

Guia para iniciantes

Traduzido e atualizado por: Granger Compagnie, [Co.0lcenaS](#)

Bem-vindo ao Sim Companies. Este guia irá ajudá-lo a compreender alguns dos principais mecanismos do jogo e sua simulação de economia. É sugerido fazer o tutorial do jogo primeiro, ele mostrará como iniciar a produção, comprar e vender itens. Este guia ensina as funções mais de perto..

É importante lembrar que não há maneira errada de jogar este jogo. Não existe um "melhor" setor, estratégia ou layout de mapa. A economia do jogo não é fixa, então o que funcionou bem para alguém 6 meses atrás pode não funcionar agora. Aprenda como as coisas funcionam, divirta-se, defina seus próprios objetivos e veja como pequenas mudanças podem ter um grande efeito.

PRIMEIROS PASSOS

O primeiro objetivo do seu negócio será gerar receita. Existem basicamente dois modos de geração de receita..

Você pode produzir bens usando edifícios de produção (por exemplo, fazenda, rancho) e, posteriormente, negociar para obter lucro com outras empresas por meio da troca ou contratos (nível 5 e superior). Alternativamente, você pode vender produtos finais por meio de edifícios de varejo (por exemplo, mercearia) que os convertem em dinheiro.

Tanto a produção quanto o varejo têm mecânicas próprias e você pode decidir se focar na produção, no varejo ou em uma combinação de ambos melhor se adapta ao seu plano de jogo. Se você precisar de tempo para entender o jogo, é recomendável ter uma Mercearia e uma Fazenda / Rancho para ter uma ideia da produção e do varejo. Ele também garante que você será capaz de gerar receitas com segurança por seus próprios meios no início.

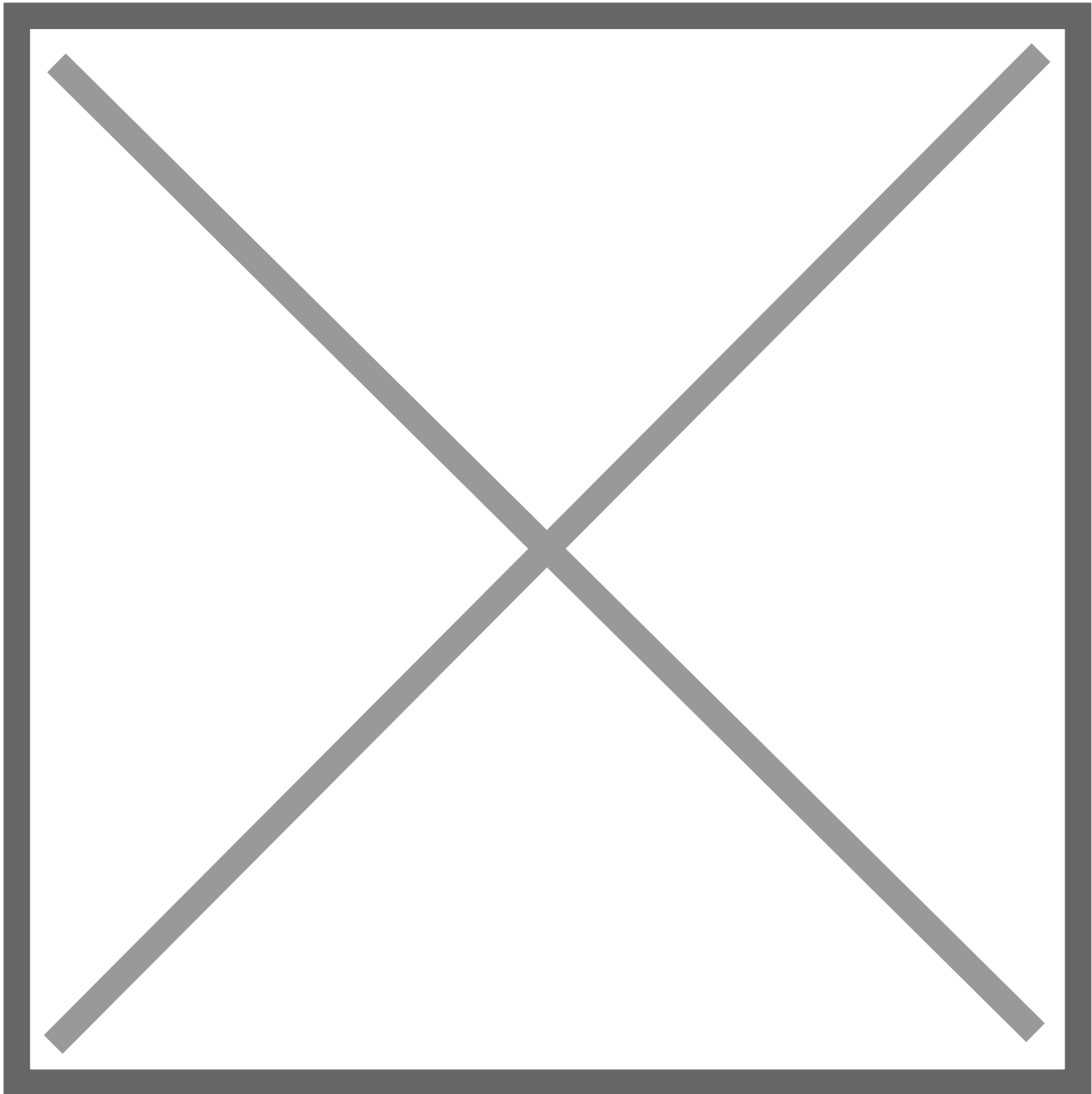
Coloque em produção um monte de maçãs e quando estiverem em produção vá ao mercado e tente comprar mais algumas maçãs - isso manterá seu supermercado ocupado enquanto as maçãs estão sendo produzidas na sua fazenda.

