

Guide Sur La Restauration

Maintenu par The Center / Traduit par PEUPEU INDUSTRIES PLC

L'expansion de l'alimentation de Sim Companies a apporté beaucoup de nouvelles ressources et de nouveaux bâtiments pour l'industrie alimentaire, mais aussi une toute nouvelle façon de faire du commerce au détail !



Vous envisagez de diriger une entreprise de restauration prospère ?

Il y a quelques choses que vous devez savoir.

En tant que restaurateur, votre objectif est de gérer votre restaurant de manière rentable. Vous êtes responsable de décider :

- Ce qui est au **menu** - quels aliments et à quelle qualité.
- Quelle est la qualité de votre **personnel**.
- Votre restaurant est-il spacieux, luxueux, ou axé sur le débit ?

Toutes les **décisions** ci-dessus influencent vos **coûts** et la **note** de votre restaurant.

La note du restaurant doit être construite au fil du temps.

Votre CMO (communication) a également un impact sur la note que votre restaurant reçoit. Les points de compétence de communication actifs augmentent la note de votre restaurant de **0,01**.



Notation, en étoiles, de votre restaurant.

L'aspect le plus important que le restaurateur doit décider, est **le prix du menu**. Vous pouvez considérer cela comme le prix d'un repas, ou le prix que chacun de vos clients paiera.

Le fait que la population virtuelle de Sim Companies décide ou non de dîner dans votre restaurant dépendra du prix et de la note de votre restaurant.

Les clients prennent en compte votre offre de prix/notation, ainsi que les autres restaurants du jeu, et décident où ils veulent dîner.

Lors de la définition du prix, vous verrez une barre rouge/verte vous montrant des **estimations** de revenus à différents niveaux d'occupation.

Plus le prix est élevé, plus le revenu maximum possible est important, plus le prix est bas, plus votre restaurant a de chances d'être moins cher que la concurrence et ainsi d'obtenir un taux d'occupation élevé.



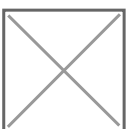
Estimation des revenus.

Le restaurant fonctionne par **cycles de 12 heures**. Avant le début du cycle, vous pouvez effectuer des **ajustements** et mettre à jour le prix de votre menu.

À ce stade, vos coûts (salaires et coûts d'approvisionnement en nourriture) sont connus.

Le taux d'occupation du restaurant et la note mise à jour ne sont connus qu'à la **fin** du cycle. Étant donné que les revenus dépendent de l'occupation, les revenus et les bénéfices ne sont connus qu'une fois le cycle terminé.

Le restaurant peut être configuré pour redémarrer automatiquement un nouveau cycle après la fin d'un cycle - en déduisant automatiquement les produits alimentaires de votre entrepôt.



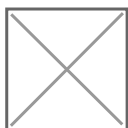
Ouvrir aux affaires/ouvrir le restaurant

Attention : en appuyant sur le bouton «ouvrir aux affaires» vous allez démarrer le cycle de 12 heures pour le restaurant. Cela ne peut pas être annulé !

Le bouton "fermer le restaurant" qui apparaît, vous permet d'empêcher le **prochain cycle** de 12 heures de redémarrer automatiquement.

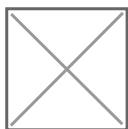
(en bleu sur l'image ci-dessous)

Note : La notation diminuera lors de la fermeture du restaurant (12,5% de réduction, n'intervient qu'une seule fois lors de la fermeture).



Fermer le restaurant ?

Le bouton "garder ouvert" vous permet de mettre automatiquement en file d'attente le prochain cycle de 12 heures.(en bleu sur l'image ci-dessous)



Garder le restaurant ouvert ?

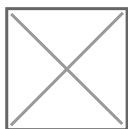
MENU RESTAURANT - ALIMENTS :

Au moins **un article** est requis dans **chaque catégorie** d'aliments.

Chaque aliment a un impact différent sur votre nouvelle note, en fonction principalement de son **coût**.

Vous recevez également un bonus de notation pour avoir une grande **variété** d'articles.

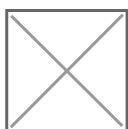
Plus il y a d'articles dans une catégorie disponibles, moins chacun des articles est consommé rapidement.



Les 3 catégories d'aliments et 15 articles.

Une nourriture de meilleure **qualité** a également un impact sur votre nouvelle note.

Remarque : Les aliments disponibles au menu lors d'un cycle sont **perdus**, qu'ils soient **vendus ou non**. Les restes de nourriture sont tout simplement **gaspillés** (car gâtés).



*low quality = Basse Qualité

Le nombre supérieur affiché sur chaque article est le nombre d'unités que vous avez dans votre entrepôt.

Le chiffre du bas indique combien d'unités seront nécessaires/utilisées pendant le cycle de 12 heures du restaurant.

Le fait d'avoir plus d'un élément sélectionné dans chaque catégorie, modifie la quantité nécessaire pour chaque cycle.

Vous pouvez soit définir la vente d'aliments de basse qualité, ou de haute qualité, à partir de votre inventaire.

La qualité est consommée en fonction du réglage que vous effectuez.

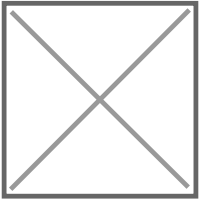
La basse qualité commence à q0 et monte jusqu'à q1 puis q2 et ainsi de suite de manière croissante.

