

# Guía para principiantes

Bienvenido a Sim Companies. Esta guía le ayudará a comprender algunas mecánicas clave del juego y su simulación económica. Se sugiere hacer primero el Tutorial del juego, este le mostrará cómo comenzar la producción, comprar y vender artículos. En esta guía analiza más de cerca.

Es importante recordar que no existe una forma incorrecta de jugar este juego. No existe una "mejor" industria, estrategia o diseño de mapa. La economía del juego no está arreglada, por lo que lo que funcionó muy bien para alguien hace 6 meses puede que no funcione ahora. Aprenda cómo funcionan las cosas, diviértase, establezca sus propias metas y vea cómo los cambios menores pueden tener un gran efecto.

## PRIMEROS PASOS

El primer objetivo de su negocio será generar ingresos. Existen principalmente dos modos de generar ingresos.

Puede producir bienes utilizando edificios de producción (por ejemplo, granja, corral) y posteriormente comerciar para obtener ganancias con otras empresas a través del intercambio o contratos (nivel 5 y superior). Alternativamente, puede vender productos finales a través de edificios de venta minorista (por ejemplo, comestibles) que los convierte en efectivo.

Tanto la producción como la venta minorista tienen mecánicas únicas y usted puede decidir si concentrarse en la producción, venta minorista o una combinación de ambos se puede adaptar mejor a su plan de juego. Si necesita tiempo para darle sentido al juego, le recomendamos que tenga una tienda de comestibles y una granja/corral para tener una idea de la producción y la venta minorista. También garantiza que podrá generar ingresos de forma segura por sus propios medios desde el principio.

Al principio, las empresas de niveles más bajos no pueden poner pedidos largos de un día para otro. El tiempo de construcción aumentará a medida que se ganen niveles. Al igual que con todo buen sentido comercial común, siempre que obtenga beneficios, estará en el camino correcto.

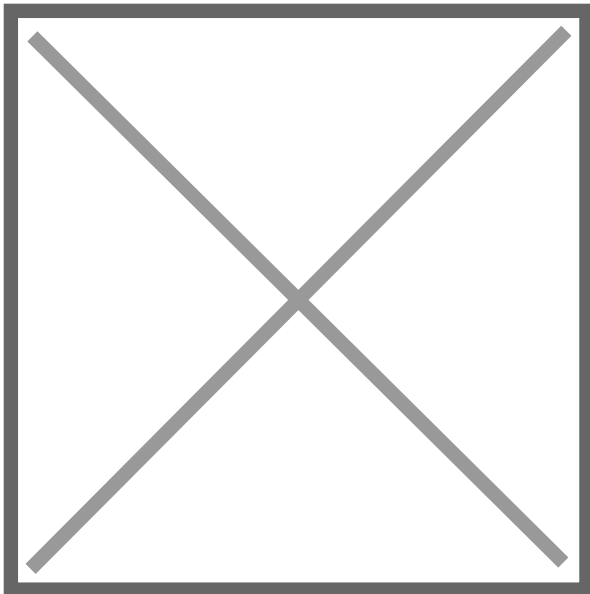
---

## Edificios comerciales

Vea lo que puede vender en la tienda de comestibles haciendo clic en el edificio y cuál de los productos tiene la mayor demanda.

- Puede establecer una orden de venta enumerando la cantidad y el precio del producto. La ganancia promedio por artículo y el tiempo total se mostrarán en función de sus insumos.

- El precio promedio indica al precio están vendiendo otros.
- La velocidad de ventas determina cuánto tiempo se requiere para vender al por menor un lote de productos. El tiempo empleado se traduce en costes operativos en forma de salario.
- La velocidad de las ventas está influenciada por dos factores. Una mayor demanda y una mayor calidad, aumentan la tasa de ventas.
- El precio de venta establece el margen de beneficio deseado de cada producto. Tenga en cuenta que los precios de venta más altos reducen la tasa de ventas y viceversa, y puede calcular el precio óptimo para maximizar las ganancias por hora.
- **Consejo profesional:** la ganancia promedio por artículo es un buen factor a considerar, sin embargo, el principio clave en el que realmente desea encontrar el equilibrio es la tasa de rotación de ganancias promedio. A veces, establecer un precio más bajo puede generar mayores ganancias al final del día. Vender 60 artículos a \$2.5 de ganancia/unidad a una tasa de 1 minuto/unidad - totalizando \$150 de ganancia en 1 hora, o 40 artículos a \$3 de ganancia/unidad a una tasa de 1.5 minutos/unidad; por un total de \$120 en 1 hora
- 



No es necesario que prestes demasiada atención al precio promedio, es sólo información sobre cómo otros están vendiendo. La demanda es importante porque determina qué tan rápido vende y, esencialmente, cuál será su beneficio por unidad. Supongamos que las manzanas tienen una gran demanda en este momento.

