

## 目次

- [目次](#)
- [傾向](#)
- [特徴](#)
  - [チュートンの略奪時期](#)
- [性能](#)
- [生産コスト](#)
- [開発](#)
- [クラブスインガー](#)
- [スピアマン](#)
- [アックスマン](#)
- [スカウト](#)
- [パラディン](#)
- [チュートニック・ナイト](#)
- [ラム](#)
- [カタバルト](#)
- [元首](#)
- [開拓者](#)

## 傾向

チュートンは最も攻撃的な種族です。コストパフォーマンスに優れた兵士を大量に生産することができます。

戦闘による資源獲得量もピカイチで、村を大軍で攻撃すれば効率的に大量の資源を入手することができます。

反面、兵士の防御能力はかなり貧弱です。主力の歩兵は騎兵に非常に弱く、数体の騎兵で数10体のチュートン兵が蹴散らされることも珍しくありません。

また偵察兵の移動が他の種族に比べてかなり遅く、上位ユニットの能力を他種族と比較すると若干見劣りします。

さらに新しい村を作るための開拓者を作るコストが他の種族に比べやや多いなど、後々悪影響として響いてくるかもしれません。

兵士の生産と略奪の勢いをいかに維持するかが、安定プレイへの分かれ目だと思われます。こまめな攻撃/防衛の指示が求められるため、頻繁にログインできる時間と環境が必要になるでしょう。

## 特徴

襲った相手の村の隠し倉庫の容量をバージョン2.5と3では通常の66%、3.5では80%として計算します。

相手の村の隠し倉庫がLv1だった場合、通常は各資源100ずつが守られていますが、チュートンに攻められる場合バージョン2.5と3では66(小数点以下切り捨て)バージョン3.5以降では80しか守ることができません。

スピアマン以上のユニットを育成可能にするには学院での研究(資源と時間が掛かる)が必要。

### ■ チュートンの略奪時期

大きく分けて三つの段階があります。

- ゲーム開始一ヶ月

完全にチュートンの独壇場です。クラブスインガーのコストパフォーマンスに勝る兵士が他種族に居ないので、

この時期のチュートンの成長が非常に重要となります。

- 二村目への移民期

この時期もチュートンの独壇場です。

移民を焦って隠しを完備せず、農ホテルも利用せず開拓者を寝かせているプレイヤーは確実にチュートンの餌です。

ただし、この時期はガウルが低コストでファランクスや農を設置出来るので、ガウルを攻撃する場合は注意が必要です。

- 三村目～四村目への移民期

この時期からそろそろガウルやローマンの防衛兵が増え始める頃です。

防衛兵が増えないように延々としつこく攻撃し、周囲の安全を確保しつつ略奪をし続け、さらにアックスマンなどの上位互換を生産し始める段階となります。

この時期のガウルはとんでもない規模の農を設置している場合があるので、ガウルを攻撃する場合は注意。

## 性能

| 兵種 | 攻撃力 | 対歩兵防御力 | 対騎兵防御力 | 維持費 | 速度 | 積載量 |
|----|-----|--------|--------|-----|----|-----|
|----|-----|--------|--------|-----|----|-----|

|             |     |     |    |   |    |      |
|-------------|-----|-----|----|---|----|------|
| クラブスインガー    | 40  | 20  | 5  | 1 | 7  | 60   |
| スピアマン       | 10  | 35  | 60 | 1 | 7  | 40   |
| アックスマン      | 60  | 30  | 30 | 1 | 6  | 50   |
| スカウト        | 0   | 10  | 5  | 1 | 9  | 0    |
| パラディン       | 55  | 100 | 40 | 2 | 10 | 110  |
| チュートニック・ナイト | 150 | 50  | 75 | 3 | 9  | 80   |
| ラム          | 65  | 30  | 80 | 3 | 4  | 0    |
| カタパルト       | 50  | 60  | 10 | 6 | 3  | 0    |
| 元首          | 40  | 60  | 40 | 4 | 4  | 0    |
| 開拓者         | 10  | 80  | 80 | 1 | 5  | 3000 |

## 生産コスト

| 兵種          | 木     | 粘土    | 鉄     | 穀物    | 総コスト   | 訓練時間     | 必須要件                    |
|-------------|-------|-------|-------|-------|--------|----------|-------------------------|
| クラブスインガー    | 95    | 75    | 40    | 40    | 250    | 0:15:00  | 兵舎 レベル 1                |
| スピアマン       | 145   | 70    | 85    | 40    | 340    | 0:23:20  | 学院 レベル 1                |
| アックスマン      | 130   | 120   | 170   | 70    | 490    | 0:25:00  | 学院 レベル 3, 鍛冶場 レベル 1     |
| スカウト        | 160   | 100   | 50    | 50    | 360    | 0:23:20  | 学院 レベル 1, 本部 レベル 5      |
| パラディン       | 370   | 270   | 290   | 75    | 1005   | 0:50:00  | 学院 レベル 5, 馬舎 レベル 3      |
| チュートニック・ナイト | 450   | 515   | 480   | 80    | 1525   | 1:01:40  | 学院 レベル 15, 馬舎 レベル 10    |
| ラム          | 1000  | 300   | 350   | 70    | 1720   | 1:10:00  | 学院 レベル 10, 作業場 レベル 1    |
| カタパルト       | 900   | 1200  | 600   | 60    | 2760   | 2:30:00  | 作業場 レベル 10, 学院 レベル 15   |
| 元首          | 35500 | 26600 | 25000 | 27200 | 114300 | 19:35:00 | 集兵所 レベル 5, 学院 レベル 20    |
| 開拓者         | 7200  | 5500  | 5800  | 6500  | 25000  | 8:36:40  | 宮殿 レベル 10 または 官邸 レベル 10 |

