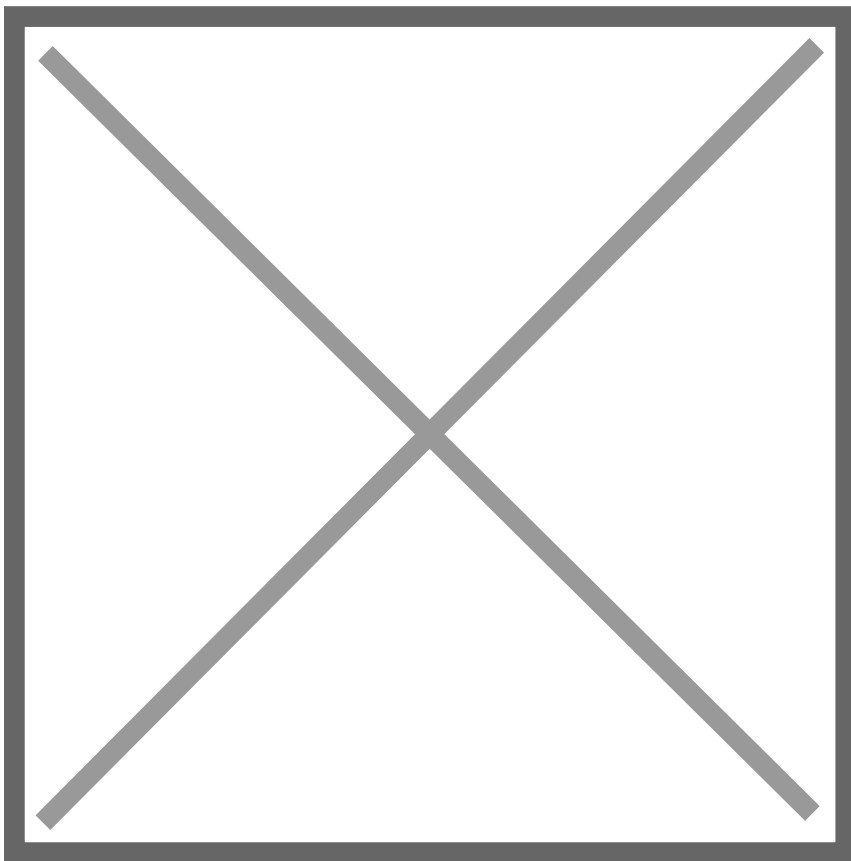


Leitfaden für Restaurants

Verfasst von Patrik, aktualisiert von The Center, übersetzt von Alzeyer & Sperlingsfedern & KingPeer Companies

