

Sandro2011 28/08/2024

<https://www.youtube.com/channel/UCtyQkzaqLkcZZHf8HMedV6Q>

<https://www.sandrocarnevali.it/foe/foe.htm>

Per la predisposizione di questa guida mi sono in parte basato sulle guide predisposte da altri giocatori, che ringrazio.

In particolare ho fatto riferimento alle guide di GiuMa, che potete trovare all'indirizzo:

<https://www.foeassist.com/incursioni-quantiche/>

<https://www.foeassist.com/incursioni-quantiche/incursioni-quantistiche-4-espansioni/>

Ho poi utilizzato la guida "Innesamento incursioni quantiche step by step", che gira su FoE e credo sia un adattamento da una guida in inglese. Nella guida non vengono riportati gli autori e le fonti.

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ)

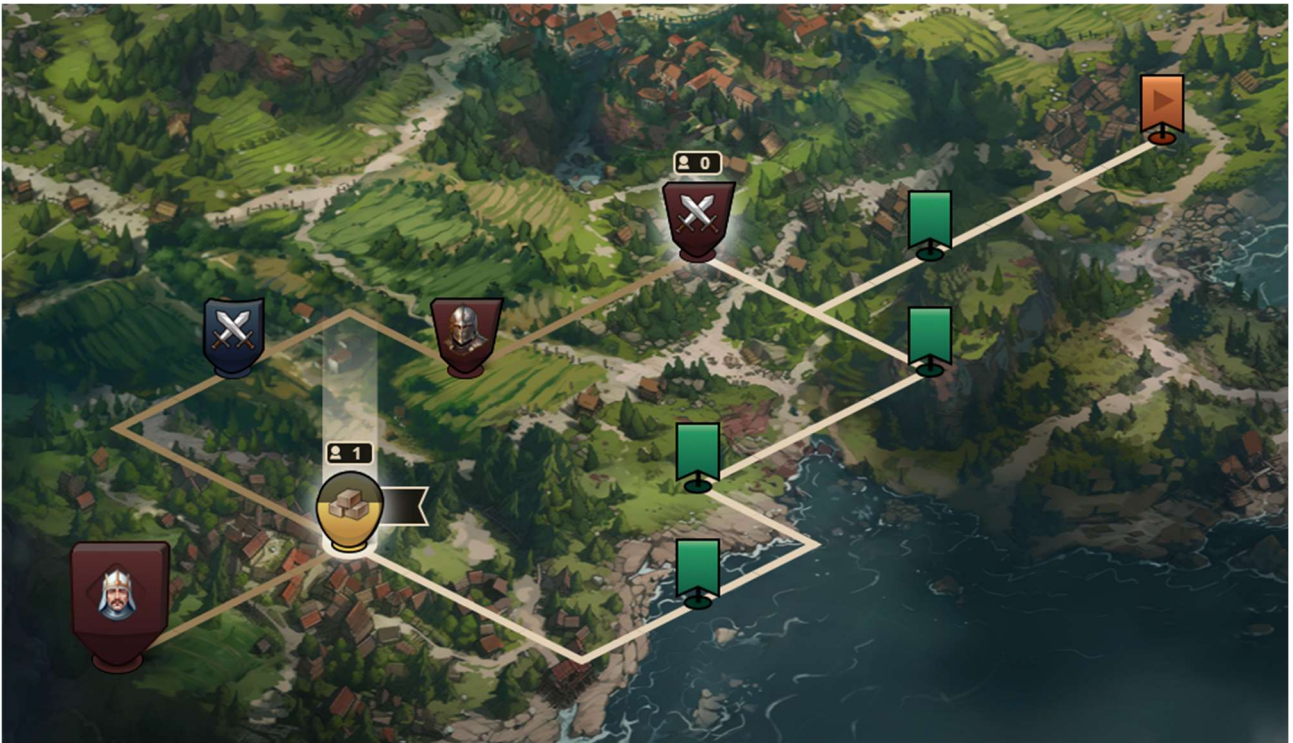
La mappa quantistica

Nelle incursioni si procede nella mappa quantistica superando una serie di livelli. In ogni livello si procede in una serie di nodi fino ad arrivare al Boss finale.

