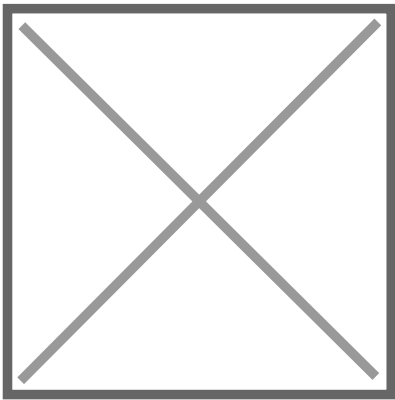


Guia do Restaurante

Mantido por The Center

Traduzido por **Standard Group Granger Compans**

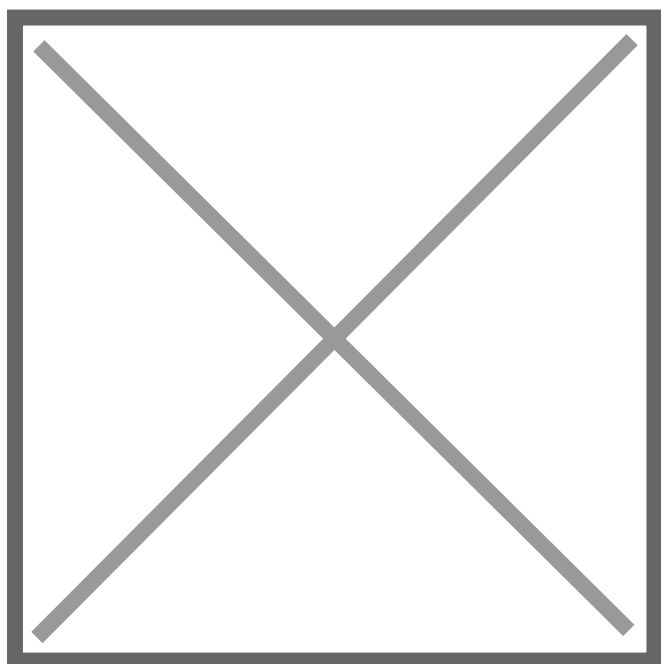
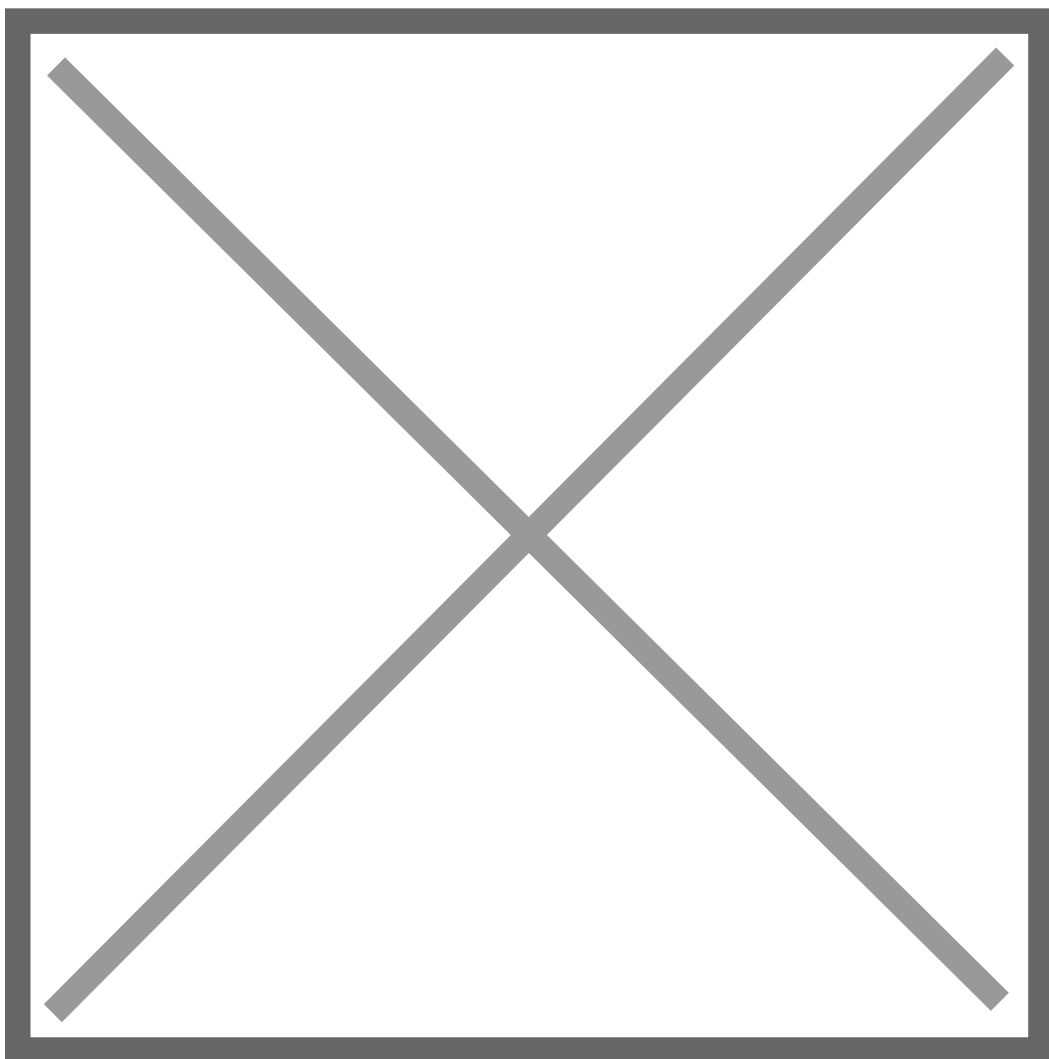
A expansão da indústria alimentícia do Sim Companies trouxe muitos novos recursos e edifícios para a indústria de alimentos, mas também uma forma completamente nova de fazer varejo!

