

- 歩兵ユニット

- グラント隊
  - ジャッカル
  - ハンター

- 車両ユニット

- ゴースト
  - レイス
  - ローカスト
  - スカラベ

- 航空ユニット

- エンジニア
  - バンシー
  - バンパイア

- ユニークユニット

- エリート儀仗兵
  - 自爆グラント
  - ブルート
  - ブルートチョッパー

- コメント

---

## 歩兵ユニット

UNSCの歩兵ユニットと違い、コヴナント軍の主力を実質的に担うユニットである。対歩兵、対車両と戦闘時に重要なユニットを早く、低コストで使え、コヴナントの「速攻有利」の理由の一つとなっている。移動射撃は進行方向に対してのみ可能。

ちなみに、UNSCの歩兵はアドレナリンのアップグレードで移動速度の向上を図れるが、コヴナントには無いため注意。移動速度が遅く、一度攻め入ったら退却は難しいものと考えたほうが良い。

### グラント隊

数人のグラントと一人のエリートからなる小部隊。一つ一つのユニットの性能は微々たる物だが、UNSCの海兵隊同様、数の暴力という点ではある意味恐怖の存在である。特にコヴナントはUNSCより人口コストが10多いので、コストの少ない歩兵系は特にそれが顕著に出る。

グラント隊は多くのユニット対ユニット戦で劣勢に立たされがち故に、他ユニットと比較して軽視されがちだが、その利点は超低コスト、かつ圧倒的な生産速度の速さと絶対数の多さにある。人口コスト最大まで揃えられたグラント隊は数を削るだけでも大変な労力が必要となる。

この特長を生かし、「コストや生産時間が高くて長いユニット」に対する攻撃分散目的の肉の壁として高い能力を発揮する。グラント隊が徐々に削られるごとに、そうした本命ユニットと少しづつ置き換えていく事もできる。また、序盤において対アービターの怒り対策としても効果的である。アービターがグラントに怒るたび、資源面で競り勝つことが出来る。

基地に対する攻撃力も見たと反して比較的高く、「基地を破壊することに特化したい」場合、グラント隊はハンター以上の選択肢になりえる。ハンターと異なり航空攻撃力も兼ね備えており、敵戦闘機を撃墜することもできるので一方的にやられる事も無い。また、プラズマグレネードは海兵隊のロケットと比べて、すばやく動く相手にはあまり効果的ではない

が、不動の建築物なら一瞬で破壊できる。

のそのそと足も遅く、攻撃目標を俊敏に切り替えることの出来ない等の欠点も多く目立ち、カタログスペックも地味であるものの使い方を間違えなければ戦略に大きな幅を持たせてくれる可能性があるユニットでもある。基本的過ぎて使いどころが難しいが、使いこなせば上級者の仲間入りだ。

ちなみにアービター、預言者のグラント隊とブルートチーフのグラント隊は編成が若干異なり、小隊の中の一人は通常エリートだが、ブルートチーフの場合のみブルートショットを装備したブルートになっている。前者はより航空機に対して攻撃力が高く、後者はより建築物に効果が高い。

弱点：火炎放射兵、ジャッカル、主力車両、ワートホグ

アビリティ：粘着グレネード

粘着グレネードを投げつけて攻撃する。グレネードは命中した箇所に付着する



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
兵士育成所	1	0	100	8	主要歩兵	粘着グレネード



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
臨時徴用	1	1	200	20
グラント隊にグラントを1体追加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ニードラー	2	2	400	40
ニードラーを装備し攻撃力強化				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
助祭	3	3	700	60
グラント隊を鼓舞し、戦闘アビリティ向上				

## ジャッカル

コブナントの対歩兵ユニット。

特にビームライフルにアップグレードした後の対歩攻撃は強力。通常時でもUNSCの歩兵より射程は長い。ビームライフル後はさらに射程が伸び、その上圧倒的に攻撃力が強化され、ある程度揃うと、敵のコブナントリーダーを数秒で殺せてしまうほどの強力な軍隊となる。但し一応航空機にも攻撃できるものの歩兵以外には殆どダメージが通らない、対歩兵特化ユニットだ。

