

Rise of Cultures
УСТАВ АЛЪЯНСА
BlackDragon

Содержание

§1	Чудеса Света	3
§1.1	Правила инвестирования	3
§1.2	Призовые места	5
	Стоунхендж	5
	Висячие Сады	7
	Статуя Зевса	8
	Храм Артемиды	8
	Колизей	9
	Софийский Собор	9
	Ахенский Дворец	10
§2	Бой	10
§2.1	Расстановка	10
§2.2	Командиры	10
§3	Охота за Сокровищами	11
§3.1	Прохождение боями во время перехода между эпохами	11
§3.2	Прохождение боями с накоплением улучшений . . .	12
§3.3	Переговоры	13
§3.4	Сундуки-чек-поинты	14
§4	Ивенты	14
§5	Прочее	15
§5.1	Самоцветы	15
§5.2	Товары	16
§5.3	Двойной сбор	16
§6	Переход между эпохами	16
§6.1	Из Греции в Древний Рим	16

Мы, члены Альянса BlackDragon сплочённо действуем ради общей цели сохранять свои позиции не менее 50-го места среди прочих альянсов нашего сервера. Мы строго соблюдаем описанные ниже правила и советы для достижения нашей Цели!

Данный документ будет дополняться и редактироваться со временем.

§1 Чудеса Света

§1.1 Правила инвестирования

В нашем Альянсе принята особая стратегия вложений в Чудеса Света. Главное правило – мы вкладываем только в Чудеса членов нашего Альянса. Каждый желающий получить призовое место должен вложить

$$\frac{N}{2^i}$$

колб, где N – общее число колб, которые необходимо вложить для улучшения чуда, а $i \geq 1$ – место, которое вкладчик желает занять.

То есть, претендент на первое место обязан вложить ровно половину колб. На второе – ровно четверть. На третье – восьмую часть...

Хозяин Чуда обязан закрыть остаток, если в процессе этого уже не сделали вражеские агенты.

Чтобы убрать внутреннюю конкуренцию предлагаю поступать следующим образом.

Первое место получает тот, кто раньше других успел вложить четверть от общего количества колб. Второе место – раньше всех вложивший восьмую часть колб...

Основное – это обязанность вкладывать заданное число колб даже в случае повышенной активности вражеских агентов. Мы просто не обращаем на них внимания. Такие вложения не дадут им шансов.

Поясню на простом примере. Предположим есть Чудо на 200 колб и врагов пока нет. Первый вкладывает 100, второй 50, третий 25. Три призовые места заняты. Их не сместить. Хозяин может докидывать оставшиеся 25 колб. Если враг уже вложил не менее 25 колб, хозяин может ничего не добавлять.

Рассмотрим на примере, как выбрать чудо для вложения: у Вас нет технологий для вложения колб. Ни в коем случае не вкладывайте в своё Чудо. Это сделают другие, чтобы в альянс поступали призовые колбы и чертежи. Пробежитесь по списку альянса и найдите Чудо для вложения. Вот приоритезированный список для вложения (сначала следует выбирать категорию, затем подкатегорию затем категорию третьего уровня в порядке убывания приоритета):

— Уже вкладываете в какое-то чудо:

1) вкладывайте в него.

— список вложений пуст:

1) закончились чертежи какого-то Чуда (начинать выбор с чуда с минимальным уровнем):

а) если доступно, вкладывайте в Чудо с минимальным уровнем члена данной TELEGRAM-группы;

б) если доступно, вкладывайте в Чудо с минимальным уровнем АКТИВНОГО члена альянса;

в) если доступно, вкладывайте в Чудо с минимальным уровнем члена альянса, который с нами НЕ МЕНЕЕ 3 НЕДЕЛЬ;

г) сделайте вложение в любое чудо членов альянса (с приоритетами а-в), где можно занять призовое место;

д) сделайте вложение в любое чудо членов альянса (с приоритетами а-в).

