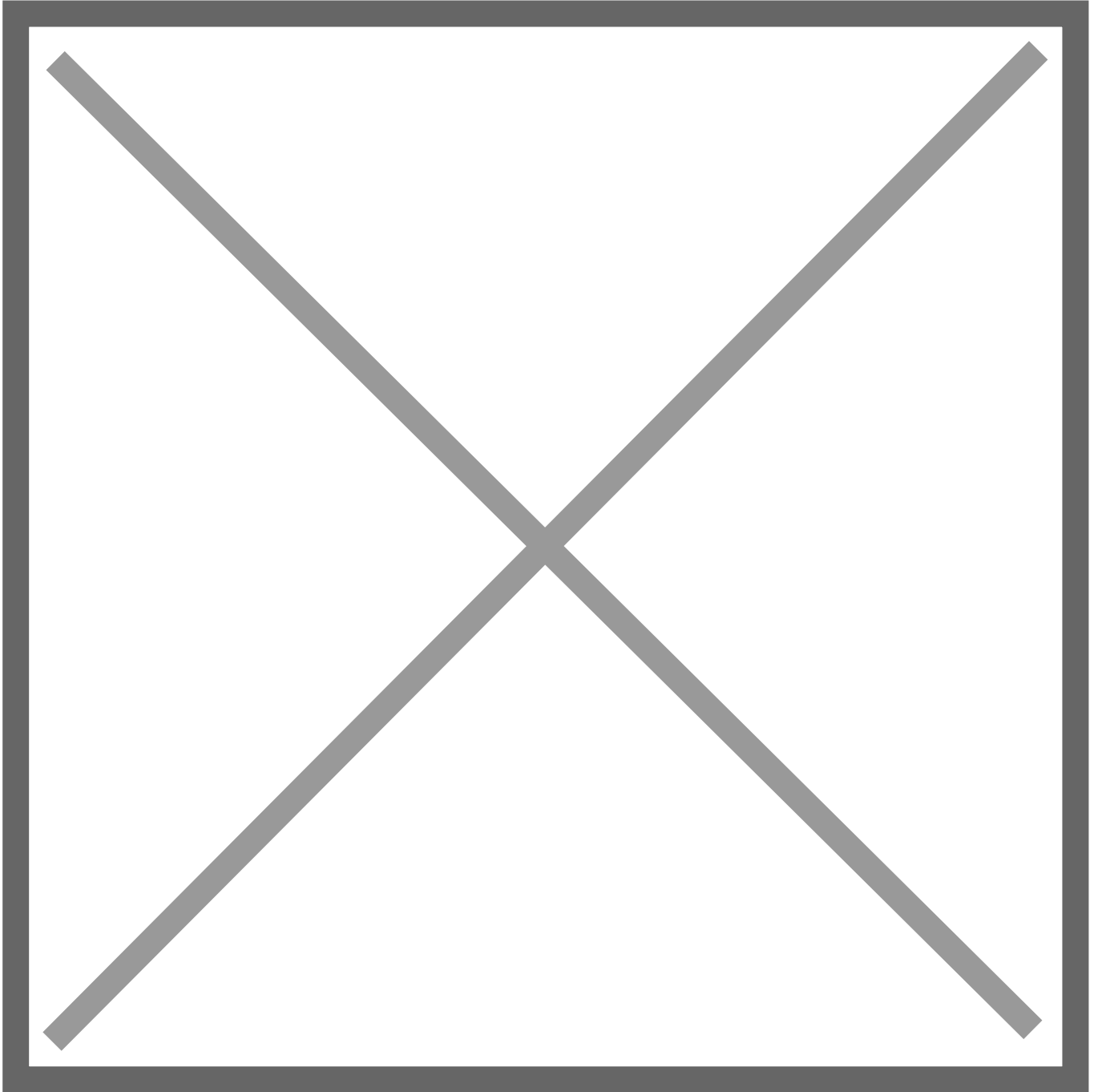
Wood, reinforced concrete, bricks, cement, clay, limestone, steel beams, planks, windows, tools, construction units, bulldozer, and materials research.



BUILDINGS

The buildings are:

Quarry, concrete plant, construction factory, hardware store, and general contractor



The Quarry produces Clay, Limestone, and/or Sand in abundance format just like Oil Rigs and Mines.

The abundances decrease 0.032% a day (or 1% a month).

The Concrete plant produces Reinforced concrete, Bricks, and Cement.

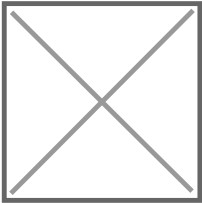
The Construction factory produces Steel beams, Planks, Windows, and Tools.

The Hardware store (retail) sells Bricks, Cement, Planks, Windows, and Tools.

The General contractor produces Construction units.

The Bulldozer is produced in a car factory.

Materials research is produced in a chemistry lab.

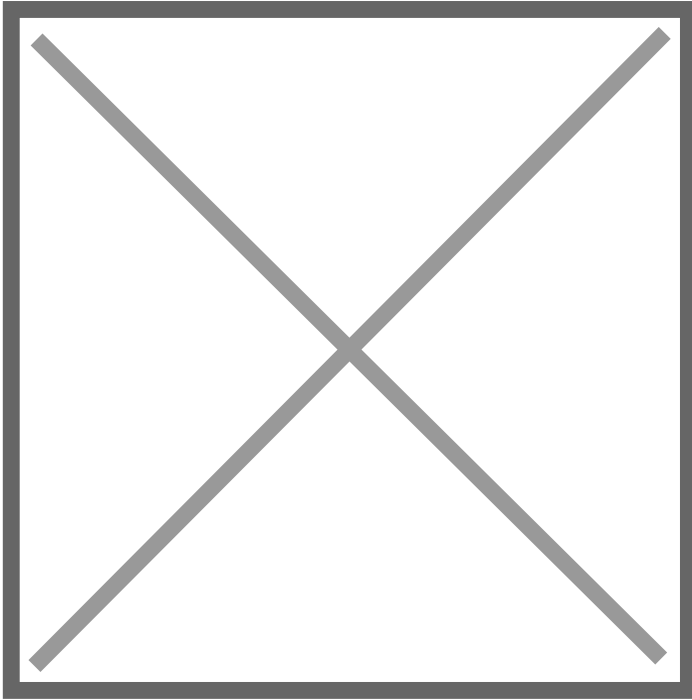


Construction units are unique. They are **only** needed for doing new building construction and upgrades. Note, that producing Construction units needs to be done in multiples of **eight (8)**. The cost of a bulldozer can cause your **unit cost to be higher than normal**. Construction units need 0.125x Bulldozer. Meaning 8 construction units can be made from 1 Bulldozer. If, you made 1 construction unit the price of 1 full bulldozer would be used. If, you made 2 construction units the price of 1 full bulldozer will be split between the two. And so on all the way up to the correct amount of 8.

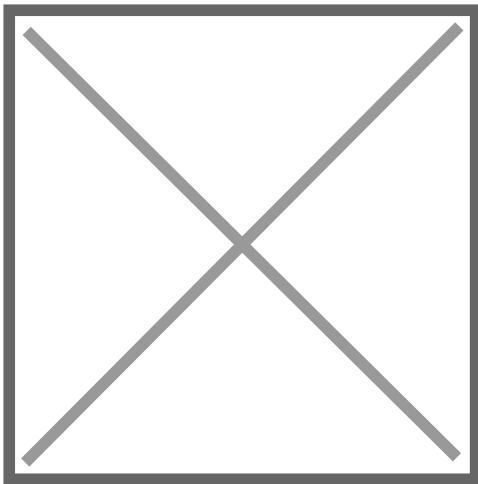
NEW BUILDING CONSTRUCTION AND BUILDING UPGRADES

Construction of buildings and building upgrades require resources instead of cash (\$). The following resources are needed for new construction and building upgrades:

Reinforced concrete, bricks, planks, and construction units.



When building a new building or upgrading an existing building there will be a menu that shows the resources needed. The monetary costs are an approximation of the value of needed resources. Market value may **differ** from this reference value. It is suggested to find the materials through contracts to save on building and/or upgrade costs.



When building upgrades are needed, obtaining any of the required materials; will pull them from your warehouse stock. While, any missing materials will buy from the Exchange.

image-20240706-113146.png

Reference cost:

How much should the upgrade cost if all the construction resources were obtained at reference prices. The reference prices are fixed and are used to evaluate buildings value. You can find reference upgrade costs in the encyclopedia.

Cost inflation (savings):

How much your real upgrade cost differs from the reference. Negative number means you are constructing cheaply.

This makes it vital to obtain materials through contracts cheaper than exchange prices. Proper planning and bond scheduling may be needed to make the most out of each upgrade.

BUILDING VALUE

Building Value (BV), is how the game calculates building **reference costs**. The Building Value is the scrap value of all your Buildings.

Level 1 Farm is \$6,900 scrap value

Level 5 Farm is $(5 \times \$6,900) = \$34,500$

\$34,500 is the total **Building Value** of a level 5 Farm.

INCOME STATEMENT

When upgrading buildings the Construction Costs are defined as:

“Value "lost" when upgrading over level 2 or due to overpriced construction materials”

This will show the Difference between **Construction Material Costs** and the **Reference costs**.

SCRAPPING

If a building is level 1 or 2, you will get the full investment back. Any building above level 2 that is scrapped will not receive the full investment back. Destroying a level 5 building will return 5 times the value of a level 1 building.

Case one:

Construction resources for level 5 farm:

Level 1	\$6,900
Level 2	\$6,900
Level 3	\$13,800
Level 4	\$20,700

Level 5	\$27,600
Total	\$75,900

If we **scrap** this level 5 building then we would receive construction resources back worth:

Level 1	\$6,900
Level 2	\$6,900
Level 3	\$6,900
Level 4	\$6,900
Level 5	\$6,900
Total	\$34,500

Case two:

Construction resources for level 2 oil rig:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
Total	\$138,000

If we **scrap** this level 2 building then we would receive construction resources back worth:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
Total	\$138,000

When scrapping and/or downgrading buildings the materials are returned at the default reference price. Recovered materials from scrapping will be returned at quality zero (q0).

Reinforced Concrete \$166.66

Bricks \$2.16

Planks \$9.08

Construction Units \$2501.71

Note: If you are prospecting Abundance buildings you will see fluctuating Construction Materials prices in your warehouse.

QUALITY

There is no benefit to having higher quality for new construction and upgrades.

Higher quality on bricks, cement, planks, windows, and tools can be used to sell items faster in a Hardware store.

While Bulldozers and Reinforced concrete quality may be needed in niche markets for Government Orders and for achievements (Know-it-all and Scientist).

Construction units are like transport. They can not have quality.

SUMMARY

The construction industry is full of avenues to explore. If you are new to the game or want to change industries, construction may have what you are looking for.

Remember, to seek out contracts for **cheaper** materials than the exchange prices when planning out new buildings or upgrading buildings.

Library Guides:

[Frequently Asked Questions \(FAQ\)](#), [Guide for Beginners](#), [Research Guide](#), [Executives Guide](#), [Government Orders Guide](#), [Aerospace Guide](#)

By The Center

Leitfaden für Bauindustrie

Aktualisiert von The Center / Übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern

Willkommen in der Bauindustrie!

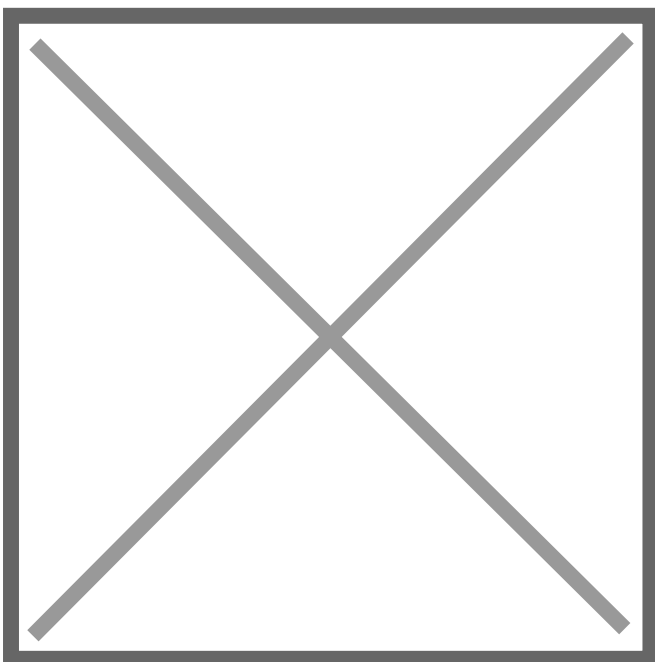
ÜBERBLICK

Die Bauindustrie fügte Sim Companies 13 Ressourcen und 5 Gebäude hinzu. In diesem Leitfaden werden die Ressourcen und Gebäude beschrieben. Was ist notwendig, um ein neues Gebäude zu bauen? Was wird benötigt, um dein bestehendes Gebäude zu verbessern? Wir werden uns auch mit Abriss und Qualität befassen.

