

Preguntas Frecuentes

Glosario:

1. ¿Algo no funciona para ti, pero sí para los demás?(eliminar cache)
 2. ¿En qué fase económica estamos actualmente?
 3. ¿Cómo funciona un concurso?
 4. ¿Cómo habilitar las salas de chat?
 5. ¿Qué significa la Q?
 6. ¿Qué son las compañías NPC que están en el mercado?
 7. ¿Cómo subo de nivel?
 8. ¿Cómo vendo productos en el mercado?
 9. ¿Cómo envío contratos?
 10. ¿Qué hacen las mejoras de los edificios?
 11. ¿Cómo se asigna la abundancia a los recursos de las minas, canteras y plataformas petroleras?
 12. ¿Puedo vender o demoler mis edificios?
 13. ¿Por qué mis gastos administrativos aumentan?
 14. ¿Qué son los gastos de contabilidad?
 15. ¿Para qué es la investigación?
 16. ¿Dónde está el horario del juego?
 17. ¿Cómo se calculan las ganancias integrales?
 18. ¿Qué son esos símbolos en las fotos de perfil de las compañías (avatares)?
 19. ¿Qué significa Compras y Devoluciones en el almacén?
 20. Recibí un mensaje de la Asistente Personal acerca del incremento/disminución de los salarios de los trabajadores y cambios en las ventas minoristas.
 21. ¿Puedo crear más de una compañía?
 22. ¿Por qué no recibo más misiones de Asistente personal (PA)?
 23. ¿Qué tan frecuentemente se añaden nuevas funcionalidades al juego?
 24. ¿Por qué los contratos entrantes son de diferentes colores? (Rojo, Verde, Negro)
 25. ¿Cómo reinicio o elimino mi cuenta?
 26. ¿"Control de actitud" no está mal escrito?
 27. ¿Por qué no he recibido los Sim Boosts de mi compra?
 28. ¿Tienes tu propia pregunta?
-

1. ¿Algo no funciona para ti, pero sí para los demás?

Sim Companies almacena códigos y datos en tu dispositivo para optimizar y permitir una carga más rápida del juego. Sin embargo, algunos dispositivos y navegadores (como Safari) no se ajustan en su totalidad a los estándares de la industria y, por ende, puede suceder que tu dispositivo no se actualice automáticamente cuando debería, lo que puede generarte inconvenientes a la hora de jugar.

Si estás presentando problemas con el juego, accede al siguiente enlace (deberás hacerlo desde el mismo dispositivo con el que experimentas inconvenientes): liberar caché.

Si aún nada parece resolver tu problema, puedes reportarlo [aquí](#) y redactar un mensaje al equipo de soporte.

En la [edición 99](#) del Sim Companies Times encontrarás un artículo que explica cómo redactar un mensaje al equipo de soporte.

Aquí hay un enlace a la [página de estado de Sim Companies](#). Esto permite a los jugadores ver si el juego funciona como debería.

Actualizar el juego también soluciona muchos problemas sin tener que borrar cachés. Para actualizar en el móvil; **tira de la pantalla hacia abajo hasta que veas que el juego se actualiza**.

2. ¿En qué fase económica estamos actualmente?

Podrás conocer la fase actual de la economía en tu **sede central**.

Existen tres posibles fases de la economía: **recesión**, **normal** y **boom**. Cada semana, la fase de la economía puede moverse solo en una dirección o permanecer igual.

Por ejemplo:

Economía en boom: permanece igual o se normaliza.

Economía en recesión: permanece igual o se normaliza.

Economía normal: permanece igual, cae en recesión o se mueve hacia boom.

Cada **viernes**, a las **15:00 UTC**, se abre la posibilidad de que se produzca un cambio en la fase económica. Consulta el [horario](#) en la [biblioteca](#) para conocer cuándo sucede en tu hora local.

En **recesión**, el ritmo de producción por hora aumenta: se fabrican más unidades (y los costos de producción bajan); pero el negocio minorista disminuye su volumen de ventas: se venden menos unidades en las tiendas.