No início, as empresas em níveis mais baixos não podem fazer pedidos longos . O tempo de Produção/vendas aumentará conforme você ganha níveis. Como acontece com todo bom senso comercial, enquanto estiver lucrando, você está no caminho certo..

EDIFÍCIOS DE VAREJO

Confira o que vender na [Enciclopédia](#) clicando no prédio veja quais produtos têm maior demanda.

- Você pode definir um pedido de venda listando a quantidade e o preço do produto. O lucro médio por item e o tempo total serão mostrados com base em suas entradas.
 - O preço médio indica o preço que os outros estão vendendo.
 - A velocidade de vendas determina quanto tempo é necessário para vender um lote de produtos no varejo. O tempo gasto se traduz em custo operacional na forma de salários.
 - A velocidade de vendas é influenciada por dois fatores. Maior demanda e maior qualidade aumentam a taxa de vendas.
 - O preço de venda define a margem de lucro desejada de cada produto. Observe que preços de venda mais altos diminuem a taxa de vendas e vice-versa, e você pode calcular o preço ideal para maximizar o lucro / hora.
 - Dica de especialista - o lucro médio por item é um bom fator a considerar, no entanto, o princípio fundamental no qual você realmente deseja encontrar equilíbrio é a taxa média de rotatividade de lucro. Às vezes, definir um preço mais baixo pode resultar em um lucro maior no final do dia. Vender 60 itens a \$ 2,5 de lucro / unidade a uma taxa de 1 minuto / unidade, totalizando \$ 150 de lucro em 1 hora, ou 40 itens a \$ 3 de lucro / unidade a uma taxa de 1,5 minuto / unidade; totalizando \$ 120 em 1 hora
-



Você não precisa prestar muita atenção ao preço médio - isso é apenas informação sobre o que os outros estão vendendo. A demanda é importante porque determina a rapidez com que você vende e, essencialmente, qual será o seu lucro por unidade. Vamos supor que as maçãs estejam em alta demanda agora.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

Você ganha pontos de experiência enquanto os edifícios estão funcionando. Para subir de nível rápido, mantenha seus edifícios ocupados. Além desta, tem outras formas para aumentar os pontos de experiência.

Consulte [Nivelamento e Ganho de Experiência](#)

EDIFÍCIOS

Os edifícios são o núcleo da sua empresa. Podem ser construídos com novas **construções** e / ou **modernizados** para agregar mais valor à sua empresa.

Além da variedade de edifícios de produção e varejo, existem 3 edifícios fixos que você não pode atualizar, destruir ou mover: **Sede** (HQ), **Armazém** e **Troca** .

Melhoria de construção

Construir novos edifícios é como sua empresa cresce e agrega valor. Cada edifício permite que você produza itens diferentes ou venda itens que são produzidos.

