

このページは8割の他RTSでの経験と2割の妄想で成り立っているので、適度に服用してください
CPU戦と対人戦はまったくの別物です。人間は何をするかわかりません

変な所があったら問答無用で修正してください

戦術に関する筆者募集中

- 基本方針

 - 先制ラッシュ(速攻)

 - ブーム

 - タートル

- 戦闘準備

 - 資源は使い切れ

 - 資源の使い所を考える

 - とりあえず資源パッド

 - 第二基地、第三基地

 - ユニットの生産とアップグレード

 - アンチユニット

 - ユニット同士の相性

 - 偵察

- 戦闘開始!

 - ブームラッシュ

 - 攻城兵器を使おう!

 - 前線

 - 数の差とは、(ランチェスターの「集中効果の法則」)

 - 戦闘力の差とは(ランチェスターの「一騎打ちの法則」)

 - 要するに、数の多いユニットが最強ですね!

 - 集中攻撃を避ける

 - ハラス(嫌がらせ)

 - Q&A式「攻めるタイミングは?」

 - チーム戦での心得

 - チーム戦での勝利への道

- コメント

基本方針

先制ラッシュ(速攻)

相手の軍備が整わないうちに攻撃を仕掛けアドバンテージを得る戦略。ごく序盤に行なう攻撃、一分ほどでリーダーが手に入り、ユニットを転送できるコブナントはやりやすい。成功すれば無防備な相手を気の済むまで弱め、その後の展開を非常に有利にする事ができる。が、ラッシュに失敗した場合、序盤で疎かになった内政と浪費した資源のツケが回ってくることになる。相手の無防備な隙を狙う戦術眼が必要。ただ突っ込んで返り打ちにあうとギリ貧になり中盤で敗北する。

ブーム

ユニットの生産を極力抑え、中盤以降の充実した内政力から生まれる資源差で巻き返しを計る戦略。ブームが成功した場合、中盤以降の資源差からくるユニットの生産力で相手を圧倒することができる。ただし、ユニットの生産を抑えている初期にラッシュをかけられるとあっという間に倒されることもある。

序盤のラッシュを凌ぐ臨機応変な対応と内政力が必要。

タートル

堅固な守りを築いて防衛策に走り、カウンターから相手を切り崩す戦略。

基本的に相手のユニットに対抗するためのアンチ軍備を行い、ひたすらに堅牢な防御を固めて相手の出方を待ち、迎撃後に追撃を開始するのが基本スタイル。

が、相手がラッシュをしてこなかったり、ブーム戦略をしていたりすると中盤以降の戦闘では結局イーブンになり効果的ではない。

更に、こちらが防衛策を行っているのが発覚した場合、相手は即座にブームに入ることもできるなど、様々な欠点があり最近のRTSではあまり好まれないとされる。

上の三つがRTS基礎的な戦略。「ラッシュ」「ブーム」「タートル」「ラッシュ」という関係が成り立つのだが、ラッシュとブームが戦略的に切り替え可能な反面、タートルは切り替え不可能なためタートル自体は最もやってはいけない戦略といわれている。

[目次へ戻る](#)

