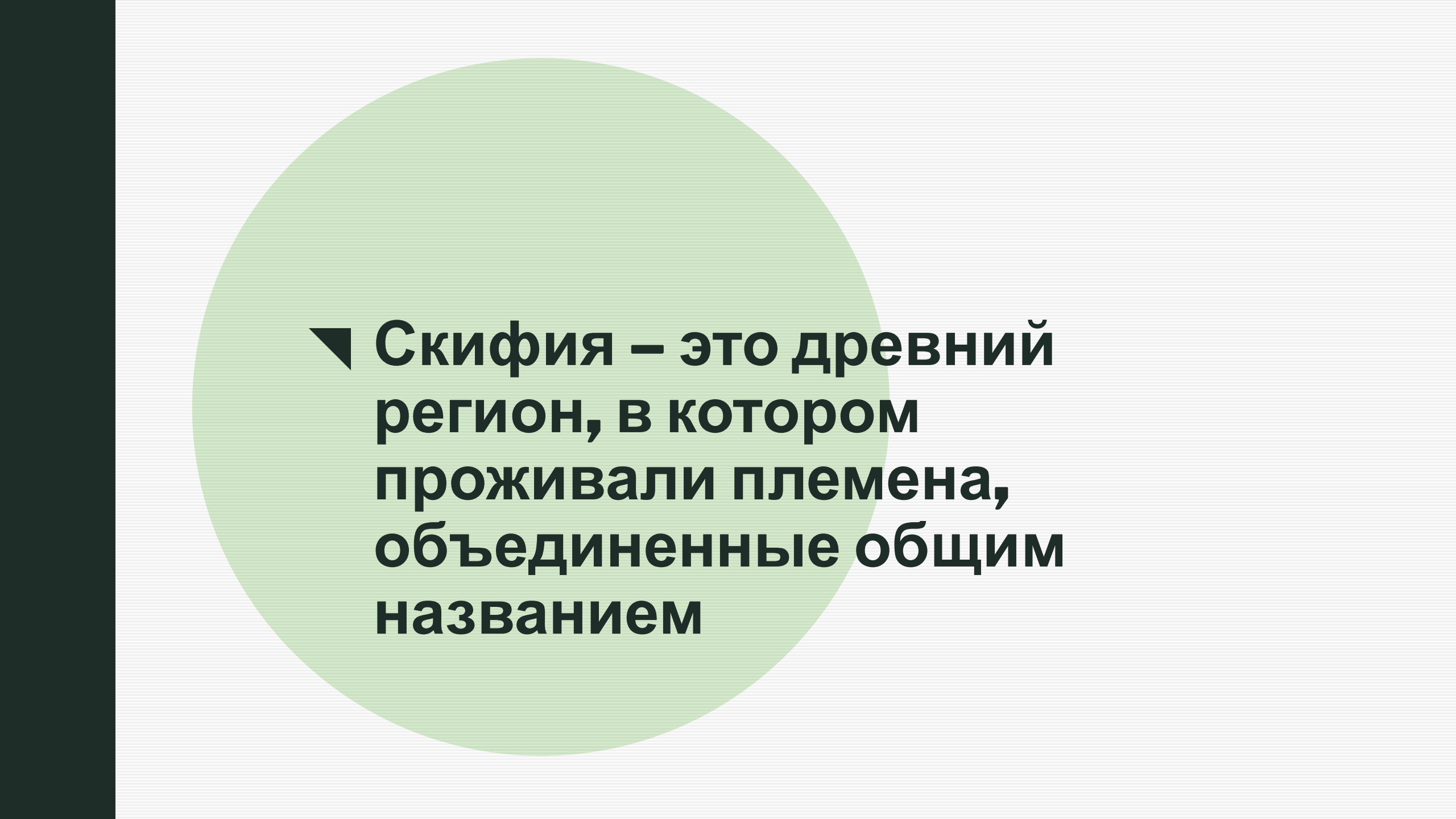
A woman in traditional Central Asian attire, including a tall, conical hat and a fur-lined coat, holds a sword aloft in her right hand. The background is a blurred outdoor setting. The image is overlaid with a dark semi-transparent layer containing text and decorative white lines.

