

Rise of Cultures  
УСТАВ АЛЪЯНСА  
BlackDragon

## Оглавление

§1	Чудеса Света . . . . .	3
§1.1	Правила инвестирования . . . . .	3
§1.2	Призовые места . . . . .	5
	Стоунхендж . . . . .	5
	Висячие Сады . . . . .	7
	Статуя Зевса . . . . .	8
	Храм Артемиды . . . . .	10
	Колизей . . . . .	10
	Софийский Собор . . . . .	11
	Ахенский Дворец . . . . .	11
§2	Бой . . . . .	12
§2.1	Расстановка . . . . .	12
§2.2	Командиры . . . . .	12
§3	Охота за Сокровищами . . . . .	13
§3.1	Прохождение боями во время перехода между эпохами	13
§3.2	Прохождение боями с накоплением улучшений . . .	14
§3.3	Переговоры . . . . .	15
§3.4	Сундуки-чек-поинты . . . . .	16
§4	Ивенты . . . . .	16
§5	Прочее . . . . .	17
§5.1	Самоцветы . . . . .	17
§5.2	Товары . . . . .	18
§5.3	Двойной сбор . . . . .	18
§6	Переход между эпохами . . . . .	18
§6.1	Классическая Греция . . . . .	19
§6.2	Древний Рим . . . . .	20
§6.3	Римская Империя . . . . .	22
§6.4	Византийская Эпоха . . . . .	25
§6.5	Эпоха Франков . . . . .	28

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
			2	3	3	1	1.00
3	15	5	1	8	5	3	0.62
			2	4	3	1	0.75
4	40	6	1	20	10	3	0.50
			2	10	5	2	0.50
			3	5	5	1	1.00
5	120	6	1	60	20	3	0.33
			2	30	10	2	0.33

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
			3	15	5	1	0.33
6	200	7	1	100	25	3	0.25
			2	50	15	2	0.30
			3	25	10	1	0.40
			4	13	5	0	0.38
7	260	7	1	130	35	3	0.27
			2	65	20	2	0.31
			3	33	10	1	0.30
			4	17	5	0	0.29
8	330	8	1	165	40	3	0.24
			2	83	25	2	0.30
			3	42	10	1	0.24
			4	21	5	0	0.24
9	410	8	1	205	50	3	0.24
			2	103	30	2	0.29
			3	52	15	1	0.29
			4	26	5	0	0.19
10	500	9	1	250	55	3	0.22
			2	125	35	2	0.28
			3	63	15	1	0.24
			4	32	5	0	0.16
11	560	9	1	280	60	3	0.21
			2	140	35	2	0.25
			3	70	15	1	0.21
			4	35	5	0	0.14
12	580	10					
13	610	10					
14	640	11	1	320	65	3	0.20
			2	160	40	2	0.25
			3	80	20	1	0.25
			4	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
			2	3	3	1	1.00
3	25	5	1	13	5	3	0.38
			2	7	5	2	0.71
			3	4	3	1	0.75
4	60	6	1	30	15	3	0.50
			2	15	10	2	0.67
			3	8	5	1	0.62
5	140	6	1	70	20	3	0.29
			2	35	10	2	0.29
			3	18	5	1	0.28
6	200	7	1	100	25	3	0.25
			2	50	15	2	0.30
			3	25	10	1	0.40
			4	13	5	0	0.38
7	260	7	1	130	35	3	0.27
			2	65	20	2	0.31
			3	33	10	1	0.30
			4	17	5	0	0.29
8	330	8	1	165	40	3	0.24
			2	83	25	2	0.30
			3	42	10	1	0.24
			4	21	5	0	0.24

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
9	410	8	1	205	50	3	0.24
			2	103	30	2	0.29
10	500	9	1	250	55	3	0.22
11	560	9					
12	580	10	1	290	60	3	0.21
			2	145	35	2	0.24
			3	73	20	1	0.27
			4	37	5	0	0.14
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					
27	1000	17					
28	1000	18					
29	1100	18					
30	1100	19					