RESSOURCEN

Die Ressourcen sind:

Holz, Stahlbeton, Ziegelsteine, Zement, Lehm, Kalkstein, Stahlträger, Bretter, Fenster, Werkzeuge, Bauteile, Radlader und Materialforschung.



GEBÄUDE

Die Gebäude sind:

Steinbruch, Betonwerk, Baufabrik, Baumarkt und Generalunternehmer



Der Steinbruch produziert Lehm, Kalkstein und / oder Sand im Ergiebigkeits-Format, genau wie Ölplattformen und Minen. Die Ergiebigkeit nimmt täglich um 0,032% (oder 1% pro Monat) ab.

Das Betonwerk produziert Stahlbeton, Ziegelsteine und Zement.

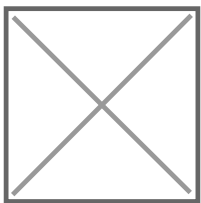
In der Baufabrik werden Stahlträger, Bretter, Fenster und Werkzeuge hergestellt.

Im Baumarkt (Einzelhandel) werden Ziegelsteine, Zement, Bretter, Fenster und Werkzeuge verkauft.

Der Generalunternehmer produziert Bauteile.

Der Radlader wird in einer Autofabrik hergestellt.

Die Materialforschung wird in einem Chemielabor durchgeführt.

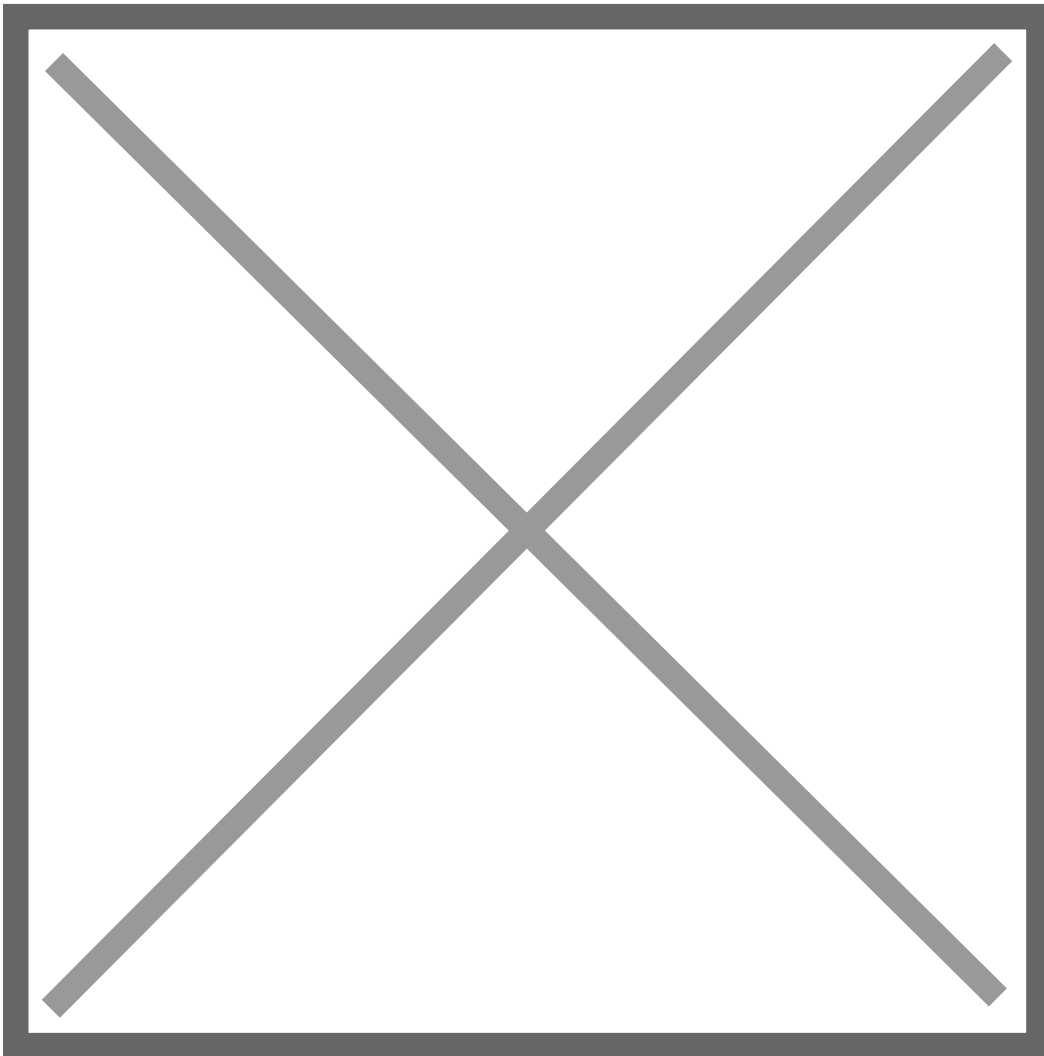


Bauteile sind einzigartig. Sie werden nur für Neubauten und Erweiterungen benötigt. Beachte, dass die Herstellung von Bauteilen in Vielfachen von acht (8) erfolgen muss. Die Kosten für einen Radlader können dazu führen, dass deine Stückkosten höher als normal sind. Bauteile benötigen 0,125x Radlader. Das heißt, aus 1 Radlader können 8 Bauteile hergestellt werden. Wenn Du 1 Bauteil hergestellt hast, wird der Preis von 1 vollen Radlader verwendet. Wenn Du 2 Bauteile hergestellt hast, wird der Preis für 1 vollen Radlader zwischen den beiden aufgeteilt. Und so weiter bis zur korrekten Menge von 8.

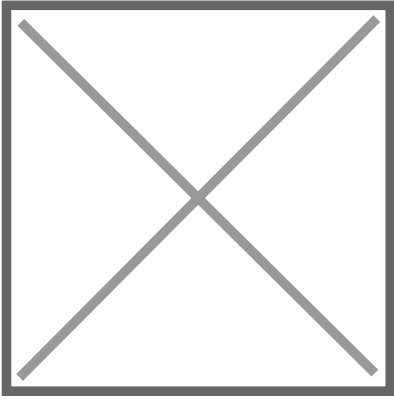
NEUBAU UND ERWEITERUNGEN

Der Bau von Gebäuden und die Erweiterung von Gebäuden erfordern nun Ressourcen anstelle von Bargeld (\$). Die folgenden Ressourcen werden für den Neubau und die Erweiterung von Gebäuden benötigt:

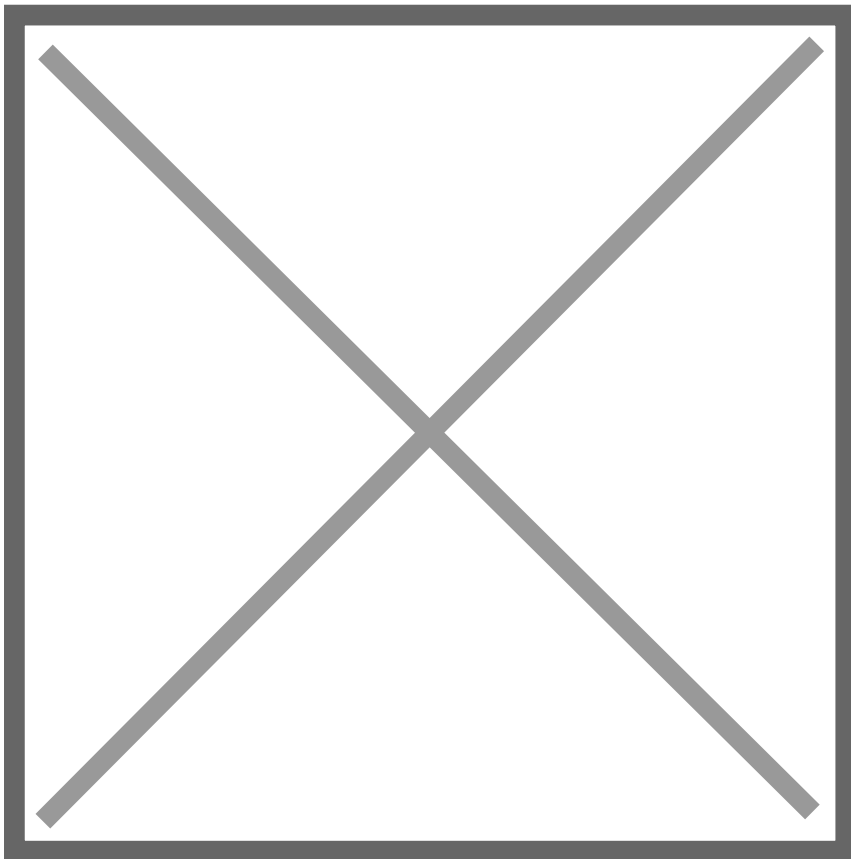
Stahlbeton, Ziegelsteine, Bretter und Bauteile.



Wenn Du ein neues Gebäude errichtest oder ein bestehendes Gebäude erweiterst, wird ein Menü mit den benötigten Ressourcen angezeigt. Die monetären Kosten sind eine Annäherung an den Wert der benötigten Ressourcen. Der Marktwert kann von diesem Referenzwert abweichen. Es wird empfohlen, die Materialien durch Verträge zu kaufen, um Bau- und / oder Erweiterungskosten zu sparen.



Wenn Erweiterungen erforderlich sind, besorge dir die erforderlichen Materialien. Das Spiel zieht sie aus deinem Lagerbestand, währenddessen werden alle fehlenden Materialien automatisch von der Börse gekauft.



Das obige Bild zeigt 2x Bauteile die sich im Lager befanden. Der Rest der Materialien zeigt die Preise der Materialien an der Börse. Durch Drücken von UPGRADE NOW verarbeitet das Spiel den Stahlbeton, die Ziegelsteine und die Bretter zum angegebenen Preis. Die Gesamtkosten für dieses Upgrade belaufen sich auf 8.971 USD (2.071 USD über den Referenzkosten).

Die **Referenzkosten** sind der Preis für jedes Gebäude in der Enzyklopädie.

Die **Kosteninflation (Einsparung)** ist die Differenz der Referenzkosten zu den tatsächlichen Baukosten.

Daher ist es wichtig, Materialien über Verträge zu beschaffen, die günstiger sind als die Börsenpreise. Möglicherweise sind eine ordnungsgemäße Planung und Anleiheplanung erforderlich, um alle Upgrades optimal nutzen zu können.

ABREISSEN

Wenn ein Gebäude Level 1 oder 2 hat, erhältst Du die volle Investition zurück. Jedes Gebäude über Level 2, das abgerissen wird, erhält nicht die volle Investition zurück. Wenn Du ein Gebäude der Stufe 5 zerstörst, erhältst Du den fünffachen Wert eines Gebäudes der Stufe 1.

Fall eins:

Baumaterialien für Plantagen der Stufe 5:

Level 1	\$6,900
Level 2	\$6,900
Level 3	\$13,800
Level 4	\$20,700
Level 5	\$27,600
Gesamt	\$75,900

Wenn wir dieses Gebäude der Ebene 5 abreißen, erhalten wir Bauressourcen im Wert von:

Level 1	\$6,900
Level 2	\$6,900
Level 3	\$6,900
Level 4	\$6,900
Level 5	\$6,900
Gesamt	\$34,500

Fall zwei:

Baumaterial für Ölbohrinsel Stufe 2:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
Gesamt	\$138,000

Wenn wir dieses Gebäude der Ebene 2 abreißen, erhalten wir Bauressourcen im Wert von:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
Gesamt	\$138,000

Vom Abriss zurückgewonnenes Material wird in der Qualität Null (Q0) zurückgegeben.

Beim Abriss und/oder Herunterstufen von Gebäuden werden die Materialien zu einem Referenzpreis zurückgegeben. Siehe [Abrisswert von Materialien \(Foren-Link\)](#)

QUALITÄT

Höhere Qualität bei Neubauten und Erweiterungen ist nicht von Vorteil.

Mit einer höheren Qualität von Ziegelsteinen, Zement, Brettern, Fenstern und Werkzeugen können die Artikel in einem Baumarkt schneller verkauft werden.

Radlader- und Stahlbeton-Qualität können in Nischenmärkten für Regierungsaufträge und für Erfolge erforderlich sein (Alleswisser und Wissenschaftler).

Bauteile sind wie Transporteinheiten. Sie können keine Qualität haben.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Baugewerbe ist voller Möglichkeiten, die es zu erkunden gilt. Wenn Du neu im Spiel bist oder die Branche wechseln möchtest, hat das Baugewerbe möglicherweise das, wonach Du suchst.