## 開発

| 学院レベル | 兵種          | 木     | 粘土    | 鉄     | 穀物    | 研究時間    |
|-------|-------------|-------|-------|-------|-------|---------|
| 1     | スピアマン       | 970   | 380   | 880   | 400   | 1:40:00 |
| 3     | アックスマン      | 880   | 580   | 1560  | 580   | 1:45:00 |
| 1     | スカウト        | 1060  | 500   | 600   | 460   | 1:40:00 |
| 5     | パラディン       | 2320  | 1180  | 2520  | 610   | 3:00:00 |
| 15    | チュートニック・ナイト | 2800  | 2160  | 4040  | 640   | 3:35:00 |
| 10    | ラム          | 6100  | 1300  | 3000  | 580   | 4:00:00 |
| 15    | カタパルト       | 5500  | 4900  | 5000  | 520   | 8:00:00 |
| 20    | 元首          | 18250 | 13500 | 20400 | 16480 | 5:23:45 |

### クラブスインガー

攻撃歩兵。通称ブンブン。

全種族中最も低いコストに対して攻撃力が高く、積載量も優秀な序盤最強の兵種。訓練時間も短いのでガンガン量産し、周辺の村を吸っていきなのがセオリー。

一方で防衛には全く向かないので反撃に注意。

クラブスインガーで防衛を行う場合はカウンター攻撃が中心になる。

ガウルのサンダーなど、特に騎兵で攻められた場合は虫けらのごとく踏み殺される。

### スピアマン

防衛歩兵。

攻撃に特化したユニットが多いチュートンの中では貴重な存在。

他種族の防衛歩兵と比べるとやや見劣りするものの、対騎兵防御力は高い。

コストパフォーマンスが意外と良いため、攻勢に出られない地域では頼りになる。

また造兵速度にも優れる。

### アックスマン

攻撃歩兵。

中盤以降の主力。生産基盤が整ったらこいつを量産していこう。

コスト対攻撃力はかなり優秀で、ほぼブンブンの上位互換と考えて良い。

ただし機動力と積載量はブンブンに劣る。

クラブスインガーからアックスマンへの上位互換時期

略奪チュートンの場合、アックスマンへの切り替え時期が非常に重要になります。

なぜなら移民を開始し始める時期になるとガウルはファランクスを、ローマンはプレトリアンの生産を始めます。

こうなるとクラブスインガーでは攻撃力不足になります。

略奪量や周辺のお他チュートン数にもよりますが、総兵力が 800 ~ 1000以上になり始めたらアックスマンへの切り替えを開始しましょう。

---

## スカウト

偵察歩兵。

歩兵なので穀物消費が1だが、他種族のスパイと比べかなり鈍足で死にやすい。

研究に必要な条件が少ないため、早い段階から生産しておけば

序盤の略奪を効率的に行える。

穀物消費が他種族の半分なので、防衛用の常備偵察としても使える。

---

## パラディン

防衛騎兵。

対歩兵防御力がべらぼうに高く、攻撃力は並。

スピアマンの対歩兵防御の低さを補う形で生産するのが一般的。

騎兵にしては足が遅いが積載量が多いため、上手く使えば略奪にも有効。

---

## チュートニック・ナイト

攻撃騎兵。

他種族の同クラスユニットに比べてやや能力が低いが、コストパフォーマンスが高い。

足の遅さと積載量にも不満があるが、物量で相手を圧倒するように心がけるべし。

穀物消費が3あるので生産時期の見極めが重要。

大体、サーバー開始から二~三ヵ月後ぐらいにはこれを量産、揃え出すプレイヤーが出てくる。

敵の騎兵防御に注意、必ず偵察を入れてから攻撃しよう。

---

## ラム

攻城兵器。

各種族の土塁、城壁、木柵を破壊するのに用いる。

---

## カタバルト

投石兵器。建物を壊すのに使用。

集兵所のレベルを上げることで攻撃する建物が選べるようになり、レベル10になると隠し倉庫、石工、わな師以外の建物を狙い撃ちできる。圧倒的な戦力差がないと効果を発揮できない。

---

## 元首

元首を派遣することにより敵の支配下にある村の忠誠を下げられる。しかし、コストがバカみたい高いので死なれると泣きをみるだろう。

---

## 開拓者

3ユニット作って各資源750以上を持たせ送り出すことで新しい村を開拓できる。コストが高く訓練時間も長いため、3体揃うまで敵の攻撃で殺されないように注意。

[ページのトップへ戻る](#)

---