

Guida per principianti

A cura di The Center | Revisione traduzione 4PEOPLE S.R.L. e Velox Mobility

Benvenuto su Sim Companies. Questa guida ti aiuterà a capire alcuni meccanismi chiave del gioco e la sua simulazione economica. È consigliato seguire il tutorial all'inizio, ti mostrerà come avviare la produzione e come comprare e vendere prodotti. Questa guida dà un'occhiata più da vicino.

È importante ricordare che non c'è un modo giusto o sbagliato di giocare a questo gioco. Non c'è un settore, una strategia o una mappa migliore di altri. L'economia del gioco non è fissa, quindi ciò che ha funzionato alla grande per alcuni 6 mesi fa, potrebbe non funzionare allo stesso modo ora. Scopri come funzionano le cose, divertiti, fissa i tuoi obiettivi e osserva come piccoli cambiamenti possono avere grandi effetti.

Questa guida aiuta i principianti che hanno appena iniziato a giocare a Sim Companies a cogliere alcuni concetti chiave del gioco e la sua simulazione economica. Non è necessario leggere questa guida per poter giocare; a molti giocatori può piacere imparare dai propri errori, ma è utile per coloro che vogliono godere di un vantaggio.

PRIMI PASSI

Il primo obiettivo della tua azienda è di generare ricavi. Ci sono principalmente due metodi per generare reddito.

Puoi produrre beni utilizzando edifici di produzione (es. campo coltivato, fattoria) e successivamente commerciare con altre aziende attraverso il mercato o i contratti (i contratti sono disponibili solo dal livello 5). In alternativa, puoi vendere al dettaglio i prodotti finiti attraverso gli edifici di vendita (es. negozio di alimentari) che li converte in contanti.

Sia la produzione sia la vendita al dettaglio hanno meccanismi unici e puoi decidere se concentrarti solo sulla produzione, solo sulla vendita al dettaglio o applicare un mix dei due, in modo da adattarsi meglio ai tuoi programmi di gioco. Se ti serve del tempo per comprendere bene il gioco, è consigliabile avere sia un negozio di alimentari, sia un campo coltivato/fattoria per avere un'idea sia della produzione, sia della vendita al dettaglio. È inoltre garantito che sarai in grado di generare ricavi con i mezzi a tua disposizione fin dall'inizio.

All'inizio, le aziende ai livelli più bassi non possono subito effettuare vendite lunghe. Il tempo di costruzione degli edifici aumenterà man mano che sali di livello. Come in ogni tipo di attività economica, finché generi profitti sei sulla giusta strada.

Edifici per la vendita al dettaglio

Scopri cosa puoi vedere nel negozio di alimentari cliccando sull'edificio e quale dei prodotti ha la domanda più alta.

- Puoi impostare un ordine di vendita inserendo la quantità e il prezzo del prodotto. Il profitto medio per unità di prodotto e il tempo totale necessario per la vendita verranno mostrati in base ai valori che hai inserito.
- Il prezzo medio indica a quanto vendono gli altri giocatori.
- La velocità di vendita determina quanto tempo è necessario per vendere al dettaglio un lotto di prodotti. Il tempo impiegato si traduce in costi operativi sotto forma di salari.
- La velocità di vendita è influenzata da due fattori. Una maggiore domanda e una qualità più alta aumentano la velocità di vendita.
- Il prezzo di vendita stabilisce il margine di profitto desiderato di ogni prodotto. Si consideri che prezzi di vendita più elevati diminuiscono il margine di vendita e viceversa ed è possibile calcolare il prezzo ottimale per massimizzare il profitto orario.
- Suggerimento: il profitto medio per unità di prodotto è un buon indicatore da considerare, tuttavia, il principio chiave per cui devi davvero trovare un equilibrio è il tasso medio di rotazione del profitto. A volte, impostando un prezzo più basso si può guadagnare un profitto maggiore al termine della giornata. Si può vendere 60 prodotti ad un profitto unitario di 2,5 \$ ad una velocità di 1 minuto per unità, totalizzando un profitto di 150 \$ all'ora, oppure vendere 40 prodotti ad un profitto unitario di 3 \$ ad una velocità di 1 minuto e mezzo per unità, totalizzando 120 \$ all'ora.