また、飛行能力を持った預言者にも歩兵属性は残っているため、大ダメージを与えることが出来る。

こいつに限った話ではないが柔らかいのでリーダーパワーで簡単に蹴散らされる可能性が大きいので注意。基地を攻める際、固めて移動されると蹴散らされる可能性が特に高くなる。UNSCのMACや絨毯爆撃も同様である。一応数で大きく勝っていれば航空ユニットにもギリギリで勝てるが、現実的とは言えないだろう。アップデートがかかった現在なら歩兵で航空機を相手にするならグラントのほうが効率が良い。

弱点：歩兵ユニット以外すべて

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
兵士育成所	1	0	100	8	対歩兵	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
防御ガントレット	1	1	200	20
投射攻撃のダメージを無効化するシールドを追加				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ビームライフル	2	2	400	40
粒子ビームライフルを装備				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
強化ガントレット	3	3	700	60
シールドを強化				

## ハンター

コヴナントの対車両ユニット。歩兵ユニットだが駐留が出来ない。

体力が他の歩兵ユニットと比較して高く、射程はやや長く、航空ユニットには一切攻撃不可。

アビリティは使えないが通常の攻撃力は高く、馬鹿みたいに高い体力も相まって相手がジャッカル・火炎放射兵でない限りごり押しも可能。最序盤ハラスでは対ワート hog 対策のお供としても比較的最適な一体となっている。同時に建築物に対する攻撃力も歩兵の中では比較的高く、建造物の破壊にもうってつけだ。

ただし値段が高い・人口コストも高い・生産時間も長いとデメリットも多い。

絆のシールドを獲得すると一部のダメージを無効、ビームを獲得すると継続ダメージに変化。

車両に対する能力はかなり高く、数匹でグリズリーすら涼しい顔で撃破してしまうほど強い。


そのくせ本来は歩兵の対抗相手である飛行機には一切手を出せない変り種だ。


弱点：火炎放射兵、ジャッカル、各種航空機、海兵隊、グラント


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
兵士育成所	2	1	250	20	対車両	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	
	絆のシールド		1	1	200	20
	遠距離攻撃のダメージを無効化する 巨大なシールドを装備					

	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間	
	絆		2	2	400	40
	パートナーが活着している間ハンターの攻撃力が大幅に向上					

	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間	
	アサルトビーム		3	3	700	60
	強力なビーム武器を装備					

## 車両ユニット

コブナントの車両はUNSCに比べて耐久力が低めになっている。

だが高い機動力とシールドを持つ車両、対建造物のスペシャリストなど特殊なユニットがあり、アップグレードによってシールドを獲得できる。このシールドは他のシールド持ちユニットと同様、ダメージを受けていて無い状態で時間経過とともにオートリチャージする性質を持っている。

UNSCの車両と比較しても、扱いは難しいがリーダーと上手く併用したり、仲間の援護に回る形で後方支援として使うことで大きな実力を発揮する。

## ゴースト

UNSCのワート hog に相当する偵察ユニット。初期から攻撃可能だが火力不足で、非常に脆い。

基本的には偵察や物資クレート回収の斥候ユニットとして使うことが多い。

最大の特徴はその圧倒的な生産速度とコストの安さ、移動速度、そしてフルアップグレード後はシールド獲得による驚異的な硬さだ。車両パッドをいくつかを並行フル稼働させればODSTすら封じ込めるし、ホーク相手はちょっと厳しいが、敵航空機に対しても大きな攻撃力を期待できる。

実は初期ラッシュ時にゴースト+レイスの組み合わせはUNSCを封じ込めるのにかなり有効である。

レイスのヘビーシールドが敵基地のタレットや海兵隊のグレネードを防ぐことに加えてリーダーの強さとゴーストの対空性能 + スパルタン・火炎に対する強さによりかなり穴の無い構成になる。