戦闘準備

資源は使い切れ

特にコレといった目的も無く、何となく資源を余らせているという状況は資源の無駄である。

ユニットの作成や、各種アップグレード、「やれる事が無くなる」という状況はそうそう来ない。

自分が何もしていない間も、相手は着々と準備を進めているのがRTSというゲーム。

襲われてから準備したのではまず間に合わない。まずは、資源は常に使い切る物だと覚えておこう。

資源の使い所を考える

資源を余らすのは不利になる...が、同時に下手に使えばイザという時に足りなくなったりもする。

「今しばらく使う予定の無いもの」「後で使うとは思えないもの」に積極的に資源を消費する必要など無い。

例えば、初期の内に「ユニット製造時間短縮」「人口上限増加」を研究する事にどれだけ意味があるのか？

製造時間は資源が溜まり次第作れば問題ないし、人口上限はそれだけの数をそろえて始めて意味がある物だ。

とりあえず資源パッド

基地に何を建てるか迷っても、とりあえず資源パッドを建てるといい。

資源は何をするのにも必要だし、何も置かずに空けっぱなしにしておくのはもったいない。

邪魔になってもリサイクルすれば元手はかえってくるし、設置時間分の儲けまで出る。

迷ったらとりあえず資源パッドを建てておけば間違いはない。

UNSCの基地の場合、建築物の数だけ基地自体の生命力が増加するため、とりあえず建築パッドを建てるのはそのまま防衛力の増加にも繋がる。

第二基地、第三基地

建造物が無ければ何も始まらないが、建造物を立てられる場所は基本的に基地にしかない。

つまり、基地の量が内政力に直結することになる。

開始後数分での速攻戦略を仕掛けたり仕掛けられていたりするのでなければ、積極的に基地を確保すべきである。

基地設置コストは高いが、基地の量即ち物資パットの量が、十分後二十分後に大きく響いてくるだろう。

基地建設地に空きがあるにも拘らず、基地を作らずたっぷり時間を掛けて部隊を養成するなど愚の骨頂である。

特に兵器工場やスーパーユニットなどの特殊アップグレードは時間も費用もかかるため、第二基地確保以降に行っていくたい。

また、基地が一つでも残っていればゲームオーバーは避けられる。特にチーム戦なら一人の脱落が大きな脱落に陥るため、保険という意味で複数の基地を確保しておくべきだ。

ユニットの生産とアップグレード

アップグレードしたユニットは強力だ。

UNSCなら海兵隊のロケットやスコピオンのキャニスターセル、コヴナントならリーダーやジャッカルのビームライフル.....。

しかし、いくらアップグレードした強力なユニットを生産可能でも、その実、基地に配備されていなければ敵襲に対して全くの無力である。

たとえグリズリーでも一両では複数のユニットの一斉攻撃に容易く倒されてしまうだろう。

量産体制に入る場合、二つの生産施設でアップグレードと生産を同時に行ったり、量産を行ってからアップグレードに入るなどの工夫していこう。

アンチユニット

特定の相手に特に強いユニットなどの事。主には対 と書いてるユニットの事。

例えば対歩兵のジャッカルは、歩兵との戦闘に対して絶大な威力を発揮する。しかし、基地などへの攻撃能力は皆無に等しい。

HALO WARSに限った話ではないが、RTSのユニットはほとんどの場合こういったじゃんけん要素を多くはらんでいる。

特に相手の軍隊構成が分かってる場合、アンチユニットは絶大な効果を発揮する。そうでなくとも、主力の苦手とするユニットに対するアンチユニットを混ぜておくと効果的である。

ユニット同士の相性

| UNSC vs. UNSC | Infantry | Marines | Elite | Grizzly | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog |
|---------------|----------|---------|-------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

| UNSC vs. COVARIANT | Infantry | Marines | Elite | Grizzly | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog |
|--------------------|----------|---------|-------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

| COVARIANT vs. COVARIANT | Infantry | Marines | Elite | Grizzly | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog |
|-------------------------|----------|---------|-------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

| COVARIANT vs. UNSC | Infantry | Marines | Elite | Grizzly | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog | Warrior | Scout | Light Tank | Heavy Tank | Warthog |
|--------------------|----------|---------|-------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|---------|-------|------------|------------|---------|
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

UNSC ユニット、コヴナント ユニットも参照すべし。

偵察

偵察とは、文字通り自陣以外の場所にユニットを派遣し、そこになにがあるか調べる事である。

RTSにおいてこれは非常に重要視される事が多い。

HaloWarsでは地形こそ初期の状態から分かるものの、敵の軍の位置や敵基地の状態等は近くにユニットを配備しない限り見えない

偵察をする事により、得られるメリットは.....

- 1 相手のユニットがどこに集まっているか分かる
- 2 相手がどのような施設、ユニットを生産しているか分かるようになり、対策を練られるようになる
- 3 移動地点やユニット数から、敵が何をするつもりなのか予想ができる
- 4 落ちているクレートをすばやく見つけると、序盤の内政がかなり有利になる。
- 5 野良倉庫、野良リアクターなどを見つけて先に占領すれば、序盤～中盤の内政が有利になる。
- 6 基地が建設できるエリアの発見。

などである。

偵察を怠り、これらが敵に知られると、自分は圧倒的に不利な状況におかれるという事だ。

せっかくホーネットを何機も生産しても、それを見た敵陣が対空ユニットで固めていれば一瞬で壊滅してしまうだろう。

基本的には偵察をすることによるデメリットは存在しない、ただし相手が軍の種類を切り替えてくる可能性もあるので、機動力の高いユニットによる一瞬の偵察などから推察するのが理想的と言える。同時に、偵察に用いるユニットの種類にも注意しなければならない。例えばホーネットやバンシーは偵察に有利なユニットだが、序盤からこれらをうるつかせては「航空部隊を用意してます」と言わんばかりだ。初期から配備されている以外のユニットを斥候に出す場合は時期・頻度も考える必要がある。UNSCでは基地からいつでもワートホグを生産できるのでこれを活用しよう。

[目次へ戻る](#)

戦闘開始!

ブームラッシュ

大量の軍隊を用いて、相手に態勢を立て直す間を与えず絶え間なく攻め立てる事。中盤以降の軍備が整った状態で行われることが多い。

特定のユニットを主力とした攻撃の場合、頭にユニット名を付けて ラッシュなどと呼ばれる。

基本的な決め方で、とにかく派手になるのでやってる側は爽快、やられる側は気圧されやすい。

最初にある程度の数を用意するのも大事だが、相手に立て直させない様、継続的に追加していく事が最も重要。

油断してほっといたらいつの間にか負けてた.....なんて事にならないよう、準備以上に補給を大事に。

攻城兵器を使おう!