Nei vari nodi si devono svolgere attività diverse, battaglie, donazioni di materiali, monete, beni ed altro.

Per poter svolgere queste azioni sono necessari i Punti Azione delle Azioni quantistiche. All'inizio se ne possiedono 100.000. Per ogni azione se ne spendono 3.500. Vengono prodotti 5.000 Punti Azione ogni ora, ma la produzione si ferma quando si arriva a 100.000.

Per questo è importante utilizzare sempre i Punti Azione prima di arrivare a 100.000.



Per quanto riguarda i nodi militari ne esistono di più semplici, con il disegno delle due spade, di più difficili, con il disegno di un elmo; poi c'è il Boss finale di ogni livello, più difficile ancora.

Esistono poi i nodi delle guarnigioni, che una volta superati danno un bonus militare a tutta la gilda fino alla fine del livello, e i nodi delle fortezze, che una volta superati danno un bonus militare a tutta la gilda soltanto nel combattimento contro il Boss finale del livello.





Esistono nodi rossi e nodi blu. Nei nodi rossi si usa l'esercito d'attacco, nei nodi blu quello di difesa.

Nel municipio si può vedere il bonus militare delle incursioni che sarà diverso per esercito d'attacco e di difesa.

Nella città quantistica si possono costruire i monumenti per rafforzare l'esercito difensivo, i pilastri per rafforzare quello di attacco, attenzione però che tolgono euforia (felicità).

Anche nella città principale ci sono edifici che danno bonus militare per le incursioni.

Per esempio il Tempio shintoista dà bonus all'esercito difensivo, l'Yggdrasil a quello di attacco.

Nella mappa si possono scegliere diversi percorsi e si può puntare direttamente al Boss per concludere rapidamente il livello, oppure si possono fare tutti i nodi girando l'intera mappa prima di arrivare al Boss.

Se una gilda è forte e ha giocatori forti conviene andare più velocemente possibile al nuovo livello, per prendere premi migliori, ma se ci sono molti giocatori piccoli e deboli probabilmente può essere meglio fare tutti i nodi dei livelli più bassi, che possono venire superati con maggiore facilità.

In ogni caso è opportuno superare al più presto i nodi delle guarnigioni e poi delle fortezze, per usufruire del bonus militare nei combattimenti.

La città quantistica

La città quantistica permette di produrre unità militari, monete, materiali e beni, necessari per avanzare nei nodi della mappa quantistica.

La produzione delle monete e dei materiali richiede 10 ore, mentre i beni e le unità militari si producono quasi immediatamente.

Per questo il gioco richiede sostanzialmente impegno ogni 10 ore (o più semplicemente 2 volte al giorno).

All'inizio delle incursioni la città è vuota, con il solo municipio. Si hanno però già disponibili alcune unità militari, beni, monete e materiali e alcune schegge quantistiche.

Nella prima incursione del campionato abbiamo 500 schegge, che ci consentiranno di mettere subito 2 espansioni ed eliminare gli eventuali ostacoli. Durante le incursioni metteremo altre due espansioni portando la città a formare un quadrato perfetto di 4 espansioni per 4 (cioè 16 caselle per 16), ma preferiremo non consumare ulteriori schegge e metteremo queste espansioni utilizzando i beni prodotti nel frattempo.

Le ulteriori schegge ottenute nel corso dell'incursione o nelle incursioni successive le utilizzeremo invece per comprare ulteriori punti azione e procedere più rapidamente nella mappa quantistica. In ogni incursione è bene lasciare 500 schegge per l'incursione successiva, mentre nell'ultima incursione del campionato è bene utilizzare tutte le schegge disponibili, perché quelle rimaste alla fine del campionato si perderanno.

Considerato che il costo in schegge dei punti azione aumenta a ogni acquisto, ma torna a quello iniziale la giornata successiva, è bene evitare di fare più acquisti di punti azione nella stessa giornata.

Conviene poi fare sempre l'acquisto più efficiente: 100.000 punti azione con 450 schegge.

