

攻撃されるのがこのゲームのデフォですので、文句は言わないこと  
略奪されるのは自己責任でw

攻撃を受けると、まず着弾前に画面右上あたりに攻撃警報がでます  
集兵所があれば、どの村からの攻撃か分かりますが、攻撃してくる兵士数や種類は分かりません  
(実際に着弾した後では、攻撃してきた兵士数や兵種・略奪数などがレポートとして残ります)

攻撃してきた相手をうまくかわしつつ、被害を最小限に抑える戦略が重要です  
実際には、チュートンの略奪部隊が攻撃を仕掛けてくるのが大半ですので、ここでは対チュートンに絞ります

## 大前提として、チュートンは自村規模以下の村へ略奪を行います

チュートンのブンブン部隊がいかに安価で大量生産できるとしても、大規模防衛隊ががっちり防御を固めている壁ボーナス付きのローマンプレトリアン村や、畏がMAX仕掛けられているであろうガウル村へはなかなか攻撃できないものです  
**したがって、防衛兵の整備をしっかり行うことが重要です**

チュートンの攻撃手順として、まずスカウトで防衛兵と壁の強度、そして略奪できる資源が溢れていそうかどうかを偵察しています

防衛兵がいないと偵察できれば、略奪できればラッキー程度で少人数のブンブンを送ってくることでしょう  
ここで少しでも略奪されれば、数時間後にまた攻撃を受けることになり、ここでも略奪されてしまえば、時間経過と略奪数から、何時間でどれくらいの資源が溢れるかを計算されてしまいます  
防衛側は、隠し倉庫をきちんと強化するなり、資源を消費するなりで、略奪させない防御が肝心になります

## 偵察させないためにはどうすればいいんですか？

これは自村に対偵察部隊を整備することしかありません  
レガティ、スカウト、パスファインダーを研究整備し、偵察部隊が来ても返り討ちにすれば自村情報もれることはありませんが、1体でも逃してしまうと自村情報を持ち帰られてしまいます  
偵察兵は攻撃力0ですから、偵察を受けただけで自軍の兵士に死傷者が出ることはありません、余裕があれば10体以上は整備しておきたいところです

## それでも攻めてきたよ ~ \ ( ^o^ ) /

集兵所で攻め方の村が分かりますが、攻撃してくる兵種や兵士数は分かりません  
まず、相手村の座標を確認し距離を計算して、攻撃到着時間から最遅ユニット種を推測できますので、攻め方の軍編成に合わせた対処が必要となります

相手村との距離は三平方の定理で簡単に計算できます  
エクセルなどで  $=SQRT((Xa-Xb)^2+(Ya-Yb)^2)$  などを打ち込めばおkです  
{ (x軸の距離)<sup>2</sup> + (y軸の距離)<sup>2</sup> } で直線距離が求められます

距離と到着時間が分かれば、その攻撃軍にカタパルトがあるかないかが分かりますので、カタパなしで自村に防衛兵がない・または非常に少ない場合は攻撃到着時に援兵コマンドなどで衝突回避も一手です

ちなみにブンブンは7マス/h、カタパは3マス/hですので、たとえば距離10のところから約3時間以上かけて攻撃してくるならカタパ混成、1時間半程度ならブンブンメイン、1時間少しならチュートニックナイト部隊と、編成が推測できます

### カタパなしで攻撃してくる場合      とりあえず回避

1. 資源を消費して隠し倉庫容量以下にしておく
2. 攻撃到着時刻の数秒前に、手近な村へ援兵コマンド
3. 攻撃終了したら自軍の援兵キャンセル(出兵後90秒以内でないとはキャンセル不可)
4. 略奪0で兵士死傷も0だし、相手の攻撃軍の規模がレポートに残るよ

### カタパが混成されている場合      怖いし回避

カタパ混成が1軍だけで攻撃してくる場合には、おそらく最大戦力で攻撃しているものと思われます  
かなりの戦力的不利が予想されるので、カタパ混成で1軍だけの攻撃軍はとりあえず回避するのが良いでしょう、幾分かダメージは覚悟が必要ですが、相手の攻撃力が分からない以上、リスクをとって迎え撃つ必要はないと思われます

攻撃が複数軍に分かれて、第2軍3軍にカタパが混成されている場合 (いわゆるカタパ連続アタック)      回避 + カウンターする

ぜ

カタバ連続アタックは、攻め方もかなり本気ですので、回避だけではすまないケースも考えられます

1軍の目的は、2軍以降のカタバを到達させるために、防御兵を削ることにあります

そこで1軍には防衛兵を援兵キャンセルで回避させて、カタバ本体に防衛兵をぶつける作戦で対抗します

1軍目に大量の攻撃兵を投入していた場合、2軍目以降はカタバと少数の補助兵だけのことが多く、カタバを数台壊すだけでもかなりのコスト被害が期待出来ます

## チュートンに騎兵カウンターが出来るかどうか

騎兵があれば、チュートンが村へ到着したと同時に騎兵攻撃をかけることで、攻め方の兵士は逃げるまもなく騎兵でフルボッコすることが可能です

特にチュートンは騎兵防御が非常に弱く、ブンブンの対騎兵防御は5、カタバは全種族共通で対騎兵防御10ですので、チュートン村にスピアマンがいない場合には特に有効です

帰着してから再出撃コマンドを入力するには、手入力ですら3~4秒かかってしまいますので、帰着1秒後くらいに攻撃騎兵が到着できれば、非常に大きなカウンター攻撃となります

実際の戦争状態の運用としては、同盟員間で攻撃ログが共有できるので、チュートンからの攻撃にあわせて同盟員がサンダーやインペラやカエザリスで騎兵カウンターをかける、という運用や、さらにチュートンの援軍による防御も予想されるので、相手軍の別村へフェイク攻撃を仕掛けて防御を分散させるなど、非常に高等な連携プレイが必要とされる場合もあります