

Leveling

- Leveling and Experience Gain
- Leveln und Erfahrung generieren
- Gain de Niveau et Expérience
- Subindo de Nível e Experiência
- Seviye Atlama ve Deneyim Kazanımı
- Livellamento e Guadagno di Esperienza
- Leveling and Experience Gain ES
- □□□□□□
- Úroveň a získávání zkušeností (XP)
- Poziom i zdobywanie doświadczenia
- □□□□□□

Leveling and Experience Gain

What is covered in this guide:

1. Operating Buildings and Recreation Buildings
 2. Level Breakdown
 3. New Construction
 4. Abundance Buildings (Quarry, Mine, Oil Rig)
 5. Upgrading Buildings
 6. Sales Offices
-

Operating Buildings and Recreation Buildings

Experience is gained from running your buildings and recreation buildings. Idle buildings do **NOT** gain experience.

12 experience per hour per building

40 experience per hour per level for recreation building

(**Note:** you will not get the experience from the recreation building until the 7 days are complete).

Buildings

12 experience per hour per building

12 experience x 1 hour = 12 experience

12 experience x 12 hours = 144 experience

If you have 2 buildings that now changes to 24 experience per hour

If you have 5 buildings that now changes to 60 experience per hour

...and so on...

Recreation Building (park, castle, lake):

40 experience/hour/level

There are 168 hours in 1 week. Recreation buildings run off of Sim Boosts for 1 week (168 hours).
Need to run recreation buildings for all 168 hours to gain the experience.

Level breakdown:

Level	Experience Needed
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Note: 24 thru 60 require the same amount of 400000 experience.

The link below will take you to your information in game. **No one else has access to this information unless you give it to others.**

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

You are looking for:

"experience"

"experienceToNextLevel"

experience.PNG

Experience is your current Experience.
ExperienceToNextLevel is how much needed to level up.

New Construction

When constructing **new** buildings there is a gain of ~36.5 experience an hour. This number fluctuates due to rounding.

Abundance Buildings (Quarry, Mine, Oil Rig)

When prospecting for abundance; you are scrapping and rebuilding (**new construction**) the same building over and over. Which in turn gains more experience than a running a building with production or selling. Here is a table breaking down the experience gained. It is comparing the time taken for producing/selling and comparing it to the experienced gained for Prospecting (scrapping and rebuilding - new construction). Example: A quarry takes 3 hours for new construction. It gains 110 experience; while a building producing/selling for that same 3 hours only gains 36 experience. The difference is 74 more experience gained.

Buildings	Hours	Prospecting XP	Normal Bld XP	Difference
Quarry	3	110	36	74
Mine	4	146	48	98
Oil Rig	4	146	48	98

Notes:

1. XP = experience
 2. The difference is how much more experience gained over the hours listed verses a normal building used during that same time period.
 3. Reminder that normal building experience is 12 experience per 1 hour.
-

Upgrading Buildings

Experience gained from upgrading buildings.

(36 × upgrade hours)

Thirty-six (36) multiplied by the number of *hours* it takes to upgrade the building.

Sales Offices (SO)

As we know from earlier that every building in the game gets 12 experience per hour (producing/selling). What happens with Sales Offices is the game divides experience by the levels. The experience is gained from the 47 hour searches and **Delivered** contracts. Any **Rejected** orders do **NOT** give experience.

12 x 47 [hours] = 564 experience (FIXED) Each SO gets 564 experience as long as you **DELIVER** all the contracts.

12/levels = each hour

564/levels = experience per 47 hours (delivering all the contracts in SO)

Delivering:

SO 1 Level; 1 Delivered contract = 564 experience

SO 2 Levels; 2 Delivered contracts = 564 experience (each contract is 282; 282+282 = 564)

SO 10 Levels; 10 Delivered contracts = 564 experience (each contract is 56.4; 56.4 x 10 = 564)

Delivering and Rejecting:

SO 1 Level; 1 Rejected contract = 0 experience

SO 2 Levels; 1 Delivered and 1 Rejected contract = 282 experience (each contract is 282; 282 + 0 = 282)

SO 3 Levels; 1 Delivered and 2 Rejected contracts = 188 experience (each contract is 188; 188 + 0 + 0 = 188)

Leveln und Erfahrung generieren

Aktualisiert von The Center / Übersetzt von Aerospace AG

Was in diesem Guide behandelt wird:

1. Betriebsgebäude und Erholungsgebäude
 2. Level Aufschlüsselung
 3. Neubauen
 4. Ergiebigkeitsgebäude (Steinbruch, Mine, Ölbohrinsel)
 5. Gebäude erweitern
 6. Vertriebsbüros
-

Betriebsgebäude und Erholungsgebäude

Erfahrung erhältst du durch die aktiven Gebäude und von Erholungsgebäuden. Inaktive Gebäude generieren **keine** Erfahrung.

12 Erfahrung pro Stunde pro Gebäude

40 Erfahrung pro Stunde pro Level für Erholungsgebäude

(**Hinweis:** Du bekommst die Erfahrung von den Erholungsgebäuden erst nach Ablauf von 7 Tagen).

Gebäude

12 Erfahrung pro Stunde pro Gebäude

12 Erfahrung × 1 Stunde = 12 Erfahrungen

12 Erfahrung × 12 Stunden = 144 Erfahrungen

Wenn du 2 Gebäude hast → 24 Erfahrung pro Stunde

Wenn du 5 Gebäude hast → 60 Erfahrung pro Stunde

usw.

Erholungsgebäude (Park, Burg, See):

40 Erfahrung/Stunde/Level

Es gibt 168 Stunden in einer Woche. Die Erholungsgebäuden laufen mit Sim Boosts für 1 Woche (168 Stunden). Du musst die Erholungsgebäude die vollen 168 Stunden laufen lassen, um die Erfahrung zu erhalten.

Level Aufschlüsselung:

Level	Benötigte Erfahrungen
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Hinweis: Von Level 24 bis 60 werden die gleichen 400.000 Erfahrungen benötigt.

Der Link unten führt dich zu deinen Information im Spiel. **Niemand hat Zugriff zu diesen Informationen, es sei denn du gibst diese weiter.**

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

Du suchst nach:

"experience"

"experienceToNextLevel"

experience.PNG

"experience" ist deine aktuelle Erfahrung.

"experienceToNextLevel" ist die Menge, die du für das nächste Level benötigst.

Neubauen

Beim Bau **neuer** Gebäude erhältst du etwa ~36,5 Erfahrung pro Stunde. Dieser Wert schwankt durch die Rundung.

Ergiebigkeitsgebäude (Steinbruch, Mine, Ölbohrinsel)

Beim Suchen nach Ergiebigkeiten verschrottest und baust du dasselbe Gebäude immer wieder neu (**Neubauen**). Das wiederum bringt mehr Erfahrung ein als eine aktive Gebäude mit Produktion oder Verkauf. Hier ist eine Tabelle, die die gewonnen Erfahrungen aufschlüsselt. Diese vergleicht die Zeit, die für die Herstellung/den Verkauf benötigt wird mit der Erfahrung für die Prospektion (verschrotten - Neu bauen).

Beispiel: Ein Steinbruch benötigt 3 Stunden für den Neubau. Er sammelt 110 Erfahrung, während ein Gebäude, das für dieselben 3 Stunden produziert/verkauft, nur 36 Erfahrung sammelt. Der Unterschied liegt bei 74 Erfahrung.