ただし建築物に対する攻撃力は無に等しく、車両に対する攻撃力も皆無、ハンターに対しても劣勢を強いられる。コブナントリーダーにも劣勢、使いどころはかなり難しいが、使いようによっては実はかなり強力なアンチユニットだ。

ただ、ゴーストだけで敵の基地自体を強襲しようとするのは極めて無謀。歩兵で言うならジャッカルだけで敵の基地を攻めに行くようなもので、かなり無理がある。ローカストなどを混ぜて補おう。

弱点：各種車両・ハンター・海兵隊

アビリティ：体当たり

アップグレードにより取得。ワート hog と同じく敵ユニットを轢き殺すアビリティ  
 建造物や車両相手に使用すると自分も大ダメージを受ける



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
車両工場	1	0	100	10	斥候	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
体当たりブースト	1	1	200	?

ブースト機能を装備し、体当たりダメージを強化



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
機動性アップ	2	2	400	?

グレネードやロケット弾をかわせるよう機動力を向上



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
斥候シールド	3	3	700	?

ダメージを軽減するエネルギーシールドを追加装備

## レイス

レイスはコブナントの主力車両だが、UNSCのスコープオンに対しては一台同士で比較すると劣っている。

ただし、歩兵と比べての移動速度の速さ、序盤からシールドを獲得できる、歩兵に対する攻撃力、スコープオンよりもコスト・生産速度に勝るといった利点を持ち合わせている。

スコープオン相手でもキャニスター研究を行う前で、こちらが序盤から生産していれば生産速度とリーダーの支援で十分有利であり、またワート hog ・歩兵など航空機以外なら比較的万能に戦えるので何かと便利ではある。ただしODSTやブルート等が繰り出されると有利なはずだが根負けしてしまう事も珍しくない。

シールドが序盤で獲得できる点を利用し、序盤のハラス・ラッシュでワート Hog・ジャッカル・火炎放射兵対策としてリーダーのお供用に生産するという使い方が一番効果的だろう。

シールドについてもそれほど硬い物ではないので、長期戦になって互いに攻撃力が高まってくるほど弱さが際立ってくる。スコープオン感覚で強引に使うと確実に殲滅させられてしまうので、リーダーとの併用や何らかの後方支援は必須。

非常に使いどころが難しく、適切に運用できれば一方的なゲームも展開可能だが、間違っただけですとまさに壊滅的。

なお、デスマッチにおいてはレイスはスタンダードモードと比べて非常に大きく強化されている。デスマッチではレイスをメインに戦おう。

弱点：ハンター・コブラ・各種航空機

アビリティ：スコーチ

アップグレードにより取得。指定した箇所に、継続的にダメージを与える液体を発射。

主に対建築用、対歩兵用であり、動き回る敵には当たらない。固まって投下されたODSTに撒き散らしたり、建造物にぶっかけると物凄い勢いでダメージを与えることが出来る。

しかし対建築物への攻撃力はやはりローカストの方が上だ。あくまで気休め的に考えて使おう。



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
車両工場	3	1	350	26	主力車両	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
ヘビーシールド	1	1	200	?
一定量のダメージを無効化するエネルギーシールドをレイスに追加装備				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
スコーチ	2	2	400	?
超高温の熱波をあびせ、追加ダメージを与えるエリア攻撃能力を付加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
プラズマモジュレーター	3	3	700	?
プラズマ砲の攻撃力を飛躍的に向上				

## ローカスト

対建造物ユニット他の車両と異なり、TEC2以上でなければ生産できない。

対建造物攻撃力はとても優秀。それ以外のユニットに対しては苦手。

長い射程とシールドを持つが、移動速度は遅くシールド自体もかなり脆い。  
 また、ビームの追尾速度は意外と遅い為、機動力の高いユニットに攻撃を当てるのは難しい、  
 少数でも施設を楽に破壊できるが、欠点が多いので注意が必要。