言うなればアンチ建造物。主にはUNSCはコブラ（アビリティ時）、コブナントはバンシー・ローカスト・ハンターがこれにあたる。

建造物が様々な特殊効果を持つRTSでは、通常のユニットとは別のダメージ処理をしているのが一般的で、このゲームも同様である。

通常のユニットでも建造物にダメージは与えられるが、専用の攻城兵器を使うとその差は段違い。

自分の消耗を最小限に抑え、相手に反撃のチャンスを与えないように。基地に攻め込む際は数台で良いので攻城兵器を連れて行こう。

前線

味方と敵がぶつかり合う場所。この位置が端的に状況を表す目安になる。

ユニットの相性が大きいためこればかりで計るのは危険だが、2v2、3v3と参加人数が増える毎に複雑になり細かく見る余裕が無くなる為、これで判断する事が多い。

この前線を押し上げる為に、直接前線にユニットを投入したり、奇襲を掛けて敵ユニットを分散させたりと色々作戦を巡らせる。

数の差とは、(ランチェスターの「集中効果の法則」)

数の差というのは、見た目以上に圧倒的な戦力差を引き起こす。ランチェスターの集中効果の法則とは、「より数が多い方が集中攻撃を行うことで、その戦力を飛躍的にあげることができる法則」である。

全く同じ性能のユニットが4対3で争ったとしても、この集中効果の法則を行うことで数が多い側が戦局を有利に運ぶことができる。

仮に、『体力3、攻撃力1』のユニット同士で戦ったとする。お互いにそれぞれに1ダメージずつ与えるから、一機のユニットを倒すのには都合三回の攻撃が必要になる。

が、一人余分に人数が多い4人側は、余剰1ダメージが相手に加算される。この結果、一度目の攻撃で3人側のユニットの

一人は体力が1となり、次の攻撃で3人側のユニットは一人脱落することになる。

すると、3人側は二人になり、合計攻撃力はまだ3残っている。更に人数が減ったため、余剰ダメージが1あり、また一人落とされる。そうすると既に残っているのは一人となり、無論あつという間に倒される。

この様に、実際のユニット数に対して戦力はそれぞれの二乗。つまり16対9となり、この戦闘での戦力差は7にもなるのである。

この集中効果の法則を使うことで、より効率的にリスクの少ない戦闘を行うことが可能である。

なお、HALO WARSではユニットは何も操作していない場合は近くの敵を狙う様になっているため、自分で細かく指示をして集中攻撃をさせる様にすれば戦果は大きくなる。

前述した例でいえば、3人側は4人側に対して一体に集中攻撃を行うのが効果的である。こうすることで、一度の攻撃で必ず1人を倒すことが可能だ。

とはいえ、相手も同じ手段を用いてくればもちろん負けるのは3人側。「**集中効果の法則はより多く強い軍隊を持つ側ほど効果を発揮する**」ということをお忘れないように。

戦闘力の差とは（ランチェスターの「一騎打ちの法則」）

集中効果の法則は強者が用いる戦術であるのに対して、一騎打ちの法則は弱者側が用いるのに効果的とされる戦術である。

この法則は、「**1対1の場合、より強い能力を持つ者が勝利する**」という法則に則っている。

当たり前聞こえるかもしれないが、強いユニットと弱いユニットが一騎打ちすれば強いユニットが勝利する。

しかし、10の力を持つユニットも、1の力を持つ百のユニットには勝ち目などない。これは集中効果の法則で説明されている。

そこで、戦力的不利に陥った弱者側は、この一騎打ちの法則に習い、「**1対1で戦える状況を作ること**」が重要視される。

例えば細い坂道の上にスコープオンを詰めバリエードをはり、ワートホグの大軍を詰まらせる。こうすることで、本来は数的有利にあるワートホグはその数の力を発揮できず、スコープオンと各々に一騎打ちをしなければならなくなる。

広い戦場ではこの状況を作るのは難しいかもしれないが、数的不利を解消するためには「**より強いユニットで敵ユニットを倒し、数を減らす**」ことが重要なのである。

要するに、数の多いユニットが最強ですね！

アンチユニットの項目でも触れたように、HALO WARSには「こいつを作れば鉄板！」というユニットは存在しない。必ずいずれのユニットにも得て不得手があり、単体でものすごく強いユニットというのは無いのだ。

例えばUNSCのスコープオンは非常に高い攻撃力と生命力を持つユニットではあるが、航空機に与えられるダメージは低くなっており、しかも逆に航空機から受けるダメージはとても多い。

例えば、4のスコープオンと8のホーネットが戦った場合（どちらも生産コストは2000）、アップグレードの具合にもよるが、同じ量の資源を使ったにもかかわらずスコープオンが一方的に負けてしまう可能性が圧倒的に高い。

つまり、どんなに強いユニットを大量に準備しても、たった数個のアンチユニットで壊滅させられてしまうというわけだ。

HALO WARSには主力兵器など存在せず、緻密で複雑なジャンケンによってゲームバランスがとられているといっても過言ではないだろう。ユニットを数多く準備できれば勝てるというわけではなく、敵の出してきた軍勢に対応したアンチユニットが事前に用意できていたかどうかでゲームの勝敗を決めるといっても過言ではない。

どうしても負けてしまうという人は、この「アンチユニット」の概念を念頭において戦略を練ってみよう。アンチユニットは対人だけではなく、キャンペーンやスカーミッションでも重要な要素だ。

集中攻撃を避ける

集中攻撃を受けているユニットを倒される前に一度前線から少し後退させ、敵のそのユニットに対する攻撃の集中が無くなったのを見計らい再び前線に復帰させる手もある。

敵の集中攻撃を避けるのに有効で、もし敵がそのユニットを追いかけた場合はその間一方的に攻撃できる。

上のランチェスターの法則からも分かるようにこちらの数を減らすことなく相手に損害を与えるのが理想。

ハラス (嫌がらせ)