---

### **Ganando experiencia**

Obtienes puntos de experiencia mientras los edificios están trabajando; para subir de nivel rápidamente, mantén tus edificios ocupados.

---

# EDIFICIOS

Los edificios son el núcleo de su empresa. Pueden construirse con **nueva construcción** y/o **mejorarse** para agregar más valor a su empresa.

Además de la variedad de edificios de producción y venta minorista, hay 2 edificios fijos que no pueden mejorar, destruir ni mover: **Sede Central** (HQ) y **Mercado**.

---

## Construcción / Mejoras de edificios

La construcción de nuevos edificios es la forma en que su empresa crece y agrega valor. Cada edificio le permite producir diferentes artículos o vender artículos que se producen.

Las mejoras de edificios te permiten producir / vender más en cada lote de construcción.

Si comete un error o cambia sus planes, puede desechar edificios. Esto le devuelve sus materiales de construcción para que pueda construir o mejorar más edificios.

**Nota:** Los edificios de nivel 1 y nivel 2 devolverán todos los materiales de construcción. Cualquier edificio de nivel 3+ comienza a perder sus materiales de construcción. (Para obtener más información sobre esto, consulte la [Guía de la industria de la construcción](#)).

---

## Sede Central (HQ)

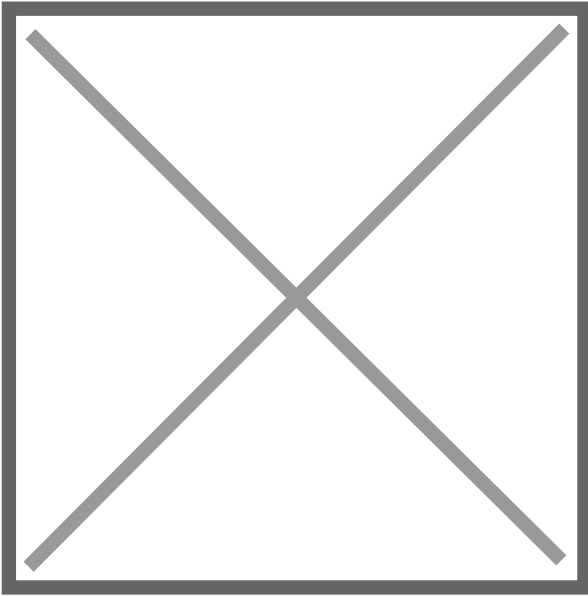


El edificio de la Sede Central es el que tiene su nombre en el Mapa. Contiene toda su información financiera. En él, puede realizar un seguimiento del valor de su empresa (CV), el flujo de caja y las transacciones. También recibirá una actualización diaria de su estado de resultados. A medida que sube de nivel, se desbloquearán bonos (nivel 10) y ejecutivos (nivel 15).

El almacén también se encuentra dentro de su sede.

El almacén es donde puede encontrar su inventario y detalles sobre ellos. Al hacer clic en uno de los artículos almacenados, se mostrarán los detalles del costo de ese artículo, desglosando los costos de mano de obra, administración y componentes. También puede optar por poner un lote de productos en el mercado, enviar contratos, mostrarlos en su perfil o bloquearlos para evitar un uso no intencionado. También puede ver las primeras 5 órdenes de mercado y cualquier transacción reciente que haya realizado.

---

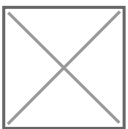


Una cosa importante a tener en cuenta es el transporte. Las unidades de transporte son necesarias para colocar mercancías en el mercado o enviar contratos. En este caso, 1 naranja requiere 1 unidad de transporte. El número de unidades de transporte necesarias por artículo se puede encontrar en su almacén o en la enciclopedia. Los contratos requieren la mitad de los requisitos de transporte que se muestran.

Ya sea que elija negociar en el mercado o mediante contratos, tenga en cuenta el costo oculto del transporte, ya que no aparecen en su flujo de caja.