2) чертежей для своих Чудес достаточно:

а) если доступно, вкладывайте в Чудо с минимальным уровнем члена данной TELEGRAM-группы;

б) если доступно, вкладывайте в Чудо с минимальным уровнем АКТИВНОГО члена альянса;

в) если доступно, вкладывайте в Чудо с минимальным уровнем члена альянса, который с нами НЕ МЕНЕЕ 3 НЕДЕЛЬ;

г) сделайте вложение в любое чудо членов альянса (с приоритетами а-в), где можно занять призовое место;

д) сделайте вложение в любое чудо членов альянса (с приоритетами а-в).

При прочих равных для прокачки имеет смысл выбирать чудеса в следующем порядке:

- 1) Статуя Зевса;
- 2) Стоунхендж;
- 3) Висячие Сады

Такой порядок обусловлен следующим:

- 1) Понятно, что перманентное усиление армии в приоритете;
- 2) Стоунхендж с 10-го уровня дают ещё одну колбу;
- 3) Висячие сады с 15-го уровня дают ещё одного рабочего.

До рабочего просто намного дольше качать.

§1.2 Призовые места

Здесь приведены переработанные таблицы со страницы фанатской вики. Там они не очень удобны и разбросаны по разным местам. Собирают информацию они постепенно. Поэтому таблицы могут быть не полными.

Стоунхендж

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	2	5	1	1	3	1	3.00
2	10	5	1	5	5	2	1.00
			3	3	3	1	1.00
3	15	5	1	8	5	3	0.62
			3	4	3	1	0.75
4	40	6	1	20	10	3	0.50
			3	10	5	2	0.50
			4	5	5	1	1.00
5	120	6	1	60	20	3	0.33
			3	30	10	2	0.33

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
			4	15	5	1	0.33
6	200	7	1	100	25	3	0.25
			3	50	15	2	0.30
			4	25	10	1	0.40
			5	13	5	0	0.38
7	260	7	1	130	35	3	0.27
			3	65	20	2	0.31
			4	33	10	1	0.30
			5	17	5	0	0.29
8	330	8	1	165	40	3	0.24
			3	83	25	2	0.30
			4	42	10	1	0.24
			5	21	5	0	0.24
9	410	8	1	205	50	3	0.24
			3	103	30	2	0.29
			4	52	15	1	0.29
			5	26	5	0	0.19
10	500	9	1	250	55	3	0.22
			3	125	35	2	0.28
			4	63	15	1	0.24
			5	32	5	0	0.16
11	560	9	1	280	60	3	0.21
			3	140	35	2	0.25
			4	70	15	1	0.21
			5	35	5	0	0.14
12	580	10					
13	610	10					
14	640	11	1	320	65	3	0.20
			3	160	40	2	0.25
			4	80	20	1	0.25
			5	40	5	0	0.12
15	660	11					

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
16	690	12					
17	720	12					

Висячие Сады

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	5	5	1	3	5	1	1.67
2	10	5	1	5	5	2	1.00
			3	3	3	1	1.00
3	25	5	1	13	5	3	0.38
			3	7	5	2	0.71
			4	4	3	1	0.75
4	60	6	1	30	15	3	0.50
			3	15	10	2	0.67
			4	8	5	1	0.62
5	140	6	1	70	20	3	0.29
			3	35	10	2	0.29
			4	18	5	1	0.28
6	200	7	1	100	25	3	0.25
			3	50	15	2	0.30
			4	25	10	1	0.40
			5	13	5	0	0.38
7	260	7	1	130	35	3	0.27
			3	65	20	2	0.31
			4	33	10	1	0.30
			5	17	5	0	0.29
8	330	8	1	165	40	3	0.24
			3	83	25	2	0.30
			4	42	10	1	0.24
			5	21	5	0	0.24

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
9	410	8	1	205	50	3	0.24
			3	103	30	2	0.29
10	500	9	1	250	55	3	0.22
11	560	9					
12	580	10					
13	610	10					
14	640	11					
15	660	11					
16	690	12					
17	720	12					
18	740	13					
19	770	13					
20	800	14					
21	830	14					
22	860	15					
23	890	15					
24	920	16					
25	950	16					
26	980	17					

Статуя Зевса

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит

Храм Артемиды

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	20	20	1	10	5	1	0.50
2	30	5	1	15	10	2	0.67
			3	8	5	1	0.62