UNSC

歩兵ユニットなどで相手の基地を荒らす。
機動力あるユニットでユニットや基地を攻撃し、反撃されそうになったら逃げる。
最もメジャーなのはワート Hog でやる初期ハラスだろう。

これに対抗するには、スコープオン、レイス、ハンターなどを出してしまうのが良い。
特にスコープオンは出るのが遅いが、未強化でも一台で複数の Hog を蹴散らす力がある。
ただしこれは初っ端から「スコープオンを出す」という前提でゲームを開始していなければ成立しない。

コヴァナント

リーダーで相手の基地を荒らす。あるいは基地から生産できるユニークユニットでハラス・ラッシュを行う。
コヴァナントのハラスメントに対しては、タレットでの防衛とワート Hog による相手基地の荒らしが有効だ。
ワート Hog で相手基地を荒らし、それに対応するためにリーダーが基地にワープすれば、防衛成功となりワート Hog は逃げたてしまえばよい。リーダーはあくまで歩兵であり移動速度は遅いのでその間に対応策を練る事が出来る。
また、ハラスに来ているのがリーダーだけならば破壊速度は遅いので、ただ単に無視してしまうというのも一つの手。他の場所に基地を作りそこでユニットを作る事も出来る。

基地のHPは勝手に回復しないため相手に回復 / 修理を使わせるだけでもその分有利になる。
敵が回復 / 修理しなかった場合、後に基地が落としやすくなる。
ハラスすることにより、相手の2nd拠点確保やクレートの確保を妨害できる。
ハラスはゲーム序盤だけではなく、空き地の近くにユニットを置いて、
敵が基地を作ろうとしたら破壊したり、ユニットの生産を停止させるために
リアクターや各種パッドを破壊するなど、時期や手段は問わない。

また、初期のハラスから自衛する方法の一つにいずれの陣営でも「タレットを建造する」という物がある。
これは敵が来てから建造しては単なる付け焼刃だし、相手が速攻やハラスをしてこなかったら研究やユニット製造が遅れるというデメリットについても同時に理解しておく必要がある。

Q&A式「攻めるタイミングは？」

Q いつ攻めればいい?

A 戦略による。

たとえばコヴァナントなら、ゲーム開始直後からリーダーを使っていきなり敵を攻めに行くことも出来る。
しっかりとユニットを強化してから攻めてもいいし、アップグレードが中途半端でも数が出揃っていれば高い効果を発揮する。
原則としていつ攻めてもかまわないし、いつ攻められるかも分からない。
全ての状況に対応できる完璧な戦略など存在しないが、どのような攻撃が来ても慌てず対処できるよう軍備を進めておくのが勝利の方程式だ。

Q OK、ユニットはたっぷり生産した、資源もたっぷり、防御も完璧だ、いつ攻めればいい?

A そんな状況になっているという事は、向こう側の要塞も堅牢な作りになっているはずだ。

こうなってくると何が飛び出してくるか分からない。最前線や、一歩後ろの基地を丸ごと一つユニット生産基地に切り替え、何がやってきても数で対処できるような状態を整えておくなど、本当の意味の万全の準備をしておくべきだ。
また、過剰であっても、リアクターを別の基地に余分に作っておくのは悪いことではない。万が一基地を落とされたり、リアクターを壊されてユニットを生産できなくなるとかなりの痛手を被ることになるだろう。

Q 敵がガッチガチに要塞を固めていて崩せないよ!助けて!!

A どんなに固めていても、壊せないものはない。

スピリットオブファイアの特攻攻撃や、対建築物ユニットを用意してみよう。

コブラやローカストは他のユニットよりもかなりの遠方から攻撃することが可能なユニットで、しかも建造物に対して大きな破壊力を持っている。

これらだけでの編成はお勧めできないが (基本的に、アンチ以外への攻撃力は殆ど期待できないからだ)、他のユニットを前衛にすることで、敵を対建築物兵器に近寄らせず基地を破壊し、結果として敵ユニットの生産能力を低下させる事が可能になる。

敵が守りに入ってしまった場合は建築物への直接攻撃も考えてみよう。

Q 速攻された！うまく撃退できたけど...

A 攻め返せ！

敵プレイヤーと自分自身は基本的にイーブンな関係であると言う事を忘れないように。

かなりの序盤から無数のワートホグの群れや、強化されたリーダーやユニークユニットが攻めてきたと言うことは、それだけ相手も相応のコストを支払っていることになる。

つまり、速攻を撃退できた = 相手の軍備は基本的にポロポロという事だ。態勢を立て直される前に、生き残ったユニットで反撃を仕掛けるチャンスでもある。

チーム戦での心得

2v2、3v3と言ったチーム戦の場合、数の関係上味方の援護がとても重要となる。

いくら腕があっても、二対一じゃ勝てないのがこのゲーム(人口上限、部隊や建造物への指示、他もろもろ)。自分が襲われていないからといって全く味方を援護をしない様では、どうやっても勝利へは繋がらない。

