

9**目次

- 9**目次
- 共通
- ローマン族
 - 序盤（ローマン）
 - 中盤（ローマン）
- ガウル族
 - 序盤（ガウル）
 - 中盤（ガウル）
- チュートン族
 - 序盤（チュートン）
 - 中盤（チュートン）

共通

1. 最初は**クエスト**を進めて行けば報酬に資源が貰える。基本的な操作法やシステムの概要も学べるので、とりあえずやっておこう。
2. まず資源開発をして資源の生産力を高める。きこり、粘土採掘所、鉄鉱山、農耕地のレベルを満遍なく上げていくこと。
3. 全ての資源施設がLv1まで上がったら、特に消費量の多い穀物(農耕地)のレベルを先に上げるようにする。
2日目位までは穀物の生産量(総生産量 - 消費量)は10程度あれば良い。
金貨を消費して資源生産量をアップできるので、これを利用すれば序盤の開発スピードを上げることができる。金貨は画面右上のPlusから使用できる。
4. レベルアップの待ち時間の間に、**MAP**で自分の村の座標や周囲の状況を把握しておこう。
 x^{**} 、 y^{**} が座標で、 x は東西、 y は南北を表し、0を基点に x が+なら東、-なら西、また y が+なら北、-なら南。
5. クエストは「**経済**」を選択する事。保護期間終了直後の防衛方法は隠し倉庫だけで十分で

す。軍隊は資源レベルが上がった後にまとめて作りましょう。

ローマン族

- ローマンの長所は **資源開発と建物の建設が同時にできる** こと。
資源生産量の乏しい序盤はあまり効果がないが、生産力が整ってからは大きなアドバンテージを得られる。
- 兵士は **コストが高くつくが、万能型で高性能**。上手く使いこなせれば強いが、序盤は中途半端に感じるだろう。

兵士のコストパフォーマンスが悪く、防衛面のメリットも少ないため、序盤はとにかく苦しい運営を強いられる。

他種族の略奪に耐える忍耐が何より必要。中盤以降、ローマンの真価が発揮されるだろう。

■ 序盤（ローマン）

1. 移民を念頭に置いて **資源施設と隠し倉庫のレベルアップを先行** させること。
2. 初心者保護期間が切れると同時に略奪の標的にされることを覚悟しなければならない。
下手に武力で対抗しようとしてもコスト面で不利に立つため、兵士の生産は後回しで良い。
特にチュートンの攻撃が激しくなるので、なるべく **資源のストック量が隠し倉庫の容量の3分の2以上（T3.5以降は5分の4以上）にならないようにすること**。
3. できるだけ早い段階で移民に移りたいが、開拓者の生産に必要な資源を完全にカバーするだけの隠し倉庫を建てるのは難しい。
同盟に入り、先行プレイヤーの力を借りて守ってもらうのが最良。
ソロでやりたい場合や同盟プロテクトが期待できない場合は、攻撃を受けるたびに資源を退避させるか、コツコツ自力で防衛兵を生産していくしかない。
チュートンは歩兵が主力なので、対歩兵防御力に優れた **プレトリアン** を優先的に配備するのが良いだろう。場合によっては英雄にしまっても良い。
またローマンは **城壁の防御力ボーナスが高い** ので、先にこちらを上げておくのもひとつの手。
ただし **いくら兵を生産してもまとめてぶつけないと意味がない** ので、こまめにログインして回避行動を取るなどの工夫が必要になる。

