

117 名前：山師さん[] 投稿日：2008/08/28(木) 09:49:38 ID:Vjc04e6e

初心者期間が終わってからの
動き方を簡単にまとめてくれると嬉しいです・・・。

隠し倉庫作りまくり、壁、トラップ作りでいいのかな？

初心者期間が終わってからは、あなたの村は常に略奪の危険性にさらされています
村を育てるための大切な資源を奪われないようにし、将来的には軍備を拡充し、さらに新しい村を開拓することが、当面のあなたの
目標となります

資源投資と防衛整備をステップごとにまとめてみました

隠し倉庫前期

隠し倉庫後期

防衛準備期

防衛整備期

移民期

保護期間明けでいきなりカタパアタックが来ることはまずないですが、村が育ってくるほど略奪対象としての魅力も増えてくるため、村の成長に比例して防衛強化が必要となります

ステップ ・ 隠し倉庫前期

(資源レベル 1 ~ 3 程度、人口 1 0 0 程度)

資源の防衛が最優先です

先にゲームに参加しているプレイヤーは、防御兵のいない資源が溢れている村を探しています
隠し倉庫を建てることで、隠し倉庫容量の資源は略奪されることがなくなるので、まずは隠し倉庫Lv 1 0 を完成させましょう
しかしチュートン族に対しては隠し倉庫の 2 / 3 の容量までしか隠すことが出来ないので、Lv 1 0 の容量が 1 0 0 0 でも 6 6 6 し
か防衛されていません

とはいってもいきなり隠し倉庫Lv 1 0 に上げる必要はなく、投資に必要な資源が充分隠せる容量、また、自分がゲームにインできな
い間の資源防衛できる容量があれば良いのです
たとえば生産量が 2 0 / h の場合、1 0 時間インできないとすれば

現在の在庫が 5 0 として、生産が 2 0 / h で 1 0 時間インできない場合は
(隠し倉庫容量) × (対チュートン 2 / 3) > 現在在庫 5 0 + 増加分 2 0 0 + 予備 だいたい 3 0 0

つまり、隠し倉庫容量は対チュートンのことも考えて 2 / 3 が 3 0 0 あれば充分です

この場合は隠し倉庫Lv 7 (容量 4 6 0 ・ 対チュートン 3 0 6) まであれば充分です、そしてインしたときにこの資源を使って資源
タイルのレベルアップや建築物の作成を行って村を発展させましょう

必要な資源は、木 = 粘土 > 鉄 > 穀物なので、穀物への投資は必要になったときくらいで充分です、足りない場合は市場であまっ
ている資源と交換しても大丈夫でしょう

ステップ ・ 隠し倉庫後期

(資源レベル 4 ~ 6、人口 1 0 0 ~ 1 5 0 程度)

この頃になると、資源タイルのレベルアップに必要なコストが 7 0 0 を超えてくるものもあり、隠し倉庫 1 本では資源が隠し切れな
くなってきます

インしていない間に略奪されないように、隠し倉庫の 2 本目が必要になってきます (ガウル族は倉庫容量が 2 倍ボーナスとなっ
ているのでもう少しあとまで 2 本目は不要です)

このあたりまでで、生産高が 1 0 0 / h をこえてきます、インできない時間が 1 0 時間あるなどでインしていない間に在庫が隠し倉
庫の容量を超えてくるようなら、隠し倉庫の 2 本目を建てて、必要に応じてレベルを上げて容量を拡大しておきます

市場が商人 1 人だと足りない場合にはレベルアップしておくのも良いでしょう

この時期でも穀物はそれほど必要とならないので、資源投資は、木 = 粘土 > 鉄 > 穀物でよいでしょう
特に穀物は、マイナスにならない程度でよく、レベルアップに足りない場合には市場で交換したほうが効率が良いです

ステップ ・ 防衛準備期

(資源レベル5～7、人口140～180程度)

生産高も200/hを超えてくると、レベルアップに必要な資源が隠し倉庫では隠し切れなくなり、さらに隠し倉庫を建設しても良いですが、先を考えて軍備を検討しても良いでしょう