Gebäude	Stunden	Prospektion XP	Normal Gebäude Erfahrung	Differenz
Steinbruch	3	110	36	74
Mine	4	146	48	98
Ölbohrinsel	4	146	48	98

Hinweis:

1. XP = Erfahrung
 2. Die Differenz besteht darin, wie viel mehr Erfahrung im Laufe der aufgeführten Stunden gesammelt wurde, um ein normales Gebäude zu erhalten, das im selben Zeitraum verwendet wurde.
 3. Erinnerung: Die normale Bauerfahrung beträgt 12 Erfahrung pro 1 Stunde.
-

Gebäude erweitern

Erfahrung, die durch das Erweitern der Gebäude erlangt wird.

(36 x Stunden für die Erweiterungsdauer)

sechsenddreizig (36) multipliziert mit der Anzahl der *Stunden*, die das Erweitern dauert.

Vertriebsbüros (SO)

Wie wir wissen, erhält jedes Gebäude im Spiel 12 Erfahrung pro Stunde (Produktion/Verkauf). Bei den Vertriebsbüros wird die Erfahrung durch die Level aufgeteilt. Die Erfahrung kommt von Suchen und **abgelieferten** Aufträgen. **Abgelehnte** Aufträge geben **keine** Erfahrung.

12×47 [Stunden] = 564 Erfahrungen (FEST) Jede SO bekommt 564 Erfahrungen, solange du alle Aufträge **LIEFERST**.

12/level = pro Stunde

564/level = Erfahrung pro 47 Stunden (alle abgelieferte Aufträge in SO)

Abgeliefert:

SO Level 1; 1 abgelieferter Auftrag = 564 Erfahrung

SO Level 2 ; 2 abgelieferte Aufträge = 564 Erfahrung (jede Auftrag ist 282; $282+282 = 564$)

SO Level 10; 10 abgelieferte Aufträge = 564 Erfahrung (jede Auftrag ist 56.4; $56.4 \times 10 = 564$)

liefern und ablehnen:

SO Level 1; 1 abgelehnter Auftrag = 0 Erfahrung

SO Level 2; 1 gelieferte and 1 abgelehnter Auftrag = 282 Erfahrung (jede Auftrag ist 282; $282 + 0 = 282$)

SO Level 3; 1 gelieferte and 2 abgelehnte Aufträge = 188 Erfahrung (jede Auftrag ist 188; $188 + 0 + 0 = 188$)

Gain de Niveau et Expérience

Qu'est-ce qui est abordé dans ce guide ?

- 1: activer vos bâtiments et bâtiment récréatifs
 - 2: séparation des Niveaux
 - 3: Nouvelles constructions
 - 4: Bâtiments avec Abondance (carrière, forage pétrolier et mine)
 - 5: Amélioration de bâtiment
 - 6: Bureaux de vente
-

Activer vos bâtiments et bâtiments récréatifs

L'expérience est gagnée en faisant travailler vos bâtiments et vos bâtiments récréatifs. Les bâtiments inactifs **NE DONNENT PAS** de gain d'expérience.

12 Expérience par heure par bâtiment.

40 expérience par heure par bâtiments récréatif.

(**Note** : vous ne récupérez pas d'expérience des bâtiments récréatif avant la fin des 7 jours d'entretien)

Bâtiments :

12 expérience par heure par bâtiment

12 expérience x 1 heure = 12 expérience

12 expérience x 12 heures = 144 expérience

Si vous avez 2 bâtiments cela changeras pour 24 expérience par heure

Si vous avez 5 bâtiments cela changeras pour 60 expérience par heure

... ainsi de suite...

Bâtiments récréatifs (parc, château,lac) :

40 expérience/heure/niveau

Il y a 168 heures dans une semaine. Les bâtiments récréatifs nécessitent 40 Simboost pour fonctionner une semaine (168 heures). Vous avez besoin de faire fonctionner votre bâtiment récréatif sur l'entièreté des 168 heures pour récupérer l'expérience

40 expérience x 1 niveau x 168 heures = 6720 expériences

40 expériences x 2 niveau x 168 heures = 13440 expériences

40 expériences x 3 niveau x 168 heures = 20160 expériences

Séparation des niveaux :

Niveau	Expérience demandée
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000

18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Note : du niveau 24 à 60 il vous faudra la même quantité d'expérience soit 400 000

Le lien ci-dessous vous dirigera vers vos informations "in game" (dans le jeu) **Personne d'autre n'a l'accès à ces informations tant que vous ne les partagez pas aux autres.**

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

Vous cherchez :

"experience"

"experienceToNextLevel"

experience.PNG

"experience" est votre expérience actuelle

"experienceToNextLevel" montre combien il vous en manque pour passer au niveau supérieur.

Nouveaux bâtiments :

Quand vous construisez un **nouveau** bâtiment, vous gagnez environ 36.5 expérience par heure. Ce nombre est variable en fonction des arrondis.

Bâtiments avec Abondance :

Quand vous prospectez pour une Abondance; vous démanteler et reconstruire, (**nouveaux bâtiments**) le même bâtiment encore et encore. Cela se transforme en gain d'expérience supérieur à l'activité d'un bâtiment avec une production ou une vente. Voici un tableau montrant l'expérience gagnée. Il compare le temps pris pour produire/vendre et le compare à l'expérience gagnée en Prospectant (démanteler et reconstruire-nouveau bâtiment). Exemple : une Carrière prends 3 heures pour une nouvelle construction. Cela gagne 110 expérience; pendant que le bâtiment produit/vends pour ces mêmes 3 heures fait gagner seulement 36 expériences. La

différence est de 74 expériences en plus gagnées en prospectant.

Bâtiment	Heures	Prospection	XPproduction	Différence
Carrière	3	110	36	74
Mine	4	146	48	98
Forage Pétrolier	4	146	48	98

1: XP = expérience

2: la différence est combinée d'expérience est gagnée pendant les heures listées et un bâtiment normal utilisé pendant la même période de temps

3: Rappel que l'expérience d'un bâtiment normal est de 12 expérience par heure

Amélioration de bâtiment :

Il n'y a aucune expérience gagnée en améliorant vos bâtiments. Aucune amélioration de bâtiments pour le niveau 2+ ne vous fera gagner d'expérience.

Bureau de vente :

Comme vous le savez depuis plus tôt, chaque bâtiment dans le jeu donne 12 expérience par heure (production/vente). Ce qui arrive avec les Bureaux de ventes est que le jeu divise l'expérience par niveau. L'expérience est gagnée des 47 heures de recherche et de de la **livraison** du contrat. Tout contrat **rejeté** ne **donne pas** d'expérience.

$12 \times 47 [\text{heures}] = 564$ expériences (fixe). Chaque BdV (Bureau de Vente) donne 564 expériences le temps que vous **complétiez** tout les contrats

$12/\text{niveaux} =$ chaque heure

$564/\text{niveau par } 47 \text{ heures}$ (en livrant tout les contrat du BdV)

livraison :

BdV niveau 1 : 1 contrat livré = 564 expérience

BdV niveau 2 : 2 contrat livrés = 564 expériences (chaque contrat vaut 282; $282+282=564$)

BdV niveau 10 : 10 contrats livrés = 564 expériences (chaque contrat vaut 56.4; $56.4 \times 10 = 564$)

livraison est refus :

BdV niveau 1 : 1 contrat rejeté = 0 expériences

BdV niveau 2 : 1 contrat rejeté 1 contrat livré = 282 expérience (chaque contrat vaut 282;
 $282+0=282$)

BdV niveau 3 : 1 contrat livré 2 contrats refusés = 188 expériences (chaque contrat vaut 188;
 $188+0+0=188$)

Subindo de Nível e Experiência

Traduzido e atualizado por: [Co.0lcenaS](#)

O que é abordado neste guia:

Este guia pretende informar quantos Pontos de Experiência são ganhos por **hora**, por **nível** e **tipo** de edifícios. **Experiência = pontos XP**

1. Edifícios Operacionais (produção/varejo) e Recreativos (Castelo, Parque e Lago)
2. Divisão de níveis
3. Nova construção
4. Edifícios de abundância (pedreira, mina, plataforma petrolífera)
5. Melhorias de edifícios
6. Escritórios de vendas (Sales Office - SO)

1. Edifícios Operacionais e Recreativos

A **Experiência** é obtida através do funcionamento dos edifícios e dos edifícios de recreio. Os edifícios inativos **NÃO** contribuem com pontos de experiência.