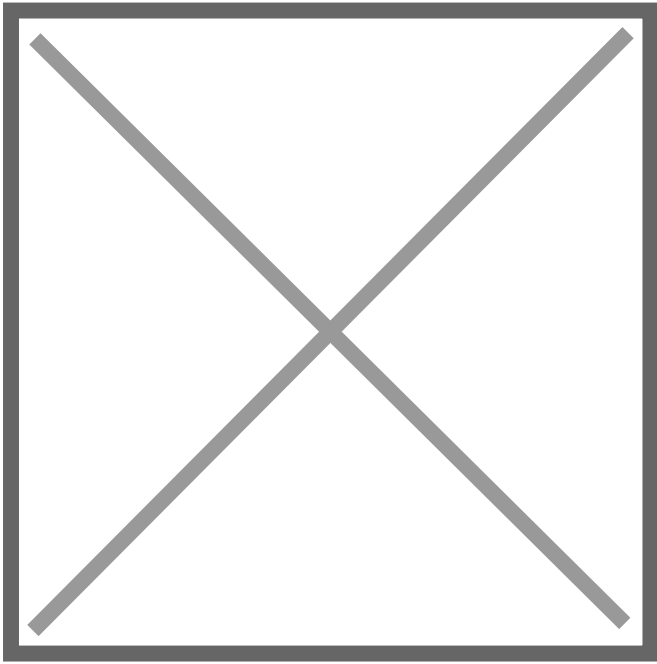


Você está pensando em gerenciar um restaurante de sucesso? Existem poucas coisas que você deve saber.

Como proprietário de um restaurante, sua meta é administrar seu restaurante de forma lucrativa. Você é responsável por decidir:

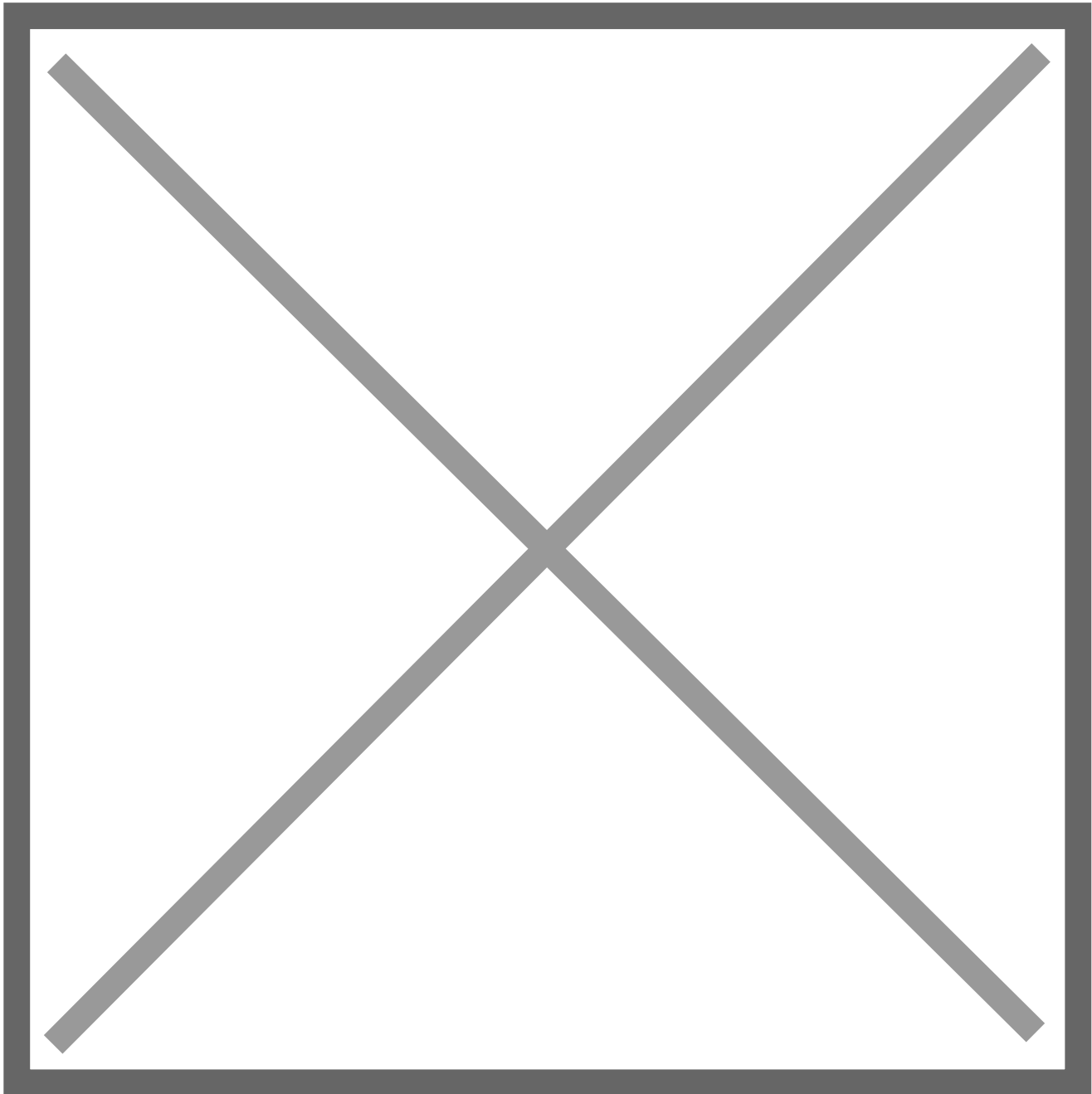
- O que está no cardápio - quais comidas e com que qualidade.
 - Qual é a qualidade de sua equipe de empregados.
 - O seu restaurante é espaçoso, luxuoso ou orientado para volume?
-