Non è necessario prestare troppa attenzione al prezzo medio. È solo un'informazione su a quanto stanno vendendo gli altri. La domanda è importante perché determina quanto velocemente puoi vendere e, sostanzialmente, quale sarà il tuo profitto orario. Supponiamo che le mele siano molto richieste in questo momento.

Acquisire esperienza

Guadagni punti esperienza mentre gli edifici stanno lavorando; per salire di livello velocemente, mantieni i tuoi edifici occupati.

EDIFICI

Gli edifici sono il cuore della tua azienda. Ne possono essere **costruiti** di nuovi e/o possono essere **migliorati** per aggiungere valore alla tua azienda.

Oltre alla varietà degli edifici di produzione e di vendita al dettaglio, ci sono due edifici fissi che non possono essere migliorati, distrutti o spostati: **sede centrale** e **mercato**.

Costruzione/miglioramento di edifici

Costruire nuovi edifici è il modo in cui la tua azienda cresce e genera valore. Ogni edificio ti permette di produrre diversi prodotti o di vendere i prodotti che sono prodotti.

I miglioramenti degli edifici ti permettono di produrre/vendere di più per ogni slot. Ogni volta che aggiungi un livello a un edificio aumenti la capacità produttiva/di vendita di un livello.

Esempi:

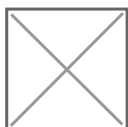
Un campo coltivato di livello 5 produce quanto 5 campi coltivati di livello 1.

Un negozio di livello 10 vende quanto 10 negozi di livello 1.

Se commetti un errore o cambi i tuoi piani, puoi demolire gli edifici. Questo ti restituisce i materiali di costruzione, in modo tale da poter costruire o migliorare altri edifici.

Nota: Gli edifici di livello 1 e di livello 2 restituiranno tutti i materiali di costruzione. Per qualsiasi edificio di livello 3+, si iniziano a perdere materiali di costruzione. (Per ulteriori informazioni, leggi la [Guida alle costruzioni](#))

Sede centrale



L'edificio della sede centrale è quello con il nome della tua azienda sulla mappa. Contiene tutte le tue informazioni finanziarie. In esso, puoi tenere traccia del valore della tua azienda (CV), del flusso di cassa e delle transazioni. Riceverai anche un aggiornamento giornaliero del tuo conto economico. Man mano che sali di livello, le obbligazioni (dal livello 10) e i dirigenti (dal livello 15) saranno sbloccati.

Per accedere alla sezione Contabilità, ci sono due modi. Clicca sulla sede centrale dalla mappa o clicca la liquidità disponibile in alto a destra. Poi seleziona Contabilità per vedere le informazioni finanziarie della tua azienda.

Accounting-Screen.gif

Anche il magazzino si trova all'interno della tua sede centrale.

Il magazzino è dove puoi trovare il tuo inventario e i relativi dettagli. Cliccando su uno dei prodotti immagazzinati, ti verranno mostrati i dettagli sui suoi costi, suddividendo i costi in manodopera, amministrazione e costi dei componenti. Puoi anche scegliere di inviare lotti di beni sul mercato, inviare contratti, esporli in vetrina, o bloccarli per impedirne un uso involontario. Puoi anche vedere i primi 5 ordini di mercato e altre transazioni che hai effettuato recentemente.



Una cosa importante da tenere in considerazione sono i trasporti. I trasporti sono necessari per inviare beni sul mercato o per inviare contratti. In questo caso, 1 arancia richiede 1 unità di trasporto. Il numero di unità di trasporto necessarie per tipo di prodotto può essere consultato nel tuo magazzino o nell'enciclopedia. L'invio di contratti richiede la metà delle unità di trasporto mostrate.

Che tu scelga di vendere sul mercato o tramite contratti, fai attenzione a tenere conto anche dei costi nascosti del trasporto, in quanto non compaiono nel tuo flusso di cassa.

