

Guida ai ristoranti

A cura di The Center | Traduzione di Moonshine Ink

L'espansione alimentare di Sim Companies ha portato molte nuove risorse ed edifici nel settore del cibo, ma anche un modo completamente nuovo di fare vendita al dettaglio!

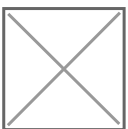
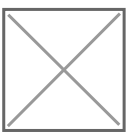


Stai pensando di gestire un'attività di ristorazione di successo? Ci sono alcune cose che dovresti sapere.

Come proprietario di un ristorante, il tuo obiettivo è gestire il tuo ristorante in modo redditizio. Spetta a te decidere:

- cosa c'è nel menu - quali pietanze e di che qualità;
- qual è la qualità del tuo personale;
- il tuo ristorante è spazioso, lussuoso o orientato all'efficienza produttiva¹?

¹ numero di clienti serviti in un'unità di tempo



Tutte le decisioni di cui sopra influenzano i costi e la valutazione del tuo ristorante. La valutazione del ristorante va aumentata nel tempo.

Anche il tuo CMO (Direttore Marketing) influisce sulla valutazione che il ristorante riceve. I punti abilità effettivi in comunicazione aumentano la valutazione del ristorante di **0,01**.



L'aspetto più importante su cui il proprietario del ristorante deve decidere è il **prezzo** del menu. Puoi pensare a questo come il prezzo di un pasto, o il prezzo che ciascuno dei tuoi clienti pagherà.

Il fatto che i *Simeons*, la popolazione virtuale di Sim Companies, decidano di mangiare al tuo ristorante dipende dal prezzo e dalla valutazione del tuo ristorante. Loro prendono in considerazione la tua offerta di prezzo/valutazione, così come quelle degli altri ristoranti nel gioco, e scelgono dove vogliono mangiare.

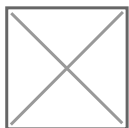
Mentre inserisci il prezzo del menu, vedrai una barra rossa/verde che mostra una stima dei ricavi a vari livelli di occupazione dei posti. Più alto è il prezzo, maggiori sono i massimi ricavi possibili, più basso è il prezzo, più alta è la possibilità che il tuo ristorante sia più economico rispetto alla concorrenza e ottenga così un'elevata occupazione dei posti.



Il ristorante opera su cicli di 12 ore. Prima dell'inizio del ciclo, puoi apportare modifiche e aggiornare il prezzo del menu. A questo punto, i costi (salari e costi di approvvigionamento) sono noti.

L'occupazione del ristorante e la valutazione aggiornata sono note solo alla fine del ciclo. Poiché i ricavi dipendono dall'occupazione, ricavi e profitti saranno noti solo dopo che il ciclo è terminato.

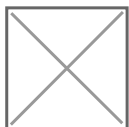
Il ristorante può essere impostato in modo da far partire automaticamente un nuovo ciclo dopo che l'altro finisce - sottraendo in automatico i prodotti alimentari dal tuo magazzino.



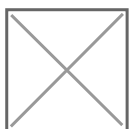
Avvertenza: premendo il pulsante "open for business" (Aperto al pubblico) si avvia il ciclo di 12 ore per il ristorante. Quest'azione non può essere annullata.

La comparsa della scritta "Chiudi ristorante?" ti consente di impedire che il successivo ciclo di 12 ore inizi automaticamente.

Nota: la valutazione del ristorante diminuirà del 12,5% ogni qualvolta verrà chiuso.

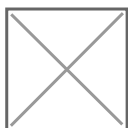


La scritta "Tieni aperto?" ti permette di aggiungere automaticamente in coda il prossimo ciclo di 12 ore.



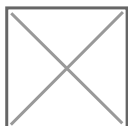
MENU DEL RISTORANTE - CIBO

È richiesta la presenza di almeno un prodotto per ogni sezione del menu. Ogni cibo ha un impatto diverso sulla tua nuova valutazione, soprattutto in base al suo costo. Ricevi anche un bonus nella valutazione se hai una varietà nell'offerta di prodotti. Più sono i prodotti disponibili in una categoria, minore è la quantità consumata di ognuno.



Anche il cibo di qualità superiore influisce sulla tua nuova valutazione.

Avvertenza: I prodotti disponibili nel menu durante un ciclo vengono persi indipendentemente dal fatto che vengano venduti ai *Simeons* o meno. Gli avanzi di cibo vanno semplicemente sprecati (si deteriorano).



Il numero mostrato in alto su ciascun prodotto è il numero di unità che hai nel tuo Magazzino. Il numero in basso mostra quante unità saranno necessarie/utilizzate durante il ciclo di 12 ore del ristorante. Avere più di un elemento selezionato in ogni categoria cambia la quantità necessaria per ogni ciclo.

Puoi impostare la vendita di alimenti di **bassa qualità** o **alta qualità** presenti nel tuo inventario. La qualità viene consumata in base a tale impostazione.

La bassa qualità inizia da q0 e sale a q1 poi q2 e così via.

