

Economy Model

- Economy model
- Wirtschaftssimulationsmodell
- Modèle économique
- Modelo Económico
- Ekonomi Modeli
- Modello di simulazione economica
- Modelo económico
- □□□□
- Ekonomický model
- Model ekonomiczny
- □□□□

Economy model

We want to emulate the environment and decision making a real business owner would have to face. There are multiple sectors and resources in Sim Companies. Their profitability depends on the economy state and actions of other players, and therefore can shift over time.

Being able to spot trends and find opportunities on the market is the key to success.

What is it?

Sim Companies economy engine models buying behavior of the "general public". Selling properties of products and goods (such as [apples](#), [sausages](#), etc.) retailable in the retail buildings are guided by this model. The economy engine's goal is to simulate behavior that you would expect in the real world. Understanding the buying behavior of the "general public" allows players to develop strategies that maximize their profit. Once a day, the model accounts for goods sold in retail in whole economy and based on saturation of individual products, the demand for the next day is determined.

The demand dictates how quickly the product sells in retail.

For more detailed information on how the saturation/demand, selling price, and quality of the product influences the selling speed read:

Selling time vs. profit

Sim Companies uses a polynomial function to simulate an increase in selling time with increase in selling price. This article will look at the actual values the model uses for [apples](#) for demonstration. The first chart describes the relationship between selling time in seconds and retail price for both high demand (blue) and low demand (red).

image-20250217-092403.png

Note: The current market demand can be seen in the [encyclopedia](#) or in the building that sells the product.

Building salaries (and profit per unit sold)

Reviewing the data, it might look as if the easiest way to maximize your profit is to sell at higher price. However, employees in your retail shop (grocery store, gas station, etc.) are being paid while the store is selling. So, the longer it takes for you to sell the product the more you spend on wages. We need to look at our profit, the next chart adds the grocery store wages into the equation and subtracts it from the apples revenue.

image-20250217-092433.png

Maximum resource utilization

Another way of looking at the data is to check how to maximize profit per unit time, instead of the product unit. As players have a limited number of retail buildings available, these need to be used efficiently. We have also neglected the sourcing cost of the apples. We should also plug in the base cost of one unit of apple since it has to be obtained. The last chart assumes production cost of an apple of \$2.4 and displays the profit per hour.

image-20250217-092454.png

Wirtschaftssimulationsmodell

|

Übersetzt von Alzeyer

Was ist es?

Das Sim Companies Wirtschaftssimulationsmodell modelliert das Kaufverhalten der "breiten Öffentlichkeit". Die Eigenschaften beim Verkauf von Produkten und Gütern (wie Äpfeln, Würsten usw.), die in Einzelhandelsgebäuden verkauft werden, orientiert sich an diesem Modell. Ziel der Economy Engine ist es, ein Verhalten zu simulieren, das Du in der realen Welt erwarten würdest. Das Verständnis des Kaufverhaltens der "breiten Öffentlichkeit" ermöglicht es den Spielern, Strategien zu entwickeln, die ihren Gewinn maximieren. Dies kann vereinfacht werden, indem die Frage beantwortet wird, wie schnell ich Waren verkaufen kann, wenn mein Preis und die aktuelle Marktnachfrage gegeben sind.

Verkaufszeit

Sim Companies verwendet eine Polynomfunktion, um eine Erhöhung der Verkaufszeit mit einer Erhöhung des Verkaufspreises zu simulieren. In diesem Diagramm werden die tatsächlichen Werte beschrieben, die das Modell für Demonstrationszwecke von Äpfeln verwendet. Die erste Grafik beschreibt die Beziehung zwischen der Verkaufszeit in Sekunden und dem Einzelhandelspreis sowohl für die normale Nachfrage (rot) als auch für die extreme Nachfrage (blau).



Hinweis: Die aktuelle Marktnachfrage kann der Enzyklopädie oder dem Gebäude entnommen werden, in dem das Produkt verkauft wird.

Gebäude Vergütungen

Wenn Du die Daten überprüfst, könnte es so aussehen, als ob der einfachste Weg, deinen Gewinn zu maximieren, darin besteht, zu einem höheren Preis zu verkaufen. Die Mitarbeiter deines Einzelhandelsgeschäfts (Lebensmittelgeschäft, Tankstelle usw.) werden jedoch bezahlt, während das Geschäft verkauft. Je länger Du also brauchst, um das Produkt zu verkaufen, desto mehr gibst Du für Löhne aus. Das nächste Diagramm fügt die Löhne des Lebensmittelgeschäfts in die

Gleichung ein. Der maximale Verkaufspreis für einen Apfel beträgt 6 US-Dollar.



Maximale Ressourcennutzung

Eine andere Möglichkeit, die Daten zu betrachten, besteht darin, zu überprüfen, wie der Gewinn pro Zeiteinheit anstelle des Produkts maximiert werden kann. Da den Spielern nur eine begrenzte Anzahl von Einzelhandelsgebäuden zur Verfügung steht, müssen diese effizient genutzt werden. Wir können auch die Grundkosten für eine Einheit Apfel einsetzen, da diese Einheit günstig produziert sein muss. Das letzte Diagramm geht von einer normalen Marktsättigung und Produktionskosten eines Apfels von 2,4 USD aus und zeigt den stündlichen Gewinn des Gebäudes an.



Modèle économique

De quoi s'agit-il ?

Le moteur économique de Sim Companies modélise les comportements des achats du “grand public”. Les propriétés de ventes des produits et des biens (tels que des pommes, des saucisses, etc.) vendables dans les bâtiments de vente au détail sont pilotées par ce modèle. Le but du moteur économique est de simuler le comportement auquel vous vous attendriez dans le monde réel. La compréhension des comportements des achats du “grand public” permet aux joueurs de développer des stratégies qui maximisent leurs profits. Ceci peut être simplifié en répondant à la question : à quelle vitesse je peux vendre des produits compte tenu mon prix et la demande actuelle du marché.

