

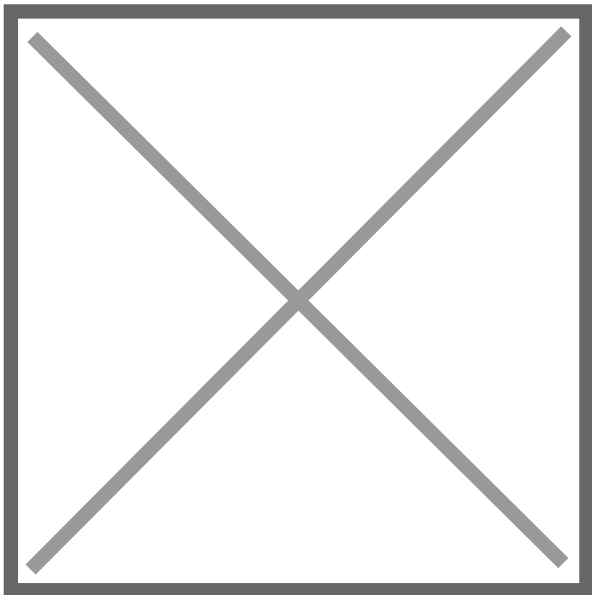
Modelo económico

¿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

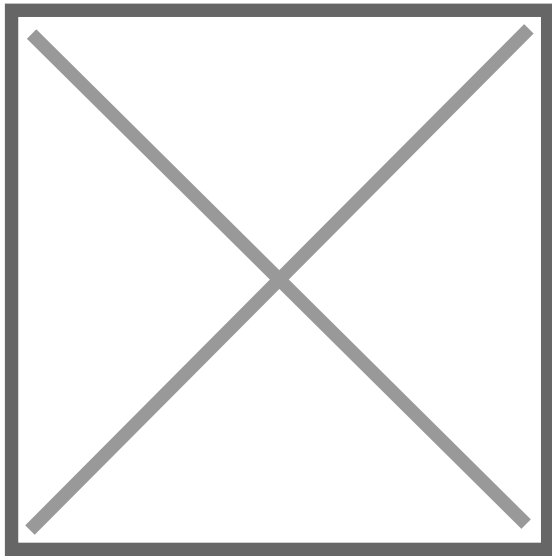
Sim Companies utiliza una función polinómica para simular un aumento del tiempo de venta con el aumento del precio de venta. En este artículo se examinarán los valores reales que el modelo utiliza para las manzanas a modo de demostración. El primer gráfico describe la relación entre el tiempo de venta 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.

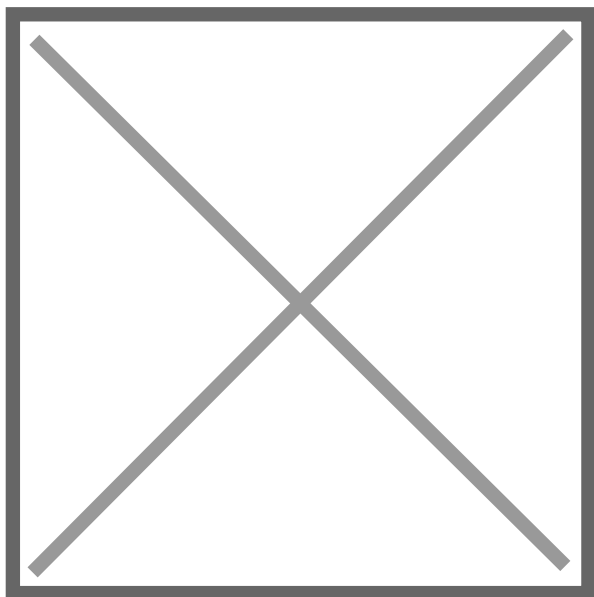
Salarios en los edificios

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.



Revision #1

Created 26 July 2025 15:28:21 by The Center

Updated 26 July 2025 15:28:37 by The Center