

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.

$12 \times 47 \text{ [ore]} = 564 \text{ esperienza (FISSATO)}$ Ogni SO dà 564 esperienza finché **CONSEGNI** tutti i contratti.

$12/\text{livelli} = \text{ogni ora}$

$564/\text{livelli} = \text{esperienza per 47 ore (consegnando tutti i contratti dell'SO)}$

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; $188 + 0 + 0 = 188$)

Revision #4

Created 25 July 2025 20:04:31 by The Center

Updated 21 April 2026 13:45:48 by Velox Mobility