

Sandro2011 18/09/2024

<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.

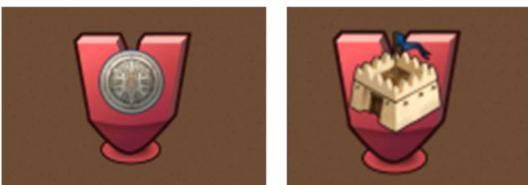
Per questo è importante utilizzare sempre i Punti Azione prima di arrivare a 100.000.



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 (mini boss); 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.

Esistono poi nodi che richiedono monete o materiali, beni, unità militari o semplicemente punti azione.

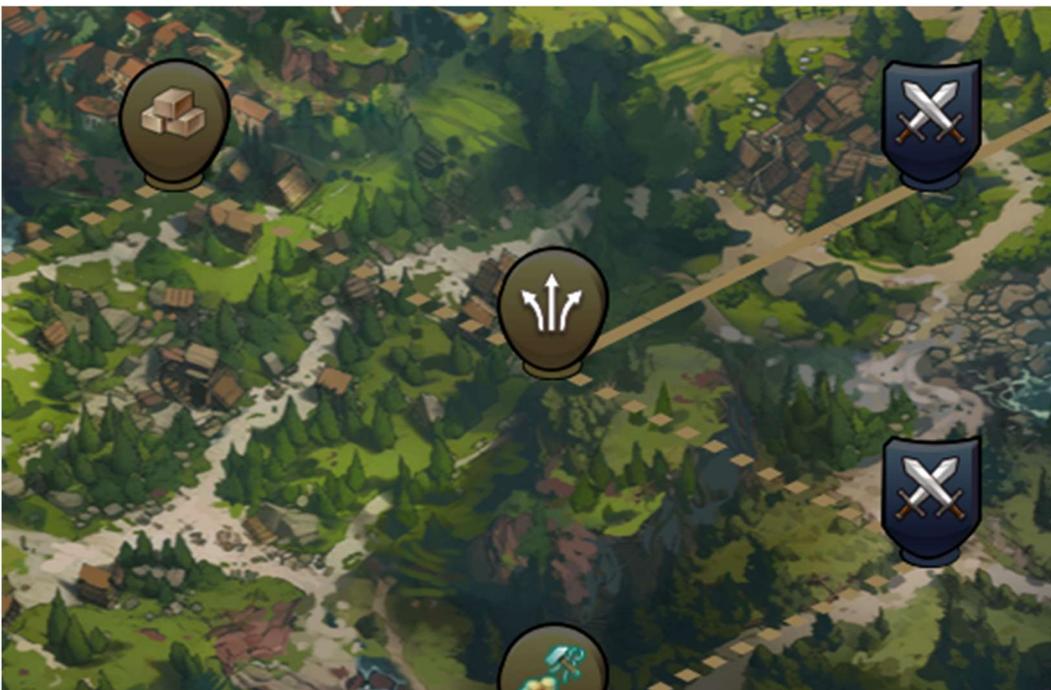


Nella mappa si possono scegliere diversi percorsi e si può puntare direttamente al Boss per concludere rapidamente il livello, oppure si possono fare tutti i nodi girando l'intera mappa prima di arrivare al Boss.

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 presenza di linee tratteggiate tra due nodi indica che la strada è alternativa a un'altra: la prima che viene scelta blocca l'altra.



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.

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).

PARTE PRIMA

La parte prima porta alla costruzione di una città semplice ma funzionale, con una città che produce monete, materiali e unità militari sufficienti per giocare.

Alla fine di questa parte la città, originariamente formata da un rettangolo di 4 x 3 espansioni, sarà un quadrato perfetto di 4 x 4 espansioni che sarà sufficiente per tutta l'incursione.

In questa parte si cercherà di utilizzare meno unità militari possibile, per disporre di una quantità adeguata di monete e materiali per la costruzione della città.

