

- UNSC

- 【UNSC共通オーダー】

- ガンナーホグによるラッシュ・ハラスのオーダー

- 物資リアクタのパターン(カッター・アンダース)
 - 物資物資リアクタのパターン(カッター・アンダース・フォージ)
 - ホグラッシュに関する備考

- 即スコープオン(カッター・フォージ)

- フォージの場合
 - カッターの場合
 - 考察

- 即TEC3(フォージ)

- 即セカンド(カッター・アンダース)

- コヴナント

- 建設オーダーについて

- 神殿が最初の場合
 - 倉庫神殿、あるいは倉庫倉庫神殿の場合

- レイスラッシュ

- ブルートラッシュ

- エリート儀仗兵ラッシュ

- 内政重視2小屋ラッシュ

- __コメント__

オーダー例

初心者のうちにはどのようなオーダーをすればよいのかわからないという事が多いのでとりあえずこれをやっておけば中級者くらいと言えるオーダー例を記述する。

UNSC

【UNSC共通オーダー】

- まず最速でワートホグを生産する

ホグラッシュを仕掛ける場合はもちろんのことだが、ブーム・タートルする場合でも必ず一台はワートホグを生産する。二台のワートホグで常に資源回収を行うことができれば資源面で有利に立てる。その他にも、偵察や基地建造・移送用の視界確保、中立を倒すなどワートホグにはさまざまな使い道があるのでとりあえず生産しておくが良い。

- ホグで資源を回収する

ゲームが始まったらとにかく急いでホグを動かし、資源を回収する。リーダーの相性やマップにもよるがなるべく奥、相手側陣地のクレートから集めていくのが基本。

またこの際に、ホグが強化されていなかったり、相手がアービター・ブルートチーフの場合はホグを固めて移動させてはいけない。万が一敵に遭遇してまとめてホグを倒されてしまうと致命傷になることがある。また資源回収の面でも別々に

移動させた方が効率が良い事が多い。

ガンナーホグによるラッシュ・ハラスのオーダー

物資リアクタのパターン(カッター・アンダース)

最も基本的なホグラッシュのオーダーである

- 1.物資パッド1つ、リアクター一つの予約を入れる
- 2.余った物資でホグ生産を予約する(ホグは生産され次第資源回収に回すこと)
- 3.ワートホグが2台または三台生産されたところでガンナーの研究開始
- 4.アンダースの場合同時に物資パッドを強化する、カッターの場合は資源回収がうまくいけば強化できる

物資物資リアクタのパターン(カッター・アンダース・フォージ)

- 1.物資パッド1つ建設
- 2.建設予約いれたらすぐにホグの生産をいれる。以降適当に生産予約を入れていく
- 3.待ち時間に初期ワートホグで物資回収。(出てくるホグでクレート回収を急ぐ。
- 4.物資パッド2つめ建設
- 5.リアクターを建設
- 6.リアクターが完成次第、ガンナーの研究開始。

これで基地を常に動かすことが出来、最初から持っている分とあわせて4~5台のガンナーホグを最も効率よく手に入れる事ができる。また、相手がコブナントでラッシュが予測される場合には即座にタレットを建てつつワートホグを生産できる。

パッチによるホグ生産速度の増加もありガンナー研究がかなり遅くなるため、しばらくは戦闘できない。出来るだけ敵と会わないように注意する。

クレート回収がうまくいけば、ガンナーの研究を入れたときに物資パッドの強化も行うことが出来る。

ホグラッシュに関する備考

- 資源的に考えれば最も余裕があるのは物資物資リアクタのパターンである。フォージにとっては唯一無理がないパターンで、カッターの場合物資強化もでき、ホグからスコーピオン・ホーネット・ロケットグレネード海兵隊・即 Gaussホグなどに繋げやすい。ただし戦闘開始できるのはかなり遅くなり、相手を十分にハラスできない、あるいは相手の即ハラスに対抗できない可能性もある。また、相手もホグスタートだった場合、相手のガンナーホグにこちらの無強化ホグがやられてしまい、即座に詰んでしまうということも考えられる。
- 使用リーダーがアンダース教授の場合、最初に物資ではなくリアクターを立て、最速でガンナー研究を入れるやり方もある。ただしこれは資源的には最も苦しいやりかたで、相手のホグを倒して資源回収を妨害したり、即座にハラスにいかなければ元は取れない。
- 使用リーダーがフォージ軍曹の場合、二手目にリアクタを立てガンナー研究を予約した後リアクタリサイクル 物資建設という方法がある。しかしリサイクルで戻ってくる物資の半減という仕様変更により、このオーダーでは125物資の損が出てしまうようになった。しかしながら現在でも十分に物資クレートを回収することができればこのオーダーでもなんとか物資をやりくりすることは可能であるため、とにかく早くガンナー研究を入れたい時には有効かもしれない。