Моделирование развития древних цивилизаций



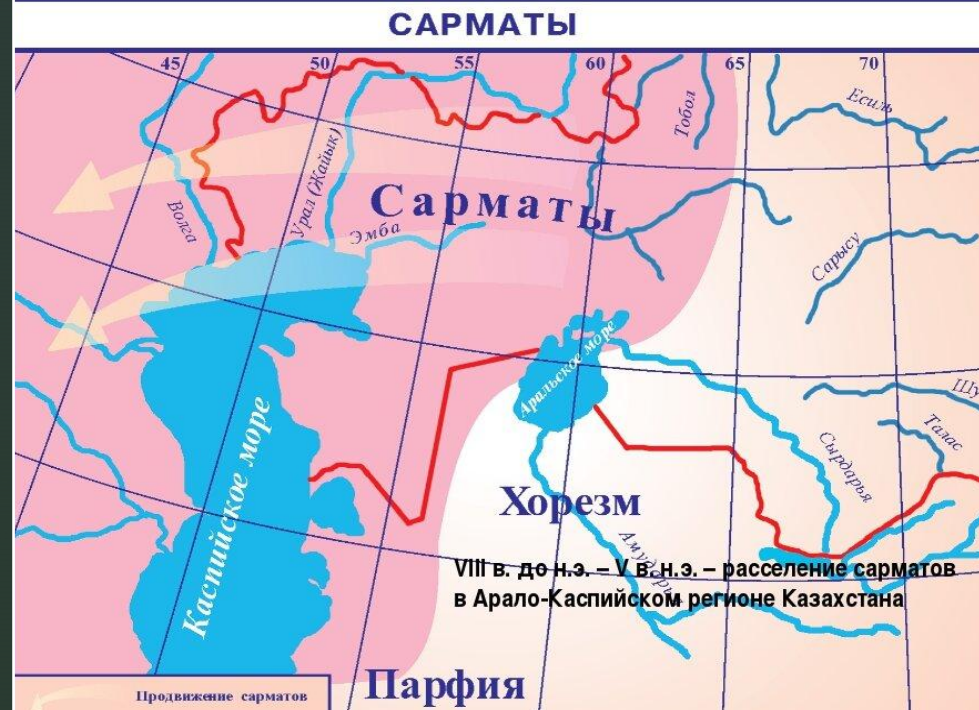
▼ Скифия – это древний регион, в котором проживали племена, объединенные общим названием

Сарматы

Сарматские племена господствовали на территории нынешней Украины с III века до нашей эры и по III век нашей эры.

Сарматы являлись кочевым народом, при этом каждое племя владело своей территорией, пересечение которой приводило к межплеменным войнам. Сарматские племена занимались разведением лошадей и овец.

В некоторых местах, в окрестностях рек, сарматы занимались и возделыванием земли, но в значительно меньшей степени. Они также охотились на диких зверей и птиц.



Саки

Саки расселились на территории Южного, Восточного и Центрального Казахстана.

Сакские племена расселялись по всей территории нынешнего Казахстана. Так, саки-тиграхауда жили в Жетысу. Их отличали остроконечные шапки. Саки-парадарайя, или заморские саки, населяли Приаралье и низовья Сырдарьи. Южнее них расселялись саки-хаумаварга – саки, изготавливавшие напиток хаома. Саки-исседоны проживали в Центральном Казахстане.

В VI веке до н. э. сакские племена воевали с персами. Саки жили в легко переносимых жилищах – юртах. В 530 году до н. э. на земли саков вторглись персидские войска царя Кира.