Le temps de vente

Sim Companies utilise une fonction polynomiale pour simuler une augmentation du temps de vente avec une augmentation du prix de vente. Pour l'illustrer, cet article étudiera les vraies valeurs que le modèle utilise pour les pommes. Le premier graphique décrit la relation entre le temps de vente en secondes et le prix au détail pour aussi bien une demande normale (en rouge) qu'une demande extrême (en bleu).



Note: La demande actuelle du marché peut être trouvée dans l'encyclopédie ou dans le bâtiment qui vend le-dit produit.

Salaires des bâtiments

En étudiant les données, il pourrait sembler que le moyen le plus facile de maximiser votre profit serait de vendre au prix le plus haut. Néanmoins, les salariés dans vos magasins de vente au détail (épicerie, station-service, etc.) sont payés pendant que le bâtiment est en train de vendre. Donc, plus long cela vous prend de vendre le produit, plus vous allez devoir dépenser en salaires. Le graphique suivant rajoute les salaires d'une épicerie à l'équation. Le profit maximum au détail d'une pomme est de 6\$.



Utilisation maximale de ressources

Une autre façon de regarder les données est de vérifier comment maximiser le profit par unité temps, au lieu de produit. Puisque les joueurs peuvent avoir un nombre limité de bâtiments de vente au détail, ceux-ci doivent être utilisés de manière efficace. Nous pouvons aussi rajouter le coût unitaire de base d'une pomme car doit être produite - et pas chère. Le dernier graphique assume une saturation du marché normale et un coût de production unitaire d'une pomme de 2,4\$, et affiche le profit horaire du bâtiment.



À lire également :

[La Grande Théorie Unifiée de la Simulation d'Économie.](#)

[Vente au Détail et Demande.](#)

Maintenu par : Peupeu Industries

Modelo Econômico

Traduzido por: The Brazilian

O que é?

O modelo econômico do **Sim Companies** simula o comportamento de compra de um “público geral” em um mercado totalmente, ou quase totalmente orgânico. As vendas de produtos e mercadorias (como maçãs, salsichas, etc) através dos edifícios de varejo seguem este modelo. O objetivo do modelo implementado é simular o comportamento esperado no mundo real. Por essa razão, compreender o comportamento real do “público geral” permite criar estratégias que maximizem os seus lucros. Para simplificar, a grande questão é: Com qual rapidez posso vender minhas mercadorias, considerando o meu preço e a demanda do mercado?

Tempo de Venda

Sim Companies usa uma função polinomial para simular um aumento no tempo de venda em função do aumento do preço. Como demonstração olharemos os valores atuais que o modelo usa para maçãs. O primeiro gráfico descreve a relação entre o tempo de venda, em segundos, e o preço no varejo em dois tipos de demandas: demanda normal (vermelha) e demanda extrema (azul).



Nota: A demanda atual pode ser vista ao acessar a [Enciclopédia](#) ou no edifício que vende o produto.

Custo de Mão-de-Obra

Observando o gráfico acima pode-se ter a falsa ideia que para maximizar o lucro, é preciso vender a um preço alto. No entanto, você paga seus funcionários pelo tempo que eles estão vendendo. Portanto, quanto mais tempo vendendo, maior será o gasto com salários. O gráfico abaixo adiciona o salário pago na mercearia na equação apresentada anteriormente. Observa-se que o preço máximo de lucro da maçã é \$6.



Maximizando a Relação Unidade-Tempo

Outra maneira de analisar seu investimento, é verificar como maximizar seu lucro de acordo com o tempo, ao invés de apenas o lucro por unidade de produto. Lembre-se que você tem um número limitado de edifícios e por isso, aumentar a eficiência deles é primordial. Temos que levar em conta também o custo com cada unidade da maçã. O último gráfico adiciona a saturação do mercado e também incorpora o custo unitário de \$2.4 por maçã. Ele exibe o lucro por hora considerando o valor de venda de cada maçã. Veja que a maior eficiência da sua mercearia não está em vender a maçã por \$6.



Ekonomi Modeli

Gerçek bir işletme sahibinin yüzleşmek zorunda kalacağı ortamı ve karar alma süreçlerini simüle etmek istiyoruz. Sim Companies içerisinde birden fazla sektör ve kaynak bulunur. Bunların kârlılığı ekonominin durumuna ve diğer oyuncuların eylemlerine bağlıdır, bu nedenle zamanla değişebilir. Trendleri fark edebilmek ve piyasadaki fırsatları bulmak başarının anahtarıdır.

Nedir?

Sim Companies ekonomi motoru, "genel halkın" satın alma davranışını amaçlar. Perakende binalarında satılabilir ürünlerin ve malların (elma, sosis vb.) satış özellikleri bu model tarafından yönlendirilir. Ekonomi motorunun amacı, gerçek dünyada bekleyeceğimiz davranışları simüle etmektir. "Genel halkın" satın alma davranışını anlamak, oyuncuların kârlarını maksimize edecek stratejiler geliştirmelerine olanak tanır. Model günde bir kez, tüm ekonomide perakendede satılan malları hesaba katar ve her bir ürünün doygunluğuna bağlı olarak bir sonraki günün talebi belirlenir.