Denke daran, bei der Planung von Neubauten oder der Erweiterung von Gebäuden Verträge über günstigere Materialien als in der Warenbörse abzuschließen.

Leitfäden in der Bibliothek:

[Häufig gestellte Fragen \(FAQ\)](#), [Leitfaden für Anfänger](#), [Forschungsleitfaden](#), [Leitfaden für Führungskräfte](#),

[Leitfaden für Staatsaufträge](#), [Luft- und Raumfahrt](#)

Guide sur la construction

Maintenu par : *Peupeu Industries*

Bienvenue dans l'industrie de la construction!

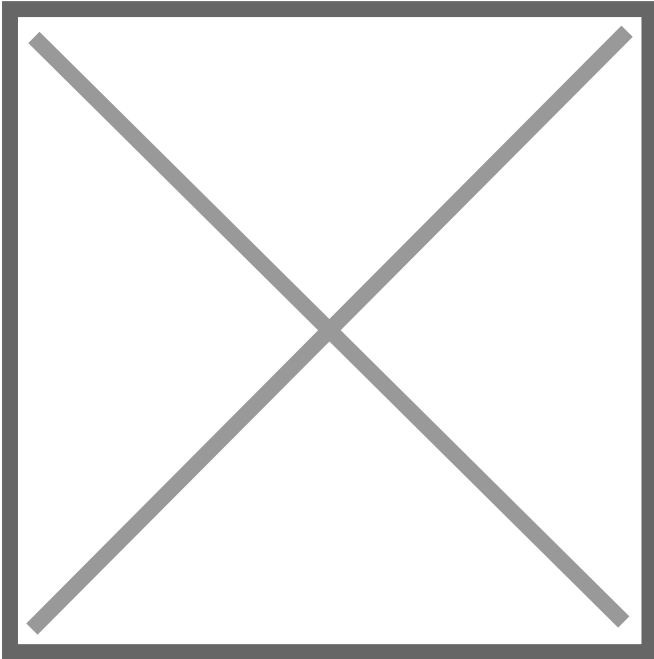
APERÇU

L'industrie de la construction a ajouté treize (13) ressources et cinq (5) bâtiments aux Sim Companies. Dans ce guide passera en revue les ressources et les bâtiments. Ce qui est nécessaire pour construire un nouveau bâtiment. Ce qui est nécessaire pour mettre à niveau votre bâtiment existant. Nous couvrirons également la mise au rebut et la qualité.

RESSOURCES

Les ressources sont:

Bois, béton armé, briques, ciment, argile, calcaire, poutres en acier, planches, fenêtres, outils, unités de construction, bulldozer et recherche de matériaux.



IMMEUBLES

Les bâtiments sont:

Carrière, usine de béton, usine de construction, quincaillerie et entrepreneur général



La carrière produit de l'argile, du calcaire et / ou du sable en format d'abondance, tout comme les plates-formes pétrolières et les mines.

Les abondances diminuent de 0,032% par jour (ou 1% par mois).

L'usine de béton produit du béton armé, des briques et du ciment.

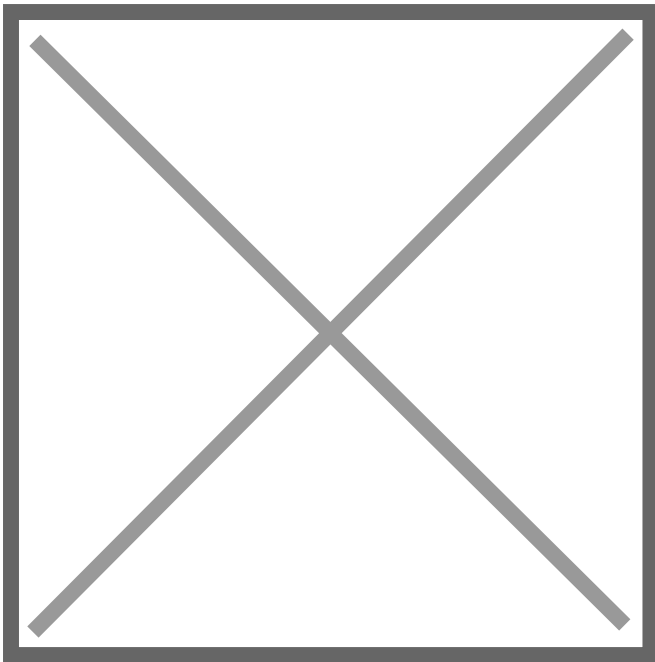
L'usine de construction produit des poutres en acier, des planches, des fenêtres et des outils.

La quincaillerie (détail) vend des briques, du ciment, des planches, des fenêtres et des outils.

L'entrepreneur général produit des unités de construction.

Le Bulldozer est produit dans une usine automobile.

La recherche sur les matériaux est réalisée dans un laboratoire de chimie.

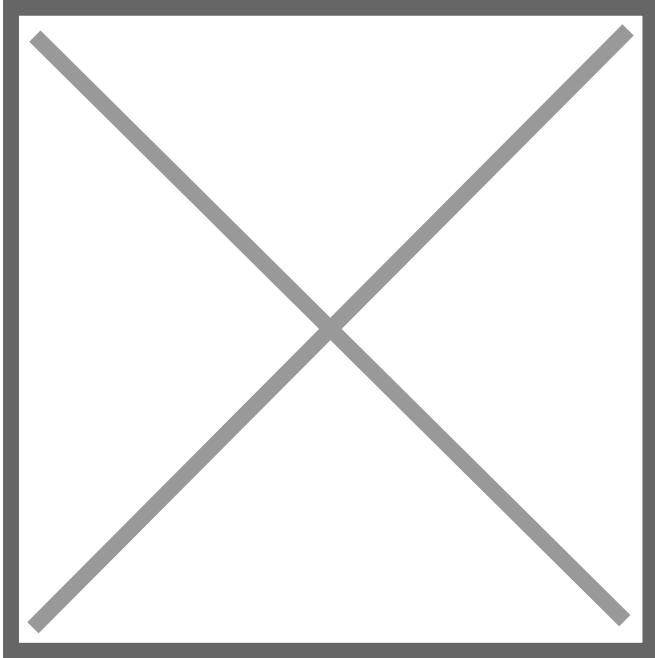


Les unités de construction sont uniques. Elles ne sont nécessaires que pour la construction de nouveaux bâtiments et pour les rénovations. Notez que la production des unités de construction doit être effectuée par multiples de huit (8). Le coût d'un bulldozer peut faire que votre coût unitaire soit plus élevé que la normale. Les unités de construction ont besoin d'un bulldozer de 0,125x. Cela signifie que 8 unités de construction peuvent être réalisées à partir d'un bulldozer. Si vous fabriquez une unité de construction, le prix d'un bulldozer complet sera utilisé. Si vous avez réalisé 2 unités de construction, le prix d'un bulldozer complet sera réparti entre les deux. Et ainsi de suite jusqu'au montant correct de 8.

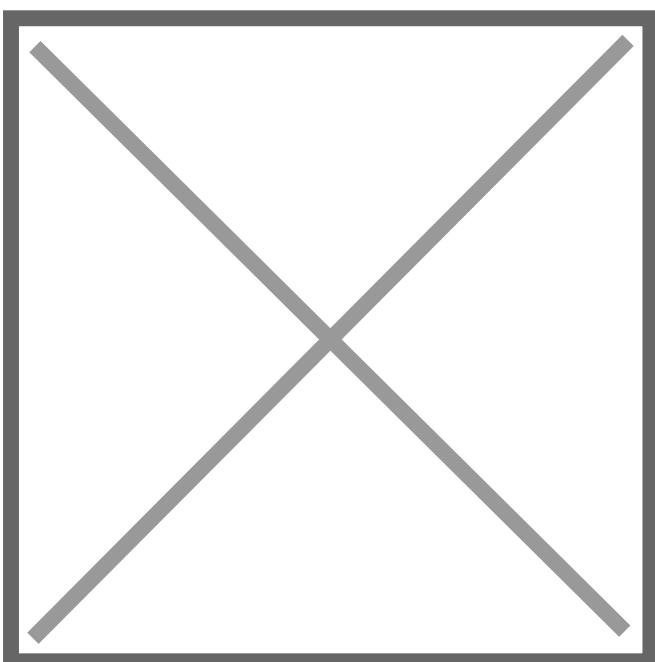
CONSTRUCTION DE NOUVEAUX BÂTIMENTS ET AMÉLIORATION DES BÂTIMENTS EXISTANTS

La construction de bâtiments et l'amélioration des bâtiments nécessitent des ressources plutôt que de l'argent (\$). Les ressources suivantes sont nécessaires pour la construction de nouveaux bâtiments et la modernisation de bâtiments existants :

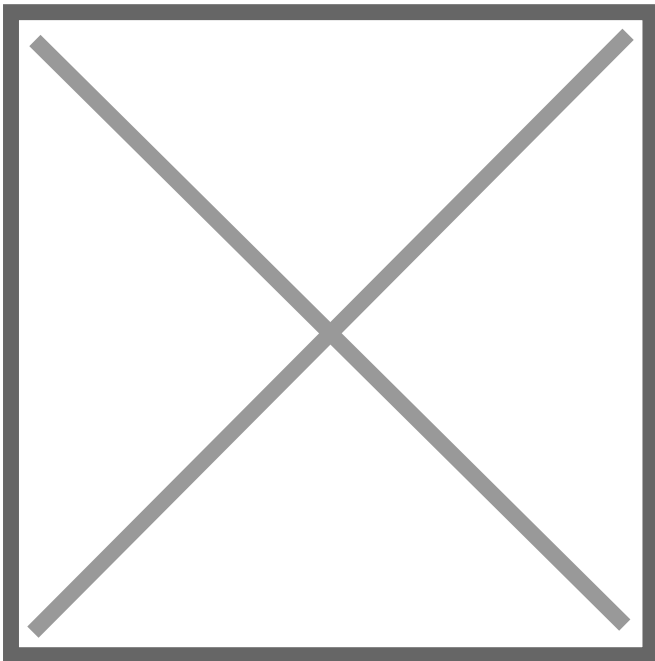
Béton armé, briques, planches et unités de construction.



Lors de la construction d'un nouveau bâtiment ou de la modernisation d'un bâtiment existant, un menu indique les ressources nécessaires. Les coûts monétaires sont une approximation de la valeur des ressources nécessaires. La valeur du marché peut différer de cette valeur de référence. Il est suggéré de trouver les matériaux par le biais de contrats afin d'économiser sur les coûts de construction et/ou de modernisation.



Lorsque des améliorations sont nécessaires dans un bâtiment, il faut se procurer les matériaux nécessaires ; ils seront retirés de votre stock d'entrepôt. Les matériaux manquants seront achetés à la Bourse.



L'image ci-dessus montre que 2x unités de construction se trouvaient dans l'entrepôt. Le reste des matériaux montre les prix des matériaux sur la bourse. En appuyant sur UPGRADE NOW, le jeu traitera le béton armé, les briques et les planches au prix indiqué sur la bourse. Le coût total de cette mise à niveau s'élève à 8 971 \$ (2 071 \$ de plus que le coût de référence).

Il est donc essentiel d'obtenir des matériaux par le biais de contrats moins chers que les prix d'échange. Une planification et un calendrier de cautionnement appropriés peuvent être nécessaires pour tirer le meilleur parti de chaque mise à niveau.

DÉMANTÈLEMENT

Si un bâtiment est de niveau 1 ou 2, vous récupérerez la totalité de l'investissement. Tout bâtiment supérieur au niveau 2 qui est mis au rebut ne sera pas remboursé dans sa totalité. La destruction d'un bâtiment de niveau 5 rapportera 5 fois la valeur d'un bâtiment de niveau 1.

Premier cas :

Ressources de construction pour la ferme de niveau 5 :

Niveau 1	\$6,900
Niveau 2	\$6,900
Niveau 3	\$13,800
Niveau 4	\$20,700
Niveau 5	\$27,600
Total	\$75,900

Si nous mettons au rebut ce bâtiment de niveau 5, nous récupérerons des ressources de construction d'une valeur équivalente :

Niveau 1	\$6,900
Niveau 2	\$6,900
Niveau 3	\$6,900
Niveau 4	\$6,900
Niveau 5	\$6,900
Total	\$34,500

Deuxième cas :

Ressources de construction pour le forage pétrolier de niveau 2 :

Niveau 1	\$69,000
Niveau 2	\$69,000
Total	\$138,000

Si nous mettons au rebut ce bâtiment de niveau 2, nous récupérerons des ressources de construction d'une valeur équivalente :

Niveau 1	\$69,000
Niveau 2	\$69,000
Total	\$138,000

Les matériaux récupérés lors de la mise à la ferraille seront retournés à la qualité zéro (q0).

