

Przewodnik po restauracjach

Aktualizacja przemysłu żywnościowego przyniosła wiele nowych zasobów i budynków, a także nową opcję handlu detalicznego!



Myślisz nad prowadzeniem zyskowej restauracji? Jeśli tak, jest kilka rzeczy, które musisz wziąć pod uwagę.

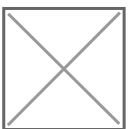
Jako właściciel restauracji, Twoim celem jest prowadzenie jej w sposób przynoszący zysk. Odpowiadasz za decyzje dotyczące:

- produktów w menu - jakie produkty i jakiej jakości;
- kwalifikacji pracowników;
- ustawienia wnętrza - bardziej przestrzenne i luksusowe, czy nastawione na wydajność?



Wszystkie z powyższych decyzji wpłyną na Twoje koszty oraz na ocenę restauracji. Ocena musi być budowana przez jakiś czas.

Twój CMO (umiejętności komunikacji) również wpływa na ocenę jaką dostaje twoja restauracja. Umiejętności komunikacji podnoszą ocenę o 0.01 za każdy efektywny punkt.



Najważniejszym aspektem który właściciel restauracji musi ustalić to cena menu. Możesz o niej myśleć jak o cenie za każdy posiłek, lub cenie jaką każdy z klientów będzie musiał zapłacić.

To czy ludność Sim Companies, Simeony, zdecyduje się na posiłek w Twojej restauracji jest zależne od ceny menu i oceny restauracji. By zdecydować, gdzie będą jeść, biorą oni pod uwagę stosunek ceny oferty do oceny restauracji oraz inne restauracje w grze.

Podczas ustawiania ceny zobaczysz czerwono-zielony słupek pokazujący przewidywany przychód na poszczególnych poziomach wypełnienia. Im wyższa cena, tym większy maksymalny możliwy przychód, z kolei im niższa cena, tym większe szanse, że twoja restauracja będzie tańsza od

konkurencji i będzie bardziej wypełniona.



Restauracja operuje w 12 godzinnych cyklach. Przed startem kolejnego cyklu, możesz zmienić oferowane produkty oraz cenę menu. Już wtedy wiesz, jakie poniesiesz koszty następnym razem.

Wypełnienie i nowa ocena są znane dopiero po zakończeniu cyklu. Ponieważ przychód zależy od wypełnienia, przychód i zysk są znane dopiero, gdy cykl się skończy.

Restauracja może być ustawiona, by automatycznie rozpoczynać nowy cykl po zakończeniu poprzedniego - automatycznie pobierając potrzebne produkty z magazynu.



UWAGA: Naciskając przycisk “otwórz restaurację” wystartujesz 12 godzinny cykl restauracji. Nie da się go zatrzymać.

Przycisk “zamknij restaurację” pojawia się, by umożliwić zatrzymanie automatycznego startu kolejnego cyklu.

UWAGA: Ocena restauracji zostanie zmniejszona przy zamknięciu (12.5% spadek następuje jednorazowo przy zamknięciu)



Przycisk “zostawić otwarte” pozwala ustawić automatyczny start kolejnego cyklu.



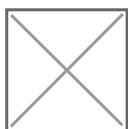
MENU RESTAURACJI - PRZEDMIOTY

Do działania restauracji wymagany jest conajmniej jeden produkt w każdej kategorii. Każdy produkt ma inny wpływ na twoją nową ocenę, zależy on głównie od kosztu produktu. Bonus do oceny dostaje się również dzięki urozmaiconemu menu. Im więcej dostępnych produktów w każdej kategorii, tym mniej każdego z nich jest zużywane.



Wprowadzenie produktów wyższej jakości również wpływa na ocenę restauracji.

UWAGA: Produkty wystawione w menu są tracone niezależnie czy się sprzedadzą czy nie. Niesprzedane resztki są wyrzucane.



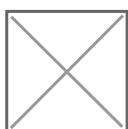
Górna liczba pokazuje ile produktów masz w magazynie, dolna - ile jest potrzebne i zostanie zużyte na każdy cykl. Posiadanie więcej niż jednego produktu w danej kategorii zmniejsza ilość potrzebnych poszczególnych przedmiotów.

Możesz ustawić, by restauracja sprzedawała **niską** lub **wysoką** jakość produktów z Twojego magazynu. Jakość do wykorzystania jest ustalana na podstawie tego ustawienia.

Niska jakość wybiera najpierw produkty Q0, potem Q1, potem Q2 itd., wysoka zaczyna od Q12, potem wybiera Q11, Q10 itd.

Możesz mieć wiele restauracji z różnymi ustawieniami (fast food lub luksusowa). Fast food z ustawioną niską jakością będzie wybierał produkty o najniższej jakości na sprzedaż, podczas gdy luksusowa restauracja może chcieć brać tylko produkty najwyższej jakości i takich będzie szukać.