Os upgrades de construção permitem que você produza/venda mais em cada slot de construção.

Se você cometer um erro ou mudar seus planos, você pode destruir edifícios. Isso devolve seus materiais de construção de volta para você para que você possa construir ou atualizar mais de seus edifícios.

Nota: Os prédios que são nível 1 e nível 2 devolverão todos os materiais de construção. Qualquer prédio nível 3+ você começa a perder seus materiais de construção. (Para mais sobre isso, consulte [o Guia da Indústria da Construção.](#))

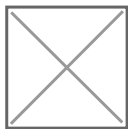
SEDE (HQ)



O edifício-sede é aquele com o nome da sua empresa no Mapa. Contém todas as suas informações financeiras. Nele, você pode acompanhar o valor da sua empresa (CV), fluxo de caixa e transações. Você também receberá uma atualização diária sobre sua Declaração de Resultado. À medida que você subir de nível, Bonds (nível 10) e Executivos (nível 15) serão desbloqueados.

O Armazém também está localizado dentro de sua sede.

O Armazém é onde você pode encontrar seu inventário e detalhes sobre eles. Clicar em um dos itens em armazenamento mostrará os detalhes de custo para esse item - quebrando os custos de mão-de-obra, administração e componentes. Você também pode optar por colocar um lote de mercadorias na exchange, enviar contratos, exibi-los em seu perfil ou bloqueá-los para evitar o uso não intencional. Você também pode ver as primeiras 5 ordens de mercado, e quaisquer transações recentes que você fez.



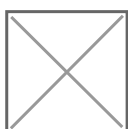
Uma coisa importante a se notar é o transporte. As unidades de transporte são necessárias para colocar mercadorias em troca ou enviar contratos. Neste caso, 1 laranja requer 1 unidade de transporte. O número de unidades de transporte necessárias por item pode ser encontrado em seu armazém ou na enciclopédia. Os contratos exigem metade do requisito de transporte mostrado.

Quer você opte por negociar no mercado ou por meio de contratos, esteja ciente de considerar o custo oculto de transporte, pois eles não aparecem em seu fluxo de caixa.

Nota: Você não precisa de unidades de transporte para vender em edifícios de varejo.

Dica: Uma maneira rápida de acessar sua Sede e Armazém; selecione o dinheiro verde no canto superior direito ao lado do logotipo da sua empresa.

MERCADO



O mercado é o lugar comum onde compradores e vendedores negociam mercadorias.

Certifique-se de que ao vender produtos no mercado ele está listado como **preço por unidade** e não o preço total.

Os itens no mercado são listados com o preço mais baixo na parte superior. Itens de qualidade superior também terão precedência sobre itens de qualidade inferior com o mesmo preço. Da mesma forma, quando os produtos no mercado são comprados, os que estão no topo da troca são vendidos primeiro. Alterar a qualidade mínima (estrelas douradas) irá filtrar a lista de produtos para a qualidade especificada ou superior.

Observe que uma taxa de mercado de 4% do valor total da venda será aplicada para mercadorias vendidas na Bolsa. Por exemplo, um pedido de 1 maçã ao preço de \$ 2,00 terá uma taxa de \$ 0,08 e um custo de transporte aproximado de \$ 0,35, deixando você com cerca de \$ 1,59 para cobrir seu custo. As taxas de mercado afetam o valor real do lucro de cada produto, portanto, deve-se estar atento para levar em consideração o custo das taxas de mercado ao decidir sobre o preço de venda, especialmente para itens com preços mais baixos (por exemplo, areia).

Você pode optar por cancelar o pedido de troca localizando o produto listado e clicando no "x" ao lado dele. Serão cobrados 4% das taxas de mercado se cancelar um pedido antes de 48 horas após o anúncio. Não haverá cobrança de taxas de mercado após 48 horas. Os itens não vendidos na troca serão devolvidos automaticamente ao seu armazém após 2 semanas.

Visite [Perguntas Frequentes](#) para um passeio sobre como vender itens na bolsa.

Contratos

O que são contratos? Um contrato é uma troca de mercadorias entre dois (2) jogadores. Para fazer contratos (enviar ou receber) você deve estar pelo menos nível 5. Os contratos também são o método sugerido de fazer negócios entre as empresas porque não há taxa de mercado de 3% como a troca e o transporte é metade do que está listado para esse produto na Enciclopédia (veja abaixo).