En **boom** (opuesto a lo que sucede en una recesión), el ritmo de producción por hora se ralentiza: se fabrican menos unidades (y los costos de producción aumentan); pero el negocio minorista incrementa su volumen de ventas: se venden más unidades en las tiendas.

Una economía **normal** supone el equilibrio entre ambas fases anteriores.

Desplázate un poco más abajo para más información sobre: “Recibí un mensaje de mi Asistente Personal acerca del incremento/disminución de los salarios y cambios en las ventas minoristas” (pregunta frecuente #20).

Artículos del periódico local referentes a la economía y sus fases (contenido en inglés):

- [Los Números detrás de las Fases Económicas #1](#)
 - [Los Números detrás de las Fases Económicas #2](#)
-

3. ¿Cómo funcionan los concursos?

Los concursos poseen una duración de dos semanas, pero ¿qué son? ¡Se tratan de **donar** un producto!

El mismo producto permanece durante todos los días en los que se desarrolla el concurso.

Los que hayan obtenido más puntos al concluir el evento, reciben un certificado de participación (y la posición) que puede ser exhibido en la vitrina del perfil público (no hay recompensa monetaria porque ganar un concurso). Los puntos se otorgan diariamente a los jugadores que más donaron en las últimas 24 horas. La página del concurso mostrará una tabla con las primera 30 compañías con el liderato, además de tu posición al final de la lista.

¿Cómo puedes donar?

Debes acudir a tu almacén (desde tu sede central o desde el botón en el menú de navegación), seleccionar el producto para donación del concurso y presionar el botón “DONAR AL CONCURSO” que aparecerá.



¿Qué obtiene el ganador? Un certificado y un trofeo en su Logo/Avatar. Así como un coleccionable único del producto en dicho concurso.

No obstante, ten muy en cuenta que ganar o incluso optar por competir en los primeros lugares de un concurso cuesta muchísimo dinero (en la cifra de los millones; es dinero que no recuperas porque al concluir el concurso no hay retribución monetaria alguna), y no estás obligado a donar si realmente no estás interesado.

Por ejemplo:

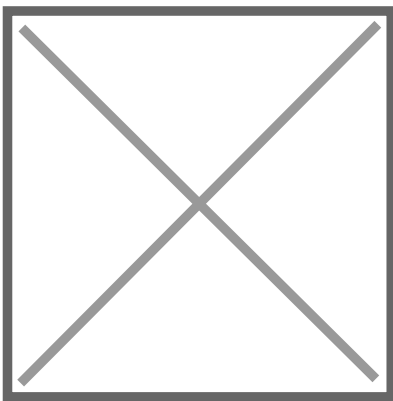
[Zipping through the Tulips](#) ~ el ganador donó 121.381.007 semillas, es decir, el equivalente a aproximadamente \$25,2 millones.

4. ¿Cómo habilitar las salas de chat?

Salas de chat: Juego (inglés), Social (inglés), Ventas (inglés), Aeroespacial(ingles) Ayuda (inglés), Juego de rol (inglés), [DE] Sozial (alemán), [DE] Handel (alemán), [DE] Spiel (alemán), [FR] Francés, [FR] Vente (francés), [PT] Jogo (portugués), [PT] Social (portugués), [PT] Comércio (portugués), [TR] Turco, [IT] Italiano, [ES] Español, [ZH] Mandarin, (PL) Polaco, (CS) Checo, (HI) Hindi.

Para habilitar las salas de chat:

1. Haga clic / presione en su logotipo en la esquina superior derecha o en su logotipo en el chat.
 2. Editar cuenta; debajo de tu nombre en tu perfil
 3. Salas de chat
 4. Marca las salas de chat que quieras ver
 5. Oprime el botón actualizar
-



5. ¿Qué significa la Q?

La Q significa calidad (del inglés *quality*). Si ves que alguien está utilizando q0, q1, q2, etc., quiere decir que se está refiriendo a la **calidad** del producto. Visita la [Guía de Investigación](#) para más información acerca de la calidad.

Puedes encontrar más **abreviaciones del juego** en la [edición 75](#) (contenido en inglés) del Sim Companies Times.

6. ¿Qué son las compañías NPC que están en el mercado?