**Nota:** No necesita unidades de transporte para vender en edificios comerciales.

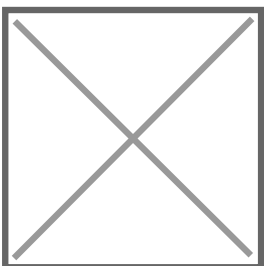
**Consejo:** una forma rápida de acceder tanto a la sede como al almacén; seleccione el efectivo en verde en la esquina superior derecha junto al logo de su empresa.



---

## MERCADO

---



El mercado es el lugar común donde los compradores y vendedores intercambian bienes.

Asegúrese de que cuando venda productos en el mercado se indique como **precio por unidad** y no como precio total.

Los artículos en el mercado se enlistan con el precio más bajo en la parte superior. Los artículos de mayor calidad también tendrán prioridad sobre los artículos de menor calidad al mismo precio. Asimismo, cuando se compran productos en el mercado, los que están en la parte superior del mercado se venden primero. Cambiar la calidad mínima (estrellas doradas) filtrará la lista de productos a la calidad especificada o superior.

Tenga en cuenta que se aplicará un impuesto de mercado del 3% del valor total de venta para los bienes que se venden a través del mercado. Por ejemplo, un pedido de 1 manzana con un precio de \$2.00 tendrá un impuesto de \$0.06 y un costo de transporte aproximado de \$0.35, lo que le dejará con aproximadamente \$1.59 para cubrir su costo. Los impuestos del mercado afectan el valor real de las ganancias de cada producto, por lo tanto, se debe tener en cuenta el factor de costo de las tarifas de mercado en el costo al decidir el precio de venta, especialmente para artículos que tienen un precio más bajo (por ejemplo, arena).

Puede optar por cancelar la orden de mercado localizando su producto listado y haciendo clic en la "x" al lado. Se le cobrará el 3% del impuesto de mercado si cancela un pedido antes de las 48 horas posteriores al momento de la publicación. No se cobrará impuesto de mercado después de 48 horas. Los artículos no vendidos en el mercado se devolverán automáticamente a su almacén después de 2 semanas.

Visite [Preguntas más frecuentes](#) para conocer cómo vender artículos en el mercado.

---

## CONTRATOS

¿Qué son los contratos? Un contrato es un intercambio de bienes entre dos (2) jugadores. Para hacer contratos (enviar o recibir) debes tener al menos el nivel 5.

Los contratos también son el método sugerido para realizar intercambios entre empresas porque no hay una comisión del 3% como el mercado y el transporte es la mitad de lo que se indica para ese producto en la Enciclopedia (ver más abajo).

1. Chat de Ventas, es una sala de chat solo para ventas y es uno de los primeros lugares para encontrar compradores / vendedores.
2. Las etiquetas de empresas es una forma de buscar jugadores que vendan o compren todos los productos del juego (consulte las sugerencias de interfaz "Etiquetado de empresas").
3. Mercado, puede ver quién vende productos específicos.

Una vez que haya encontrado un socio comercial potencial, comuníquese con él a través de un mensaje privado; usted negocia con ellos el Precio y la Cantidad de su (s) contrato (s).

Una vez que se ha establecido un acuerdo, los contratos pueden ser una sola vez o pueden ser diarios.

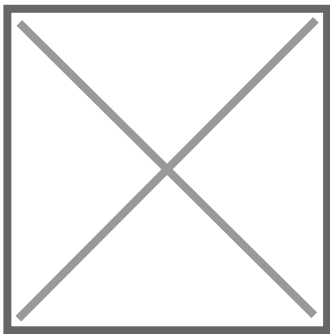
Visite [Preguntas frecuentes](#) para conocer cómo vender artículos a través de contratos.

---

## LA ENCICLOPEDIA

La Enciclopedia es su amiga. Contiene una gran cantidad de información sobre los productos del juego. Aprenda a usarlo y consultarlo con frecuencia lo ayudará a tomar decisiones inteligentes.

La captura de pantalla a continuación es lo que verá un jugador principiante para las manzanas. A medida que crezca y obtenga un buen director financiero (CFO), también verá información en la Calculadora de ganancias.



### **Cómo leer la lista de la enciclopedia:**

En la parte superior, verá los requisitos para construir / hacer crecer artículos. En este caso, se requieren 3 agua y 1 semilla por cada manzana. 100 manzanas requerirían 300 agua y 100 semillas.