Os jogadores têm uma série de opções no jogo para encontrar contratos com outros jogadores.

1. [Chat Comércio](#), é uma sala de chat apenas para vendas e é um dos primeiros lugares para encontrar compradores/vendedores.
2. As Tags da Empresa é uma forma de procurar jogadores que vendem ou compram todos os produtos do jogo (veja [Dicas de Interface "Marcação da Empresa"](#)).
3. [Mercado](#), você pode ver quem está vendendo produtos específicos.

Uma vez encontrado um parceiro comercial em potencial, entre em contato com eles através da Mensagem Privada; você negocia com eles o Preço e Quantidade para o seu contrato(s).

Uma vez estabelecido um acordo, os contratos podem ser uma vez negociação ou podem ser diários.

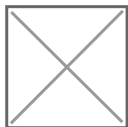
Visite [Perguntas Frequentes](#) para um passeio sobre como vender itens através de contratos.

NOTA: O Sim Companies é "Comprador Cuidadoso". Isso significa que os jogadores têm a liberdade de serem enganados. Verifique sempre os preços do contrato enviado antes de aceitar. Todos têm permissão para recusar ou cancelar um contrato. Se uma empresa enviar o preço errado, entre em contato com ela por meio de mensagem privada para confirmar o preço negociado. Todos têm o direito de usar o [recurso Ignorar](#) nos perfis dos jogadores se os preços não atenderem aos padrões de sua empresa. O uso do recurso Ignorar bloqueia a entrada de contratos e mensagens privadas.

A ENCICLOPÉDIA

A [Enciclopédia](#) é sua amiga. Ele contém uma grande quantidade de informações sobre os produtos do jogo. Aprenda como usá-lo e consultá-lo com frequência o ajudará a tomar decisões inteligentes.

A imagem abaixo é o que um jogador iniciante verá como maçãs. Conforme você cresce e obtém um bom CF0, também verá informações na Calculadora de lucro.



COMO LER A LISTA DE ENCICLOPÉDIA:

No topo, você verá os requisitos para construir / crescer itens. Neste caso, 3 água e 1 semente são necessárias para cada maçã. 100 maçãs exigiriam 300 água e 100 sementes.

Em seguida está o "prédio" que produz maçãs - a Fazenda, bem como o que consome maçãs - a mercearia.

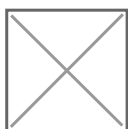
A seguir vem a Calculadora de Produção. Isso ajuda a descobrir o quanto você pode produzir e quantas atualizações aumentarão a produção. Brinque com as configurações para ver como sua produção e custos mudam. Os produtos de minas, pedreiras e plataformas de petróleo terão uma 4ª variável - Abundância. Quanto maior a Abundância, mais fácil é minerar. Minas, Pedreiras e plataformas também perdem abundância 0,032% por dia. As empresas jovens estão bem com uma Abundância de 85% ou mais por causa dos custos administrativos mais baixos, mas posteriormente a maioria das pessoas procura 95% ou mais. Quanto mais tempo você planejar manter a abundância de construção, maior será a Abundância com a qual deseja começar.

A Calculadora de Vendas é semelhante à Produção, mas se aplica ao Edifício de Vendas.

Jogue com essas configurações para ver como uma atualização aumentará a velocidade de vendas. Disponível apenas para produtos que podem ser vendidos em uma mercearia / Loja.

O gráfico mostra o preço de varejo e o histórico de volume. Neste caso, a demanda por maçãs tem sido muito estável, mas o preço de varejo oscilou entre cerca de US \$ 4 a US \$ 4,30.

ASSISTENTE PESSOAL (PA)



Quer saber sobre o Assistente Pessoal? Sua PA irá notificá-lo no seguinte

1. Contratos recusados por outras empresas
2. Atualizações sobre executivos atuais e potenciais
3. Mudanças na economia

No início do jogo, sua PA apresentará uma série de problemas relacionados aos negócios. A forma como você responde a eles depende totalmente de você, mas há benefícios ou consequências em

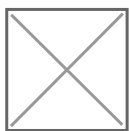
sua escolha. Eles são projetados para ajudá-lo a ganhar dinheiro extra e a tomar boas decisões de negócios. Se você está em dúvida, você pode ver as [Missões da Assistente Pessoal](#) no Fórum.