Costo del primo acquisto della giornata:



Costo del secondo acquisto della giornata:



Nella costruzione della città avremo due priorità: la costruzione di una caserma, che ci consentirà di poter combattere al più presto, e la produzione di beni che ci consentirà di mettere le ulteriori due espansioni. Cercheremo poi di massimizzare la produzione di monete e materiali e quando questi diventeranno abbondanti costruiremo decorazioni che ci consentiranno di aumentare il bonus militare.

Nella città si metteranno edifici residenziali (che produrranno anche monete) e produzioni di materiali; quando sarà necessario si metteranno caserme e produzioni di beni. Tutti questi edifici richiedono di essere collegati al municipio tramite strade.

Per massimizzare l'efficienza produttiva è necessario avere euforia pari al doppio della popolazione. Gli edifici che danno euforia non richiedono strade.

Il numero di strade da costruire riportato in questa guida è solo indicativo.

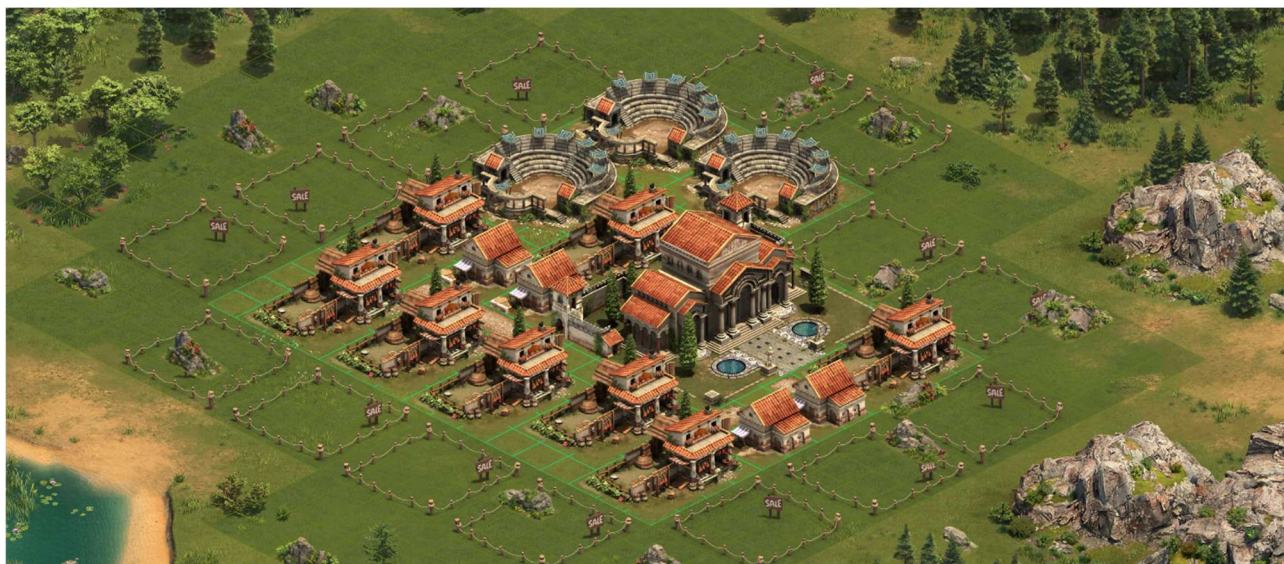
Le immagini non derivano tutte dalla stessa incursione e possono presentare piccole incoerenze non significative (es. pilastri sostituiti da monumenti o posizione degli edifici leggermente diversa).

Step 1 - L'inizio della città quantistica (mattina 1)

Il primo giorno è bene iniziare l'incursione alle ore 8.00, perché dopò le prime 10 ore sarà necessario fare attività che richiederanno un totale di poco più di 3 ore. Iniziare alle 8 consentirà di raccogliere intorno alle 18.00 e terminare le attività serali poco dopo le 21.00.

Considerato che la città avrà alla fine la forma di un quadrato perfetto 4 x 4, si dovrà decidere subito se mettere le 4 espansioni sul lato destro o sinistro, scegliendo il lato con meno ostacoli totali.

Al momento si metteranno solo due espansioni, dal costo di 100 e 150 schegge (eliminando con poche schegge ulteriori gli eventuali ostacoli presenti), si sposterà il municipio e si costruiranno e si costruiranno 3 anfiteatri, 4 case con tegole, 8 macellai e 9 strade.