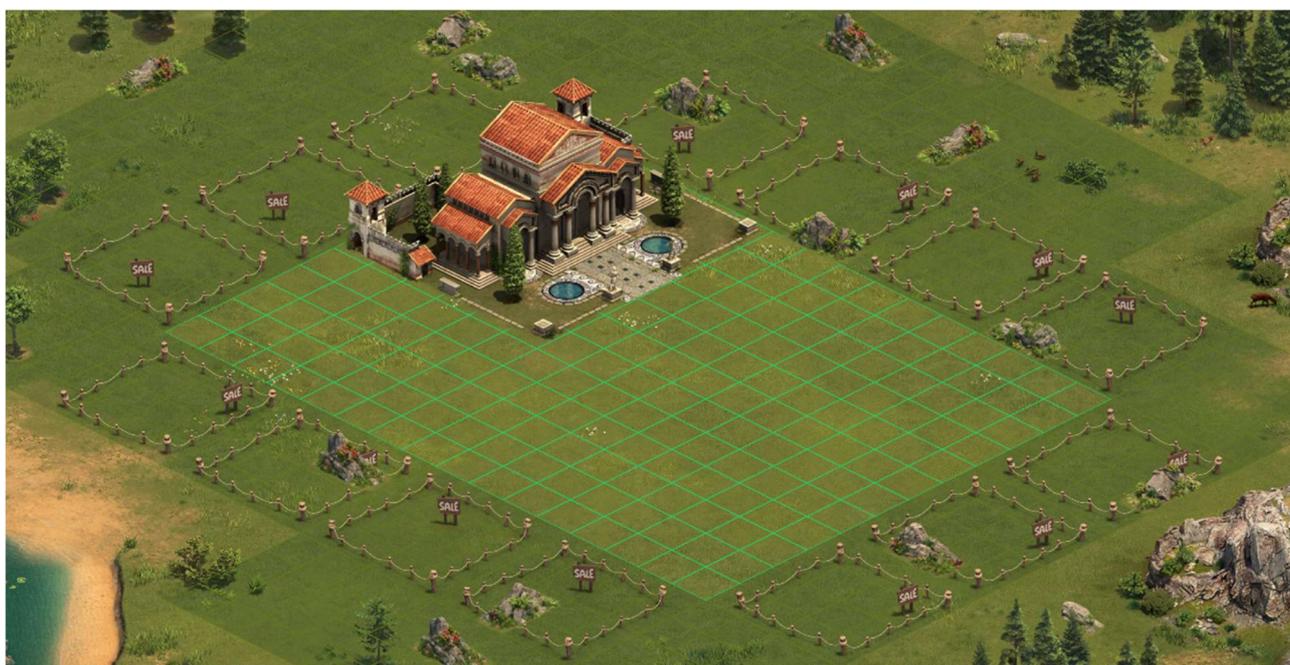
Per quanto riguarda le battaglie è chiaro che combattere manualmente consentirebbe di risparmiare unità militari, ma allunga troppo i tempi. Si suggerisce invece di fare battaglie automatiche per cui questa guida

consiglia di utilizzare inizialmente le unità già disponibili, ma prevede la costruzione della caserma già dopo le prime 10 ore.

[Il numero di strade da costruire riportato in questa guida in alcuni casi è da verificare ed è solo indicativo]

La parte prima termina la sera del secondo giorno, ma bisogna fare attenzione a rispettare i tempi ed è opportuno iniziare subito alle 8.00 del primo giorno perché le attività richiederanno delle pause di un'ora per la costruzione di vari edifici.

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



Il primo giorno è bene iniziare l'incursione alle ore 8.00, perché oltre alle 10 ore necessarie per la produzione sarà necessario fare una pausa di un'ora la mattina e due pause di un'ora la sera per la costruzione di alcuni edifici. Pertanto iniziare alle 8 consentirà di terminare le attività serali poco dopo le 21.00.