まずは偵察を行い、敵がラッシュや速攻を狙っていないかチェックする。

中盤以降もこまめに偵察を行い、敵が何のユニットを生産しているのかを判断し、対策の準備をする。

味方の危機には積極的に援護に行く。もしくは回復・リーダーパワーなどの支援をする。この連携が出来てないと確実に敗北となる。

逆に、中～大規模の攻撃を受けた場合は、左スティックを押し込んで味方にシグナル！

『ユニット研究の為に資源を割く = 超ハイリスク』の考えを持つ。開始1分でホグラッシュ来たらどうするの？

基本は「攻めながらユニットのグレードアップを行う」事だ。「しっかり研究してから生産しよう！」では敗北に繋がる。

チーム戦での勝利への道

チームの、いや自分の勝利のため、チーム戦において勝つ為に有効な幾つかの事柄を紹介する。

- ・ 味方への救援を積極的に

上記の「チーム戦の心得」にも書いてあるが、一人で複数のプレイヤーと戦って勝つのは激しく困難。

己の勝利のためには嫌でも味方の助力が必要となる。逆に言うなら「味方が倒されると自分が不利になる」

味方が攻撃されていたら援護してあげよう。逆に手薄になった敵の基地を攻めるのも良いかもしれない。

- ・ 一人でかっ飛ばすな

自分はユニットを大量に生産し、ある程度のアップグレードも済ませた。

じゃあさっそく戦闘に行こうか！！と思うかもしれないが、そこは一呼吸置け。

仲間の軍備をチェックし、ユニットの数が足りないようなら少し待つオトナの対応も必要。

逆に、仲間が勢いあまって突っ込んでいってしまったら、アップグレードを中断してでもユニットを生産したり、数が少なくても一緒に攻め込むくらいの気構えは必要。

その場合、ぼさぼさユニットを作ってる自分が悪いと逆に反省すべきだ。

- ・ むやみに速攻狙うな

一対一では速攻に意味があるが、チーム戦、特に野良3vs3では速攻を行うと、

タイミング次第では**逆にリスクが高くなる** 事を知っておく必要がある。

特にハラスレベルの程度なら構わないが、初期攻撃で相手を脱落させるのは「ほとんど不可能」に等しい。

仲間が便乗してくれなければ君は一人で三人の敵と戦うことになるのだ。無謀な事極まりない。

速攻は無計画に行ってはならない。

引き際の見極めや、攻撃しつつ自軍基地の整備や軍備を整えられるようであれば、

結局互いに資源を浪費してイーブンで終わってしまう可能性が高いのだ。

臨機応変に行け

速攻されたから、敵が自分の製造していたユニットのアンチを大量生産していたから、と言ってゲームを放棄することは大変に好ましくないことだ。

まず、速攻されて明らかに基地が持ちそうに無い場合、別の空き地に基地を作る事。馬鹿の一つ覚えに初期位置の基地にこだわる必要は無い。軍備が整えられそうにないのなら資源を仲間に振り込んで資金援助するという戦い方もある。

敵が自分のアンチユニットを製造していたら、そこもまたこだわらずにすぐに戦略を切り替える柔軟さも必要だろう。例えばスコーピオンを作っていて、敵がハンターを作っていたとする。ならば直ぐに兵舎に立て替えて火炎放射手の製造を開始する。

アンチユニットならば研究レベルが一つ低くても十分即戦力になるという事を忘れないようにしたい。

・ 攻撃時にフレアを使う

内政や自軍の編成に気を取られて、味方部隊の動きに気を払えない人は大勢居る。

そんな彼らを戦わせるには、フレアを使って攻撃する意思や場所を知らせてあげよう。

自分の攻める場所を知らせて大軍で攻めるもよし。

違う場所を合図して味方(もしくは自軍)を囷にするもよし...

・ 交通整理をしよう

マップやユニットの数によっては、ユニットが進路を塞いで通行止め状態になってしまう場合がある。

こうなると、仲間の移動の妨げてしまい、退却や侵攻が出来なくなってしまうこともある。

EXILEのような道の狭い場所ではユニットを待機させる場所を広めの場所に設定しておこう。

また、自軍に敵基地を攻撃するように指示すると、ユニットは基地を取り囲むように横に広がる性質がある。

これだと一部の状況下では、やはり仲間のユニットの攻撃が不可能になってしまっていて効率が悪くなる。

右舷や左舷にユニットを旋回させ、仲間も攻め入りやすいように状況を整えるのも勝利の秘訣だ。

・ リーダーパワーはTPOを踏まえて

味方が敵部隊とぶつかっている時こそリーダーパワーで殲滅するチャンスだ。

しかしこのとき味方を巻き込んで使ったら、当然、自分が不利になる。

使う方向やタイミングには気をつけておこう。

・ 作るユニットは仲間を見て考える。

例えば自分がアンダース教授だとする。仲間はカッターだ。

この場合、当然ながらアンダースの得意とする所は航空機だが、歩兵を得意とするはずのカッターが空気を読まずに航空機を生産し始めたと仮定する。

こういう状況下で自身も航空機を生産することは非常に危険な行為と言えるだろう。

ゲームを開始した直後からBACKボタンで互いがどのリーダーを使っているのか情報は筒抜けであり、自身がアンダースなら相手のいずれかは対航空機ユニットを準備する可能性が圧倒的に高いからだ。

