

初期村

最初に与えられる村は全プレイヤー共通で、
きこり、粘土採掘所、鉄鉱山がそれぞれ4つ、農耕地が6つ。
本部と、建物用の空き地が19個。
それに対して首都には建てられないもの、
特殊なものを除いた建物の種類は全部で28個ある。

そこで複数の村を持っている場合に...

- 特に必須とされるものに
- どの村においても利便性が期待できるものに
- 状況に左右されるもの、ごく少数で足りるものに
- 要らないものに×

上記の基準で評価を付けた。

資源施設

名称	【TYPE:汎用】	【TYPE:軍用】	条件1	条件2	条件3	備考
製材所			本部Lv5	きこりLv10		
レンガ製造所			本部Lv5	粘土Lv10		
鑄造所			本部Lv5	鉄鉱山Lv10		
製粉所			農耕地Lv5			
パン工場			本部Lv5	農耕地Lv10	製粉所Lv5	
倉庫			本部Lv1			
隠し倉庫						序盤において最重要
大倉庫			本部Lv10	該当の秘宝 orWWLv0		
穀倉			本部Lv1			
大穀倉			本部Lv10	該当の秘宝 orWWLv0		

軍事施設

名称	【TYPE:汎用】	【TYPE:軍用】	条件1	条件2	条件3	備考
鍛冶場			本部Lv3	学院Lv3		

防具工場			本部Lv3 学院Lv1		
闘技場			集兵所 Lv15		
兵舎			本部Lv3 集兵所Lv1		
馬舎			鍛冶場 Lv3 学院Lv5		
大兵舎			兵舎 Lv20		首都不可
厩舎			馬舎 Lv20		首都不可
作業場			本部Lv5 学院Lv10		
学院			本部Lv3 兵舎Lv3		
馬の水飲み場 (ローマン)			馬舎 Lv20 集兵所Lv10		
わな師(ガウル)		×	集兵所 Lv1		
醸造所(チュートン)	×		穀倉 Lv20 集兵所Lv10		首都のみ
英雄の館			本部Lv3 集兵所Lv1		

一般施設

名称	【TYPE:汎用】	【TYPE:軍用】	条件1	条件2	条件3	備考
市場			本部Lv3	倉庫Lv1	穀倉 Lv1	
大使館		×	本部Lv1			同盟加入に必要
集会所		×	本部 Lv10	学院Lv10		
官邸or宮殿			本部Lv5	大使館Lv1(宮殿のみ)		開拓に必要
金庫			本部 Lv10	WWが無いこと		兵力次第
貿易事務所		×	市場 Lv20	馬舎Lv10		
石工			本部Lv5	宮殿Lv3		首都のみ

解説

【TYPE:汎用】では の数は全部で8個。

すなわち、残る11箇所を任意の施設で埋めていくことになる。

これに を入れても3~4つの空き地が残るので

その箇所には追加の隠し倉庫（中盤以降は穀倉）、状況に応じて を建てれば良いだろう。

例として、ローマンのプレトリアンを研究するには防具工場が必要だし、

貿易事務所を作る場合は一時的であれ馬舎を用意しなければならない。

【TYPE:軍用】は村の分業という観点から絞ったものであり、攻撃兵の作成を用途としている。多くの場合、初期村はこのタイプには当てはまらない。

石工は首都にしか建てられないので としてあるが、終盤までは大きな効果を発揮する。

醸造所も同じく首都にしか建てられないが、こちらは戦略により価値が大きく左右される。

これらの建物は、遷都する際に自動的に破壊される。

いずれにせよ、村周辺の環境やプレイヤーの戦略によって多少の違いが出てくる。

以上、参考まで...

施設を取り壊す

本部Lv10になると、その村にある資源タイル以外の建物を任意で取り壊すことができる。実際にはLv1ずつのダウングレードとして処理され、建築時と同じく相応の時間がかかる。金貨による即時完了を使うと、建築や研究と同様に即時完了させることができる。

これを利用して、兵士強化の終わった鍛冶場や防具工場など、

用済みとなった施設を他の有用なものへ建て替えることができる。

後述する隠し倉庫ももちろん後から取り壊せるので、序盤は建物を厳選して隠し倉庫を多めに建てておくとよい。

■ 隠し倉庫の容量問題

隠し倉庫Lv10が3個あっても

連続放置時間が12時間の場合、1種の資源の生産量が200を超えると

（連続放置時間8時間なら生産量300を超えると）

ガウル以外はチュートンの攻撃を受けた時に資源を奪われてしまう。

そういう場合は防衛を強化する、馬舎などの建築を諦めor取り壊して隠し倉庫に充てる、

フルブラウザ携帯などを駆使してログイン時間を確保する = こまめに資源を使う等々、

ちょっとした工夫が必要になる。

特に新しい村を作るには開拓者を作る必要があるのだが、

開拓者の生産に最も多く必要とする資源

(ローマンなら鉄7200、チュートンなら木7200、ガウルなら土7000)

を完全に隠し切るには、ローマンとチュートンで計9棟、ガウルなら計5棟の隠し倉庫が必要になる。

すなわち、【TYPE：汎用】について まで建てると空き地が全く足りない。

そうなる頃には防衛力を高めて資源をしっかりと守れるようにしたい...のだが。

移民も済まない序盤においては防衛兵のコストは馬鹿にならない。

迎撃したとて利益はないし、下手すりゃ藪蛇つついて乙。

結論を言うと、必要最低限の建物を除いて隠し倉庫を敷き詰めた方が安定する。

本格的に防衛兵を作り始めるのは最初の移民が終わってからで十分。

プレトリ作っては撃破されている君、兵舎防具壊して隠し倉庫建てとけ。

馬の水飲み場を夢見てモヒられ続ける君、馬舎壊して隠し倉庫建てとけ。

モヒるつもりがモヒられ続けるチュートンの君、寝るな。

官邸と宮殿

結論から言えば初期村には官邸建てとけ、の一言につきる。

本部Lv10の場合、総コストと建築時間合計は以下のようなになる。

名称	総コスト	建築時間	防御力	解禁建物
官邸Lv10	60600	12:45:30	200	
宮殿Lv10	90705	25:31:40	200	石工(Lv3)

上記に示したように両者には明確なコスト・建造時間の差があり、

総時給2000~3000という時期にはこれが大きく響いてくる。

ごく早期から初期村に石工が欲しい場合のみ宮殿Lv3を用意して、

石工落成次第、官邸に建て替えればいだろう。

遠い将来、占領のために改めて宮殿が必要になることもあるだろうが、

その頃になれば官邸から宮殿に建て替えるコストなど些細である。

悪いことは言わない、初期村には官邸建てとけ。