

-Le nombre de points dont on a besoin pour nous rendre en âge normal/age d'or est déterminé par le nombre de technologies et dogmes que recherchés auparavant (En addition, si certaines sont au delà de l'ère actuelle comme avoir les caravelles durant l'âge médiéval par exemple, cela peut augmenter le nombre de points requis pour l'âge normal/d'or.) Le nombre de points pour la prochaine ère est bien évidemment en addition aux points déjà accumulés auparavant durant les autres ères.

-Durant une ère, rechercher des dogmes ou des technologies au delà de l'ère actuelle aussi est un facteur qui raccourcit sa durée. Par contre, de base, ce sont les points d'ère/score des joueurs qui fait une moyenne pour déterminer le changement. Lorsque le jeu considère un seuil X (le code du jeu n'est pas disponible pour ça), il déclenche le décompte de 10 tours avant la fin de l'ère, 15 pour certaines ères. Durant ce décompte, il n'y a plus moyen d'avoir un impact sur sa durée. C'est donc possible de raccourcir une ère avant d'atteindre ce point névralgique.

D'autres choses pourraient apparemment avoir un impact sur sa durée mais une grande partie du code est cachée pour ça. On soupçonne éliminer un joueur/cités états, le nombre de "premier moments" obtenus durant une ère (comme le premier à avoir un bateau et non pas ton premier bateau), système de greivance et ainsi de suite. Rien n'est confirmé.

Finalement, les ères ont comme durée minimale 11 ou 16 tours dépendamment de l'ère et elles ont toutes en théorie une durée maximale (Je crois 25 tours de mémoire en Online speed mais pas sur).

Merci à Auguthy pour les recherches