L'alta qualità inizia da q12 poi scende a q11 e così via.

Potresti avere più ristoranti di differente livello (fast food o di lusso); un fast food con bassa qualità selezionata, prenderà dal tuo magazzino solo i prodotti della qualità più bassa possibile per venderli durante il ciclo. Mentre il tuo ristorante di lusso potrebbe voler vendere cibo di alta qualità e quindi prenderà dal tuo magazzino alimenti della massima qualità possibile.

Se l'articolo non è presente in magazzino, apparirà in basso il pulsante **Mercato**.



OCCUPAZIONE DEL RISTORANTE

Le persone virtuali di Sim Companies sono divise in 3 gruppi:

- Clienti con molti soldi, che guardano più alla valutazione che al prezzo;
- Clienti con budget fisso, che guardano principalmente al prezzo del menù;
- Clienti benestanti, che guardano entrambi.

La dimensione proporzionale di ciascun gruppo cambia con il ciclo economico. L'obiettivo è quello di posizionare l'offerta del tuo ristorante dove c'è domanda e manca la concorrenza. Potrebbero essere economici ristoranti, a basso costo e alta produttività. Oppure costosi posti di lusso dove mangiare, a bassa produttività e valutazione elevata.

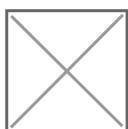
Inoltre, la dimensione di tutti i 3 gruppi è influenzata dal numero di edifici di giocatori attivi nel gioco. Quindi, la domanda e l'occupazione del ristorante sono elevate se ci sono relativamente pochi ristoranti nel gioco. Ma può facilmente cambiare se tutte le aziende decidono di costruire ristoranti.

QUALITÀ DEL PERSONALE



Puoi decidere di assumere personale professionale per sostituire i principianti. Il personale professionale porta il ristorante ad una valutazione più alta, ma fa sì anche che i tuoi salari siano 5 volte più elevati. La modifica del tipo di personale non richiede tempi di inattività.

STILE DEI POSTI A SEDERE



Puoi scegliere tra lo stile fast-food (posti a sedere ottimizzati per la produttività) e lo stile di **lusso**. Lo stile fast-food (**Economico**) ha più posti a sedere ma non è molto lussuoso. Oppure puoi avere un posto elegante e di lusso con meno tavoli, che ottiene una valutazione più alta. Non ci sono costi operativi per le decorazioni eleganti, ma la ristrutturazione richiede tempi di inattività pari ai tempi di aggiornamento e allo stesso modo per i costi.

Avere meno tavoli riduce i tuoi profitti massimi poiché si tradurrà in un minor numero di clienti che pagano anche con il massimo dell'occupazione del locale. Tuttavia, questo riduce in modo proporzionale anche il fabbisogno alimentare: un minor *Costo dei beni venduti* (COGS). Lo stile dei posti a sedere del ristorante non influisce sui salari.

Ristorante di primo livello: 1000 posti per **Economico** e 500 posti per **Lusso**

Aumentare il livello del ristorante aumenta la capacità:

LEVEL	POSTI A SEDERE (ECONOMICI)	POSTI A SEDERE (LUSSO)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
E così via.		

CONCLUSIONI

Hai le capacità per farcela nel settore della Ristorazione al dettaglio?

RIEPILOGO

Per aprire il ristorante al pubblico:

Bisogna scegliere **almeno 1 prodotto per ogni categoria** (insalata, piatti principali, bevande) nel menu.

Bisogna stabilire un **Prezzo per il Menu**.

Elementi **opzionali** sono i **Posti a sedere del Ristorante** e le **Opzioni del Personale**.

Il valore massimo del **Prezzo del Menu** è di \$350, il valore minimo è di \$60.

Altri dettagli:

Una volta aperto al pubblico, ogni ciclo di vendita al dettaglio è di 12 ore. Nota: una volta avviato il ciclo non può essere annullato.

Ogni ristorante ha la propria **valutazione**.

La chiusura del ristorante diminuisce la **valutazione** del 12,5% (si verifica solo una volta quando il ristorante chiude).

I punti abilità effettivi in comunicazione aumentano la **valutazione** del ristorante di **0,01**

Il bonus velocità di vendita aggiunge **0,02** nella conseguente **valutazione** del ristorante.

Il ristorante di lusso moltiplica l'effetto della **valutazione**, piuttosto che aggiungerlo.

ARTICOLI

Articoli utili dal nostro giornale locale **The Sim Companies Times**:

[Demistificare i ristoranti - Parte 1](#)

[Demistificare i ristoranti - Parte 2](#)

[Demistificare i ristoranti - Parte 3](#)

(Nota: Parte 1, 2, e 3, sono state pubblicate prima del 21 febbraio 2022 - [Changes to restaurants](#))

[Cosa serve per gestire con successo un ristorante?](#)

di Patrik Beck

Revision #1

Created 25 July 2025 19:58:13 by The Center

Updated 25 July 2025 19:58:36 by The Center