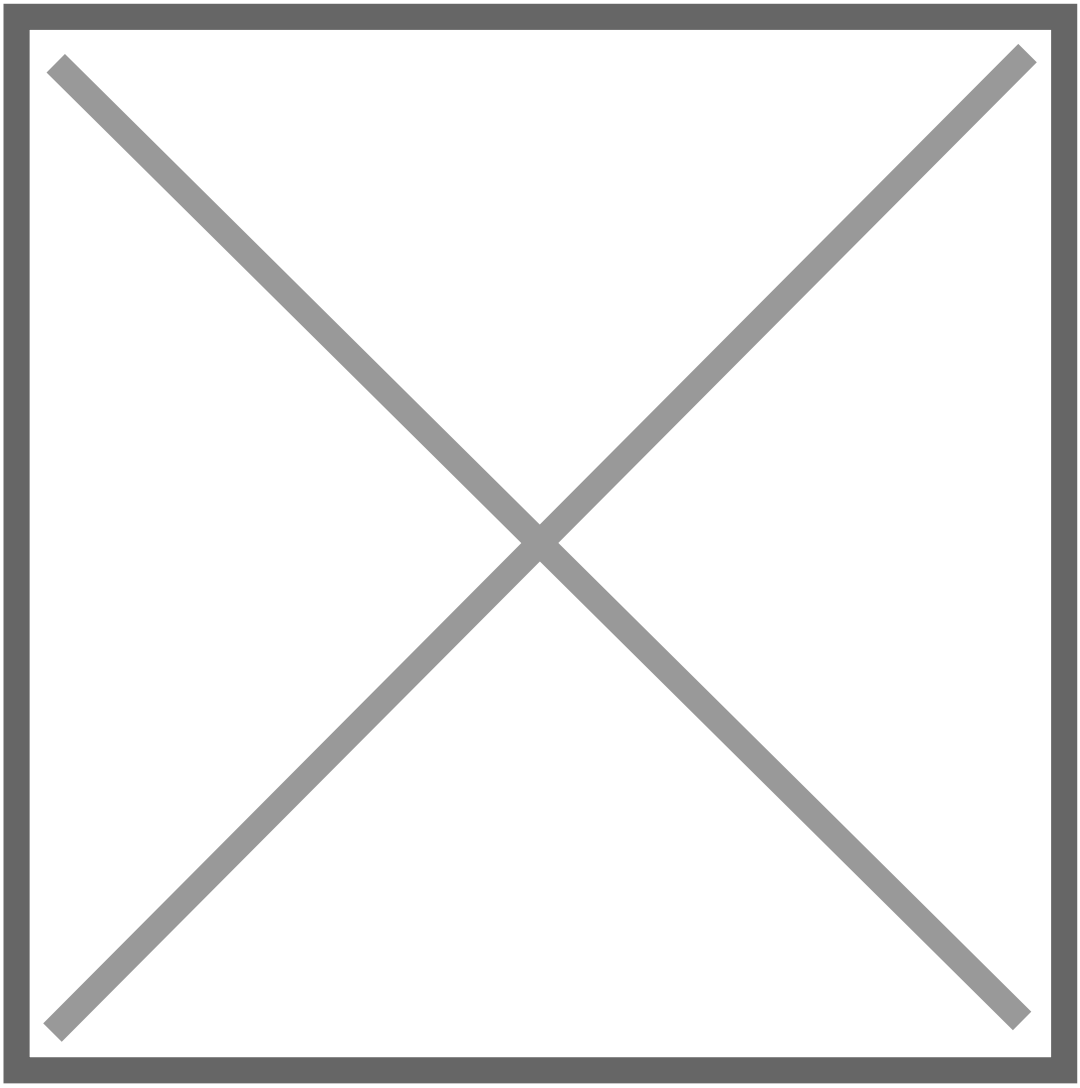
Model ekonomiczny

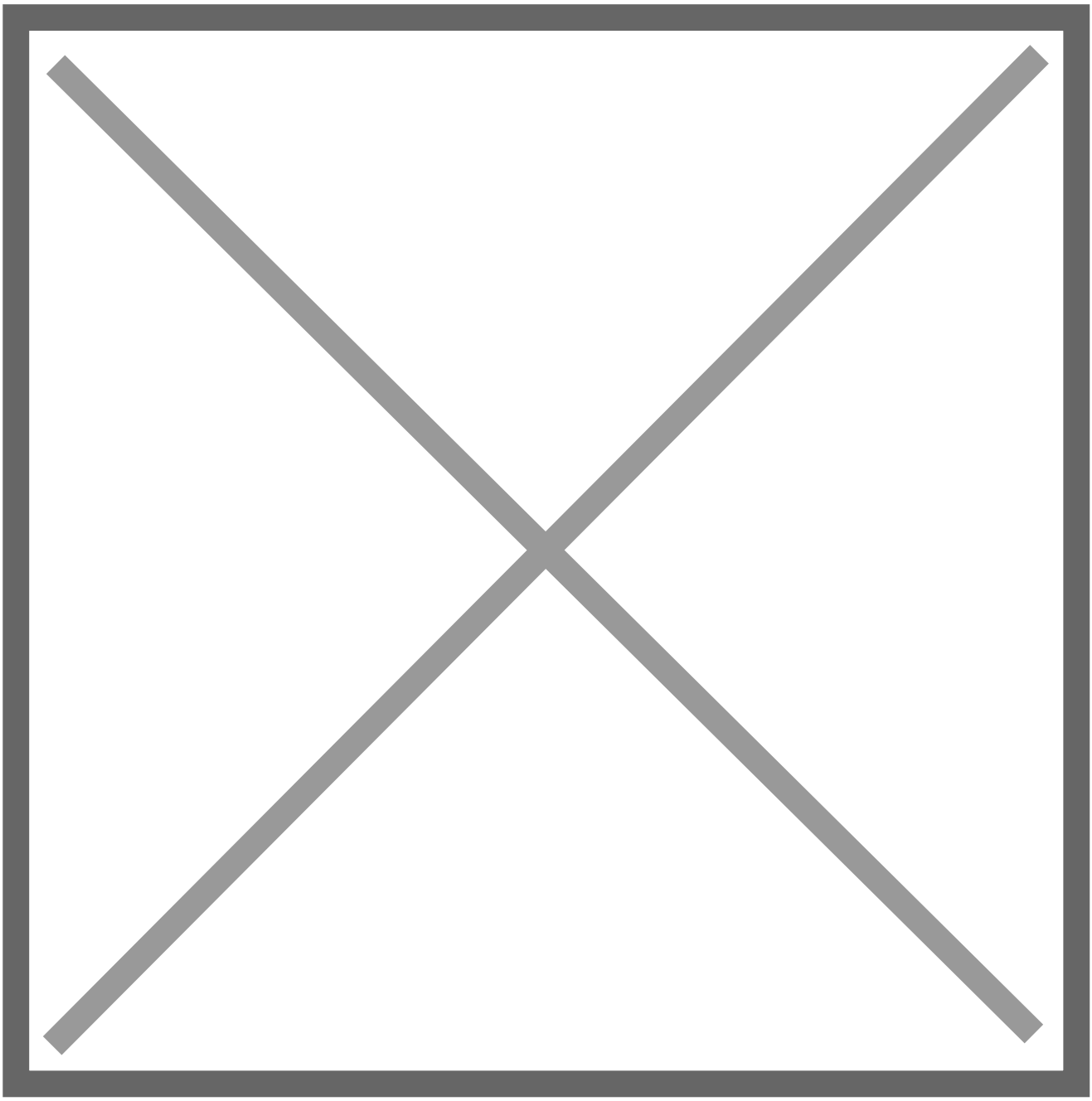
Co to jest?
Silnik ekonomiczny Sim Companies modeluje zachowania zakupowe "ogółu społeczeństwa". Model ten kieruje się właściwościami sprzedaży produktów i towarów (takich jak jabłka, kiełbasy, itp.) sprzedawanych w budynkach handlowych. Celem silnika ekonomicznego jest symulowanie zachowania, którego 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.