Nota: Non ti servono unità di trasporto per vendere negli edifici di vendita al dettaglio.

Suggerimento: Un modo rapido per accedere alla tua sede centrale e al magazzino è quello di cliccare sulla barra verde nell'angolo in alto a destra, accanto al logo della tua azienda.



Mercato



Il mercato è lo spazio comune in cui compratori e venditori si scambiano le merci.

Considera che quando vendi prodotti sul mercato deve essere impostato il **prezzo per unità** e non il prezzo totale.

I prodotti sul mercato sono posizionati con il prezzo più basso in prima fila. I prodotti con qualità più alta avranno la precedenza rispetto ai prodotti di qualità più bassa, se venduti allo stesso prezzo. Allo stesso modo, quando i prodotti sul mercato vengono comprati, quelli posizionati in prima fila sul mercato saranno i primi ad essere venduti. Selezionando la qualità minima (stelle d'oro), la lista dei prodotti verrà filtrata tenendo in considerazione solo quelli di qualità richiesta o superiore.

Si noti che verrà applicata una tassa di mercato pari al 4% del valore totale della vendita per i beni venduti sul mercato. Per esempio, un ordine di 1 mela venduta a 2 \$ avrà una commissione di 0,08 \$ e un costo di trasporto approssimativamente pari a 0,35 \$, lasciandoti circa 1,57 \$ per coprire i tuoi costi. Le commissioni di mercato influiscono sul profitto effettivo di ogni prodotto, quindi, bisogna tenerne conto quando si decide il prezzo di vendita, soprattutto per i prodotti con prezzi bassi (es. sabbia).

Puoi scegliere di annullare un ordine sul mercato individuando il tuo prodotto nella lista degli ordini e cliccando sulla X accanto ad esso. Ti verranno addebitate le commissioni di mercato pari al 4%, qualora cancellassi l'ordine prima che siano passate 48 ore dal momento in cui hai inviato l'ordine. I prodotti invenduti sul mercato saranno automaticamente restituiti al tuo magazzino dopo 2 settimane.

Visita [Domande frequenti](#) per una spiegazione su come vendere i prodotti sul mercato.

CONTRATTI

Cosa sono i contratti? Un contratto è uno scambio di beni tra due giocatori. Per inviare o ricevere contratti devi essere almeno al livello 5. I contratti sono anche il metodo suggerito per fare scambi tra aziende, in quanto non ci sono le commissioni del 4% come sul mercato e le unità di trasporto richieste sono la metà di quelle richieste per quel prodotto nell'enciclopedia (vedi sotto).

I giocatori hanno diverse opzioni nel gioco per fare contratti con altri giocatori.

Breve Video sulla ricerca di Fornitori

1. **Chat vendite**: è una chat SOLO per le vendite ed è uno dei primi posti dove trovare acquirenti/venditori;
2. Le etichette sono un altro modo per cercare giocatori che vendono o comprano tutti i prodotti del gioco (vedi [Interfaccia "etichettatura dell'azienda"](#));
3. **Mercato**, dove puoi vedere chi sta vendendo prodotti specifici.

Una volta trovato un potenziale partner commerciale, contattalo tramite messaggio privato per negoziare la quantità e il prezzo per il tuo contratto.

Una volta stabilito l'accordo, i contratti possono essere a tantum o giornalieri.

Visita [Domande frequenti](#) per una spiegazione su come vendere i prodotti tramite i contratti.

Nota: Su Sim Companies l'acquirente è responsabile. Tutti possono rifiutare o cancellare un contratto, a discrezione del giocatore, se il prezzo o la qualità non rispettano gli standard aziendali. Ciò significa che i giocatori hanno la libertà di truffare. Per evitarlo, verifica sempre i prezzi dei contratti quando li ricevi.