移動しながらの攻撃ができず、相性の悪いユニットのほうが多いためメインの運用は難しい。  
 通常はこれ単体で運用するものではない、ジャッカル・ヴァンパイア・ゴーストといった、基地破壊力の無いユニットの  
 サポート兵器として少数を組み込み、長い射程を利用して後方から援護で基地を破壊するのが正しい使い方だ。  
 ただし、中立リアクターがある場合は話が違う。中立リアクターがあれば3分ほどでローカストを生産できるため、相手に  
 ユニットがいないうちに敵施設を破壊できる。この場合相手はUNSC限定で、こちらのリーダーはアービターかブルート  
 チーフが最適である。

実はローカストは建築物だけではなく、車両に対してもそこそこの攻撃力を持っている。素の威力はハンターほど効果的  
 ではないが、アビリティで集中砲火を浴びせると、かのグリズリーに対しても大きな攻撃力を期待できる。しかし耐久力が  
 低いため、肉の盾は必須。やはり長い射程を活かした後方支援という使い方については変わらない。

扱いの難しさとは裏腹に愛好家は多く、テクテク歩く愛らしさはグラントと並ぶ癒し空間を演出する。  
 スカラベの後をついていかせるとそれはまるでカルガモのよう。

弱点：ハンター・コブラ・各種航空機・移動速度の速いユニット

アビリティ:オーバードライブ

アップグレードにより取得。シールドのゲージを消費しながら強力なビームを照射する。

ビーム終了後はシールドが無い状態になるため、「フォアランナーのシールド」のアップグレードをしておけば恩恵は大  
 きい。



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
車両工場	3	2	300	22	建造物破壊	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
オーバードライブ	1	2	400	?
シールドのエネルギーをすべてビーム砲に回せるようにする 攻撃力は上がるが防御力は落ちる				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
シールドアンブ	2	3	800	?
シールド再生時間を大幅短縮				

## スカラベ

必要TEC、資源、製造時間の長さが問題になるが、登場さえさせればあらゆる敵を排除する単体としては最強のユニット。

その巨体や堂々とした挙動、ロマン溢れるビームでみんなの人気者。

しかし実戦での運用は難しい。

一度に攻撃できる数は基本的に一体、三機以上生産できないといった制約があり、アービターの「怒り」預言者の「浄化」やブルートチーフ率いるブルートの軍勢には特に弱い。また、連射MACプラストを喰らってもあっさり破壊されてしまう。加えて後述する特徴から、圧倒的多数の敵をぶつけられても瞬殺される事も珍しくない。

一部の障害物や段差を乗り越えて移動できるが、転送できないのもかなりのネックで、意外と移動速度の遅さも目立ち気味。素早さが無い分、攻めたいタイミングで攻められないことも多く、非常に扱いが難しい。

また、スカラベの位置によっては、ビームが地形に当たって攻撃対象ユニットに届かない事がよくあるので注意。

考えも無しに無闇に敵陣に突っ込むのは無謀である。スカラベを効果的に使うのならば罠を用意して敵の注意を引き付けて別の基地を攻撃しに行ったり、複数のユニットを盾にしてスカラベへのダメージを分散させる等の戦略が必要だ。地上ユニットの進入できない山岳地帯などから攻撃する事も可能だが、絶対にダメージを受けないわけではないのでは過信は禁物だ。

チーム戦で初っ端からスカラベを出すことを目的に、他のユニットをまったく生産せずにゲームを展開するコブナントを結構見かけるが、相手の連携に隙が無い限りまず無謀な戦略と言える。

スカラベの生産完了までにかかる時間・コストは極めて莫大であり、他の仲間に防衛してもらってスカラベの生産に成功しても、結局数で押し切られるだろう。スカラベはメインで運用するものではなく、硬直した戦局に対して良い意味でも悪い意味でも別の風を流し込む最終兵器といえるだろう。

UNSC相手にエンジニアを大量につけて運用する人が多く見受けられるが、カッターのMACプラストやアンダースの凍結爆弾で一瞬でエンジニアが死んだり無効化される上に、フォージ相手だとスコープオン等の火力に回復が追いつけない。