QUALITÉ

Il n'y a aucun avantage à avoir une qualité supérieure pour les nouvelles constructions et les mises à niveau.

Une meilleure qualité sur les briques, le ciment, les planches, les fenêtres et les outils peut être utilisée pour vendre des articles plus rapidement dans une quincaillerie.

Alors que les bulldozers et le béton armé de qualité peuvent être nécessaires dans des marchés de niche pour les appels d'offres publics et pour les succès (Je-sais-tout et Scientifique).

Les unités de construction sont comme les transports. Elles ne peuvent pas avoir de qualité.

RÉSUMÉ

Le secteur de la construction est plein de pistes à explorer. Si vous êtes nouveau dans le jeu ou si vous voulez changer de secteur, la construction a peut-être ce que vous cherchez.

N'oubliez pas de rechercher des contrats pour des matériaux moins chers que les prix de change lorsque vous prévoyez de construire de nouveaux bâtiments ou de moderniser des bâtiments existants.

Guides de la bibliothèque :

[Foire aux questions \(FAQ\)](#), [Guide pour les débutants](#), [Guide de recherche](#), [Guide pour les cadres](#), [Guide des commandes publiques](#), [Guide aérospatial](#).

Guia de Construção

Traduzido por T3DWARFS, The-Brazilian e Granger Compane

Atualizado por: [Co.0lcenas](#)

Bem vindo à indústria da Construção!

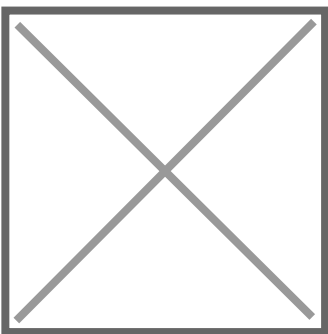
VISÃO GERAL

Neste guia, abordaremos os recursos e edifícios. O que é necessário para construir um novo prédio. O que é necessário para atualizar seu edifício existente. Também abordaremos sobre demolição e qualidade.

RECURSOS

Os recursos utilizados para a construção dos edifícios são:

Madeira, concreto armado, tijolos, cimento, argila, pedra calcária, vigas de aço, tábuas, janelas, ferramentas, unidades de construção, escavadeira e pesquisa de materiais.



EDIFÍCIOS

Os edifícios são:

Pedreira, fábrica de concreto, fábrica de construção, loja de ferragens e empreiteiro geral



A Pedreira produz Argila, Calcário e/ou Areia em formato de abundância, assim como plataformas de petróleo e minas. As abundâncias diminuem 0,032% ao dia (ou 1% ao mês).

A planta de Concreto produz concreto armado, tijolos e cimento.

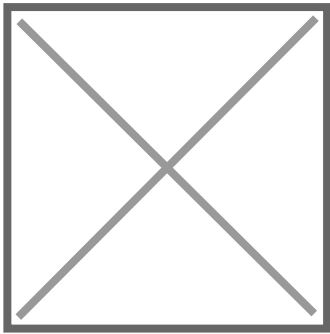
A fábrica de construção produz vigas de aço, tábuas, janelas e ferramentas.

A loja de hardware (varejo) vende Tijolos, Cimento, Tábuas, Janelas e Ferramentas.

A empreiteira geral produz Unidades de Construção (UC).

Os Tratores são produzidos na fábrica de carros.

A pesquisa de materiais é produzida em um laboratório de química.



As unidades de construção são únicas. Elas **só** são necessárias para fazer novas construções e melhorias. Note que a produção de unidades de construção precisa ser feita em múltiplos de **oito (8)**. O custo de um trator pode fazer com que seu custo **unitário seja maior do que o normal**.

As unidades de construção precisam de 0,125x tratores. Ou seja, 8 unidades de construção podem ser feitas com apenas 1 trator. Se, você fizer 1 unidade de construção (UC) o preço de 1 trator completo será usado. Se você fizer 2 unidades de construção o preço de 1 trator completo será dividido entre os dois. E assim por diante até a quantidade correta de 8.

CONSTRUÇÃO DE NOVOS EDIFÍCIOS E MELHORIAS DE EDIFÍCIOS

A construção e melhorias de edifícios exigem recursos em vez de dinheiro (\$). Os seguintes recursos são necessários para melhorias e novas construções:

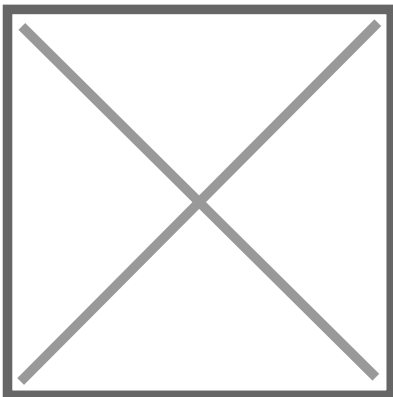
Concreto armado, tijolos, tábuas e unidades de construção.



Ao construir um novo edifício ou atualizar um edifício existente, haverá um menu que mostra os recursos necessários. Os custos monetários são uma aproximação do valor dos recursos necessários. O valor de mercado pode **ser diferente** desse valor de referência. Sugere-se encontrar os materiais através de contratos para economizar nos custos de construção e/ou melhoria.



Quando você for melhorar as suas construções, você pode usar os itens do seu estoque caso os materiais já estejam em seu armazém. Caso falte qualquer material para concluir a atualização, ele será comprado no mercado ao preço corrente.



A imagem acima mostra que 2x Unidades de construção estavam no armazém. O restante dos materiais estão com preços de mercado à vista. Clicando em MELHORAR AGORA, o jogo processará o concreto reforçado, tijolos e tábuas pelo preço de mercado corrente. O custo total chega a \$8.971 para esta atualização (\$2.071 acima do custo de referência).

Custo de Referência:

O custo da melhoria se todos os recursos de construção fossem obtidos a preços de referência. Um número negativo significa que está construindo acima do custo de referência (valor perdido acima de nível 3+ sendo normal). Os preços de referência são fixos e utilizados para avaliar o valor dos edifícios. Você pode encontrar os custos de referência das melhorias na enciclopédia.

Custo de Inflação (economia)

Quando o custo real da sua melhoria difere da referência. Ou seja, é a diferença entre o custo de referência e o custo real da construção. Um número negativo significa que você está construindo

barato e a economizar.

Isso torna vital a obtenção de materiais através de contratos mais baratos do que os preços de mercado. Um planejamento adequado, inclusive na emissão de títulos de dívida, pode ser necessário para aproveitar ao máximo cada melhoria.

DEMOLINDO UM EDIFÍCIO

Se um prédio for nível 1 ou 2, você terá o investimento total de volta quando fizer sua demolição. Qualquer edifício acima do nível 2 que for demolido, não retornará o investimento total de volta. Destruir um prédio nível 5 retornará 5 vezes o valor de um edifício nível 1.

Caso um. Recursos de construção para fazenda nível 5:

Nível 1	\$6,900
Nível 2	\$6,900
Nível 3	\$13,800
Nível 4	\$20,700
Nível 5	\$27,600
Total	\$75,900

Se **demolirmos** esse prédio nível 5, então receberíamos recursos de construção de volta no valor:

Nível 1	\$6,900
Nível 2	\$6,900
Nível 3	\$6,900
Nível 4	\$6,900
Nível 5	\$6,900
Total	\$34,500

Caso dois. Recursos de construção para plataforma de petróleo nível 2:

Nível 1	\$69,000
Nível 2	\$69,000
Total	\$138,000

Se **demolirmos** esse prédio nível 2, então receberíamos todos os recursos de construção de volta no valor:

Level 1	\$69,000
Level 2	\$69,000
Total	\$138,000

Os materiais recuperados da demolição serão devolvidos na qualidade zero (q0).

Ao demolir e/ou rebaixar edifícios, os materiais são devolvidos a um preço de referência.

Veja [Valor de demolição dos materiais](#) (link do fórum)

QUALIDADE

Não há benefício em ter maior qualidade para novas construções e melhorias, exceto para obter vantagem no posicionamento da oferta no mercado.

Maior qualidade em tijolos, cimento, pranchas, janelas e ferramentas podem ser usados para vender itens mais rapidamente em uma loja de hardware.

Enquanto tratores e qualidade de concreto reforçado podem ser necessários em mercados de nicho para ordens governamentais e para conquistas (Sabichão e Cientista).

Unidades de construção são como transporte. Eles não tem qualidade.

RESUMO

A indústria da construção está cheia de caminhos para explorar. Se você é novo no jogo ou quer mudar de indústria, a construção pode ter o que você está procurando.

Lembre-se, busque contratos por materiais **mais baratos** do que os preços de mercado ao planejar novos edifícios ou atualizá-los.

Guias da Biblioteca:

[Perguntas Frequentes\(FAQ\)](#), [Guia para Iniciantes](#), [Guia de Pesquisas](#), [Guia de Executivos](#),
[Guia de Licitações](#), [Guia Aeroespacial](#)

İnşaat sektörü rehberi

The Center tarafından oluşturuldu.

Shield AXIS tarafından tercüme edilmiştir.

İnşaat sektörü rehberine hoş geldiniz!

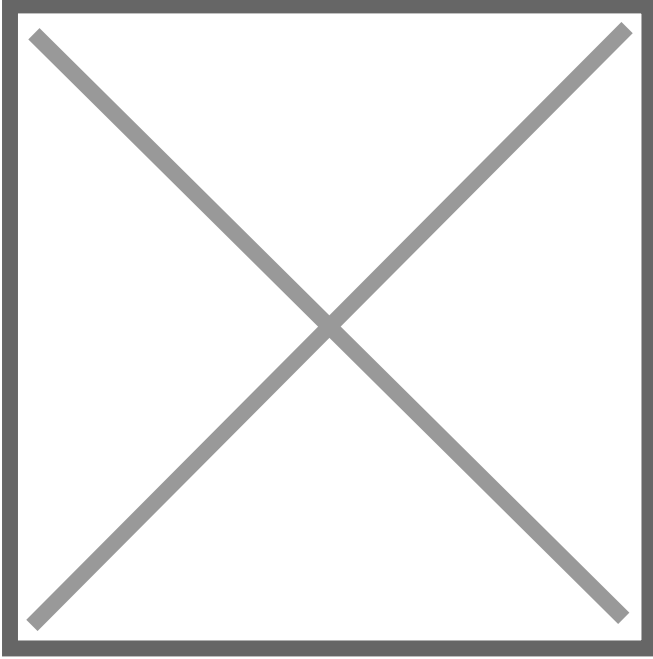
TANITIM

İnşaat sektörü ile birlikte Sim Companies'e 13 yeni ürün ve 5 farklı bina getirildi. Bu rehberde bina kurmanızı ve yükseltmenize yarayan ürünleri ve binaları inceliyor olacağız. Aynı zamanda bina yıkımına ve kalite konusuna değineceğiz.

ÜRÜNLER (KAYNAKLAR)

Ürünler şunlardır:

Oduun, betonarme blok, tuğla, çimento, kireç taşı, çelik kiriş, kereste, pencere, alet takımı, inşaat gereci, buldozer ve malzeme araştırması.



BİNALAR

Binalar şunlardır:

Taş ocağı, beton santrali, inşaat fabrikası, donanım mağazası ve genel müteahhit.



Taş ocağı, petrol kuyuları ve madenlerde olduğu gibi verimlilik mantığı ile çalışır ve kil, kireç taşı ve kum üretebilir. Verimlilik günde 0.032% oranında azalır. (ayda 1%)

Beton santrali betonarme blok, tuğla ve/veya çimento üretir.

Inşaat fabrikası çelik kiriş, kereste, pencere ve alet takımı üretir.

Donanım mağazası tuğla, çimento, kereste, pencere ve alet takımının perakende satışını yapar.

Genel müteahhit inşaat gereci üretir.

Buldozer araba fabrikasında üretilir.

Malzeme araştırması kimya laboratuvarında üretilir.



Inşaat gereçleri özeldir. **Sadece** yeni bir bina kurmaya ya da yükseltmeye yarar. Not: İnşaat gereci üretiminin **8'in katları** halinde yapılması gerektiğini unutmayınız. Bir buldozerin maliyeti, birim maliyetinizin **normalden daha yüksek olmasına** neden olabilir. 1 inşaat gereci için 0.125% buldozer gerekir. Bu 1 buldozer ile 8 inşaat gereci üretebileceğiniz anlamına gelir. 1 inşaat gereci üretirseniz 1 buldozer maliyetine gelecektir. Eğer 2 inşaat birimi ürettiyseniz, 1 tam buldozerin fiyatı ikisi arasında bölünecektir. Bu yüzden doğru miktar 8'dir.