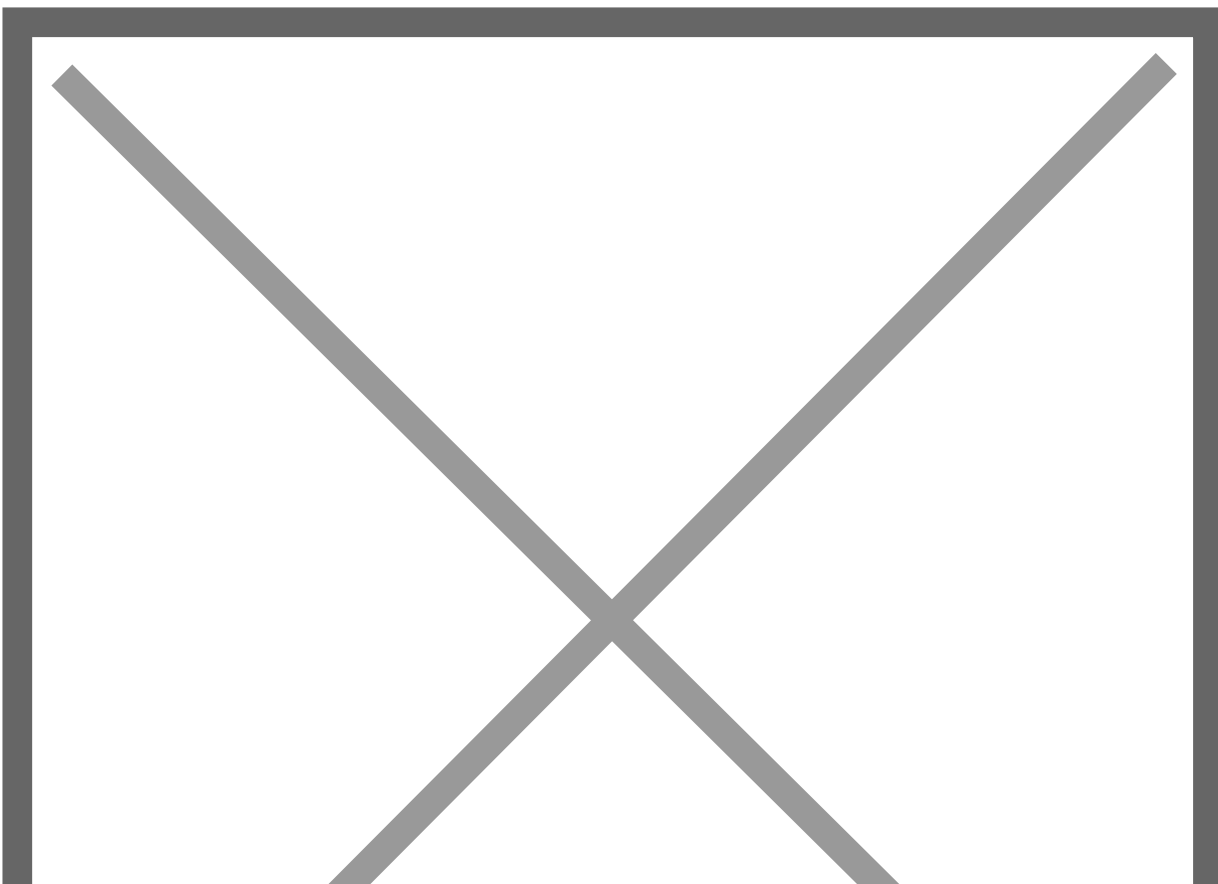
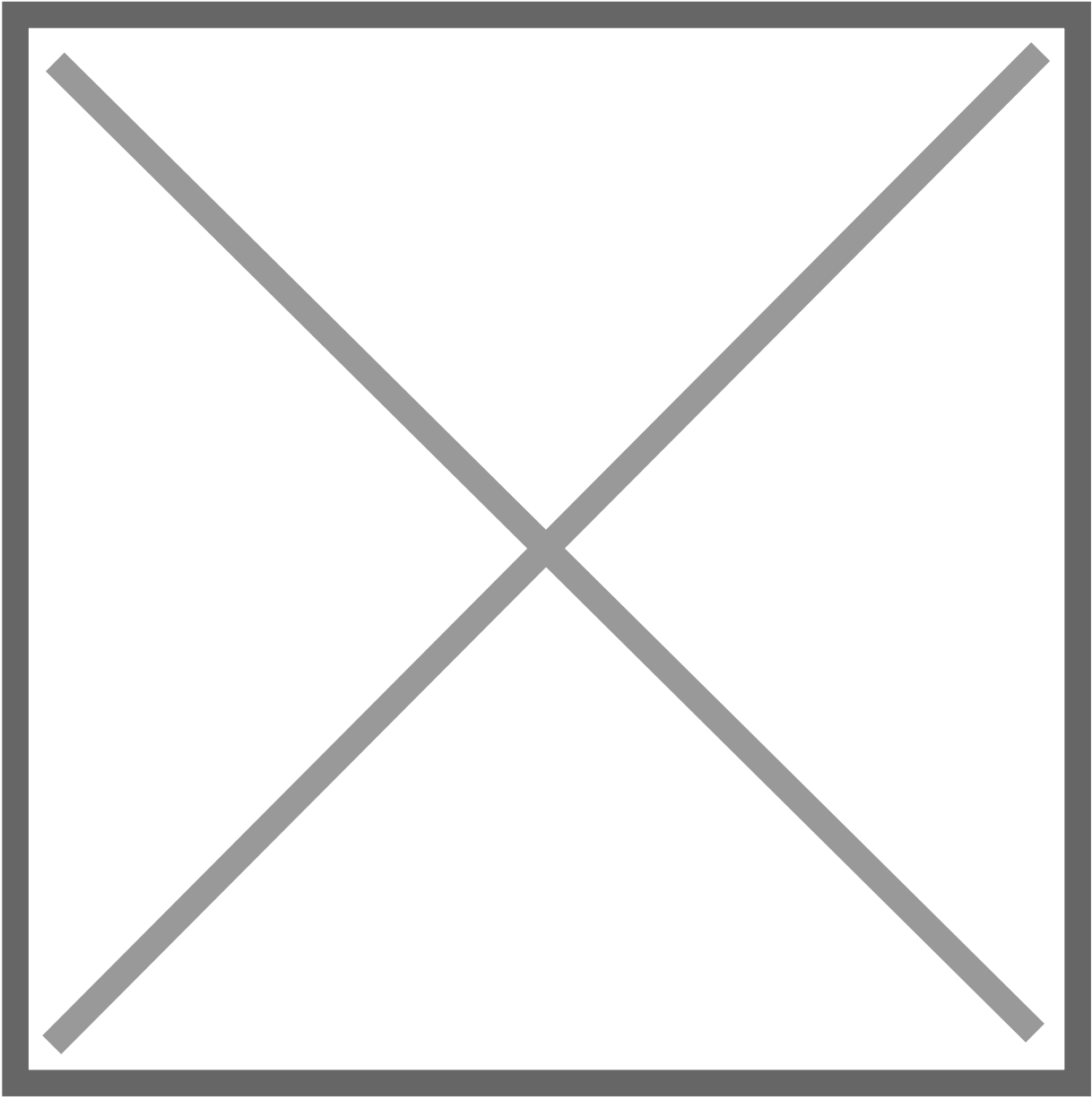
Se un'azienda ha inviato un prezzo sbagliato, contatta il venditore tramite messaggio privato per confermare il prezzo negoziato. Tutti possono usare la funzione Ignora.

