

- 歩兵ユニット

  - 海兵隊  
火炎放射手  
スパルタン

- 車両

  - ワートホグ  
スコーピオン  
コブラ  
ウルバリン

- 航空

  - ホーネット  
バルチャー

- ユニークユニット

  - エレファント  
サイクロプス  
グレムリン

- \_\_コメント\_\_

---

## 歩兵ユニット

車両や航空機と違い、目だって高性能でないため、主に場繋ぎとして投入される兵種。いくらコヴァントより性能で勝るとはいえ、より性能面で勝る乗り物系より重要度は低い。移動射撃は進行方向に対してのみ可能。但し、火炎放射兵は移動射撃が出来ない。

歩兵をメインに据えて戦う場合は兵器工場からアドレナリンのアップグレードを忘れないこと。アドレナリンを摂取すれば移動速度がかなり向上し、攻撃・退却がより楽になる。

## 海兵隊

建造物、軽車両、航空機に対して有効

特に、アビリティのグレネードやロケットグレネードは建築物や軽車両に対して大きな攻撃力を期待できる。乱射はできないが、頭数さえ揃っていれば、スコーピオン、レイスなどの重車両相手でもある程度の時間稼ぎは可能だ。軽車両に対するグレネードなどは細かいミクロ操作が必要になるため、上級者向けのユニットとも言える。

カッター艦長のみがアップグレードできる「ODST」は歩兵育成所を必要とせずゲリラ的にユニットを投下する事ができるようになり、ゾンビのごとく倒しても倒しても湧いて出てくる恐怖のユニットと化す。

ただしスピリット・オブ・ファイアからのODST投下は「テックレベルが3必要」という点を忘れないように。アップグレード後に必要ないと勘違いしてリアクターを自爆させたり、敵に基地を破壊されてリアクターを失うと投下が不可能になる。ただし、基地からの生産は通常通りのテックレベルでも可能だ。

海兵隊は駐留すると非常に硬く、強力なユニットになる。特にODSTは駐留部隊を倒されても、投下により即座に乗ることでひたすら時間稼ぎ、視界確保することが出来る。視界が確保されていれば、瞬時に投下可能なことも大きなメリットとなり、相手はなんらかの対策を取らざるを得なくなる。

ただし注意点として、ODSTはアンチユニットを出されるとあっさりとは対抗できてしまうという欠点を持つ。自慢の降下もリチャージが微妙に長く、投下に必要なコスト100もジャブのように資源を食いつぶすため以外と侮れない。加えてODST化するまでのコストは莫大であり、また、歩兵そのものの性能もそれほど高くなく、早期に狙われるなどすると極めて不利に陥る。故に即ODSTを狙うのは具行の一つと言って過言ではない。

事前に数を用意しておいたり、戦車や航空機と平行して狙うのが安定パターン。見た目の手軽さと相反して、コブナントのスカラベ並みに運用が難しい物と考えるべし、

弱点：火炎放射兵、ジャッカル、スコープオン、レイス

アビリティ：グレネード/ロケットグレネード

アップグレードにより変化、グレネードは爆弾を敵に投げつける。

ロケットグレネード後はミサイルを発射、射程が伸び、命中精度が上がる。



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
兵舎	1	0	100	8	主要歩兵	グレネード



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
海兵隊員	1	1	200	40

海兵隊員を1人追加し戦闘能力を強化



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ロケットグレネード	2	2	400	40

アビリティを対空可能の射程の長いロケットグレネードに変更



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
衛生兵	3	3	700	40

衛生兵を追加し戦闘後にダメージを回復する  
部隊内の死者を蘇生する事はできない  
部隊内に死者が居る場合、ライフは最大まで回復しない



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ODST	4	3	1800	60

カッター艦長のみ  
すべての能力が増加する  
また任意の場所に投下可能(連続での回数制限有：最大10回)  
アップグレード・降下共にTEC3であることに注意