YENİ BİNA İNŞAATI VE BİNA YÜKSELTMELERİ

Bina inşa etmek ve binaları yükseltmek nakit yerine inşaat malzemeleri gerektirir. Gerekli malzemeler şunlardır:

Betonarme blok, tuğla, kereste ve inşaat gereci.



Bir bina kurmak ya da yükseltmek istediğiniz zaman karşınıza gerekli malzemelerin yazdığı bir menü çıkacaktır. Parasal maliyet, gerekli malzemelerin ne kadara mal olacağını ortalama bir göstergesidir. Market değeri referans değerine göre **farklılık gösterebilir**. Maliyetleri azaltabilmeniz amacı ile gerekli malzemeleri kontratlar ile almanız önerilir.



Yükseltme yaparken, gerekli malzemelerden hali hazırda sahip olduklarınız deponuzdan temin edilecek, olmadıklarınız ise marketten alınacaktır.



Yukarıdaki resimde, deponuzda 2 adet inşaat geci bulunduğu görünmektedir. geri kalan malzemeler ise market fiyatları ile birlikte gösterilmektedir. **ŞİMDİ YÜKSELT** butonuna tıkladığınızda oyun sizin için gerekli malzemeleri listelenen fiyatlar üstünden size temin edecektir. Bu yükseltme \$8,971'a mal olacaktır. (Referans fiyatın \$2.071 üstü)

Bu durum malzemeleri borsadan almak yerine kontratlar ile almayı hayati hale getirir. Her yükseltmeden en iyi şekilde yararlanabilmek iyi bir planlama gerektirir.

YIKIM

Eğer binanız 1 veya 2 seviye ise yıkım esnasında 100% olarak yatırımınızı geri alabilirsiniz. 2 seviyeden yüksek binaları yıkarken yatırımınızın tamamını geri alamazsınız. 5 seviye bir binayı yıkmak 1 seviye bina maliyetinin 5 katı kadarını size döndürecektir.

Birinci durum:

5. seviye tarla için gereksinimler:

Seviye 1	\$6,900
Seviye 2	\$6,900
Seviye 3	\$13,800
Seviye 4	\$20,700

Seviye 5	\$27,600
Toplam	\$75,900

Eğer 5. seviye bir tarlayı yıkarsak alacağımız malzemeler şunlardır:

Seviye 1	\$6,900
Seviye 2	\$6,900
Seviye 3	\$6,900
Seviye 4	\$6,900
Seviye 5	\$6,900
Toplam	\$34,500

İkinci durum

2. seviye petrol kuyusu için gerekli malzemeler:

Seviye 1	\$69,000
Seviye 2	\$69,000
Toplam	\$138,000

2 seviye bir petrol kuyusunu yıktığımız zaman alacağımız malzemeler şunlardır:

Seviye 1	\$69,000
Seviye 2	\$69,000
Toplam	\$138,000

Yıkımdan sonra ele geçirilen tüm malzemeler Q0 (Kalite 0) olarak dönecektir.

KALİTE

Yüksek kalite inşaat malzemesi sahip olmanın inşaaata bir etkisi yoktur.

Tuğla, çimento, kereste, pencere ve alet çantalarının kaliteli oluşu perakende satışta daha hızlı satılmalarına yarar.

Betonarme blok ve buldozerin kalitesi kamu ihaleleri ve bazı başarılar için gereklidir. (Bilim adamı, Çok bilmiş)

İnşaat gereçleri nakliye ünitesi gibidir. Kaliteleri yoktur.

ÖZET

İnşaat endüstrisi keşfedilecek yollarla doludur. Oyunda yeniyseniz ya da sektör değiştirmek istiyorsanız, inşaat sektörü tam size göre.

Unutmayın! Bina yükseltirken veya kurarken borsa fiyatından daha düşük anlaşmalar arayın.

Kütüphane bağlantıları

[Sıkça sorulan sorular](#), [Yeni başlayanlar için rehber](#), [Araştırma rehberi](#), [Yönetici rehberi](#), [Havacılık rehberi](#), [Kamu ihaleleri rehberi](#)

Guida al settore edile

A cura di The Center | Revisione traduzione 4PEOPLE S.R.L. e Velox Mobility

Benvenuti nel settore delle costruzioni!

SOMMARIO

Il settore delle costruzioni ha aggiunto tredici (13) risorse e cinque (5) edifici a Sim Companies. In questa guida si esamineranno tali risorse ed edifici, cosa serve per costruire un nuovo edificio e cosa è necessario per migliorare un tuo edificio esistente. Ci occuperemo anche della demolizione e della qualità.

RISORSE

Le risorse sono:

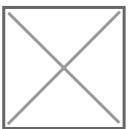
legno, cemento armato, mattoni, cemento, argilla, calcare, travi in acciaio, tavole, finestre, utensili, unità di costruzione, bulldozer e ricerca sui materiali.



EDIFICI

Gli edifici sono:

cava, cementificio, fabbrica di materiali edilizi, ferramenta e appaltatore generale.



La cava produce argilla, calcare e/o sabbia in base all'abbondanza, secondo lo stesso funzionamento dei pozzi petroliferi e delle miniere.

L'abbondanza diminuiscono dello 0,032% al giorno (o dell'1% al mese).

Il cementificio produce cemento armato, mattoni e cemento.

La fabbrica di materiali edilizi produce travi in acciaio, lamiera, finestre e utensili.

Il negozio di ferramenta (al dettaglio) vende mattoni, cemento, tavole, finestre e utensili.

L'appaltatore generale produce unità di costruzione.

Il Bulldozer viene prodotto nella fabbrica automobilistica.

La ricerca dei materiali viene prodotta nel laboratorio chimico.



Le unità di costruzione sono un'eccezione. Servono **solo** per la costruzione di nuovi edifici e per i miglioramenti. Si noti che la produzione di unità di costruzione deve essere fatta in multipli di **otto (8)**. Il costo di un bulldozer può far sì che il **costo unitario sia più alto del normale**. Le unità di costruzione hanno bisogno di 0,125 bulldozer, ciò significa che 8 unità di costruzione possono essere realizzate con 1 bulldozer. Se fai 1 sola unità di costruzione, il costo sarà sempre di 1 bulldozer. Se fai 2 unità di costruzione, il costo di 1 bulldozer sarà **ripartito** tra le due. E così via fino alla giusta quantità di 8.

COSTRUZIONE DI NUOVI EDIFICI E MIGLIORAMENTO DEGLI EDIFICI

La costruzione degli edifici e il loro miglioramento richiedono materie prime al posto del denaro (\$). Le seguenti risorse sono necessarie per le nuove costruzioni e per i miglioramenti degli edifici:

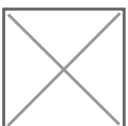
cemento armato, mattoni, tavole e unità di costruzione.



Quando si costruisce un nuovo edificio o se ne migliora uno già esistente ci sarà un menù che mostra le risorse necessarie. I costi indicati sono un'approssimazione del costo dei materiali richiesti. Il prezzo effettivo di mercato può **differire** da questo valore di riferimento. Si suggerisce di procurarsi i materiali attraverso contratti per risparmiare sui costi.



Quando effettui dei miglioramenti edilizi, il sistema preleva i materiali necessari prioritariamente dal tuo magazzino; qualsiasi materiale mancante verrà acquistato dal mercato.



L'immagine qui sopra mostra la presenza di 2 unità di costruzione nel magazzino. Per quanto riguarda il resto dei materiali necessari, sono mostrati i loro prezzi di mercato. Premendo MIGLIORA ORA, il gioco acquisterà il cemento armato, i mattoni e le tavole al prezzo di mercato indicato. Il costo totale per questo miglioramento è di 8.971 dollari (2.071 dollari in più rispetto al costo di riferimento).

Costo di riferimento:

Indica quanto costerebbe il miglioramento se tutte le risorse di costruzione dovessero essere ottenute ai prezzi di riferimento. I prezzi di riferimento sono fissati e sono usati per stabilire il valore degli edifici. Puoi trovare il costo di riferimento nell'enciclopedia

Inflazione del costo (risparmio):

Indica quanto si discosta il costo di miglioramento effettivo da quello di riferimento. Numeri negativi significano che stai costruendo a basso costo.

È quindi fondamentale procurarsi i materiali necessari attraverso contratti più economici rispetto ai prezzi di mercato. Per sfruttare al meglio ogni miglioramento può essere necessaria un'adeguata pianificazione e programmazione delle obbligazioni.

VALORE DEGLI EDIFICI

Il valore degli edifici è come il gioco calcola il **prezzo di riferimento** degli edifici. Il valore degli edifici è il valore di demolizione di tutti i tuoi edifici.

Campo coltivato Livello 1 ha valore di demolizione \$6,900.

Per Campo coltivato Livello 5 è $(5 \times \$6,900) = \$34,500$

\$34,500 è il **valore dell'edificio** totale di un Campo coltivato livello 5.

CONTO ECONOMICO

Quando viene migliorato un edificio i costi di costruzione sono definiti come:

"Valore "perso" durante miglioramenti oltre livello 2 o a causa di materiali da costruzione troppo costosi"

Mostrerà quindi la differenza tra il **costo dei materiali da costruzione** e il **costo di riferimento**.

DEMOLIZIONI

Se demolite un edificio di livello 1 o 2, otterrete interamente indietro quanto investito (in termini di materiali edilizi). Qualsiasi edificio al di sopra del livello 2 che viene demolito non vi farà avere indietro l'intero investimento. Per esempio, distruggendo un edificio di livello 5 si avrà indietro per 5 volte il valore di un edificio di livello 1.

Caso uno:

Risorse edilizie per il campo coltivato di livello 5:

Livello 1	\$6.900
Livello 2	\$6.900
Livello 3	\$13.800
Livello 4	\$20.700
Livello 5	\$27.600
Totale	\$75.900

Se **demoliamo** questo edificio di livello 5, le risorse edilizie che ci saranno restituite saranno pari a:

Livello 1	\$6.900
Livello 2	\$6.900
Livello 3	\$6.900
Livello 4	\$6.900
Livello 5	\$6.900
Total	\$34.500

Caso due:

Risorse edilizie per il pozzo petrolifero di livello 2:

Livello 1	\$69.000
Livello 2	\$69.000
Totale	\$138.000

Se **demoliamo** questo edificio di livello 2, le risorse edilizie che ci saranno restituite saranno pari a:

Livello 1	\$69.000
Livello 2	\$69.000
Totale	\$138.000

I materiali recuperati dalla demolizione saranno restituiti a qualità zero (q0).

Quando demolisci gli edifici e/o riduci il loro livello, i materiali restituiti sono valutati a prezzo di riferimento.

Vedi [Scraping Value of Materials](#) (link in inglese sul forum)

QUALITÀ

Non c'è alcun vantaggio nell'aver materiali di qualità superiore per le nuove costruzioni ed i miglioramenti.

Una qualità superiore su mattoni, cemento, tavole, finestre e utensili può essere utilizzata per vendere più velocemente gli articoli in un negozio di ferramenta.

Bulldozer e cemento armato di qualità superiore possono invece essere necessari in mercati di nicchia per gli Accordi Governativi e per i traguardi (Sapientone e Scenziato).

Le unità di costruzione sono come i trasporti, non possono avere qualità.

SOMMARIO

Il settore delle costruzioni è pieno di strade da esplorare. Se sei nuovo sul gioco o vuoi cambiare settore, l'edilizia può darti quello che stai cercando.

Ricordati di cercare contratti per materiali **più economici** rispetto ai prezzi di mercato quando si progettano nuove costruzioni o si vogliono migliorare degli edifici.

Guide della biblioteca:

[Domande frequenti \(FAQ\)](#), [Guida per principianti](#), [Guida alla ricerca](#), [Guida per dirigenti](#), [Guida agli ordini governativi](#), [Guida all'industria aerospaziale](#)

di The Center

Guía de Construcción

¡Bienvenido a la Industria de la Construcción!

EN GENERAL

La adición de la Industria de la Construcción a Sim Companies trajo consigo (13) nuevos recursos y (5) nuevos edificios. En esta guía se describen los recursos y edificios añadidos, qué es necesario ahora para la construcción de una edificación (y qué para la mejora de una ya existente), así como también los temas sobre demolición y calidad.

RECURSOS

Los nuevos recursos son:

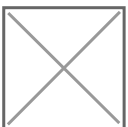
Madera, concreto reforzado, bloques, cemento, arcilla, caliza, vigas de acero, tablones, ventanas, herramientas, unidades de construcción, excavadora e investigación de materiales.



EDIFICIOS

Los nuevos edificios son:

Cantera, planta de concreto, fábrica de materiales de construcción, ferretería y contratista general.



La Cantera produce arcilla, caliza y arena bajo el mismo formato de abundancia de las minas y plataformas petroleras.

La abundancia disminuye un 0.032% diario (o 1% mensual).

La Planta de concreto fabrica concreto reforzado, bloques y cemento.