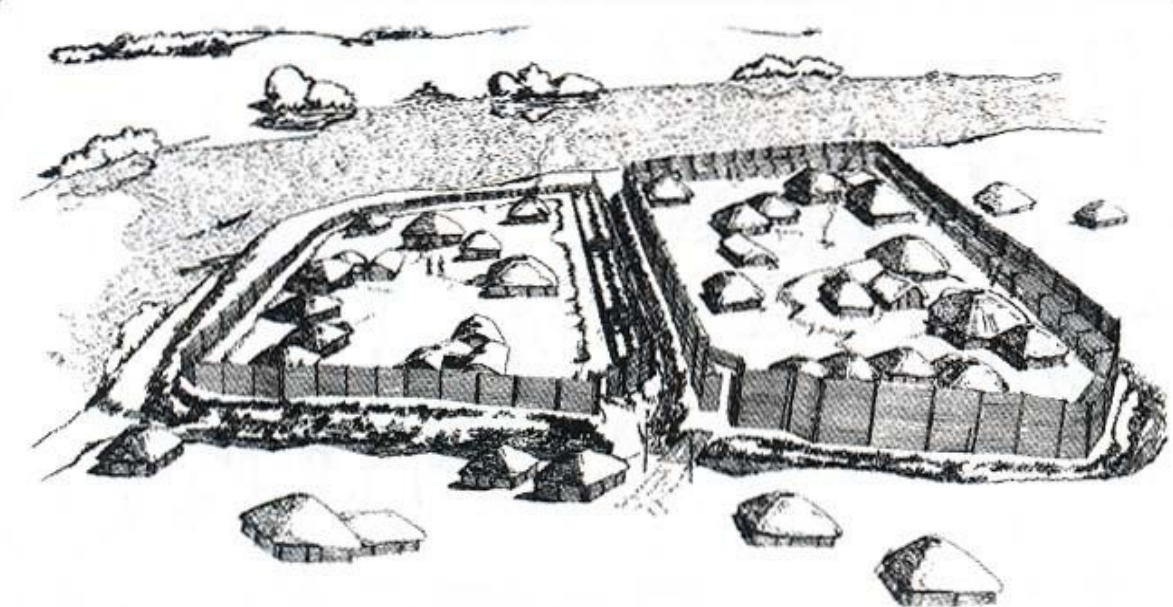


Саргатская культура

По всему лесостепному коридору Западной Сибири, от восточных предгорий Урала до Центральной Барабы, в VI веке до н. э. — IV веке н. э. расселялись племена саргатской культуры (свое научное название они получили по материалам раскопок у села Саргатка близ города Омска).

На севере им принадлежали земли вдоль Иртыша до самого устья Тобола, а на юге их владения простирались вплоть до жаркой ковыльной степи. Но больше всего влекли саргатцев благодатные пойменные луга вдоль рек. Здесь и располагались их многочисленные поселения и укрепленные форпосты-городища, которые возвышались на крутых и труднодоступных мысах, далеко врезавшихся в пойму.

Известно более сотни археологических памятников саргатской культуры. Это городища, поселения и курганы. Наиболее интересным памятником этого времени является Рафайловское городище на р. Исеть (приток Тобола) в Тюменской области. Оно состояло из двух расположенных рядом укрепленных площадок, за пределами которых находилось большое неукрепленное селище.