Le attività della prima mattina sono rivolte a mettere le prime tre espansioni nella città (2 con le schegge e una con i beni prodotti da una fonderia) e alla costruzione degli elementi base della città quantistica per avere una produzione già dopo le prime 10 ore.

Le attività si dividono in 2 fasi, separate da un'ora necessaria per la costruzione della fonderia.

Fase 1

Appena le incursioni hanno inizio si consumeranno i primi punti azione così che inizino subito a ricaricarsi.

È sufficiente per il momento utilizzare soltanto due o tre volte i 3.500 punti azione richiesti utilizzando le risorse già disponibili (unità militari, eventualmente beni, monete e materiali).

Immediatamente dopo, al più presto, si penserà alla costruzione della città.

All'inizio dell'incursione saranno disponibili 150.000 monete e 25.000 materiali (e eventuali risorse aggiuntive se sono disponibili nella città principale edifici specifici)

Per questa fase si utilizzeranno 32.000 monete e 2.500 materiali.

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 (la città potrà perciò eventualmente essere simmetrica rispetto a quella delle immagini¹), 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).

La rimozione di primi tre ostacoli costano 10, 25 e 50 schegge.



¹ Per quanto possibile verranno inserite le due immagini, con espansioni a destra e a sinistra.



Una volta messe le prime due espansioni si sposterà il municipio e si costruiranno 4 case con tegole, 4 macellai e una fonderia (si suggerisce, per la dimensione delle fabbriche, di sbloccare fonderia, filatoio e artigiano gioiellerie), collegando tutti gli edifici al municipio con 7 strade.





Non c'è bisogno per il momento di costruire edifici della cultura, perché per la produzione di beni non è necessaria l'euforia.

Dopo aver costruito la città iniziale si proseguirà ad avanzare nei nodi della mappa quantistica, consumando possibilmente tutti i punti azione, sempre utilizzando le risorse già disponibili.

La fonderia richiede un'ora per essere costruita.

Fase 2

Dopo un'ora, una volta costruita la fonderia, possiamo produrre i beni per mettere una terza espansione.

Per questa fase si utilizzeranno 29.400 monete e 14.400 materiali.

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).



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	7			7
Casa Tegole	4	200	-400	4

Macellaio	4	-100		4
Beni	1	-100		1
		0	-400	

Una volta messa l'espansione possiamo eliminare la fonderia, rendendo così disponibile la popolazione, e costruire altri 4 macellai, sempre uniti al municipio con le strade. Infine aggiungeremo 3 anfiteatri (come tutti gli edifici della cultura non hanno bisogno di strada) per disporre dell'euforia necessaria.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			2
Casa Tegole	4	200	-400	
Macellaio	8	-200		4
Anfiteatro	3		450	3
Beni	0			-1
		0	50	

Le case e i macellai hanno bisogno di 10 ore per dare la loro prima produzione.

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

Le attività della prima sera sono rivolte alla costruzione di una caserma per la produzione delle prime unità militari, in modo da poter combattere subito, anche una volta esaurite le unità disponibili inizialmente.

Per poter mettere la caserma senza eliminare i macellai è necessaria però ulteriore popolazione e conseguentemente sarà necessaria maggior euforia.

La caserma sarà però provvisoria, perché dovremo per il momento eliminarla per ragioni di spazio e di popolazione.

Le attività si dividono in 3 fasi, separate ogni volta da un'ora necessaria per la costruzione di una casetta e della caserma.

Fase 1

Per prima cosa 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.

Per questa fase si utilizzeranno 6.250 monete e 25.000 materiali.

Solo dopo aver raccolto tutto, compresi i macellai costruiti un'ora dopo (nella fase 2 delle operazioni della mattina), fare spazio eliminando un anfiteatro (perdendo temporaneamente l'euforia) e costruire una Casetta, per aumentare la popolazione.