12 XP por hora por edifício

40 XP por hora por nível para edifícios de recreio

(**Nota:** os pontos de experiência dos Recreativos só são atribuídos após os 7 dias).

Edifícios Operacionais - Produção e Varejo (exceto SO)

12 XP x 1 hora = 12 pontos de experiência

12 XP x 12 horas = 144 pontos de experiência

Se tiver 2 edifícios obtém 24 XP por hora

Se tiver 5 edifícios obtém 60 XP por hora

E assim por diante...

Recreativos (Castelo, Parque e Lago)

40 XP/hora/nível

Os edifícios de recreio funcionam por uma semana (7 dias) que tem 168 horas.

Cada Recreativo consome 40 *Sim Boosts* para rodar (independentemente do nível) e precisa completar as 168 horas para obter os pontos de experiência.

40 XP x 1 nível x 168 horas = 6720 pontos de experiência

40 XP x 2 níveis x 168 horas = 13440 pontos de experiência

40 XP x 3 níveis x 168 horas = 20160 pontos de experiência

Como pode observar, um Recreativo nível 3 é o que dá mais pontos de experiência e o que mais rentabiliza o gasto de *Sim Boosts*.

2. Divisão de Níveis

Níveis	Experiência necessária
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000

17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Nota: 24 a 60 requerem a mesma quantidade de 400000 de experiência.

Este *Link* direciona às suas informações no jogo. Mais ninguém tem acesso a esta informação, a não ser que partilhe com outros.

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data>

Procure por:

"*experience*"

"*experienceToNextLevel*"

QAMjFE-20240323-214729.png

"*Experience*" é sua experiência **atual**.

"*ExperienceToNextLevel*" é quanto você precisará para subir de nível.

3. Nova construção

Há um ganho de ~36,5 de experiência por hora ao construir novos edifícios Este número varia devido a arredondamentos.

4. Edifícios de abundância (pedreira, mina, plataforma petrolífera)

Na **prospecção** de abundância está a **demolir e a reconstruir** o mesmo edifício vezes sem conta (nova construção - ver ponto 3 acima). O que por sua vez permite ganhar mais experiência do que gerir um edifício de produção ou varejo.

Aqui está uma tabela com a experiência adquirida. Compara o tempo gasto na produção/venda com a experiência ganha na prospecção (demolição e reconstrução - nova construção).

Exemplo: Uma pedreira demora 3 horas a fazer uma nova construção atribuindo 110 pontos de experiência. Por sua vez, um edifício de produção/varejo durante as mesmas 3 horas atribui apenas 36 pontos de experiência. A diferença é de 74 de experiência.

Edifícios	Horas	Prospecção XP	Edifício Operacional XP	Diferença
Pedreira	3	110	36	74
Mina	4	146	48	98
Plataforma	4	146	48	98

XP = experiência

A diferença é a quantidade de experiência adquirida ao longo das horas listadas em relação a um edifício operacional utilizado durante o mesmo período de tempo.

Lembre-se que edifícios operacionais atribuem apenas 12 XP por hora.

Se acelerar a construção com *Sim Boosts* vai obter experiência **Zero**.

5. Melhorias de Edifícios

Pontos de experiência ganhos da melhoria de edifícios: $36 \times$ horas de melhoria

Trinta e seis (36) multiplicado pelo número de horas que leva a melhorar um edifício.

6. Escritórios de Vendas (SO)

Como mencionado anteriormente, cada construção do jogo ganha 12 XP por hora (produção / varejo). O que acontece com os Escritórios de Vendas é que o jogo **divide a experiência pelos níveis** (cada nível corresponde a 1 contrato).

A experiência é obtida com o tempo da procura de 47 horas e **contratos entregues**. Os pedidos **rejeitados NÃO atribuem experiência**.

$12 \times 47 \text{ horas} = 564 \text{ experiência (FIXO)}$. Cada SO recebe 564 experiência, desde que você **ENTREGUE** todos os contratos.

$12/\text{níveis} = \text{cada hora}$

$564/\text{níveis} = \text{experiência por 47 horas (entregando todos os contratos em SO)}$

Entrega:

SO nível 1:

1 contrato entregue = 564

SO nível 2:

2 Contratos entregues = 564 de experiência (cada contrato é 282. Então, $282 + 282 = 564$)

SO nível 10:

10 Contratos entregues = 564 experiência (cada contrato é 56,4. Então, $56,4 \times 10 = 564$)

Entrega e rejeição:

SO nível 1:

1 contrato rejeitado = 0

SO nível 2:

1 contrato entregue e 1 rejeitado = 282 experiência (cada contrato é 282. Então, $282 + 0 = 282$)

SO nível 3:

1 contrato entregue e 2 rejeitados = 188 de experiência (cada contrato é 188. Então, $188 + 0 + 0 = 188$)

E assim por diante...

Seviye Atlama ve Deneyim Kazanımı

Bu kılavuzda neler anlatılmaktadır:

1. İşletme Binaları ve Rekreasyon Binaları
2. Seviye Dağılımı
3. Yeni İnşaat
4. Verimlilik Binaları (Taş Ocağı, Maden, Petrol Kuyusu)
5. Binaları Yükseltme
6. Satış ofisleri

1. İşletme Binaları ve Rekreasyon Binaları

Binalarınızı ve rekreasyon binalarınızı işletmekten deneyim kazanılır. Boş binalar deneyim kazanmaz.

Bina başına saatte 12 deneyim rekreasyon binası için seviye başına saatte 40 deneyim.

(Not: 7 gün tamamlanana kadar rekreasyon binasından deneyim alamayacaksınız).

1.1. Binalar

Bina başına saatte 12 deneyim

12 deneyim x 1 saat = 12 deneyim 12 deneyim x 12 saat = 144 deneyim

Eğer 2 binanız varsa, bu artık saatte 24 deneyim olarak değişir..

Eğer 5 binanız varsa, bu artık saatte 60 deneyim olarak değişir... ve bu böyle devam eder...

1.2. Rekreasyon Binası (park, kale, göl):

40 deneyim/saat/seviye

1 haftada 168 saat vardır. Rekreasyon binaları 1 hafta boyunca (168 saat) 40 Simboost karşılığında çalıştırılır. Deneyim kazanmak için rekreasyon binalarını 168 saat boyunca işletmeniz gerekir.

40 deneyim x 1 seviye x 168 saat = 6720 deneyim

40 deneyim x 2 seviye x 168 saat = 13440 deneyim

40 deneyim x 3 seviye x 168 saat = 20160 deneyim

2. Seviye Dağılımı

Seviye	Gerekli Deneyim
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Not: 24'ten 60'a kadar aynı miktarda 400000 deneyim gerektirir.

Aşağıdaki bağlantı sizi oyundaki bilgilerinize götürecektir. Siz başkalarına vermediğiniz sürece hiç kimse bu bilgilere erişemez.

BAĞLANTI

Şunu arıyorsunuz:

"experience"

"experienceToNextLevel"

Experience, mevcut deneyiminizdir.

ExperienceToNextLevel, seviye atlamak için ne kadar deneyime ihtiyaç duyduğunuzu gösterir.

3. Yeni İnşaat

Yeni binalar inşa ederken saatte ~36,5 deneyim kazancı elde edilir. Bu sayı yuvarlamadan dolayı değişiklik göstermektedir.