NPC (o en español, PNJ) significa personaje no jugador. Es una cuenta controlada por Sim Companies cuyo propósito es proveer recursos esenciales del juego al mercado. **Sus precios siempre son colocados mucho más altos** permitiendo de tal manera que todos los demás jugadores puedan vender a un precio menor obteniendo aun así ganancias.



7. ¿Cómo subo de nivel?

Construyendo nuevos edificios y utilizando tus edificios. El envío de contratos y la venta de productos en el mercado **no** contribuyen a subir de nivel. Mejorar edificios **tampoco** contribuye a subir de nivel.

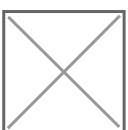
Encuentras una explicación más detallada en: [Subir de nivel y ganar experiencia](#)

8. ¿Cómo vendo productos en el mercado?

Debes ir a tu SEDE CENTRAL(ALMACÉN), dar clic en el producto, oprimir el botón **VENDER EN EL MERCADO**, ingresar la cantidad y precio, y finalmente presionar **VENDER EN EL MERCADO**.



Cancelarás una comisión de mercado del 3% cuando la orden se ejecute (cuando tu producto efectivamente se venda en el mercado). **La comisión de mercado es cobrada inicialmente antes de que percibas ganancia alguna de la venta.**



Dependiendo del producto, puede que también tengas que aportar unidades de transporte. Estas últimas las puedes adquirir en el mercado.



100X SON LAS UNIDADES DE TRANSPORTE REQUERIDAS

\$24 ES LA COMISIÓN DEL 3%

\$0,240 ES EL COSTO POR UNIDAD (LA COMISIÓN QUE SE TE COBRA POR CADA UNIDAD)

NOTA: EL TRANSPORTE ES UTILIZADO DIRECTAMENTE DE TU INVENTARIO, POR LO QUE SI NO POSEES NINGUNA UNIDAD, NO PODRÁS PUBLICAR ÓRDENES EN EL MERCADO.

Puedes anular una orden en el mercado en cualquier momento dando clic en la X azul al lado de tu nombre.

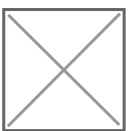


O vaya a su perfil y encuentre el cuadro Órdenes de mercado y seleccione Cancelar.



Las unidades de transporte serán retornadas a ti ya que ningún producto fue despachado de tu inventario.

El monto de la comisión de mercado que aún no fue cancelado, te es reembolsado al momento de la anulación, pero únicamente si ya transcurrieron más de 48 horas desde la publicación de la orden. Las órdenes ya publicadas en el mercado para su venta no pueden modificarse, solo ser anuladas.



Por ejemplo, si colocas petróleo en el mercado para la venta a \$28, pagarás una comisión de $\$28 \times 3\% = \0.84 y usarás 1 unidad de transporte. Suponiendo que esta última cuesta \$0.35, podemos concluir que vender esa unidad de petróleo en el mercado a \$28 te costará $\$0.84$ (comisión) + $\$0.35$ (costo de la unidad de transporte) = $\$1.19$, dejándote al final de la venta con $\$28$ (precio de venta) - $\$1.19$ (comisión más transporte) = $\$26.81$. Si vendieras esta unidad de petróleo por contrato, no pagarías ninguna comisión y usarías solo la mitad del transporte necesario. Esto te costaría $\$0.35/2 = \0.175 , lo que significa que al final de la venta tendrías $\$28 - \$0.175 = \$27.825$. Recuerda siempre tener esto en cuenta cuando decidas vender en el mercado o por contrato.

PRIORIDAD DE MERCADO

Al ver elementos en el mercado, cada listado tiene una prioridad basada en lo siguiente: precio / calidad / hora de publicación

Precio: el precio más bajo tiene prioridad

Calidad: la mayor calidad tiene prioridad

Hora de publicación: mayor tiempo tiene prioridad

9. ¿Cómo envío contratos?