Certifique-se de responder a todas as missões. Às vezes, os jogadores não recebem missões e a razão é que eles não responderam a última missão que receberam do PA.

Nota: As missões mais recentes que foram adicionadas ao jogo têm requisitos que precisam ser atendidos:

1. Tempo de jogo
 2. Quanto dinheiro sua empresa pode perder (\$ 50.000).
 3. Requisitos executivos (nível 15)
-

SIM BOOSTS



O que são Sim Boosts? São estrelas azuis que podem ser obtidas diariamente, quando inicia a produção ou venda de produtos. Também podem ser comprados com moeda real. Eles são usados para desbloquear, acelerar ou trocar itens no jogo. Dinheiro ganho no jogo não pode comprar Sim Boosts.

Aqui está uma lista de todos os usos do Sim Boosts.

Você pode usar Sim Boosts para: (ordem sugerida)

1. Desbloqueie Quatro (4) slots de construção (50, 100, 500, 500)
2. Mova o bônus de velocidade de produção para bônus de velocidade de vendas e vice-versa (configurações da conta)
3. Desbloquear slots executivos (50, 100, 200, 400)
4. Edifícios recreativos: parque, lago, castelo (40 simboosts por semana/Rec)

Outros usos do Sim Boost: (sem ordem específica)

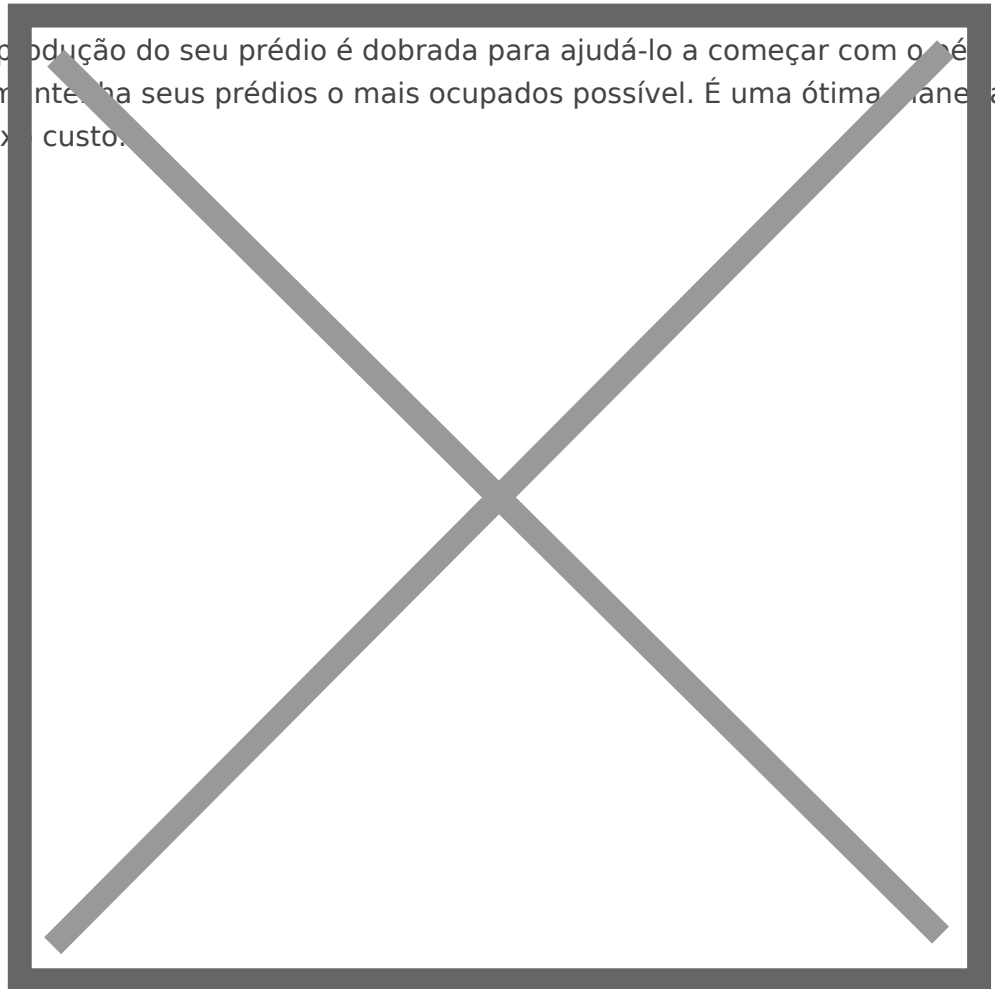
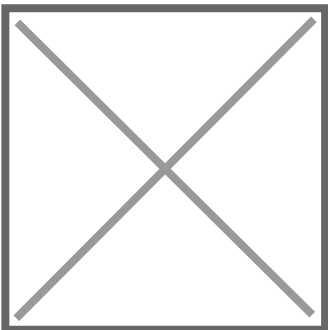
- Anuncie sua empresa no [Sim Companies Times](#)
 - Construção de edifícios e upgrades, isso significa que você não precisa esperar pela construção e atualização para terminar
 - Acelere executivos treinando e contratando
 - Troca de Sim Boosts para dinheiro no jogo - limitado a US \$ 10.000 por dia
 - Desbloqueie slots de caixa de exibição, onde você pode mostrar seus certificados, inventário e conquistas
-

