

- **概要**
 - **傾向**
 - 攻めガウル
 - 防衛兵作りの注意点
 - 農村
 - **特徴**
- **ユニット資料**
 - 性能
 - 生産コスト
 - 開発
 - 鍛冶場・防具工場ボーナス
- **ユニット解説**
 - ファランクス
 - ソードマン
 - パスファインダー
 - シューテイタス・サンダー
 - ドルイドライダー
 - ヘジュアン
 - ラム
 - トレブシェ
 - 首領
 - 開拓者

概要

傾向

ガウルは固い防御力と機動力を併せ持つ種族です。

優秀な防衛兵や罾を駆使した防御は堅固で、ガウルというだけで攻撃を控えてくれる敵も多くなるはずで。

隠し倉庫ボーナスによって資源も安全に貯められるため、序盤から安定した成長が見込めます。

一方で攻撃力や積載量、コストの面でやや劣る部分もありますが、機動力の高いユニットを使ったカウンターや速攻など攻撃面でも引けを取らない戦いができます。

素早く強力な兵を送り込むことが可能なため、同盟などでは援軍として重宝されるでしょう。

序盤はじっくりと生産力と資源防衛に力を注ぎ、中盤以降じりじりと巻き返していくのが有効です。

全体的に要求されるログイン時間が少なく済むため、初心者や忙しい人向きの種族であると言えます。

■ 攻めガウル

本来ガウルは防御志向なのですが、攻撃兵であるソードマン、シューテイタス・サンダーを使って周辺を攻撃、略奪するガウルのことを攻めガウルと言います。

ソードマンで敵防御兵を駆逐し、サンダーを使って高速に略奪を行えば、強力な略奪種族として成長します。

攻めガウルの特徴は何と言っても略奪可能範囲。

サンダーは移動速度 19 という全ユニット中最高の速度性能を持ち、これにより他種族を大きく上回る略奪範囲を持つことができます。

これは略奪量が増えると言うだけでなく、近場は回避や再造兵すら不可能なほど高速でサンダーで攻撃出来ます。

トラビアンにおいて移動距離はどう頑張っても解消出来ない問題なので、移動速度で上に立てると言うのはこの上無い優位性を持ちます。

サンダーは、攻撃騎兵の中では最もコストが低く、攻撃性能ではローマン、チュートンの攻撃騎兵に劣ります。

この他種族との差と移動速度の利点を理解してソードマンとサンダーを上手に運用出来るようになれば貴方も立派な攻めガウルです。

■ 防衛兵作りの注意点

ガウルのドルイドライターは、穀物消費量の観点から見るとローマンのプレトリアンに劣ります。

しかしながらドルイドライターは高速な移動速度を持つので遠距離援兵としてはガウルが優位に立てます。

近距離であればローマンのプレトリアンが非常に優秀ですが、

資源生産量が大幅に増え、常時防衛兵生産体制になると、造兵時間に対する防御性能でガウルのドルイドライターが優位に立ちます。

すると最終的にはドルイドライターがローマンのプレトリアンを超える優位性を発揮することになります。

同盟に所属することになれば遠距離への援兵を求められるようになりますのでプレトリアンよりも遥かに広範囲をカバー出来ます。

防衛兵を作る場合、ガウルは最低でも「二箇所」は防衛兵生産用の村を作るべきでしょう。その理由は一箇所が攻撃されてももう一箇所で防衛兵の再軍備を行えるからです。

もし一箇所の村を防御兵生産村として集中投資し、敵からの本命攻撃が運悪くその村に当たったことを想像して下さい。
貴方はもう何も出来ません。

■ 罌村

罌村とは罌に特化した村を作ることです。

罌は一つをLV20まで上げると、次の罌を設置可能になります。

最新バージョンでは罌LV20で400個まで設置出来るようになりましたので、罌を大量に設置し防御兵をわざと少なくして敵の偵察兵を通し

攻撃が来たところを全部罌で捕らえろと言う戦法があります。

罌の利点は穀物消費が無いことと、自力開放すれば全て無償で自動修復されることです。