Колизей

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	35	20					
2	55	5					
3	80	5					
4	115	6					
5	160	6					
6	215	7					
7	280	7					
8	355	8					
9	440	8					
10	540	9					
11	600	9					
12	630	10					
13	650	10					
14	680	11					

Софийский Собор

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит

Ахенский Дворец

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	75	20					
2	55	5					
3	80	5					
4	115	6					
5	160	6					
6	215	7					

§2 Бой

§2.1 Расстановка

В любом бою старайтесь расставить войска максимально плотно, чтобы минимизировать число пустых клеток.

На переднем крае всегда должна быть пехота (обычная или тяжёлая).

Лучники всегда должны быть сзади. Если у врага есть конница, лучников необходимо ставить либо за двумя слоями пехоты (в основном это касается компании – в Сокровищах таких больших карт нет), либо за тяжёлой пехотой (но с соблюдением правила максимизации плотности расстановки).

Если у врага дальнобойные войска закрыты тяжёлой пехотой, конников нужно ставить сзади. Особенно это касается боёв с двумя волнами. Так вы сможете сэкономить коней на вторую волну.

И если на второй волне остались только лучники, ставьте их в дальнем углу. За время, пока войска бегут друг к другу, у Вас почти успеет активироваться Командир (щит для лучников).

§2.2 Командиры

Всех командиров, призывающих войска нужно сбрасывать непосредственно на головы врага. Так они наносят дополнительный урон, но только если готовы принять выбранную Вами цель в качестве своей.

Не всегда стоит торопиться бросать командиров с войсками в бой. Иногда бывает так, что у вас остаются лучники и какая-то горстка войск. Лучше подождать пока враг уничтожит эти войска, и сразу следом кидать новые. Так у лучников появляется больше времени на нанесение урона.

Минос

Теоретически Минос, будучи конницей, должен оставаться на заднем фланге врага и бить лучников с артиллерией. Но это не совсем так. От лучников он чаще всего бежит обратно к пехоте. А вот артиллерию всегда принимает, как цель. Поэтому, если она есть, Миноса нужно сбрасывать именно на неё. А если нет, то на пехоту. Исключение составляет только случай наличия у врага фортификации. Если бросить Миноса за ограждение, ему уже некуда будет бежать, и он будет биться с теми, кто за ней стоит.

Леонид

А вот Леонид ведёт себя правильно и понятно. Он дерётся там, куда его поставили. Поэтому кидать его нужно всегда на головы лучников. Именно лучников, а не артиллерии. Потому что артиллерию быстрее уничтожает конница (Миноса придётся подождать: он регенерируется чуть дольше Леонида), а лучников эффективнее бьёт пехота.

§3 Охота за Сокровищами

§3.1 Прохождение боями во время перехода между эпохами

Делать так можно не часто, но призы в конце стоят того. Перед переходом в следующую эпоху затормозите на некоторое время (подробнее в §6). Копите ресурсы, торгуйте, проходите сокровища в обычном темпе. Колбы сливайте в Чудеса членов нашего Альянса. И не открывайте сундуки! Их вы откроете (постепенно), когда перейдёте в новую эпоху. Главное – набрать достаточное количество ресурсов, чтобы в новой эпохе разом (за день) прокачать хотя бы 2 рода войск. Также имеет смысл проходить компанию до упора: новые командиры – это ваше решающее преимущество.

Когда вы накопите достаточно ресурсов, ждите начала новых сокровищ. И сразу, как начнёте их проходить, переходите в новую эпоху. Дело в том, что сложность боёв выставляется в начале Сокровищ. Так вы сможете без единого самоцвета и переговоров легко пройти все 60 боёв.

§3.2 Прохождение боями с накоплением улучшений

Первые два уровня легко проходятся без всяких усилений. Возможно последние 5 битв придётся проходить переговорами. Но они довольно лёгкие.

А теперь представим себе ситуацию: Вы копите улучшения и не ставите их довольно продолжительное время. Больше всего можно поставить домов с черепушкой.