Necesitas estar al menos en el **nivel 5+** (Negocio Familiar) para poder enviar **contratos**. Ve a tu **SEDE CENTRAL (ALMACÉN)** y selecciona el producto, oprime el botón **ENVIAR CONTRATO**, ingresa el nombre de la compañía a la que quieras enviar el contrato (y luego la seleccionas de la lista de sugerencias), la cantidad y precio del producto que estás enviando y presiona **ENVIAR CONTRATO**. La compañía receptora debe primero aceptar el contrato antes de que el dinero te pueda ser acreditado. Ambas compañías (tanto la que envía el contrato como la que lo recibe) pueden anular el contrato aún no aceptado en cualquier momento, indicando entonces el retorno de todos los recursos al almacén, incluyendo las unidades de transporte.



25X SON LAS UNIDADES DE TRANSPORTE REQUERIDAS

NO HAY COMISIÓN ALGUNA

NOTE: EL TRANSPORTE ES UTILIZADO DIRECTAMENTE DE TU INVENTARIO, POR LO QUE SI NO POSEES NINGUNA UNIDAD, NO PODRÁS ENVIAR NINGÚN CONTRATO

Comparándolo con la venta en el mercado, a través del uso de contratos no tendrás que cancelar ninguna comisión y solo necesitarás la mitad de las unidades de transporte necesarias.

10. ¿Qué hacen las mejoras de los edificios?

Todos tus edificios pueden ser mejorados para incrementar su capacidad de producción/venta. Para mejorar un edificio debes acceder a él y dar clic en el botón MEJORAR. Todos los edificios comienzan en el nivel 1.

Mejorar al nivel 2 duplica la capacidad de producción/venta.

Un edificio de nivel 3 producirá/venderá 3 veces más que un edificio de nivel 1,

un edificio de nivel 4 producirá/venderá 4 veces más que un edificio de nivel 1, y así sucesivamente.

11. ¿Cómo se asigna la abundancia a los recursos de las minas, canteras y plataformas petroleras?

La producción de los edificios mencionados dependerá sin duda alguna de la abundancia de sus recursos.

La abundancia es asignada aleatoriamente (al azar) cuando los edificios son construidos por primera vez y luego disminuye progresiva y lentamente a un ritmo del 0.032% cada día (1% aproximado al mes). A cada recurso producido en el edificio se le asigna su propia abundancia usando la distribución de Gauss con una media de 0,6 (60% de abundancia) y una desviación típica de 0,15. Los valores resultantes por encima de 1 (100%) son truncados a 1 (100%) y los valores por debajo de 0.1 (10%) son truncados a 0.1 (10%).

$\text{min}(1.0, \text{max}(0.1, \text{gauss}(\mu=0.6, \sigma=0.15)))$



Información útil añadida en el foro de Sim Companies:

[Abundancia - Una revisión rápida](#) (contenido en inglés)

12. ¿Puedo vender o demoler mis edificios?

No puede vender sus edificios, pero una vez alcanzado el nivel 5 pueden demoler edificios y recuperar parte de su inversión. Si el edificio es nivel 1 o 2, recuperará toda la inversión. Sin embargo, cualquier edificio de mayor nivel que sea demolido, no retornará en su totalidad la inversión que se le hizo. La demolición de un edificio de nivel 5 retornará el equivalente a 5 veces el valor de ese mismo edificio en el nivel 1.

Caso uno: los costos de los materiales para construir una Granja de **nivel 5** son aproximadamente $\$6.900 + \$6.900 + \$13.800 + \$20.700 + \$27.600 = \75.900 . Si demolemos esta Granja, solamente recibiríamos $\$6.900 \times 5 = \34.500 en materiales de construcción.

Caso dos: los costos de los materiales para construir una plataforma petrolera de **nivel 2** son aproximadamente $\$69.000 + \$69.000 = \$138.000$. Si demolemos esta plataforma, recibiríamos los materiales de construcción equivalentes a $\$69.000 + \$69.000 = \$138.000$.

13. ¿Por qué mis gastos administrativos aumentan?

Primero que nada, ¡felicitaciones por crear una gran compañía porque, de lo contrario, no tendrías este problema! Entre más empleados tengas, mayor será la suma de dinero que tendrás que gastar para cubrir tus costos administrativos. Cada vez que aumentas el nivel de un edificio, por consiguiente, incrementas el número de trabajadores por 100, al mismo tiempo que añades más personal administrativo. Mientras más niveles tenga toda tu infraestructura, mayor será la cantidad de personal administrativo contratado al momento de aumentar de nivel un edificio.

