

・ コヴナント リーダー

悔恨の預言者
アービター
ブルートチーフ

・ コメント

コヴナント リーダー

コヴナント軍はUNSCとは違い、リーダー自身が戦場に参戦する
出現できる自軍リーダーユニットはマップ上に1体のみ
強力なアビリティや独自のユニットを持つ反面、UNSCのリーダーのように基地レベルが+1などの
リーダーボーナスや、スピリットオブファイアなどの援護要請コマンドは存在しない
リーダーユニットの作成、アップグレードは神殿にて行う
最初の神殿に限り、建造すればリーダーユニットも一緒に製造される

コヴナント使いによく見られる傾向だが、中盤以降までリーダー単体で運用するのは無謀。
リーダーは確かに単体相手・速攻という面ではいずれもほぼ最強ユニットだが、
互いにユニットが出揃ってくる中盤以降までこれら単体でゴリ押しするのは無理がある。
特にチーム戦ではリーダー単騎で速攻を仕掛けるつもりならテック3まで我慢するより
テック2程度の強化度合いでさっさと攻撃を仕掛けたほうが無難だ。
ちゃんとリーダーの強化と並列に他のユニットの生産・強化もしておいたほうが鉄板である。

下手な運用は自身だけではなく仲間にまで損害を与えるので要注意。
リーダーの強さを過信しないこと。

悔恨の預言者



リーダーパワー	浄化
ユニークユニット	<u>エリート儀仗兵</u>
必要テック	必要物資 建造時間
	0 400 ?

コヴナント軍を総轄する預言者の中の1人。
リーダー中唯一通常攻撃が長射程なユニット。さらにシールド付きとかなり高性能。
シールドが剥がれた後の耐久性は低い。

各リーダーの中で最も移動速度が遅い。
ただし、最大までアップグレードすると地形を無視して高速で移動できる飛行ユニットになる。
この飛行ユニット化は預言者の最大の利点であると同時に弱点でもある。
変化前は火炎放射兵やジャッカルの大群に弱く、
変化後は「それに加えて」ウルバリンやバンパイアにまで弱くなってしまう。
対抗相手が居ない場合は非常に強いが、対抗されると本気で脆いので注意。

また、耐久力の低さ&リーダーパワーの当たりにくさからコヴナントリーダーのなかでは最もワートホグに弱い。単体の
場合、無強化状態では3,4体のワートホグ(ガンナー)、一段階強化でも5,6体のワートホグに倒されてしまう。

弱点は多いがリーダーパワーは非常に強力で、移動速度の速さやシールドによる自己メンテナンスのしやすさ等、単独で
の奇襲作戦に優れるユニットでもある。
他のリーダーと異なり、使いようによっては手下を引き連れなくても預言者一人でどうにかなってしまうほど強力なユ
ニットでもある。
裏を返すと集団戦には若干使いにくく、ピンポイントの破壊力を必要とする局面では大きな効力を発揮する。

また、最終段階である空飛ぶピカチュウならぬ空飛ぶ預言者の恐ろしい点はそれ自体による浄化攻撃と言うよりも、コブナントの転送機能を利用した局地への大量ユニット投下である。

一般に奥まった基地は攻撃するには航空機しか方法が無いが、預言者を用いれば足の遅い歩兵やローカストを一気に敵の生産基地へ送り込むことが可能になる。自身の浄化と合わせ、施設破壊能力に優れたユニットを同時投下すれば瞬時に相手の後方基地を殲滅することも難しくない。この時、敵の基地に到着してから奇襲を仕掛けるより、敵の視界の範囲外でしっかりと転送を終わらせたほうが成功しやすいのは言うまでもない。

故に預言者は単体で使うよりも、集団に紛れ込ませたほうが実は使い勝手が良い。逆に言うと、単体で攻撃を仕掛けたり、転送の使えないスカラベを使ったりするのはある意味不正解と言える。

空飛ぶ預言者のアンチであるバンパイアに対して高い攻撃力を期待でき、しかも肉の盾として預言者への攻撃を緩和してくれるゴーストや、高い基地攻撃能力を持つローカストを生産できる車両デポとの相性はかなり良い。ただし神の赦免以前の預言者は足が遅いため、自基地のハラスを受けて転送で戻る場合、その他のリーダーよりも展開が遅れることは注意。またワートホグのスピードについていけないので、基地の自衛はある程度施しておく必要がある。

リーダーパワー:浄化

対地対空お構いなしの高火力アビリティ。

資源が少なくても発動出来るのがポイントだが、地味に燃費が悪いので無闇に乱用するとあっという間に資源が欠乏する。

最初は単なる光の柱だが、そのまま解除しないで使い続けると範囲攻撃に段階を踏んで変化するという特性を持つ。

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
聖なるいけにえ	1	1	400	20
スペシャルアップグレード プラズマガンをロッドガンにアップグレードし攻撃力強化				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
先祖の守護	2	2	600	40
スペシャルアップグレード 2体のプロテクターが預言者を護衛				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
神の赦免(しゃめん)	3	3	900	60
スペシャルアップグレード 預言者の玉座をアップグレードし、飛行能力を付加				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
悔恨の判決	1	1	300	20
浄化ビームを強化し攻撃力を強化				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
悔恨の運命	2	2	500	40
浄化ビームを強化し攻撃力をさらに強化				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
悔恨の糾弾	3	3	700	60
浄化ビームを強化し攻撃力をさらに強化 エリアダメージを付加				

アービター



リーダーパワー	怒り		
ユニークユニット	自爆グラント		
必要テック	必要物資	建造時間	
	0	400	?