La casetta richiede un'ora per essere costruita.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	1
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	-1
		100	-300	

Fase 2

Per questa fase si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Una volta che la casetta è costruita abbiamo popolazione sufficiente e costruiamo una caserma. Si consiglia di costruire un Campo dei balisti (sbloccare anche l'Area di tiro, che servirà successivamente, e la Caserma dei legionari) 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 parte finale della fase 3.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Caserma	1	-100		1
		0	-300	

La caserma richiede un'ora per essere costruita.

Fase 3

Per questa fase si utilizzeranno 37.000 monete e 35.000 materiali.

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 possiamo eliminare la caserma e una casa con tegole, spostare la casetta al posto della casa con tegole eliminata, e mettere 2 anfiteatri (arrivando a 4) per ripristinare l'euforia necessaria al prossimo raccolto.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			1
Casa Tegole	3	150	-300	-1
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	4		600	2
Caserma	0			-1

Ora mancheranno circa 7 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 3 fasi.

Fase 1

Per questa fase si utilizzeranno 31.250 monete e 50.000 materiali.

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 rimuovere 2 anfiteatri, costruendo 1 edificio di Bagni pubblici, poi eliminare una casa con tegole sostituendola con una seconda casetta.





	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

Per questa fase si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

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

Anche questo campo di balisti sarà provvisorio, per ragioni di spazio e di popolazione ma verrà mantenuto fino alla sera.



	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

Per questa fase si utilizzeranno 35.000 monete e 35.000 materiali.

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).



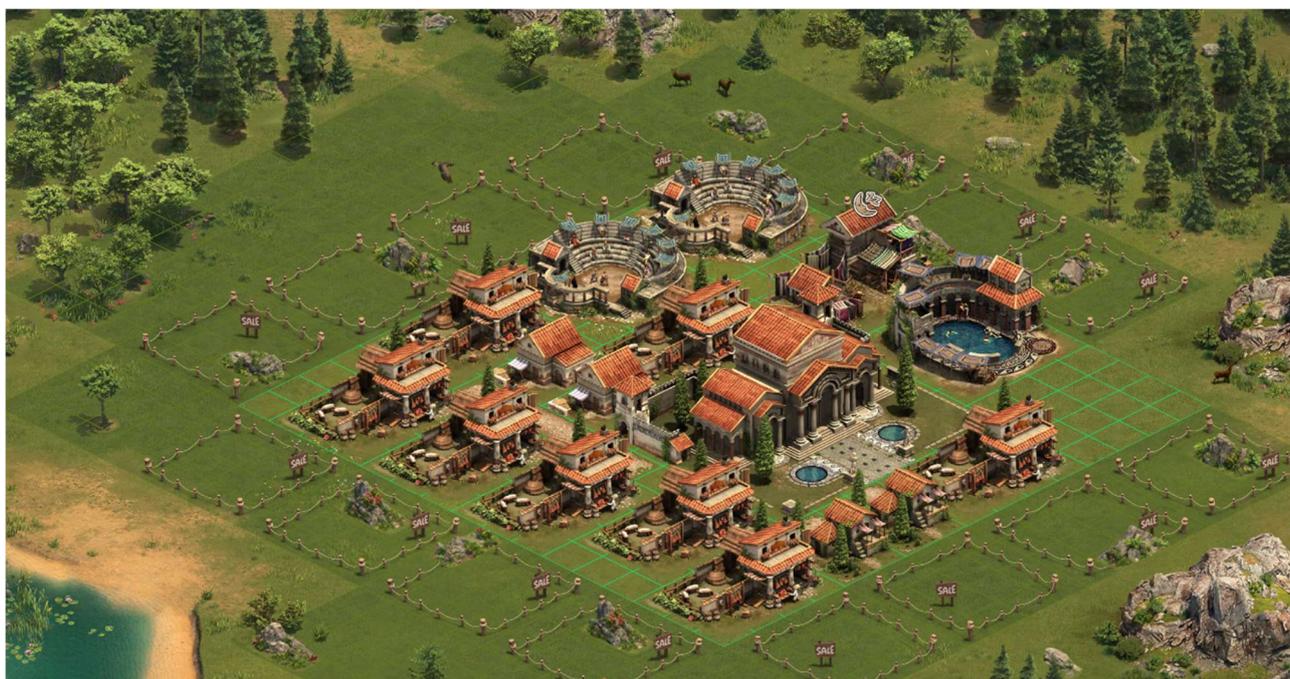
	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Beni	1	-100		1