4. Verimlilik Binaları (Taş Ocağı, Maden, Petrol Kuyusu)

Verimlilik ararken; aynı binayı defalarca hurdaya çıkarıyor ve yeniden inşa ediyorsunuz (**yeni inşaat**). Bu da bir binayı üretim veya satışla işletmekten daha fazla deneyim kazandırır.

İşte kazanılan deneyimi gösteren bir tablo. Üretim/satış için harcanan süreyi karşılaştırmak ve bunu Arama (hurdaya çıkarma ve yeniden inşa - yeni inşaat) için kazanılan deneyimle karşılaştırmaktır. Örnek: Bir taş ocağının yeni inşaatı 3 saat sürüyor. 110 tecrübe kazanır; Aynı 3 saat boyunca üreten/satış yapan bir bina ise yalnızca 36 deneyim kazanır. Aradaki fark 74 daha fazla deneyim kazanılmasıdır.

Binalar	Süre	Aramada kazanılan Xp	Normal bir binada Xp	Fark
Taş Ocağı	3	110	36	74
Maden	4	146	48	98
Petrol Kuyusu	4	146	48	98

Notlar:

XP = deneyim

Aradaki fark, aynı zaman diliminde kullanılan normal bir binaya kıyasla listelenen saatler içinde kazanılan deneyimin ne kadar fazla olduğudur.

Normal inşa deneyiminin 1 saatte 12 deneyim olduğunu hatırlatalım.

5. Binaları Yükseltme

Binaların yükseltilmesinden sıfır (0) deneyim kazanılır. Seviye 2+ için olan herhangi bir bina yükseltilmesi herhangi bir deneyim kazandırmayacaktır.

6. Satış Ofisleri (SO)

Daha önce de bildiğimiz gibi oyundaki her bina saat başına 12 deneyim kazanıyor (üretim/satış). Satış Ofislerinde olan şey, oyunun deneyimi seviyelere bölmesidir. Deneyim, 47 saatlik aramalardan ve Teslim Edilen sözleşmelerden kazanılır. **Reddedilen siparişler deneyim kazandırmaz.**

12×47 [saat] = 564 deneyim (SABİT) Tüm sözleşmeleri **TESLİM ETTİĞİNİZ** sürece her SO 564 deneyim alır.

$12/\text{seviye} = \text{her saat } 564/\text{seviye} = 47$ saat başına deneyim (tüm sözleşmelerin SO'da teslim edilmesi)

Teslimat:

SO 1 Seviye; 1 Teslim edilen sözleşme = 564 deneyim

SO 2 Seviye; 2 Teslim edilen sözleşme = 564 deneyim (her sözleşme 282; $282+282 = 564$)

SO 10 Seviye; Teslim edilen 10 sözleşme = 564 deneyim (her sözleşme 56,4; $56,4 \times 10 = 564$)

Teslim Etme ve Reddetme:

SO 1 Seviye; 1 Reddedilen sözleşme = 0 deneyim

SO 2 Seviye; 1 Teslim Edilen ve 1 Reddedilen sözleşme = 282 deneyim (her sözleşme 282; $282 + 0 = 282$)

SO 3 Seviye; 1 Teslim Edilen ve 2 Reddedilen sözleşme = 188 deneyim (her sözleşme 188; $188 + 0 + 0 = 188$)

Bu rehber The Center tarafından oluşturulup,

TEKNOFROST tarafından tercüme edilmiştir ve güncel tutulmaktadır.

Livellamento e Guadagno di Esperienza

Traduzione a cura di Velox Mobility

Cosa tratta questa guida:

1. Funzionamento di edifici normali e ricreativi
 2. Scomposizione dei livelli
 3. Nuove costruzioni
 4. Edifici con abbondanza (Cava, Miniera, Pozzo petrolifero)
 5. Miglioramenti degli edifici
 6. Uffici Vendite
-

Funzionamento di edifici normali e ricreativi

L'esperienza si ottiene facendo funzionare edifici normali e ricreativi. Edifici inattivi **NON** danno esperienza.

12 esperienza all'ora per edificio

40 esperienza all'ora per ogni livello di edificio ricreativo

(**Nota:** otterrai l'esperienza dagli edifici ricreativi solo una volta finiti i 7 giorni).

Edifici normali

12 esperienza all'ora per edificio

12 esperienza x 1 ora = 12 esperienza

12 esperienza x 12 ore = 144 esperienza

Se hai 2 edifici allora ciò cambia a 24 esperienza all'ora

Se hai 5 edifici allora ciò cambia a 60 esperienza all'ora

...e così via...

Nota: La banca e l'accademia **NON** danno esperienza.

Edifici ricreativi (parco, castello, lago):

40 esperienza/ora/livello

Ci sono 68 ore in una settimana. Gli edifici ricreativi hanno bisogno di 40 Simboost per funzionare una settimana (168 ore). L'edificio deve funzionare per tutte le 168 ore per poter ottenere l'esperienza.

40 esperienza x 1 livello x 168 ore = 6720 esperienza

40 esperienza x 2 livelli x 168 ore = 13440 esperienza

40 esperienza x 3 livelli x 168 ore = 20160 esperienza

Scomposizione dei livelli:

Livello	Esperienza necessaria
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000

24	400000
60	400000

Nota: Per passare dai 24 ai 60 anni sono necessari la stessa quantità di esperienza, pari a 400.000.

Il link sotto ti porterà alle tue informazioni di gioco. **Nessuno ha accesso a queste informazioni a meno che tu non lo dia ad altri.**

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

Cercherai:

"experience"

"experienceToNextLevel"

experience.PNG

Experience è quanta esperienza hai al momento.

ExperienceToNextLevel è quanto ti serve per raggiungere il livello successivo.

Nuove costruzioni

Quando costruisci **nuovi** edifici c'è un guadagno di ~36.5 esperienza all'ora. Questo numero varia a causa di approssimazioni

Edifici con abbondanza (Cava, Miniera, Pozzo petrolifero)

Quando prospetti per ottenere una buona abbondanza, stai demolendo e ricostruendo (**nuova costruzione**) lo stesso edificio più volte, quindi ottieni più esperienza rispetto a un edificio che produce o vende. Ecco una tabella che scompone l'esperienza ottenuta. Compara il tempo impiegato a produrre/vendere con l'esperienza ottenuta prospettando (demolendo e ricostruendo - nuova costruzione). Esempio: una Cava impiega 3 ore per una nuova costruzione e ti dà 110 esperienza, mentre un edificio che produce/vende per quelle stesse 3 ore dà solo 36 esperienza. La differenza è di 74 esperienza.

Edifici	Ore	XP Prospettando	XP Edifici Normali	Differenza
Cava	3	110	36	74
Miniera	4	146	48	98
Pozzo petrolifero	4	146	48	98

Note:

1. XP = esperienza
 2. La differenza è quanta esperienza all'ora ottieni in più se prospetti invece di usare normalmente gli edifici
 3. Ricorda che usando normalmente gli edifici ottieni 12 esperienza all'ora
-

Migliorare Edifici (Upgrade)

(36 x ore di miglioramento)

Trentasei (36) moltiplicato per il numero di *ore* che servono a migliorare l'edificio

Uffici Vendite (SO)

Come sappiamo da prima, ogni edificio nel gioco dà 12 esperienza all'ora (produzione/vendita). Quello che succede negli Uffici Vendite è che il gioco divide l'esperienza per livelli. L'esperienza di ottiene dalle ricerche di 47 ore e dai contratti **consegnati**. Ordini **rifiutati non** danno esperienza.

12×47 [ore] = 564 esperienza (FISSATO) Ogni SO dà 564 esperienza finché **CONSEGNI** tutti i contratti.