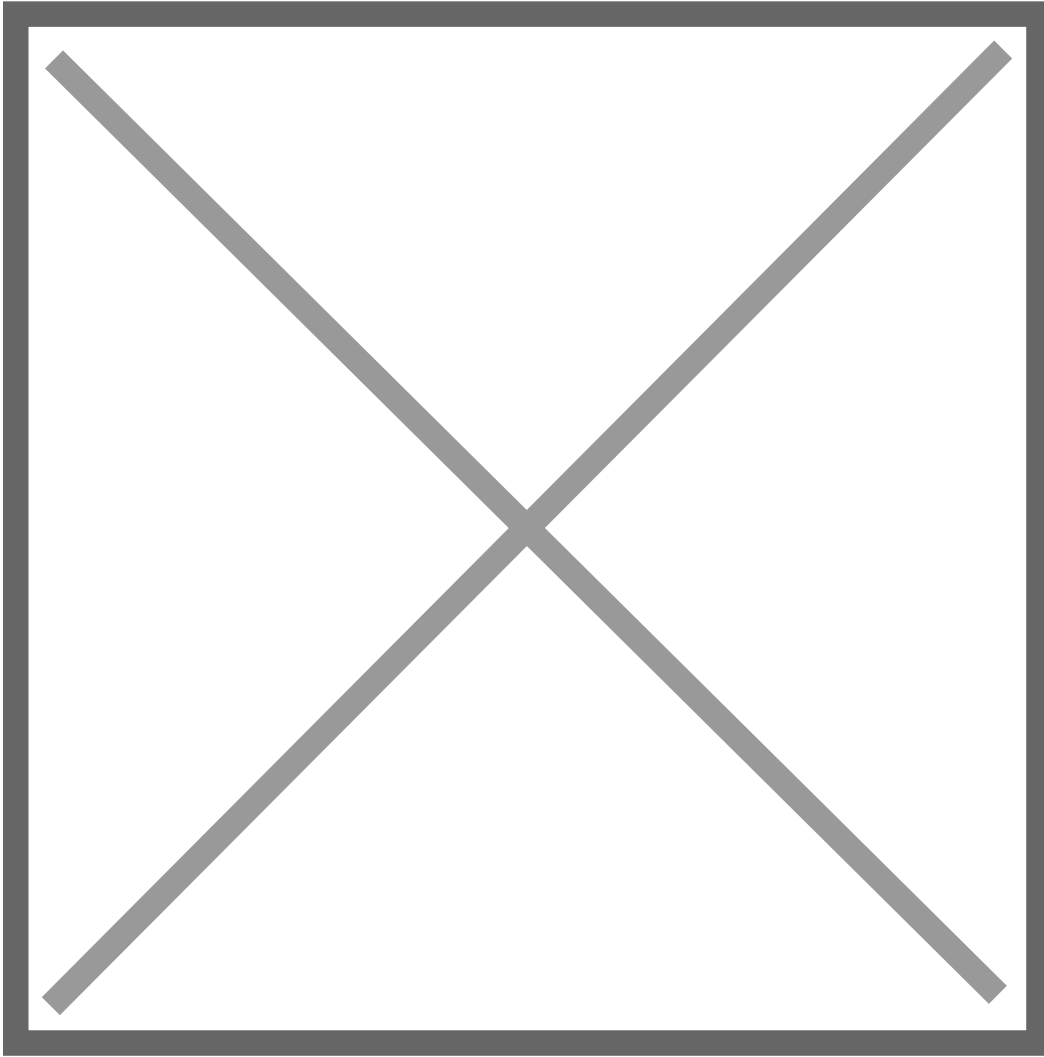
Die Lebensmittelerweiterung in Sim Companies brachte viele neue Ressourcen und Gebäude für die Lebensmittelindustrie mit sich, aber auch eine völlig neue Art, den Einzelhandel zu betreiben!



Möchtest du ein erfolgreiches Restaurant betreiben? Es gibt ein paar Dinge, die du wissen solltest.

Als Restaurantbesitzer ist es dein Ziel, dein Restaurant gewinnbringend zu führen. Du bist dafür verantwortlich, zu entscheiden:

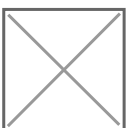
- Was auf der Speisekarte steht - welche Lebensmittel und in welcher Qualität.
 - Wie die Qualität des Personals ist.
 - Ist dein Restaurant geräumig, luxuriös oder durchflussorientiert?
-



Alle oben genannten Entscheidungen beeinflussen deine Kosten und die Bewertung deines Restaurants. Das Restaurant-Rating muss im Laufe der Zeit aufgebaut werden.

Dein CMO (Kommunikation) hat ebenfalls Einfluss auf die Bewertung deines Restaurants. Effektive Kommunikationsfähigkeitspunkte erhöhen die Bewertung des Restaurants um je **0,01**