Espansioni a destra



Espansioni a sinistra

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			9
Casa Tegole	4	200	-400	4
Macellaio	8	-200		8
Anfiteatro	3		450	3
		0	50	

Dopo aver costruito la città si inizierà immediatamente ad avanzare nei nodi della mappa quantistica, consumando punti azione, in modo che questi possano iniziare ad essere prodotti nuovamente.

In questa prima fase si utilizzeranno le risorse già disponibili (unità militari, eventualmente beni, monete e materiali).

Per quanto riguarda le battaglie è chiaro che combattere manualmente consentirebbe di risparmiare unità militari, ma allunga troppo i tempi. Si suggerisce invece di fare battaglie automatiche per cui questa guida consiglia di utilizzare inizialmente le unità già disponibili, ma prevede la costruzione della caserma già dopo le prime 10 ore.

Step 2 - Dopo le prime 10 ore (sera 1)

Le attività della prima sera si dividono in 4 fasi

Fase 1

Dopo le prime 10 ore si provvederà alla raccolta delle monete e dei materiali.

Prima di raccogliere verificare sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.



L'euforia invece non influenza la produzione di unità militari e di beni, che possono essere tranquillamente raccolti indipendentemente dall'euforia.

Solo dopo aver raccolto fare spazio eliminando due anfiteatri (perdendo temporaneamente l'euforia) e costruire una Casetta, per aumentare la popolazione.

La casetta richiede un'ora per essere costruita.

Espansioni a destra



Espansioni a sinistra



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	1
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	1		150	-2
		100	-450	

Fase 2

Una volta che la casetta è costruita abbiamo popolazione sufficiente e costruiamo una caserma. Si consiglia di costruire un Campo dei Balisti che richiede più risorse per produrre unità militari ma che dà unità molto migliori in battaglia.

Nel caso non siano state usate le truppe originariamente disponibili perché il primo nodo richiedeva altro, si può saltare la costruzione del campo di balisti e combattere ora eventualmente con le truppe originarie, passando direttamente alla fase 3.



Costruiamo una strada per collegare la caserma al municipio.



Espansioni a destra



Espansioni a sinistra

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			1
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	1		150	
Caserma	1	-100		1
		0	-450	

La caserma richiede un'ora per essere costruita.

Fase 3

Una volta che la caserma è costruita possiamo produrre le prime 10 unità militari, non di più altrimenti non ci bastano le risorse per andare avanti.

Dopo aver raccolto le unità militari togliere la caserma e mettere una produzione di beni. Per le minori e più favorevoli dimensioni si consiglia di sbloccare la Fonderia e il Filatoio, che producono ferro e stoffa, e di costruire la Fonderia.

La fonderia richiede un'ora per essere costruita. Nel frattempo si può avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.



Espansioni a destra



Espansioni a sinistra

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	1		150	
Beni	1	-100		1
Caserma	0			-1