12/livelli = ogni ora

564/livelli = esperienza per 47 ore (consegnando tutti i contratti dell'SO)

Se consegnati:

SO Livello 1; 1 contratto consegnato = 564 esperienza

SO Livello 2; 2 contratti consegnati = 564 esperienza (ogni contratto dà 282; $282+282 = 564$)

SO Livello 10; 10 contratti consegnati = 564 esperienza (ogni contratto dà 56.4; $56.4 \times 10 = 564$)

Se consegnati e rifiutati:

SO Livello 1; 1 contratto rifiutato = 0 esperienza

SO Livello 2; 1 contratto consegnato e l'altro rifiutato = 282 esperienza (ogni contratto vale 282; $282 + 0 = 282$)

SO Livello 3; 1 contratto consegnato e due rifiutati = 188 esperienza (ogni contratto vale 188; $188 + 0 + 0 = 188$)

Leveling and Experience Gain ES

What is covered in this guide:

1. Operating Buildings and Recreation Buildings
 2. Level Breakdown
 3. New Construction
 4. Abundance Buildings (Quarry, Mine, Oil Rig)
 5. Upgrading Buildings
 6. Sales Offices
-

Operating Buildings and Recreation Buildings

Experience is gained from running your buildings and recreation buildings. Idle buildings do **NOT** gain experience.

12 experience per hour per building

40 experience per hour per level for recreation building

(**Note:** you will not get the experience from the recreation building until the 7 days are complete).

Buildings

12 experience per hour per building

12 experience x 1 hour = 12 experience

12 experience x 12 hours = 144 experience

If you have 2 buildings that now changes to 24 experience per hour

If you have 5 buildings that now changes to 60 experience per hour

...and so on...

Recreation Building (park, castle, lake):

40 experience/hour/level

There are 168 hours in 1 week. Recreation buildings run off of 40 Sim Boosts for 1 week (168 hours). Need to run recreation buildings for all 168 hours to gain the experience.

40 experience x 1 levels x 168 hours = 6720 experience

40 experience x 2 levels x 168 hours = 13440 experience

40 experience x 3 levels x 168 hours = 20160 experience

Level breakdown:

Level	Experience Needed
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Note: 24 thru 60 require the same amount of 400000 experience.

The link below will take you to your information in game. **No one else has access to this information unless you give it to others.**

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

You are looking for:

"experience"

"experienceToNextLevel"

experience.PNG

Experience is your current Experience.
ExperienceToNextLevel is how much needed to level up.

New Construction

When constructing **new** buildings there is a gain of ~36.5 experience an hour. This number fluctuates due to rounding.

Abundance Buildings (Quarry, Mine, Oil Rig)

When prospecting for abundance; you are scrapping and rebuilding (**new construction**) the same building over and over. Which in turn gains more experience than a running a building with production or selling. Here is a table breaking down the experience gained. It is comparing the time taken for producing/selling and comparing it to the experienced gained for Prospecting (scrapping and rebuilding - new construction). Example: A quarry takes 3 hours for new construction. It gains 110 experience; while a building producing/selling for that same 3 hours only gains 36 experience. The difference is 74 more experience gained.

Buildings	Hours	Prospecting XP	Normal Bld XP	Difference
Quarry	3	110	36	74
Mine	4	146	48	98
Oil Rig	4	146	48	98

Notes:

1. XP = experience

2. The difference is how much more experience gained over the hours listed verses a normal building used during that same time period.
 3. Reminder that normal building experience is 12 experience per 1 hour.
-

Upgrading Buildings

There is zero (0) experience earned from upgrading buildings. Any building upgrades that is for level 2+ will not gain any experience.

Sales Offices (SO)

As we know from earlier that every building in the game gets 12 experience per hour (producing/selling). What happens with Sales Offices is the game divides experience by the levels. The experience is gained from the 47 hour searches and **Delivered** contracts. Any **Rejected** orders do **NOT** give experience.

12×47 [hours] = 564 experience (FIXED) Each SO gets 564 experience as long as you **DELIVER** all the contracts.

$12/\text{levels}$ = each hour

$564/\text{levels}$ = experience per 47 hours (delivering all the contracts in SO)

Delivering:

SO 1 Level; 1 Delivered contract = 564 experience

SO 2 Levels; 2 Delivered contracts = 564 experience (each contract is 282; $282+282 = 564$)

SO 10 Levels; 10 Delivered contracts = 564 experience (each contract is 56.4; $56.4 \times 10 = 564$)

Delivering and Rejecting:

SO 1 Level; 1 Rejected contract = 0 experience

SO 2 Levels; 1 Delivered and 1 Rejected contract = 282 experience (each contract is 282; $282 + 0 = 282$)

SO 3 Levels; 1 Delivered and 2 Rejected contracts = 188 experience (each contract is 188; $188 + 0 + 0 = 188$)