Si el tamaño de tu administración crece demasiado, quizás quieras recurrir a las siguientes alternativas: enfócate en productos que requieran una labor menos intensa o invierte en edificios que generen grandes ganancias en bajos niveles; podrías invertir en investigación, ya que de esta forma podrás obtener más ingresos por los mismos recursos que produces actualmente sin necesidad de aumentar de nivel tus edificios; o quizás también quieras contratar a un Director de Operaciones (COO), que ayuda a reducir los gastos administrativos en general de tu compañía.

Visita la [Guía de Ejecutivos](#) para más información.

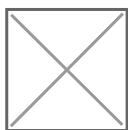
14. ¿Qué son los gastos de contabilidad?

El manejo de los fondos de tu compañía tiene un costo. Aquí se muestra cuánto paga tu compañía por concepto de honorarios contables. Ejecutivos experimentados en contaduría pueden ayudarte a disminuir la base contable sobre la que estos honorarios son luego pagados.

Base contable = (Bonos Comprados - Bonos Vendidos) + Efectivo - Estímulo por parte de los Ejecutivos

Base contable	Porcentaje
hasta \$3.000.000	0%
\$3M a \$6M	0.5%
\$6M a \$9M	1.0%
\$9M a \$12M	1.5%
\$12M a \$15M	2%
más de \$15M	3%

Ejemplo con el estímulo de un Director de Finanzas:



\$3 millones (base contable inicial para el pago de honorarios) + \$4 millones (estímulo del Director de Finanzas) = \$7 millones

Valor total entre efectivo y bonos sobre los \$7 millones = \$137.918

$\$137.918 \times 0.5\% = \690 (redondeado)

Los honorarios contables se descuentan automáticamente todos los días, a la misma hora. Visita el [Horario](#) para saber cuándo sucede en tu hora local.

Artículos útiles de nuestro periódico local **The Sim Companies Times**:

[The Tax Man Cometh](#) (contenido en inglés)

Información útil añadida a través del Foro de Sim Companies:

[Banco](#) - Necesita mas estimulo de ejecutivos?

15. ¿Para qué es la investigación?

La investigación te permite producir bienes de mayor calidad que se venden más rápido, generando así mayores ganancias. La habilidad de poder investigar se desbloquea una vez que tu compañía ha alcanzado el [nivel 10](#).

Puedes construir laboratorios y centros de investigación para producir **unidades de investigación**. Puedes también adquirirlos de otros jugadores en el mercado o a través de contratos. Las **unidades de investigación** son utilizados para obtener patentes, pero ten en cuenta que no todos las unidades de investigación resultan en patentes, así que prepárate para pérdidas en el área de investigación.

Cierto número suficiente de patentes te permitirá producir productos de mayor calidad. Las patentes no pueden ser vendidas o transferidas entre jugadores.

Visita la [Guía de Investigación](#) para más información.

16. ¿Dónde encuentro el horario del juego?

El juego se ejecuta en horario UTC, pero todos los tiempos y fechas en el juego son mostrados de acuerdo a la zona horaria donde te encuentres.

Visita el [Horario](#) para informarte sobre cuándo se ejecutan las tareas diarias del juego.

17. ¿Cómo se calcula el resultado global?

La ganancia integral es un componente perteneciente y listado en el Estado de Resultados en tu sede principal.

Es el resultado de la comparación entre 2 balances generales consecutivos. Cualquier cambio en el valor de la compañía no cubierto por los elementos del Estado de Resultados, son agrupados en la "ganancia integral". Los componentes del Estado de Resultados deben cubrir todas las actividades que tienen efecto sobre el balance general, a excepción de las oscilaciones en el precio medio ponderado por volumen de la *Provisión para Inventarios* (85% del precio medio ponderado por volumen del día anterior).

La *Provisión para Inventarios* es un elemento listado en el balance general.

Definición: Es la suma de las correcciones a los precios aplicados a cada artículo en el inventario por concepto de liquidez. La corrección estima el precio que obtendrías por cada producto si lo liquidaras en el mercado usando el precio y volumen del día anterior.