これはスカラベが出るのはテック3からであり、相対的に相手方も十分な戦力を整えているためであり、早期にテック3を実現できるフォアランナーのリアクターがあるステージでも無い限り、スカラベが出せた = 相手も同等、もしくはそれ以上の戦力を有していると考えべきだろう。

また、一度に攻撃できるユニットの数が基本的に1体だけという点もあり、相手の数が揃えられるとなすすべなく撃破される事も珍しくない。特に注意したいのがブルートチーフから繰り出されるブルートとカッター艦長のODSTの大群で、歩兵に対しては異常と呼べるほど弱い点にも注意されたし。実際HALOシリーズ本編ではたった一人のスパルタンやODSTで破壊できるこけおどし兵器なので、原作に忠実といえば忠実と言えるかもしれない。

無謀な戦略は仲間に敗北に導き、自分に悪評を入れられるだけである。スカラベを出すべきタイミングを勘違いしないよう注意を心がけるべし。

弱点：航空機.圧倒的多数の敵.各種リーダーパワー.アービター.預言者等

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
神殿	20	3	3000	120	スペシャルユニット	無し

## 航空ユニット

UNSCと同じく基本は偵察や数をそろえての奇襲役だ

### エンジニア

作中唯一の回復専用ユニットにして、コヴナント唯一の回復方法。  
航空機・戦車だけでなく建物も歩兵も回復可能、友軍も回復可能。  
UNSCと違い、回復対象ユニットがダメージを受けている最中でも回復出来るのが強み。  
ただし未強化時の回復速度、移動速度がとても遅い(ただし基地の回復は早い)。  
また、攻撃手段が無いのと、見た目に比べ費用や時間がかかりかかるので注意が必要。  
強化済みならエンジニア数人でも見る見るうちにユニットを回復してくれる。  
航空機メインで使うなら、エンジニアをいかにうまく運用できるかが鍵になるだろう。

弱点:ウルバリン.バンパイア.その他航空機へ攻撃できるユニット

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
飛行機工場	1	0	250	30	サポートユニット	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
神の恩寵	1	1	350	60
修理速度を向上				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
調和	2	2	700	60
移動速度を向上				

### バンシー

コヴナントの航空ユニット。バンパイアが事実上対空専用であるため、通常戦力としては唯一の航空ユニットである。

「特攻」を習得後は、倒されるだけでも相手に損害を与えるようになる。ただし威力はそれほど高くないので気休めに考えよう。自爆させるよりも回復してやったほうが当然ながら費用対効果は高い。

アビリティのブーストを使うことで非常に素早い移動が可能となり、斥候としての活躍はもちろんのこと、建築物や車両に対して発射するロッドガンの攻撃力が高く、多数の部隊を揃えれば奇襲作戦もこなす万能兵器だ。

ホーネットと比較すると一機ごとの性能と対空性能は劣り気味で、相手が対空ユニットでなくとも攻撃を受ければあっというまに撃墜されてしまうので注意が必要だ。また、数を十分に揃えないとタレットにも弱い。しかし、その機動力を生かしたハラスと対車両能力は非常に魅力的。

バンシーは性能的にも低めで、ウルバリンやバンパイア、歩兵等の弱点に囲まれているユニットだが、その最大の強みは**神殿が始めて建造されたその瞬間**から生産可能になるという点だ。つまり、あらゆる航空ユニットの中でも最も早いタイミングで使用することが出来るわけだ。

この利点を上手く使えば、最序盤でのハラスではかなりの効果を期待できるだろう。ハンターと比較してもコストが50安く、数を揃え易いという性質も持っている。

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:ブースト

アップグレードにより取得。指定した地点まで高速移動を行う

アビリティ中に別地点への移動指示を出すと、ブーストを終了させそちらへ向かう



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
飛行機工場	2	1	200	15	主力航空	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
ブースト	1	1	200	20