Дома черепушки попадают в двух сундуках-чек-поинтах, которые мы всегда берём (с вероятностями 10% и 20%), а также на боях с номерами 30, 39, 40, 44, 54 и 60 (с вероятностью 20% на каждом). Бои 54 и 60 можно сразу отбросить. До них сложно дойти. Если есть возможность – отлично! Но, если доходить до 44, в среднем за неделю выпадает 1.1 дом с черепушкой. За это же время выпадает 0.9 улучшений конницы, 0.5 улучшений тяжёлой пехоты, 0.6 улучшений артиллерии (которую в Греции некуда девать), 0.8 улучшений луков. Но важны по сути только дома с черепушкой. Их в конце Греции 18 (и каждый даёт по 5% усиления пехоте). Значит собирать их всех придётся примерно 4.1 месяца.

Это конечно даст 90% усиления пехоте в Греции, но этого и не нужно. От Минойской эры до Греции пехота усиливается приблизительно на 15%. От Греции до Древнего Рима – примерно на 20%. Это значит, что 6 домов с черепами (30% усиления пехоты) должно хватать для простого прохождения Сокровищ только боями. А это примерно 5.5 недель (предполагается, что Зевс даёт хотя бы 10%). Уже более реальная цифра, чем 4 месяца.

Но для более плавного и спокойного прохождения лучше подождать 8 домов-черепушек. Дело в том, что максимальное улучшение на пиратах — 40%. При переходе к новой эпохе у войск растёт не только атака, но и жизнеспособность. Поэтому нужно компенсировать жизнеспособность атакой. Однако разницу в 10% должно быть возможно возместить наличием у нас Командиров-способностей.

В конце Греции на малых и средних объектах культуры можно разместить:

- 20% на коней или тяжёлую пехоту,
- 35% на артиллерию или луки.

Строго необходимо разместить все 20% на коней и 35% на луки. При этом ничего не мешает ставить в любое время улучшения тяжёлой пехоты и артиллерии. Кроме того во время ивента так же можно экономить улучшения войск.

В итоге. Рецепт должен быть такими. Примерно 5 недель (пока не накопится 6 домов с черепашками) не ставить ни одного улучшения армии. Потом поставить всё в начале 3 уровня Сокровищ. Должно хватить на 2 полных прохождения Сокровищ.

§3.3 Переговоры

Начальные переговоры на 3 товара удобнее всего проходить следующим образом. На первом этапе всем предлагаем монеты. На втором – еду. На третьем – товар. Проиграть нельзя.

Далее о более сложных переговорах.

На первом этапе нужно выставить все разные товары. Если товаров меньше, чем пиратов, можно выставить несколько единиц самого дешёвого товара (обычно это монеты: имеется ввиду субъективная ценность для Вас в текущей ситуации (то чего мало – дорого)). Если товаров больше, чем пиратов, начинать нужно с выставления самых дешёвых товаров.

Цель первых двух этапов определить, что не нужно ни кому.

На втором этапе продолжайте выставлять в первую очередь те товары, которые ещё не выставляли. Во вторую те, которые ещё ни кто не принял. Далее опять-таки самый дешёвый товар.

На третьем этапе некоторые пираты уже приняли товар, а для некоторых становится возможно однозначно определить их выбор по тому, что они отвергли. Их выставляйте в первую очередь и приравнивание к уже принявшим. Затем нужно посчитать какие товары из оставшихся пока не были приняты, какие были приняты единожды, дважды... Таким образом получается частота принятия $\nu_i \geq 0$ товара с номером i . Очевидно, что чем больше на данный момент частота принятия некоторого товара, тем меньше вероятность того, что он ещё кому-то нужен. Так и выставляйте: от наименьшей частоты к наибольшей. Если $\nu_{i_1} \leq \nu_{i_2} \leq \dots \leq \nu_{i_k}$, то выставлять товары в очередности i_1, i_2, \dots, i_k .