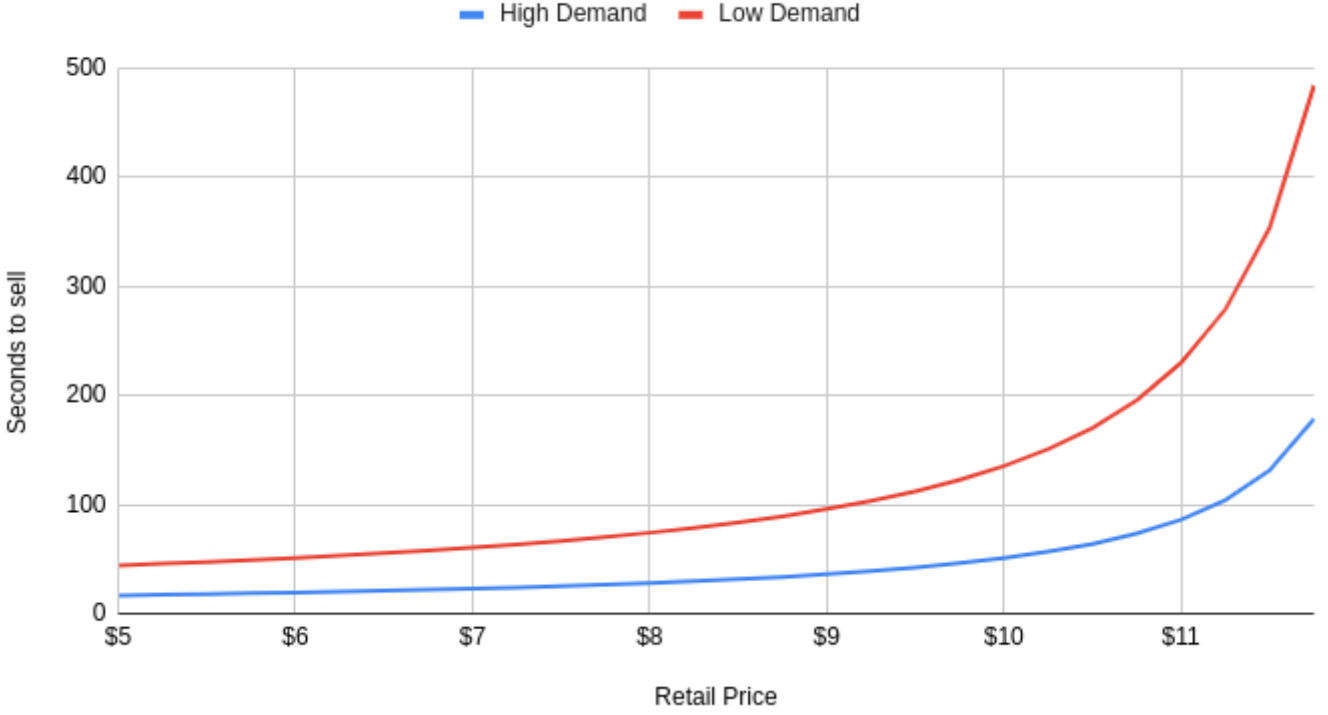
Talep, ürünün perakendede ne kadar hızlı satılacağını belirler.

Doygunluğun/talebin, satış fiyatının ve ürün kalitesinin satış hızını nasıl etkilediği hakkında daha ayrıntılı bilgi için aşağıya göz atın.

Satış süresi ile kâr karşılaştırması

Sim Companies, satış fiyatındaki artışla birlikte satış süresindeki artışı simüle etmek için polinom bir fonksiyon kullanır. Bu makale, örnek anlatım için modelin elmalar için kullandığı gerçek değerlere bakacaktır. İlk grafik, hem yüksek talep (mavi) hem de düşük talep (kırmızı) için saniye cinsinden satış süresi ile perakende satış fiyatı arasındaki ilişkiyi tanımlar.

Time to sell one Apple based on Retail Price and Demand



Not: Mevcut piyasa talebi, [ansiklopedide](#) veya ürünü satan binada görülebilir.

Bina maaşları (ve satılan birim başına kâr)

Verileri incelerken, kârınızı maksimize etmenin en kolay yolunun daha yüksek fiyattan satmak olduğu görülebilir. Ancak, perakende mağazanızdaki (bakkal, benzin istasyonu vb.) çalışanlara mağaza satış yaparken ödeme yapılır. Yani, ürünü satmanız ne kadar uzun sürerse, maaşlara o kadar çok harcama yaparsınız. Bu yüzden kârımıza bakmamız gerekiyor; bir sonraki grafik bakkal maaşlarını denkleme ekler ve bunu elma gelirinden çıkarır.