速度ブーストが使用可能になる



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
リピートキャノン	2	2	400	40

攻撃連射速度を向上



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
特攻	3	3	700	60

地上のターゲットに突っ込み、自爆してエリア一帯の敵にダメージを与える

## バンパイア

コブナントにおける唯一の対空ユニット。

数さえそろえば敵の航空ユニットは手も足も出せない。

タイトルアップデート1でアップグレードごとに攻撃力が大幅に強化されるようになった。

たとえ相手がホークでも、こちらの数が圧倒的不利にもかかわらず有利に対抗する事ができる。ただし本気で対空専門で、車両相手はまったくダメなので注意。

最大の特徴はアビリティで航空ユニットと「神の赦免」研究後の預言者を捕縛することが可能。預言者側はリーダーの召集を行うことで逃げる事ができるが、妨害爆弾と併用されると目も当てられない。

バンパイアは航空ユニット以外の相手に対してはまったく攻撃力を持たないに等しいので、あくまでサポートユニットとして用意しておこう。

特に、コブナントに対してはチーム戦の主力となるバンシーとハンターを封殺できるため、チーム戦で相手にコブナントが多ければとりあえず出しておいても損はない。

ただし基地やその他のユニットに対する攻撃力はほぼ皆無。コブナント相手ならグラントに叩き落とされたり、UNSCならアップグレード無しのウルバリンに叩き落とされるのがオチ。基地を落とす能力は無いので、他のユニットの護衛に生産しよう。

弱点：ウルバリン.バンパイア.ワート Hog.グラント.ゴースト

アビリティ:シールド

航空ユニットを捕らえ、動けなくする。使用制限無し

「神の赦免」研究後の預言者も捕獲する



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
飛行機工場	2	2	250	19	対空	シールド



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
シールドドレン	1	2	400	40
ターゲットのHPを吸収してダメージを回復できるようアップグレード				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
シールドボム	2	3	700	60
HPを吸い尽くされたターゲットを爆発させ 周囲の敵にダメージを与える				

## ユニークユニット

基地で生産できるコブナントのユニークユニット三種はいずれも歩兵扱いである。

いずれもコストは高いが、序盤の基地確保のお供や中立施設の確保、

通常ならまず攻撃が不可能なタイミングでの奇襲作戦等、

使いようによってはどうにでも化けるのが特徴だ。

## エリート儀仗兵

リーダーが悔恨の預言者時のみ使用可能。

武器がエナジーソードのみなため、当然ながら対空・遠距離攻撃は不可能。

その代わりに、歩兵に対して有効で体力と基地破壊力もコストから考えると優秀。

最大強化+ステルス時は人口枠1のユニットとしては破格の耐久力になる。

性質上、序盤から終盤までアービターは手も足も出なくなるが、その他のユニットに対しては殆ど効果的ではない。引き打ちされて殲滅させられるのがオチだろう。

メインで運用するのはあまりお勧めできない。

使用方法としては初期ラッシュ時の補助火力として生産する程度だろう、また体力が高いので野良リアクター確保にも使える(攻撃は出来ないが)


弱点：火炎放射.ジャッカル.車両.航空機


アビリティ:ステルス

アップグレードにより取得。エリート儀仗兵が攻撃を行うまで攻撃対象にならなくなる



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
神殿	1	1	125	20	特殊歩兵	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
	ステルス	1	2	500	60
	アビリティにステルスを装備				

	名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
	パーソナルシールド	2	3	800	60
	ダメージを軽減するパーソナルシールドを装備				