Jeśli nie masz danego produktu w magazynie, przycisk "giełda" pojawi się na spodzie ikony.



WYPEŁNIENIE RESTAURACJI

Wirtualna ludność Sim Companies dzieli się na 3 grupy:

- Dobrze płacący klienci patrzący głównie na ocenę;
- Klienci na budżecie patrzący głównie na cenę;
- Klienci klasy średniej patrzący na oba.

Proporcje każdej z tych grup zmieniają się zgodnie z fazą ekonomiczną. Twoim zadaniem jest ustawienie swojej restauracji na takim poziomie, gdzie jest duży popyt i niska konkurencja. Możesz to osiągnąć przez niskie koszty, wysoką wydajność i tanie potrawy, lub przez niski przepływ ludzi, za to wysoką cenę i wysoką ocenę.

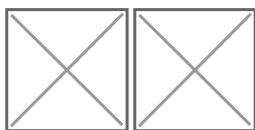
Na wielkość tych trzech grup wpływa też ilość restauracji należących do aktywnych graczy. Sprawia to, że można mieć wysokie zapełnienie w restauracji z niską oceną i wysokimi kosztami jeśli jest mało restauracji w grze, ale wszystko może się zmienić jeśli nagle wszyscy postanowią zbudować restaurację.

KWALIFIKACJE PRACOWNIKÓW



Możesz zatrudnić profesjonalnych pracowników, by zastąpili nowicjuszy. Profesjonaliści sprawią, że restauracja będzie miała wyższą ocenę, ale również pięciokrotnie zwiększy koszt pracowników. Zmiana typu pracowników nie wymaga zatrzymania restauracji.

USTAWIENIE MIEJSCA



Możesz zdecydować pomiędzy fast-foodowym ustawieniem zoptymalizowanym pod kątem szybkiego przepływu ludzi i luksusowym stylem nastawionym na komfort. Fast-food (ekonomiczny) ma więcej miejsc, ale nie jest zbyt komfortowy. Za to luksusowe ustawienie ma mniej miejsc, ale są one bardziej komfortowe, przez co przyczyniają się do lepszej oceny restauracji. Nie ma dodatkowych stałych kosztów związanych z posiadaniem luksusowego wystroju, ale remont trwa i kosztuje tyle, co ulepszenie restauracji.

Posiadanie mniejszej ilości stolików zmniejsza maksymalny przychód, ponieważ będziesz mieć mniej klientów, nawet przy maksymalnym wypełnieniu. Jednak proporcjonalnie zmniejsza to również koszty związane z pozyskaniem jedzenia, którego potrzebujesz mniej.

Wynagrodzenia w restauracji luksusowej wynoszą połowę kosztów pracy restauracji typu fast food.

Restauracja pierwszego poziomu:

1000 miejsc w trybie ekonomicznym lub 500 w trybie luksusowym

Zwiększenie poziomu restauracji zwiększa pojemność:

LEVEL	MIEJSCA (EKONOMICZNE)	MIEJSCA (LUKSUSOWE)
1	1000	500
2	2000	1000
3	3000	1500
4	4000	2000
I tak dalej...		

PODSUMOWANIE

Czy masz zacięcie wymagane do prowadzenia restauracji?

W celu otwarcia restauracji musisz:

- mieć wybrany chociaż jeden przedmiot z każdej kategorii w menu;
- wprowadzić cenę menu.

Zmiana ustawienia stolików i zatrudnienie pracowników jest **opcjonalne**.

Minimalna cena menu to 60\$, maksymalna to 350\$.

Cykl restauracji trwa 12 godzin i **nie można** go przerwać.

Każda restauracja ma swoją własną **ocenę**.

Zamknięcie restauracji jednorazowo zmniejsza jej ocenę o **12.5%**.

Każdy efektywny punkt umiejętności komunikacji zwiększa ocenę restauracji o **0.01**.

Bonus do prędkości sprzedaży zwiększa ocenę każdej restauracji o **0.02 za każdy procent**.

Luksusowa restauracja wielokrotnia efekt **oceny**, zamiast ją dodawać.

ARTYKUŁY

Pomocne artykuły z naszej gazety **Sim Companies Times**:

[Demistyfikacja restauracji - część 1](#)

[Demistyfikacja restauracji - część 2](#)

[Demistyfikacja restauracji - część 3](#)

(Uwaga: część 1, 2 oraz 3 zostały opublikowane przed 21 lutego 2022 - Wprowadzono zmiany do restauracji)

Co jest potrzebne, aby z powodzeniem prowadzić restaurację?

Revision #1

Created 27 July 2025 17:08:56 by The Center

Updated 27 July 2025 17:09:13 by The Center