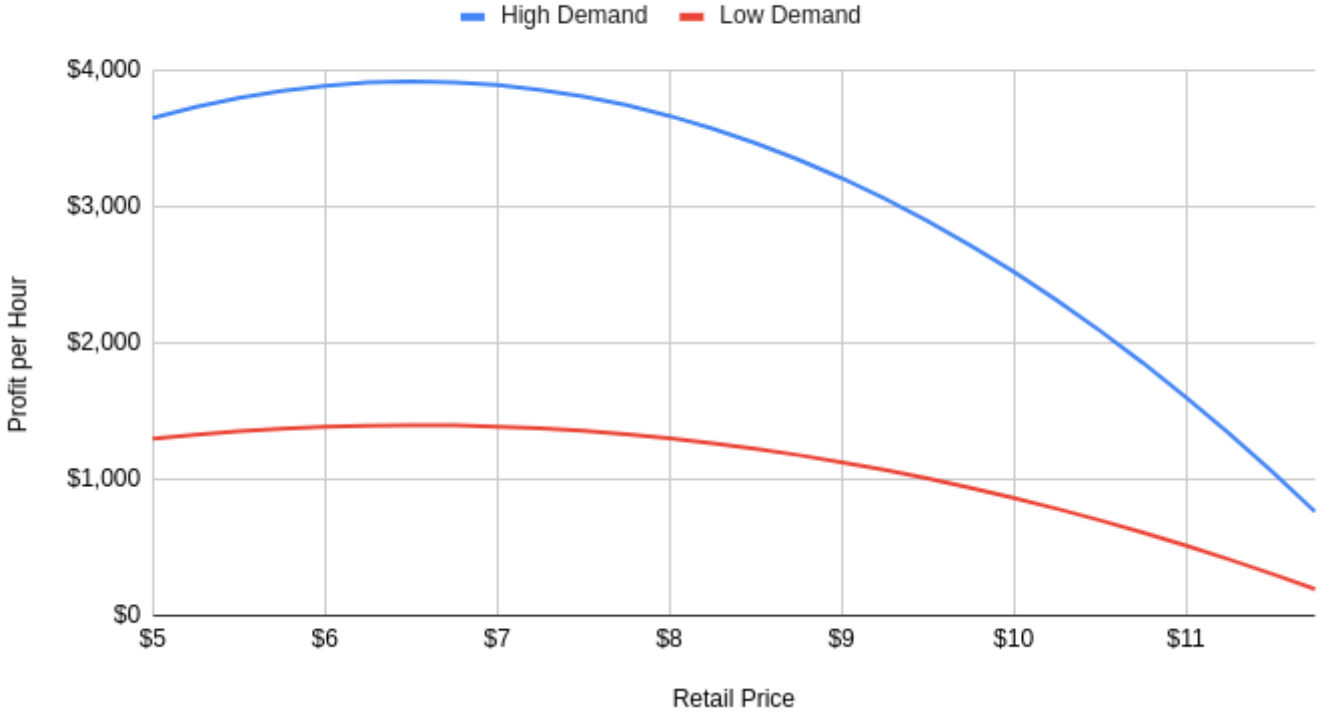
Profit per one Apple based on Retail Price and Demand



Maksimum kaynak kullanımı

Verilere bakmanın bir başka yolu da ürün birimi yerine birim zaman başına kârı nasıl maksimize edeceğinizi kontrol etmektir. Oyuncuların sınırlı sayıda perakende binası olduğundan, bunların verimli kullanılması gerekir. Ayrıca elmaların tedarik maliyetini ihmal ettik. Elma satın almamız gerektiği için bir birim elmanın taban maliyetini de denkleme eklemeliyiz. Son grafik, bir elmanın üretim maliyetini 2.4\$ varsayar ve saat başına kârı görüntüler.

Profit per Hour based on Retail Price and Demand



Bu makale [The Center](#) tarafından oluşturuldu.

Çeviri [Steel Industry](#) tarafından yapıldı [Shield Axis](#) tarafınca düzenlenmiştir.

Modello di simulazione economica

Revisione traduzione Moonshine Ink

Che cos'è?

Il motore economico di Sim Companies modella il comportamento di acquisto dei “cittadini”. I meccanismi di vendita di prodotti e beni (quali mele, salsicce, ecc.) disponibili nei negozi al dettaglio seguono questo modello. L'obiettivo del motore economico è simulare il comportamento che ci si aspetterebbe nel mondo reale. Comprendere il comportamento d'acquisto dei “cittadini” permette ai giocatori di sviluppare strategie per massimizzare i loro profitti. Questo può essere semplificato rispondendo alla domanda: quanto velocemente posso vendere la merce al mio prezzo e con l'attuale domanda di mercato.

Tempo di vendita

Sim Companies utilizza una funzione polinomiale per simulare l'aumento del tempo di vendita con l'aumento del prezzo di vendita. In questo articolo verranno esaminati, a scopo dimostrativo, i valori effettivi che il modello utilizza per le mele. Il primo grafico descrive la relazione tra il tempo di vendita in secondi e il prezzo al dettaglio sia per una domanda normale (rosso) che per una domanda estrema (blu).



Nota: l'attuale domanda di mercato può essere vista nell'[Enciclopedia](#) o nell'edificio che vende il prodotto.

Stipendi degli edifici

Esaminando i dati, potrebbe sembrare che il modo più facile per massimizzare il proprio profitto sia quello di vendere ad un prezzo più alto. Tuttavia, i dipendenti del tuo negozio (Negozio di alimentari, Stazione di servizio, ecc.) vengono pagati mentre il negozio vende. Quindi, più tempo ci vuole per vendere il prodotto, più si spende per i salari. Il grafico successivo aggiunge i salari del negozio di alimentari all'equazione. Il massimo profitto per una mela venduta al dettaglio si ottiene con un prezzo di 6 dollari.



Massimo utilizzo delle risorse

Un altro modo di osservare i dati è quello di verificare come massimizzare il profitto per unità di tempo, anziché per unità di prodotto. Siccome i giocatori hanno a disposizione un numero limitato di edifici per la vendita al dettaglio, questi devono essere utilizzati in modo efficiente.

Possiamo quindi inserire il costo base di un'unità di mela, prodotta a basso costo. L'ultimo grafico ipotizza una normale saturazione del mercato e un costo di produzione di una mela di 2,4 dollari e mostra il profitto orario dell'edificio.