То есть, на пример, сначала находим пирата, которому ещё можно предложить товар, который ещё ни кем не принят (частота принятия $\nu_{i_1} = 0$). Предлагаем и засчитываем товару частоту принятия $\nu_{i_1} = 1$. Для следующего пирата (предположим) уже нет товаров с частотой принятия 0. Тогда выбираем для него товар с частотой $\nu_{i_2} = 1$ и присваиваем данному товару частоту $\nu_{i_2} = 2 \dots$

Теперь самое интересное – переговоры с колбами. Не начинайте переговоры без колб, но не спешите их отдавать. Первые два этапа переговоров считайте, что колбы ни кому не нужны. И только на третьем этапе в случае, если становится однозначно известно, что какому-то пирату нужна именно колба, давайте её ему.

§3.4 Сундуки-чек-поинты

Самые вкусные награды лежат в сундуках-чек-поинтах. Все 12 мы брать не сможем. Для этого все 20 членов должны пройти по 60 битв. Это фантастика. Но мы можем более или менее стабильно брать по 9 сундуков. Для этого нам нужно собираться пачками по 5-6 человек, которые готовы пройти все 60 битв по одной из представленных выше стратегий.

Уже в 9-ом сундуке с 35%-ной вероятностью лежат 2 жетона Пиратской Крепости.

§4 Ивенты

Довольно важный вопрос: какие сундуки (амфоры, ...) открывать? Рассмотрим ситуацию на примере ивента «Кельты 2022 г.». Все большие ивенты в игре имеют одинаковую механику, так что в дальнейшем стратегия их прохождения не поменяется.

Всего примерно 76500 очков. Возьмём среднюю стоимость сундуком по 265, 590 и 765. В любых ивентах это будет соответствовать маленькому, среднему и большому сундукам.

Если считать по вложениям в основное здание ивента, то получается так:

— По 265 \Rightarrow 288 открытий по 1 \Rightarrow 9,6 жетонов;

- По 590 \Rightarrow 129 открытий по 2 \Rightarrow 8,6 жетонов;
- По 765 \Rightarrow 100 открытий по 3 \Rightarrow 10 жетонов.

Выгоднее открывать большой сундук. Средний сундук открывать вообще не выгодно.

Если считать количество выпадений ивент-зданий, то получается так:

- По 265 \Rightarrow 288 открытий по 5% \Rightarrow 14,4;
- По 590 \Rightarrow 129 открытий по 12% \Rightarrow 15,48;
- По 765 \Rightarrow 100 открытий по 15% \Rightarrow 15.

Незначительно выгоднее открывать средний сундук.

В итоге самый выгодный сундук – большой. Но не без нюансов.

Всего в ивенте 14 разных зданий и 21 день на выполнение. За полный сбор всех зданий дают ещё 2 жетона основного здания. Вероятность получить так все здания выставлена разработчиками впритык. Не сильно рассчитывайте на то, что это получится сделать.

Проходить имеет смысл следующим образом. В первый день выложиться по полной, чтобы накопить побольше очков. Нужно внимательно смотреть, что выпадает в качестве приза дня. Если это одно из 14 улучшений, которое Вам ещё не выпадало, то нужно открывать сундуки, пока оно не выпадет. Иначе – копить. Остаток очков тратить в последний день.

НО! Жетоны улучшения эпохи особых зданий нужно брать ОБЯЗАТЕЛЬНО в ЛЮБЫХ доступных количествах!

§5 Прочее

§5.1 Самоцветы

Полезные вложения в порядке убывания полезности:

- 1) ячейка работы в школе за 390 кристаллов (позволяет работать школе вообще без перерыва);
- 2) роскошная ферма (в Греции стоит 500 кристаллов и грейдится за них же) – достаточно всего одной (нужна для ускорения прохождения ивента);
- 3) ячейка рабочего в порту за 190 кристаллов;

4) дальше по мере накопления расширения территории.

Ещё до Минойской эры включительно можно тратиться на прохождение вглубь Сокровищ на 3 уровне. Но это скорее для помощи Альянсу, а не себе.

Покупать клетки за кристаллы выгодно только 2 раза (первая 190, вторая 290, а потом уже 490).

