

# Guía de Investigación

## INVESTIGACIÓN

Invertir en investigación permite a las compañías producir bienes de mayor calidad. Los productos de alta calidad se venden con mayor rapidez ya un precio más alto, generando más ganancias.

Quizás ya hayas notado “estrellas” al lado de productos en el mercado. Estos indican el nivel de calidad del producto. Por defecto, puedes fabricar recursos de calidad 0 (Q0), e invirtiendo en investigación, recursos de mayor calidad.

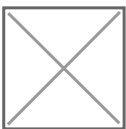
Para realizar la investigación, deberá tener el nivel 10.



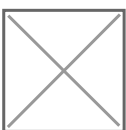
---

## UNIDADES DE INVESTIGACIÓN Y PATENTES

Para poder invertir en investigación, necesitas obtener las llamadas unidades de investigación. Dependiendo de la industria en la que estés buscando elevar la calidad de los productos, necesitarás adquirir las unidades de investigación adecuadas. Visite la página de INVESTIGACIÓN para ver qué unidades de investigación corresponden y son requeridos para qué productos. Puedes conseguir unidades de investigación ya sea construyendo un laboratorio oa través de otros jugadores.



El progreso de la investigación de tus productos lo puedes encontrar en el almacén .



La investigación se divide en varios tipos: Agrícola, Energética, Minera, Electrónica, Ganadera, Química, Software, Automotriz, Moda, Aeroespacial y Materiales.



La imagen de arriba muestra todos los recursos bajo la categoría de Investigación de Materiales. El número entre los paréntesis (0) indica la cantidad de unidades de investigación que posees en tu inventario de ese tipo. Cualquier producto que muestre estrellas amarillas significa qué tanta calidad ya se le ha obtenido a través de su investigación. La imagen de arriba muestra Q3 (tres estrellas, es decir, calidad 3 o nivel 3) para el Compuesto de Carbono y Q2 (dos estrellas, es decir, calidad 2 o nivel 2) para el Escudo Térmico. Los productos restantes que no poseen estrella alguna, son Q0 (calidad 0). Hay una barra de progreso al inferior de cada producto que señala qué tan lejos se está de alcanzar el siguiente nivel de calidad.

Al entrar en **Herramientas** puedes observar la siguiente pantalla:



Para obtener calidad 1 en Herramientas, necesitarás 12 patentes. (0 patentes de 12)

Puedes ingresar la cantidad de unidades de investigación que quieras usar para investigar. Luego presiona “Aplicar Investigación”.

Si no tienes las unidades de investigación necesarias para ese tipo de recurso, puedes visitar el enlace azul de la parte inferior de la imagen que te llevará al mercado por ese tipo específico de investigación. En el ejemplo de arriba, puedes apreciar que el precio actual en el mercado del tipo de unidad de investigación requerida para ese producto (Investigación de Materiales) es de \$248.

Una vez que haya adquirido las unidades de investigación, puede proceder a intentar patentarlas usándolas en la página de INVESTIGACIÓN . Este proceso varía, pero puedes esperar obtener al menos **1** patente por cada **8** unidades de investigación usadas. Podrías hacerte una idea de tirar un dado por cada unidad de investigación y adquirir una patente cada vez que logres un 6.

Necesitarás 12 patentes para calidad nivel 1 (Q1), otras 50 para calidad nivel 2 (Q2), 500 más para obtener calidad nivel 3 (Q3), otras 2.000 para calidad nivel 4 (Q4), 5.000 adicionales para calidad nivel 5 (Q5), otras 10.000 para calidad nivel 6 (Q6) y finalmente otra vez de nuevo 10.000 más para calidad nivel 7 (Q7).