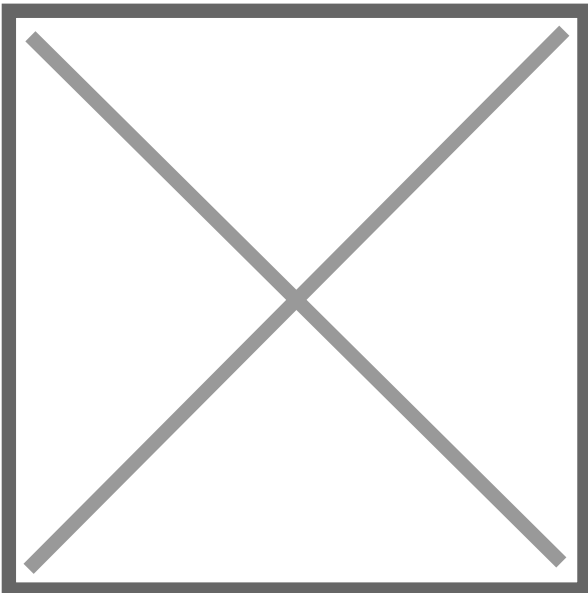
Modelo económico

¿En qué consiste?

El motor económico de Sim Companies modela el comportamiento de compra del "público en general". Las propiedades de venta de los productos y bienes (como manzanas, salchichas, etc.) que se venden en los edificios comerciales se guían por este modelo. El objetivo del motor económico es simular el comportamiento que cabría esperar en el mundo real. Entender el comportamiento de compra del "público en general" permite a los jugadores desarrollar estrategias que maximicen su beneficio. Esto puede simplificarse respondiendo a la pregunta de cuán rápido puedo vender los bienes dado mi precio y la demanda actual del mercado.

Tiempo de venta

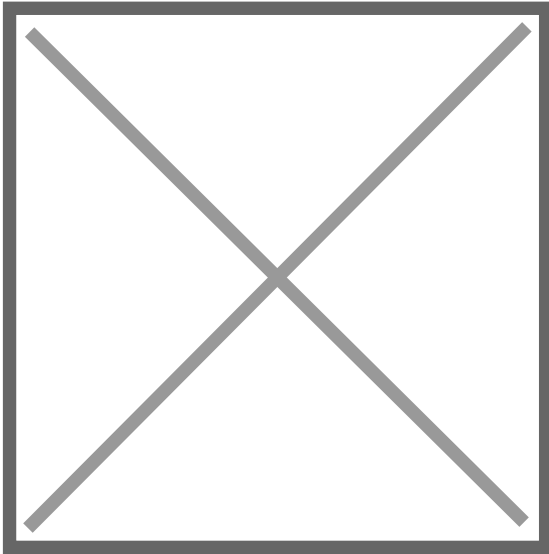
Sim Companies utiliza una función polinómica para simular un aumento del tiempo de venta con el aumento del precio de venta. En este artículo se examinarán los valores reales que el modelo utiliza para las manzanas a modo de demostración. El primer gráfico describe la relación entre el tiempo de venta en segundos y el precio de venta al público tanto para la demanda normal (rojo) como para la demanda extrema (azul).



Nota: La demanda actual del mercado se puede ver en la enciclopedia o en el edificio que vende el producto.

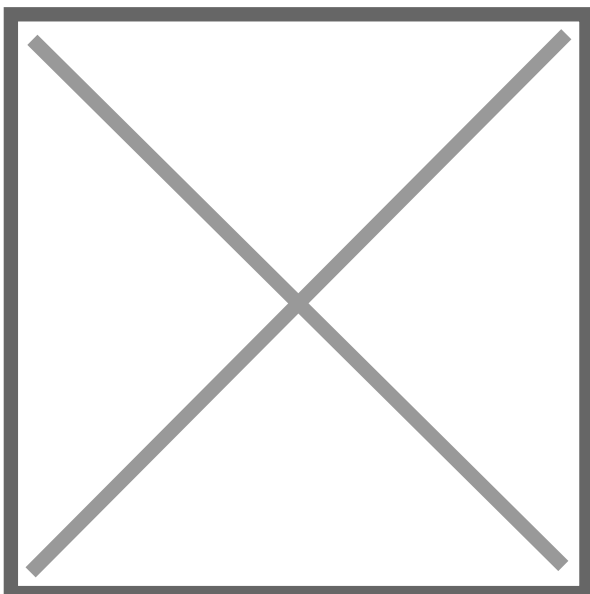
Salarios en los edificios

Revisando los datos, podría parecer que la forma más fácil de maximizar su beneficio es vender a un precio más alto. Sin embargo, los empleados de tu tienda minorista (tienda de comestibles, gasolinera, etc.) cobran mientras la tienda vende. Por lo tanto, cuanto más tiempo se tarda en vender el producto, más se gasta en salarios. El siguiente gráfico añade los salarios de la tienda de comestibles a la ecuación. El precio máximo de venta al público de una manzana es de \$6 dólares.



Utilización máxima de los recursos

Otra forma de ver los datos es comprobar cómo maximizar el beneficio por unidad de tiempo, en lugar del producto. Dado que los jugadores disponen de un número limitado de edificios de venta al público, éstos deben utilizarse de forma eficiente. También podemos introducir el coste base de una unidad de manzana, ya que hay que producirla y abaratarla. El último gráfico supone una saturación normal del mercado y un coste de producción de una manzana de \$2,4 dólares y muestra el beneficio del edificio por hora.





\$2.40



Ekonomický model

Překlad: Toust group

Chceme napodobit prostředí a rozhodování, jimž by opravdový podnikatel musel čelit. V Sim Companies najdete řadu sektorů a produktů. Jejich ziskovost závisí na ekonomické situaci a aktivitách ostatních hráčů, a proto se v čase může měnit.

Schopnost všimnout si trendů a nacházet příležitosti na trhu je klíčem k úspěchu.

Co je to?