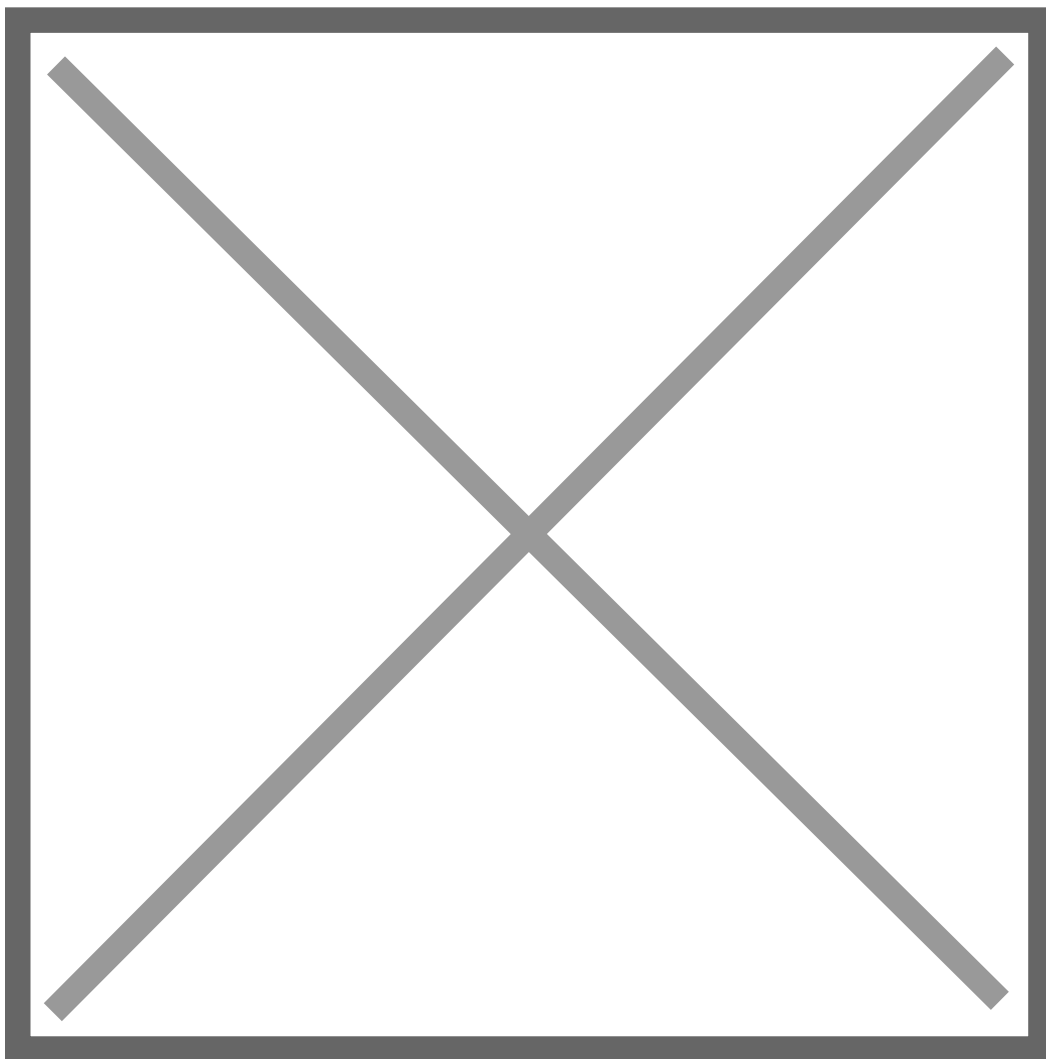
Der Bonus für die Verkaufsgeschwindigkeit erhöht die resultierende Restaurantbewertung um **0,02**



Der wichtigste Aspekt, über den der Restaurantbesitzer entscheiden muss, ist der **Preis** der Speisekarte. Du kannst dir das als den Preis für eine Mahlzeit vorstellen, oder den Preis, den jeder deiner Kunden zahlen wird.

Ob sich die virtuelle Bevölkerung von Sim Companies, die "Simeons", dazu entschließt, in deinem Restaurant zu essen, hängt von dem Preis und der Bewertung deines Restaurants ab. Sie berücksichtigen dein Preis-/Bewerbungsangebot sowie die anderen Restaurants im Spiel und entscheiden, wo sie essen gehen wollen.

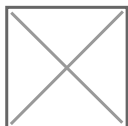
Während du den Preis festlegst, siehst du einen rot/grünen Balken, der dir die geschätzten Einnahmen bei verschiedenen Auslastungsgraden anzeigt. Je höher der Preis, desto größer die maximal möglichen Einnahmen, je niedriger der Preis, desto größer die Chance, dass dein Restaurant günstiger ist als die Konkurrenz und somit eine hohe Auslastung erreicht wird.



Das Restaurant arbeitet in 12-Stunden-Zyklen. Bevor der Zyklus beginnt, kannst du Anpassungen vornehmen und deinen Menüpreis aktualisieren. Zu diesem Zeitpunkt sind die Kosten (Löhne und Kosten für die Beschaffung von Lebensmitteln) bekannt.

Die Auslastung des Restaurants und die aktualisierte Bewertung sind erst am Ende des Zyklus bekannt. Da der Umsatz von der Auslastung abhängt, sind Umsatz und Gewinn erst nach Ablauf des Zyklus bekannt.

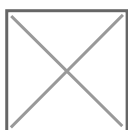
Das Restaurant kann so eingerichtet werden, dass nach Beendigung eines Zyklus automatisch ein neuer Zyklus beginnt und die Lebensmittel automatisch aus deinem Lager entnommen werden.