Todas as decisões acima influenciam seus custos e a classificação/notas de seu restaurante. A classificação/nota do restaurante precisa ser construída ao longo do tempo.

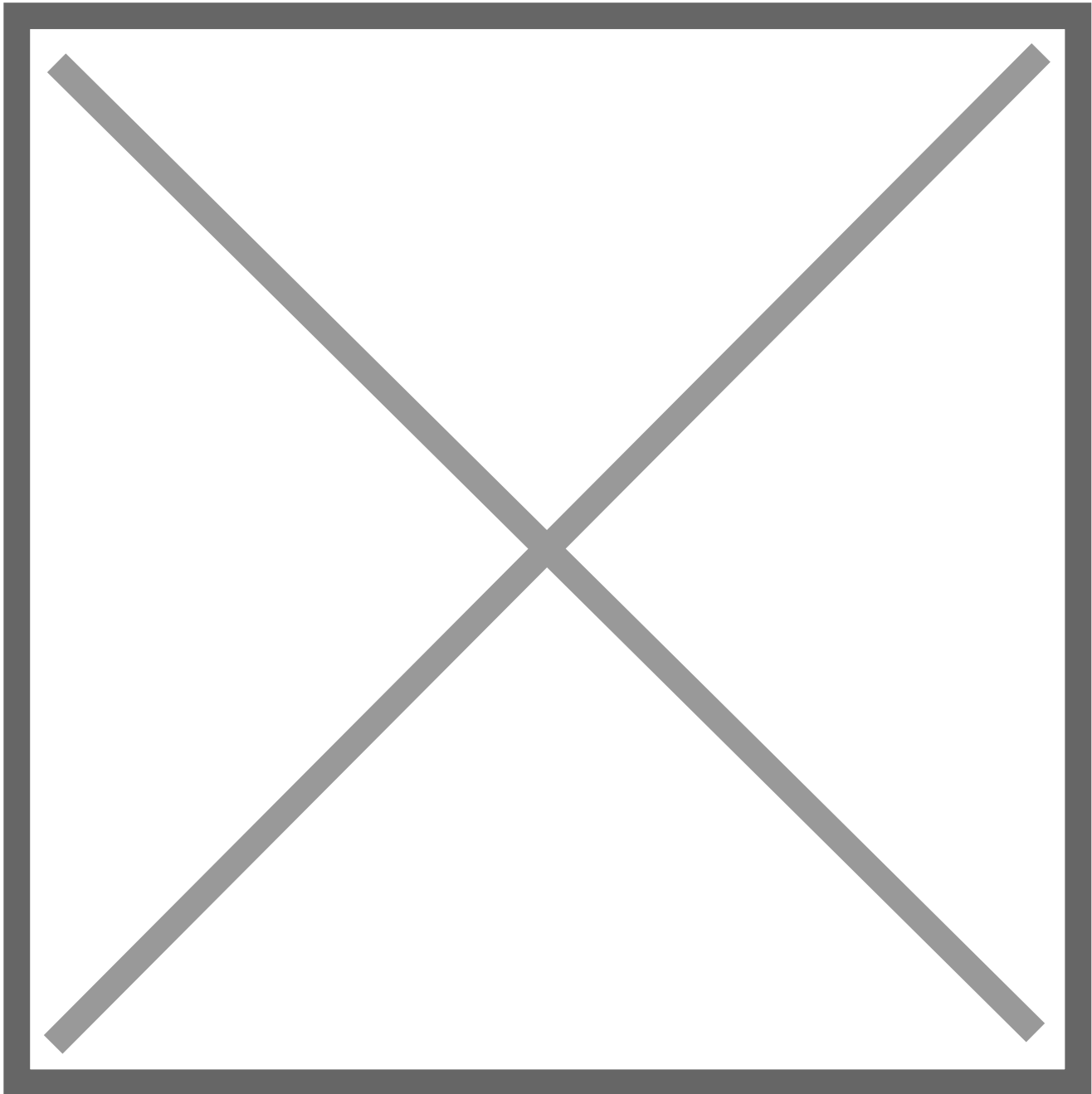
Seu CMO também afeta a classificação/nota que seu restaurante recebe. Cada ponto de habilidade CMO aumenta sua avaliação do restaurante em **0,01**.