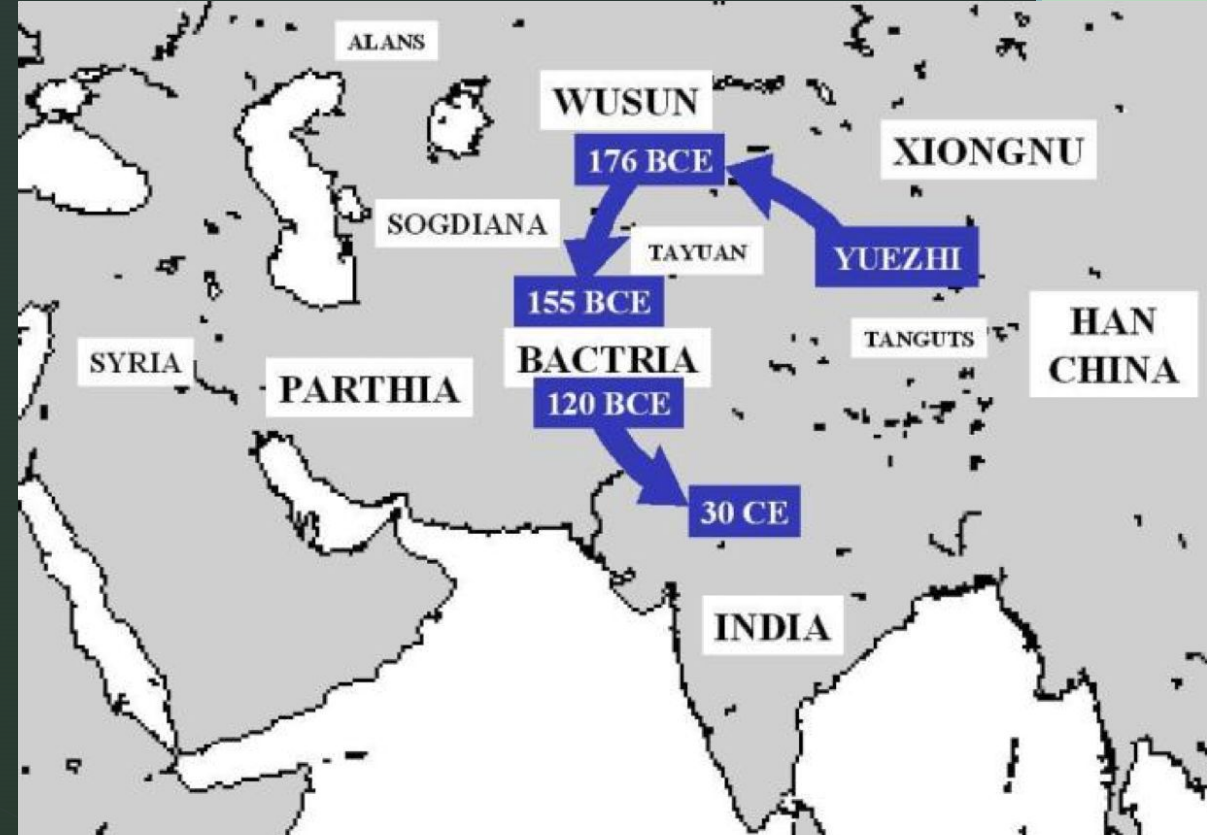
Юэчжи

Иранский кочевой народ в Центральной Азии (с 1-го тысячелетия до н. э.), говоривший на восточноиранских диалекта северной подгруппы. Также их называют иногда восточными сарматами из-за большого сходства культур.

В «Исторических записках» Сыма Цяня говорится, что «юэчжи изначально проживали между Цилинь, горами Тяньшань и Дуньхуаном», что соответствует востоку Таримского бассейна и северу Ганьсу.

Юэчжи добывали в горах и продавали китайцам нефрит, который последние очень высоко ценили, а также обменивали своих прекрасных лошадей на китайский шелк.

Вели войны с Гуннами. Первая война разразилась в царствование гуннского правителя Тоуманя. Похоже, что гуннам в этой первой схватке не удалось победить или даже как-то ослабить Юэчжей. В результате второй войны большая часть территории, первоначально принадлежавшей Юэчжам, была захвачена гуннами. Позиции Юэчжей серьезно пошатнулись.



Савроматы

Древний кочевой народ. Савроматы были родственны скифам Северного Причерноморья по языку (один из диалектов древнеиранского языка), культуре и образу жизни (они были кочевниками-скотоводами). Вели войны со Скифией.