## 自爆グラント

リーダーがアービター時のみ使用可能。

アビリティに敵に特攻してメタンタンクを爆発させる自爆を持つ。

かわいい会話とは裏腹に命令があればホイホイと突っ込み自爆する。イッパホー。

自爆は航空ユニットには当てられないが、他のユニットや建造物に大きなダメージを与える。

また、自爆は範囲攻撃なので固まっている敵部隊にも有効。

しかし、背中に着火して突っ込んでいくまでに大抵撃破されているのが殆ど。

一応通常攻撃も可能だが、普通のグラント隊にすら劣る。コストも高いので歩兵戦力として考えるのはあまりお勧めできない。

使い方としては、序盤のハラメントで強化物資パッド・聖なる倉庫やタレット、神殿などを破壊することだろう。特に聖

なる倉庫に対しては効果が高い。リアクターは硬く、一体では破壊できないので、ダメージをある程度与えていない限り、序盤では資源負けする。

また、序盤のリーダー同士の殴り合いではそこそこ有効だ。また序盤の野良施設確保にも使える、エリートと違い攻撃が可能だが体力が低くて高価なのであまり優秀ではない。

弱点：ほとんどすべてのユニット

アビリティ:自爆

部隊内のグラントが自爆する。個々のグラントが自爆するため、

1ユニット内の自爆グラント数が減っていると自爆の威力も低下するので、なるべく新品に保つことが重要。

尚、自爆で目標ユニットを倒した場合、倒すのに使った人数分しか減らず、ユニットが残る可能性がある



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
神殿	1	1	160	16	特殊部隊	自爆



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
熱狂		1	2	50
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
冒涇		2	3	800
60				
自爆グラントの爆発で燃える化学物質を敵に浴びせかける				

## ブルート

リーダーがブルートチーフ時のみ使用可能。HALO WARSの中でも最強ユニットと言えるほど強力。

攻撃としてはブルートショット（いわゆるグレネードランチャー）しか持たないが、他の歩兵には無いまんべんなく圧倒的な攻撃力の高さが特筆できる。航空機でも車両でも建築物でも、その攻撃力に数の暴力で瞬間的に繰り出される破壊力は非常に高い。しかも生命力が高めで、あらゆる攻撃に持ちこたえる硬さは特筆に価する。

アップグレードによって獲得できるジェットパックをうまく利用すれば、地形を無視した行軍による不意打ちや、一斉に一箇所に集める事による局地的集中放火、頭上を飛び越えて敵の進行方向へ移動し退路を断つ敗走兵への追い討ち等、一般的な歩兵には無い身軽な移動能力でトリッキーな攻撃を可能とする。

スタンショットのアップグレードは発射される弾頭がランダムで敵をスタン状態にさせる弾丸になるが、これ自体はそれほど大きく効果を期待できるものではない。ブルートの基本性能向上を目的としたアップグレードと割り切ろう。

ただし弱点も割とあり、命中率が低いこと、攻撃頻度も低め、弾頭速度が若干遅い、歩兵なのでアンチ歩兵ユニットに弱い、生産できるのが基地のみで育成時間も長く、短期の大量生産しづらい、等の不利な点も抱えている。故にジャッカル、火炎放射兵、そして怒りによって位置が安定しないアービターは不利な相手と言える。

命中率の低さはターゲットに対して極めて接近するように移動すればカバーできる。相手そのものにジェットパックを指示するか、攻撃したい相手 その付近の地面の順で移動指示を出せば接近する事もできる。

アップグレードして数を揃えるという戦い方でなく、数が揃わないうちの序盤のラッシュも非常に強力。

弱点：火炎放射.ジャッカル,スコーピオン.レイス

アビリティ:ジェットパック

アップグレードにより取得,ジェットパックにより指定地点へ移動する

ジャンプするため,地上ユニットの通れない場所や建造物なども跳び越せる

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
司令基地	1	1	150	26	特殊部隊	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
ジェットパック	1	2	500	40

ジェットパックを装備し移動速度を向上  
アビリティにジャンプ移動を装備



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
スタンショット	2	3	800	60

ブルートショットにスタン効果のダメージを追加

## ブルートチョッパー

リーダーがブルートチーフ時のみ使用可能,ゴーストの代わりとなる。

ワードホグと同じく初期は武器が無い,強化するためには車両工場が必要である。

オートキャノンは攻撃方向と進行方向が一致しないと攻撃できないが,ゴーストと比較して根本的な攻撃力が高い。

体力の高さが最大の特徴,相手の斥候を見つけたら積極的に体当たりし,相手のクレート回収を妨害しよう。

ネタバレイでもない限り初期の斥候1機以外見かけることの少ないユニットである。

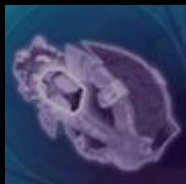
弱点：主力車両.ハンター.コブラ.海兵隊

アビリティ:体当たり

他の偵察ユニットと同じアビリティを持つ

ワードホグやゴーストと比べダメージが高く設定されているが,建造物には他の例に漏れず弱い

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
車両工場	2	0	200	15	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
オートキャノン	1	1	200	20