Статуя Зевса



Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	10	10	1	5	5	1	1.00
2	15	5	1	8	5	2	0.62
			2	4	3	1	0.75
3	40	5	1	20	10	3	0.50
			2	10	5	2	0.50
			3	5	3	1	0.60
4	80	6	1	40	15	3	0.38
			2	20	10	2	0.50
			3	10	5	1	0.50
5	160	6	1	80	20	3	0.25
			2	40	10	2	0.25
			3	20	5	1	0.25
6	205	7	1	103	25	3	0.24
			2	52	15	2	0.29
			3	26	10	1	0.38
			4	13	5	0	0.38
7	265	7	1	133	35	3	0.26
			2	67	20	2	0.30
			3	34	10	1	0.29
			4	17	5	0	0.29
8	340	8	1	170	40	3	0.24
			2	85	25	2	0.29
			3	43	15	1	0.35
			4	22	5	0	0.23
9	420	8	1	210	50	3	0.24
			2	105	30	2	0.29
			3	53	15	1	0.28
			4	27	5	0	0.19
10	515	9	1	258	55	3	0.21
			2	129	35	2	0.27
11	570	9					

## 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
			2	8	5	1	0.62

## Колизей

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	35	20	1	18	5	1	0.28
			2	9	3	0	0.33
2	55	5	1	28	10	2	0.36
			2	14	5	1	0.36
3	80	5	1	40	10	3	0.25
			2	20	5	2	0.25
			3	10	3	1	0.30
4	115	6					
5	160	6					
6	215	7	1	108	30	3	0.28
			2	54	15	2	0.28
			3	27	10	1	0.37
			4	14	5	0	0.36
7	280	7	1	140	35	3	0.25
			2	70	20	2	0.29
			3	35	10	1	0.29
			4	18	5	0	0.28
8	355	8					
9	440	8	1	220	55	3	0.25
			2	110	30	2	0.27
			3	55	15	1	0.27

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
			4	28	5	0	0.18
10	540	9	1	270	60	3	0.22
11	600	9	1	300	65	3	0.22
			2	150	40	2	0.27
			3	75	20	1	0.27
			4	38	5	0	0.13
12	630	10					
13	650	10					
14	680	11					

### Софийский Собор

Уровень	Нужно		Место	Инвестиция	Приз		
	Колб	Чертежей			Колб	Чертежей	Профит
1	50	20	1	25	5	1	0.20
			2	13	3	0	0.23
2	55	5	1	28	10	2	0.36
			2	14	5	1	0.36
3	80	5					
4	115	6	1	58	15	3	0.26
			2	29	10	2	0.34
			3	15	5	1	0.33
5	160	6	1	80	20	3	0.25
			2	40	15	2	0.38

### 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

Везде ниже не учтены затраты на апгрейд казарм (только технологии).

## §6.1 Классическая Греция

Для прокачки до псилов понадобится:

Колб:	63
Золота:	662000
Еды:	464600
Товаров Классической Греции:	520
Товаров Минойской Эры:	3425
Товаров Бронзового Века:	480

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Минойской Эры нужно 3017 товаров. И при этом понадобится 63 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, 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 3017 товаров нужно 1 день. То есть минимум 7 дней.

Для прокачки до токсотов понадобится:

Колб:	235
Золота:	2497000
Еды:	1749400
Товаров Классической Греции:	8240
Товаров Минойской Эры:	10230
Товаров Бронзового Века:	4215

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Минойской Эры нужно 16934 товара. И при этом понадобится 235 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 26 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 16934 товара нужно 4 дня. То есть минимум 26 дней.

Для прокачки до гоплитов понадобится:

Колб:	274
Золота:	2911000
Еды:	1999400
Товаров Классической Греции:	11285
Товаров Минойской Эры:	11145
Товаров Бронзового Века:	4215

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Минойской Эры нужно 20589 товаров. И при этом понадобится 274 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 30 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 20589 товаров нужно 4 дня. То есть минимум 30 дней.

Для прокачки до катафактариес понадобится:

Колб:	316
Золота:	3360000
Еды:	2313400
Товаров Классической Греции:	15345
Товаров Минойской Эры:	11145
Товаров Бронзового Века:	4215

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Минойской Эры нужно 24649 товаров. И при этом понадобится 316 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 35 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 24649 товаров нужно 5 дней. То есть минимум 35 дней.

## §6.2 Древний Рим

Для прокачки до гастатов понадобится:

Колб:	48
Золота:	558000
Еды:	441000
Товаров Классической Греции:	4990
Товаров Минойской Эры:	3535
Товаров Бронзового Века:	1125

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Классической Греции нужно 5232 товара. И при этом понадобится 48 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 6 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 5232 товара нужно 1 день. То есть минимум 6 дней.