18. ¿Qué son esos símbolos en las fotos de perfil de las compañías (avatares)?

Existen tres símbolos que pueden aparecer en los avatares de las compañías:



Ganador de Certificado - Un certificado por ganar los primeros lugares en las distintas clasificaciones de las compañías, así como los años jugando.



Ganador de Trofeo - Un símbolo otorgado a aquellos que han ganado los primeros lugares en concursos.



Donador - Un símbolo que informa que estos jugadores donan y contribuyen al juego. ¡Tú también puedes contribuir y convertirte en donador!

Todos los tres símbolos **se mostrarán en el perfil del jugador**. Los certificados pueden ser mostrados en la **vitrina**.

19. ¿¿Qué significa Compras y Devoluciones en el almacén??

Compras, significa producto comprado en el mercado y/o Contratos.

Devoluciones, significa producto cancelado del mercado y/o Contratos; y por demoler edificios.

Las compras y devoluciones se eliminarán de ese producto una vez que se venda.

20. Recibí un mensaje de la Asistente Personal acerca del incremento/disminución de los salarios de los trabajadores y cambios en las ventas minoristas.

La economía se mueve entre fases. Este mensaje significa que hubo un cambio en la economía. Los márgenes de todos los productos permanecen igual sin importar la fase económica del momento. Sin embargo, los costos de producción cambian y de igual manera lo hacen los precios de venta en las tiendas.

Visita la enciclopedia para informarte sobre los nuevos costos de producción y los nuevos criterios de venta en las tiendas minoristas.

Esta situación no debería impactar mucho a tu compañía si estás tratando con productos que no tienen una cadena de producción tan compleja, o adoptas un sistema de trabajo “justo a tiempo”, no teniendo necesidad de almacenar inventario intermedio. Si, por lo contrario, tienes en posesión una gran cantidad de inventario, los cambios en el sistema de precios pueden causar que tu inventario valga mucho más en un boom de la economía, o se devalúe en una recesión.

Existen tres posibles fases en las que la economía se puede situar. Cuando el estado de la economía aumenta (un boom económico), las ventas minoristas en general lo hacen al mismo ritmo, por lo tanto los productos pueden ser vendidos con mayor rapidez o a un precio más alto.

No obstante, la tasa o capacidad productiva de estos recursos disminuye, contribuyendo entonces al aumento de precios por parte de los productores para contrarrestar esta situación. Cuando la economía decae, las ventas minoristas (de manera opuesta a una economía en auge) decaen de igual manera, haciendo que ahora los productos se vendan más lento o deban ser vendidos a un precio muy inferior. En este caso, la capacidad productiva aumenta, permitiendo que los productores puedan comercializar sus bienes a menores precios.

21. ¿Puedo crear más de una compañía?

Está absolutamente prohibido. Hacerlo podría crear una ventaja injusta sobre los demás jugadores. Revisa la [Asociación de Juego Limpio](#) (FPA en inglés) para más detalles.

22. ¿¿Por qué no recibo más misiones de asistente personal (PA)??

Asegúrate de desplazarte hasta la última pregunta que te hizo tu AP y responderla. Una vez que lo hagas, la notificación del mensaje no leído desaparecerá y tendrás acceso a los demás problemas que ella te presentará.

Las misiones de PA que no se respondan desaparecerán y volverán en una fecha posterior.

Las misiones más nuevas que se agregaron al juego tienen requisitos que deben cumplirse:

1. Tiempo jugado
2. Cuánto dinero en efectivo podría perder potencialmente su empresa (\$ 50 000).
3. Requisitos ejecutivos (nivel 15)

23. ¿Qué tan frecuente se añaden nuevas funcionalidades al juego?

Funcionalidades más notables son añadidas cada uno o dos meses.

Sin embargo, cambios menores son incorporados casi cada segundo del día. Visita el [Historial de Cambios](#) para leer sobre las últimas actualizaciones. Siempre hay algo que se puede mejorar y por ello trabajo activa y constantemente en el juego. Si quieres enterarte de las ideas propuestas en consideración, visita la [página de próximos desarrollos](#).

