

Предложение по ротации городов сервера

Сильнейшие городские бонусы получают альянсы, которые больше всего помогают серверу, а доступ остаётся справедливым и предсказуемым для всех.



3 связанные цепочки · ротация каждую неделю · цикл рейтинга 5 недель

✂ Коротко

- 🏗 Цепочка строительства → места 1-10
- 🔬 Цепочка исследований → места 1-10
- ⚔ Цепочка обучения → места 11-15

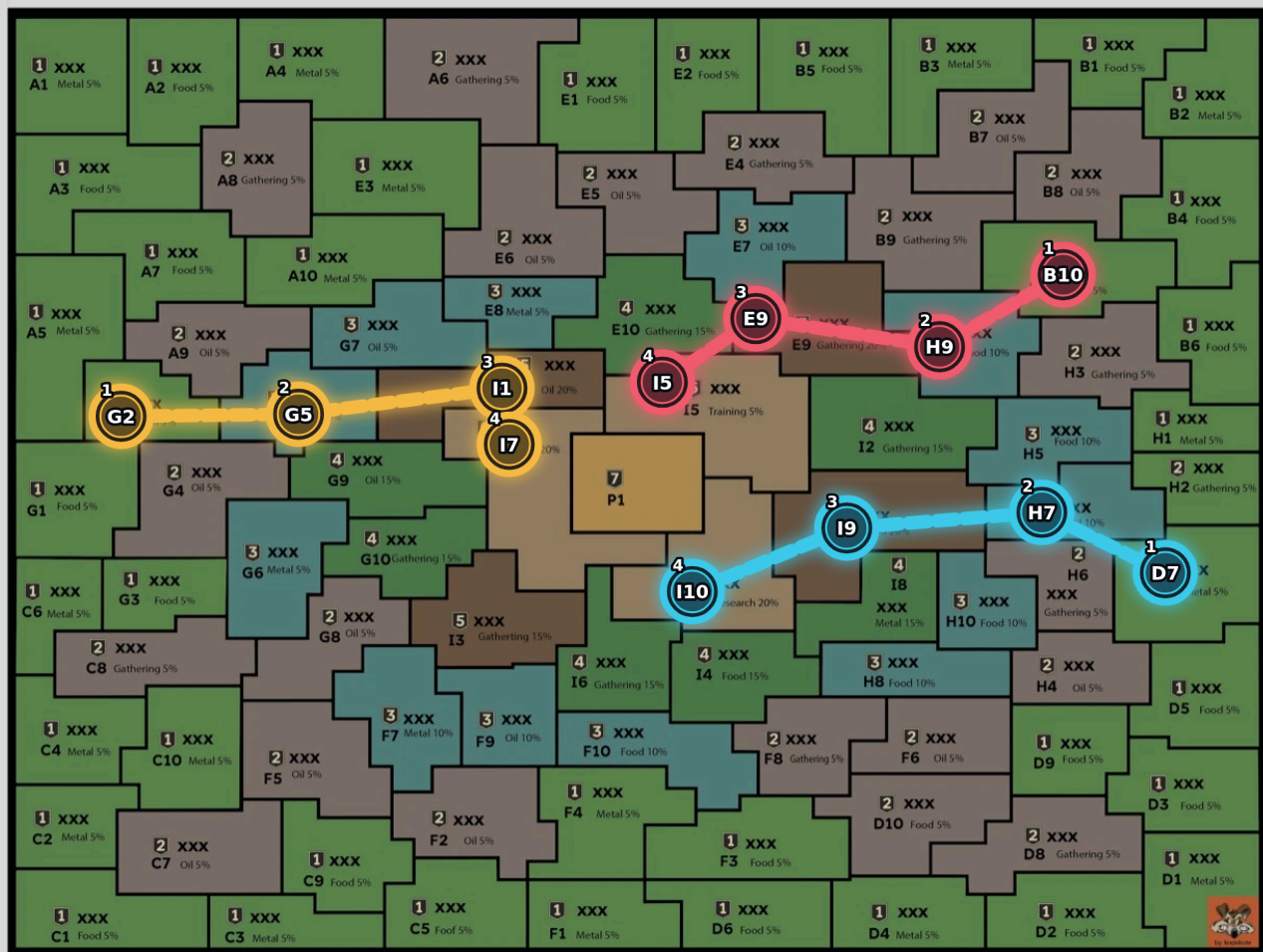
Каждая цепочка передаётся целиком, поэтому у нового альянса всегда есть связанный путь к городу 6-го уровня.

Сила альянса определяет группу допуска на пять недель. Expedition Madness задаёт очерёдность внутри группы. Группы обновляются только после завершения цикла.

ПОНЯТЬ ЗА 10 СЕКУНД

Три фиксированные цепочки городов

Каждый выделенный маршрут начинается с города 1-го уровня и заканчивается стратегическим городом. Выберите цепочку, чтобы показать только её.



Номера показывают порядок захвата. Цвет, подписи и форма маркеров помогают различать маршруты.

Почему цепочки, а не отдельные города?

Чтобы захватить город выше 1-го уровня, альянс уже должен владеть соседним городом. Нельзя просто назначить город 6-го уровня без связанного пути к нему.

Фиксированные цепочки делают еженедельную передачу надёжной и не требуют перестраивать всю карту.



Лимит захвата: один альянс может захватить не более 3 городов в день. Поэтому передачу цепочки из 4 городов нужно планировать минимум на 2 дня.