Sim Companies svým ekonomickým modelem napodobuje nákupní chování "veřejnosti". Prodejní vlastnosti produktů a zboží, které lze maloobchodně prodat (jako jsou jablka, televize, apod.), se řídí tímto modelem. Cílem tohoto ekonomického modelu je simulovat chování zákazníků, které byste očekávali v reálném světě. Pochopení nákupního chování "veřejnosti" umožňuje hráčům vynalézt různé strategie pro maximalizování zisku. Jednou za den model započte veškeré zboží prodané v maloobchodu v celé ekonomice a na základě saturace jednotlivých produktů stanoví poptávku pro další den.

Poptávka určuje, jak rychle se daný produkt v maloobchodu prodává.

Pro detailnější vysvětlení, jak saturace/poptávka, maloobchodní cena a kvalita produktu ovlivňuje rychlost prodeje, čtěte dále.

Doba prodeje vs. zisk

Sim Companies využívá polynomickou funkci k simulaci prodloužení doby prodeje v závislosti na zvýšení prodejní ceny. Pro demonstraci bude tento článek využívat hodnoty, které model používá pro jablka. První graf ukazuje vztah mezi dobou prodeje v sekundách a prodejní cenou - pro nízkou poptávku (červená) a pro vysokou poptávku (modrá).

obrazek-20250222-184233.png

Poznámka: Aktuální poptávku můžete najít v encyklopedii nebo v budově, kde se daný produkt prodává.

Mzdy (a zisk za prodanou jednotku)

Zhodnocením dat by se mohlo zdát, že nejjednodušší cestou, jak zvýšit zisk, je prodávat za vyšší cenu. Ale zaměstnanci vašich maloobchodních prodejen (obchod s potravinami, čerpací stanice, atd.) jsou placeni zatímco v obchodu prodáváte. Takže čím déle vám trvá prodej zboží, tím více zaplatíte na mzdách. Musíme se tedy podívat na náš zisk. V dalším grafu jsou do rovnice zahrnuty mzdy obchodu s potravinami a odečteny od tržeb z prodeje jablek.

obrazek-20250222-185221.png

Maximální využití

Jiným pohledem na data je, jak maximalizovat zisk za určitý čas, namísto za jednotku. Tím že hráči mají omezený počet prodejních budov, je nutné je využít co nejefektivněji. Také jsme dosud opomenuli náklady spojené s výrobou či nákupem našich jablek. Do rovnice bychom tak měli zahrnout i pořizovací cenu jednoho jablka. Poslední graf uvažuje pořizovací cenu jablka \$2,4 a zobrazuje zisk za hodinu.

obrazek-20250222-190548.png

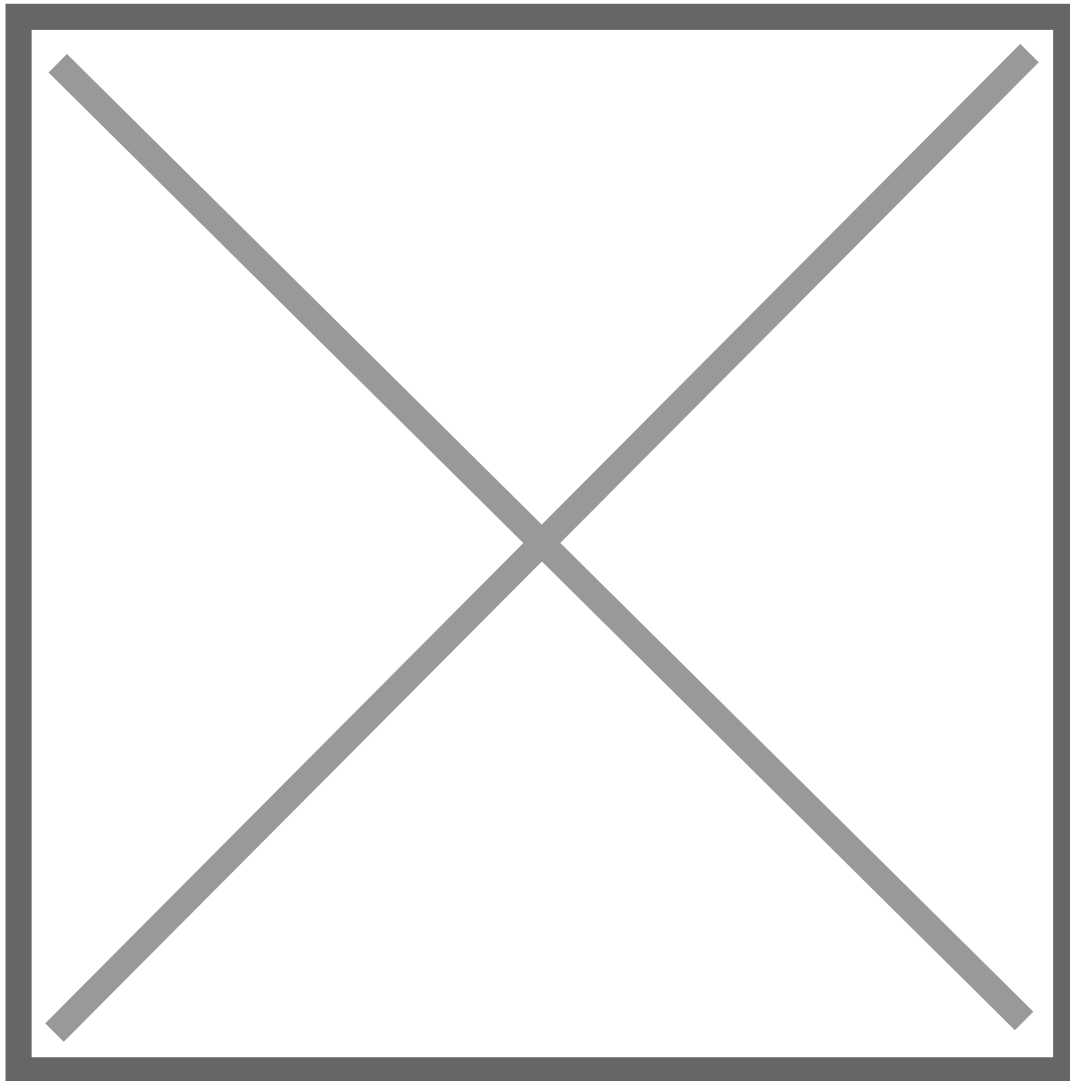
Model ekonomiczny

Co to jest?