Самые первые савроматы населяли степи нижней Волги. С ними связывают большое количество археологических находок, датируемых VI и V веками до н. э.

Этот период известен как «савроматский», однако другие предметы, очевидно родственные савроматской культуре, находили на гораздо большей территории, охватывающей всю область от нижней Волги до Южного Урала. Эти находки наводят на мысль, что другая ветвь этого народа жила на Южном Урале, и ее территория простиралась далее на восток, но там ее границы не установлены.

ЭТНИЧЕСКАЯ КАРТА КАВКАЗА V - IV вв. до н.э.



— греки и территории греческой колонизации ← — направления расселения племен

Примечание: Карта составлена на основании свидетельств античных авторов и археологических предположений. Неокрашенные места объясняются недостаточной изученностью данных территорий.

Пазырыкская культура

Археологическая культура железного века, основные находки предметов которой были сделаны в Горном Алтае. Сведения в основном получены при раскопках так называемых Пазырыкских курганов. Носители этой культуры обитали на смежных территориях нынешних России, Казахстана и Монголии.

В середине 1-го тысячелетия до н. э. на огромных территориях, от Карпат и почти до Тихого океана складываются новые формы хозяйственной деятельности — кочевое и полукочевое скотоводство. Начинается ранний железный век или эпоха ранних кочевников. С тех пор как лошадь была приучена носить всадника, протяжённые степные ландшафты перестали разобщать людей. Большие расстояния словно сжались. Вчера еще разрозненные и чуждые племена все чаще вступают в добровольные, а то и вынужденные отношения друг с другом, обмениваются идеями и технологиями. Кочевой способ ведения хозяйства в то время не был единственным. В таких промежуточных зонах, как лесостепь, серьёзным подспорьем оставались охота, рыболовство, земледелие.



Дахи

Дахи — общее название ираноязычного союза трёх кочевых племён саков (массагетов), живших в Центральной Азии в античную эпоху. Обитали они в нынешнем западном Казахстане, довольно далеко от Персии, однако часто были как соперниками, так и союзниками Ахеменидов, например, участвуя в битве при Гавгамелах против Александра Македонского.

Дахи нуждались в продуктах земледелия и изделиях из металла, чего нельзя было найти на родине. Постепенно расселяясь в Гиркании, они установили себе право раз в год делать набег на Селевкидов, а затем просто однажды не ушли домой, а остались править. Последним событием жизни дахов стал их поход на юг, под водительством Аршака, где дахи разгромили эллинистическое царство Селевкидов. Дахи, оправдывая свое туранское происхождение, занялись культурной реакцией на засилие чужеземных обычаев: запретили македонские обычаи и вернули Иран в прежнее, персидское русло. Дахи стали Парфией и очень быстро забыли свои кочевые корни.





ТОМИРИС СКИФСКАЯ ИМПЕРИЯ

Особенности И Возможности

Убийца Кира

Все юниты получают +5 к боевой мощи при атаке поврежденных юнитов. При уничтожении юнита восстанавливают до 30 ОЗ.

Степной Народ

Дополнительный юнит легкой кавалерии или конных лучников саки при подготовке нового юнита.

Конные Лучники Саки

Уникальный скифский юнит Античности. Дальнобойный юнит с 4 ОП и дальностью 1.

Курган

Позволяет строителям создавать курганы (уникально для Скифии).

+1 веры и +3 золота. +1 веры за каждое соседнее пастбище (+2 после исследования стремени). Дает туризм от веры после исследования авиации. Нельзя строить на холмах.

Бонус от атаки поврежденных юнитов

Это объясняется тем, что Скифия в основном воевала конницей и конными лучниками, что при атаке малочисленных отрядов давало преимущество





КИР

Персидская империя

Особенности И Возможности

ПАДЕНИЕ ВАВИЛОНА

+2 ➤ ОП на первые 10 ходов после объявления внезапной войны великой державе. +5 лояльности за ход в захваченных городах с гарнизоном. Объявленная внезапная война считается официальной войной при расчете 🏰 претензий и штрафов за милитаризм.

