

Restoran rehberi

Sim Companies'e gelen gıda endüstrisi birçok yeni kaynak ve bina getirdi. Ayrıca perakende için yeni bir yol getirdi!



Başarılı bir restoran işletmeyi mi düşünüyorsunuz. O zaman bilmen gereken birkaç şey var.

Bir restoran sahibi olarak amacınız restoranınızı kârlı bir şekilde yönetmektir. Aşağıdaki konularda karar vermek size kalmış:

- Menüde ne var? Hangi gıda malzemeleri hangi kalitede?
- Çalışanlarınızın kalitesi nasıl olacak.
- Restoranınız geniş mi, lüks mü yoksa iş hacmine mi odaklı...



Yukarıdaki kararların tümü, maliyetlerinizi ve restoranınızın derecelendirmesini etkiler. Restoran derecelendirmesinin zaman içinde oluşturulması gerekir.

CMO'nuz, restoranınızın aldığı puanı da etkiler. Her CMO beceri puanı restoran puanınızı 0,015 artırır.



Restoran sahibinin karar vermesi gereken en önemli konu menülerin fiyatıdır. Bunu bir öğüne verilen para ya da müşteriden alınacak olan ücret olarak düşünebilirsiniz.

Sim Companies'in sanal halkı Simeons sizin restoranınızda yemek yemeye karar verirse bunu restoranınızın fiyatı ve derecesine göre karar verir. Restoranınızın fiyat/puan teklifini alır ve oyundaki diğer restoranlarla karşılaştırır. Buna göre nerede yemek yiyeceğine karar verir.

Fiyatı belirlerken, çeşitli meslek düzeylerinde gelir tahminlerini gösteren kırmızı/yeşil bir çubuk göreceksiniz. Fiyat ne kadar yüksek olursa geliriniz o kadar fazla olabilir. Fiyat ne kadar düşük olursa restoranınızın dolma ihtimali artar.



Restoran 12 saatlik döngülerde çalışır. Döngü başlamadan önce ayarlamalar yapabilir ve menü fiyatınızı güncelleyebilirsiniz. Bu esnada maliyetlerinizi görebilirsiniz. (Ücretler ve gıda tedarik maliyetleri.)

Restoran doluluk oranı ve güncellenen derecelendirme, yalnızca döngünün sonunda bilinir. Gelir doluluk oranına bağlı olduğundan, gelir ve kâr ancak döngü sona erdikten sonra bilinir.

Restoran, biri bittikten sonra otomatik olarak yeni bir döngü başlatacak şekilde ayarlanabilir - gıda maddeleri deponuzdan otomatik olarak düşer.



Uyarı: "restorani aç" düğmesine basarak restoran için 12 saatlik döngüyü başlatacaksınız. Bu iptal edilemez.

Görüntülenen "restoran kapat" düğmesi, sonraki 12 saatlik döngünün otomatik olarak başlamasını durdurabilmeniz içindir.



"Açık tut" düğmesi, sonraki 12 saatlik döngüyü otomatik olarak sıraya koymanızı sağlar.



RESTORAN MENÜSÜ - GIDA ÜRÜNLERİ

Her yiyecek kategorisinde en az bir öğe gereklidir. Her gıda maddesinin, çoğunlukla maliyetlerine bağlı olarak, yeni puanınız üzerinde farklı bir etkisi vardır. Ayrıca çeşitli öğelere sahip olduğunuz için bir derecelendirme bonusu alırsınız. Bir kategoride ne kadar çok ürün bulunursa, her biri o kadar az tüketilir.



Daha kaliteli yiyecekler, yeni puanınızı da etkiler.

Uyarı: Simeons'lara satılsa da satılmasa da, bir döngü sırasında menüde bulunan yiyecekler kaybolur. Artık yiyecekler basitçe boşa gider.



Her öğede gösterilen en üstteki sayı, Deponuzda kaç biriminiz olduğunu gösterir. Alttaki sayı, restoranın 12 saatlik döngüsü boyunca kaç üniteye ihtiyaç duyulacağını/kullanılacağını gösterir. Her kategoride birden fazla öğenin seçilmesi, her döngü için gereken miktarı değiştirir.

Envanterinizden düşük kaliteli veya yüksek kaliteli yiyecekleri satmayı seçebilirsiniz. Kalite, Düşük veya Yüksek ayarına göre tüketilir.