Caserna	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 produrre 2 volte 20 stoffa (arrivando a 60 con quella disponibile inizialmente) e sbloccare una ulteriore espansione arrivando a formare il quadrato perfetto (eliminare l'ostacolo eventualmente presente usando le schegge).





Poi eliminare il filatoio e costruire nuovamente, ma questa volta definitivamente, 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, facendo attenzione alla popolazione e all'euforia).

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

PARTE SECONDA

La parte seconda, suddivisa in nove step, numerati nuovamente a partire da 1, è rivolta ad avere una città completa con la possibilità di produrre una maggiore quantità di monete con la costruzione di ville, di materiali, con la costruzione di un sarto e due ovili, ma anche con la possibilità di produrre beni o unità militari a basso costo (arcieri) per poter affrontare in qualsiasi momento ogni tipo di nodo della mappa quantistica.

Step 1

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 38.500 monete e 75.000 materiali.

Spostare i bagni pubblici e sostituire un anfiteatro con un altro edificio di Bagni pubblici.

Spostare una casa con tegole nello spazio disponibile collegandola con una strada.

Costruire una casetta al posto liberato dalla casa con tegole.



Quando è pronta la popolazione della casetta eliminare la casa con tegole e 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 2

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 3

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	8	-200		
Sarto	1	-50		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Caserma	1	-100		
		250	75	

Step 4

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 11.000 monete e 5.000 materiali.

Sacrifichiamo un macellaio e costruiamo una Fonderia e un Area di tiro (arcieri). In questo modo avremo una città completa che ci permetterà di fare anche i nodi che chiedono donazione di beni o unità militari, senza over ogni volta modificare la città. Per le donazioni di unità militari non è opportuno usare i balisti, perché hanno un costo maggiore, si suggerisce di usare gli arcieri perché la caserma occupa pochissimo spazio.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	12			1
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	7	-175		-1
Sarto	1	-50		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Beni	1	-100		1
Caserma	2	-200		1
		75	75	

Step 5

er 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.

Spostare una casetta nello spazio libero dietro al municipio, anche scollegandola dalla strada.

Costruire una villa collegata alla strada dove prima era la casetta.



PRIMA DI RACCOLIERE (altrimenti la popolazione non ha sufficiente euforia), quando la popolazione della villa è pronta eliminare la casetta scollegata e un'altra casetta (si avranno così 3 ville e una sola casetta).



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	12			
Casetta	1	100	-200	-2
Villa	3	450	-900	1
Macellaio	7	-175		
Sarto	1	-50		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		25	175	

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 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	12			
Casetta	1	100	-200	
Villa	4	600	-1200	1
Macellaio	7	-175		
Sarto	1	-50		
Bagni pubblici	1		300	-1
Arco di trionfo	2		1350	1
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		175	250	

Step 7

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 201.000 monete e 50.000 materiali.