## 火炎放射手

対歩兵ユニットだが、建築物にもそこそこのダメージが入る。

歩兵に対しては目を見張る強さがあるがそれ以外にはめっぽう弱い。

初期だとアビリティが無いのでアップグレードしてフラッシュグレネードを持たせたいところ。

射程が短すぎるため、同じ歩兵アンチのジャッカルと相性がやや悪いが、フラグレがうまく当たれば形勢逆転となる。

駐留中の歩兵ユニットの防御ボーナスを無視して攻撃できるため中立施設の奪い合いでは強さを発揮する。

使いどころは主にハンターを戦力のメインにしているコブナント相手と中立施設の確保。  
UNSCの歩兵はスコーピオンで対抗したほうが無難。  
火炎放射兵に火炎放射兵をぶつけるほど不毛なことは無いって事だ。

弱点：すべての車両、すべての航空機、(ジャッカル)

アビリティ:フラッシュグレネード

アップグレードにより取得、敵歩兵の動きを短時間止める  
手榴弾なので射程は短い、通常攻撃と大して変わらない程度である



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
兵舎	1	0	100	8	対歩兵	なし



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
フラッシュグレネード	1	1	200	40

敵歩兵を短時間足止めできるフラッシュグレネードを装備



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
粘着ナパーム	2	2	400	40

遅粘性の粘着ナパームで攻撃力増加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
酸化タンク	3	3	700	40

対有機体にダメージボーナス追加

## スパルタン

敵の車両・航空ユニットを乗っ取る事が出来る。

他のユニットとは違いパーソナルシールドを装備しているため若干堅く、ダメージを受けなければシールドは回復する。  
また、敵の乗り物だけでなく自軍の乗り物にも乗せる事が可能。この場合、搭乗したり奪った乗り物には経験値ボーナスが発生し、がついて強くなるという特性がある。

を最大まで付けたスコーピオン + スパルタンは敵としては会いたくない程の強さだ。  
弱点は同時に三体までしか出撃できない事と、意外と脆くて気が付くと死んでいる言う点。  
乗り物に乗せて始めて真の実力を発揮すると言っても過言ではない。  
序盤の反乱軍基地を撃破するなら初期状態でも二人いれば易々と撃破できる。

敵にスパルタンが居て乗り物を奪われそうになっている場合、飛び掛られている自軍のユニットを攻撃対象にすれば敵のスパルタンを攻撃することができる。奪われる前にスパルタンを倒すことが出来れば、奪われそうになったユニットにもダメージは入らない。

勿論、味方のスパルタンが奪っている最中の敵の乗り物は攻撃対象から外れる。  
 車両基地を攻める際、出入り口で待機されておくと一瞬で乗っ取りが可能だったりする。いやらしい戦術だが神経インプラントを取らないと乗っ取りに時間が掛かるため、  
 乗っ取りをかける場合、一人ずつではなく一気に2～3人強襲することをオススメする。

弱点：火炎放射兵、ジャッカル、各種乗り物（奪えない状況下では不利）

### アビリティ:乗り物奪取

敵及び自軍の車両、航空機を奪う。奪われたユニットは が付き性能が向上する

の数は「スパルタンと乗り物のアップグレードの総数+2」となっている

自軍の乗り物は一瞬で乗るが、敵の乗り物は奪うのに時間がかかる

奪っている途中でも敵に狙われるため集中砲火されると奪う前に倒されることも

搭乗する乗り物が破壊されても、スパルタンは脱出するが、

航空機に乗っていて、歩兵が侵入できない場所の上で破壊された場合は脱出できずに死ぬ

また、脱出した直後は暫くの間アビリティが使用出来ない為、乗り物が破壊された直後に奪取は不可

スカラベ、ヴァルチャーは奪取出来ない



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
兵舎	0 (最大3)	1	300	16	特殊部隊	乗り物奪取



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
チェーンガン	1	2	300	30
チェーンガンを装備し攻撃力増加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
神経インプラント	2	3	600	45
乗り物奪取能力を強化				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
スパルタンレーザー	3	4	1000	60
スパルタンレーザーを装備し攻撃力増加				

