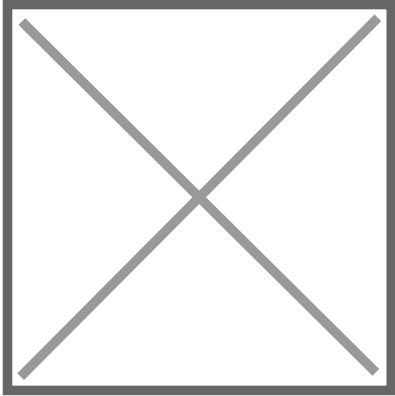


# Guía de restaurantes

La nueva expansión de Sim Companies trajo consigo muchos nuevos productos y edificios de la industria alimentaria ¡y una nueva forma de hacer venta minorista!

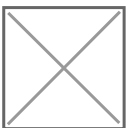
---



¿Estás considerando poner en marcha un exitoso negocio de restaurantes? Hay algunas cosas que deberías saber.

Cómo propietario de un restaurante, tu objetivo es manejar tu restaurante de la forma más exitosa posible. Serás el responsable de decidir:

- Qué compone tu menú: Qué alimentos y a qué calidad.
  - La calidad de tu personal.
  - Si tu restaurante será espacioso, lujoso u optimizado para rendimientos.
- 



Todas las decisiones anteriores influyen en sus costos y en la calificación de su restaurante. La calificación del restaurante debe construirse con el tiempo.

Su CMO (Marketing) también afecta la calificación que recibe su restaurante. los puntos de habilidad de CMO aumenta la calificación de su restaurante en **0.015**

---



El aspecto más importante que el propietario del restaurante necesita decidir es el **precio** del menú. Puedes pensar en esto como el precio de una comida completa, es decir, el precio que cada uno de tus clientes pagarán.

Para que los Simeons, la población virtual de Sim Companies, decidan comer en tu restaurante se valdrán del precio y de la calificación. Ellos tomarán en cuenta tu oferta de precio/calificación en comparación con otros restaurantes del juego y decidirán a dónde quieren ir a comer.

Mientras estableces el precio, verás una barra roja/verde que muestra los ingresos estimados a diferentes niveles de ocupación. Mientras mayor sea el precio, mayores serán los posibles ingresos. a menores precios, mayores posibilidades de que sea más barato que la competencia y por lo tanto una ocupación más alta.

---

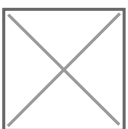


El restaurante opera en ciclos de 12 horas. Puedes hacer ajustes y actualizar el precio antes de que el ciclo comience. En este punto, son conocidos todos tus costos (salarios y costos de abastecimiento).

La ocupación y calificación del restaurante se conocen solo hasta que el ciclo termina. Dado que los ingresos dependen de la ocupación, los ingresos y las ganancias también se conocen solo hasta que el ciclo ha terminado.

El restaurante puede ajustarse para comenzar automáticamente un nuevo ciclo después de terminado el anterior descontando los alimentos de tu almacén.

---



**Advertencia:** al presionar el botón “abierto para negocios” comenzará el ciclo de 12 horas del restaurante. **Esto no puede ser cancelado.**

El botón “¿Cerrar restaurante?” que aparece es donde puedes impedir que el siguiente ciclo de 12 horas inicie automáticamente.

**Nota:** la calificación disminuirá cuando el restaurante esté cerrado (12,5% la reducción ocurre solo una vez en el cierre)



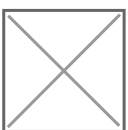
El botón “Mantener abierto” permite establecer que el siguiente ciclo de 12 horas inicie automáticamente.



---

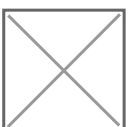
## **MENÚ DEL RESTAURANTE - ALIMENTOS**

Se requiere de al menos un producto de cada categoría del menú. Cada alimento tiene un impacto diferente en tu nueva calificación, dependiendo mayormente de su costo. También recibirás un bono en la calificación por tener una variedad de productos. Entre más alimentos tengas en una categoría menor cantidad será consumida de cada uno.



Mientras más alta la calidad de tu comida, mayor el impacto en tu nueva calificación.

**Advertencia:** Los alimentos disponibles en el menú durante el ciclo se pierden, sea que se vendan a los Simeons o no. La comida que sobra simplemente es desechada (se echa a perder).



---

El número de arriba de cada producto te muestra cuántas unidades tienes en tu almacén. El número de abajo indica cuántas unidades se necesitan/utilizan durante un ciclo de 12 horas del restaurante. Tener más de un producto seleccionado en cada categoría cambia el monto que se necesita en cada ciclo.

Puedes establecer vender productos de **baja calidad** o **alta calidad** de tu inventario. La calidad se toma de tu inventario basándose en esa configuración.