村自体の守備力が弱い段階では、少数の兵士を配置しても攻められれば簡単に撃破されるため、集兵所と兵舎だけでなく防衛兵種の開発に必要な学院などを作成し、防衛兵種の研究などにも投資します
防衛兵種の研究が完成したら、英雄の館も建設し防衛兵を英雄化できるようにしておきます

また壁の強化も行い、目安としては資源タイルと同じコストが必要なレベル程度までは最低限上げておくようにします

たとえば、木Lv7まで投資しているなら、木Lv7で一番多く必要な粘土2170と同じレベルまでの、ローマン城壁ならLv11(鉄2005)、ガウル木柵Lv11(木1890)、チュートン土塁ならLv10(粘土1845)以上が目安となります

またガウル族なら、わな師も建設して罾を設置すれば、仕掛けたわなの個数までの攻撃兵を無効化できます

ステップ ・ 防衛整備期

(資源レベル6～8、人口160～200程度)

この時期になると、資源生産量がだいたい300/hを超えてくるため、カタパルトによる農場化攻撃も考えられるレベルになります

この段階からは防衛兵を整備して、攻撃者に攻撃を躊躇させるような防衛力を整備するようにしましょう

前段階で強化した壁防衛が充分なら穀物に投資して、防衛兵をまかなえるだけの消費穀物を増産します
防衛兵は少しずつ作成したのではパワープレイで負けてしまうので、資源をストックしておいて一気に作成するようにします
造兵は大体30分/1体の時間が必要になりますので、攻撃に合いにくい時間帯を選んで作成を行うのも一手です

そして防衛兵種が出来たら、すぐに英雄の館で防衛英雄化するようにします

英雄にはレベルがあり、作成したすぐの段階ではLv0ですが、ボーナスポイントを割り振りできるようになっていますので、防御+5ポイントに割り振ります
(Lv0の間はポイントの振り直しができるので、ダメージを受けるまでは防御+5、ダメージを受けた時点で回復+3・防御+2などに振り直しが出来ます)
穀物消費の上限ちかくまで防衛兵を作成出来るのが理想となりますが、最低でも人口と同数程度の防衛兵を整備するようにし、余裕があれば人口の2倍以上まで軍備をすすめても問題ありません
穀物消費がマイナスにならないように穀物の増産にも注意しましょう

ステップ ・ 移民期

(資源レベル7・8～、人口200～250程度)

いよいよ移民のための開拓者を作成します、このころまでに官邸Lv10を建設しておきます
開拓者を作成するには、非常に多くの資源と時間が必要となるため、作成を始めてから開拓者が出発できるまでの間、開拓者を安全に守りきれるような環境が必要です
開拓者作成の目安として1日で3体(8時間で1体)の開拓者を作成できるくらいの生産量が必要といわれていますが、すぐ近くに中農場・大農場があり先にとっておきたい場合には、もう少し早いタイミングで開拓者作成に踏み切っても良いでしょう

開拓者を作成する場合に注意することは、ライバル村に開拓者を作成していることを悟らせないようにすることです

ライバル村の立場からすれば、移民させないように開拓者を攻撃しに来ることも考えられます、そのため余裕があるなら、偵察兵を整備して兵力情報を漏らさないようにしておくことも一手ですし、造兵や壁防衛アップなどでさらに村の防御力をアップさせておいても良いでしょう

また、それまで数人ずつ人口が増えていた村が急に人口増加0となると、造兵しているか開拓者を作成しているかと感付かれる可能性があります、市場や本部などのレベルも上げるようにして、ディスプレイフォメーションをおこなうと効果的です

さらに開拓者作成に必要な資源を市場取引で手配する場合には、大口の注文板を出すのは控えるようにしましょう
たとえば、チュートンが大量の木と穀物の買い板を出していれば、簡単に開拓者作成準備と読み取られてしまう恐れがあります
開拓者作成時にはこういう市場リスクも考え、出ている売り板に買いをぶつけるほうが安全といえるでしょう