

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

Revision #1

Created 27 July 2025 16:41:44 by The Center

Updated 27 July 2025 16:42:02 by The Center