O aspecto mais importante que o dono do restaurante precisa decidir é o **preço** do cardápio. Você pode pensar nisso como o preço de uma refeição ou o preço que cada um de seus clientes pagará.

A decisão da população virtual do Sim Companies, **Simdadãos**, de comer em seu restaurante, depende do preço e da classificação do restaurante. Eles levam em consideração sua oferta de preço / avaliação, bem como os outros restaurantes do jogo, e decidem onde querem comer.

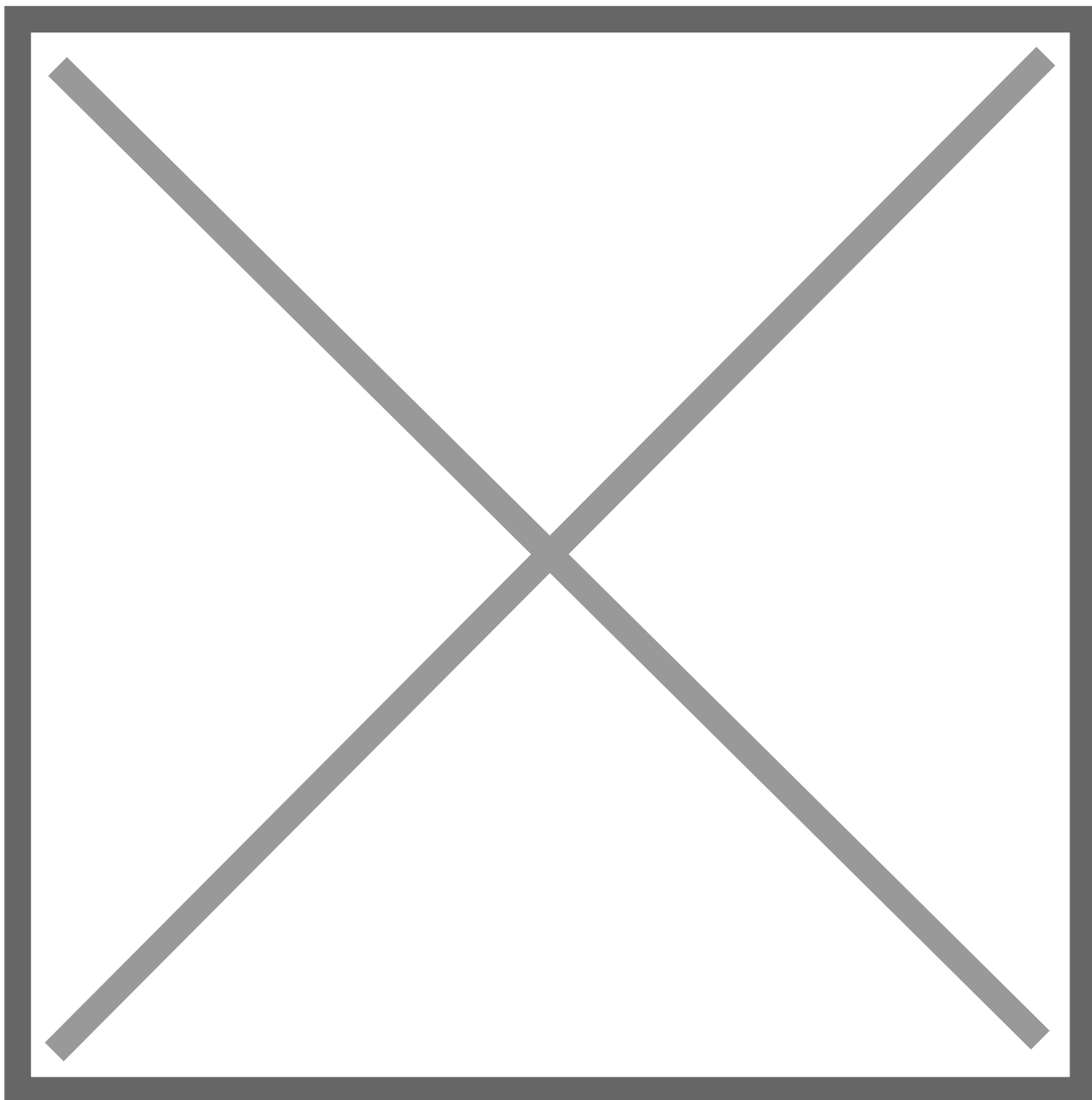
Ao definir o preço, você verá uma barra vermelha / verde mostrando as estimativas de receita em vários níveis de ocupação. Quanto mais alto for o preço, maior será a receita máxima possível, quanto mais baixo for o preço, maiores são as hipóteses de o seu restaurante ser mais barato do que a concorrência e, assim, obter uma ocupação elevada.