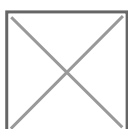
Achtung: Mit dem Drücken von "Öffnen für Kunden" startest du den 12-Stunden-Zyklus für das Restaurant. Dieser kann nicht abgebrochen werden.

Mit der Schaltfläche "Restaurant schließen" kannst du den automatischen Start des nächsten 12-Stunden-Zyklus verhindern.

Hinweis: Die Bewertung sinkt, wenn das Restaurant geschlossen ist ((12,5 % Reduzierung erfolgt nur einmal bei der Schließung).)

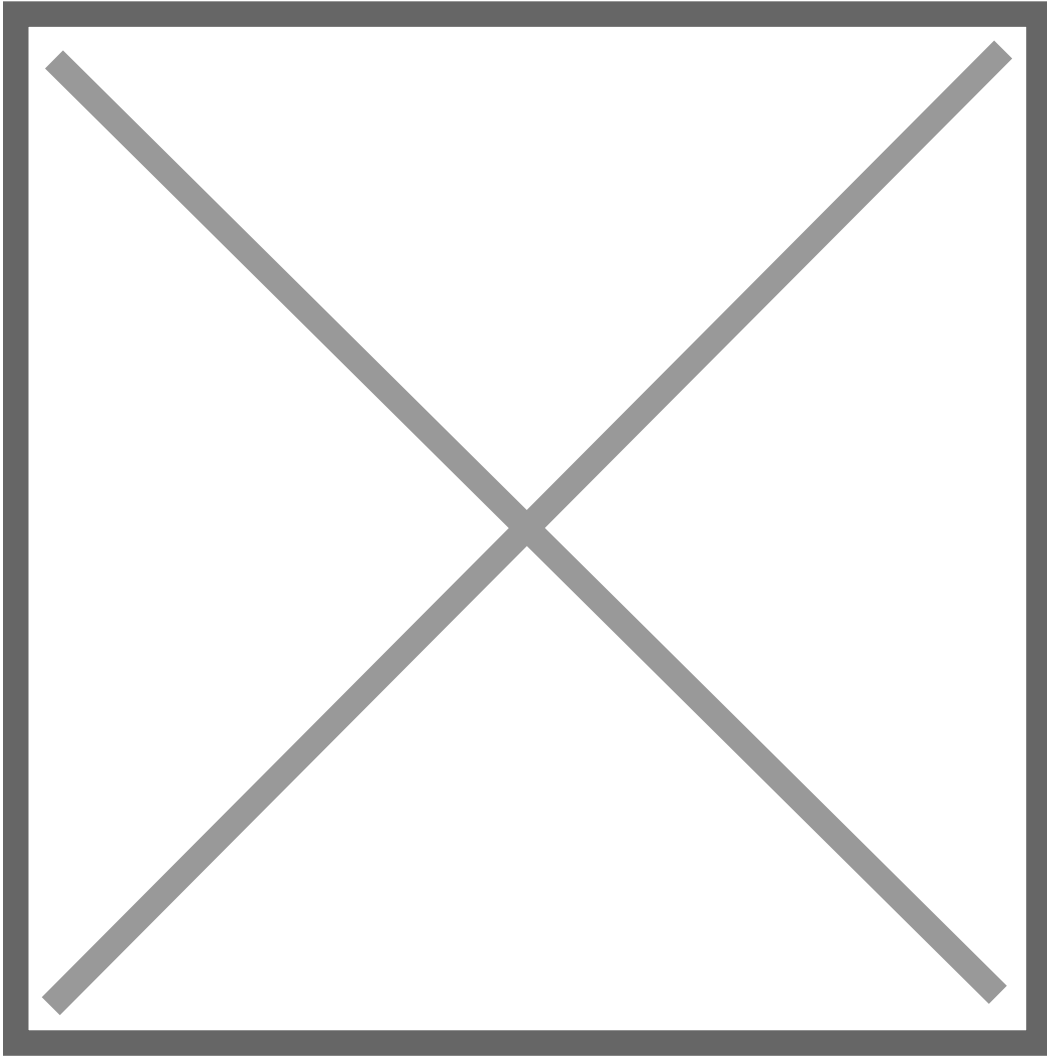


Mit der Taste "Geöffnet lassen" kannst du den nächsten 12-Stunden-Zyklus automatisch in die Warteschlange stellen.