## 車両

歩兵がコヴナント軍の主力であるなら、UNSC軍の主力と呼べるのは車両である。  
 火力を生かした正面突破、防御力を生かした防衛戦とあらゆる面で活躍する兵種。

## ワート Hog

Haloシリーズでおなじみのワート Hog

しかし今作のワート Hogは初期では通常攻撃すら不可能。

特徴としては、基地から生産できる・TEC0で生産できる・アップグレードが容易・生産速度が速い・建造物へのそこそこの攻撃力・類稀な機動性・対空攻撃力を持つなど利点が多く、非常に使い勝手が良い。最終アップグレードまで行くとその基地攻撃力は全ユニット中最高クラスになる。

一方で体力はものすごく低く、大量生産して初めて真価を発揮する。大量生産するためには基地数と生産速度向上が有効で、チーム戦などで Hogのみでいくなら積極的に基地を取っていく必要がある。

ワート Hogはぼんやりと出して使うユニットではなく、常に移動先を変えて「敵の攻撃を避けながら攻撃する」ユニットである。そのためプレイヤーの操作スキルが如実に出るユニットでもあり、使い方によっては不利な相手にもそこそこ渡り合うことが可能だ。

Xボタンを押しっぱなしによる移動地点の予約なども利用し、常に動かすつもりで運用すべし。

また、フルアップグレード後でも航空機と建物以外にはほとんど空気の攻撃力のため、終盤までこれ一本で行くのはかなり難しい。相手がよっぽど無知か、航空・歩兵ユニットをメインに編成してこない限り、ごり押しはほぼ不可能。ノーアップグレードのスコピオンにすら太刀打ちできない。速攻を仕掛けるか、相手の隙を付くような戦術でなければメイン運用は難しい。

ただし、ガウス Hogならば軽車両であるウルバリンや海兵隊、グラント、ジャッカルに対しては結構有効に戦える。

対航空が必要だが生産基地の不足によりスコピオンとウルバリンを同時生産できない場合、ある程度の対空手段になる。ただし、資源や建築物の空きに余裕があるなら言うまでも無くウルバリンを生産すべきである。

弱点：ハンター、コブラ、グremリン、スコピオン、レイス、アービター、海兵隊(ただし引き撃ちと体当たりで対処可能)  
(また、重車両以外に対してはアビリティで大ダメージを与えられる)

アビリティ:体当たり

敵を車体で轢く。リーダー以外の歩兵ユニットには高いダメージを誇るが、速度が必要なため、近距離の相手には上手く使用できない

アビリティを使うと自分もダメージを受けてしまうが、特に建造物及び車両に行くと大ダメージを受けてしまう



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
ステーション	1	0	150	22 斥候	体当たり	



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ガンナー	1	1	250	30

マシンガンタレットを装備し通常攻撃が可能



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
グレネーディアー	2	2	500	45

乗員にグレネードランチャー員を1名追加し攻撃力増加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ガウスカノン	3	3	800	60

タレットをガウス砲に変更し攻撃力と防御力増加

## スコーピオン

UNSCの主力車両。

航空ユニットには弱いだがそれを上回る対地上での強さがある。特に海兵隊、コブラ以外の軽車両、グラント、ジャッカルに対しては圧倒的な強さを持つ。また、同じ重車両であるレイスに対してもキャニスター研究以降は非常に有利に戦うことができる。

主砲での通常攻撃サイクルは結構遅め。

アビリティのキャニスターシェルは対地上のユニット、建造物に対して大きなダメージを与える事が可能。

加えてキャニスターシェルは範囲攻撃でもあるので是非とも付けたいところだ。キャニスターシェルは重要局面でのアンチユニット、リーダーユニット排除等にかなり役に立つ。

そのデカさと移動の遅さで渋滞をおこす事が多く、生産速度の遅さ・地味に高い各種コストは安直な大量生産の障壁になっているが、数が出揃うとちょっとやそっとでは倒されない、数の暴力系では最強クラスの攻撃力を持つ。

