標式：max(建物+剩餘資源+人力)

限制式：

1.時間限制：訂定總遊戲時間上限，限制建物建造數量

2.資源限制：設定初始數量，後續依農民及礦工之數量增加生產比例，不可為負值

3.人力限制：設定初始數量，依據不同發展方向每日增加不同比例之農民/礦工/士兵，並有最大數量限制

4.建物限制： (1)建物建造時間 (2)建物消耗素材 (3)不同建物最低數量限制 (4)不同建物最高數量限制 (5)同種建物增加之效益隨數量增加而遞減

>>>(3)(4)(5)可以全設或選擇限制

**時間**

上限60分鐘(?

t :一個村民建造一個建築物所需的時間

n :是村民使用的數量

建築時間建築時間🡪3t/(n+2)

**資源**

初始數量 200木材(W)、200食物(F)、100黃金(G)、200石頭(S)

**木材** 視為無限資源

一顆樹100F

**金礦** 有限

總共7塊[黃金](http://www.aoetw.com/resource/Gold)

每塊800G

**石礦** 有限

5塊[石頭](http://www.aoetw.com/resource/Stone)

每塊350S

**食物**

初始資源

羊 八隻 收穫量:100F

豬 兩隻 收穫量:340F (至少5位村民獵殺)

果樹 六堆 收穫量:125F

沿海魚群 隨機 收穫量:200F

遠洋魚群 隨機 收穫量:225F~350F

自造資源

農田 建置消耗：60W 最初收穫量：175F

漁網 建置消耗：100W 最初收穫量：715F

**採集速率** (資源/秒)

伐木工 0.390

石礦工 0.359

金礦工 0.379

漁網 0.206

漁夫(捕魚) 0.426

漁船(近海) 0.280

漁船(遠洋) 0.487

獵人 0.408

漿果收集員 0.310

牧羊人 0.330

農夫 0.3003

**科技**

食物

獨輪推車 研發時間 75 消耗 175F 50W

(食物+13.6% 其餘+3%)

馬軛(農田+75F) 研發時間 20 消耗 75F 75W

重犁(農田+125F) 研發時間 40 消耗 125F 125W

木材

雙刃斧(+20%) 研發時間 25 消耗 100F 50W

弓鋸(+20%) 研發時間 50 消耗 150F 100W

雙人鋸(+10%) 研發時間 100 消耗 300F 200W

石頭

採石技術(+15%) 研發時間 30 消耗 100F 75W

礦井採石(+15%) 研發時間 100 消耗 300F 200W

黃金

採金技術(+15%) 研發時間 100 消耗 300F 200W

礦井採金(+15%) 研發時間 100 消耗 300F 200W

**人口**

初始數量 3個村民和1個斥侯騎兵

初始容量 5人口

可增加容量的

房屋 增加5容量

城鎮中心 增加5容量

總人口容量上限 200