24. ¿Por qué los contratos entrantes son de diferentes colores? (Rojo, verde, negro)

Los contratos enviados por las empresas cambiarán de color si el precio es diferente al último contrato aceptado de esa empresa. El precio cambiará de color.

Rojo = precio más alto que el último contrato aceptado

Verde = precio más bajo que el último contrato aceptado

Negro = Mismo precio que el último contrato aceptado

25. ¿Cómo reinicio o elimino mi cuenta?

En **ajustes de la cuenta**, Reiniciar. Allí tendrás dos opciones para escoger:

1. **REINICIAR CUENTA:** ¿Estás seguro de que quieres revertir el estado de cuenta justo a como estaba después del registro? Perderás todos tus recursos actuales, edificios, dinero, recursos desbloqueados, simboosts y comenzarás de nuevo. Esta acción no se puede deshacer.
2. **ELIMINAR CUENTA:** Esto eliminará tu cuenta y toda tu información almacenada en Sim Companies permanentemente. Ya no podrás ingresar ni jugar Sim Companies.
3. **EMPEZAR DE NUEVO (RESET):** ¿Quieres volver a intentarlo? ¿Puedes crecer más rápido la segunda vez? Su empresa se restablecerá al estado inmediatamente después del tutorial con las siguientes excepciones: se conservarán los certificados y simboosts. También comenzará con una bonificación de velocidad del 3% en la venta al por menor o en la producción, asignada al azar.

Esta opción solo está disponible a partir del nivel 30.

Como medida de seguridad, tendrás que verificar la acción de ELIMINAR CUENTA a través del correo electrónico.



26. ¿Control de actitud no está mal escrito?



"El **control de actitud** es el proceso de controlar la orientación de un vehículo aeroespacial con respecto a un marco de referencia inercial". (wikipedia)

27. ¿Por qué no he recibido los Simboosts de mi compra?

En primer lugar, ¡gracias por apoyar el juego!

- Si usted utilizó

Braintree, (entrada directa de la tarjeta o Paypal) o **ALGO**, el sistema comprueba cada hora para los pagos que no se reflejaron y auto reembolso de ellos. El jugador al que se le reembolsa debería recibir un mensaje PA sobre el pago reembolsado, esto debería ocurrir el 99% de las veces, pero también puede ocurrir que el sistema no sea capaz de encontrar al jugador correcto para que coincida con el pago reembolsado, en ese caso todavía se reembolsa, pero el mensaje PA no ocurre. Así que, por favor, espera una hora, debería ser reembolsado automáticamente.

- Si ha utilizado

Apple, por favor, intente borrar el caché y espere **hasta 24 horas**. a veces Apple necesita algo de tiempo para confirmar el pago. Si su compra aún no ha llegado, envíe una **captura de pantalla de la confirmación** de compra de Apple (incluido el **ID del pedido**).

- Si has utilizado

Google pay (pagando desde la aplicación de android): En primer lugar, borra la caché del juego en el dispositivo afectado con este enlace. También puedes probar a abrir de nuevo la pantalla de compra en el juego después de unos 15 minutos, esto podría activar la compra. Otra cosa que puede ayudar es cerrar y volver a abrir el juego.

Por desgracia, a veces Google necesita **hasta un día** para completar la compra. Si todo ha fallado y han pasado 24 horas, todavía tenemos que emitir los reembolsos manualmente. Si este es el caso, por favor, indíquenos los detalles de su pedido (ID del pedido y correo electrónico, el ID del pedido empieza por "**GPA**", lo ha recibido de Google).

Con respecto a estos problemas, por favor, póngase en contacto con nuestro soporte.

<http://www.simcompanies.com/report>

28. ¿Tienes tu propia pregunta?

Intenta hacerla en el [chat de ayuda](#), donde seguramente otros jugadores con gusto la responderán.

Guías del Juego

[Guía para Principiantes](#), [Guía de Investigación](#), [Guía de Bonos](#), [Guía de Ejecutivos](#), [Guía de Pedidos Gubernamentales](#), [Industria Aeroespacial](#)

Revision #1

Created 26 July 2025 15:16:29 by The Center

Updated 26 July 2025 15:16:50 by The Center