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

Costruire un Ovile collegandolo con una strada.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	13			1
Casetta	1	100	-200	
Villa	4	600	-1200	
Macellaio	6	-150		-1
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		1
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	2		1350	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		100	250	

Step 8

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	13			
Casetta	1	100	-200	
Villa	4	600	-1200	
Macellaio	4	-100		-2
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		1
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	2		1350	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		50	250	

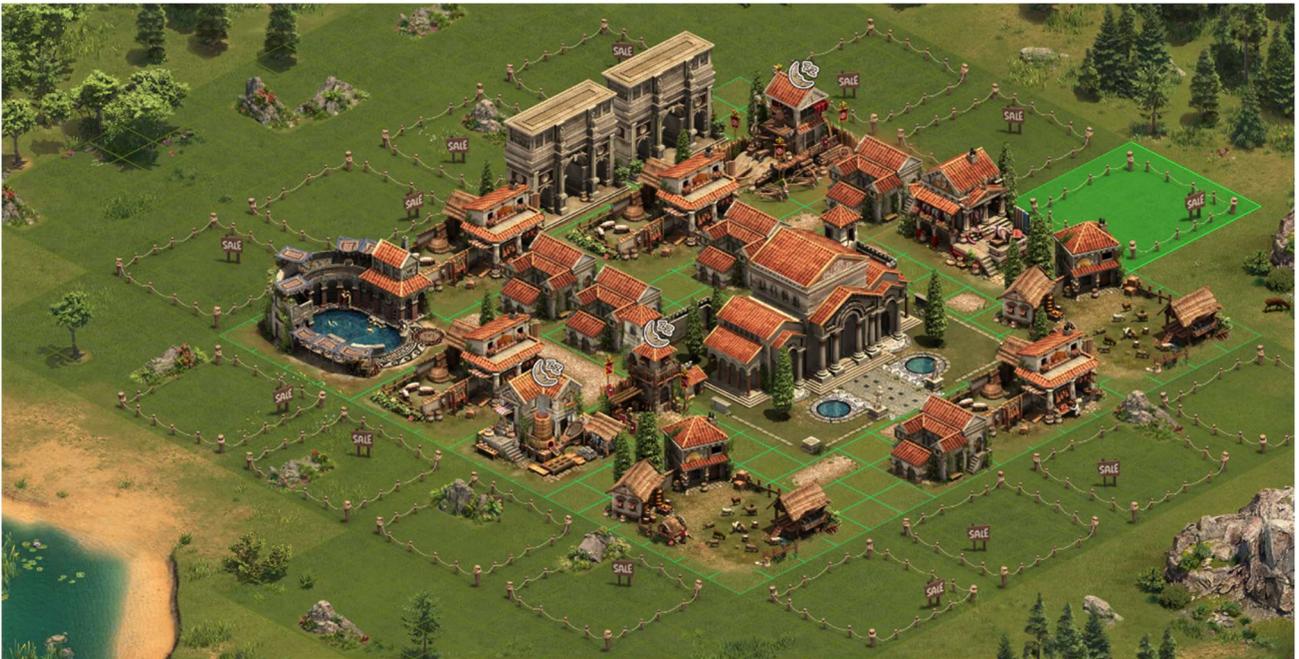
Step 9

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 26.000 monete e 100.000 materiali.

Spostare i balisti e mettere una villa collegandoli con una nuova strada.



Ripristinare l'euforia eliminando l'ultima casetta prima del prossimo raccolto.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			1
Casetta	0			-1
Villa	5	750	-1500	1
Macellaio	4	-100		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	2		1350	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		100	150	

PARTE TERZA

La parte terza, i cui step proseguono la numerazione della parte seconda, è rivolta alla costruzione di decorazioni, che aumentano il bonus militare nelle incursioni per l'attacco (pilastri) o la difesa (monumenti). Considerato che tali edifici consumano euforia, sarà anche necessario provvedere alla costruzione di ulteriori edifici della cultura (in particolare archi di trionfo, che danno molta euforia in poco spazio)

Step 10

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.

