

- 前線基地
- 物資パッド
- リアクター
- 兵器工場
- 兵舎
- 車両デポ
- エアパッド
- コメント

前線基地

守るも攻めるもこれが無いと始まらない重要な建造物

周囲に建造する建物が多いほど基地自体の防御力が増加する特徴を持つ

初期の建造可能サイトは3つ、アップグレードする事で7つまで増加する

タレット建造サイトは1段階アップグレードしたステーションから建造可能

新たに基地を建造する場合、敵基地を破壊してから25秒間の待ち時間が発生する



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
前衛基地		0	500	30 基地

また、基地には以下の特殊なコマンドがある

ロック/アンロック



作成したユニットを一時的に基地内にストックしておく。

例えば基地をロックして海兵隊を5部隊作り、5部隊の作成が完了してから基地をアンロックすると基地内から海兵隊が続けて5部隊出撃する。

使用例としては、ユニット生産基地が襲われている時、こちらのユニット数が圧倒的不利な場合、一ユニットずつ生産して排出しては各個撃破されてしまうため、溜め込んで一度に放出することでユニットに対するダメージを分散させる時に使う。

もしくは敵が偵察に来ることを前提に、どのユニットが生産されているのかを隠す時にも有効だ。

グローバル/エリア集合地点



基地から出撃したユニットが真っ先に向かうポイント

敵基地に攻める時に敵基地近くに集合地点を設置し、作成したユニットを自動的に移動さたり

攻められている友軍基地に集合地点を設置し、作成したユニットを自動的に移動さたりし移動させる手間を省く

グローバル集合地点は全基地全出撃ユニットが対象

エリア集合地点は選択した基地からの出撃ユニットが対象

なお、グローバル集合地点はエリア集合地点を消去して設置するので注意

自爆



その名の通り選択した基地とその基地の建造物全てを破壊し

新たに基地が建造できるように更地にする

自爆時にいくらか物資が返却されるがその物資量は要検証

リサイクル



選択した建造物を破壊し、建造サイトを空ける

建造時に使用した物資はリサイクルした時点の残ライフに応じて返却される

基地はリサイクルできないが、自爆が同様のコマンドにあたる



名称	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間
ワート Hog	1	0	150	22



名称	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間
エレファント	2	0	400	40








名称	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間
サイクロプス	1	1	125	20

名称	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間
グレムリン	1	1	200	32



名称	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間
タレット	-	0	250	30
基地防衛用タレット				

車両ユニットの製造、アップグレードについては [車両ユニット](#) を参照
タレットのアップグレードについては [兵器工場](#) を参照

	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
	ステーション	1	0	300	15
	建造物サイトが2つ増加(計5箇所) タレット建造サイトを4箇所追加				
	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
	要塞	2	0	400	15
	建造物サイトがさらに2つ増加(計7箇所)				
	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
	火炎放射	1	1	100	15
	対歩兵に有効な火炎放射を追加 アップグレード後でもレールガン・ミサイルランチャーに変更可能				
	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
	レールガン	1	1	100	15
	対車両に有効なレールガンを追加 アップグレード後でも火炎放射・ミサイルランチャーに変更可能				
	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
	ミサイルランチャー	1	1	100	15
	対航空に有効なミサイルランチャーを追加 アップグレード後でも火炎放射・レールガンに変更可能				

物資パッド

建物の建造やユニットの作成などあらゆる行動に関わる物資を継続的に補給する重要建造物
多く建造すればする程時間毎に得られる物資が増加する

また、UNSCのフォージ軍曹は最初から強化物資パッドを建造できるが建造コストは225必要

1 基地と2 基地の物資パッドの物資供給量は後で大きく響いてくる

ユニットの生産やアップグレードに必要な資源を獲得できるある意味最重要施設なので多く建てることは戦術上大きな利点となる

供給量は一定ではなく増やすたびに1個あたりの供給量は減少していき、3基地以上に強化物資パッドを建造しても、大きな差はなくなる

3基地以上持つ場合は各種ユニットの生産施設を多めに建てて、ユニットの生産力を上げて戦術の柔軟化を図った方が良い



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
物資パッド	0	100	30	物資を供給



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
強化物資パッド	1	1	225	15

資源供給効率を向上

リアクター

建物やユニットの研究(アップグレード)に必要なテクノロジーレベルを向上させる
強力なユニットなどを製造する場合には必須の建造物

またリアクターは1つ建造するごとに必要な物資が+250増加する

1200という強化リアクターの強化コストの兼ね合いと増やすたびに250上昇する通常リアクターとをどちらを選ぶかは
基地の空きを考慮して強化するかどうか考えておきたい建造物



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
リアクター	0	250	30	テックレベルを向上



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
改良型リアクター	1	0	1200	30
テクノロジーレベルを+1増加				

兵器工場

特殊なユニットや行動などのアップグレードを行う建造物
建造、アップグレードしていると恩恵の大きいアップグレードが多い



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
兵器工場	1	150	30	スペシャルアップグレード



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
アドレナリン	-	1	250	60
歩兵ユニットの移動速度上昇				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
予備軍確保	-	2	800	60
すべてのユニット作成時間を短縮 約25%減少				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
兵力増強	-	3	800	60
ユニット最大数が+10増加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
中型タレット	1	2	500	60
攻撃力とHPが増加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
大型タレット	2	3	800	60

攻撃力とHPがさらに増加

リーダーパワーのアップグレードについては [UNSC リーダー](#) を参照

兵舎

メインユニットの1つである歩兵ユニットを製造、アップグレードする建造物



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
兵舎	0	150	30	歩兵ユニットを育成 歩兵ユニットの製造、アップグレードについては 歩兵ユニット を参照

車両デポ

UNSC車両ユニットを製造し、車両関連のテクノロジーを研究



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
車両デポ	2	150	30	車両ユニットを作成

車両ユニットの製造、アップグレードについては [車両ユニット](#) を参照

エアパッド

UNSC航空ユニットを製造し、航空ユニット関連のテクノロジーを研究
 建造に必要な時間が15秒長いので各種予約に若干影響を受ける



名称	必要テック	必要物資	建造時間	役割
エアパッド	2	150	45	航空ユニットを作成

航空ユニットの製造、アップグレードについては [航空ユニット](#) を参照

コメント

最新20件を表示しています。

- ・ 強化物資パッドはどれくらい効率があがるのか数字で知りたいのう -- (名無しさん) 2009-05-24 23:03:50
- ・ チラシの裏の項に簡単な調査がありますよ -- (名無しさん) 2009-05-25 09:35:52
- ・ 兵器工場で研究しておけば、壊しても研究成果が失われることはない? -- (名無しさん) 2010-04-26 00:12:22

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)