1. Desbloqueie Quatro (4) slots de construção (50, 100, 500, 500)



IMPULSO DE INICIANTE

Quando você começa, a produção do seu prédio é dobrada para ajudá-lo a começar com o pé direito. Aproveite isso e mantenha seus prédios o mais ocupados possível. É uma ótima maneira de produzir materiais de baixo custo.



Nota: o tempo mostrado na imagem é baseado em quando esta captura de tela foi tirada. Seu tempo será diferente.

CRIANDO MAIS DE UMA CONTA PARA FICAR À FRENTE?

Pensando fora da caixa, certo? Novas empresas obtêm incentivos substanciais ao start-up, para tornar o jogo divertido de se jogar no início e, infelizmente, alguns jogadores tentam abusar disso para obter uma vantagem injusta contra jogadores honestos.

É por isso que ter mais de uma conta é **ESTRITAMENTE PROIBIDO**.

Além disso, as pequenas empresas são mais restritas em relação a quais preços podem vender recursos ou enviar contratos.

Existem mecanismos de monitoramento em funcionamento. É muito fácil verificar se os contratos ou ordens de mercado que uma empresa está recebendo têm preços substancialmente mais baixos do que o preço médio do jogo para as mercadorias em questão. Mesmo, se uma empresa vende para outros jogadores a preços muito mais elevados do que a média.

Se você tentar essa abordagem, será pego.

Este guia deve cobrir você até o nível 10

Aproveite este tempo para aprender, leia os guias e depois volte e leia-os novamente. Este jogo é complexo, não espere aprender tudo de uma vez. Muito parecido com um negócio real, leva tempo para crescer. As missões PA irão ajudá-lo no início e dar-lhe recompensas. A revisão frequente da Enciclopédia ajudará a compreender as interdependências dos produtos.

Se você manteve seus edifícios no nível 2 ou abaixo, você pode desfazer o valor total e tentar outra coisa, se desejar. Mas, eventualmente, você vai querer escolher um setor e se especializar. O poder é um dos mais fáceis, o aeroespacial é o mais complexo. Existem muitas outras opções entre os dois. Basta escolher o que parece interessante, se encaixa no seu estilo e ficar com isso por um tempo.

O que quer que você decida fazer, continue e otimize os fluxos. Você precisa de muito dinheiro para experimentar e explorar outros setores. Se você é um fabricante, pode tentar encontrar alguém que aceite suas mercadorias por meio de contratos, assim você economiza nas taxas de mercado. Também é bom ter estabilidade.

Da mesma forma, se você é um varejista, encontre fornecedores estáveis com preços melhores do que os do mercado.

GUIAS

Existem muitos guias úteis na [Biblioteca](#). Percorrer os jornais revelará muitos guias. É altamente recomendável ler esses guias. Você obterá uma compreensão da mecânica do jogo. O [Fórum](#) também é uma ótima fonte de informações.

Depois de ler este guia confira alguns dos outros guias listados na biblioteca:

[Perguntas frequentes \(FAQ\)](#)- É uma lista de perguntas e respostas, que são muito comuns para novos jogadores perguntarem.

[Dicas de interface](#)- Como usar muitos dos recursos do jogo. Barra de Navegação, Chat, Valores de Produção, Armazém, Câmbio, Sede (HQ), Edifícios, Notas e Gráficos.

