

• マップ名

1v1 Maps

- Blood Gulth
- Chasms
- Pirth Outskirts
- Release
- Tundra

2v2 Maps

- Beasley's Plateau
- Crevice
- The Docks
- Labyrinth
- Responsitory
- Terminal Moraine

3v3 Maps

- Exile
- Fort Deen
- Frozen Valley

• Halo Wars ヒストリカル バトル マップ パック

1v1 Maps

- Blood River (ブラッド リバー)
- Barrens (バレンズ)

2v2 Maps

- Memorial Basin (メモリアル ベイسن)

3v3 Maps

- Glacial Ravine (グレイシャルラビーン)

• オブジェクト

取得可能

- クレート

駐留可能

- スナイパータワー
- エナジーウォール
- メガタレット
- フォアランナーの物資エレベーター
- フォアランナーのボーナスリアクター
- フォアランナーのライフサポートポッド
- フォアランナーの遺跡

駐留不要

- フォアランナーのテレポーター

フォアランナーの回復の塔

- センチネル工場
- プロテクター工場

• コメント

マップ名

1v1 Maps

Blood Gulth



熾烈な短期決戦が予想されるマップ
テレポーターを利用した奇襲やボーナスリアクターを利用した物量攻撃が可能



対戦人数 基地数 オブジェクト

1 vs 1 4 スナイパータワー、物資エレベーターx2、リアクターx2、テレポーターx2

Chasms



大きな山や谷が大部分を占めるが、それでも進軍ルートは存在する
戦術上の拠点にはスナイパータワーが建てられている

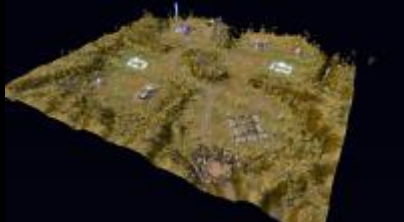
対戦人数 基地数 オブジェクト

1 vs 1 4 スナイパータワー、物資エレベーターx2

Pirth Outskirts



アルカディア首都の郊外に広がる湿地帯
ボーナスリアクターと複数の進軍ルートが特徴



対戦人数 基地数 オブジェクト

1 vs 1 6 リアクターx2

Release



フラッドに汚染された、危険だが非常に重要なエリア
敵の基地付近にある隔壁を操作し、奇襲をかけよう

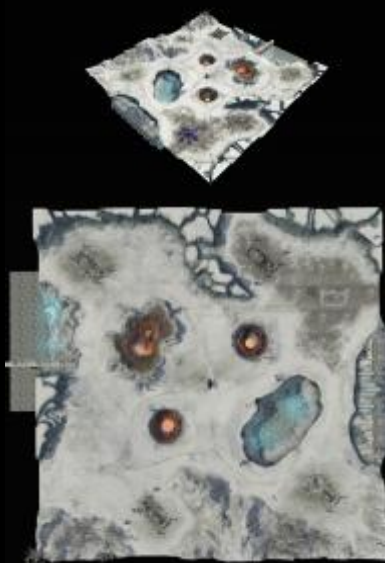


対戦人数 基地数 オブジェクト
1 vs 1 5 隔壁スイッチx2

Tundra



過去の戦いの傷跡が生々しく残るマップ
凍った池やクレーターが行く手を阻む



対戦人数 基地数 オブジェクト
1 vs 1 6 スナイパータワー、メガタレット、エネルギーウォール

2v2 Maps

Beasley's Plateau



基地への進入ルートは2つ
中央エリアを押さえればユニット数の上限が上がる



対戦人数 基地数 オブジェクト
2 vs 2 10 ライフサポートユニット

Crevice



このエリアは夜間フラッドが出現するため、基地の防御を固めておく必要がある

対戦人数 基地数 オブジェクト
2 vs 2 10 リアクターx4

The Docks



建物が密集するアルカディアの中心市街地
数基のスナイパータワーが戦略上の要点に設けられている

対戦人数 基地数 オブジェクト

2 vs 2 10 スナイパータワー

Labyrinth



複雑に入り組んだフォアランナーの遺跡での戦い
プロテクターユニットの使い方がポイントとなる

対戦人数 基地数 オブジェクト

2 vs 2 10 プロテクター工場、テレポーター

Respository



クレーンは中央エリアに集中し、危険な敵が徘徊して
いる。このエリアの制圧が勝敗の分かれ目となる

対戦人数 基地数 オブジェクト

2 vs 2 10 センチネル工場

Terminal Moraine



一部のエリアはライトブリッジを通らなくては到達できない
タイマー式のブリッジが通過中に消えてしまわぬよう
点滅を始めたなら要注意だ

対戦人数 基地数 オブジェクト

2 vs 2 10 リアクターx2

[目次へ戻る](#)

3v3 Maps

Exile



崖に阻まれ三重のリング構造になっているマップ
基地建造サイトは外側に多いが戦略的には中心部が
重要



対戦人数 基地数 オブジェクト

3 vs 3 16 リアクターx4

Fort Deen



UNSCの有名な大佐にちなんで名づけられた砦
防御しやすい地形だが、テレポーターの使い方が
鍵となる



対戦人数 基地数 オブジェクト

3 vs 3 14 エナジーウォール、テレポーターx2

Frozen Valley



荒涼とした大地が広がる寒冷地帯
ボーナスリアクター2基とフォアランナーの回復の塔がある

対戦人数 基地数 オブジェクト

3 vs 3 16 回復の塔、リアクターx2

[目次へ戻る](#)

Halo Wars ヒストリカルバトルマップパック

1v1 Maps

Blood River (ブラッド リバー)

