

## 相性



戦いの基本は図の三すくみですが、厳密にはこの通りにはいきません。  
ユニット個別の相性というものを理解しましょう。

## 全般

- ・コヴナントのリーダーユニットやスパルタンなどの製造数に上限のあるユニットは空きユニットを消費しない
- ・開幕基地のタレットを建設 即キャンセルとすることで基地の周囲をある程度偵察できる
- ・製造途中に製造条件を下回っても製造される  
例えば、テクノロジーレベルが3必要なユニットを作成中にリアクターを破壊されテクノロジーレベルが3未満になっても、製造中または製造を予約していればそのまま製造される
- ・スパルタンやコヴナントリーダーなどのヒーローユニットは、物資クレートの回収が早い
- ・ユニットのアップグレードを行うと、アップグレード紹介文に書かれていない基礎性能も向上する
- ・生産予約を入れている施設が破壊されても、予約した分の物資は戻ってくる

(例：スコピ1台予約中に車両パッドを破壊されると、物資が500返還される)

## UNSC

- ・SoFメニューの「移送」で一度に運べる上限は車両3歩兵6ほど
- ・既にスパルタンが乗っている乗り物は他のスパルタンは乗っ取れない

プレイヤーの意思で下ろす事もできない(リーダーパワーで乗り物を壊す事は出来る)

- ・歩兵ユニットが通行不可能な場所でスパルタンが乗っている乗り物が破壊された時、スパルタンは殉職する

## コヴナント

- ・十字キー上を押せばリーダーにカーソルが合わせられる
- ・ローカル(グローバル)集合地点を重力リフトに設定しておけば、生産されたユニットは自動的にリーダーの下へ転送される

## キャンペーン

- ・ スカル、ブラックボックスはどのユニットでも回収できる

## どうでもいい事

人類・コヴナントでの種族の呼び方

人類	コヴナント	呼称
人間	人間	(不明)
Homo sapiens	HUMAN	
グラント	アンゴイ	チンパンジー、チンピラ、ブタ、カニ、ロブスター
Monachus frigus	UNGGGOY	
ジャッカル	キグヤー	コンドル、チキン、ハゲワシ
Perosus latrunculus	KIG-YAR	
エリート	サンヘイリ	イカ頭、アゴ割れ
Macto cornatus	SANGHEILI	
ブルート	ジラルハネイ	類人猿、ボボ
Servus ferox	JIRALHANA	
ハンター	レクゴロ	カンヅメ、ウシ、<カン入りミミズ>、鬼
Ophis congregatio	LEKGOLO	
エンジニア	ハラゴック	ブーバッグ
Facticius indoles	HURAGOK	
プロフェッツ（預言者）	サンシューム	(不明)
Perfidia vermis	SAN'SHYUUM	
ドローン	ヤンミー	(不明)
Turpis rex	YANME'E	
原始体	フラッド	おそらくモニターによる呼称
Inferi redivivus	FLOOD	
グレイヴマインド	グレイヴマインド	おそらくモニターによる呼称
Inferi sententia	GRAVEMIND	
モニター	オラクル	(不明)
	Oracle	

Halo2、Halo3冊子より

---

## コメント

最新20件を表示しています。

- UNSCの移送で一度に送れるユニットの上限は車両3、歩兵6 かな -- 名無しさん (2009-03-01 04:18:16)
- クリア直前にスカルをオンにすれば楽にゴールドが取れる。は小ネタかな？ -- 名無しさん (2009-03-01 15:34:51)
- スカルはオンにした時から計算っばいから、少し底上げができる程度だった。 -- 名無しさん (2009-03-01 15:54:52)
- スカミで色々試した結果、歩兵は2段階強化して十分な数(15~20)を揃えないと相性通りの対航空能力を得られないようです。海兵隊は大型機に強く、グラントは小型機に強い模様。 -- 名無しさん (2009-03-02 05:47:05)
- アービターの怒り時のとびつき攻撃で歩兵の侵入不可の場所に着地すると基地に強制送還される。 -- 名無しさん (2009-03-02 20:47:20)
- 海兵隊のロケットは破格の性能な気がする。対空対車両、命中も威力も十分。 -- 名無しさん (2009-03-02 22:13:06)
- キャンペーンモードではクイックセーブ(スタートメニュー>ゲームを保存)が可能。何度も同じミッションにリトライする場合、毎回基地建てて物資パッド立てて...と面倒なのでキリのいい所でクイックセーブしてロードすれば手間が省ける -- 名無しさん (2009-03-05 06:25:05)
- ヒーローユニット(ユニットを選択した時のわっかが特殊なユニット)はクレート回収が早い。スパルタンやコヴナントリーダーなど -- 名無しさん (2009-03-06 09:52:06)
- プロフェッツはコヴナント語？でサンシュームじゃなかったっけ？ -- 名無しさん (2009-03-09 14:28:26)
- Halo3の冊子分で補完してみた -- 名無しさん (2009-03-09 23:45:30)
- ウルバリン、ヴァルチャー、バンパイア、スカラベは攻撃目標の指定は一体しかできないが、仮に地上の敵を攻撃中であっても近くに航空ユニットがいると両方に攻撃をしかける。 -- (名無しさん) 2009-03-23 04:24:46
- 敵UNSC基地にてアービターの怒りモード中、高高度から降下(出動)してきたバルチャーにたまたま飛びついたところ、何故かそのまま上空でアービターがご臨終してしまいました。誰か自分と同じ現象をやった方いませんか？ -- (へたれな少年A) 2009-03-31 00:28:33
- 「既知の不具合」を読みましようね、小ネタではなくバグですよ。 -- (名無しさん) 2009-04-02 17:26:54
- ミッション開始直前のスキップできないカットシーンで、STARTとBACKボタを同時押しするとキャラの音声を消せました。裏ワザ(?)では無くバグかもしれませんが... -- (名無しさん) 2009-04-11 11:41:04
- 『艦長起きて下さい。これはどういう事でしょう?』はレジェンダリークリアが条件でしょうかね。 -- (makuin-goo) 2009-04-28 02:32:40
- リーダーコマンドでグローバルポイントに合わせてXボタンでグローバルポイントを解除できるってのは小ネタにはならんかな? -- (spo) 2009-05-15 08:43:47
- ホグの体当たりはユニットをYで指定しなくてもYで移動中に敵ユニットに接触すると自動で体当たりが発動するってのはどうかな? -- (spo) 2009-05-27 21:15:10
- ホグの体当たり行動中は通常攻撃ができないので偵察する時にあえてYで移動するとガンナーがついてても攻撃せずに素通りしてくれるってのはどうかな? -- (spo) 2009-05-27 21:16:34
- 小ネタ スカーミッシュで相手ビギナー デスマッチ 1V1 基地設営エリアの多いステージ 基地の数だけ人工が増えることを利用して海兵隊員99部隊 やバルチャー16機 エレファント48機など無駄だがなかなか面白いことができる -- (名無しさん) 2009-11-17 00:34:11

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)