これを利用して、その村に罌 + 防御兵を置けば穀物生産量が低くても防御をさらに厚くすることが可能です。

ただし最大の欠点は複数の村を持ち始めると、罌は他村に移動出来ませんので、罌村以外の村の防御が手薄になりがちなことです。

また同盟に所属しているアタッカーが罌に引っかけた場合、他の同盟員から罌を開放する為に猛烈に攻撃を受ける可能性があることです。

特に膨大な兵力を持つ大農場、中農場持ちアタッカーや略奪ランキングに載るようなアタッカーには罌は無意味です。

近場に脅威になりそうな敵が普通村しか持たないアタッカーや中小アタッカーならば、罌村は強力な手段となるでしょう。

特徴

ガウル特有の罌を配置できます。

数に制限はあるものの、攻めてくる敵を無条件に捕獲し防御を有利にすることができます。[罌/詳細](#)

またガウルの隠し倉庫は他種族の2倍の容量があるため、初期の略奪被害を減らすことができます。

ソード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。

ユニット資料

性能

兵種	攻撃	防御		維持費	速度 (マス/時)	積載量
		歩兵	騎兵			
ファランクス	15	40	50	1	7	30(35)
ソードマン	65	35	20	1	6	45
パスファインダー	0	20	10	2	17	0
シューテイトス・サンダー	90	25	40	2	19	75
ドルイドライダー	45	115	55	2	16	35
ヘジュアン	140	50	165	3	13	65
ラム	50	30	105	3	4	0
トレブシェ	70	45	10	6	3	0
首領	40	50	50	4	5	0
開拓者	0	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	必要条件
ファランクス	100	130	55	30	315	0:21:40	兵舎レベル1
ソードマン	140	150	185	60	535	0:30:00	学院レベル3,鍛冶場レベル1
パスファインダー	170	150	20	40	380	0:28:20	学院レベル5,馬舎レベル1
シューテイトス・サンダー	350	450	230	60	1090	0:51:40	学院レベル5,馬舎レベル3
ドルイドライダー	360	330	280	120	1090	0:53:20	学院レベル5,馬舎レベル5
ヘジュアン	500	620	675	170	1965	1:05:00	学院レベル15,馬舎レベル10
ラム	950	555	330	75	1910	1:23:20	学院レベル10,作業場レベル1
トレブシェ	960	1450	630	90	3130	2:30:00	学院レベル15,作業場レベル10

首領	30750	45400	31000	37500	144650	25:11:40	学院レベル20,集兵所レベル10
開拓者	5500	7000	5300	4900	22700	6:18:20	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
-	ファランクス	-	-	-	-	-
-	開拓者	-	-	-	-	-
1	ソードマン	940	700	1680	520	2:00:00
5	パスファインダー	1120	700	360	400	1:55:00
5	シューティタス サンダー	2200	1900	2040	520	3:05:00
5	ドルイドライダー	2260	1420	2440	880	3:10:00
10	ラム	5800	2320	2840	610	4:40:00
15	ヘジュアン	3100	2580	5600	1180	3:45:00
15	トレブシェ	5860	5900	5240	700	8:00:00
20	首領	15880	22900	25200	22660	6:47:55

鍛冶場・防具工場ボーナス

(小数第3位四捨五入)