Düşük kalite q0'da başlar ve yukarıya doğru q1'e, ardından q2'ye vb. gider.

Yüksek kalite q12'de başlar, sonra aşağı q11'e gider ve bu böyle devam eder.

Farklı seviyelerde birden fazla restoranınız olabilir (fast food veya lüks); Düşük kaliteli seçilmiş bir fast food restoranı, döngü sırasında satmak için deponuzdan yalnızca mümkün olan en düşük kaliteli ürünleri çekecektir. Lüksrestoranınız yüksek kaliteli yiyecek satmak isteyebilir ve bu, deponuzdan mümkün olan en kaliteli yiyecekleri çekecektir.

Ürün deponuzda değilse, en altta Borsadüğmesi görünecektir.



RESTORAN DOLULUĞU:

Sim Companies'in sanal halkı 3 gruba ayrılır:

- Yüksek ücretli müşteriler, esas olarak reytinge ve sonrasında fiyata bakarak;
- Öncelikli olarak menü fiyatına bakan, bütçesi kısıtlı müşteriler;
- Her ikisine de bakan orta sınıf müşteriler.

Her grubun orantılı büyüklüğü ekonomik döngü ile değişir. Amaç, restoran teklifinizi talebin olduğu ve rekabetin olmadığı yerde konumlandırmaktır. Düşük maliyetler, yüksek verim, ucuz restoranlar olabilir. Veya düşük verim, yüksek puan, lüks pahalı yemek mekanı.

Ayrıca, 3 grubun da büyüklüğü, oyundaki aktif oyuncuların bina sayısından etkilenir. Bu nedenle, oyunda nispeten az sayıda restoran varsa, restoran talebi ve doluluk yüksektir. Ancak tüm şirketler restoran inşa etmeye karar verirse kolayca tersine dönebilir.

PERSONEL KALİTESİ:



Çaylakların yerine profesyonel personel almaya karar verebilirsiniz. Profesyonel kadro daha yüksek bir puanla sonuçlanır ama aynı zamanda maaşlarını 5 kat daha yüksek yapar. Personel tipinin değiştirilmesi kesinti gerektirmez.

OTURMA DÜZENİ:



Fast food tarzı (iş hacmi için optimize edilmiş oturma) ve lüks tarz arasında karar verebilirsiniz. Fast food tarzı daha fazla oturma kapasitesine sahiptir ancak çok lüks değildir. Ya da daha az masalı, daha yüksek puan alan süslü, lüks bir yeriniz olabilir. Süslü dekorasyonlar için işletme maliyeti yoktur, ancak yenileme, yükseltme süresine eşit kesinti süresi ve benzer maliyetler gerektirir.

Daha az masaya sahip olmak, maksimum dolulukta bile daha az ödeme yapan müşterilerle sonuçlanacağından maksimum gelirinizi azaltır. Ancak bu aynı zamanda gıda gereksinimlerinizi de orantılı olarak azaltır: daha düşük ürün maliyeti. Restoran oturma tarzı ücretleri etkilemez.

SONUÇ:

Bir restoran işletmek için yeteri kadar pirzolanız var mı?

ÖZET:

Restoranı açmak için:

- Menüdeki her kategoriden (salata barı, ana yemekler, içecekler) en az 1 ürün seçmelisiniz.
- Menü fiyatı girmeniz gerekiyor.
- İsteğe bağlı olarak çalışanları ve oturma düzenini ayarlayabilirsiniz.
- Menü fiyatı en yüksek **350\$**, en düşük **60\$**'dir

Diğer detaylar:

İşletmeye açıldıktan sonra her perakende satış döngüsü 12 saattir. Not: Döngüyü bir kez başlattığınızda iptal edilemez.

Her restoranın kendi puanı vardır.

Patrik Beck tarafından oluşturulmuş,
Red Bull Group tarafından çevrilmiştir.

Makaleler

Yerel gazetemiz The Sim Companies Times'dan faydalı makaleler:

[Demystifying Restaurants - Part 1](#)

[Demystifying Restaurants - Part 2](#)

[Demystifying Restaurants - Part 3](#)

(Not: Bölüm 1, 2 ve 3, 21 Şubat 2022 tarihinden önce yayınlanmıştır. - [Restoranlarda yapılan değişiklikler](#))

[What is needed to successfully run a restaurant?](#)

Revision #1

Created 25 July 2025 17:05:04 by The Center

Updated 25 July 2025 17:05:24 by The Center