[Guia de Pesquisa](#)- Abrange quais são as pesquisas e qualidades com meios para obter ambos.

[Guia de Construção](#)- Abrange a construção civil e o que é necessário para a construção de novos edifícios e como funciona a raspagem.

[Guia de Títulos](#)- Cobre quais são os títulos e como você pode obter capital necessário para o crescimento da sua empresa.

[Guia de Executivos](#)- Passa por cima do que são os executivos e como eles beneficiam sua empresa.

[Tabela de horários](#)- Esta é uma lista de vezes em que as funções do jogo são calculadas. Verifique a lista para os horários locais.

Links para artigos úteis do Sim Times:

[E agora? \(partes 1 e 2\)](#) - Um guia intermediário para planejamento de negócios.

[O Fazer e o Não Fazer da Mineração](#)

Links para o Fórum:

[Usando a Enciclopédia \(produção\)](#) (English, futuramente em Português);

[Missões da Assistente Pessoal](#)

[Certificados](#) (English, futuramente em Português);

[Varejo e Demanda](#) (English, futuramente em Português);

[Abundância - Uma revisão rápida](#) (English, futuramente em Português);

[Divisão de conquistas](#) (English, futuramente em Português);

[Subindo de Nível](#)

[Simboosts - Guia de Utilização Eficiente](#) (English, futuramente em Português);

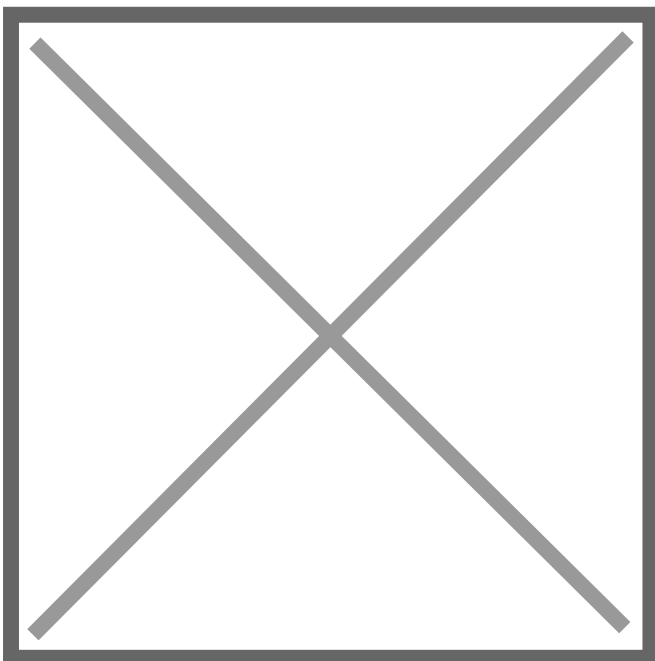
[Guia de Realização Atualizado](#) (English, futuramente em Português);

[Minha versão de Caça às Conquistas](#) (English, futuramente em Português).

Se você estiver tendo problemas para encontrar o que deseja, a barra de pesquisa é uma ferramenta útil. Você pode procurar por Empresas (jogadores), Produtos, Edifícios, Guias e Artigos do Sim Times.

BARRA DE PESQUISAS

Se você está tendo problemas para encontrar o que deseja, a barra de Pesquisa é uma ferramenta útil. Você pode pesquisar Empresas (jogadores), Produtos, Edifícios, Guias e Sim Times Artigos



Se você tiver mais perguntas, pergunte no Chat [JOGO](#). Pode até ser útil acompanhar por um tempo e ver o que as pessoas estão perguntando. É uma ótima maneira de aprender sobre o jogo.

Se você tiver mais perguntas, pergunte no [Chat de Ajuda](#). Pode até ser útil apenas acompanhar por um tempo e ver o que as pessoas estão perguntando. É uma ótima maneira de aprender sobre o jogo. Participe do Game Chat também - para discussões sobre o jogo.

Link ao guia original para iniciantes: [Original](#)

Disclaimer: Todos os artigos (e postagens no fórum) que são **artigos escritos por jogadores**, são a opinião (editorial) desse autor e não refletem as opiniões e crenças do Simcompanies ou suas afiliadas (desenvolvedores, moderadores, editores).

Revision #4

Created 25 July 2025 16:28:22 by The Center

Updated 10 December 2025 09:26:38 by Co.0lcenas