Utilizzando la funzione Ignora vengono bloccati i contratti e i messaggi privati di un'azienda.

ENCICLOPEDIA

L'[Enciclopedia](#) è tua amica. Contiene una grandissima quantità di informazioni sui prodotti nel gioco. Imparare ad usarla e utilizzarla spesso come riferimento ti aiuterà a prendere decisioni intelligenti.

Lo screenshot qui sotto è ciò che un giocatore principiante vedrà per le mele. Man mano che cresci e ottieni un buon CFO, vedrai anche le informazioni nel "Calcolatore di profitto".



Come leggere l'elenco dell'enciclopedia:

In alto vedrai i requisiti per produrre i prodotti. In questo caso sono necessari 3 unità di acqua e 1 di semi per la produzione di ogni mela. 100 mele necessitano di 300 unità di acqua e 100 di semi.

Dopo c'è l'“edificio” che produce le mele, ossia il campo coltivato, così come quello che consuma le mele, ossia il negozio di alimentari.

Dopo troviamo il calcolatore della produzione. Questo ti aiuta a capire quanto puoi produrre e come i miglioramenti degli edifici possono influenzare la produzione. “Gioca” con le impostazioni per vedere come cambiano la produzione e i costi. I prodotti derivanti dalle miniere, dalle cave e dai pozzi petroliferi hanno una quarta variabile, ossia l'abbondanza. Quanto più è alta l'abbondanza, tanto più sarà facile estrarre il prodotto. Le miniere, le cave e i pozzi petroliferi, inoltre, riducono la loro abbondanza dello 0,032% ogni giorno. Le piccole aziende possono accettare un'abbondanza dell'85% o superiore, in quanto i loro costi amministrativi sono bassi, ma in seguito la maggior parte delle persone cerca un'abbondanza del 95% o superiore. Più a lungo prevedi di mantenere l'edificio, maggiore sarà l'abbondanza con cui dovresti iniziare.

Il calcolatore delle vendite è simile a quello della produzione, ma applicato agli edifici commerciali. “Gioca” con le impostazioni per vedere come un miglioramento dell'edificio aumenterà la velocità di vendita. Questo strumento è disponibile solo per i prodotti che possono essere venduti in un negozio.

Il grafico mostra il prezzo al dettaglio e lo storico dei volumi. In questo caso la domanda di mele è stata molto stabile, ma il prezzo al dettaglio ha rimbalzato tra i 4 e i 4,30 \$.

VARI

Aggiornamenti del gioco e News

Registro delle modifiche

I giocatori possono accedere al registro delle modifiche dall'enciclopedia in qualsiasi momento. Il registro delle modifiche riguarda le modifiche avvenute al gioco in ordine di data.

News

Gli aggiornamenti più importanti sono comunicati sul [Sim Companies Times](#) da [Patrik](#), lo sviluppatore del gioco. Fate attenzione a tutto ciò che è scritto da Patrik per rimanere informati sugli aggiornamenti del gioco.

Assistente personale (PA)



Ti stai chiedendo dell'assistente personale? La tua assistente ti informerà su quanto segue:

1. Contratti rifiutati dalle altre aziende
2. Cambiamenti nell'economia (fasi economiche)
3. Articoli del Sim Companies Times e altre novità del gioco
4. Risultati delle aste

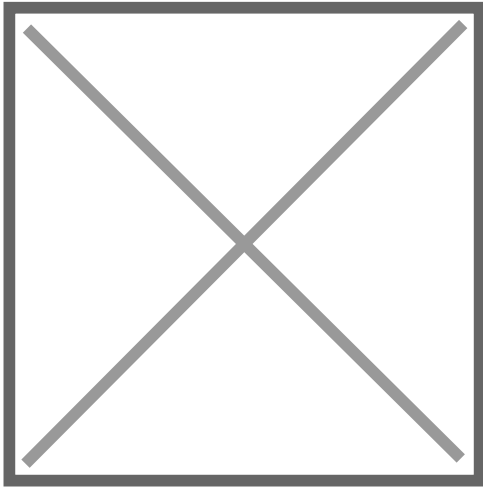
All'inizio del gioco la tua assistente ti presenterà una serie di problemi legati alla tua attività. Il modo in cui risponderai dipende completamente da te, ma ci saranno dei vantaggi o degli svantaggi in base alla tua scelta. I problemi sono progettati per aiutarti a guadagnare denaro extra e prendere buone decisioni aziendali. Se sei in difficoltà, puoi vedere le [Missioni dell'Assistente Personale \(PA\)](#) nel forum.

Assicurati di rispondere ad ogni domanda. Qualche volta i giocatori non ricevono domande e il motivo è che non hanno ancora risposto all'ultima domanda ricevuta dall'assistente personale.

Nota: Le domande più nuove che sono state aggiunte al gioco hanno dei requisiti che devono essere soddisfatti.