§5.2 Товары

Постоянно производите свой основной товар. Используйте для этого все возможные мастерские. И старайтесь торговать только внутри Альянса (это невозможно при переходе между эпохами, описанном в §3.1). Так у нас будет формироваться хорошая скидка друг для друга. А это по сути дополнительное производство товара.

Никогда не производите товары прошлых эпох. При любой возможности скупайте товары следующей для себя эпохи у товарищей по Альянсу. Это очень помогает при переходе к следующей эпохе.

§5.3 Двойной сбор

Не забывайте про механику двойного сбора.

Когда вы получаете жетоны улучшения или роста эпохи особого здания, не применяйте их сразу. Применять нужно после ежедневного сбора ресурсов с них. После прокачки Вы сразу же получите следующий сбор.

То же работает и с Чудесами. То есть отправлять строителей на улучшение стоит после сбора, если Чудо вообще даёт какой-то сбор, конечно.

§6 Переход между эпохами

§6.1 Из Греции в Древний Рим

Предполагается, что в Муниципий уже вложены колбы.

Для прокачки древнеримской армии до гастатов понадобится:

Колб:	22
Золота:	1348000
Еды:	911000
Товаров Бронзового века:	1890
Товаров Минойской эры:	2770
Товаров Греции:	7555
Товаров Древнего Рима:	0
Товаров Китая:	0

Здесь учтены ресурсы на апгрейд самих казарм. Но придётся улучшать здания в городе, так что сами решайте на сколько умножать. Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте нашей Греческой эры нужно 10242 товаров. И при этом понадобится 22 колб. Если брать в день около 30, то это 0 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 10242 товаров нужно 1 дней.

Для прокачки древнеримской армии до велитов понадобится:

Колб:	229
Золота:	4704000
Еды:	3382000
Товаров Бронзового века:	10080
Товаров Минойской эры:	6365
Товаров Греции:	33560
Товаров Древнего Рима:	2550
Товаров Китая:	0

Здесь учтены ресурсы на апгрейд самих казарм. Но придётся улучшать здания в городе, так что сами решайте на сколько умножать. Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте нашей Греческой эры нужно 46109 товаров. И при этом понадобится 229 колб. Если брать в день около 30, то это 7 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 46109 товаров нужно 8 дней.

Для прокачки древнеримской армии до наездников понадобится:

Колб:	478
Золота:	8651000
Еды:	6318000
Товаров Бронзового века:	14040
Товаров Минийской эры:	6365
Товаров Греции:	46090
Товаров Древнего Рима:	23010
Товаров Китая:	500

Здесь учтены ресурсы на апгрейд самих казарм. Но придётся улучшать здания в городе, так что сами решайте на сколько умножать. Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте нашей Греческой эры нужно 91089 товаров. И при этом понадобится 478 колб. Если брать в день около 30, то это 15 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 91089 товаров нужно 16 дней.

Для прокачки древнеримской армии до триариев понадобится:

Колб:	557
Золота:	10750000
Еды:	7880000
Товаров Бронзового века:	14040
Товаров Минийской эры:	6365
Товаров Греции:	50565
Товаров Древнего Рима:	31340
Товаров Китая:	500

Здесь учтены ресурсы на апгрейд самих казарм. Но придётся улучшать здания в городе, так что сами решайте на сколько умножать. Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте нашей Греческой эры нужно 108059 товаров. И при этом понадобится 557 колб. Если брать в день около 30, то это 18 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 108059 товаров нужно 20 дней.

Ну и естественно желательно посидеть в 2 раза дольше ;) Для этого понадобится:

Колб:	557
Золота:	21500000
Еды:	15760000
Товаров Бронзового века:	28080
Товаров Минойской эры:	12730
Товаров Греции:	101130
Товаров Древнего Рима:	62680
Товаров Китая:	1000

Здесь учтены ресурсы на апгрейд самих казарм. Но придётся улучшать здания в городе, так что сами решайте на сколько умножать. Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте нашей Греческой эры нужно 216117 товаров. И при этом понадобится 557 колб. Если брать в день около 30, то это 18 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 216117 товаров нужно 40 дней.

В итоге: лучше всего сидеть не менее месяца после завершения дерева технологий Греции.