4. 開拓者を生産する準備が整ったら、焦らずまずは市場のレベルを上げておこう。

ローマンの商人は積載量が少ないため、一度に大量の商人で物資を送れるようにしておく
と移民後の地盤固めがグッと楽になる。

これらの準備が整ったら、敵の攻撃の合間を縫って開拓者を一気に3人揃えてしまおう。

■ 中盤（ローマン）

1. 自衛ができる程度の防衛戦力を維持しつつ、資源施設のレベルアップに全力を注ごう。

ローマンの最大の武器である成長速度の高さを生かすには、まず **資源施設と建造物の開発を同時に行えるだけの生産力が必要**になる。

開発はどこかの村に偏るのではなく、同時に満遍なく上げていくのが良い。

1時間あたりの各資源生産量が1000を超える頃には、今までの遅れを十分に取り戻せるだけの開発速度を得ることができるだろう。

2. 軍隊構成は引き続きプレトリアンを中心に、頻繁にガウルなどの騎兵攻撃を受けるようであれば、少々頼りないがレジオネアを増やしていくしかない。

攻撃に回る余裕があれば、歩兵最高の攻撃力を持つ **インペリアン** を量産するのが良い。

騎兵には最強ユニット **エクイーツ・カエザリス** もいるが、コストパフォーマンスと燃費が最悪なので主力にするのは相当の余裕ができてから。

英雄にしておけば攻守両面で非常に頼れる存在になるので、研究は優先させても良いだろう。

また情報戦も重要になるので、偵察兵のエクイーツ・レガティを配備するのを忘れないように。

3. カタパルトの生産は状況による。攻撃的な同盟に属している場合や周囲の発展が遅い場合は使う機会が多いかもしれないが、

そうでない場合は報復などにしか出撃させることがない上、維持費とコストがかさんでしまう。

「とりあえず」で生産してしまうと後々持て余すことになりかねないので、身の周りの状況をよく把握した上で考えよう。

ガウル族

ガウルの長所は **隠し倉庫のキャパシティが他種族の2倍ある** こと。きちんと上げていけば序

- 盤の略奪被害を完全に0にすることができる。
- 全種族の中で唯一 **罠** を設置でき、確実に敵の攻撃戦力を削ぐことができる。ただし兵士がいないと効果がない。
- 兵士は **防衛に適したユニットが多く**、また **騎兵の機動力が非常に優れている**。

ディフェンス面のアドバンテージが多く、非常に安定感のある種族。防衛戦では最強と言っても良い。

爆発的な成長はあまり望めないが、終始確実な発展が期待できる。

■ 序盤（ガウル）

1. セオリーはローマンと同じ。移民を念頭に置いて **資源施設と隠し倉庫のレベリングを先行** させる。
2. 最初期こそチュートンなどに狙われることが多いが、しっかり **資源備蓄量の3分の2以上の容量の隠し倉庫を建てていくこと**。

略奪さえ完全にブロックしていれば相手は徐々に防衛兵や罠の存在を警戒してくれるようになるので、攻撃を受ける回数は激減するだろう。

隠し倉庫ボーナスの効果は非常に大きく、この点において序盤の村運営はローマンよりずっと楽。

ただし建てすぎても後々困るので、**できれば隠し倉庫は2棟か3棟までに留めておきたい**。

3. 資源生産力がある程度ついたら移民を実行したいが、ガウルの隠し倉庫でもやはり開拓者の生産に必要な資源を隠し切るのは厳しい。

攻撃が完全に止んでいるならばそのまま開拓者を生産しても良いが、万が一のことや移民後の運営を視野に入れて、ここで防衛体制を整えておくのも悪くない。

兵舎を作るだけで歩兵・騎兵どちらにも頑丈な **ファランクス** を生産できるので、これを中心に配備しよう。

余裕があればついでに **兵士10~15人に対して10程度の罠** と木柵、1人や2人の偵察であれば全滅させられる程度の偵察兵も作っておけばさらに安心。

相応の時間とコストはかかるが、どれも後々まで役に立つものなので早い段階で投資してお

いても損はないだろう。

4. **ガウルの商人は足が速く、積載量もそこそこある**ので、新村の立地は多少遠めでもリスクが少ない。

また **開拓者の訓練時間と必要コストが比較的少ない**のも大きい。

スムーズに準備を進めやすいため、3村目以降のことも睨んでじっくり移民場所を選ぶべし。

■ 中盤（ガウル）

1. 基本的に序盤の進め方と変わらない。防衛を優先しつつ、焦らず自分のペースで発展させていこう。

攻撃兵もなかなか優秀なので、資源に余裕が出てきたら略奪に出るのも良い。

遅いが安くて丈夫な **ソードマン** か、高いが抜群に速い **シューテイトス・サンダー** を状況に合わせて生産していこう。

しっかり防衛を固めていけば **攻撃に失敗しても反撃を受けるリスクは低い**ので、思い切った戦術を取ることができるのもガウルの利点だ。

2. 防衛戦力は基本的にファランクスを増強していけば良い。罾や木柵も並行して補強していこう。

同盟の状況によっては防衛援軍を要求されることもある。防衛ユニット中最速の **ドルイドライダー** を用意しておくとな緊急時に頼りになる。

また全ユニット中最速を誇るシューテイトス・サンダーを用いた **回避&カウンター戦術も非常に有効**。偵察兵の足が速いのも有利に働くだらう。

特にブンブーン辺倒のチュートンなどは恰好の的になるので、綿密に相手の帰還時刻を計算し、帰りっぱなを蹴散らしてやろう。

3. **トレブジェ**（他で言うカタパルト）の生産はローマンと同じく状況による。

同盟内におけるガウルは防衛を期待されることが多いため、同じ維持費を食うなら援軍や英雄として有用なヘジュアンを優先した方が良いかもしれない。

チュートン族

- チュートンの長所は **低コストで優秀な攻撃兵を生産できる** こと。

兵士単体の性能は他の種族に劣るが、コストパフォーマンスが抜群に良い。

- さらに **略奪時、敵の隠し倉庫の容量の3分の1 (T3.5からは5分の1) を無視して奪うことができる**。例えば容量600の隠し倉庫を攻撃した場合、敵の種族は400しか隠せなくなる。