La Fábrica de materiales de construcción produce vigas de acero, tablones, ventanas y herramientas.

La Ferretería (tienda minorista) vende bloques, cemento, tablones, ventanas y herramientas.

El Contratista general fabrica unidades de construcción.

La manufactura de la excavadora se lleva a cabo en la fábrica automotriz.

La investigación de materiales se obtiene en el laboratorio de química.



Las unidades de construcción son únicas. Son **solamente** requeridas para la construcción de nuevos edificios y mejoras de los mismos. Ten en cuenta que la producción de unidades de construcción debe ser hecha en múltiplos de **ocho (8)**, de lo contrario, el costo de la excavadora (uno de los recursos de entrada necesarios para su fabricación) puede hacer que el **costo final de la unidad de construcción se eleve mucho más de lo debido**. Una unidad de construcción requiere 0.125x excavadoras. En el hipotético caso de que fabricaras 1 única unidad de construcción, 1 excavadora completa sería usada, lo que ocasionaría que todo el costo de esta última sea añadido al de la unidad de construcción, incrementando el costo final en consecuencia. Si fabricaras 2 unidades de construcción, sería utilizada igualmente 1 excavadora, pero su costo sería dividido en 2 y distribuido (o añadido) entre las 2 unidades de construcción como parte del costo final unitario, y así sucesivamente hasta llegar a la proporción correcta de 8 unidades de construcción por 1 excavadora.

NUEVAS CONSTRUCCIONES Y MEJORAS DE EDIFICIOS

La construcción y mejoras de edificios requieren ahora recursos en lugar de solo dinero (\$). Los siguientes recursos serán necesarios para las nuevas construcciones y mejoras:

Concreto reforzado, bloques, tablones y unidades de construcción.



Cuando estés por construir o mejorar un edificio, aparecerá un menú que mostrará la cantidad de recursos requeridos. Los costos monetarios hacen referencia al valor estimado de los recursos necesarios. La sumatoria de los precios actuales en el mercado de estos materiales **puede discrepar** del valor de referencia. Recomendamos que busques obtener los materiales necesarios a través de contratos para ahorrar un poco los costos de construcción o mejora.



Cuando necesites hacer mejoras a tus edificios, la cantidad de materiales requeridos, si ya los obtuviste antes (independientemente si fue en el mercado o por contrato), serán tomados directamente de tu almacén; si aún hay materiales faltantes para la mejora, estos serán adquiridos automáticamente del mercado.



La imagen de arriba muestra que 2 unidades de construcción ya estaban en el almacén. Los demás materiales muestran sus respectivos precios en el mercado. Al presionar MEJORAR AHORA, el juego procesará automáticamente la adquisición del concreto reforzado, bloques y tablonos al precio listado. El costo final de esta mejora queda en \$8.971 (\$2.071 por encima del precio de referencia).

Esto hace en cierta forma vital adquirir los materiales un poco más barato a través de contratos que en el mercado. Una planificación adecuada aunada a una programación oportuna de emisión de bonos puede que sea necesaria para sacarle el máximo provecho a cada mejora.

DEMOLICIÓN

Si demueles un edificio que es aún nivel 1 o 2, recuperarás toda la inversión. Cualquier edificio mayor a nivel 2 que sea demolido, no retornará toda la inversión hecha en el mismo. Demoler, por ejemplo, un edificio nivel 5, te hará recuperar 5 veces el valor de ese mismo edificio pero en nivel 1.

Primer caso:

Materiales para una Granja nivel 5:

Nivel 1	\$6.900
Nivel 2	\$6.900
Nivel 3	\$13.800
Nivel 4	\$20.700
Nivel 5	\$27.600
Total	\$75.900

Si **demolemos** esta Granja nivel 5, recibiremos el equivalente en materiales de construcción a:

Nivel 1	\$6.900
Nivel 2	\$6.900
Nivel 3	\$6.900
Nivel 4	\$6.900
Nivel 5	\$6.900
Total	\$34.500

Segundo caso:

Materiales para una plataforma petrolera nivel 2:

Nivel 1	\$69.000
Nivel 2	\$69.000
Total	\$138.000

Si **demolemos** esta plataforma petrolera, recibiremos el equivalente en materiales de construcción a:

Nivel 1	\$69.000
Nivel 2	\$69.000
Total	\$138.000

Los materiales de construcción recuperados serán retornados al almacén en calidad 0 (q0).

Al demoler y/o degradar edificios, los materiales se devuelven a un precio de referencia.

Ver valor de demolición de los materiales (enlace del foro)

CALIDAD

Realmente no hay beneficio alguno en tener materiales de alta calidad para construir o mejorar edificios.

Los bloques, cemento, tablonés, ventanas y herramientas de alta calidad pueden ser usados en la ferretería para agilizar las ventas.

Mientras que la calidad de las excavadoras y del concreto reforzado puede que sea útil en ciertos sectores del mercado para pedidos gubernamentales, así como también para algunos logros (Sabelotodo y Científico).

Las unidades de construcción son como las de transporte, no poseen calidad alguna.

RESUMEN

La industria de la construcción está llena de oportunidades y caminos para explorar. Si eres nuevo en el juego o deseas hacer una transición de industria, la construcción puede que sea lo que estés buscando.

Recuerda siempre anticipar y priorizar los contratos como alternativa para obtener materiales de construcción **más baratos** que en el mercado cuando estés planeando la construcción de un edificio o la mejora de uno ya existente.

Guías de la Biblioteca:

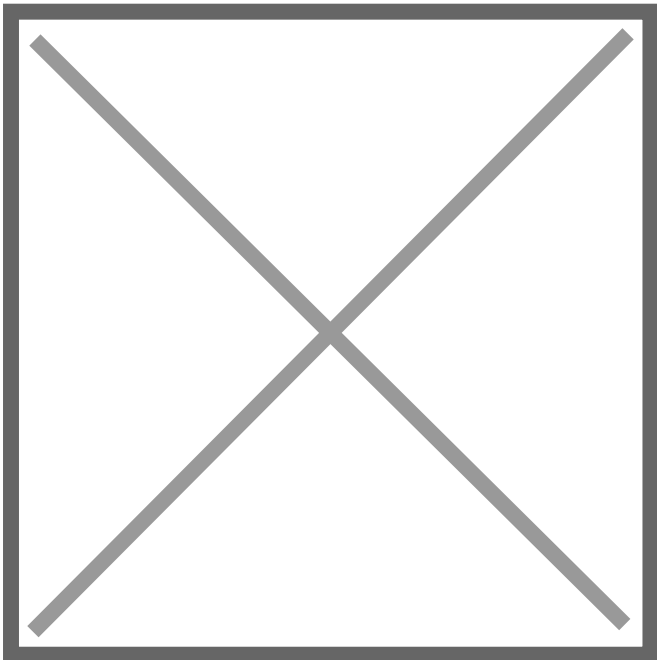
[Preguntas Frecuentes](#), [Guía para Principiantes](#), [Guía de Investigación](#), [Guía de Ejecutivos](#), [Guía de Pedidos Gubernamentales](#), [Industria Aeroespacial](#)



The Center / Silverman AG



13 5



Průvodce stavebnictvím

Správa anglického originálu: The Center

Překlad a správa české verze: Toust group

Vítejte ve stavebním průmyslu!

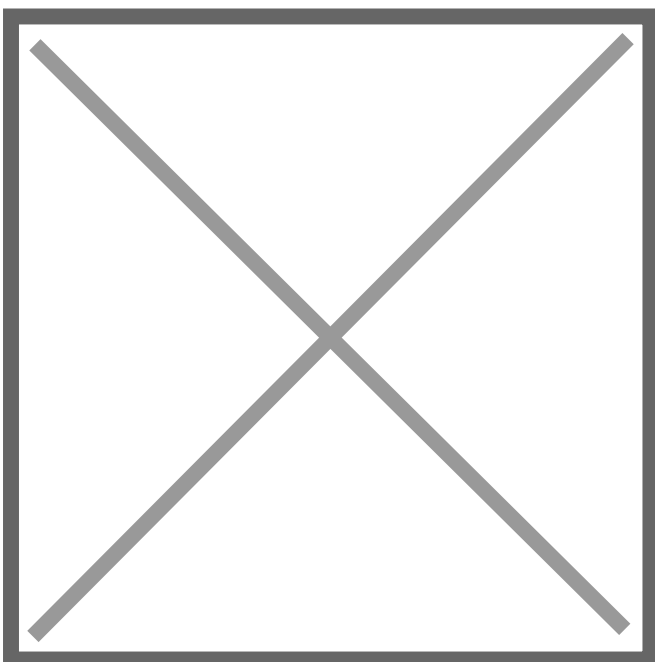
PŘEHLED

Spolu se stavebním průmyslem bylo do Sim Companies přidáno třináct (13) produktů a pět (5) budov. V tomto průvodci si projdeme produkty, budovy, co je potřeba na výstavbu a vylepšení budov. Také se podíváme na bourání a kvalitu.

PRODUKTY

Produkty jsou:

Dřevo, železobeton, cihly, cement, jíl, vápenec, ocelové nosníky, prkna, okna, nářadí, stavební jednotky, buldozer a materiálový výzkum.



BUDOVY

Budovy jsou:

Lom, betonárna, stavební továrna, stavebniny a montovna



Lom produkuje jíl, vápenec, písek. Pro lom se také využívá koncept hojnosti stejně jako u těžních věží a dolů. Hojnost klesá 0,032% za den (nebo cca 1% za měsíc).

Betonárna vyrábí železobeton, cihly a cement.

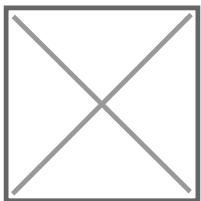
Stavební továrna vyrábí ocelové nosníky, prkna, okna a nářadí.

Ve stavebninách (maloobchod) se prodávají cihly, cement, prkna, okna a nářadí.

Montovna produkuje stavební jednotky.

Buldozery se vyrábí v automobilce.

Materiálový výzkum se vyrábí v chemické laboratoři

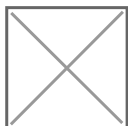


Stavební jednotky jsou unikátní. Jsou potřeba pouze na výstavbu a vylepšení budov. Všimněte si, že stavební jednotky musí být vyráběny v násobcích **osmi (8)**. Jinak cena buldozeru způsobí, že vaše **výrobní cena bude vyšší než normálně**. Stavební jednotky totiž potřebují na výrobu 0,125× Buldozer. To znamená, že z 1 buldozeru může být vyrobeno 8 stavebních jednotek. Pokud byste udělali jen 1 stavební jednotku, stejně bude použita cena celého 1 buldozeru. Pokud byste vyrobili 2 stavební jednotky, cena 1 celého buldozeru se rozdělí mezi tyto dvě stavební jednotky. A tak dále až do onoho správného množství 8 stavebních jednotek.

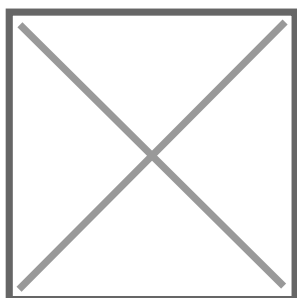
VÝSTAVBA NOVÝCH BUDOV A VYLEPŠENÍ STÁVAJÍCÍCH

Výstavba a vylepšení budov vyžaduje stavební materiály namísto peněz (\$). Následující materiály jsou potřeba na výstavbu a vylepšení budov:

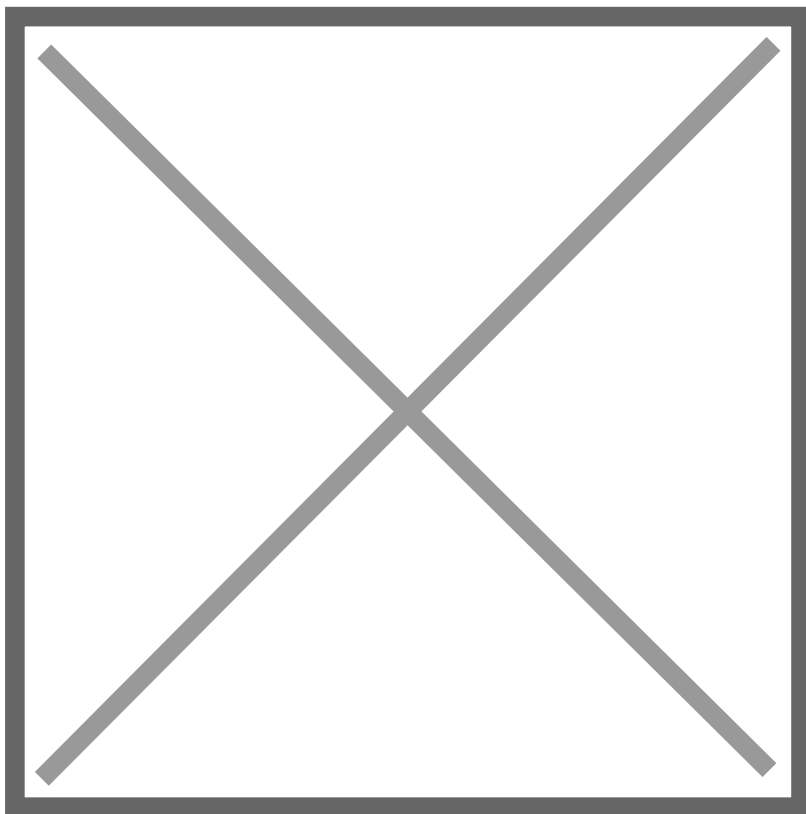
Železobeton, cihly, prkna a stavební jednotky.