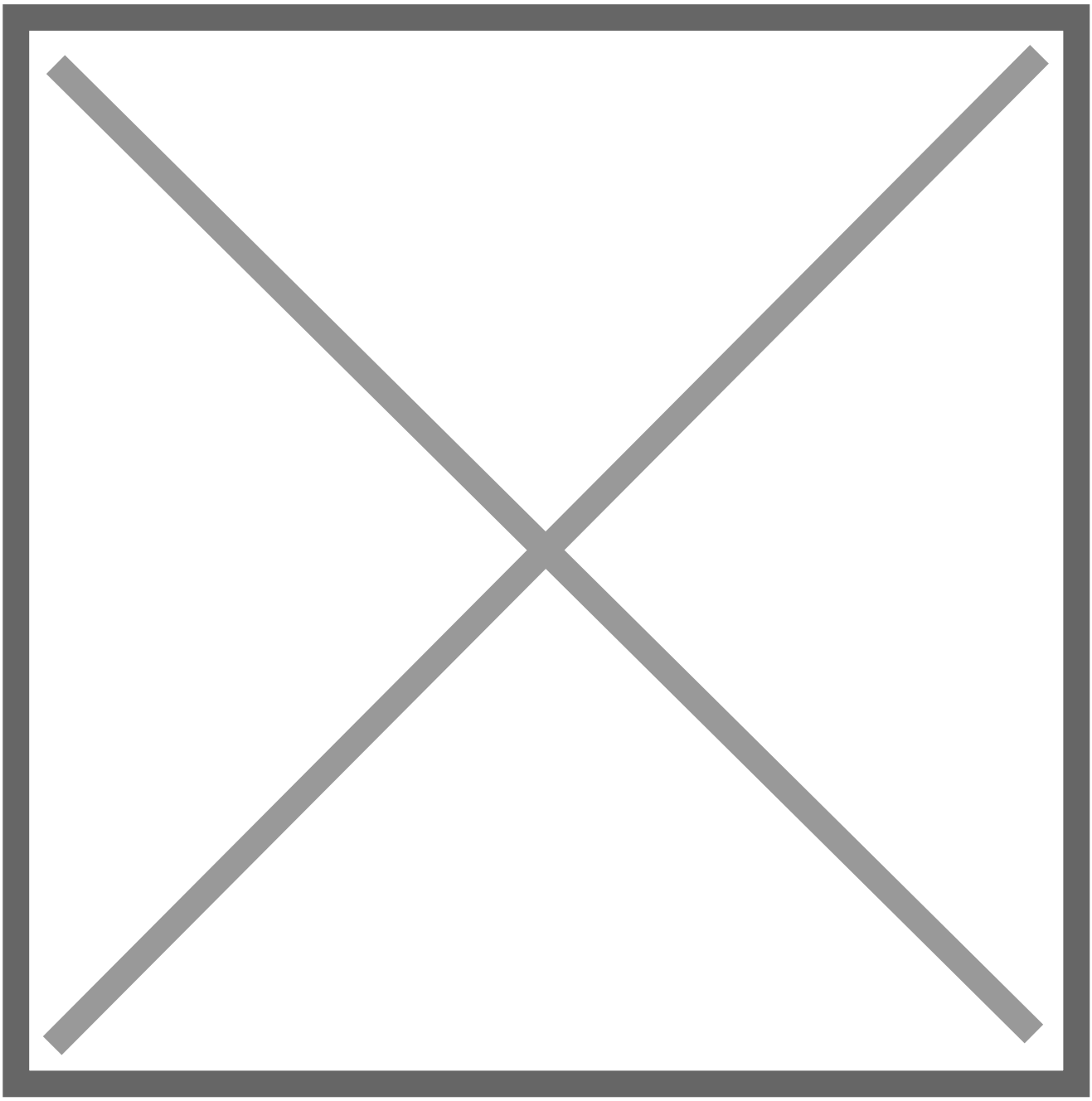
Uwaga: Aktualny popyt rynkowy można sprawdzić w encyklopedii lub w budynku, w którym sprzedaje się dany produkt.

Budowanie wynagrodzeń
Przeglądając 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.



Revision #1
Created 27 July 2025 17:05:01 by The Center
Updated 27 July 2025 17:05:18 by The Center