

Wirtschaftssimulationsmodell

I

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.



Revision #1

Created 24 July 2025 15:19:35 by The Center

Updated 24 July 2025 15:20:00 by The Center