Calidad	Patentes requeridas
1	12
2	50
3	500
4	2.000

5	5.000
6 - 10	10.000
11-12	50.000

Cada patente resultante de la investigación tiene un valor económico fijo que contribuye al valor general de tu compañía. Claro está decir que el valor de tu compañía también se verá afectado por todo el costo de la investigación realizada. Una patente incrementa el valor de tu compañía por los siguientes valores:

Patente	Valor
Agrícola	\$1.368
Energética	\$2.160
Minera	\$2.160
Electrónica	\$2.592
Ganadera	\$1.584
Química	\$1.296
Software	\$1.260
Automotriz	\$1.440
Moda	\$720
Aeroespacial	\$2.440,80
Materiales	\$1.800
Recetas	1728

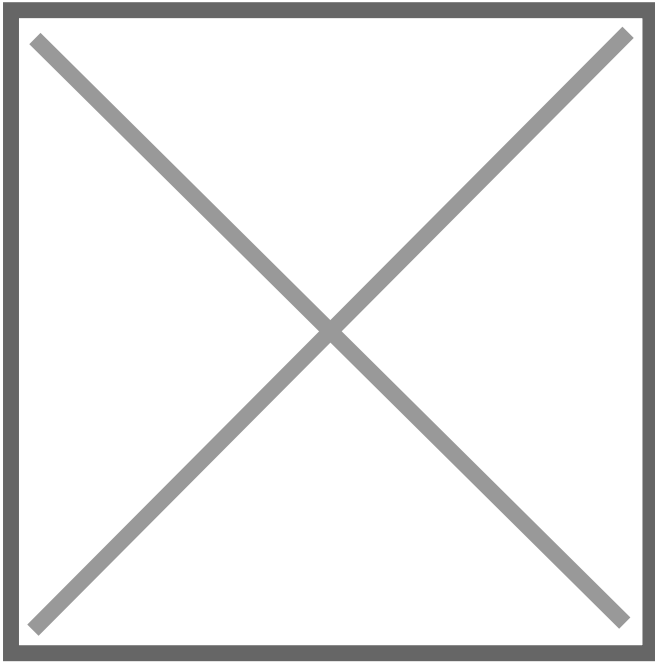
## PRODUCCIÓN DE BIENES DE ALTA CALIDAD

¿Solo necesito invertir en la investigación de Teléfonos Inteligentes Q1 para poder producir Teléfonos Inteligentes Q1? Es correcto. Una vez que tu compañía alcance las 12 patentes requeridas para ello, solo entonces ya a partir de ese momento, todos los Teléfonos Inteligentes que producirán serán Q1. No tendrás necesidad de decidir sobre cuál calidad producir, siempre se fabricará la más alta posible.

¿Lo mismo funciona para Q2? No del todo. Está de más decir que sí, efectivamente necesitas investigar y obtener todas las patentes requeridas para lograr Q2, pero para el momento de su fabricación, necesitarás que todos los recursos de entrada (recursos usados para la fabricación de otro) que precisa tu producto sean al menos Q1. La regla es simple: **La calidad del producto a**

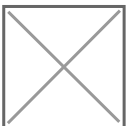
**fabricar no puede exceder en más de un nivel a la del recurso de entrada de menor calidad .**

En realidad es muy simple. Supongamos que quieres vender gasolina Q3, recurso que obviamente ya habrás investigado y obtenido las patentes requeridas. Necesitarás petróleo , etanol y electricidad que sean todos al menos Q2, como mínimo. Para fabricar petróleo Q2, necesitarás usar electricidad de al menos Q1.



Algunos jugadores, por ejemplo, se preguntan para qué sirve el agua de alta calidad. Esto no puede ser vendido en tiendas, así que para qué preocuparse por aumentar su calidad. Bueno, el hecho es que necesitas agua de alta calidad para producir manzanas , naranjas , etc., de alta calidad.

Otro ejemplo:



## **RETORNO DE LA INVERSIÓN**

Hemos cubierto hasta ahora la mecánica fundamental de su funcionamiento, así que ahora respondemos las preguntas más obvias: ¿Debería invertir en investigación? Y de ser así, ¿Cuándo debería hacerlo?