1. Tempo giocato
2. Quanto denaro potrebbe potenzialmente perdere la tua azienda (50.000 \$)
3. Requisiti sui dirigenti (livello 15)

Sim Boosts



Cosa sono i Sim Boosts? I Sim Boosts sono delle stelle blu che possono essere guadagnate effettuando l'accesso giornaliero e producendo/vendendo ogni giorno. Oppure possono essere acquistati con soldi reali. Sono utilizzati per sbloccare/velocizzare/cambiare oggetti nel gioco. I soldi guadagnati nel gioco non possono essere convertiti in Sim Boosts.

Qui c'è una lista di tutti gli utilizzi possibili dei Sim Boosts.

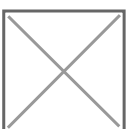
Puoi usare i Sim Boosts per: (ordine suggerito)

1. Sbloccare quattro slot edificabili (50, 100, 500, 500 Sim Boosts)
2. Scambiare il bonus velocità di produzione con il bonus velocità di vendita e viceversa (nella sede centrale)
3. Sbloccare slot per i dirigenti (50, 100, 200, 400, 500 Sim Boosts)
4. Manutenzione degli edifici ricreativi: parco, lago, castello (40 Sim Boosts a settimana)

Altri utilizzi dei Sim Boosts: (nessun ordine particolare)

- Pubblicizzare la tua azienda sul Sim Companies Times
- Terminare la costruzione e il miglioramento di edifici; questo significa che non dovrai attendere che la costruzione o il miglioramento finisca
- Terminare l'addestramento e l'assunzione di dirigenti
- Scambiare Sim Boosts per soldi da utilizzare nel gioco, ma limitatamente a 10.000 \$ al giorno
- Sbloccare gli slot nella vetrina, dove puoi mostrare i tuoi certificati, il tuo inventario e i tuoi risultati

Sblocca quattro slot edificabili (costo in Sim Boost: 50, 100, 500, 500)



Potenziamento per principianti

Quando giochi per la prima volta, la produzione dei tuoi edifici viene raddoppiata per aiutarti a iniziare. Approfitta di questo e mantieni i tuoi edifici il più occupati possibile. È un ottimo modo per produrre materiali a basso costo.



Nota: l'ora mostrata nell'immagine si basa su quando è stato fatto lo screenshot. Il tuo tempo sarà diverso.

Creare più di un account per fare strada?

Pensare fuori dagli schemi, giusto? Le nuove aziende ottengono sostanziali vantaggi all'inizio, per rendere il gioco divertente, ma purtroppo alcuni giocatori cercano di abusarne per ottenere un vantaggio sleale contro i giocatori onesti.

Questo è il motivo per cui è severamente vietato avere più di un account.

Inoltre, le piccole aziende sono più limitate sui prezzi a cui possono vendere i prodotti, o nell'invio di contratti.

Ci sono dei meccanismi di monitoraggio attivi. È molto facile verificare se i contratti o gli ordini di mercato che un'azienda sta ricevendo sono ad un prezzo decisamente inferiore rispetto al prezzo medio per il bene in questione. Vale lo stesso se un'azienda vende ad altri giocatori a un prezzo molto più alto rispetto alla media.

Se proverai a seguire questa strada, verrai beccato.

Questa guida dovrebbe portarti al livello 10

Prenditi questo tempo per imparare, leggere le guide, poi torna indietro e leggile di nuovo. Questo gioco è complesso, non ti aspettare di imparare tutto subito. Proprio come in una vera azienda, serve tempo per crescere. Le domande dell'assistente personale ti aiuteranno all'inizio dandoti delle ricompense. Una frequente revisione dell'enciclopedia ti aiuterà a capire le interdipendenze tra i prodotti.

Se hai mantenuto i tuoi edifici al livello 2 o inferiore, puoi demolirli e provare qualcos'altro che ti piace, ma alla fine vorrai scegliere un settore in cui specializzarti. Il settore energetico è uno dei più semplici, quello aerospaziale e quello dei ristoranti sono i più complicati. Ci sono molte altre scelte in mezzo. Scegli semplicemente ciò che ti interessa e che si adatta al tuo stile e rimani lì per un po'.