自然の造形による難所

赤みがかった水の色から名付けられた川を渡る手段は2か所の狭い橋のみ。
崖の上の基地建造サイトを確保し、戦略上の要所を固めよう

Barrens (バレンズ)

フラッドがはびこる戦場

激戦ひ必至の厳しい地形のマップ

優位に立つにはフォアランナーの遺物の支配が鍵となる

2v2 Maps

Memorial Basin (メモリアル ベイسن)

Halo 史上最も過酷な戦いとなる戦場

中央部に丘があるマップ

視界の開けた地形では戦略が破たんしやすいが、歩兵はこの丘を利用して身を隠せる

3v3 Maps

Glacial Ravine (グレイシャルラビーン)

雪に覆われた山が自然の障壁となる峡谷

谷間に配置された2つのエナジーウォールやセンチネル工場をうまく活用しよう

[目次へ戻る](#)

オブジェクト

取得可能

クレート



1つにつき約30の資源を回収可能。回収すると消滅する
回収可能ユニット: 歩兵、一部車両

[目次へ戻る](#)

駐留可能

スナイパータワー



駐留したユニットのHP/防御力、視界範囲が上昇(HPもしくは防御力、どちらが上昇するかは不明)
駐留可能ユニット: リーダーを除く歩兵1ユニット

エネルギーウォール

歩兵を駐留させる事で地上ユニットの通行を遮断するバリアを起動する

メガタレット



高精度の強力なプラズマ弾を3点バーストで撃つことができる
射撃可能範囲はマップ中すべてで射撃のポイントは視認している必要はない。また必要コストも無し
一回使うとチャージが必要で、90秒の待ち時間が発生する

フォアランナーの物資エレベーター



ユニットを駐留させる事で物資を継続的に補給可能
駐留可能ユニット: リーダー、特殊歩兵を除く歩兵1ユニット

フォアランナーのボーナスリアクター



リアクターや神殿の建造、アップグレード無しにテクノロジーレベルを上昇
駐留可能ユニット: 歩兵ユニット

フォアランナーのライフサポートポッド

ユニット数の上限が増加
駐留可能ユニット: 歩兵ユニット

フォアランナーの遺跡



フラッドを封じ込めている隔壁の解除スイッチ
歩兵を駐留させることにより特定の場所からフラッドを拡散させる事が出来る
必要資源は一回目300、二回目600、三回目以降900
必要物資が増えると開放されるフラッドが強くなり、量も増える

[目次へ戻る](#)

駐留不要

フォアランナーのテレポーター



瞬時にもう一方のテレポーターに転送する。出口は固定
殆どのユニットが転送可能

フォアランナーの回復の塔



フォアランナーの回復の塔付近に移動すればすぐにHPが全快する

センチネル工場



ユニットの機能を無効化するスーパーセンチネルなどの
フォアランナーのセンチネルユニットを入手できる

購入後すぐにセンチネルが出現するが少し待ち時間を置かないと同種センチネルは購入できない
またセンチネルの購入はタスク予約できない

名称	人口	必要テック	物資	待ち時間	備考
センチネル	1	1	100	15	強力なビームで腐食性のダメージを与える
スーパーセンチネル	2	2	250	30	攻撃にスタン効果を持つ

プロテクター工場

シールド、回復、攻撃力のボーナス効果を持つ3種のプロテクターユニットを作成可能

プロテクターはプロテクター以外の自軍ユニットをYで選択することで「随行」モードになる

随行しているプロテクターはユニットとして選べない(随行解除できない)が、対象ユニットがプロテクターに対応した能力を得る

プロテクターは随行モードになると無敵だが、主人ユニットが破壊されると同時に消滅してしまう

名称	人口	必要テック	物資	待ち時間	備考
攻撃プロテクター	1	0	100	30	主人ユニットの攻撃に同調して追加攻撃
回復プロテクター	1	0	100	30	主人ユニットが非戦闘状態のとき体力を回復

シールドプロテクター 1 0 100 30 主人ユニットにシールドをあたえる（もともとシールドがあるユニットはシールドが二重になる）

[目次へ戻る](#)

コメント

最新20件を表示しています。

- マップの欄にかける備考のスペースが少ないので変更しました。 -- 名無しさん (2009-03-01 19:18:49)
- エナジーウォール作動時に、ユニットがシールドの発生ポイント上に置いてあると残りHPに関わらず破壊されま
す。 -- 名無しさん (2009-03-07 11:06:54)
- ライフサポートポッドってどこにあるんだ...? -- 名無しさん (2009-03-11 02:56:49)
- 2vs2のマップのどれかだったな。マップ中央においてある -- 名無しさん (2009-03-11 03:01:30)
- 1vs1のどっかにある、隔壁開放のも入れていいんじゃない? -- 名無しさん (2009-03-11 12:09:42)
- Releaseのだな。まああれもオブジェクトなのかもしれないが... -- 名無しさん (2009-03-11 12:56:37)
- Tundraにスナイパータワー確認 数は4? -- (名無しさん) 2009-03-21 19:38:18
- Tundra, Exile, Fort Deen, マップ画像をアップしました。レイアウト少しだけ変更。 -- (makuin) 2009-06-06 07:13:23
- Beasley's Plateau, マップ画像をアップしました。 -- (makuin) 2009-06-18 09:08:47
- Blood Gulth, Pirth Outskirts, Release, マップ画像をアップしました。レイアウト少しだけ変更。 -- (makuin)
2009-09-26 16:34:45
- 超巨大マップがあったら楽しめそう -- (名無しさん) 2011-08-27 14:00:50
- スナイパータワーについてなんだけど、体力が上がってたらシールドとHP回復の速度なんかさがさ...やっぱ防
御力が上がってるんじゃない? -- (名無しさん) 2012-04-01 18:30:36

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)