

## 移民する方法

1. 本部LV5,集兵所LV1を建築する(官邸でなく宮殿を建てる時にはさらに大使館LV1も建築する)
2. 官邸(または宮殿)をLV10にする
3. 官邸(または宮殿)で開拓者を3人訓練する
4. マップ画面の任意の空き地をクリックして「新しい村を開拓する」を選択する(その時に資源が各750づつ必要)
5. 開拓者が出発するので到着するまで待つ(集兵所で確認可能)
6. 3つ目の村を開拓するときは2つ目の村で1~4の内容を実行する。以降も同様に。

### よくある失敗

- 集兵所がないと「新しい村を開拓する」が表示されない(特に3村目を開拓するときによくある失敗)
- 宮殿は1つの村にしか建てられない。他の村には官邸を立てよう。
- 宮殿を建てただけでは首都にならないことに注意。設定を忘れずに

### 開拓民はいつ頃作ればいいのか？

ケースバイケースですが、  
平和なら資源パネルをLV10まで上げてブースト施設(製材所等)LV5を建てた後でいいと思います。  
開拓民はいつ作る?を参照

### 宮殿と官邸どっちを建てるのがいいのか？

官邸を建てましょう。こだわりたい人は官邸宮殿?どっち?を参照

### 開拓者が殺されちゃうんですけど？

罨ホテルをしてもらうのが上策。開拓者を安全に育成するには?を参照

### マップのどこに移民するのがいいのか？

こればかりはケースバイケースとしか言いようがありません。  
あえて言うのであれば初期村付近の標準村(4-4-4-6)に移民するといいかもしれません  
(こだわりたい人はどこに移民するか?を参照)

### カルチャーポイントってなに？

序盤は気にしなくても良い。知りたい人はカルチャーポイントってなに?参照。

## もしも他の人と同じ空地を開拓しようとしたらどうなるの？

先に開拓者が到着させた人がその土地を手に入れます。

後になってしまった人の開拓者は何もできずにそのまま出発元の村に帰還します。

## 官邸宮殿？どっち？

- 宮殿は建造した村を首都に設定できる
- 宮殿は3回村を開拓できる（LV10, LV15, LV20）官邸は2回（LV10, LV20）
- 宮殿は建造コストが高く、官邸は安い

初期村は宮殿を建てなくても最初から首都としての機能が備わっている。

また、宮殿の3回開拓は大多数の人には必要ありません。

よって宮殿は首都にしたい村（以下の機能が欲しい村）に建て、

初期村やその他の村にはコストの安い官邸を建てましょう。

一般的には大農場に宮殿を建てる人が多いようです。

## 首都の機能

- 首都は占領されない（完全に破壊された場合消滅はする）
- 首都には石工を建造することができる。石工は首都の建物強度を最大300%にまで強化する。
- 首都は資源レベルを11～ にあげることができる（首都以外の資源LVは10が最大）

## 首都の制限・注意

- 首都は1つのアカウントにつき1つの村にしか設定できない
- 首都に大兵舎・厩舎を建造することは出来ない。
- 首都を他の村へ遷都すると元首都のLv11以上の資源はLv10まで下がる。
- 首都を他の村へ遷都すると元首都の石工は消えて建物への効果が消滅する。
- 首都を他の村へ遷都すると新首都の大兵舎・厩舎は消滅する

## 開拓者を安全に育成するには？

開拓者はとても高コスト（以下参照）殺されちゃうと泣けます

おまけに作成時間は1人3時間半ほどかかります（官邸・宮殿Lv10の場合）

種族            木    粘土   鉄    穀物

ローマン    5800 5300 7200 5500

チュートン 7200 5500 5800 6500

ガウル        5500 7000 5300 4900

ちなみに開拓者作成の資源を隠し倉庫に保管するには、ローマン・チュートンで9棟、ガウルで5棟必要です。

### 方法1 特に何もしない

攻撃を受ける心配が無いのであればこれでいいと思います

### 方法2 防衛兵を配備する

圧倒的な防衛兵を用意できるのであれば普通に防衛しましょう。  
もっともそんな兵力を用意できる人はここを読んでいないと思いますが。

### 方法3 開拓者を村にとどめない

開拓者を訓練したらそいつを遠方の村（同盟員の村、または放置村）に「援軍」として向かわせましょう。

そして、その村に開拓者が到着したらただちに自分の村に帰還させます。

これを開拓者が3人そろうまで繰り返します。

開拓者を戦場（村）にとどめないことによって安全を確保するわけです。

### 方法4 仲間の村の罠にわざと開拓者をはめる（通称罠ホテル）

罠を配備してある仲間の村にわざと開拓者単身で「奇襲」で攻撃します。

当然開拓者は罠に捕まってしまうますが、これを同様に2回繰り返します。

3人捕まったら仲間にまとめて開放してもらいましょう。

信頼できるガウルのプレイヤーが必要になりますが、一番安全な手段です。

## 開拓民はいつ作る？

効率を考えるなら資源開発が完了してから開拓を開始するのが良いでしょう。

と、いうのも開拓は非常に高コストだからです。

（例：ローマンの総開拓コスト 木40530 土34410 鉄35865 麦24195）

これだけのコストをかけて得られるのが資源生産量が毎時20にも満たない村なわけです。

よって「もうこれ以上資源生産量をあげられないよ！」という状況になるまで移民の必要はありません。

ただし、これは資源効率のみを考えた場合であって、状況がそれを許さない場合もあります。

近隣にカタパルトの脅威がある、大農場を早めに取得したい、等の場合は上記の限りではありません。

## マップのどこに移民するのがいいの？

あなたが何をしたいか？まわりの状況はどうなのか？によります。

よって一概にどこが良いとかは言いにくいですがあえて言うなら

- 初期村が安全なら初期村の近辺で条件の良い所に

初期村が危険ならば遠方に

- 
- 農耕がしたいなら遠方の過疎地に
- 戦争がしたいなら初期村近辺に
- 同盟でコロニーを作っているのであればそのコロニー周辺に

行けばいいのではないのでしょうか。

開拓する村のタイプはどれにすればいいか、というのもまた考え次第です。自分で考えるのが良いと思いますが、あえて当たり前の事を言わせてもらえば

- 大軍を擁する予定があるのならば大農場・中農場を
- チュートンなら木村を
- ガウルなら粘土村を
- ローマンなら鉄村を
- 農耕しかしないつもりなら粘土村を

選べば良いのではないかと思います。

ただ、大農場や中農場を選んでも、他の資源の生産が少なく発展が遅くなります。また、木・粘土・鉄村も資源バランスが悪くなってしまい案外使いにくかったりします。ですので、最初は標準村（4-4-4-6）を選んだほうが無難かもしれません。

## カルチャーポイント（CP）ってなに？

村を開拓する際に必要になるポイントです。

村の数が増えれば増えるほど必要になるポイントも増加します。

ポイントはアカウント全体の建物LVに応じて徐々にたまっていき、高LVの建物がたくさんあるほどよくたまります。

集会所を築くとそこで祭を開催出来るようになりポイントを大量に取得できます。

小祭で500CP、大祭で2000CPをゲット出来ます。

また、占領の際の攻撃/防衛にボーナス（その村だけ+5%）が付きまます。

序盤は問題になりませんが、積極的にプレイしていると中盤以降CPが不足しがちになります。新しい村を開拓したいのにCPが足りない、ということになったら集会所を建てるといいでしょう。