El siguiente es el "edificio" que produce manzanas - la granja, así como lo que consume manzanas - la tienda de comestibles.

El siguiente es la Calculadora de producción. Esto le ayuda a determinar cuánto puede producir y cuántas mejoras impulsarán la producción. Juegue con la configuración para ver cómo cambian su producción y sus costos. Los productos de mina, cantera y plataforma petrolera tendrán una cuarta variable: abundancia. Cuanto mayor sea la abundancia, más fácil será la mina. Las minas, canteras y plataformas también pierden abundancia 0.032% por día. Las empresas jóvenes están bien con un 85% de abundancia o más debido a los menores costos de administración, pero más adelante la mayoría de las personas buscan un 95% o más. Cuanto más tiempo planea mantener el edificio con abundancia, mayor será la abundancia con la que será necesario comenzar.

La calculadora de ventas es similar a la producción, pero se aplica al edificio de ventas. Juega con estas configuraciones para ver cómo una actualización aumentará la velocidad de venta. Esto solo

está disponible para productos que se pueden vender en una tienda.

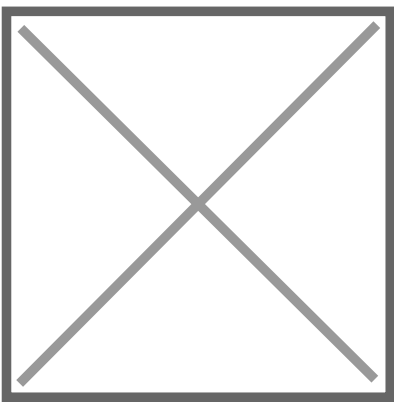
El gráfico muestra el precio minorista y el historial de volumen. En este caso, la demanda de manzanas ha sido muy estable, pero el precio de venta al público ha rebotado entre 4 y 4,30 dólares.

---

# MISCELÁNEOS

---

## Asistente Personal (AP)



¿Se pregunta sobre el asistente personal? Su AP le notificará lo siguiente

1. Contratos rechazados por otras empresas
2. Actualizaciones sobre ejecutivos actuales y potenciales
3. Cambios en la economía

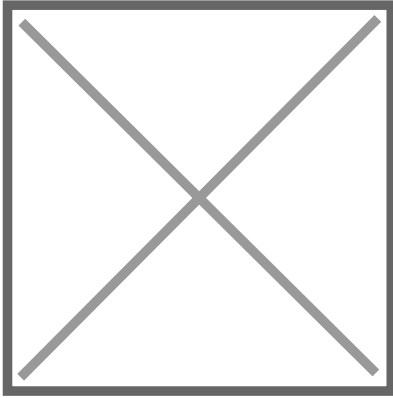
Al principio del juego, su AP presentará una serie de problemas relacionados con el negocio. La forma en que responda a ellos depende completamente de usted, pero su elección tiene beneficios o consecuencias. Están diseñados para ayudarlo a ganar dinero extra y tomar buenas decisiones comerciales. Si tiene dificultades, puede ver [Misiones de asistente personal](#) en el Foro.

Asegúrate de responder a todas las misiones. A veces, los jugadores no reciben misiones y la razón es que no han respondido la última misión que recibieron de la PA.

**Nota:** 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 de Directores (nivel 15)
-

# Sim Boosts



¿Qué son los Sim Boosts? Los Sim Boosts son estrellas azules que se pueden obtener con el inicio de sesión diario y la producción/venta. O se puede comprar con moneda real. Se utilizan para desbloquear/acelerar/cambiar elementos en el juego. El dinero ganado en el juego no puede comprar Sim Boosts

Aquí hay una lista de todos los usos de Sim Boosts.

Puedes usar Sim Boosts para: (orden sugerida)

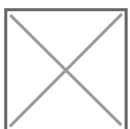
1. Desbloquea tres (4) espacios de construcción (50, 100, 500,500)
2. Mueva la bonificación de velocidad de producción a la bonificación de velocidad de ventas y viceversa (SEDE CENTRAL - HQ)
3. Desbloquear espacios de directores (50, 100, 200, 400,500)
4. Mantenimiento de edificios recreativos: parque, lago, castillo (40 por semana)

Otros usos de Sim Boost: (sin orden en particular)