即スコーピオン(カッター・フォージ)

最速でスコーピオンを生産するためのオーダー。オーダー自体はとても簡単だが強力な戦術である。

1vs1では相手がカッター・フォージの場合に特に有効。

フォージの場合

- 1.物資パッド3つ建造する。対角線になるようにタレットを2本建設する。
- 2.リアクタを2個建造する。2個めのリアクタを予約したら基地を拡張する。相手がラッシュを仕掛けてくる場合、一個目のリアクタができた時点でタレットをアップグレードし、必要ならタレットをもう一本建造する。
- 3.2個目のリアクタが完成次第即座に車両デポを建造する
- 4.車両デポが完成したらスコピオンを予約。さらに物資パッドを建造する。
- 5.以降スコピオンを量産する。スコピオンが数台たまるか、相手がホーネットを出して来た場合は物資をリサイクルするかリアクタをアップグレードしてTEC3に上げ、キャニスター研究ないしウルバリン生産を行う。

カッターの場合

- 1.タレットを対角線上に2本建造、物資パッドを二つ建造する。
- 2.一つ目のリアクタを建造し物資パッドをアップグレードする。相手がラッシュしてきそうな場合はタレットをアップグレードする。
- 3.物資パッド、二個目のリアクタを建造。物資パッドはアップグレードする。
- 4.二個目のリアクタが完成したら車両デポを建造、スコピオンを生産
- 5.以降フォージと同じ

考察

- ・上記のオーダーを実行した場合、およそ3分50秒~4分15秒ぐらいに一台目のスコピオンを得る事ができる。
- ・最速で強力なユニットが手に入るとはいえ、逆にいえばそれまではユニットが全くいない状態になる。1vs1の多くのマップでは中立施設が非常に重要な存在だが、このオーダーでは中立施設が序盤相手に簡単に取られてしまい、非常に不利になるのでやめた方が良く、このオーダーはチーム戦か中立施設の無いマップで効果的である。
- ・こちらがUNSCの場合、このオーダーに即ホーネットに対抗できると考える人もいるが、実際はかなり難しい。最初からある2、3本のタレットが対空にアップグレードされてしまうと未強化のホーネットでは施設を破壊するのはほぼ無理であり、また、基地から生産できるワート Hog が対空に強く、TECレベルを3にあげてしまえば同じ車両デポから極めて航空ユニットに強いウルバリンを生産できるようになるからである。ただし、アンダース教授を使っている場合は車両に対して強力なグレムリンとの組み合わせによってホーネットでも有利に戦う事が出来る。
- ・このオーダーは総じて相手がUNSCで中立施設が無い場合には有効に働くが、アンダース相手には注意が必要。アンダースのグレムリンはタレットと車両をスタンさせる事が出来るので、半端な数ではやられてしまう。タレットを2本から3本に増やし、内2本をレールガンにアップグレードしておけば大抵グレムリンにやられることはない。スコピオンは単独で動かすのは避け数を揃えよう。キャニスター研究は必須で、場合によっては海兵隊・コブラ・ホーネットなどを混ぜてグレムリンに備えよう。
- ・フォージの場合、物資パッド二つを建造してからすぐにリアクタ二個を建造すれば実はもっと早くにスコピオンを得る事が出来る。だがそこから続けてスコピオンを生産しようとすると内政がかなりきつくなるので上級者向け。PT戦において、味方がラッシュを行っていたり、逆に受けている場合にはこの最速のスコピオンが決め手となることもあるが、基本的にはオススメできない。

即TEC3(フォージ)

チーム戦でのみ有効な戦術。フォージの物資パッドが最初から強化されている利点を生かし、中立施設がない場合最速でTECを3に上げることができ、強力なユニットを早期に生産出来る。

- 1.物資パッドを4つ建設する
- 2.リアクタを2個建造し、二個目が完成次第どちらかをアップグレードする
- 3.車両デポかエアパッドを建設する

これで最速でコブラ・ウルバリンなどのTEC3ユニットを生産する事ができるが、このオーダーが最も効果を発揮するのは強化済みスコピオン、ホーネットを量産する場合である。