Qualunque cosa tu decida, continua e ottimizza i tuoi flussi. Avrai bisogno di somme consistenti per poter sperimentare ed esplorare altri settori. Se sei un produttore, puoi provare a trovare qualcuno che si prenda i tuoi beni tramite contratti, così da risparmiare le commissioni di mercato. È anche buono avere stabilità.

Allo stesso modo, se sei un rivenditore, trova uno o più fornitori stabili con prezzi migliori rispetto al mercato.

GUIDE

Ci sono molte guide utili nella [libreria](#). Scorrendo tra i giornali verranno mostrate alcune guide. Si consiglia vivamente di leggerle. Riuscirai a comprendere i meccanismi di gioco. Il [Forum](#) è un'altra grande fonte di informazione.

Dopo aver letto questa guida, dai un'occhiata alle altre guide elencate in libreria:

[Domande frequenti](#) - è una lista di domande e risposte molto comuni tra i nuovi giocatori.

[Suggerimenti di interfaccia](#) - come utilizzare molte delle funzionalità del gioco: barra di navigazione, chat, valori di produzione, magazzino, mercato, sede centrale, edifici, note e grafici.

[Abbondanza](#) - Esamina cosa significa abbondanza negli edifici delle risorse.

[Salire di livello e guadagnare esperienza](#) - Come aumentare di livello e capire cosa dà punti esperienza.

[Guida sulla ricerca](#) - spiega cosa sono la ricerca e la qualità e come ottenere entrambi.

[Guida sulle costruzioni](#) - riguarda le costruzioni e tutto ciò che è necessario per costruire nuovi edifici e spiega come funziona la demolizione.

[Vendita al dettaglio e domanda](#) - riguarda il settore della vendita al dettaglio e spiega come sono associati la qualità e la domanda per i beni al dettaglio.

[Guida sulle obbligazioni](#) - spiega cosa sono le obbligazioni e come puoi ottenere il capitale necessario per far crescere la tua azienda.

[Guida sui dirigenti](#) - spiega chi sono i dirigenti e come posso aiutare la tua azienda.

[Tabella del tempo](#) - questa è una lista di orari in cui vengono calcolate le funzioni del gioco. Controlla l'elenco per visualizzare l'orario locale.

Link ad articoli utili per il Sim Times:

[E adesso cosa? \(parte 1 e 2\)](#) - una guida intermedia per la pianificazione aziendale

[Cose da fare e da non fare nel settore minerario](#)

[Game Jargon](#) - Identifica i numerosi acronimi e abbreviazioni utilizzati nel gioco

Links al forum:

[Uso dell'enciclopedia \(produzione\)](#)

[Missioni dell'Assistente Personale \(PA\) in Italiano!](#)

[Certificati](#)

[Edifici](#)

[Ripartizione dei risultati](#)

[Salire di livello](#)

[Simboosts - Guida per un utilizzo efficiente](#)

[Guida agli obiettivi aggiornata](#)

[La mia versione di caccia all'obiettivo](#)

Se hai problemi a trovare ciò che desideri, la barra di ricerca è uno strumento utile. Puoi cercare aziende (giocatori), prodotti, edifici, guide e articoli del Sim Times.

Se hai altre domande, chiedi in [Chat aiuto](#). Potrebbe anche essere utile seguire le discussioni per un po' e leggere cosa chiedono le altre persone. È un ottimo modo per conoscere il gioco. Partecipa anche in chat gioco per discussioni riguardanti il gioco.

Link alla guida originale per principianti: [Originale](#)

Disclaimer di limitazione delle responsabilità: tutti gli articoli (e i post del forum) che sono **scritti dai giocatori** sono l'opinione (editoriale) dell'autore e non riflettono le opinioni e le convinzioni di Sim Companies o dei suoi affiliati (sviluppatori, moderatori, redattori).

di Mighty Moo Inc. e altri autori

Revision #4

Created 25 July 2025 19:52:29 by The Center

Updated 14 March 2026 13:55:42 by Velox Mobility