だが意外と弱点は多く、ハンター、コブラに対してはかなりの劣勢を強いられる。ハンターに対しては即撤退することである程度の回避が可能だが、コブラはきっちりと配置されているとすれ違うだけでも数台失うことも十分ありえるほどだ。グリズリーやパワータレット装備になるとタレットで少数ならばテック2程度のバンシーやホーネットにもある程度対抗できる。なおかつ、ウルバリンを製造できる環境にあることが多いので航空ユニットはあまり脅威ではない。

グリズリーになるとほぼすべての性能が向上するが、なぜかキャニスターの威力は弱まるため、一段階弱いはずのパワータレットに負けてしまう。歩兵や航空機にはより優位に戦えるようになるが、1800資源の価値があるかよく考えよう。

弱点：ハンター、コブラ、グレムリン、ホーネット、バンシー、ブルートチーフ（引き寄せ後）

アビリティ：キャニスターシェル

アップグレードで取得。主砲より炸裂弾を発射、範囲攻撃を行う

主砲と違って砲身が相手に向いていなくても、指定した時点で発射される



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
車両デポ	3	2	500	36	主要車両	なし



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
キャニスターシェル	1	3	400	60

対歩兵装備を追加  
アビリティにキャニスターシェルを装備



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
パワータレット	2	4	900	60

タレットの旋回力を上昇させ敵に対する反応速度を向上



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
グリズリー	3	4	1800	60

フォージ軍曹のみ

## コブラ

対車両ユニット。対建築でも威力を発揮する。

アビリティの展開で固定砲台となり初めて真価を発揮する車両。

未展開時は攻撃力はかなり低く、スコピオンに劣る可能性がある。

展開時の主砲の攻撃力は建築物や車両に対して極めて高い攻撃力を期待できるが、攻撃速度が遅すぎるため、数で攻めてくる歩兵ユニットには対抗しきれない。

また展開することで射程範囲が広がり相手の視界外からの攻撃も可能だが、対空攻撃が全く出来ない。

運用には熟練が要るが、前方に海兵隊員やスコピオンような肉壁シールドを前方に用意し、後方で展開することで大きな戦果を上げられる。

特性上、ロックダウンにより移動が困難な場合があるので重要局面でのMACや絨毯爆撃を防ぐため、妨害爆弾を有効活用するのも手である。

移動速度も圧倒的に遅くマップの広い13v3などは活用が難しい。移動速度の遅さはスピリット・オブ・ファイアの輸送コマンドで補おう。

基本的に出会ってからの運用では遅く、戦闘開始時には展開済みであることが望ましい、ある程度前線が離れても射程が長く楽々届く上に、存在してるだけでも車両に対して大きな威圧になる。少数でもある程度距離を置いて配置することで1台で数台のスコピオンを撃破することも可能だ。次の前線がどこになるか正確に予想出来ないと運用は難しい

弱点：航空ユニット、ハンター、海兵隊、グラント

アビリティ：ロックダウン

車体を固定し、長射程レールキャノンを使用可能にする



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
車両デポ	2	3	350	26	対車両	ロックダウン



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
強化プレート	1	3	400	60

強化プレートを装備し防御力増加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
貫通ショット	2	4	900	60

攻撃が貫通し複数の敵を攻撃可能

## ウルバリン

航空ユニットを一掃してくれる対空車両。地上に対してはグレネードで攻撃し、空に居る敵には誘導式のミサイルを連続射出する。このミサイルは射程が割と長く、しかも威力が高い。