Для прокачки до велитов понадобится:

Колб:	255
Золота:	2934000
Еды:	2322000
Товаров Древнего Рима:	2550
Товаров Классической Греции:	28175
Товаров Минойской Эры:	12745
Товаров Бронзового Века:	3700

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Классической Греции нужно 28095 товаров. И при этом понадобится 255 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 28 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 28095 товаров нужно 6 дней. То есть минимум 28 дней.

Для прокачки до ауксисариев наездников понадобится:

Колб:	504
Золота:	5781000
Еды:	4578000
Товаров Древнего Рима:	23010
Товаров Бронзового Века:	7660
Товаров Классической Греции:	38115
Товаров Минойской Эры:	12745

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Классической Греции нужно 56355 товаров. И при этом понадобится 504 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 55 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 56355 товаров нужно 11 дней. То есть минимум 55 дней.

Для прокачки до триариев понадобится:

Колб:	583
Золота:	6680000
Еды:	5290000
Товаров Древнего Рима:	31340
Товаров Классической Греции:	39050
Товаров Бронзового Века:	7660
Товаров Минойской Эры:	12745

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Классической Греции нужно 65308 товаров. И при этом понадобится 583 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 64 дня. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 65308 товаров нужно 13 дней. То есть минимум 64 дня.

### §6.3 Римская Империя

Для прокачки до принципов понадобится:

Колб:	76
Золота:	842000
Еды:	795000
Товаров Классической Греции:	5500
Товаров Древнего Рима:	4470
Товаров Минойской Эры:	3685

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Древнего Рима нужно 6517 товаров. И при этом понадобится 76 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 9 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 6517 товаров нужно 2 дня. То есть минимум 9 дней.

Для прокачки до сагиттариес понадобится:

Колб:	166
Золота:	1837000
Еды:	1735000
Товаров Римской Империи:	2550
Товаров Бронзового Века:	3835
Товаров Древнего Рима:	5745
Товаров Классической Греции:	5500
Товаров Минойской Эры:	3685

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Древнего Рима нужно 10674 товара. И при этом понадобится 166 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, 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 10674 товара нужно 3 дня. То есть минимум 18 дней.

Для прокачки до балист понадобится:

Колб:	364
Золота:	4041000
Еды:	3819000
Товаров Римской Империи:	10240
Товаров Древнего Рима:	20270
Товаров Минойской Эры:	6190
Товаров Бронзового Века:	5310
Товаров Классической Греции:	5500

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Древнего Рима нужно 29081 товар. И при этом понадобится 364 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 40 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 29081 товар нужно 6 дней. То есть минимум 40 дней.

Для прокачки до турмов понадобится:

Колб:	663
Золота:	7377000
Еды:	6975000
Товаров Римской Империи:	25565
Товаров Минойской Эры:	8350
Товаров Древнего Рима:	32315
Товаров Бронзового Века:	10500
Товаров Классической Греции:	11710

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Древнего Рима нужно 56861 товар. И при этом понадобится 663 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 72 дня. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 56861 товар нужно 12 дней. То есть минимум 72 дня.

Для прокачки до легионеров понадобится:



Колб:	739
Золота:	8218000
Еды:	7771000
Товаров Римской Империи:	34435
Товаров Древнего Рима:	40320
Товаров Минойской Эры:	8350
Товаров Бронзового Века:	10500
Товаров Классической Греции:	11710

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Древнего Рима нужно 71068 товаров. И при этом понадобится 739 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 80 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 71068 товаров нужно 15 дней. То есть минимум 80 дней.

#### §6.4 Византийская Эпоха

Для прокачки до букеллариев понадобится:

Колб:	47
Золота:	807000
Еды:	713000
Товаров Римской Империи:	3270
Товаров Классической Греции:	1780
Товаров Минойской Эры:	730
Товаров Древнего Рима:	1010

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Римской Империи нужно 3301 товар. И при этом понадобится 47 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 6 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 3301 товар нужно 1 день. То есть минимум 6 дней.

Для прокачки до сарацинских лучников понадобится:

Колб:	156
Золота:	2637000
Еды:	2329000
Товаров Римской Империи:	6950
Товаров Византийской Эпохи:	530
Товаров Древнего Рима:	4920
Товаров Классической Греции:	2800
Товаров Минойской Эры:	1860

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Римской Империи нужно 8548 товаров. И при этом понадобится 156 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 17 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затулов), то для производства 8548 товаров нужно 2 дня. То есть минимум 17 дней.