En principio, puedes utilizar tus fondos para adquirir ya sea más edificios o tiendas, o incrementar la calidad de los productos que vendes. Mientras tu compañía es aún pequeña, siempre es mejor opción irse por la primera alternativa: adquirir más edificios o aumentar de nivel los existentes. Sin embargo, llega un momento en el que tener muchos empleados (resultado de una gran infraestructura), incrementa tus costos de operación y empiezas a obtener resultados desfavorables. En cambio, invertir en investigación te garantiza poder ganar más por cada unidad que vendes mientras tu número de empleados se mantiene igual.

Veámoslo en un ejemplo real: alcanzar la capacidad de producir manzanas Q1 requiere aproximadamente 12 veces 8 (el 8 también es aproximado) unidades de investigación agrícola . Suponiendo que cada unidad tiene un costo de \$150, esto equivaldría a \$14,400. \$150 colocándolas un poco elevadas de precio imaginando que las adquieres en el mercado o de otros jugadores. Construir tu propio Centro de Investigación Agrícola puede disminuir excesivamente esos costos hasta los \$90 por unidad, por lo que si usamos este formato de adquisición de las unidades de investigación, el costo total para alcanzar Q1 sería de \$8.640.

Manteniendo la misma tasa de venta, una demanda *normal* y de tiempo constante, puedes cobrar \$0.1383 adicionales por cada manzana. Para recuperar tus \$14.400 (de la inversión hecha para producir manzanas Q1 adquiriendo las unidades del mercado), tendrías que vender poco menos de 104.121 manzanas. Para recuperar los \$8.640 (inversión hecha, pero esta vez adquiriendo las unidades de investigación directamente desde tu propio Centro de Investigación Agrícola), tendrías que vender aproximadamente 46.854.

Un cálculo no muy preciso, pero dependiendo fuertemente de las condiciones del mercado y de tu estrategia de venta, suponiendo que vendes tus manzanas a un ritmo de 350 unidades por hora en cada una de tus 2 tiendas de comestibles nivel 5, habrás recuperado tus \$14.400 en una semana, o los \$8.640 en menos de 3 días.

## TENER UN BUEN DIRECTOR DE TECNOLOGÍA

El costo de tener un buen Director de Tecnología (CTO) puede variar de gran manera. Un estudiante joven recién graduado de la universidad, tendrá una habilidad entre 0 y 3. Entrenarlo o mantenerlo en el puesto por un largo tiempo puede costarle fácilmente desde \$50 mil a \$200 mil.

Visite la Guía de Ejecutivos para más información.



El Director de Tecnología (CTO) mejora la eficiencia del proceso de investigación, aumentando el aprovechamiento de las unidades de investigación utilizadas.

Un CTO con mayor nivel de habilidad reduce el costo efectivo de obtener patentes, lo cual es especialmente relevante al investigar niveles de calidad altos (Q3 o superiores).

Debido a que las condiciones del mercado y los precios de las unidades de investigación pueden variar con el tiempo, el impacto exacto del CTO dependerá de la situación de cada empresa.

Algunos artículos útiles de nuestro periódico local The Sim Companies Times:

[Genio de la Lámpara: El Poder de la Ciencia](#) (contenido en inglés)

## LOGROS

Existen logros que pueden ser alcanzados a través de la investigación:

- Científico
- Sabelotodo

## RESUMEN

Tiene sin duda alguna más lógica invertir en investigación una vez que tu compañía se vuelve más grande (alcanza un valor de al menos \$1.300.000 o empleas 3.000 personas). Entre más grande es tu compañía, más sentido tendrá hacerlo. Mantener en el puesto a un buen Director de Tecnología solo vale la pena si buscas investigar Q3 o mayor.

Guías de la Biblioteca:

[Foro](#) , [Preguntas Frecuentes](#) , [Guía para Principiantes](#) , [Consejos de interfaz](#) , [Plataformas soportadas](#) , [Guía de Construcción](#) , [Guía de Bonos](#) , [Guía de Ejecutivos](#) , [Guía de Pedidos Gubernamentales](#) , [Industria Aeroespacial](#)

---

Revision #2

Created 26 July 2025 15:25:40 by The Center

Updated 29 December 2025 07:29:19 by Blue Royale