地上ユニットへの通常攻撃には適してないので、地上は別のユニットに任せよう。グレネードで対抗できるのはせいぜい火炎放射兵が関の山だ。

アビリティである一斉射撃はかなりの破壊力を持ち、特に建築物に対して効果を発揮する。

ほんの数台でホーネットやバンシーの大群を殲滅させることができるため、スコピオンの護衛に付けられると、本気で手も足も出せなくなるぞ。

弱点：コブラ.ハンター.グレムリン.スコピオン.レイス.各種歩兵

アビリティ：一斉射撃

アップグレードで取得。ミサイルランチャーを地上に向けて使用、爆撃を行う



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
車両デポ	2	3	300	22	対空	無し



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
一斉射撃	1	3	400	60
対地上部隊へのダメージ増加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
デュアルランチャー	2	4	900	60
ロケットポッドを追加し攻撃力増加				

## 航空

それなりの機動力と火力を持ち合わせたユニットが揃う、UNSCのもう一つの主力強力なユニットではあるが、ウルバリンやコヴナントのバンパイアが致命的な天敵であることに忘れてはならない。

## ホーネット

UNSCの主力航空機

アビリティこそないもののそれなりの強さを誇る。

また移動速度が速く、地形を無視して移動できるので偵察にはもってこい。

相手に対航空ユニットが居なければ一方的に打ち負かす事も可能。

対建造物攻撃力も取り揃えており、

かなりの数を集めて一斉攻撃させると相手の基地を一瞬で陥落させることもできる。

ただ、対空ユニットが相手に居ると一瞬で叩き落される脆さも併せ持っている。

一応説明書では"歩兵に弱い"ことになっているが、別カテゴリーの対空ユニットの性能のほうが高すぎるため、そこまで歩兵に対して過敏になる必要は無い。むしろODSTで無い限り、競り勝てるくらいだ。

但し、射撃手を研究していない、素のホーネットは極めて貧弱。

バンシーは初期状態でも対車両・建築用のロッドガンを装備しているが、ホーネットはバルカンのみである。

前途の対建造物攻撃力も射撃手あってのものなので、注意しよう。

ホーネットもまた、ワート Hog と同様に「常に動かす」つもりで操作すべし。ぼんやりとホバリングしていれば、いくら飛んでいても格好的だ。

割と車両に対して強力なため、ウルバリン以外のすべての車両に対して有効と思われがちだが、実を言うとワート Hog やゴーストにはかなり弱い。ちゃっちい相手だと思って過信すると対航空機補正で泣きを見ることになるので注意。

1 : 1 では即スコーピオンに対して即ホーネットはあまり有効ではない。資源250のわりにタレットで簡単に落ちあまり数を集められない。

また相手がテック3になれば天敵のウルバリンが出てくるので、チーム戦での奇襲や進路妨害防止のために生産がもっと有効と言える

弱点：ウルバリン、バンパイア、ワート Hog、ゴースト

アビリティ：無し



製造建造物 必要空ユニット 必要テック 必要物資 建造時間 役割 初期アビリティ  
 エアパッド 2 2 250 19 主要航空 無し



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
射撃手	1	3	400	60

海兵隊員を2名追加し攻撃力増加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
チャフポッド	2	4	900	60

ミサイル妨害 / 回避機能追加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ホーク	3	4	1350	30

アンダース教授のみ  
 ホークにアップグレードし、レーザービームによる強力な攻撃が可能になる

## バルチャー

UNSC最強の航空機。

欠点としては生産速度と移動速度が極端に遅く、空きユニットが6必要な事か。

航空ユニットの特性として地味に柔らかく、気が付くと撃沈されていることもしばしば。

アンダースの凍結爆弾でも一撃死する可能性があり、相手にアンダースが居る場合は保険で妨害爆弾を投下するなどの自衛が必要だ。

基本的にはネタユニットだが、大量生産時はその圧倒的な基地破壊力で一方的にゲームを展開することも可能に。コブナントのスカラベとは異なり、下手に防衛用の雑魚ユニットで固めてやるよりも、バルチャーのみの編成でフルスロット使ったほうが効果的とも言える。

対地と対空、それぞれ同時に攻撃することが可能で、特に対空はウルバリンのミサイルと同等の物が発射されるため、ある種の対空ユニットとのような運用も可能。一撃もかなり重いため、数台程度のウルバリンなら逆に返り討ちにすることも可能。