自軍が両方ともホーネットを使っているのは、一方的にパンパイアやウルバリンに叩き落される可能性が高い。大きすぎる弱点をさらけ出しているようなものだ。

自分がどのリーダーを使っているのかに固執すること無く、仲間がどのユニットを生産しているかを見極め、それを補佐したり、隙間を埋めるような状況を作れば、それだけ隙は少なくなり、勝率はグッと上がるはずだ。

・ ちゃんとユニットを作れ。

このwikiのあちこちで書かれているが、「じっくりと研究してからユニット生産」「リーダーユニットで無双」「スカラベ狙いで一撃必殺！」は愚の骨頂だ。前述したように、根本的に頭数が揃っていなければ、どれだけ強力なユニットを作っても瞬時に撃退されてしまう。

グダグダと研究をしている間に敵が未強化のユニットの大群を引き連れてきた場合、こちらはユニットを一つも生産していなかったら、あわててユニットの生産を開始しても時はすでに遅い。ユニット生産パッドやリアクターを破壊され、運よく生まれたユニットも、圧倒的多数の前に袋叩きに会い、一瞬で倒されてしまうだろう。

そんな奴は仲間にとっても単なる足手まといだ。その気は無くても「おまえら負けるwww」って言っているも同意義だ。自分のくだらない戦術に固執して仲間を敗北に導くなら、チーム戦は君にとって向かないゲームモードと言えるだろう。

ただ一つ言いたいことは、「一つの勇者を作る前に、100の軍隊を作れ」と言うことだ。これはチーム戦でも個人戦でも言える基本中の基本だ。

1. 研究によって得られる能力値の上昇。

大多数になればユニットの研究アップグレードによる能力値の上昇は相乗効果で大きくなるが、一体一体を見ればその効果は微々たる物だ。1のアップグレードを行う前に5のユニットを作ったほうが効率が良い。アップグレードは「必要になったらすればよい」物なのだ。それ自体がゲームの目的ではないのである。

ただし、コブナントのユニットの研究や、スコープイオンのキャニスター研究など、そのコストの割にきわめて効果が大きい研究もある。他にも一時的に中立リアクターを確保できた場合などは先に研究を済ませるなど、柔軟な対応をしよう。

2. スカラベやリーダーユニットを過信するな。

スカラベは高い生命力、絶大な攻撃力を誇る最強ユニットだ。だが、それも一対一での話。一度に攻撃できる敵は一体のみで、いくら攻撃力が高いといっても1秒に1体のユニットを撃破できるほどのバランスクラッシャーでは無い。また、ゲーム最序盤からこのユニットの生産を開始しても、出撃できるのはゲームも中盤に差し掛かったころになる。出撃すれば強いが、大抵はそれまでの間に敵に襲われて基地が撃沈しているだろう。

同様に、リーダーユニットについても、それだけに頼った戦術は敵の数が多くなるほど無効化される可能性が高くなる。例えばUNSCに妨害爆弾を落とされれば引くことも出来ずに倒されてしまうし、敵がジャッカルや火炎放射兵の群れで立ち向かってくるかもしれない。一度リーダーを殺されれば数分間手も足も出ない状態になってしまうわけだ。

確かにリーダー単強化が有効な場合もあるが(例：敵軍が2~3人コブナントでのアービター単)、多くの場合遅くともTEC2からユニットを製造しつつ戦うのが良いだろう。

3. 手を広げすぎるな。

チーム戦の場合、作るユニットタイプは一種類に限定して良い。他の仲間と被らなければ良いのだ。むしろ様々な兵種に手を広げすぎて、アップグレードが遅れるのは逆に感心しない。車両なら車両だけ、航空機なら航空機だけと絞れば、序盤の大量生産とアップグレードの効率は良くなる。もしも戦況が変わってきて、他の兵種が必要になったら、基本的にはその時に考えればよいのだ。

・ いちいち引っ込むな。

たまに見かける「うっとおしい仲間」の典型例。仲間の基地等を攻撃されたら一応援護に行くが、終わったならさっさと自分の基地に戻って防衛しようとするタイプの人間だ。自軍の基地が最前線ならまだしも、引っ込んだ部分にある自軍の基地までいちいちユニットを動かすのは愚作だ。もちろんここまでキッパリと断言するのだから、いくつか理由はある。

一つは「一度迎撃に成功したら、それはすなわち敵の戦力が大きく減退している」という点。メインユニットを取り替えるために「人口コスト」を減らす目的で攻めてきたのならまだしも、一般的な攻撃では単純に敵の戦力は大きく消耗していると考えてよい。つまり、少なくなった軍隊でわざわざ奥まった地点にある基地を攻めるとは考えられない。むしろそんな事をしてきたら、敵の基地はがら空きだ。逆に攻めに行けばよい。

二つ目は「前線は死守しなくてはならない」という事。相手がどこを攻めてくるのか分からない航空機ならまだしも、前線は事実上"地上を這ってくるユニットを撃退する地点"になるためだ。そこを放棄して自分の基地に戻って一服するなど言語道断だ。

三つ目は「仲間と一歩送れて行軍することになる」。奥まった自軍基地に引き返すことで、仲間がラッシュをかけても常にワントンボ行動が遅れることになる。仲間が壊滅した頃に到着する、なんて事は避けたい。

四つ目は「どうしても自軍基地を守りたいなら少数のユニットで」。奥まった場所にある基地をいきなり攻めるには、基本的に航空ユニットを使うしか方法が無い。マップによっても異なるが、自軍基地をどうしても奇襲から死守したいのな