O restaurante funciona em ciclos de 12 horas. Antes de o ciclo ser iniciado, você pode fazer ajustes e atualizar o preço do cardápio. Neste momento, seus custos (salários e custos dos alimentos) são conhecidos.

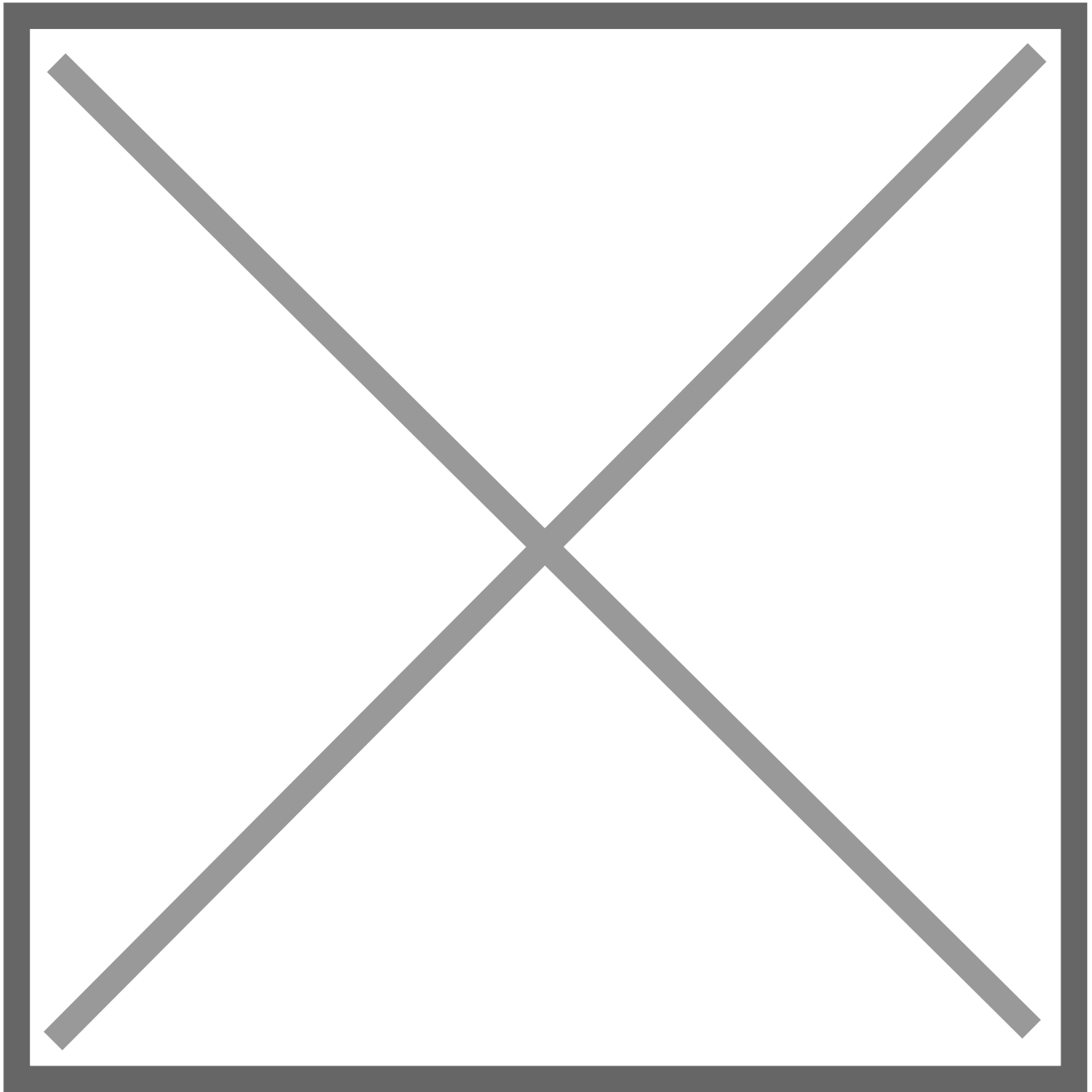
A ocupação do restaurante e a classificação/nota atualizada são conhecidas apenas no final do ciclo. Como a receita depende da ocupação, a receita e o lucro/prejuízo só são conhecidos após o término do ciclo.

O restaurante pode ser configurado para iniciar automaticamente um novo ciclo após o término - deduzindo automaticamente os itens de seu armazém.

