

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)

sechsendreißig (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 x 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 x 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)