その場合車両デポ(エアパッド)が完成したらまずキャニスター(射撃手)研究を入れ、即座に強化していないリアクタをリサイクルして車両デポ(エアパッド)をもう一つ建造する。以降ノンストップとはいかないものの生産施設が一つの場合よりもずっと早く多くの強化済みスコピオン(ホーネット)を生産する事が出来る。スコピオン・ホーネットの強化にはTEC3以上が必要だが、生産にはTEC2で十分だということを生かしたオーダーである。

- ・このオーダーは相手が自分を放置しているなら強力ですが、ラッシュされると簡単に負けるので味方がしっかり自

分を守ってくれている場合にのみ行いましょう

即セカンド(カッター・アンダース)

ゲーム開始直後(~20秒程度)にセカンド基地を建造する戦術。カッターが最も向いているがアンダースでもこれを行えば資源的に有利になる事は変わらない

1.ワートホグを生産する(確保できる物資クレートが少ないと思われる時は作らなくても良い)。生産した場合、まず即座に50程度の物資を集めないと2ndに物資パッドを建造できないので注意。

2.1st,2nd両方でノンストップで施設を建造できるように心がける

以降特にオーダーと呼べるものはないが、ワートホグラッシュの場合は1stの4手目(2ndの3手目)にリアクターを、スコープイオン・ホーネットなどの場合は5手目に建造すればよい。マップがPirth Outskirts, Crevice, EXILEなどであれば早期に兵舎を建造して中立リアクターを取るなど、臨機応変に対応する。

コブナント

建設オーダーについて

コブナントを使う場合、最初に問題となるのは何番目に神殿を建てるかということである。

基本的には即神殿、倉庫神殿、倉庫倉庫神殿の三種類のオーダーがあり、どれかをマップや自分・相手のリーダーの相性、戦術に合わせて選ぶことになる。

神殿が最初の場合

現在日本人のあいだで最もポピュラーなのは最初に神殿を建て、以降倉庫を立てていくやりかただろう。即神殿では、最速でリーダーを手に入れられ、TECが1になる事が最大のポイント。開始後一分にわたって資源回収以外の物資収入が見込めないが、リーダーは資源回収の速度が極めて速いため、基地の周りに多くのクレートがある場合は即座に神殿を作れば最初に倉庫を建てるより資源が有利になる事もある。またリーダーを使って相手の基地に即座にハラス・ラッシュを仕掛けたり、中立施設を確保する事もできる。1v1では、**中立施設(特に、物資エレベーター)のあるマップでは最初に神殿を建設して即座にそれを確保しに行くべき**である。

また、TECが1あると基地からそれぞれユニーク歩兵を生産できるようになる。とりわけブルートチーフはユニークユニットのブルートを使った即ラッシュが非常に強力だが、ブルートの生産速度が遅いため、ブルートをより多く持つために神殿を最初に建てる事が多い。対コブナントの預言者の儀仗兵ラッシュも同様である。

このように即神殿には多くのメリットがあるが、デメリットもある。資源回収が十分にできた場合は別だが、とにかく物資に余裕がない。タレットやリーダー強化、シールドジェネレーターなどには時間が掛かるだろう(もしそれらを優先すれば内政は非常に不安定になる)。ブルートチーフや預言者でユニークユニットを使って即座にラッシュを仕掛ける場合、基地からノンストップでユニークユニットを生産する事になるが、その場合シールドやリーダー強化は相当遅れる事を覚悟しなければならない。

倉庫神殿、あるいは倉庫倉庫神殿の場合

- 倉庫神殿もよく見られるオーダー。クレート回収をアテにしなければ物資が非常に厳しい即神殿と比べてそれなりに余裕ができる。マップにもよるが採りうる戦術も即リーダー強化、ユニークユニットのラッシュ、即物資強化からのブームなど幅広い。
- 倉庫倉庫神殿のオーダーは、クレート回収を別とすれば最も資源に余裕がある。リーダーが出てこない1分30秒の間、タレットを立てて倉庫を守る余裕もある。神殿を建てたあとの倉庫強化が非常にスムーズで、レイス・バンシー・ハンターなどのラッシュに繋げやすいのがこのオーダーの最大の特徴である。このオーダーは悔恨の預言者を使っている場合、ホグラッシュを狙うUNSCに対して特に有効。預言者は極めてホグに弱く、初期状態では3,4体のガンナーホグになすすべもなく倒されてしまうが、このオーダーならば預言者をタレットで守ったり、あるいは即座に預言者を強化したり、最速でハンター・レイスを出すなどして預言者を使いながら有利にホグに対抗できるようになる。ただし、前述の通り物資エレベーターのあるマップではこれはやめた方がよい。