- Anuncie su empresa en Sim Companies Times
- Apresurar construcciones y mejoras de edificios, esto significa que no tiene que esperar a que finalice la construcción y la mejora.
- Capacitación y contratación de directores urgentes
- Cambia Sim Boosts por dinero del juego: limitado a \$10,000 por día
- Desbloquee ranuras para vitrinas, donde puede exhibir sus certificados, inventario y logros

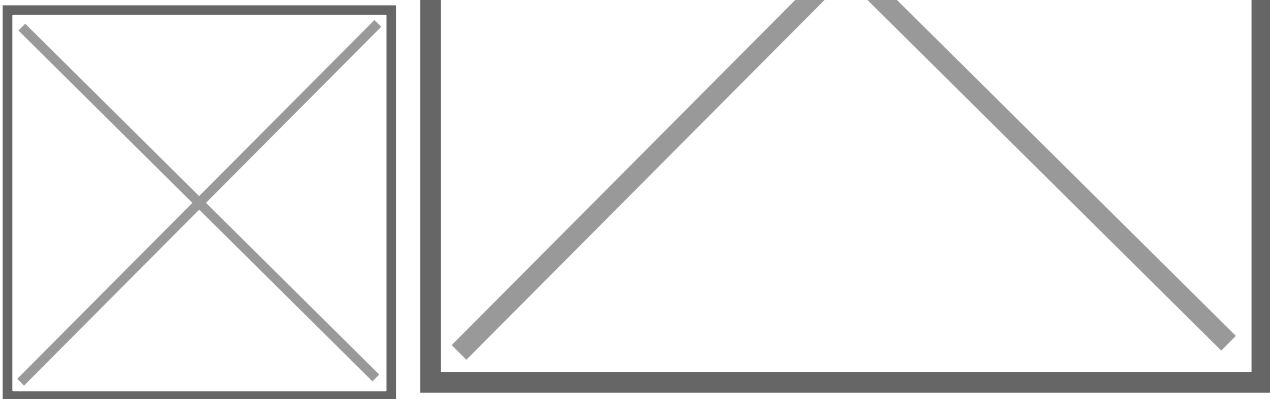
---

Desbloquea cuatro (4) espacios de construcción (coste de Sim Boost: 50, 100, 500,500)



## Boost para principiantes

Cuando comienza por primera vez, la producción de su edificio se triplica para ayudarlo a tener un buen comienzo. Aproveche esto y mantenga sus edificios tan ocupados como pueda. Es una excelente manera de producir materiales de bajo costo.



**Nota:** el tiempo que se muestra en la imagen se basa en cuando se tomó esta captura de pantalla. Tu tiempo será diferente.

---

## ¿Crear más de una cuenta para salir adelante?

Pensando fuera de la caja, ¿verdad? Las nuevas empresas obtienen importantes potenciadores de puesta en marcha para hacer que el juego sea divertido al principio y, lamentablemente, algunos jugadores intentan abusar de esto para obtener una ventaja injusta contra jugadores honestos.

Por eso está estrictamente prohibido tener más de una cuenta.

Además, las pequeñas empresas están más restringidas con respecto a los precios a los que pueden vender recursos o enviar contratos.

Existe un mecanismo de seguimiento establecidos. Es muy fácil comprobar si los contratos u órdenes de mercado que recibe una empresa tienen un precio sustancialmente más bajo que el precio medio en el juego de los productos en cuestión. Lo mismo, si una empresa vende a otros jugadores a precios mucho más altos que el promedio.

Si intenta esto, lo atraparán.

---

## Esta guía debería cubrir hasta el nivel 10

Tómese este tiempo para aprender, leer las guías y luego regresar y leerlas nuevamente. Este juego es complejo, no espere aprender todo a la vez. Al igual que un negocio real, se necesita tiempo para crecer. Las misiones de la AP le ayudará al principio y te darán recompensas. La revisión frecuente de la Enciclopedia ayudará a comprender las interdependencias de los productos.

Si ha mantenido sus edificios en el nivel 2 o inferior, puede desecharlos por el valor total y probar algo más si lo desea. Pero eventualmente querrá elegir una industria y especializarse. La electricidad es una de las más fáciles, el aeroespacial es el más complejo. Hay muchas otras opciones intermedias. Simplemente elija lo que suene interesante, se adapte a su estilo y quédese con él por un tiempo.

Sea lo que sea lo que decida ir, manténgalo y optimice los flujos. Necesita mucho dinero en efectivo para poder experimentar y explorar otras industrias. Si es fabricante, puede intentar encontrar a alguien que acepte sus productos mediante contratos, de modo que ahorre en los impuestos del mercado. También es bueno tener estabilidad.