0	-450
---	------

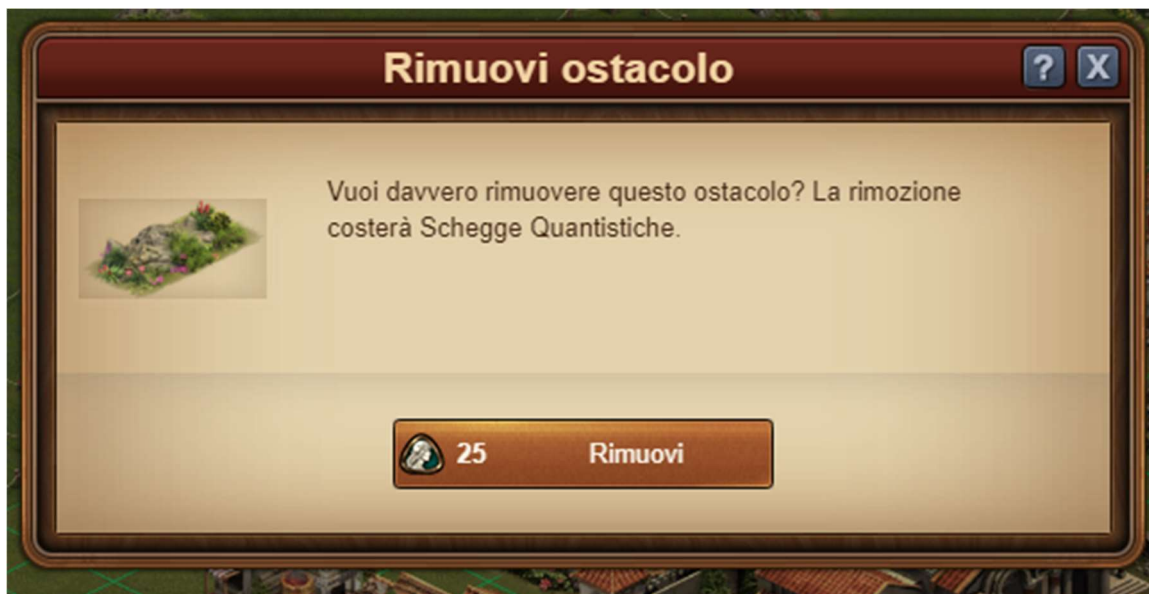
Fase 4

Una volta costruita la fonderia possiamo produrre i beni per mettere una espansione.

Per mettere una espansione sono necessari 30 beni tutti dello stesso tipo. Inizialmente ne abbiamo a disposizione 20, perciò possiamo mettere una produzione da 12.



Appena raccolti i 12 beni possiamo mettere l'espansione (levando l'eventuale ostacolo con le schegge).





A questo punto possiamo eliminare la fonderia e una casa con tegole, spostare la casetta al posto della casa con tegole eliminata, e mettere 3 anfiteatri (arrivando a 4) per ripristinare l'euforia necessaria al prossimo raccolto.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	3	150	-300	-1
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	4		600	3
Beni	0			-1
		50	100	

Ora mancheranno circa 6 ore e mezza alla seconda produzione di materiali e monete di 10 ore.

Step 3 - Dopo le ulteriori 10 ore (mattina 2)

Le attività della seconda mattina si dividono in 2 fasi

Fase 1

Provvedere alla raccolta delle monete e dei materiali, verificando sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

Dopo aver raccolto eliminare una casa con tegole sostituendola con una seconda casetta e rimuovere 2 anfiteatri, costruendo 1 edificio di Bagni pubblici.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	2	100	-200	-1
Casetta	2	200	-400	1
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	-2
Bagni pubblici	1		300	1
		100	0	

La casetta richiede un'ora per essere costruita.

Fase 2

Quando la casetta è costruita abbiamo la popolazione necessaria e costruiamo un Campo dei Balisti.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Caserma	1	-100		1
		0	0	

Il Campo dei Balisti richiede un'ora per essere costruito.

Fase 3

Una volta che il Campo dei Balisti è costruito possiamo produrre ulteriori 10 unità militari, non di più altrimenti non ci bastano le risorse per andare avanti.

A questo punto possiamo avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.

Ora mancheranno poco meno di 8 ore alla produzione di materiali e monete di 10 ore.

Step 4 - Dopo le ulteriori 10 ore (sera 2)

Le attività della seconda sera si dividono in 2 fasi

Fase 1

Provvedere alla raccolta delle monete e dei materiali, verificando sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

Produrre 10 unità militari.

Dopo aver raccolto le unità militari togliere la caserma e mettere una produzione di beni diversa da quella messa in precedenza (si consiglia il Filatoio, che produce stoffa).

Nel caso non si hanno monete e/o materiali sufficienti, per averne consumate più del previsto (errori di costruzioni, eccesso di produzione di unità militari, consumo di monete e materiali in nodi della mappa che li richiedono), fermarsi e proseguire tranquillamente la mattina dopo (intanto la produzione della città quantistica va avanti).





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Beni	1	-100		1
Caserma	0			-1
		0	0	

Il filatoio richiede un'ora per essere costruito. Nel frattempo si può avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.

Fase 2

Una volta costruito il filatoio produrrà 2 volte 20 stoffa (arrivando a 60 con quella disponibile inizialmente) e sbloccare una ulteriore espansione arrivando a formare il quadrato perfetto.