ただし、出しどころと時期を間違えるとかなり痛いため要注意。

弱点：ウルバリン.バンパイア.アンダース凍結爆弾.ワート Hog.ゴースト

アビリティ:ミサイル集中攻撃

指定された地点を中心にミサイル爆撃を行う



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
エアパッド	6	4	900	60	スペシャルユニット	ミサイル集中攻撃



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
メガミサイル		1	4	800
ミサイル発射弾数を倍増				

## ユニークユニット

どれも非常に特徴的なユニット。リーダーによって使用可能な物が変化する。

### エレファント

リーダーが Cutter 艦長時のみ使用可能。UNSC の特殊車両。  
 アビリティの展開で歩兵をその場で"作成のみ"できる移動簡易基地。  
 敵基地襲撃時に素早く歩兵を現場に補給するのはもちろん、  
 自軍基地周辺に展開しておき、基地とエレファントから歩兵ユニットを作成し、  
 出撃数を2倍にしたりと使い方は様々。  
 アップグレード前から装備されている3基の機銃は展開せずとも使用可。  
 基本的に戦力とは考えず、生産基地の1つと考えた方が良い。自衛用のタレットは弱く、初期のワート hog 数台程度しか相手にならない。

スレにてスパルタンを乗せると歩兵の生産が早くなるとの報告あり。エレファントの研究では生産速度に変化無し。

弱点：スパルタン、各種車両、ハンター

アビリティ:展開

簡易基地として固定。歩兵の生産を可能にするるとともにタレットを起動させる



製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
ステーション	4	0	400	40	ユニークユニット	ロックダウン



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ツインエンジン	1	1	250	30

エンジンを追加し移動速度向上



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ディフェンスタレット	2	2	500	45

軽量オートタレットを装備  
このタレットは展開時のみ使用可能



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
セラミック装甲	3	3	800	60

防御力増加

## サイクロプス

リーダーがフォージ軍曹時のみ使用可能。対建造物ユニット。  
車両と建造物のみだが、エンジニアと同じくユニットの修理が可能。歩兵扱いだがサイクロプス同士も修理できる。  
火炎放射兵やエリート儀仗兵と同じく、接近しなくては基本的に攻撃ができない。  
対建築以外では攻撃力は無いに等しいので戦闘には極めて不向きだ。

特性としていつでも回復修理ができるわけだが、元々UNSCにはスピリット・オブ・ファイアの回復修理があるのでぶっちゃけ無意味。完璧にネタと言って過言ではない。

弱点：ほとんど全てのユニット

アビリティ:投げ  
敵ユニットなどを投げつけ、攻撃する。持った破片では対空攻撃も可能

製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
ステーション	1	1	125	20	ユニークユニット	敵ユニット投げ



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
修理キット	1	2	400	60

メカ系ユニットや建物の回復用ツールを装備  
建造物・車両ユニットを自動で修理する



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ハイトルクジョイント	2	3	900	60

移動速度が向上

## グレムリン

リーダーがアンダース教授時のみ使用可能。対車両の軽車両ユニット。武器はEMPガン。  
非常に装甲が薄いが、アビリティを混ぜた対車両能力は尋常じゃなく効果が高い。  
ワート Hog だろうが スコーピオン だろうが、団体さんでもなんでも車両という車両をフリーズさせ、その間一方的に攻撃を加えることが出来る。しかも攻撃力も高い。相手がフォージなら下手にコブラを出すより効果的と言える。  
加えて、建築物に対して与えるダメージもそこそこ優秀で、とにかく隙が無い。  
但し、EMPのフリーズ効果は**味方車両も巻き込む**（ダメージは無い）為、乱戦時はなるべく敵集団に打ち込むといい、人員コストが1しかかからないのも非常に大きな魅力。

