

Modello di simulazione economica

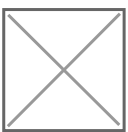
Revisione traduzione Moonshine Ink

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.



Revision #1

Created 25 July 2025 20:05:08 by The Center

Updated 25 July 2025 20:05:28 by The Center