Для прокачки до катапульта понадобится:

Колб:	533
Золота:	9005000
Еды:	7956000
Товаров Византийской Эпохи:	12970
Товаров Древнего Рима:	11270
Товаров Классической Греции:	4250
Товаров Римской Империи:	21920
Товаров Минойской Эры:	2440

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Римской Империи нужно 34334 товара. И при этом понадобится 533 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 58 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затулов), то для производства 34334 товара нужно 7 дней. То есть минимум 58 дней.

Для прокачки до трапезитов понадобится:

Колб:	945
Золота:	15963000
Еды:	14133000
Товаров Византийской Эпохи:	33730
Товаров Древнего Рима:	17780
Товаров Римской Империи:	30890
Товаров Классической Греции:	4250
Товаров Минойской Эры:	2440

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Римской Империи нужно 63967 товаров. И при этом понадобится 945 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 103 дня. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 63967 товаров нужно 12 дней. То есть минимум 103 дня.

Для прокачки до иовеанитов понадобится:

Колб:	1166
Золота:	19678000
Еды:	17465000
Товаров Римской Империи:	41590
Товаров Византийской Эпохи:	41570
Товаров Древнего Рима:	20290
Товаров Классической Греции:	5700
Товаров Минойской Эры:	2440

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Римской Империи нужно 80486 товаров. И при этом понадобится 1166 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 127 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 80486 товаров нужно 15 дней. То есть минимум 127 дней.

## §6.5 Эпоха Франков

Для прокачки до бойцов понадобится:

Колб:	91
Золота:	1084000
Еды:	983000
Товаров Византийской Эпохи:	9350
Товаров Классической Греции:	3490
Товаров Римской Империи:	1400
Товаров Древнего Рима:	1500

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Византийской Эпохи нужно 7990 товаров. И при этом понадобится 91 колба. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 10 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 7990 товаров нужно 2 дня. То есть минимум 10 дней.

Для прокачки до франков-метателей топоров понадобится:

Колб:	232
Золота:	4001000
Еды:	3043000
Товаров Эпохи Франков:	5720
Товаров Римской Империи:	11910
Товаров Византийской Эпохи:	13030
Товаров Классической Греции:	3490
Товаров Древнего Рима:	1500

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Византийской Эпохи нужно 20834 товара. И при этом понадобится 232 колбы. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 26 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 20834 товара нужно 4 дня. То есть минимум 26 дней.

Для прокачки до кавалерии франков понадобится:

Колб:	690
Золота:	11431000
Еды:	10888000
Товаров Византийской Эпохи:	45060
Товаров Эпохи Франков:	11820
Товаров Древнего Рима:	9930
Товаров Римской Империи:	17590
Товаров Классической Греции:	6910

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Византийской Эпохи нужно 53985 товаров. И при этом понадобится 690 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 75 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 53985 товаров нужно 10 дней. То есть минимум 75 дней.

Для прокачки до алебардщиков понадобится:

Колб:	1286
Золота:	19736000
Еды:	18132200
Товаров Эпохи Франков:	41620
Товаров Византийской Эпохи:	62100
Товаров Древнего Рима:	9930
Товаров Римской Империи:	24740
Товаров Классической Греции:	6910

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Византийской Эпохи нужно 98323 товара. И при этом понадобится 1286 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 140 дней. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 98323 товара нужно 19 дней. То есть минимум 140 дней.

Для прокачки до катапульта каролингов понадобится:

Колб:	2037
Золота:	32422000
Еды:	28739200
Товаров Эпохи Франков:	77920
Товаров Римской Империи:	33410
Товаров Византийской Эпохи:	84580
Товаров Древнего Рима:	12180
Товаров Классической Греции:	6910

Товары дорожают от эпохи к эпохе в 1,5 раза. Значит в эквиваленте Византийской Эпохи нужно 154130 товаров. И при этом понадобится 2037 колб. Если брать в день около 50 и принять коэффициент профита от вкладов в Чудеса равным 0,185, то это 221 день. Если считать, что три максимально культурно прокачанные мастерские эффективно работают часов 15 в день (простой от сна и затупов), то для производства 154130 товаров нужно 29 дней. То есть минимум 221 день.