Del mismo modo, si es minorista, busque un proveedor estable con precios mejores que el Mercado.

---

## GUÍAS

Hay muchas guías útiles en la Biblioteca. Pasar por los periódicos anteriores revelará muchas guías. Se recomienda encarecidamente leer estas guías. Obtendrá una comprensión de la mecánica del juego. El Foro también es una gran fuente de información.

**Después de leer esta guía, consulte algunas de las otras guías enumeradas en la biblioteca:**

Preguntas más frecuentes (FAQ): es una lista de preguntas y respuestas que son muy comunes para los nuevos jugadores.

Consejos sobre la interfaz: cómo utilizar muchas de las funciones del juego. Barra de navegación, chat, valores de producción, almacén, intercambio, sede (HQ), edificios, notas y gráficos.

Guía de investigación: cubre qué son la investigación y la calidad con los medios para obtener ambas.

Guía de construcción: cubre la construcción y lo que se necesita para construir nuevos edificios y cómo funciona el raspado.

Venta minorista y demanda: cubre el sector minorista y cómo se asocian la calidad y la demanda de productos minoristas.

Guía de bonos: cubre qué son los bonos y cómo puede obtener el capital necesario para hacer crecer su empresa.

Guía de directores: repasa qué son los ejecutivos y cómo benefician a su empresa.

Tabla de horarios: esta es una lista de las veces que se calculan las funciones del juego. Consulte la lista para conocer sus horas locales.

## Enlaces a artículos útiles de Sim Times:

Y ahora que? (parte 1 y 2) - Una guía intermedia para la planificación del negocio.

Que hacer y que no hacer en la mineria

## Enlaces al Foro:

Usando la enciclopedia (producción)

Misiones de asistente personal

Certificados

Comercio minorista y demanda

Abundancia - Una revisión rápida

Desglose de logros

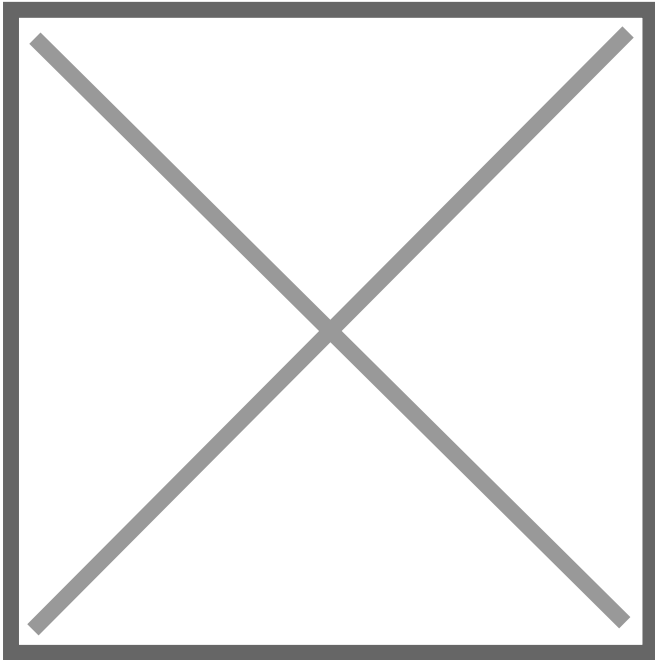
Subir de nivel

## Simboosts - Guía de uso eficiente

### Guía de logros actualizada

### Mi versión de caza de logros

Si tiene problemas para encontrar lo que busca, la barra de búsqueda es una herramienta útil. Puede buscar empresas (jugadores), productos, edificios, guías y artículos de Sim Times.



---

Si tiene más preguntas, pregunte en el [chat de ayuda](#). Incluso puede ser útil seguirlo un rato y ver qué pregunta la gente. Es una excelente manera de aprender sobre el juego. Únase también a Game Chat, para discusiones sobre el juego.

Enlace a la guía original para principiantes: [Original](#)

---

**Descargo de responsabilidad:** todos los artículos (y publicaciones en foros) que son artículos escritos por jugadores son la opinión (editorial) de ese autor y no reflejan las opiniones y creencias de Sim Companies o sus afiliados (desarrolladores, moderadores, editores).

---

By Might Moo Inc. & Anonymous

---

Revision #1

Created 26 July 2025 15:18:07 by The Center