□□	□□□□□
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

□□ □ 24□□ 60□□□□□□ 400000 □□

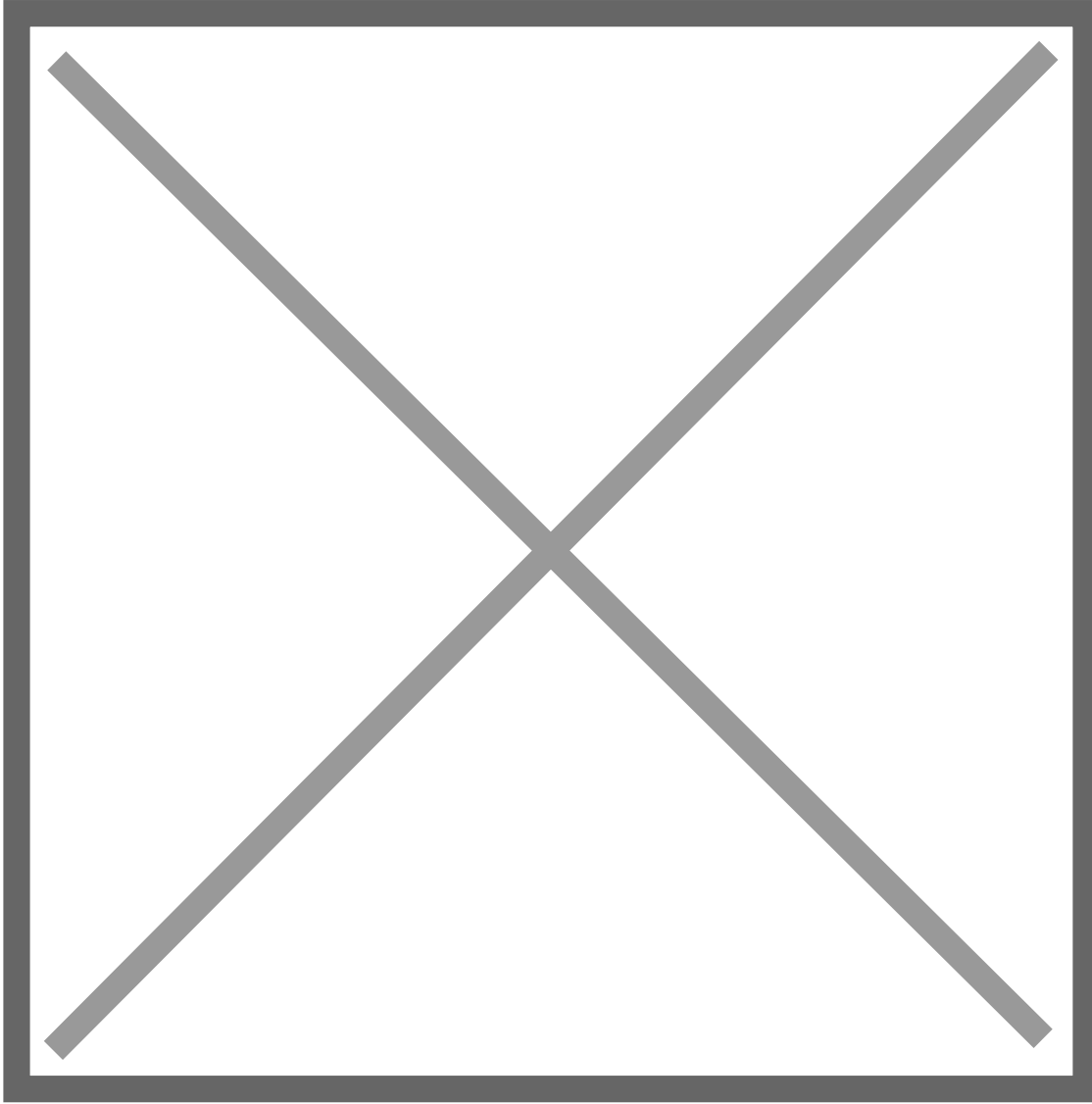


<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

□□□□

"experience" □□□□

"experienceToNextLevel" □□□□□□□□



"Experience" □□□□□□□□

"ExperienceToNextLevel" □□□□□□□□

□□□□

□□□□□□□□□□

□ 36.5□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□

Úroveň a získávání zkušeností (XP)

Správa anglického originálu: The Center

Překlad: Vespera S.r.l.

Správa české verze: Toust group

Co je obsaženo v tomto návodu:

1. Provozování budov a Rekreační budovy
2. Rozložení jednotlivých úrovní
3. Nové výstavby
4. Budovy s výtěžností (lom, důl, těžní věž)
5. Vylepšování budov
6. Obchodní kanceláře

Provozování budov a rekreační budovy

Zkušenosti **získáváte** z provozování budov a z provozování rekreačních budov. Budovy, které jsou nečinné **NEZÍSKÁVAJÍ** zkušenosti.

12 bodů zkušenosti za hodinu a jednu budovu

40 bodů zkušenosti na jednu úroveň a hodinu u rekreačních budov

(Poznámka: Body zkušenosti za provoz rekreační budovy získáte až po uplynutí celého jejího 7denního cyklu.)

Budovy

12 bodů zkušeností na hodinu za jednu budovu.

12 bodů x 1 hodina = 12 bodů zkušeností

12 bodů x 12 hodin = 144 bodů zkušeností

Máte-li 2 budovy, logicky dojde k úpravě na 24 bodů zkušeností za hodinu.

Máte-li 5 budov, logicky dojde k navýšení bodů na 60 za hodinu.

...a tak dále...

Rekreační budovy (park, hrad, jezírko):

40 bodů zkušeností / hodina / úroveň

V jednom týdnu je 168 hodin. Rekreační budovy fungují po dobu jednoho týdne za 40 Sim Boostů (oněch 168 hodin). Pro získání zkušeností z provozování rekreačních budov je nutné, aby byly aktivovány po dobu celého jednoho týdne, tedy celých 168 hodin.

40 bodů zkušeností x 1 úroveň x 168 hours = 6 720 bodů zkušeností

40 bodů zkušeností x 2 úrovně x 168 hours = 13 440 bodů zkušeností

40 bodů zkušeností x 3 úrovně x 168 hours = 20 160 bodů zkušeností

Rozložení jednotlivých úrovní:

Úroveň	Potřebné zkušenosti
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1 430
13	2 320
14	3 750
15	6 000
16	10 000
17	16 000
18	26 000
19	42 000
20	68 000
21	110 000

22	170 000
23	280 000
24	400 000
60	400 000

Poznámka: Od úrovně 24 do 60 je vyžadován týž počet zkušeností - ergo 400 000.

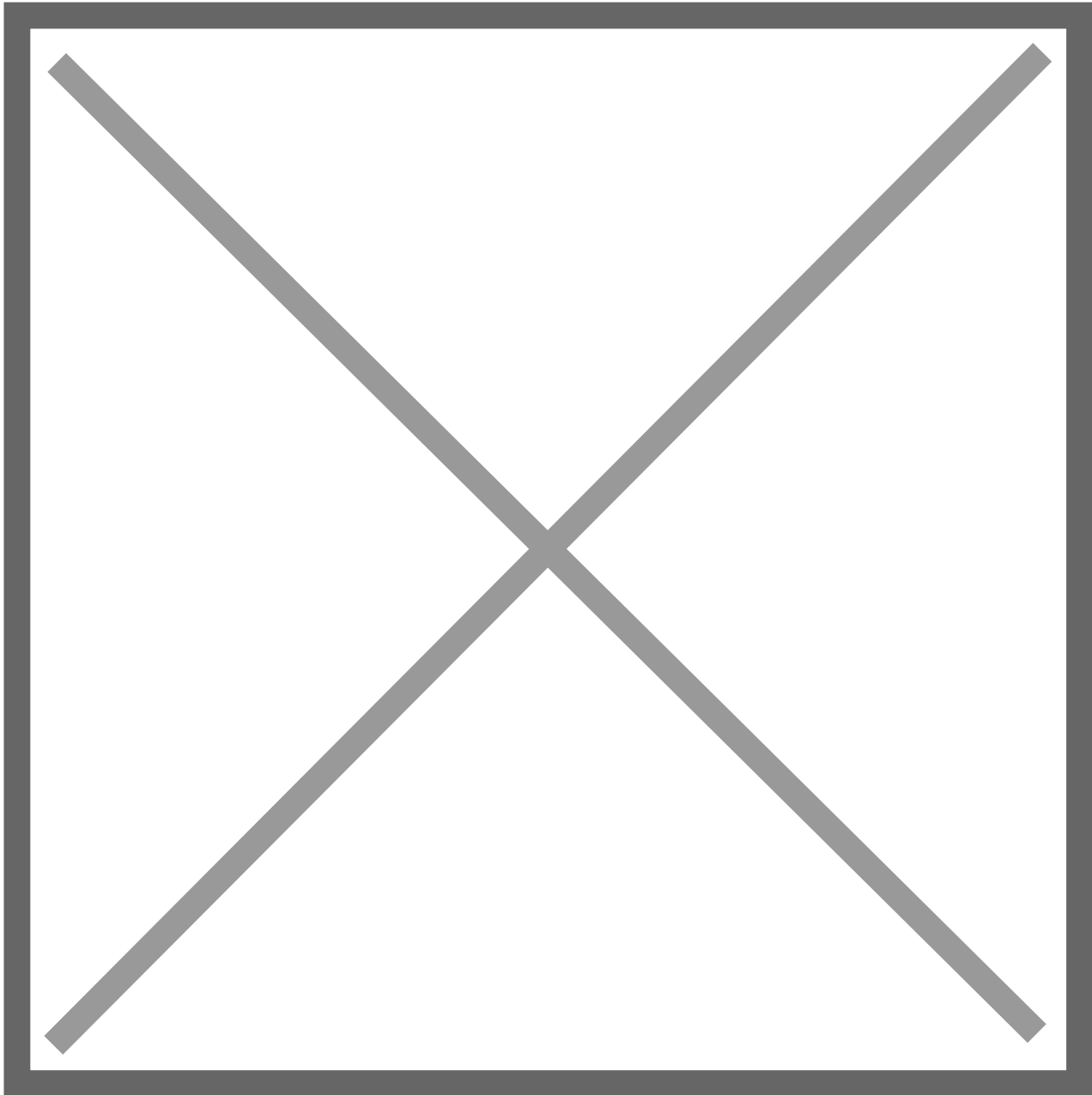
Odkaz níže vás přesune na stránku obsahující informace o vaší společnosti. **Nikdo jiný nemá k těmto údajům o vaší společnosti přístup, pokud mu tyto údaje nepředáte.**

<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

V rámci stránky vyhledejte:

"experience"

"experienceToNextLevel"



"Experience" je údaj ukazující vaše nynější množství zkušeností v dané úrovni.