Při výstavbě nové budovy nebo vylepšení stávající se objeví menu, které zobrazí potřebné materiály. Peněžní náklady jsou pouze přibližnou hodnotou potřebných materiálů. Cena na trhu se totiž může **lišit** od referenční ceny. Je doporučeno získávat materiály pomocí kontraktů, abyste ušetřili na ceně výstavby a/nebo vylepšení.



Při výstavbě nebo vylepšení jsou použity stavební materiály ze skladu, pokud nějaké materiály chybí, budou dokoupeny z burzy.



Referenční cena:

Kolik by vylepšení budovy stálo, pokud byste všechny stavební materiály získali v referenční ceně. Referenční ceny jsou fixní a používají se pro výpočet hodnoty budov. Referenční náklady na vylepšení budovy najdete v encyklopedii.

Nákladová inflace:

O kolik se vaše reálné náklady na vylepšení budovy liší od referenčních. Záporná čísla znamenají, že stavíte levněji.

To dělá nezbytným získávat materiály pomocí kontraktů levněji než na burze. Abyste z každého vylepšení získali co nejvíce, možná bude zapotřebí vhodné naplánování a popř. načasování dluhopisů.

HODNOTA BUDOV

Hodnota budov (BV = building value) je způsob, jak hra vypočítává **referenční náklady** výstavby. Hodnota budov je součet demoliční hodnoty (referenční hodnota stavebních materiálů vrácených při zbourání budovy) všech vašich budov.

Hodnota farmy úr. 1 je \$6 900

Hodnota farmy úr. 5 je \$34 500 (5 x \$6 900)

VÝKAZ PŘÍJMŮ

Při vylepšování budov jsou Náklady na výstavbu definovány jako:

”Hodnota “ztracená” při vylepšování nad úroveň 2 nebo kvůli vysoké ceně stavebních materiálů”

To ukáže rozdíl mezi **pořizovací cenou stavebních materiálů** a **referenční hodnotou budovy**.

BOURÁNÍ

Pokud je budova úroveň 1 nebo 2, získáte při zbourání zpět všechny stavební materiály. Při zbourání budovy úrovně vyšší než 2 vám nebudou vráceny všechny materiály. Zbourání budovy úrovně 5 vám vrátí 5 krát hodnotu budovy úrovně 1.

Příklad 1:

Hodnota stavebních materiálů pro farmu úrovně 5:

Úroveň 1	\$6 900
Úroveň 2	\$6 900
Úroveň 3	\$13 800
Úroveň 4	\$20 700
Úroveň 5	\$27 600
Celkem	\$75 900

Když tuto budovu úrovně 5 **zbouráme**, dostaneme zpět materiály v hodnotě:

Úroveň 1	\$6 900
Úroveň 2	\$6 900
Úroveň 3	\$6 900
Úroveň 4	\$6 900
Úroveň 5	\$6 900
Celkem	\$34 500

Příklad 2:

Hodnota materiálů pro těžní věž úroveň 2:

Úroveň 1	\$69 000
Úroveň 2	\$69 000

Celkem	\$138 000
---------------	------------------

Když tuto budovu úrovně 2 **zbouráme**, dostaneme zpět materiály v hodnotě:

Úroveň 1	\$69 000
Úroveň 2	\$69 000
Celkem	\$138 000

Při bourání a/nebo snížení úrovně budovy jsou materiály vráceny v referenční ceně. Vracené materiály ze zbourání budov budou vráceny v kvalitě nula (Q0).

Železobeton \$166,66

Cihly \$2,16

Prkna \$9,08

Stavební jednotky \$2501,71

Poznámka: Z toho důvodu, pokud hledáte dobrou výtěžnost přestavováním budov, projeví se to změnami pořizovacích cen stavebních materiálů ve vašem skladě.

KVALITA

Stavební materiály vyšší kvality nepřinášejí při výstavbě žádnou výhodu.

Vyšší kvalita u cihel, cementu, prken, oken a náradí může být při prodeji ve stavebninách (maloobchod) užitečná, protože vyšší kvalita se prodává rychleji.

Zatímco vyšší kvalita buldozerů a železobetonu může být potřebná pro Tendry a pro úspěchy (Vědec a Know-it-all).

U stavebních jednotek se stejně jako u přepravy nerozlišuje kvalita.

SHRNUTÍ

Stavební průmysl je plný věcí k prozkoumání. Pokud jste ve hře noví nebo chcete změnit odvětví, stavebnictví může být to, co hledáte.

Nezapomínejte se pokusit získat stavební materiály vždy **levněji** pomocí kontraktů než na burze, když plánujete výstavbu nebo vylepšení budov.

Průvodci v knihovně:

Často kladené otázky (FAQ), Průvodce pro začátečníky, Průvodce pro výzkum, Průvodce k vedoucím pracovníkům,

Průvodce tendry, Průvodce leteckým průmyslem

Przewodnik budowy

Stworzone przez The Center, przetłumaczone przez **MMS Poland**

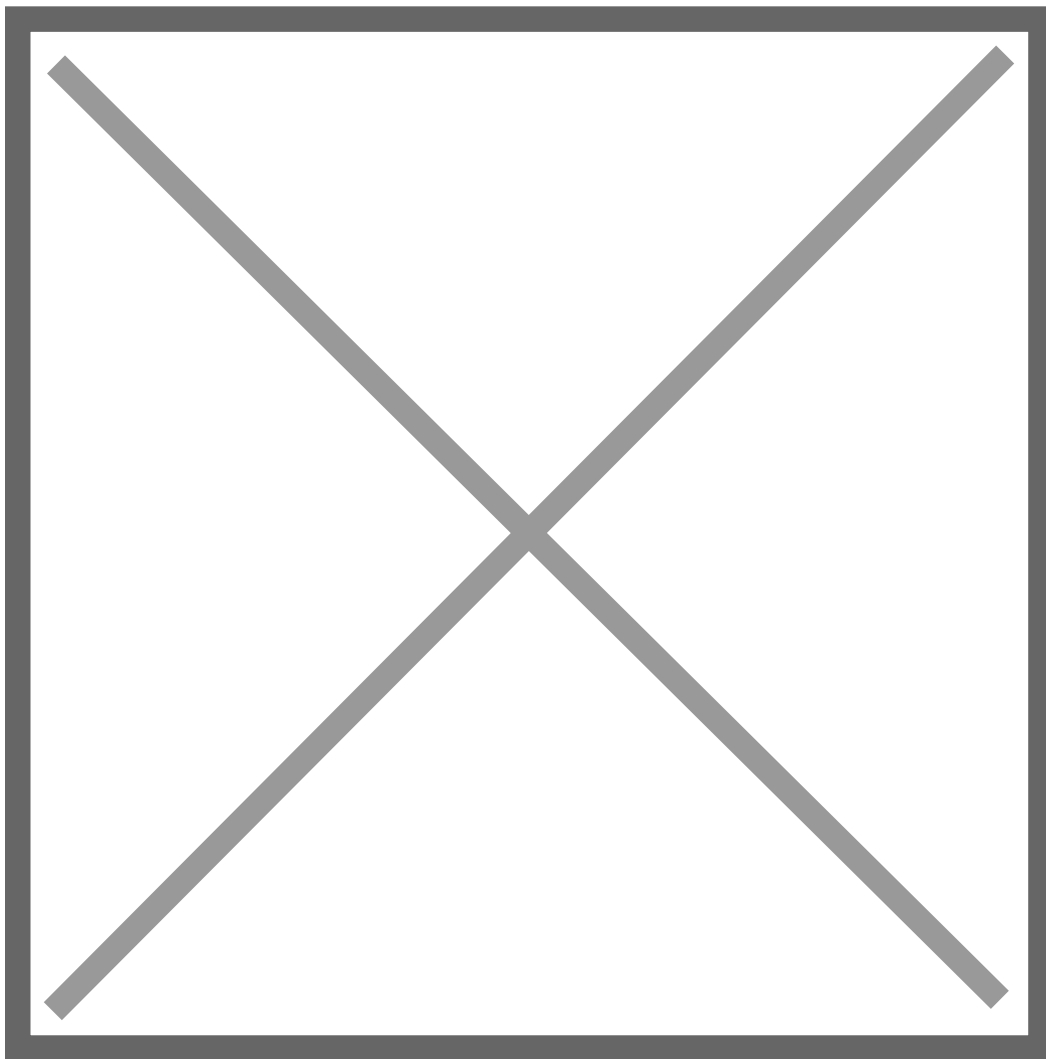
PRZEGLĄD

Branża budowlana składa się z trzynastu (13) zasobów i pięciu (5) budynków. W tym przewodniku omówimy trochę tę branżę - co jest potrzebne do wybudowania nowego budynku? Co jest potrzebne, aby ulepszyć istniejący budynek? Omówimy również burzenie budynków i jakość materiałów przy budowie.

Zasoby

Zasobami branży budowlanej są :

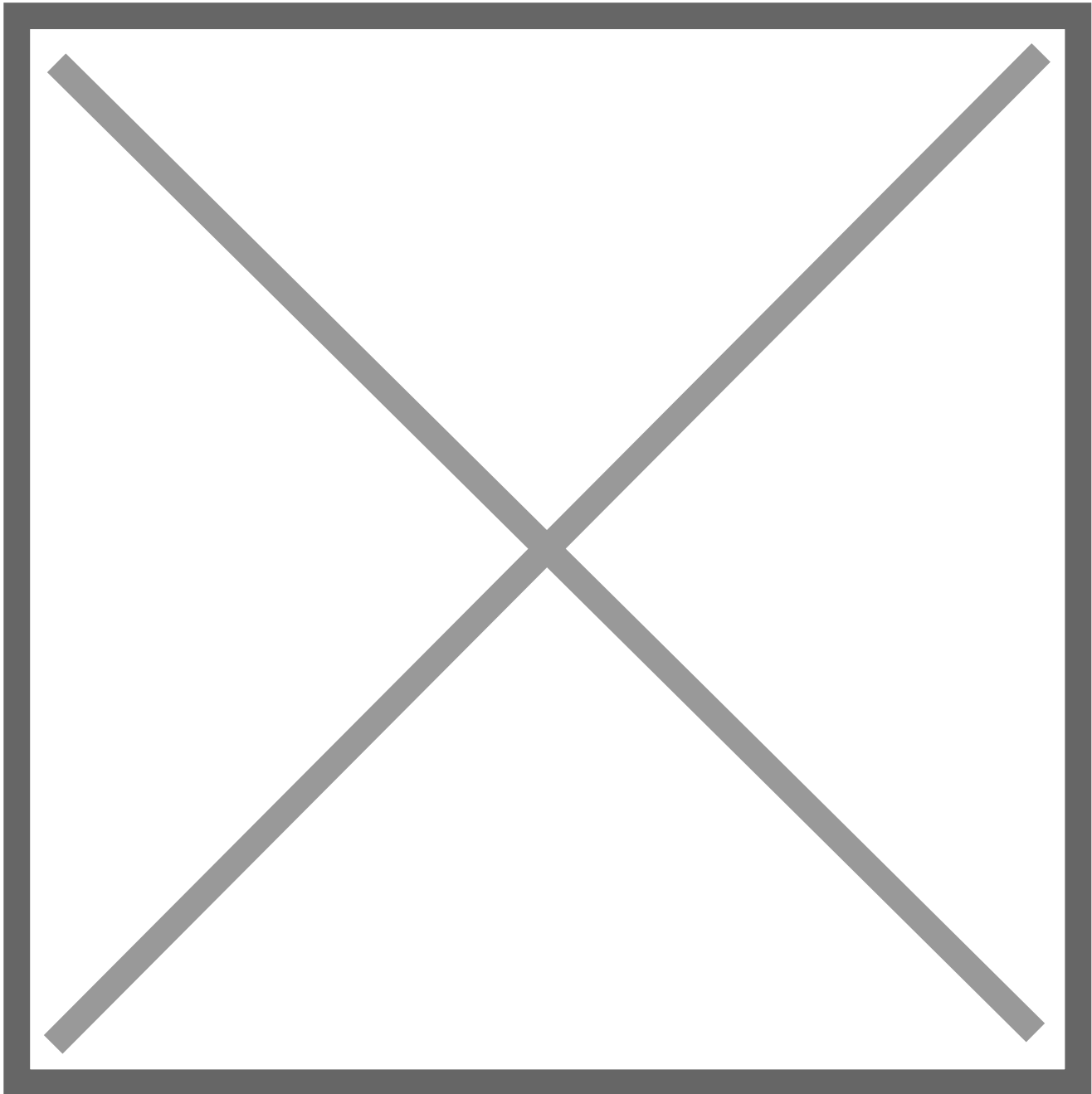
Drewno, zbrojony beton, cegły, cement, glina, wapno, stalowe belki, deski, okna, narzędzia, zespoły budowlane, buldożer oraz badania materiałów.