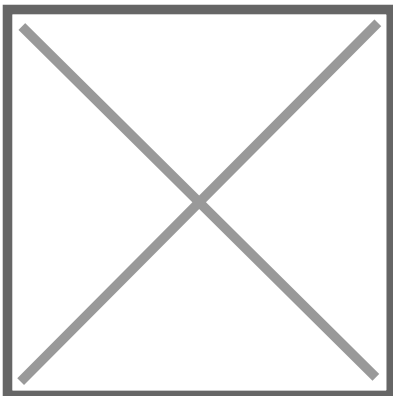
SPEISEKARTE - LEBENSMITTEL

In jeder Lebensmittelkategorie ist mindestens ein Artikel erforderlich. Jedes Lebensmittel hat einen anderen Einfluss auf deine neue Bewertung, der hauptsächlich von den Kosten abhängt. Du erhältst auch einen Bewertungsbonus, wenn du eine Vielzahl von Artikeln hast. Je mehr Artikel einer Kategorie zur Verfügung stehen, desto weniger wird von jedem verbraucht.



Qualitativ hochwertigere Lebensmittel wirken sich ebenfalls auf deine neue Bewertung aus.

Achtung: Lebensmittel, die während eines Zyklus auf der Speisekarte stehen, gehen verloren, egal ob sie an Simeons verkauft werden oder nicht. Die übrig gebliebenen Lebensmittel gehen einfach in den Abfall (verdorben).



Die obere Zahl bei jedem Artikel zeigt an, wie viele Einheiten du in deinem Lager hast. Die untere Zahl gibt an, wie viele Einheiten während des 12-Stunden-Zyklus des Restaurants benötigt/verwendet werden. Wenn du mehr als einen Artikel in jeder Kategorie ausgewählt hast, wird sich die für jeden Zyklus benötigte Menge ändern. Sobald ein Zyklus startet, werden die angezeigten Produkte aus dem Lager entnommen.

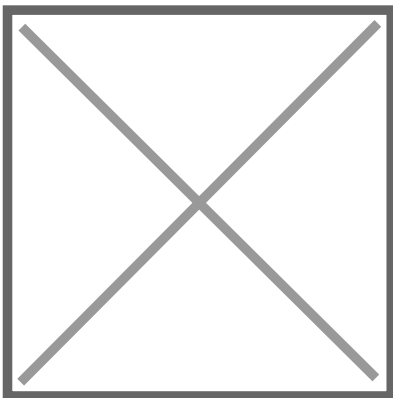
Du kannst entweder den Verkauf von Lebensmitteln niedriger oder hoher Qualität aus deinem Lager einstellen. Die **Qualität** wird auf der Grundlage der Einstellung "**Niedrig**" oder "**Top**" konsumiert.

Niedrige Qualität beginnt bei Q0 und geht hoch zu Q1, dann Q2 und so weiter.

Top-Qualität beginnt bei Q12 und geht dann runter zu qQ11 und so weiter.

Du kannst mehrere Restaurants mit verschiedenen Arten haben (Schnellrestaurant oder Nobelrestaurant); ein Schnellrestaurant, das niedrige Qualität ausgewählt hat, wird nur die Artikel mit der geringstmöglichen Qualität aus deinem Lager holen, um sie während des Zyklus zu verkaufen. Ein Nobelrestaurant hingegen möchte vielleicht hochwertige Lebensmittel verkaufen und zieht dafür die höchstmögliche Lebensmittel-Qualität aus dem Lager.

Wenn sich der Artikel nicht in deinem Lager befindet, erscheint unten die Schaltfläche "**Warenbörse**".



RESTAURANT-AUSLASTUNG

Die virtuelle Bevölkerung in Sim Companies wird in 3 Gruppen unterteilt:

- Gut zahlende Kunden, die hauptsächlich auf die Bewertung und weniger auf den Preis achten;
- Kunden mit kleinem Budget, die vor allem auf den Preis der Speisekarte achten;
- Kunden aus der Mittelschicht, die auf beides achten.

Die proportionale Größe jeder Gruppe ändert sich mit der Wirtschaftsphase. Das Ziel besteht darin, das Restaurantangebot dort zu positionieren, wo die Nachfrage besteht und die Konkurrenz fehlt.