ファランクス、ソードマン、パスファインダー、シューティタス・サンダー

ドルイドライダー、ヘジュアン、ラム、トレブシェ

ユニット解説

ファランクス

防衛歩兵。通称ファラ。

リサーチいらずで歩兵・騎兵どちらにもそつなく対応することができる。

序盤～中盤の防衛の要として非常に頼りになる。

また造兵速度に関しても優秀で、例え相打ちになっても攻撃側が攻撃兵を揃える間にファラを大

量に再造兵することが可能。

コストパフォーマンスも優秀で、造兵速度も優れるこの兵種は常備防御ユニットとして素晴らしい能力を発揮する。

この再軍備の速さは攻撃側が最も嫌がる行為である為、非常に有効な戦略と言える。

穀物消費あたりの防御力で他種族の防衛歩兵に劣る面もあるが、そこはガウルの輸送力の高さで支えよう。

+ 参考

ソードマン

攻撃歩兵。

機動力は同じ攻撃兵のシューテイタス・サンダーに遥かに劣るが、

積載量・コストパフォーマンス・防御力はこちらが優れている。

速攻やカウンターにはサンダー、じっくり攻める場合はソードマンという具合に

上手く使い分けができれば良いが、サンダーは何かと扱いが難しいため、

資源に十分な余裕がない、用兵に自信がないといった場合はこちらに絞って量産するのが良いだろう。

略奪よりも殲滅向きと言える。

パスファインダー

偵察騎兵。

全種族の偵察兵のうち最高の機動力を誇るが、騎兵なので穀物を2つ食う。

研究にやや時間と費用がかかるが、中盤以降は必須となるため

それなりに早い段階で生産できるようにしておきたい。

シューテイタス・サンダー

攻撃騎兵、というよりも資源回収兵とでもいうべきガウルの生命線。

トラビアン世界の中で最速のユニット。攻撃力・積載量も低くない。

名前のとおり電光石火の攻撃を繰り出すことができ、上手く使えばガウル特有の速攻戦術の鍵となる。

ただし防御力が低いため、単独で量産するのは危険。

「奇襲・攪乱を最大の武器とするが、防戦には不向きで扱いが難しい」

という現実の騎兵に最も近い能力を持ったユニットである。

特にスピアマンを保持していないチュートンに対しては非常に強力な攻撃力を誇り、

カウンターによる反撃、高速略奪、支援攻撃に活躍する。

ただし1穀物辺りの攻撃力やコストパフォーマンスは微妙なので、防御兵にぶつける場合や速度を活かす自信が無ければソードマンを量産した方が無難。

ドルイライダー

防衛騎兵。通称ドル、\$。

対騎兵防御は並といったところだが、対歩兵に無類の強さを持ち、最終的には防衛戦力の主力になるだろう。

また防衛兵の中で最も足が速く、緊急の援軍が必要なときに力を発揮する。

同盟に属している場合は是非揃えておきたいところ。

序盤から終盤にかけて延々と活躍する最高の防御ユニット。

穀物消費に対しての防御性能もガウルでは最高、全体でもプレトリアンに次ぐ性能。

造兵時間に対しての防御性能では全体で最高。移動速度はプレトリアンの三倍以上なので援兵として活躍する。

ゲームが進めば進むほど攻撃兵が主体になるので、対歩兵能力は極悪なアタッカー潰しを発揮する。

ヘジュアン

位置付け的には攻撃騎兵だが、どちらかというとな防衛兵の性格が強い。

攻撃力と積載量が物足りない反面、全ユニット中飛び抜けて高い対騎兵防御を誇る。

機動力もあるので、ドルと組ませれば最強高速援軍のできあがり。

総合的なコストパフォーマンスは低く、生産のタイミングが難しいが、

攻守両面で高い能力を発揮してくれるため運用しやすいのが利点。

防衛兵の生産村からピクニック感覚で資源回収するのにいいかも。

ラム

城壁破壊兵器。

非常に足が遅く、彼我の戦力差が大きくなると力を発揮できない。

トレブシェ

投石兵器。他で言うカタパルト。

他の種族の攻城兵器より割高だがガウルでも建物は壊せるんだと前向きに考えよう。

集兵所のレベルが上げることで攻撃する建物を選べるようになり、

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。

首領

敵の村を占領したい時に派遣して忠誠度を下げる。
他の種族の占領ユニットより速度はあるがカタパと同時運用が基本なので利点は薄い。
コストがバカみたいに高いので死なれると泣きを見るだろう。

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。
時間と費用がかかるので、開拓準備が整うまでに殺されないように注意。
他種族と比べ、最も生産コストが低いのでその利点をどんどん活用し新村開拓に勤しもう。

[ページのトップへ戻る](#)