Silnik ekonomiczny Sim Companies modeluje zachowania zakupowe "ogółu społeczeństwa". Model ten kieruje się właściwościami sprzedaży produktów i towarów (takich jak jabłka, kiełbasy, itp.) sprzedawanych w budynkach handlowych. Celem silnika ekonomicznego jest symulowanie zachowania, którego można by się spodziewać w prawdziwym świecie. Zrozumienie zachowań zakupowych "ogółu społeczeństwa" pozwala graczom opracować strategie, które maksymalizują ich zyski. Można to uprościć, odpowiadając na pytanie, jak szybko mogę sprzedać towary, biorąc pod uwagę moją cenę i aktualny popyt na rynku.

Czas sprzedaży

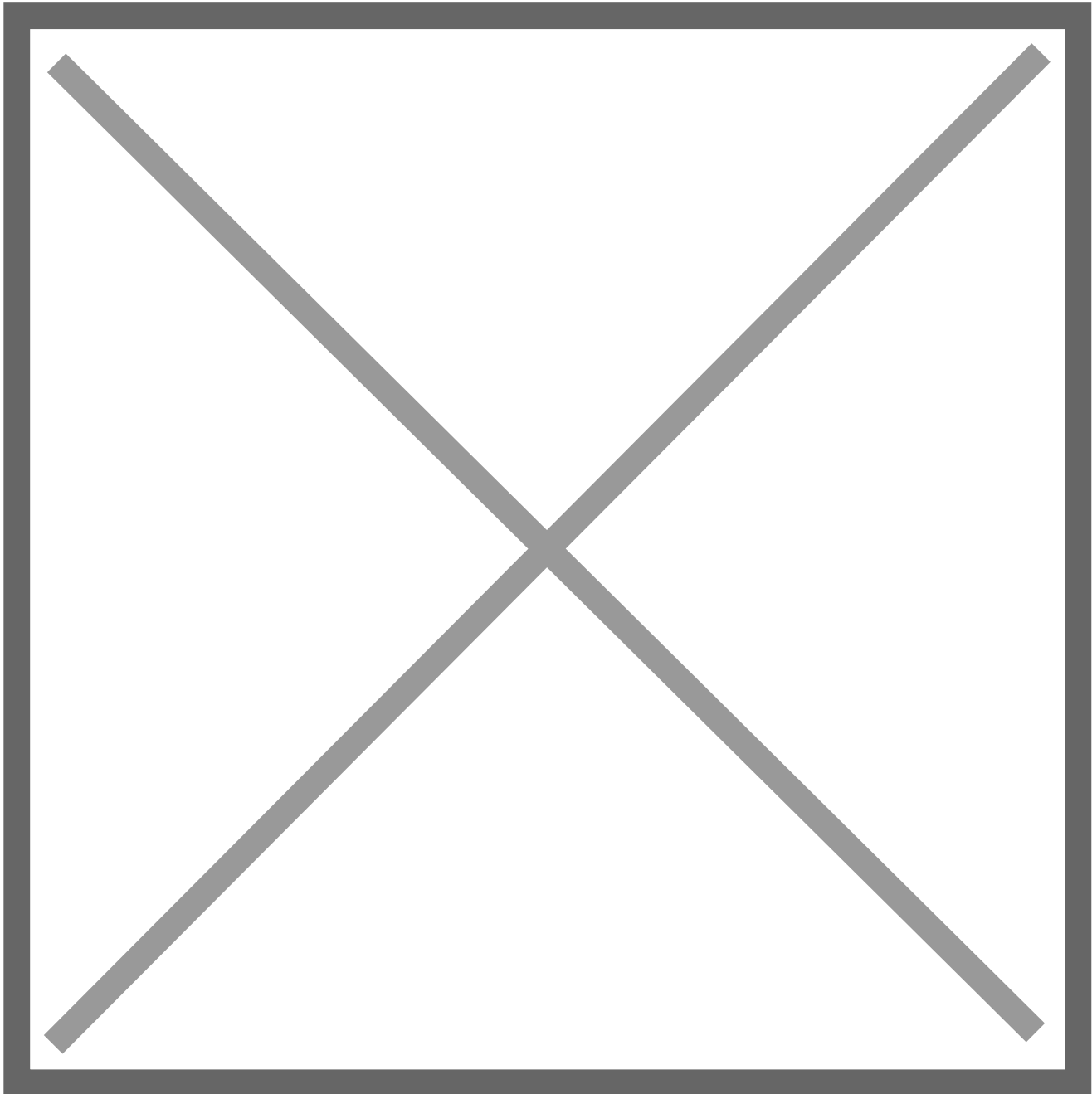
Sim Companies używa funkcji wielomianowej, aby symulować wzrost czasu sprzedaży wraz ze wzrostem ceny sprzedaży. W tym artykule przyjrzymy się rzeczywistym wartościom, które model wykorzystuje dla jabłek w celach demonstracyjnych. Pierwszy wykres opisuje zależność między czasem sprzedaży w sekundach a ceną detaliczną zarówno dla normalnego (czerwony), jak i ekstremalnego (niebieski) popytu.



