

兵士の移動速度、資源積載量、開発費などは考量に入れていないので、それ程正確ではありません。参考までに....。

## 目次

- [目次](#)
- [資源コストパフォーマンス](#)
  - [ローマン](#)
  - [チュートン](#)
  - [ガウル](#)
- [食費におけるコストパフォーマンス](#)
  - [ローマン](#)
  - [チュートン](#)
  - [ガウル](#)

## 資源コストパフォーマンス

生産に要する資源コストと各種能力値のコストパフォーマンスを比較してみる。  
数値が小さいほど優れている。

### ローマン

兵種	攻撃	歩兵 防御	騎兵 防御	総コス ト	総コス ト / 攻撃	総コスト / 歩兵防御	総コスト / 騎兵防御	総コスト / (積 載量*移動速度)
レジオネア	40	35	50	440	11.00	12.57	8.80	1.833
プレトリアン	30	65	35	460	15.33	7.07	13.14	4.600
インペリアン	70	40	25	600	8.57	15.00	24.00	1.714
エクイーツ・ インペラトリス	120	65	50	1410	11.75	21.69	28.20	1.007
エクイーツ・ カエザリス	180	80	105	2170	12.05	33.38	20.66	3.100

コスト比でみるとレジョネアの騎兵防御、プレトリアンの歩兵防御、インペリアンの攻撃力は優秀といえる。

騎兵は攻撃面で最強のカエザリスがあるもののコスト面ではやや劣る。

バランスの取れたユニットが多いが、反面、中途半端のようにも思える。

## チュートン

兵種	攻撃	歩兵 防御	騎兵 防御	総コス ト	総コス ト / 攻撃	総コスト / 歩兵防御	総コスト / 騎兵防御	総コスト / (積 載量*移動速 度)
クラブスイン ガー	40	20	5	250	6.25	10.50	42.00	0.595
スピアマン	10	35	60	340	34.00	9.71	5.66	1.214
アックスマン	60	30	30	490	8.16	16.66	16.66	1.633
パラディン	55	100	40	1005	18.27	10.05	25.12	0.914
チュートニッ ク・ナイト	150	50	75	1525	10.16	30.50	20.33	2.118

クラブスインガーの略奪能力のコストパフォーマンスが非常に高い事が見て取れる。

クラブスインガーの攻撃コストパフォーマンスは言うまでもなく、アックスマン、チュートニック・ナイトもかなり優秀といえる。

防衛が弱いと言われているチュートンだがコストパフォーマンスで見ればスピアマンはかなり優秀と言えるだろう。

積載量110のパラディンが防衛型であることと、最強ユニット、チュートニック・ナイトの足の遅さが残念。

長距離の遠征や急を要する援軍派遣には向かない。

コストは最安だが防御力が全般的に劣る。

## ガウル

兵種	攻撃	歩兵 防御	騎兵 防御	総コス ト	総コス ト / 攻撃	総コスト / 歩兵防御	総コスト / 騎兵防御	総コスト / (積 載量*移動速 度)
ファランクス	15	40	50	315	21.00	7.87	6.30	1.500
ソードマン	65	35	20	535	8.23	15.28	26.75	1.981

シューテイタ ス・サンダー	90	25	40	1090	12.11	43.60	27.25	0.765
ドルイドライ ダー	45	115	55	1090	24.22	9.47	19.81	1.946
ヘジュアン	140	50	165	1965	14.03	39.30	11.90	2.325

ファランクス  
の防衛と移動速度におけるコストパフォーマンスは非常に優れている。  
攻撃はソードマン、シューテイタスサンダーが優秀。  
全般的に積載量が少ないがシューテイタスサンダーは略奪能力が高い。

[ページのトップへ戻る](#)

## 食費におけるコストパフォーマンス

中盤以降、兵士数の増加に伴って、その維持に要する穀物消費も増える。  
兵士の食費におけるコストパフォーマンスはどうなのか。

ちなみに農耕地が全てLv10、金貨による資源生産量アップを利用した時の穀物総生産量は1800、

施設のレベルや建て方にもよるが農耕地6箇所  
の村で兵隊に費やせる穀物消費量は最終的に1000~1200になると  
思われる。

## ローマン

兵種	攻撃 / 穀物消費	歩兵防御 / 穀物消費	騎兵防御 / 穀物消費
レジオネア	40.00	35.00	50.00
プレトリアン	30.00	65.00	35.00
インペリアン	70.00	40.00	25.00
エクイーツ・インペラトリス	40.00	21.67	16.67
エクイーツ・カエザリス	45.00	20.00	26.25

インペラトリスはコストが高いために敬遠されがちだが、  
対攻撃兵用（特にクラブスインガー）には有用なので生産しても間違いではないだろう。  
カエザリスは英雄対策に、あるいは資源ストックに余裕が出来た時に量産すれば良いだろうか。  
コストパフォーマンスの優れているインペリアン(攻撃)とプレトリアン(防御)を有効に使いたいと  
ころ。

ローマンは歩兵中心に構成するのが良いだろうか。遠方を攻撃/防衛するには向いていないようだ。

## チュートン

兵種	攻撃 / 穀物消費	歩兵防御 / 穀物消費	騎兵防御 / 穀物消費
クラブスインガー	40.00	20.00	5.00
スピアマン	10.00	35.00	60.00
アックスマン	60.00	30.00	30.00
パラディン	27.50	50.00	20.00
チュートニック・ナイト	50.00	16.67	25.00

全般的にみて攻撃/防御ともにやや劣るようだ。(もちろん生産コストを考えれば優秀であると言える)

唯一、食物コストパフォーマンスでスピアマン(騎兵防御値)が優れている。

つまるところチュートン兵士は質よりも量で勝負するべきだろう。

攻撃はクラブスインガーとアックスマン、防御はスピアマンとパラディン、

英雄は攻撃用のチュートニック・ナイトか防御用のパラディンが良いだろう。

## ガウル

兵種	攻撃 / 穀物消費	歩兵防御 / 穀物消費	騎兵防御 / 穀物消費
ファランクス	15.00	40.00	50.00
ソードマン	65.00	35.00	20.00
シューテイトス・サンダー	45.00	17.50	20.00
ドルイドライダー	22.50	57.50	27.50
ヘジュアン	46.67	16.67	55.00

攻撃では近辺はソードマン、遠方は若干攻撃力が不足するもののサンダーが良い。

防御はファランクスとドルイドライダーが良い。また、ヘジュアンの騎兵防御値も高いので足の速いドルイドライダーとヘジュアンで遠方への援護派兵も可能である。

資源ストックに余裕が出来たらファランクスの生産はやめて、

ソードマン、ドルイドライダー、ヘジュアンと少数のサンダーで構成すると良さそうだ。

英雄化するなら足の早いサンダー先輩がいい

[ページのトップへ戻る](#)

---