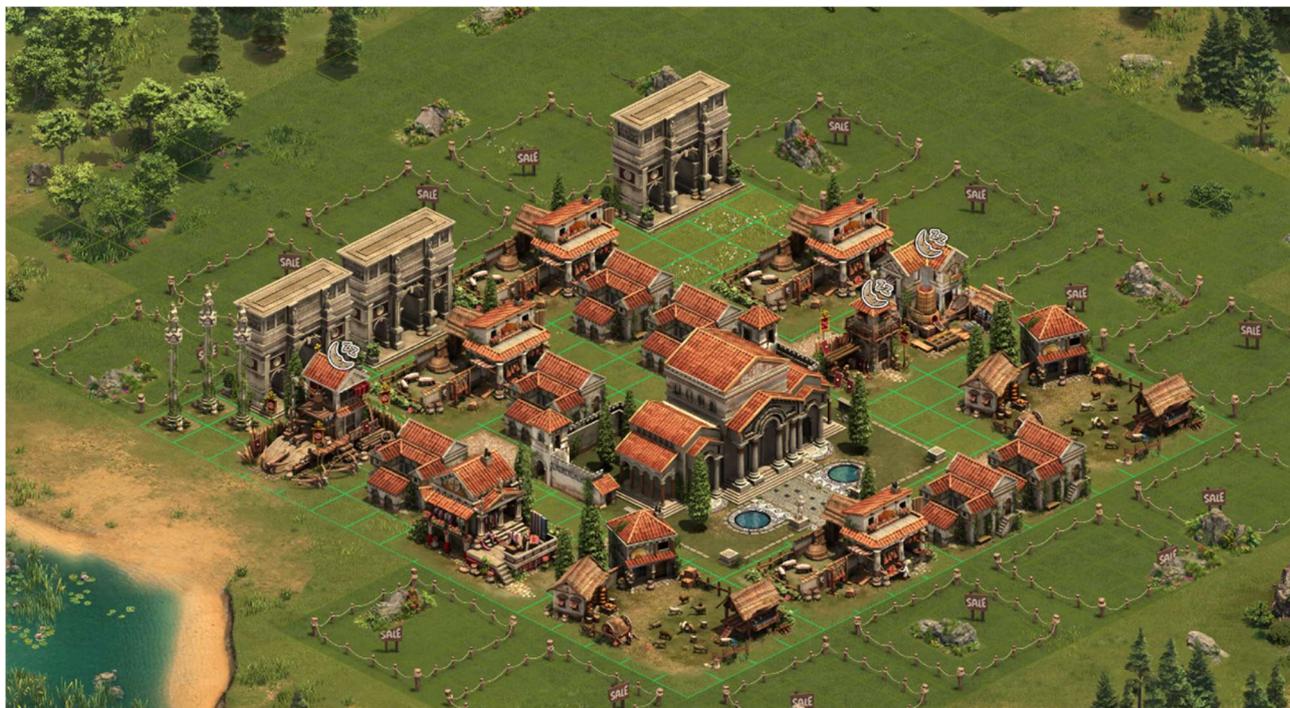


	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	1
Macellaio	4	-100		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Bagni pubblici	0			-1
Arco di trionfo	3		2025	1
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	225	

Step 11

Ora si aggiungeranno 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	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	4	-100		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	3		2025	
Monumenti/Pilastri	3		-225	3
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	0	

Step 12

Per procedere con questo 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 per ottenere ulteriore euforia che ci consentirà di mettere ulteriori monumenti/pilastri.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	

Macellaio	4	-100		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	4		2700	1
Monumenti/Pilastri	3		-225	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	675	

Step 13

Aggiungere ulteriori 9 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	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	4	-100		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	4		2700	
Monumenti/Pilastr	12		-900	9
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	0	

Step 14

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.