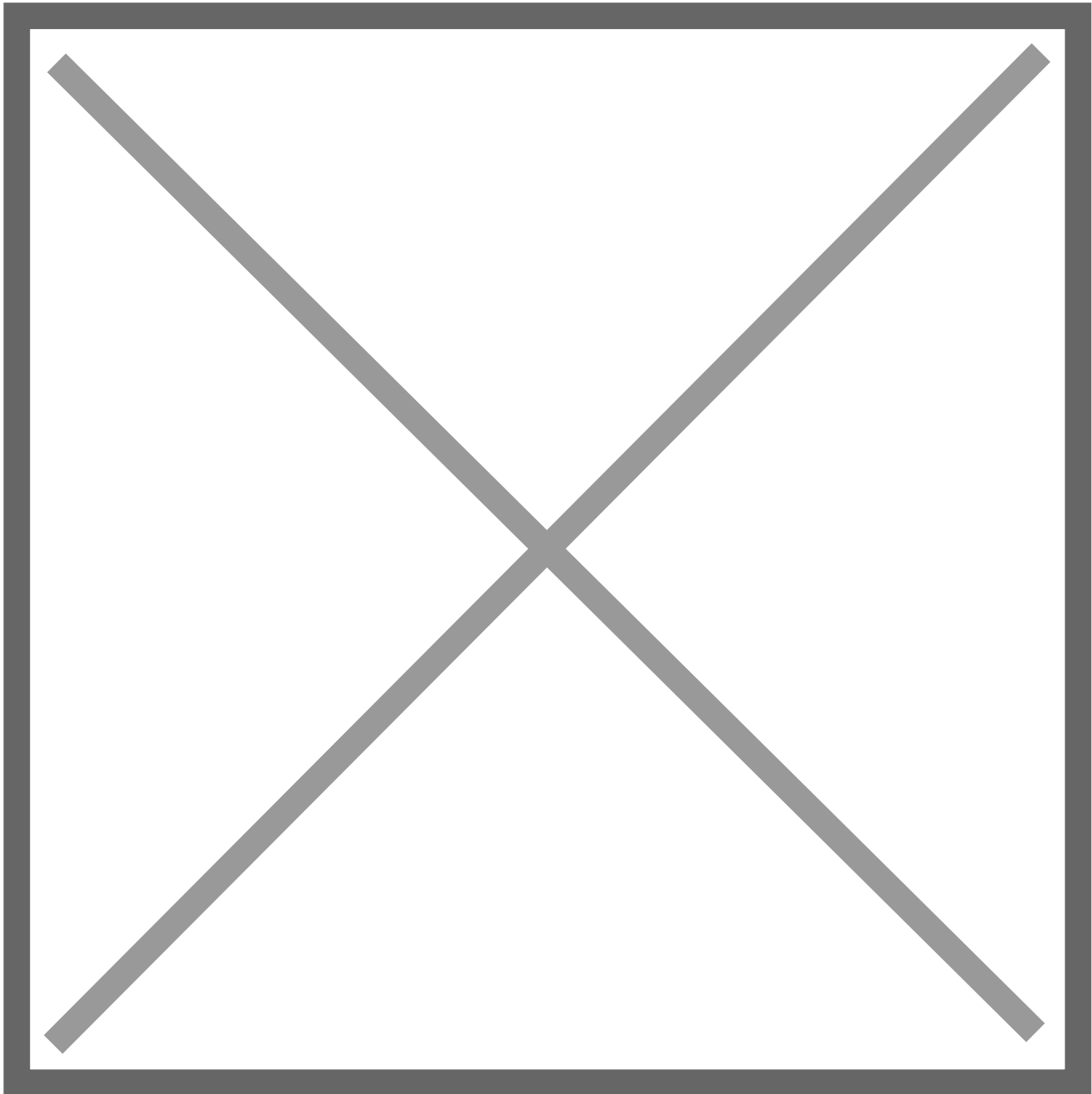


Atenção: ao pressionar o botão “abrir para vendas” irá se iniciar o ciclo de 12 horas do restaurante. Isso não pode ser cancelado.

O botão “fechar restaurante” que aparece logo em seguida, serve para que você possa interromper o próximo ciclo de 12 horas do início automático.