Budynki

Budynkami w omawianej branży są :

Kamieniołom, Betoniarnia, Fabryka budowlana, Sklep z artykułami budowlanymi oraz Główny wykonawca.



Kamieniołom produkuje wapno, glinę oraz piasek z wykorzystaniem zasobności tak jak platformy wiertnicze oraz kopalnie. Zasobność zmniejsza się o 0.032% dziennie (około 1% miesięcznie).

Betoniarnia produkuje zbrojony beton, cegły i cement.

Fabryka budowlana produkuje stalowe belki, deski, okna i narzędzia.

Sklep z artykułami budowlanymi (detaliczny) sprzedaje cegły, cement, deski, okna i narzędzia.

Główny wykonawca produkuje zespoły budowlane.

Buldożer jest produkowany w fabryce samochodów.

Badania materiałów powstają w laboratorium chemicznym.

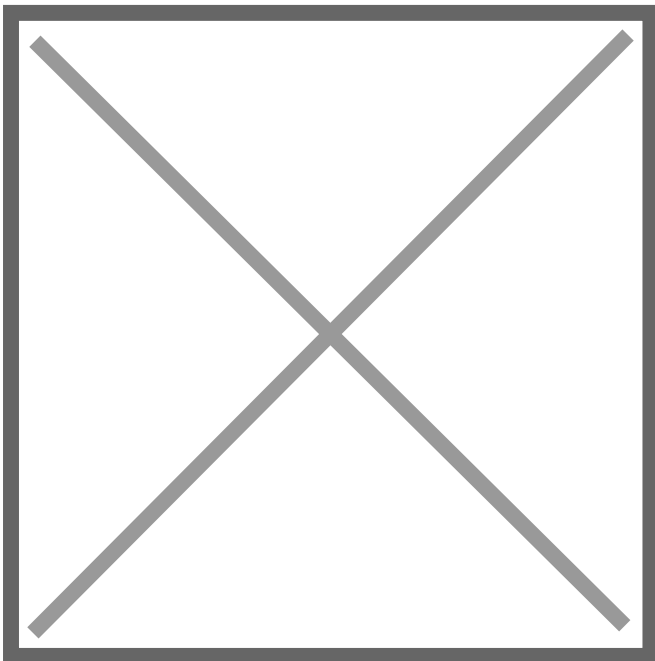


Zespoły budowlane są unikalne. Są one potrzebne **tylko** do budowy nowych budynków i ich ulepszeń. Zauważ, że produkcja zespołów budowlanych musi być wykonywana w **wielokrotności liczby osiem (8)**. Koszt buldożera może spowodować, że koszt Twoich jednostek będzie wyższy niż normalnie. **Zespoły budowlane potrzebują 0.125 buldożera**. Oznacza to, że z jednego buldożera można zbudować 8 zespołów budowlanych. Jeśli stworzyłeś 1 zespół budowlany, to cena 1 pełnego buldożera będzie użyta. Jeśli stworzyłeś 2 zespoły budowlane, cena 1 pełnego buldożera zostanie podzielona między nie. I tak dalej, aż do prawidłowej liczby 8.

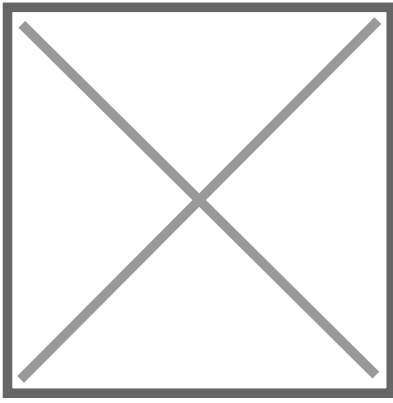
BUDOWA NOWYCH BUDYNKÓW I ICH ULEPSZANIE

Budowa budynków i ulepszenia budynków wymagają zasobów zamiast gotówki (\$). Następujące zasoby są potrzebne do wyżej wymienionych czynności:

Zbrojony beton, cegły, deski i zespoły budowlane.



Kiedy budujesz nowy budynek lub ulepszasz istniejący, pojawi się menu, które pokazuje potrzebne zasoby. Koszty pieniężne są **przybliżoną** wartością potrzebnych zasobów. Wartość rynkowa może się różnić od tej wartości referencyjnej. Aby zaoszczędzić na kosztach budowy i/lub modernizacji, sugeruje się znalezienie materiałów taniej poprzez kontrakty.



Podczas próby ulepszenia budynku zostanie zweryfikowana ilość materiałów, które posiadasz. Zostaną one pobrane z Twojego magazynu. Jeśli nie będziesz posiadał któregoś z wymaganych materiałów to zostanie wyświetlona opcja do ich kupna z giełdy.

bf597530-b90f-4015-85aa-b4112192d840.png

Koszt referencyjny:

Tyle powinno kosztować ulepszenie, jeśli wszystkie zasoby budowlane zostały pozyskane po cenach referencyjnych. Ceny referencyjne są stałe i służą do wyceny wartości budynków. Możesz znaleźć referencyjne koszty ulepszenia w encyklopedii.

Inflacja kosztów (oszczędności):

Ile Twój rzeczywisty koszt ulepszenia różni się od wartości referencyjnej. Liczba ujemna oznacza, że budujesz tanio.

To sprawia, że ważne jest, aby pozyskiwać materiały poprzez kontrakty taniej niż po cenach giełdowych. Właściwe planowanie i emisja obligacji w odpowiednim momencie mogą pomóc w najbardziej efektywnym ulepszaniu budynków.

WARTOŚĆ BUDYNKÓW

Wartość budynków (ang. BV - Building Value) to sposób, w jaki gra oblicza **wartość referencyjną** budynków. Wartość budynków to wartość odzyskanych materiałów budowlanych odzyskanych z rozbiórki wszystkich Twoich budynków.

Farma poziom 1 Wartość odzyskanych materiałów wynosi \$6,900

Farma poziom 5 to $5 \times \$6,900$ czyli \$34.500

Kwota \$34,500 to całkowita wartość Farmy na poziomie 5

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Podczas ulepszania budynków koszty budowy są definiowane jako:

““Utracona” wartość podczas ulepszania ponad 2 poziom z powodu zawyżonej ceny materiałów konstrukcyjnych”

Tak jest pokazana różnica między **kosztami materiałów** budowlanych a kosztami **referencyjnymi**.

BURZENIE BUDYNKÓW

Jeśli budynek jest na poziomie 1 lub 2, otrzymasz zwrot całej zainwestowanej kwoty. Każdy budynek powyżej poziomu 2, który zostanie zburzony, nie otrzyma zwrotu całej zainwestowanej kwoty. Zburzenie budynku na poziomie 5 zwróci pięciokrotność budynku na poziomie 1.

Przypadek pierwszy:

Zasoby budowlane dla plantacji poziomu 5:

Poziom 1	\$6,900
Poziom 2	\$6,900
Poziom 3	\$13,800
Poziom 4	\$20,700
Poziom 5	\$27,600
łącznie	\$75,900

Gdybyśmy zburzyli ten budynek na poziomie 5, otrzymalibyśmy z powrotem zasoby budowlane o wartości:

Poziom 1	\$6,900
Poziom 2	\$6,900
Poziom 3	\$6,900
Poziom 4	\$6,900
Poziom 5	\$6,900
łącznie	\$34,500

Czyli tracimy na tej operacji $\$75,900 - \$34,500 = \$41,400$

Przypadek drugi:

Zasoby budowlane dla platformy wiertniczej poziomu 2:

Poziom 1	\$69,000
Poziom 2	\$69,000
Łącznie	\$138,000

Gdybyśmy zburzyli ten budynek na poziomie 2, otrzymalibyśmy z powrotem zasoby budowlane o wartości:

Poziom 1	\$69,000
Poziom 2	\$69,000
Łącznie	\$138,000

Czyli w tym przypadku nie tracimy nic, bo materiały do drugiego poziomu zostają w pełni zwracane.

Materiały odzyskane podczas wyburzania zostaną zwrócone w jakości zero (q0). Podczas wyburzania i/lub obniżania poziomu budynków materiały są zwracane po cenie referencyjnej:

Zbrojony beton \$166.66

Cegły \$2.16

Deski \$9.08

Zespoły budowlane \$2501.71

Uwaga: Jeśli poszukujesz budynków z zasobnością zobaczysz zmienne ceny materiałów budowlanych w swoim magazynie.

JAKOŚĆ

Nie ma żadnej korzyści z posiadania wyższej jakości materiałów dla nowych konstrukcji i ulepszeń.

Wyższa jakość cegieł, cementu, desek, okien i narzędzi może być użyta do szybszej sprzedaży przedmiotów w sklepie z artykułami budowlanymi.

Buldożery i zbrojony beton mogą być potrzebne w niszach rynkowych dla zamówień rządowych i dla osiągnięć (Know-it-all i Naukowiec).

Zespoły budowlane są jak transport. Nie mogą mieć jakości.

PODSUMOWANIE

Branża budowlana jest pełna możliwości do odkrycia. Jeśli jesteś nowy w grze lub chcesz zmienić branżę, budownictwo może być tym, czego szukasz.

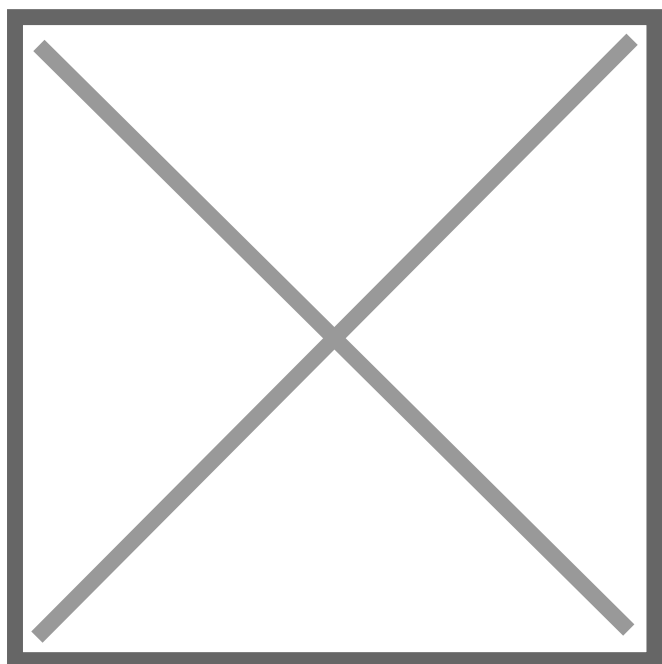
Pamiętaj, aby przy planowaniu nowych budynków lub modernizacji istniejących budynków szukać kontraktów na tańsze materiały niż te w cenie giełdowej.



□ The Center□ / □ ,TAIWAN DREAM BUILDING GROUP□



□□□□ 13□□□ 5





大約價格

1級	~ \$53,579
	770x  56x 
	14x  224x 
建築物升至 2 級	~ \$53,579
	770x  56x 
	14x  224x 
建築物升至 3 級	~ \$107,157
	1,540x  112x 
	28x  448x 
建築物升至 4 級	~ \$160,736
	2,310x  168x 
	42x  672x 
建築物升至 5 級	~ \$214,315
	3,080x  224x 
	56x  896x 
建築物升至 6 級	~ \$267,894
	3,850x  280x 
	70x  1,120x 
	(..等等)



升級建築



產量增加20%

需要時間5:00小時，上午3:03, 25/10/29時完成

你會錄用：

加100位員工

加119位管理人員在你公司裡



需要

x40 鋼筋混凝土

x550 磚塊

x160 木板

x10 建築預構件

交易所購買費用

庫存物資的合併成本

參考成本

成本膨脹 (或節省)

倉庫

40

550

160

10

交易所

0

0

0

0

\$0

\$34,353

\$34,353

(-) \$34,500

(-) \$147

購買缺少材料

建築繁忙，不能升級

[我改變主意了](#)



2



\$6909

\$9