らUNSCならウルバリン、コブナントならバンパイアを数機ほど留守番させて置けば大抵の攻撃は防げる。全軍を傾けてまで防御に徹する意味はほとんど無い。

当然、これらは状況下によって異なるが、特に意味も無いのに戦闘が終わったら自分の基地にユニットを戻すのは時間の無駄だ。戦況は一刻と変化しているのだから、ぼやあっとしていると仲間に迷惑をかけることになることを忘れないように。

- ・ 無闇に仲間のテリトリーを侵害するな

仲間が反乱軍基地を破壊して得た土地に、なんの断りも無く基地を建てるのは良くない事だ。仲間はなにか意図があってその基地を獲得しようとしているわけで、そこを横取りしたら仲間の思惑を邪魔し、戦列を乱すことになる。

仲間が作った空き地に対して基地を建てたいのなら、まずはフレアを飛ばしてアピールするべきだ。相手が"その基地は自分が使う"と思っているのなら自分の基地 空き地の順番でフレアを飛ばすだろうし、別に意味は無く空き地化させたのなら欲しがっている人の基地 空き地の順でフレアを飛ばすだろう。また、特に反応が無ければそのまま建ててしまっても良い。

仲間のスタート地点にあるクレートも、無闇に回収するのは避けたほうが良い。それがゲームも大分進んだ後ならかまわないが、最初期からいきなり仲間の基地まで突っ走ってクレートを横取りしては、仲間の基地のアップグレードが阻害されるためだ。欲張ってはゲームの進行に支障をきたす事も理解しておかねばならない。

- ・ 譲り合いの精神は必要

マップによってはフォアランナーのリアクターという、ユニットを駐留させることでテックレベルが一時的に上昇するオブジェクトが存在する。これは必要資源がそれだけ少なく済む事を意味しており、費用対効果の高いオブジェクトだ。敵に奪われないよう、常にユニットを駐留させておきたい。

だが、仲間の中にはそうした物を利用したいと考えている人も居るだろう。すでに駐留済みのリアクターに歩兵を動かしてきてフレアを飛ばし、「どけ」と言う人も居るかもしれない。しかしその大半は"一時的に借りたい"と思っている人が殆どだという事を理解しておくべきだ。リアクターの貸し借りをを行うことでより円滑に、より素早く仲間がユニットを生成したり、研究をする事ができる。

また、君が借りる側だったとしたら、研究を開始すると同時にリアクターから降りるのがマナーだろう。研究やユニットの生成は開始してしまえばリアクターを失っても完成させることができる。借りたらいつまでも借りっぱなしというのは逆に良くないことだ。その際、リアクターにフレアを飛ばして用済みな事を伝えるのを忘れないようにしたい。

- ・ 仲間のコブナントリーダーやユニットを回復する。

仲間にコブナントが居て、自身がUNSCだと仮定する。

コブナントリーダーはアップグレードがされていなくてもそれなりに体力があり、それに対峙するプレイヤーは、リーダーの能力を嫌ってそこに集中砲火を仕掛ける傾向が多い。この性質を使えばその他のユニットに対する被弾を一時的にでも和らげることが出来、生存率の上昇に繋がる。

また、リーダーが存在すればユニットの転送を使って大軍隊を一気に移動させることも可能になる。リーダーはアップグレードしていなくても「使える奴」なわけだ。

だがコブナントはユニットを回復する手段を用意するのが難しいタイプのキャラクタでもある。同時にリーダーは地味にコストと建造時間が長く、一度倒されると再生産まで非常に待たされるユニットだ。

余力があるなら仲間のコブナントユニットを回復してあげるのもUNSCの役割のひとつだ。便乗して自軍のユニットも回復すればコストも無駄にならない。

これはコブナントリーダーに限らず仲間のユニットにも言える事で、スコープオンを初めとしたエリア回復のコストを上回る価値のあるユニットにはどんどん回復をかけてあげよう。

たかだか数百のコストをケチって一台500の戦車を三台失うほうが馬鹿らしい。

- ・ 時には別行動をとれ

仲間と共に相手を攻め立てるのは非常に重要な戦略だ。

しかし、敵の数がなかなか減らず、継続的に戦場にユニットを送ってくる場合はどうだろうか？

確かに戦場が拮抗状態ならそのまま迎撃しつづければかまわないかも知れないが、それではいつまでたってもゲームが終わらない。

ならば時にはその戦闘を仲間に任せ、いっそ自分は敵チームの防御の手薄な基地を奇襲に行くという考え方もある。それが一番戦力として活躍している敵の基地ではなくとも、精神的圧力や援護に行く必要が生じるため、戦力が分散されたり、操作が散漫になったりする。

チーム戦に限ったことではないが、敵の出現する元を絶てば、それだけ時間を稼いでいる間に仲間も進軍するチャンスを得られ、敵基地を攻撃する事が可能になるはずだ。

だが、攻める場所とタイミングを間違えてはならない。自分の軍のアンチユニットを生産している基地にやすやすと入り込めば、生産を終了させられるどころか、ゲームを終了させられてしまうだろう。

