

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 compartilhe 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...