САТРАПИИ

+1 🗺️ торговый путь при социальном институте «Политическая философия». +2 🏆 золота и +1 🏛️ культуры за торговые пути между своими городами. Дороги, построенные на вашей территории, на один уровень выше, чем обычно.

БЕССМЕРТНЫЕ

Уникальный персидский юнит ближнего боя, заменяющий мечников. Юнит ближнего боя с дальнебойной атакой, 🏹 дистанция 2. Мощная оборона.

ПАЙРИДАЭЗА

Позволяет строителям строить паридазу (уникально для Персии).

+1 🏛️ культуры и +2 🏆 золота. +1 🏆 престижа. +1 🏛️ культуры за каждое соседнее священное место и театральную площадь. +1 🏆 золота за каждый соседний центр коммерции и центр города. Дополнительная 🏛️ культура и 🏞️ туризм по мере продвижения по дереву технологий и социальных институтов. Нельзя построить на снегу, тундре, заснеженных холмах, холмах в тундре и рядом с другой паридазой.

Бонусы от внезапной войны

В реальной истории неоднократно пересекал территории других держав, тем самым объявляя внезапные войны, что соответствует описанию лидера в игре





Имеет смысл
сравнивать только
расположение
столиц, так как
другие города ИИ
моет основать с
случайном месте
из-за нехватки
места и
особенностей игры



Стоимость одной
клетки составляет
примерно $51\,500 \text{ км}^2$
Используя эти данные,
мы сможем
определить точность
расположения городов
в игре

Моделирование взаимодействий цивилизаций в игре

- Мы провели две симуляции, чтобы посмотреть, как будут развиваться цивилизации. За основу взяли Скифию и Персию, а также побочные государства (Греция, Египет, Вавилон и Китай), которые нужны только для того чтобы понять, как они взаимодействуют со Скифией и Персией, отдельно их мы рассматривать не будем.
- Так, в обеих симуляциях была война между Скифией и Персией, только в первой Скифия напала на Персию и, захватив один город, заключила перемирие. Во второй – Персия пошла на Скифию и приблизительно повторила реальную историю, в которой Скифы, используя тактику отступления вглубь своих территорий, смогли рассредоточить войска Персов и вынудить их отступить, тем самым фактически выиграв войну.
- Также мы изучили взаимодействия с побочными странами. Персия в обоих случаях пошла войной на Грецию, что соответствует реальной истории, но при этом в обоих случаях дружила с Египтом, что противоречит истории.

Персия начинает наступление на Скифию



Дальше мы видим, как армия Персии продвигается вглубь территории Скифии, пытаюсь настигнуть основную армию врага





После того как армия Персии была рассредоточена по территории Скифии, из-за чего была разбита, мы видим, как разбитые и разгруппированные персидские войска постепенно отступают


Прочее

Также можно сравнить реальную информацию с:

- Описанием уникальных юнитов и построек;
- Реликвий, найденных на территории того или иного государства;
- Религией;
- Информацией из Цивилопедии (внутриигровая библиотека, в которой авторами игры описана информация о цивилизациях и их лидерах).

Список литературы

- https://nbpublish.com/library_get_pdf.php?id=27265
- <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AE%D1%8D%D1%87%D0%B6%D0%B8>
- <http://sevosetia.ru/Article/Index/509480>
- https://bigenc.ru/world_history/text/4933709
- http://www.plam.ru/hist/sarmaty_drevnii_narod_yuga_rossii/p3.php
- <https://bigenc.ru/archeology/text/3527345>
- <https://culture.wikireading.ru/19168>
- <http://history.novosibdom.ru/node/40>
- <https://leta-media.ru/dahi-samoe-silnoe-plemya-turana/>
- <https://www.bharatiya.ru/istoki/dahi.html>



**Спасибо за
внимание!**