"ExperienceToNextLevel" je údaj o tom, kolik je potřeba bodů zkušeností do další úrovně.

Nové výstavby

V případě **výstavby nových** budov získává vaše společnost 36 bodů zkušenosti za hodinu.

Budovy s výtěžností (Lom, Důl, Těžní věž)

V případě, že se aktuálně zabýváte hledáním požadované úrovně výtěžnosti (bouráte a stavíte budovu znovu a znovu), získáváte větší počet zkušeností než jaký byste získali provozováním dané budovy. Níže dokládáme tabulku s rozdíly. Tabulka zobrazuje rozdíly mezi výstavbou budov a mezi

jejich běžným provozem. Příkladem budiž Lom: Výstavba lomu trvá 3 hodiny. Během výstavby získáte 108 bodů zkušeností, kdežto v případě běžného provozu získáte pouze 36 bodů. Rozdílem tedy budiž 72 bodů zkušeností.

Budova	Trvání v hodinách	Zkušenosti za výstavbu	Zkušenosti za běžný provoz	Rozdíl
Lom	3	108	36	72
Důl	4	144	48	96
Těžní věž	4	144	48	96

Poznámky:

1. Rozdíl zobrazuje skutečný rozdíl zisku bodů zkušeností mezi výstavbou a běžným provozem za týž časový úsek.
2. Připomenutí, že běžný zisk bodů zkušeností za jednu hodinu, u běžné budovy, je 12 bodů za hodinu.

Vylepšování budov

Při vylepšování budov získává vaše společnost 36 bodů zkušenosti za hodinu. Body zkušenosti za vylepšení budovy jsou připsány až po jeho dokončení.

Obchodní kanceláře (SO = Sales Offices)

Jak víme z předchozích částí tohoto článku, každá budova ve hře získává 12 bodů zkušeností za hodinu. U obchodních kanceláří však dochází ke změně. Hra rozděluje zkušenosti podle úrovní. Zkušenosti se získávají za každých 47 hodin provedených hledání a následně **dodaných** zakázek. Pakliže odmítnete zakázku, **nezískáte za ni žádné zkušenosti**.

12×47 [hodin] = 564 zkušeností (zafixovaná hodnota) Každá obchodní kancelář získá 564 zkušeností za předpokladu že **splníte** všechny nalezené kontrakty.

12 / úrovně = za každou hodinu

564 / úrovně = zkušeností za 47 hodin (v případě splnění všech nalezených kontraktů)

Dodávky (splnění kontraktů):

Obchodní kancelář úrovně 1; 1 splněný kontrakt = 564 zkušeností

Obchodní kancelář úrovně 2; 2 splněné kontrakty = 564 zkušeností (každý kontrakt představuje 282 zkušeností; $282+282 = 564$)

Obchodní kancelář úrovně 10; 10 splněných kontraktů = 564 zkušeností (každý kontrakt představuje 56,4 zkušeností; $56,4 \times 10 = 564$)

Dodávky a odmítnutí (splnění a odmítnutí kontraktů)

Obchodní kancelář úrovně 1; 1 odmítnutý kontrakt = 0 zkušeností

Obchodní kancelář úrovně 2; 1 splněný a 1 odmítnutý kontrakt = 282 zkušeností (každý kontrakt představuje 282 zkušeností; $282 + 0 = 282$)

Obchodní kancelář úrovně 3; 1 splněný a 2 odmítnuté kontrakty = 188 (každý kontrakt představuje 188 zkušeností; $188 + 0 + 0 = 188$)

Poziom i zdobywanie doświadczenia

Stworzone przez The Center, przetłumaczone przez [Archonade](#)

Co obejmuje ten przewodnik:

1. Budynki operacyjne i budynki rekreacyjne
2. Wymagania do zdobycia poziomu
3. Nowe konstrukcje
4. Budynki z zasobnością (kamieniołom, kopalnia, platforma wiertnicza)
5. Ulepszanie budynków
6. Biura sprzedaży

Prowadzenie budynków i obiektów rekreacyjnych

Doświadczenie (XP) zdobywa się za użytkowanie budynków i budynków rekreacyjnych. Bezczynne budynki **NIE** zdobywają doświadczenia.

12 punktów doświadczenia na godzinę za budynek

40 punktów doświadczenia za godzinę na poziom budynku rekreacyjnego

(Uwaga: nie otrzymasz doświadczenia z budynku rekreacyjnego przed upływem 7 dni).

Budynki

12 punktów doświadczenia na godzinę za budynek

12 doświadczenia x 1 godzina = 12 doświadczenia

12 doświadczenia x 12 godzin = 144 doświadczenia

Jeśli posiadasz 2 budynki, liczba ta zmienia się na 24 doświadczenia na godzinę.

Jeśli masz 5 budynków, liczba ta zmieni się na 60 punktów doświadczenia na godzinę.

...i tak dalej...

Budynki rekreacyjne (park, zamek, jezioro):

40 doświadczenia/godzinę/poziom

Tydzień trwa 168 godzin. Budynki rekreacyjne zużywają 40 Simboostów przez 1 tydzień (168 godzin). Aby zdobyć doświadczenie, należy korzystać z budynków rekreacyjnych przez 168 godzin.

40 doświadczenia x 1 poziom x 168 godzin = 6720 doświadczenia

40 doświadczenia x 2 poziomy x 168 godzin = 13440 doświadczenia

40 doświadczenia x 3 poziomy x 168 godzin = 20160 doświadczenia

Wymagania do zdobycia poziomu

Poziom	Wymagane doświadczenie
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000

22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

Uwaga: poziomy od 24 do 60 wymaga takiej samej ilości 400000 doświadczenia.

Poniższy link przeniesie Cię do Twoich informacji w grze. **Nikt inny nie ma dostępu do tych informacji, chyba że użytkownik je udostępni.**

www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/

Szukasz frazy:

"experience"

"experienceToNextLevel"

QAMjFE.png

“Experience” to obecne doświadczenie.

“ExperienceToNextLevel” to ile doświadczenia potrzebujesz do kolejnego poziomu.

Nowa konstrukcja

Podczas wznoszenia **nowych** budynków można zyskać ~36,5 doświadczenia na godzinę. Liczba ta zmienia się ze względu na zaokrąglenia.

Budynki z zasobnością (kamieniołom, kopalnia, platforma wiertnicza)

Podczas poszukiwania zasobności; złomujesz/burzysz i odbudowujesz (**nowa konstrukcja**) ten sam budynek w kółko. Co z kolei daje więcej doświadczenia niż prowadzenie budynku z produkcją lub sprzedażą. Oto tabela przedstawiająca zdobyte doświadczenie. Jest to porównanie czasu potrzebnego na produkcję/sprzedaż i porównanie go z doświadczeniem zdobytym za poszukiwanie (złomowanie i odbudowę - nowa budowa). Przykład: Nowa budowa kamieniołomu zajmuje 3 godziny. Zyskujesz 110 doświadczenia; podczas gdy budynek produkujący/sprzedający przez te same 3 godziny zyskuje tylko 36 doświadczenia. Różnica wynosi 74 punkty doświadczenia.

Budynki	Godziny	XP z poszukiwania złóż	XP z pracy budynku	Różnica
Kamieniołom	3	110	36	74

Kopalnia	4	146	48	98
Platforma wiertnicza	4	146	48	98

Uwagi:

1. XP = doświadczenie
2. Różnica polega na tym, o ile więcej doświadczenia zdobyto w ciągu wymienionych godzin w porównaniu z normalnym budynkiem używanym w tym samym okresie.
3. Przypominamy, że normalne doświadczenie budynku za pracę wynosi 12 doświadczenia na 1 godzinę.

