

# 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 :**

<b>Niveau</b>	<b>Expérience demandée</b>
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'as l'accès à ces informations tant que vous ne le 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 bâtiments 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 combine d'expérience est gagnée pendant les heures listé 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 gagné 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

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

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

### 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;  $188+0+0=188$ )

---

Revision #1

Created 25 July 2025 15:40:58 by The Center

Updated 25 July 2025 15:41:29 by The Center