Poi eliminare il filatoio e costruire nuovamente il Campo dei Balisti. Non c'è bisogno di aspettare la costruzione perché produrremo le ulteriori unità militari solo la mattina successiva, dopo aver raccolto la produzione.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Beni	0			-1
Caserma	1	-100		1

0	0
---	---

Ora mancheranno poco meno di 9 ore alla produzione di materiali e monete di 10 ore.

Successivi cicli di 10 ore

A questo punto si andrà avanti in cicli successivi di 10 ore (o due cicli al giorno).

Ogni ciclo è suddiviso in 3 fasi:

1 – raccolta;

2 – avanzamento nella mappa quantistica consumando tutti i punti azione disponibili. In questa fase può essere necessario produrre unità militari per combattere (non preoccuparsi se si consumano troppe monete e materiali, in questo momento la cosa più importante è avanzare nella mappa consumando sempre tutti i punti azione), utilizzare monete e materiali disponibili, produrre beni (eventualmente sostituire la caserma con una fabbrica di beni, e aspettare un'ora per la produzione, o viceversa sostituire la fabbrica di beni con una caserma); finora abbiamo limitato la produzione di unità militari a 10 per volta, ma ora si può iniziare a produrne di più, se necessario.

3 – se avanzano risorse sufficienti miglioramento della città quantistica secondo gli step di seguito riportati (se si hanno monete e materiali disponibili si può fare anche più di uno step in un ciclo di 10 ore).

In realtà la città potrebbe anche fermarsi a questo stadio, usando ogni giorno le risorse prodotte per avanzare nella mappa, ma se si hanno risorse in eccesso può essere utile migliorare la città aumentando le produzioni e costruendo decorazioni che danno bonus militare. Non vale comunque la pena rinunciare ad avanzare nella mappa per risparmiare risorse e migliorare la città.

Successivi step di miglioramento della città

Step 5

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 37.500 monete e 75.000 materiali.

Costruire una casetta e sostituire un anfiteatro con un edificio di Bagni pubblici.

Quando è pronta la popolazione della casetta eliminare una casa con tegole e mettere al suo posto la casetta appena costruita. Costruire un sarto.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			1
Casa Tegole	1	50	-100	-1
Casetta	3	300	-600	1
Macellaio	8	-200		
Sarto	1	-50		1
Anfiteatro	1		150	-1
Bagni pubblici	2		600	1

Caserma	1	-100	
		0	50

Step 6

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 125.000 monete e 200.000 materiali.

Eliminare un anfiteatro e costruire un arco di trionfo e una Villa.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casa Tegole	1	50	-100	
Casetta	3	300	-600	
Villa	1	150	-300	1
Macellaio	8	-200		
Sarto	1	-50		
Anfiteatro	0			-1
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	1
Caserma	1	-100		
		150	275	

Step 7

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Eliminare un macellaio e spostare al suo posto un edificio dei Bagni Pubblici.

Costruire un Ovile.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casa Tegole	1	50	-100	
Casetta	3	300	-600	
Villa	1	150	-300	
Macellaio	7	-175		-1
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		1
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Caserma	1	-100		
		75	275	

Step 8

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Sostituire una casa con tegole con una villa.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casa Tegole	0			-1
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	1
Macellaio	7	-175		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Caserma	1	-100		
		175	75	

Step 9

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Sostituire una casetta con una villa.

PRIMA DI RACCOGLIERE (altrimenti la popolazione non ha sufficiente euforia), quando la popolazione della villa è pronta eliminare una seconda casetta.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casetta	1	100	-200	-2
Villa	3	450	-900	1
Macellaio	7	-175		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Caserma	1	-100		
		125	175	

Step 10

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Eliminare due macellai e costruire un secondo ovile.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casetta	1	100	-200	
Villa	3	450	-900	
Macellaio	5	-125		-2
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		1
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Caserma	1	-100		
		75	175	

Step 11

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 125.000 monete e 200.000 materiali.

Eliminare un edificio dei bagni pubblici e costruire 1 secondo arco di trionfo e una ulteriore villa.