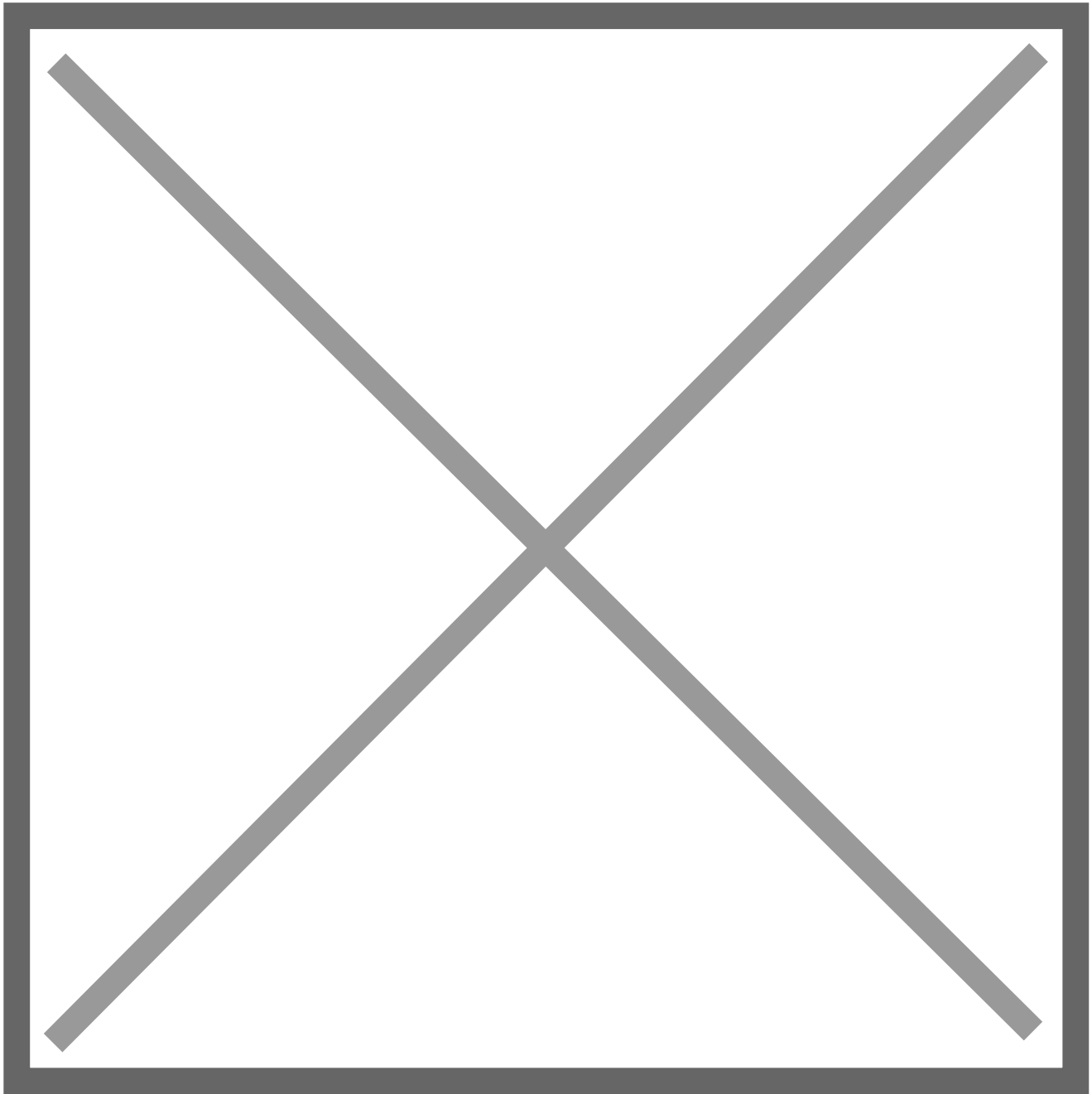


Se você clicar no botão “fechar restaurante”, irá aparecer o botão “manter aberto”, que permite que você coloque na fila o próximo ciclo de 12 horas automaticamente.



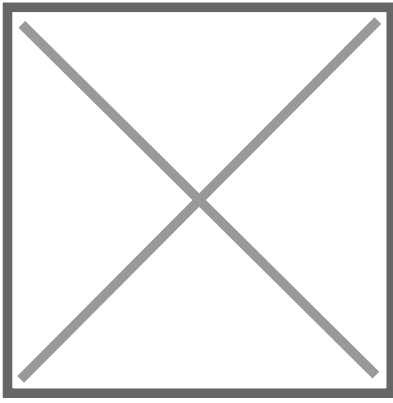
MENU DO RESTAURANTE - ITENS ALIMENTÍCIOS

É necessário pelo menos um item em cada categoria de alimentos (salada, prato principal e bebidas). Cada item alimentício tem um impacto diferente em sua nova classificação/nota, dependendo principalmente de seu custo. Você também recebe um bônus de classificação/nota por ter uma variedade de itens. Quanto mais itens em uma categoria estiverem disponíveis, menos de cada um será consumido.



Alimentos de alta qualidade também afetam sua nova classificação.

Aviso: Os alimentos disponíveis no cardápio durante um ciclo são perdidos, sejam eles vendidos para os Simdadãos ou não. Os restos da comida simplesmente vai para o lixo (estragaram).



O número superior mostrado em cada item é quantas unidades você tem em seu Armazém. O número inferior mostra quantas unidades serão necessárias / usadas durante o ciclo de 12 horas do restaurante. Ter mais de um item selecionado em cada categoria altera a quantidade necessária para cada ciclo.

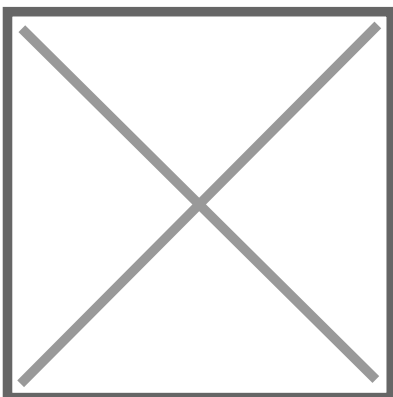
Você pode definir a venda de alimentos de **baixa qualidade** ou de **alta qualidade** de seu estoque. A qualidade é consumida com base na configuração de Baixa ou Alta.