La haute qualité commence à q12 puis descend à q11 et ainsi de suite de manière décroissante.

Vous pouvez avoir plusieurs restaurants à différents niveaux (restauration rapide ou restaurant chic) ; un restaurant de restauration rapide avec une sélection de faible qualité ne retirera de votre

entrepôt que les articles de qualité la plus basse possible, pour les vendre pendant le cycle. Alors que votre restaurant chic peut vouloir vendre des aliments de haute qualité et cela retirera alors les aliments de la plus haute qualité possible de votre entrepôt.

Si un article n'est pas dans votre entrepôt, le bouton apparaîtra en bas.



- Exchange = Bourse

TAUX D'OCCUPATION DU RESTAURANT :

Les habitants virtuels de Sim Companies sont répartis en **3 groupes** :

- Clients aisés, regardant principalement la **note** et moins le prix.
- Clients au petit budget, regardant principalement le **prix** du menu.
- Clients de la classe moyenne, regardant les deux.

La taille proportionnelle de chaque groupe change avec le cycle économique.

Le but est de positionner votre offre de restauration là où se trouve la demande et la concurrence fait défaut. Il peut s'agir de faibles coûts, d'un débit élevé, de restaurants bon marché. Ou un lieu de restauration haut de gamme et cher à faible débit, à note élevée.

De plus, la taille des 3 groupes est influencée par le nombre de bâtiments de joueurs actifs dans le jeu. Ainsi, la demande et l'occupation des restaurants sont élevées s'il y a relativement peu de restaurants dans le jeu. Mais cela peut facilement changer si toutes les entreprises décident de construire des restaurants.

QUALITÉ DU PERSONNEL :

Vous pouvez décider d'embaucher du personnel **professionnel** pour remplacer les **recrues**. Le personnel professionnel se traduit par une **note** plus élevée mais rend également les salaires **5 fois** plus élevés. Changer le type de personnel ne nécessite pas de temps d'arrêt.



Embaucher des professionnels.

STYLE D'ASSISE :



Style d'assise : luxe



Style d'assise : Économique

Vous pouvez choisir entre le style de restauration **rapide** (sièges à débit optimisé) et le style de **luxe**.

Le style de restauration rapide (**économique**) a plus de places assises mais n'est pas très **luxueux**.

Ou vous pouvez avoir un endroit **chic** et haut de gamme avec moins de tables, ce qui obtient une **note** plus élevée.

Il n'y a pas de frais d'exploitation pour les décorations sophistiquées, mais la rénovation nécessite un **temps d'arrêt** égal au temps de mise à niveau et des coûts similaires

Avoir moins de tables réduit vos revenus maximum car il en résultera moins de clients payants, même à occupation maximale. Cependant, cela réduit également vos besoins alimentaires en proportion : un CAMV inférieur.

Note : Le style des sièges du restaurant n'a pas d'incidence sur les **salaires** des employés.

Un restaurant de niveau 1 possède une capacité 1000 places en "économique" et 500 places en "luxe".

Augmenter le niveau du restaurant augmente la capacité de la manière suivante :

NIVEAU	PLACES - ÉCO	PLACES - LUXE
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
etc...		

RÉSUMÉ :

Pour ouvrir le restaurant :

- Besoin de choisir **au moins 1 élément de chaque catégorie** (bar à salade, plats principaux, boissons) dans le menu.
- Besoin de saisir un **prix** de menu.
- Les éléments facultatifs sont les **sièges** de restaurant et les options pour le **personnel**.
- La **valeur maximale du prix** du menu est de 350 \$.
- La **valeur minimale du prix** du menu est de 60 \$.

Autres détails:

- Une fois ouvert, chaque cycle de vente au détail dure **12 heures**.
- **Remarque** : une fois que vous démarrez le cycle, il ne peut **pas** être annulé.
- Chaque restaurant a **sa propre note**.
- La fermeture du restaurant **diminue** la **note** de **12,5 %** (cela ne se produit qu'une seule fois, lors de la fermeture du restaurant).
- Les points de compétence en communication actifs **augmentent** la **note** de votre restaurant de **0,01**.
- Le bonus de vitesse de vente **ajoute 0,02** à la **note** résultante du restaurant.
- Le restaurant de luxe **multiplie** l'effet de la **note**

ARTICLES :

Articles utiles de notre journal local le **Sim Companies Times** :

[De quoi a-t-on besoin pour gérer un restaurant avec succès ?](#)

[Démystifier les Restaurants - Part 1](#)

[Démystifier les Restaurants - Part 2](#)

[Démystifier les Restaurants - Part 3](#)

(Attention , les 3 derniers articles ont été écrits avant le 21 février , certains changements ont eu lieu depuis , les données présentes dans ces articles peuvent donc être erronés)

CONCLUSION :

Ce ne sera pas de la tarte et vous avez du pain sur la planche ! Aurez-vous la pêche nécessaire pour réussir dans la vente au détail de restaurants, ou ferez-vous chou blanc ?

Rédigé par : PATRIK BECK

Revision #1

Created 25 July 2025 15:53:16 by The Center

Updated 25 July 2025 15:53:49 by The Center