ALLA PROSSIMA RACCOLTA FARE ATTENZIONE A NON RACCOGLIERE PRIMA CHE L'ARCO SIA COSTRUITO.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casetta	1	100	-200	
Villa	4	600	-1200	1
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Bagni pubblici	1		300	-1
Arco di trionfo	2		1350	1
Caserma	1	-100		
		225	250	

Step 12

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Sostituire la casetta con una ulteriore villa.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casetta	0			-1
Villa	5	750	-1500	1
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	2		1350	
Caserma	1	-100		
		275	150	

Step 13

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 125.000 monete e 200.000 materiali.

Eliminare i bagni pubblici e costruire un ulteriore arco di trionfo e una ulteriore villa.

ALLA PROSSIMA RACCOLTA FARE ATTENZIONE A NON RACCOGLIERE PRIMA CHE L'ARCO SIA COSTRUITO.

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casetta	0			
Villa	6	900	-1800	1

Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Bagni pubblici	0			-1
Arco di trionfo	3		2025	1
Caserma	1	-100		
		425	225	

Step 14 (ripetuto 3 volte)

A questo punto ci si può fermare oppure si può andare avanti aggiungendo monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando per il momento a un massimo di 3 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	3		2025	
Monumenti/Pilastri	3		-225	3
Caserma	1	-100		

Ulteriori miglioramenti

A questo punto la città può essere considerata completa e ci si può fermare pensando soltanto a produrre per andare avanti nella mappa quantistica.

In alternativa, soprattutto se avanzano monete e materiali, si possono fare ulteriori miglioramenti, dando preferenza, secondo le proprie esigenze, agli ovili per i materiali o ai pilastri/monumenti (e relativi archi di trionfo per l'euforia) per il bonus militare. In alternativa, se servono monete, si possono mettere ulteriori ville (e i relativi archi di trionfo per garantire la massima euforia). Quando serve spazio si possono togliere i macellai.

Gli step che seguono sono indicativi e sono solo una fra le tante possibilità.

Step 15

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete e 100.000 materiali.

Aggiungere un ulteriore arco di trionfo.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			

Villa	6	900	-1800	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	4		2700	1
Monumenti/Pilastri	3		-225	
Caserma	1	-100		
		425	675	

Step 16 (ripetuto 9 volte)

Aggiungere monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 12 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	4		2700	
Monumenti/Pilastri	12		-900	9

Caserma	1	-100	
		425	0

Step 17

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Sostituire 2 macellai con un terzo ovile.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	3	-75		-2
Sarto	1	-50		
Ovile	3	-300		1
Arco di trionfo	4		2700	
Monumenti/Pilastri	12		-900	
Caserma	1	-100		
		375	0	

Step 18

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete e 100.000 materiali.

Aggiungere un arco di trionfo e aggiungere anche uno alla volta, ulteriori 9 monumenti e/o pilastri (necessari ulteriori 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro), arrivando a un totale di 21.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	3	-75		
Sarto	1	-50		
Ovile	3	-300		
Arco di trionfo	5		3375	1
Monumenti/Pilastri	21		-1575	9
Caserma	1	-100		
		375	0	

Step 19

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Levare 2 macellai e costruire altro ovile



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	1	-25		-2
Sarto	1	-50		
Ovile	4	-400		1
Arco di trionfo	5		3375	
Monumenti/Pilastri	21		-1575	
Caserma	1	-100		
		325	0	

Step 20

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Levare il macellaio e mettere al suo posto il campo di balisti, eliminare anche il sarto e costruire un altro ovile.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	0			-1
Sarto	0			-1
Ovile	5	-500		1
Arco di trionfo	5		3375	
Monumenti/Pilastri	21		-1575	
Caserma	1	-100		
		300	0	

Step 21

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete e 100.000 materiali, più 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni pilastro/monumento.

Mettere un altro arco di trionfo e poi a mano a mano ulteriori 9 pilastri/monumenti, spostando opportunamente le strade (eventualmente eliminare qualche strada inutile)



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Villa	6	900	-1800	
Ovile	5	-500		
Arco di trionfo	6		4050	1
Monumenti/Pilastri	30		-2250	9
Caserma	1	-100		
		300	0	