しかし車と建物以外のユニットにはカラッキシ駄目で、飛行ユニットには攻撃できないし、生身の相手には効果が薄い。  
以上のことから、グレムリンは基本的に単体で使うユニットではない。車両潰しにのみ効果を発揮するもので、他のユニットと併用して使うのが基本である。

同じ対車両ユニットのコブラとの相性は射程が届いていれば、コブラ、至近距離ならばグレムリンになる。  
もっともコブラはグレムリンを1発で沈められるのに大してグレムリンはEMP発射が必須となる。

2009年12月のTU以降必要テックが2に、アップグレードもそれぞれ1ずつ上昇しました。

弱点：ハンター・コブラ・航空ユニット・歩兵

アビリティ：ElectroMagnetic Pulse (EMP)

メカ（歩兵以外）のユニットを一時的に麻痺させる

製造建造物	必要空ユニット	必要テック	必要物資	建造時間	役割	初期アビリティ
ステーション	1	2	350	32	ユニークユニット	EMP

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
フォーカスレンズ	1	3	200	30

EMPの攻撃力と範囲を増加

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
チェーンアンプリファー	2	4	450	30

EMPを複数の敵をチェーン攻撃可能にする

## コメント

最新20件を表示しています。

- ヤバイ。映画トランスフォーマーの中盤、基地の生存部隊援護シーンみたらバルチャー使いたくなつたw w w -- (名無しさん) 2009-12-17 19:53:43
- スパルタンのアビリティですがコヴナント軍の乗り物転送中でもできました。その後の行き先が激戦地であったりするとあつという間にやられますが・・・ -- (名無しさん) 2009-12-26 20:42:55
- 映画アバターの航空兵器がそっくりだからおもしろいw w -- ( ) 2010-02-10 17:38:16
- 映画アバターはサイクロプスさんとホーネットさん海兵隊さんがいっぱい出てくるなw -- (名無しさん) 2010-02-25 15:45:12
- サイクロプス&ヴァルチャー様ディスってんの? -- (名無しさん) 2010-03-10 19:38:48
- 「ディスてんの?」吹いたw -- (名無しさん) 2010-03-12 21:48:57
- コブラ、スコーピオン、バルチャーについての情報を追加しました、間違いがありましたら修正をお願いします -- (名無しさん) 2010-03-23 05:00:45
- バルチャーってさ、映画「AVATAR」に出て来た大佐搭乗のドラゴンに似てね? -- (エリア467) 2010-05-10 12:52:56
- AVATARでも自軍の飛空隊の事をバンシーって言ってたよな。 -- (エリア467) 2010-05-10 12:54:23
- 1VS1だとグリズリーにパワーレットスコピが勝っちゃうのかよ・・・ -- (名無しさん) 2010-10-29 22:11:40
- ODST降下させたら山にひっかかった -- (ODST) 2010-12-25 21:49:42
- ペリカンが突然止まってしまったが これはバグかな? -- (ODST) 2010-12-25 21:53:11
- 次回作がもし出るのなら陸上戦艦や爆撃機を出してほしいです -- (名無しさん) 2011-08-05 06:58:10
- 選択 -- ( ) 2011-08-06 21:39:51
- ミス 新しい司令官としてフラッドとか選択出来る様になったりして(使そうなユニットはあんま思い浮かばないがw) -- (Zerg) 2011-08-06 21:41:31
- アバターでメカデザインヒーローウォーズ作った人担当なのは知らなかった -- (名無しさん) 2011-08-09 03:23:54
- ちょっともう一回アバター見てくる。 -- (名無しさん) 2011-08-09 23:28:18
- フラッドのユニットにふさわしいのはレジスタンス2に出てくるキメラがいいと思う -- (名無しさん) 2011-08-11 15:20:25
- ビルサイズのキメラとか使えたらヤバイw Halo3のHP減ったら変異するやつとか使いたい。 -- (名無しさん) 2011-08-11 22:58:49
- ビルサイズのキメラに対抗できるユニットが出るとしたら陸上戦艦と爆撃機ぐらいかな -- (名無しさん) 2011-08-27 13:48:20

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)