レイスラッシュ

特に序盤のUNSCに対して非常に有効。レイスはTEC1で出せるユニットとしてはかなり強力で、戦車としては価格が安く生産も早い。アップグレードすればシールドもあるためタレットなどにも強い。多くのUNSCプレイヤーが序盤メインで生産するワート Hog ではまったくレイスに太刀打ちできないし、リーダー・ユニークユニット対策として火炎放射兵を生産している場合も有利に戦える。

マップの種類にもよるが基地拡張前の4つめか5つめの建設で車両工場を建て、シールドの研究を行ってからレイスの生産を開始する(シールドのないレイスはとても脆くタレットで簡単にやられてしまう)。

レイスラッシュは序盤、TEC1のUNSC相手に対しては無双の働きをするが、**スパルタンの乗っ取りに非常に弱い**ということに注意したい。幸いレイスはスパルタンよりも移動速度が速いため、ちゃんと逃がしながら撃てば乗っ取られる心配はない。とはいえとても厄介なのでスパルタンを見たらリーダーを使って即座に倒すように心がけよう。

ブルートラッシュ

序盤～中盤にかけて非常に強力なラッシュ。ブルートチーフのユニークユニットであるブルートは基地破壊能力が序盤のユニットとしては異常なほど高いためこれを使って相手の基地を即座に破壊する。

オーダーは即神殿以降全て物資で、ワート Hog のラッシュが予測される場合には生産したブルートを守るためにできれば前方にタレットを立てたい。

神殿が完成次第ブルートの生産を開始する。基本的にはリーダー強化よりもブルートを優先し生産を止めてはいけない。ただし相手が預言者の場合はブルートに有効な儀仗兵をスタンさせるため本体を一段階強化するのも良い。また相手がワート Hog と火炎放射で守っている場合は渦動強化を入れた方がよい。リーダー着弾後順次ブルートを送り相手の生産施設と倉庫を破壊していく。ただし相手がコブナントの場合基地本体を直接狙うのもアリ。

相手が Hog や火炎放射・海兵隊・ホーネットを向かわせてきた場合はブルートチーフのリーダーパワー「渦動」で吹き飛ばそう(ただし一段階はアップグレードされていないと厳しい)。相手の生産施設を潰しきれずスコピオンを生産されたらラッシュは失敗と考えて良い。

このラッシュは非常に強力で守るのがとても難しいが、マップによってはうまく機能しない事もある。

CHASMSのような狭いマップではブルートチーフの着弾が非常に早く、チーフ・ブルート両方に有効な火炎放射兵が十分に生産できない場合が多いので成功しやすい。一方RELEASEのような広いマップでは最速でブルートチーフを向かわせても相手がタレットと火炎放射兵で守りを固めてしまい失敗することが多々ある。

相手が火炎放射兵をメインに守っている場合はレイス・バンシーを混ぜるなど臨機応変に対応しよう。

エリート儀仗兵ラッシュ

上のブルートラッシュとオーダーは同じだが、こちらはどちらかといえばUNSCよりもコブナントに対してに有効。エリート儀仗兵はとても防御力が高く、歩兵に対して高いダメージを持っているので、序盤(3分くらいまで)のコブナントリーダーに対しては一方的に勝つ事ができる。また、ブルートや自爆グラントよりもコストが安いので、リーダーや内政を強化しやすい。

内政重視2小屋ラッシュ

基地拡張をする前に生産施設を作ってユニットを出すのではなく、序盤は最低限のタレット・リーダー・ユニークユニットを使いながら4つの倉庫を可能な限り早期に強化し、そのあと基地を拡張して生産施設を2つ建造する。

ユニットが出てくるのが早くても5分程度になり他のラッシュと比べると生産開始は遅いが、強化倉庫4つの内政を生かして無理なく2つの生産施設からユニットを出せるため、中盤で強力なラッシュを行うことができる。

[目次へ戻る](#)

コメント

最新20件を表示しています。

- ブルートチーフその1ってユニットそろえるのに時間かかるかも。はやければ4分ぐらいでスコピでるけど大丈夫？ -- (ビスケット) 2009-07-26 22:30:27
 - オーダー例として実用性が微妙に見えたので大幅に改変してみました。ほかにも戦術追加したい -- (名無しさん) 2009-08-02 23:04:31
- 軍曹なら物資3 リアクタ2(途中基地UG) 車両で4分ぐらいでスコピでます(タレット推奨 -- (ビスケット) 2009-08-07 01:50:25

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)