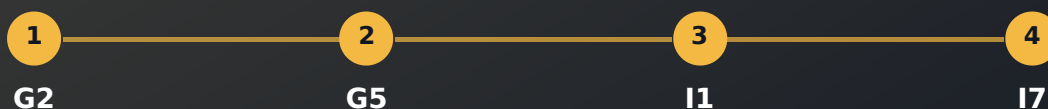
- Начинается с города 1-го уровня
- Проходит через соседние территории
- Заканчивается стратегическим городом
- Занимает 4 из максимально допустимых 6 слотов

СВЯЗАНЫ И ГОТОВЫ К ПЕРЕДАЧЕ

Три цепочки ротации



ЦЕПОЧКА ГОРОДОВ Строительство



Еда	+5%
Металл	+10%
Нефть	+20%
Скорость строительства	+20%

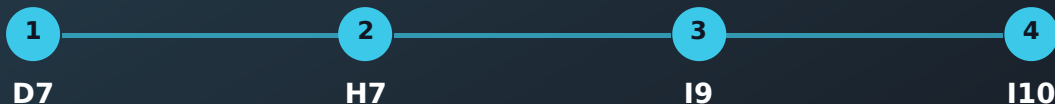
Допуск: Альянсы на местах 1-10

+20% к скорости строительства — один из сильнейших бонусов карты, поэтому он остаётся у группы с наибольшей ответственностью за сервер.



ЦЕПОЧКА ГОРОДОВ

Исследования



Металл	+5%
Нефть	+10%
Еда	+20%
Скорость исследований	+20%

Допуск: Альянсы на местах 1-10

+20% к скорости исследований — столь же сильный долгосрочный бонус и входит в ту же премиальную ротацию.



ЦЕПОЧКА ГОРОДОВ

Обучение



Металл	+5%
Еда	+10%
Сбор ресурсов	+20%
Обучение	+5%

Допуск: Альянсы на местах 11-15

Полезная, но более слабая цепочка даёт альянсам сразу за Топ-10 значимый доступ к высокоуровневой территории.

Как работает еженедельная ротация

Каждую неделю владельца меняют по одной цепочке строительства, исследований и обучения.



1 × Строительство



1 × Исследования



1 × Обучение

Передаются только 12 городов. Остальная карта остаётся стабильной, что сокращает лишние захваты и организационную работу.

Ротация мест 1-10

Топ-10 делит две премиальные цепочки в неделю. За пять недель две цепочки дают ровно десять слотов — по одному каждому альянсу.

$$2 \times 5 = 10$$

Неделя 1

#1 + #2

Неделя 2

#3 + #4

Неделя 3

#5 + #6

Неделя 4

#7 + #8

Неделя 5

#9 + #10

В следующем цикле строительство и исследования меняются местами, чтобы со временем каждый получил оба бонуса.

Ротация мест 11-15

Цепочка обучения отдельно проходит через #11, #12, #13, #14 и #15. Одна цепочка за пять недель даёт ровно пять слотов.

$$1 \times 5 = 5$$

Неделя 1

#11

Неделя 2

#12

Неделя 3

#13

Неделя 4

#14

Неделя 5

#15

Каждый альянс этой группы получает цепочку обучения ровно один раз за цикл.

Почему Expedition Madness?

Сила должна определять группу альянса, но не того, кто первым получит лучший город. Нужно также вознаграждать результаты в межсерверной борьбе.

Сила альянса

допуск в группу



Expedition Madness

приоритет ротации

Внутри группы более высокий результат Expedition Madness даёт более ранний слот. Так награждается реальный вклад в сервер, а не только накопленная сила.

 17

Почему рейтинг обновляется раз в пять недель?

Рейтинг часто меняется. Передавать города при каждом переходе через #10, #15 или #16 было бы невозможно администрировать.

1. В начале цикла зафиксировать места 1-10 и 11-15.
2. Определить порядок групп по Expedition Madness.
3. Пять недель выполнять расписание без изменений.

После 5-й недели группы пересчитываются и создаётся следующий цикл. Так стабильность сочетается с изменениями силы сервера.

 NEW

Что если альянс входит в Топ-10 или выходит из него?

Во время активного пятинедельного цикла ничего не меняется. Каждый альянс завершает начатое расписание.

Например, начавший цикл на #10 альянс после падения на #11 сохраняет свой слот. При следующем пересчёте в премиальную ротацию войдёт новый Топ-10. То же правило действует на границе #15/#16.

Что с остальными городами?

Система управляет только этими тремя стратегическими цепочками. Остальные города распределяются как обычно.

- Места 16–20 сохраняют полезные города низших уровней
- Альянсы сохраняют стабильную территорию
- Требуется намного меньше захватов и передач

Почему эта система?

Справедливо

Каждый допущенный альянс получает очередь; никто не владеет сильнейшим городом постоянно.

Конкурентно

Сильнейшие альянсы сохраняют доступ к сильнейшим бонусам развития.

Награда за вклад

Expedition Madness поощряет альянсы, которые работают на результат сервера.

Предсказуемо

Все заранее знают, когда наступит их очередь.

Просто

Каждую неделю меняются только три полные цепочки.

Совместимо с механикой

Каждый маршрут связан и укладывается в лимит шести городов.

Гибко

Состав групп обновляется после цикла, не нарушая текущую ротацию.

Сводка предлагаемых правил

 Строительство

G2 → G5 → I1 → I7 · Альянсы на местах 1-10

 Исследования

D7 → H7 → I9 → I10 · Альянсы на местах 1-10

 Обучение

B10 → H9 → E9 → I5 · Альянсы на местах 11-15

Ротация

Еженедельно

Рейтинговые группы

Пересчёт каждые 5 недель

Максимум городов у альянса

6



Главный принцип

Сильнейшие бонусы должны помогать альянсам, которые больше всего делают для сервера, но не принадлежать никому постоянно. Топ-10 справедливо делит строительство и исследования, #11-15 получает собственную ротацию обучения, межсерверный вклад вознаграждается, а еженедельная работа ограничивается тремя связанными цепочками.