La baja calidad comienza en Q0 y va aumentando a Q1 luego Q2 y así sucesivamente.

La alta calidad comienza en Q12 y va bajando a Q11 y así sucesivamente.

Puedes tener múltiples restaurantes con diferentes niveles (comida rápida o elegante); un restaurante de comida rápida con la configuración de baja calidad, solo tomará la calidad más baja disponible de tu almacén durante el ciclo del restaurante. Mientras que un restaurante elegante donde quieres vender productos de alta calidad tomará los productos de la calidad más alta posible de tu almacén.

Si el producto que selecciones no está en tu almacén, verás que en la parte de abajo aparecerá el botón **Mercado**.



---

## OCUPACIÓN DEL RESTAURANTE

La gente virtual de Sim Companies se divide en 3 grupos:

- Los clientes que pagan mucho, se fijan más en la calificación que en el precio;
- Los clientes con presupuesto, se fijan principalmente en el precio del menú.
- Los clientes de clase media, se fijan en ambas cosas.

El tamaño proporcional de cada grupo cambia con el ciclo económico. El objetivo es posicionar la oferta de su restaurante donde hay demanda y falta competencia. Podrían ser restaurantes baratos, de bajo costo y de alto rendimiento. O lugar de comedor caro de bajo rendimiento, alta calificación y exclusivo.

Además, el tamaño de los 3 grupos está influenciado por la cantidad de edificios de jugadores activos en el juego. Por lo tanto, la demanda y la ocupación de los restaurantes son altas si hay comparativamente pocos restaurantes en el juego. Pero puede cambiar fácilmente si todas las empresas deciden construir restaurantes.

---

## CALIDAD DEL PERSONAL

---



Puede decidir contratar personal profesional para reemplazar a los novatos. El personal profesional da como resultado una calificación más alta, pero también hace que su salario sea 5 veces mayor. Cambiar el tipo de personal no requiere tiempo de inactividad.

---

## ESTILO DE ASIENTOS

---



Puede elegir entre estilo de comida rápida (asientos con rendimiento optimizado) y estilo de **lujo**. El estilo de comida rápida (**económico**) tiene más capacidad para sentarse pero no es muy lujoso. O puede tener un lugar elegante y exclusivo con menos mesas, lo que obtiene una calificación más alta. No hay costos operativos para las decoraciones elegantes, pero la renovación requiere un tiempo de inactividad igual al tiempo de actualización y los costos de manera similar.

Tener menos mesas reduce sus ingresos máximos, ya que resultará en menos clientes que paguen incluso con la ocupación máxima. Sin embargo, esto también reduce sus necesidades alimentarias proporcionalmente: menores COGS. El estilo de los asientos del restaurante no afecta los salarios.

Restaurante de nivel uno: 1000 asientos para **económico** y 500 asientos para **lujoso**

Aumentar el nivel del restaurante aumenta la capacidad:

NIVEL	ASIENTOS (ECONOMICO)	ASIENTOS (LUJOSO)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
y así sucesivamente		

---

## CONCLUSIÓN

¿Tiene las habilidades para hacerlo en restaurantes minoristas?

---

## RESUMEN

Para abrir el restaurante al público:

- Debe elegir **al menos 1 artículo de cada categoría** (barra de ensaladas, platos principales, bebidas) en el menú.
  - Necesita ingresar un **precio de menú**.
  - Los elementos opcionales son: asientos en el restaurante y opciones para el personal.
  - El valor máximo del **precio del menú** es \$350 ,el valor mínimo es \$60
- 

### Otros detalles:

Una vez abierto al público, cada ciclo de venta minorista es de 12 horas.

**Nota:** una vez que inicia el ciclo, no se puede cancelar.

Cada restaurante tiene su propia **calificación**.

El cierre del restaurante disminuye la calificación en un 12,5%. (ocurre solo **una vez** cuando el restaurante cierra)

los puntos de comunicación efectiva aumenta la **calificación** de su restaurante en **0.015**.

El bono de velocidad de ventas agrega **0.02** a la **calificación** del restaurante resultante.

El restaurante de lujo multiplica el efecto de la **calificación**, en lugar de agregarle.

---

## ARTICULOS

Artículos útiles de nuestro periódico local The Sim Companies Times:

[Desmitificando los restaurantes - Part 1](#)

[Desmitificando los restaurantes -Part 2](#)

## Desmitificando los restaurantes - Part 3

(Nota: las partes 1, 2 y 3, fueron publicadas antes del 21 de febrero - [Changes to restaurants](#) )  
(contenido en ingles)

---

Original por: Patrik Beck

---

Revision #1

Created 26 July 2025 15:26:50 by The Center

Updated 26 July 2025 15:27:06 by The Center