Zwiększanie poziomu budynku

Zwiększanie poziomu budynku daje zero (0) doświadczenia. Wszelkie ulepszenia budynków na poziom 2+ nie przyniosą żadnego doświadczenia.

Biura sprzedaży (SO)

Jak wiemy, każdy budynek w grze otrzymuje 12 punktów doświadczenia na godzinę (produkcja/sprzedaż). W przypadku biur sprzedaży gra dzieli doświadczenie na poziomy. Doświadczenie jest zdobywane za 47 godzin poszukiwań i **dostarczonych** zamówień. Wszelkie **odrzucone** zamówienia **NIE** dają doświadczenia.

12×47 [godzin] = 564 doświadczenia (STAŁE) Każdy SO otrzymuje 564 doświadczenia, o ile **wypełnisz** wszystkie zlecenia.

$12/\text{poziom}$ = za godzinę

$564/\text{poziomy}$ = doświadczenie za 47 godzin (dostarczenie wszystkich kontraktów w SO)

Dostarczanie:

SO 1 poziomy; 1 dostarczony kontrakt = 564 doświadczenia

SO 2 poziomy; 2 dostarczone kontrakty = 564 doświadczenia (każdy kontrakt to 282; $282+282 = 564$)

SO 10 poziomów; 10 dostarczonych kontraktów = 564 doświadczenia (każdy kontrakt to 56,4; $56,4 \times 10 = 564$)

Dostarczanie i odrzucanie:

SO 1 poziomy; 1 odrzucony kontrakt = 0 doświadczenia

SO 2 poziomy; 1 dostarczony i 1 odrzucony kontrakt = 282 doświadczenia (każdy kontrakt to 282; $282 + 0 = 282$)

SO 3 poziomy; 1 dostarczony i 2 odrzucone kontrakty = 188 doświadczenia (każdy kontrakt to 188;
 $188 + 0 + 0 = 188$)



-
-
-
-
-
-



- 12
- 40



Buildings



$$12 \times 1 = 12$$

$$12 \times 12 = 144$$

	2	24
	5	60
...	...	



$$1 \times 168 \times 40 \text{ Sim Boosts} = 1 \times 168$$

$$\times 168$$

$$40 \times 1 \times 168 = 6720$$

$$40 \times 2 \times 168 = 13440$$

$$40 \times 3 \times 168 = 20160$$



□□	□□□□□
1	5
2	10
3	20
4	30
5	50
6	80
7	130
8	210
9	340
10	550
11	890
12	1430
13	2320
14	3750
15	6000
16	10000
17	16000
18	26000
19	42000
20	68000
21	110000
22	170000
23	280000
24	400000
60	400000

□□ 24 □ 60 □□□□□ 400000 □□

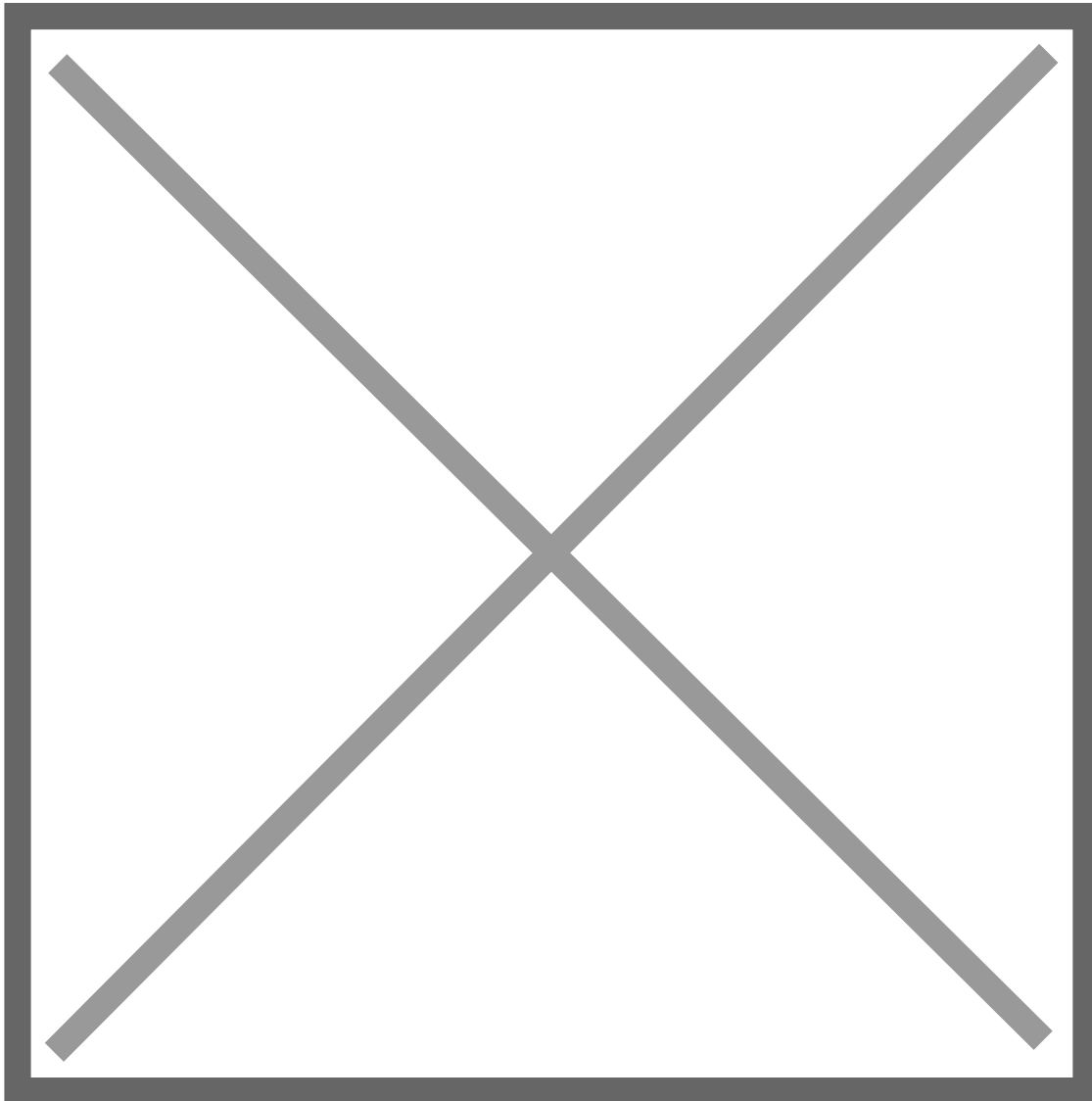


<https://www.simcompanies.com/api/v3/companies/auth-data/>

□□□□

"experience" □□□□

"experienceToNextLevel" □□□□□□□□



"Experience" □□□□□□□□

"ExperienceToNextLevel" □□□□□□□□□□

□□□□

□□□□□□□□□□

□ 36.5 □□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□

$$\text{SO } 1 \quad \square \quad 1 \quad \square \square \square \square \quad = 0 \quad \square \square$$

$$\text{SO } 2 \quad \square \quad 1 \quad \square \square \square \square \quad 1 \quad \square \square \square \square \quad = 282 \quad \square \square \square \square \square \square$$

$$\text{SO } 3 \quad \square \quad 1 \quad \square \square \square \square \quad 2 \quad \square \square \square \square \quad = 188 \quad \square \square \square \square \square \square \quad 282 \square \quad 282 + 0 = 282 \square$$

$$188 \square \quad 188 + 0 + 0 = 188 \square$$