Fare posto spostando opportunamente un macellaio e alcuni monumenti/pilastr e costruire un ulteriore arco di trionfo, per avere ulteriore euforia.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	4	-100		

Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	5		3375	1
Monumenti/Pilastri	12		-900	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	675	

Step 15

Aggiungere ulteriori 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 21 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	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	4	-100		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	5		3375	
Monumenti/Pilastri	21		-1575	9
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	0	

PARTE QUARTA

Ulteriori miglioramenti

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

	superficie	numero	superficie
--	------------	--------	------------

Espansioni	16	16	256
Totale			256
Municipio	42	1	42
Strada	1	14	14
Villa	4	6	24
Macellaio	12	4	48
Sarto	12	1	12
Ovile	20	2	40
Arco di trionfo	6	5	30
Monumenti/Pilastri	1	21	21
Fonderia	9	1	9
Campo dei balisiti	12	1	12
Area di tiro	4	1	4
Occupata			256
Libera			0

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.

Negli Step che seguono, che proseguono la numerazione della parte terza, è stata data preferenza all'ulteriore aumento di bonus militare.

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

Step 16

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.

Eliminare un macellaio e costruire un altro arco di trionfo.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	3	-75		-1
Sarto	1	-50		

Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	6		4050	1
Monument/Pilastr	21		-1575	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		275	675	

Rimane spazio libero: 6 caselline.

Step 17

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.

Mettere ulteriori 6 pilastri/monumenti.



Eliminare un macellaio.

Mettere ulteriori 3 pilastri/monumenti, arrivando a un massimo di 30.



[Nella figura 3 pilastri/monumenti sono in costruzione]

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			

Villa	6	900	-1800	
Macellaio	2	-50		-1
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	6		4050	
Monumenti/Pilastri	30		-2250	9
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		300	0	

Rimane spazio libero: 9 caselline.

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.

Costruire un altro arco di trionfo.





[Nella figura alcuni elementi sono in costruzione]

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	2	-50		
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	7		4725	1
Monumenti/Pilastri	30		-2250	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		300	675	

Rimane spazio libero: 3 caselle.

[Gli step seguenti sono da verificare]

Step 19

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.

Mettere ulteriori 3 pilastri/monumenti.

Eliminare un macellaio.

Se si decide di proseguire con lo step 20 variante bonus militare, mettere ulteriori 6 pilastri/monumenti, arrivando a un massimo di 39, spostando opportunamente le strade (eventualmente eliminare qualche strada inutile).

Se si decide di proseguire con lo step 20 variante materiali si può considerare di mettere solo 4 pilastri/monumenti (il che ci consentirà di non eliminare il sarto), arrivando a un massimo di 37, spostando opportunamente le strade (eventualmente eliminare qualche strada inutile).

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	1	-25		-1
Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	7		4725	
Monumentl/Pilastri	39		-2925	9
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		325	0	

Rimane spazio libero: 6 caselline.

A questo punto possiamo scegliere una delle due varianti dello step 20, secondo se preferiamo aumentare ancora o il bonus militare o la produzione di materiali.

Step 20 variante monumenti/pilastri (bonus militare)

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.

Spostare fonderia, area di tiro e monumenti/pilastri.

Costruire un arco di trionfo e ulteriori 9 monumenti/pilastri.

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	0			-1

Sarto	1	-50		
Ovile	2	-200		
Arco di trionfo	8		5400	1
Monumenti/Pilastr	48		-3600	9
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		350	0	

Rimane spazio libero: 3 caselline.

Step 20 variante ovile (materiali)

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 il macellaio e, se nello step 19 si è scelto di non fermarsi a un totale di 37 monumenti/pilastr, il sarto.

Spostare fonderia, area di tiro e monumenti/pilastr.

Costruire un altro ovile.



[Nella figura il sarto è in costruzione]

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	

Macellaio	0			-1
Sarto	1	-50		
Ovile	3	-300		1
Arco di trionfo	7		4725	
Monumentl/Pilastrl	37		-2775	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		250	150	

Rimane spazio libero: 0 caselline.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	14			
Villa	6	900	-1800	
Macellaio	0			-1
Sarto	0			-1
Ovile	3	-300		1
Arco di trionfo	7		4725	
Monumentl/Pilastrl	39		-2925	
Beni	1	-100		
Caserma	2	-200		
		300	0	

Rimane spazio libero: 10 caselline.