・速攻されたからって落ちるな

チームプレイでは速攻されたら即落ちる奴が高確率（特に初心者）で居るが、そこは一つ冷静になれ。

まず、自分が狙われているという事は、仲間の基地は安全であることを意味している。

これは何を意味するかというと、仲間は君を盾にして軍備を強化する時間があるという事だ。

例えば敵がワートホグの群れで襲ってきたとする。つまり敵は資源の大半をワートホグに費やしており、早急な強化や別戦略への切り替えはまず不可能と考えてよい。

そこで、仲間がスコーピオンの大量製造を図っていれば逆転のチャンスがある。敵の内政はボロクソな上に、資源500のスコーピオン二台で一台資源150+研究費のワートホグを10台失うのはかなりの痛手だ。しかもスコーピオン相手にワートホグは劣勢であり、敵は戦略の転換を迫られ、ワートホグの研究に費やしたプラスアルファの資源をドブに捨てることになる。

もちろんカウンターを決めたら、即座に敵基地攻撃に移ることも忘れてはならない。敵に研究や生産の再開をするチャンスと暇を与えるのは良くない事だ。

すなわち、速攻されても我慢する忍耐強さもチームプレイでは必須である。

[目次へ戻る](#)

コメント

最新20件を表示しています。

- ややこしい話なんだが、速攻をラッシュって呼ぶ事もあるんだ。アタックは聞いた事無いが、戦術の三すくみが結構曖昧なんで、編集すべきか迷ってる -- 名無しさん (2009-03-08 03:46:11)
- 速攻とラッシュがどう違うのかな？書いた人の中では区別してるんでしょ？違いが無いならラッシュの方が通じやすいからそっちの方がいいと思う -- 名無しさん (2009-03-08 18:28:53)
- ラッシュは大群で攻める事を示す、速攻とラッシュは攻めるという点では同じだが、時期が初期限定か -- 名無しさん (2009-03-08 20:18:22)
- 途中送信スマン。速攻とラッシュは時期の範囲が違う。まあ、何よりも速攻のラッシュと大群で攻める方のラッシュとが混同されるのが心配 -- 名無しさん (2009-03-08 20:25:45)
- R T S用語としてなら速攻のことをラッシュと呼ぶのが一般的だと思う。大群で攻めるのは確かにラッシュだが、戦略的には大群を準備するという点で分類ではブーム寄りだと思う。 -- 名無しさん (2009-03-09 12:39:14)
- ブームや速攻は攻める時期の事で、ラッシュは全力投入して敵を潰すことつまりハラスと対比する意味だと思う。いずれにせよアタックは完全にここだけの造語だから、混乱を避けるためラッシュに修正した方がいいのでは？ -- (名無しさん) 2009-03-17 00:27:43
- つまり最速ラッシュ、ブームラッシュにすればよくね？ どちらもラッシュなわけだし -- (名無しさん) 2009-03-17 02:29:34
- アビ単だけど勝てるぞ しかも33で単だからって抜けるってばかじゃね -- (あ) 2010-01-04 21:07:04
- 「途中抜ける」とあるがこれはいかがなものか 例え味方が下手でも最後まで戦い尽くすのが礼儀じゃないか！ -- (名無しさん) 2010-01-10 10:36:05
- 開始10分でホグラッシュ...1分に直しときます -- (gg) 2010-01-11 01:54:53
- チーム戦が初心者お断りなのはよく理解できました。後半が上級者の愚痴に見えているうちは手を出さないほうがいいのでしょうか？ -- (名無しさん) 2010-01-24 15:45:22
- 割と妥当なことしか書いてないように思えるけど、どのあたりを上級者の愚痴と感じるのでしょうか。チームプレイをしているとう意識をもってプレイしてくれれば上級者だろうが下級者がいて負けようが僕は楽しめますよ -- (名無しさん) 2010-01-26 00:03:28
- 妥当と言うより「こうしやがれ、さもなくば途中退室されても文句は言えんぞ！」みたいなのが問題だったんだろ。 -- (名無しさん) 2010-02-02 00:41:14
- > 上級者だろうが下級者がいて負けようが僕は楽しめますよ 「途中退室した方が時間の無駄にならない」て書かれてる時点で楽しむもへったくれも無いよ・・・ -- (名無しさん) 2010-02-03 16:14:41
- 「ワートホグラッシュをチーム戦で行うことは愚の骨頂～」以降の外れなので削除します -- (名無しさん) 2010-03-12 00:35:30
- ゲームなんだからさ、そんなにカッカせんでもええやんか、 -- (エリア467) 2010-05-05 09:18:11
- 初心者お断りならパーティーの方で強い奴と組んでやればおk -- (名無しさん) 2011-01-22 22:22:25
- 要は味方の動きを見つつ、何でもやれって内容なんだけど「 しないと××だ」みたいな書き方だから変な威圧感があるんだと思う。スコア1位を露骨に狙って味方犠牲にする自己中スタイルやらなければ大概大丈夫だよ -- (名無しさん) 2012-01-08 21:47:06
- > 「 しないと××だ」 たしかにそう感じるそこはあるわ。とりあえず初心者さんはチームメイトのビルドを真似する事から始めてみてはいいが、「あ、リアクター建てるタイミングはここか！」とか気付く事が大事。 -- (名無しさん)

しさん) 2012-01-24 12:45:54

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)