

# 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, lamiere, 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
<b>Totale</b>	<b>\$75.900</b>

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
<b>Total</b>	<b>\$34.500</b>

Caso due:

Risorse edilizie per il pozzo petrolifero di livello 2:

Livello 1	\$69.000
Livello 2	\$69.000
<b>Totale</b>	<b>\$138.000</b>

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
<b>Totale</b>	<b>\$138.000</b>

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'avere 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

---

Revision #6

Created 25 July 2025 19:59:37 by The Center

Updated 13 March 2026 16:48:14 by Velox Mobility