チュートンは最も攻撃的な種族。序盤からアグレッシブに軍事行動を行い、資源を奪っていくことで優位に立てる。

守勢に回ると滅法弱いので、徹底的に攻撃を心がけることが重要。

■ 序盤 (チュートン)

1. 移民のことはひとまず置いておき、**序盤から積極的に周囲の村を攻撃していく**のがセオリー。

ただしチュートンは **ゲーム開始が遅ければ遅いほど不利になる割合が他の種族より高い**という欠点がある。

初心者保護期間が終わると、発展途上のチュートンは兵士の性質上攻撃の標的にされやすい。

周囲の村が既に発展し切っている場合は、資源防衛を優先的に考えなければならぬだろう。

2. それほど脅威になるような勢力がなさそうであれば、最低限の資源生産施設を作ったらすぐに攻撃に取り掛かろう。

全種族の中で生産コストが最も低く、高い攻撃力と略奪能力を持つ **クラブスインガー(ブンブン)** は序盤最強のユニットだ。

狙うのは基本的に **自分と同程度までのローマン**、もしくは格下のチュートン。ガウルは防衛能力が高く、略奪が通用しないことが多い。

最初は5体ぐらいで出撃し、徐々に兵力を増やしていくと良い。何も奪えないこともザラにあるが、定期的に根気良く攻撃を続けることが重要。

また少ない研究コストで偵察兵の生産が可能なので、早めに揃えて活用すれば略奪を安全・効率的に行える。

攻撃面は非常に優秀なブンブンだが、防御能力が皆無なことに注意。**兵力を増強しすぎると全滅したときの損失が大きい**ので、

常に再編用の資源を確保する隠し倉庫や資源施設等のレベリングも並行させていきたい。

ある程度資源に余裕が出てきたら、反撃を受けた際にブンブンを守る防衛兵 (スピアマンやパラディン) を作っておくのも良いだろう。

3. 防衛を優先せざるを得ない場合の進め方はローマンとほぼ同じ。ただし土塁は防御力ボーナスが低いので、レベルを上げてあまり効果は出ない。
もともとチュートンは防衛に向かない種族なので、素直に同盟プロテクトを頼った方が良い状況も多々ある。
4. 移民を行う際に注意すべきは、**チュートンの商人や兵士は積載量が多いが足が遅い**ということ。
いきなり遠すぎる場所を選ぶと資源輸送と援軍派遣を効率的に行えないので、農場にこだわりすぎるとかえって危険な状況になることもある。
また **開拓者の訓練速度が遅く、コストも他の種族より多くかかる** ため、開拓者訓練中の防衛にはことさら気を配らなければならない。

■ 中盤（チュートン）

1. プンプンの攻撃能力は健在だが、徐々に防御面の弱さが重荷になってくるため、**どこかで主力をアックスマンにシフトする必要がある**。
自分と同レベルの敵の戦力も整ってくるので、スカウトによる情報収集がより重要になっていくだろう。
ユニットの地力や内政ボーナスに劣るチュートンは少しずつ序盤の優位性が失われていくため、「**質より量**」を心がけるべし。
カタバルトも有効活用しやすいので、余裕があれば生産を進めると良い。
新規プレイヤーには悪いが、近辺の発展途上勢力は全て狩り尽くすぐらいの勢いで略奪を加速させよう。
ただし軽率に同盟に属している村へ執拗な攻撃を行うと、後々大問題に発展しかねないので注意が必要。
 2. 攻撃的な同盟に属している場合は、攻撃兵の援軍を派遣する機会が増えるかもしれない。
チュートンの騎兵は足が遅いとはいえ歩兵よりは多少マシなので、早めに **チュートニック・ナイト** も研究しておくが良い。
最上位ユニットとしては最もコストパフォーマンスが良いので、他の種族ほど邪魔にはならないだろう。ついでに英雄にしておくのを忘れずに。
 3. 物量が生命線のチュートンは、**他の種族よりも農場の重要度が高い**。
あるとないとでは終盤非常に大きな差が出てくるので、手ごろな場所に農場が残っているなら多少無理をしてでも取っておきたい。
-