Das können niedrige Kosten, hoher Durchfluss, günstige Restaurants sein. Oder niedriger Durchfluss, hohe Bewertung, gehobenes, teures Restaurant.

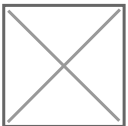
Außerdem wird die Größe aller 3 Gruppen von der Anzahl der Gebäude der aktiven Spieler im Spiel beeinflusst. So sind die Nachfrage nach Restaurants und die Auslastung hoch, wenn es vergleichsweise wenige Restaurants im Spiel gibt. Dies kann sich jedoch leicht ändern, wenn alle Unternehmen beschließen, Restaurants zu bauen.

PERSONALQUALITÄT



Du kannst beschließen, professionelles Personal einzustellen, um unerfahrene Mitarbeiter zu ersetzen. Fachkräfte führen zu einer höheren Bewertung, aber auch zu einer 5-fachen Erhöhung der Löhne. Ein Wechsel des Personals bedeutet keine Ausfallzeit.

SITZPLÄTZE



Du kannst zwischen dem Fast-Food-Stil (durchflussoptimierte Bestuhlung) und dem Luxus-Stil wählen. Der Fast-Food-Stil hat mehr Sitzplätze, ist aber nicht sehr luxuriös. Oder du kannst ein schickes, gehobenes Lokal mit weniger Tischen haben, das eine höhere Bewertung hat. Für die schicke Dekoration fallen keine Betriebskosten an, aber der Umbau erfordert eine Ausfallzeit, die der Ausbauezeit (Gebäudelevel) entspricht, und ähnlich viel kostet.

Wenige Tische verringern eure maximalen Einnahmen, da selbst bei maximaler Auslastung weniger zahlende Kunden kommen. Allerdings sinkt dadurch auch der Bedarf an Lebensmitteln proportional: niedrigere COGS. Die Bestuhlungsart des Restaurants hat keinen Einfluss auf die Löhne.

Restaurant Level 1:

1000 Plätze für **Wirtschaftlich** und 500 Plätze für **Luxuriös**.

Eine Erhöhung des Restaurant-Levels erhöht die Kapazität:

LEVEL	SITZPLÄTZE (WIRTSCHAFTLICH)	SITZPLÄTZE (LUXURIÖS)
1	1.000	500
2	2.000	1.000
3	3.000	1.500
4	4.000	2.000
Und so weiter ...		

FAZIT

Hast du das Zeug dazu, in der Gastronomie Fuß zu fassen?

ZUSAMMENFASSUNG

Um das Restaurant zu eröffnen:

- Du musst **mindestens einen Artikel aus jeder Kategorie** (Vorspeisen, Hauptgerichte, Getränke) auf der Speisekarte auswählen.
 - Du musst einen **Speisekartenpreis** eingeben.
 - **Optionale Elemente** sind **Restaurantsitzplätze** und **Personaloptionen**.
 - **Speisekartenpreis**; Höchstwert ist **\$350**, Mindestwert ist **\$60**
-

Andere Details:

- Sobald das Restaurant geöffnet ist, dauert jeder Verkaufszyklus 12 Stunden. Hinweis: Ein einmal begonnener Zyklus kann nicht abgebrochen werden.
 - Jedes Restaurant hat seine eigene Bewertung.
 - Wird das Restaurant geschlossen, sinkt die Bewertung um 12,5 % (tritt nur einmal auf, wenn das Restaurant geschlossen wird).
 - Effektive Kommunikationsfähigkeitspunkte erhöhen die Restaurantbewertung um je 0,015
 - Der Bonus für die Verkaufsgeschwindigkeit erhöht die resultierende Restaurantbewertung um 0,02.
 - Ein Luxusrestaurant vervielfacht die Wirkung der Bewertung.
-

ARTIKEL

Hilfreiche Artikel aus unserer Zeitung "**The Sim Companies Times**":

[Die Entmystifizierung von Restaurants - Teil 1](#)

Die Entmystifizierung von Restaurants - Teil 2

Die Entmystifizierung von Restaurants - Teil 3

(Anmerkung: Teil 1, 2 und 3 wurden vor dem 21. Februar veröffentlicht - Änderungen bei den Restaurants)

Was braucht es, um ein Restaurant erfolgreich zu führen?

Revision #1

Created 24 July 2025 15:08:05 by The Center

Updated 24 July 2025 15:08:34 by The Center