Uwaga: Aktualny popyt rynkowy można sprawdzić w [encyklopedii](#) lub w budynku, w którym sprzedaje się dany produkt.

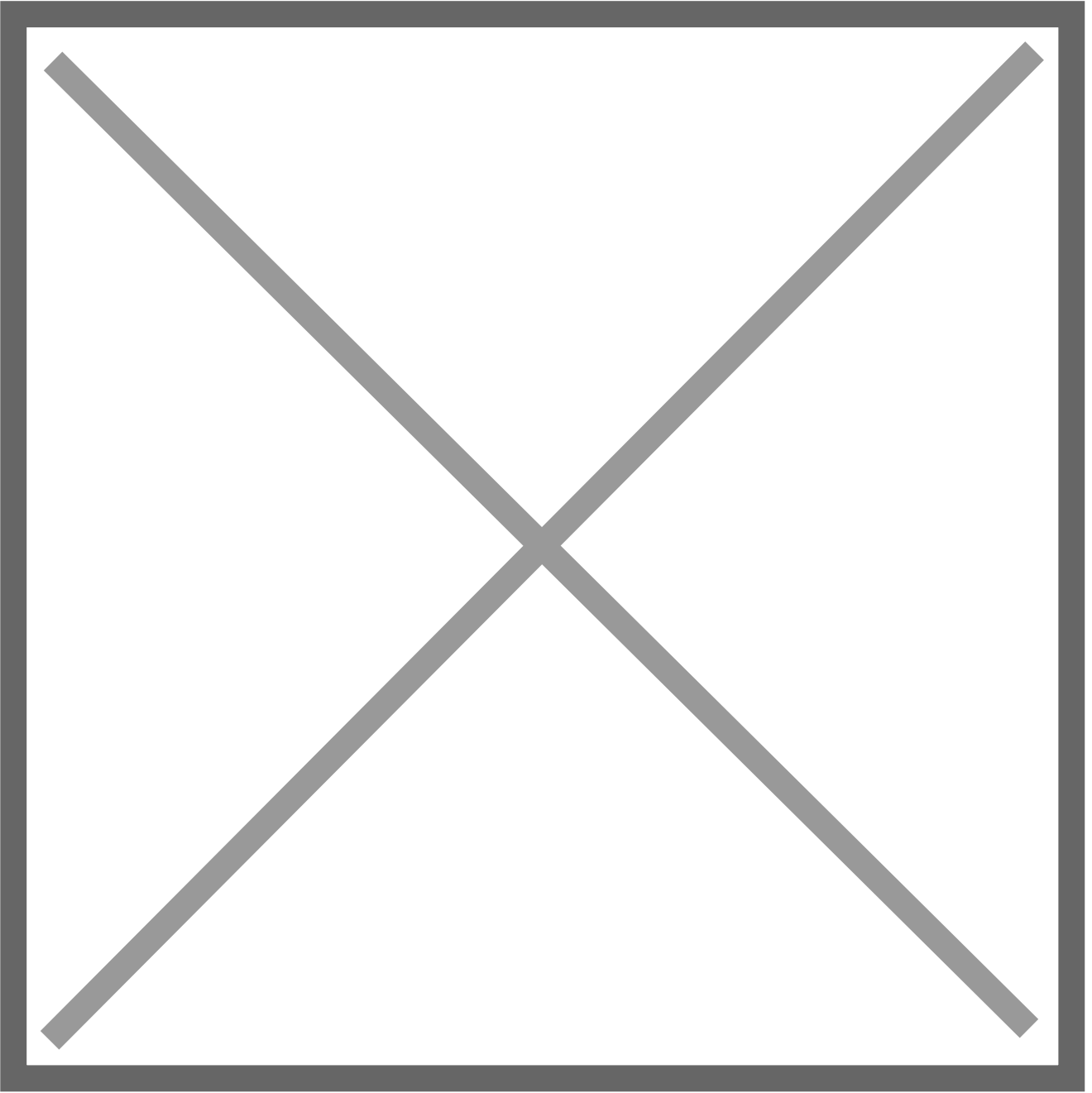
Budowanie wynagrodzeń

Przeoglądając dane, może się wydawać, że najłatwiejszym sposobem na zmaksymalizowanie zysku jest sprzedaż po wyższej cenie. Jednak pracownicy w Twoim sklepie detalicznym (sklepie spożywczym, stacji benzynowej, itp.) otrzymują wynagrodzenie w czasie, gdy sklep sprzedaje. Więc im dłużej trwa sprzedaż produktu, tym więcej wydajesz na płace. Następny wykres dodaje do równania płace w sklepie spożywczym. Maksymalny zysk ze sprzedaży detalicznej jabłka osiągniemy przy cenie 6 dolarów.



Maksymalne wykorzystanie zasobów

Innym sposobem spojrzenia na te dane jest sprawdzenie, jak zmaksymalizować zysk na jednostkę czasu, zamiast na produkt. Ponieważ gracze mają do dyspozycji ograniczoną liczbę budynków handlowych, muszą one być wykorzystywane efektywnie. Możemy również wstawić bazowy koszt jednej jednostki jabłka, ponieważ musi być ono produkowane i tanie. Ostatni wykres zakłada normalne nasycenie rynku oraz koszt produkcji jabłka na poziomie 2,4\$ i pokazuje zysk budynku na godzinę.





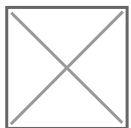
□ .TAIWAN DREAM BUILDING GROUP□



Sim Companies



Sim Companies



\$ 6 □



\$ 2.40