前方固定の35mmオートキャノンを装備  
通常攻撃が可能になる



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
スタビライザー	2	2	400	40

オートキャノンの精度と攻撃力を強化



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
チェーンナップ	1	3	700	60

体当たり攻撃力と防御力を増強

---

## コメント

最新20件を表示しています。

- ・ レイスのシールドはアービターみたいにダメージを跳ね返すってTipsに書いてあるけどどうなの？ -- (名無しさん) 2009-08-30 17:04:37
- ・ スカラベの攻撃ですが、目標に攻撃中にレーザーの間に敵が入るとその敵にもダメージが入るのですが・・・どうなのでしょう？ -- (名無しさん) 2009-09-21 22:45:08
- ・ 入りません。通り抜けるだけです -- (名無しさん) 2009-09-22 11:48:26
- ・ 海兵隊とブルートはどちらが大量生産するべきですか？ -- (どっち?) 2009-09-23 12:36:20
- ・ ブルートを生産できる状態でどうやって海兵隊を生産するんだ。海兵隊を生産できる状況でどうやってブルートを生産するんだ。 -- (名無しさん) 2009-09-25 02:10:06
- ・ 3V3で歩兵分担が必要なときにブルチーとUNSCでどっちが歩兵を担当するかってことじゃない？ -- (名無しさん) 2009-10-06 10:47:06
- ・ グラント隊のエリートVS海兵隊の衛生兵が同じ体力で戦ったらどちらが勝ちますか？ -- (名無しさん) 2009-10-09 19:49:01
- ・ すごいこと聞くな -- (名無しさん) 2009-10-09 21:35:59
- ・ カッター艦長を選びODSTを生産するのか、ブルチを選択してブルートを生産するかはどちらがいいですか？ -- (名無しさん) 2009-10-12 22:52:40
- ・ 戦略による。以上。 -- (名無しさん) 2009-10-13 21:59:38
- ・ 短期集中運用で数で押すならODST、長期運用で時間に余裕があるなら、ブルートかな。 総合性能ならブルート 展開力ならODST -- (名無しさん) 2009-12-17 08:16:37
- ・ スカラベ造って残りはエンジニアを造っておけば、スカラベを回復しながらいけるから結構強いですよ -- (ちょまと) 2010-12-11 21:23:06
- ・ スーパーMAC4連射で瞬殺されるので相手にカッターがいる場合は注意したい -- (スカラベリオン) 2011-04-10 01:37:48
- ・ そもそも、スカラベやエンジニアなんて作れるのは結構な実力差があるときだけだから実用性はないような。。。 -- (名無しさん) 2011-05-02 10:50:19
- ・ スカラベ普通に倒せたけど -- (名無しさん) 2011-08-27 16:10:00
- ・ でも3vs3だと流行ってんのかってくらい皆スカラベ使うよね、上記のエンジニア戦術もしょっちゅう見かける。 -- (スカラビズム) 2011-09-07 22:33:49
- ・ 3vs3でスカラベは長期になると作ってて損はないかな、初めからスカラベは味方がよっぽど強くてサポートしてくれないとだめだけど -- ( ) 2011-09-11 15:44:41
- ・ スカラベは均衡を崩すために運用するだけで主軸に据えた戦法はありえない。が、ハロワスタッフ（もちろん多くの外国人含む）はスカラベエンジニアが好きなんだよね -- (名無しさん) 2011-09-16 20:13:38
- ・ まさに夢と希望が詰まったスカラベ。 -- (名無しさん) 2011-09-17 12:31:15
- ・ アメリカンドリームならぬスカラベンドリームだな -- (名無しさん) 2011-10-07 18:15:41

名前: \_\_\_\_\_

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)