A baixa qualidade começa em q0 e aumenta para q1, depois q2 e assim por diante.

A alta qualidade começa em q12, desce para q11 e assim por diante.

Você pode ter vários restaurantes em níveis diferentes (econômico ou luxuoso); um restaurante econômico com baixa qualidade selecionada, que só irar retirar os itens de qualidade mais baixa possível do seu armazém, para vender durante o ciclo. Enquanto seu restaurante luxuoso pode vender comida de alta qualidade, ou seja, irá consumir os alimentos da mais alta qualidade possível de seu armazém.

Se o item não estiver em seu depósito, o botão **Mercado** aparecerá na parte inferior.



OCUPAÇÃO DO RESTAURANTES

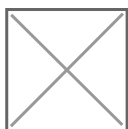
As pessoas virtuais do Sim Companies são divididas em 3 grupos:

- Clientes com altos salários, buscando principalmente restaurantes com boa classificação/nota e se preocupando menos com o preço;
- Clientes com dinheiro contado, que levam em consideração principalmente o preço do cardápio;
- Clientes de classe média, que buscam um equilíbrio entre preço e classificação/nota.

O tamanho proporcional de cada grupo muda com o ciclo econômico. O objetivo é posicionar seu restaurante onde há demanda e falta de concorrência. Pode ser baixo custo, econômico, restaurantes baratos. Ou restaurante caro, luxuoso, alta classificação/nota e sofisticado.

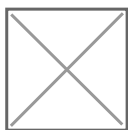
Além disso, o tamanho de todos os 3 grupos é influenciado pelo número de edifícios de jogadores ativos no jogo. Portanto, a demanda e a ocupação dos restaurantes são altas se houver comparativamente poucos restaurantes no jogo. Mas isso pode mudar facilmente se todas as empresas decidirem construir restaurantes.

CAPACITAÇÃO DOS EMPREGADOS



Você pode decidir contratar profissionais para substituir os estagiários. A equipe profissional resulta em uma classificação/nota mais alta, mas também torna seus salários 5 vezes mais altos. Alterar o tipo de equipe não requer tempo de inatividade.

ASSENTOS DO RESTAURANTE



Você pode decidir entre o estilo econômico (assentos voltando para o volume) e o estilo luxuoso. O estilo econômico tem mais capacidade de assentos, mas não é muito luxuoso. Ou você pode ter um lugar chique e sofisticado com menos mesas, que recebe uma classificação/nota mais alta. Não há custos operacionais recorrentes para as decorações extravagantes, mas a alteração requer tempo de inatividade, igual ao tempo de atualização.

Ter menos mesas reduz sua receita máxima, pois resultará em menos clientes pagantes, mesmo com ocupação máxima. No entanto, isso também reduz a quantidade de alimentos necessários proporcionalmente: menor COGS (Custo da Mercadoria Vendida). O estilo de assentos do restaurante não afeta os salários.

Os salários dos restaurantes de luxo são metade dos salários dos restaurantes econômicos.

Restaurante nível um:

1000 lugares para **Econômico** e 500 lugares para **Luxo**

Aumentar o nível do restaurante aumenta a capacidade:

NÍVEL	ASSENTOS (ECONÔMICO)	ASSENTOS (LUXO)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
E assim por diante...		

CONCLUSÃO

Você tem coragem para entrar no varejo de restaurantes? Cuidado para não se tornar a “vérgonha da profissão”!

RECAPITULANDO

Para abrir um restaurante para vendas:

Necessário selecionar **pelo menos 1 item de cada categoria** (Mesa de Salada, Pratos Principais e Bebidas) no cardápio.

Necessário inserir o **preço do cardápio**.

As suas **opções** são o **tipo de restaurante** (econômico ou luxuoso) e a **escolha dos empregados** (estagiários ou profissionais).

O **preço do menu** tem um valor máximo de \$350 e um mínimo de \$60.

OUTRO DETALHE:

Depois de aberto para vendas, cada ciclo de varejo dura 12 horas. Nota: uma vez iniciado o ciclo, ele não pode ser cancelado.

Cada restaurante tem sua própria classificação/nota.

O encerramento do restaurante diminui a **classificação** em **12,5%** (ocorre apenas uma vez quando o restaurante fecha).

Pontos de habilidade de comunicação efetiva aumentam a sua **classificação** do restaurante em **0,01**.

O bônus de velocidade de vendas acrescenta **0,02** à **classificação** do restaurante resultante.

O restaurante de luxo **multiplica** o efeito da **classificação**, em vez de lhe adicionar.

ARTIGOS

Artigos úteis do nosso jornal local **The Sim Companies Times**:

[Desmistificando Restaurantes - Parte 1](#)

[Desmistificando Restaurantes - Parte 2](#)

[Desmistificando Restaurantes - Parte 3](#)

[O que é necessário para gerir com sucesso um restaurante?](#) Publicado em 16/02/2023

(Nota: As Partes 1, 2, e 3 foram publicadas antes de 21/02/2022 - [Changes to restaurants](#))

Revision #1

Created 25 July 2025 16:38:26 by The Center

Updated 25 July 2025 16:38:51 by The Center