装備武器はデュアルエナジーソードで接近攻撃のみ

移動スピードはブルートチーフと同じで預言者よりは速い。

怒りのリーダーパワーは強力だが、通常攻撃は頻度とリーチ、基礎攻撃力の面で他のリーダーに劣っている。妨害爆弾の状況下ではまったく戦力にならないだろう。

アップグレードを重ねるたびに体力が劇的に向上するのも特徴的で、微々たる物だが攻撃力もそれなりに上昇する。アービターに限った話ではないが、一段アップグレードした状態ならば、回復無しで反乱軍基地を三つ以上陥落させることが出来るほど性能は向上する。無強化では反乱軍基地一つ落とすだけで体力が半分以上無くなってしまっているので、この差は大きいと言える。

特にフルアップグレードによりステルスを獲得したアービターは上手く活用すれば、文字通り敵から攻撃を受けない偵察ユニットとして活用することが可能だ。ステルスの特性として、アービターが攻撃を仕掛けなければ敵から攻撃を受けることもないし、パッチ後の現在ではライフバーも表示されないため、ズボラな相手なら偵察されたことも気づかないだろう。

また、アービター自体は広範囲への攻撃性能という面では劣るが、アビリティアップグレードの「憤怒」獲得後、周辺に居る味方ユニット（他の同盟プレイヤーも含む）の攻撃力が上昇するという"戦えるサポートユニット"に変化する。故に最終段階までアップグレードが済んでいるのなら、是非とも常にマップに生存させておきたい。

ただ、ちゃんとアップグレードをしなかったり、怒りモードに魅力を感じないのならアービターを使う理由はあまり無いと言える。コブナントの中でも実を言うと最も使うのが難しいリーダーと言えるだろう。性質上、ユニットの回復できたり、元から移動速度の早いユニットを生産できる航空機デポとの相性が良い。

アービターは怒り以外の性能は総じて低く、体力が低いのも問題である。怒るタイミングもなかなか難しい。キャニスター付きスコルピオンに対して怒りを使っても数回いた場合返り討ちにあったり、いつ怒るかしっかりと考えて怒る必要がある。

リーダーパワー:怒り

Yボタンで怒りモードを発動し左スティックで移動、右スティックで攻撃。

敵の居る方向に右スティックを倒す事で敵を攻撃する。

右スティックを倒すと飛び切り、その後ニュートラルに戻すと延々と突きを繰り返すようになる。

多少の敵部隊ならいとも簡単に壊滅できるほどの強さを持つかわりに物資をパカ食いする。

敵ユニットが大量に居る中で飛び切りを行うとピョンピョン飛び回り攻撃兼回避行動にもなる優れたもの。

ワートホグ・グレムリン・コブラ・ウルバリンなどの軽車両に特に有効。

位置が一定しないため、方向転換の遅いスカラベはほぼノーダメージで落とすことが出来る。相手がスカラベを出撃させたら「回復アイテムが来た」くらいラッキーな状況下とも言えるだろう。


アービターの真骨頂は怒りモードにアリと言っても過言ではない。敵は怒りのアービターを殺さなければそれ自身に壊滅させられ、アービター率いる軍団を殲滅しなければそちらに殺されるというジレンマに陥るため、妨害爆弾が落とせない状況では圧倒的に有利にゲームを展開することが出来るだろう。


ただし現在は悲しいことに不具合持ちで、飛び斬りの着地点が通常歩兵が進めない場所になるとワープしたり最悪お亡くなりになったりする。またラグや処理落ちで攻撃が発動せず棒立ちのままお亡くなりになるパターンもある。


また、アービターが怒りモードになると同時に行軍設定していた仲間ユニットの足が止まってしまうという挙動にも注意しなくてはならない。


怒りモードでの消費物資


	初期	最大UG
怒りモード発動	約 6.2 /s	約 5 /s
飛び切り	1回につき約 40	1回につき約 30
突き連打	1回につき約 5	1回につき約 4
突き連打の攻撃サイクル	約 5回 /s	約 5回 /s


名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
 悪魔の返礼	1	1	400	20
受けたダメージの一部を攻撃者に反射				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
 邪悪なブレード	2	2	600	40
攻撃力と反射ダメージ量が増加				


名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
 ゴーストビジョン	3	3	900	60
常時ステルスになり、反射ダメージをさらに増加				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
 激情	1	1	300	20
怒りモードアップグレード 怒りモードで敵を倒すたびにHPが回復				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
 激怒	2	2	500	40
怒りモードアップグレード 怒りモードの維持コストが減少				

名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
 憤怒	3	3	700	60
怒りモードアップグレード 怒りモードでアービターのコンボダメージと付近の仲間の攻撃力が向上				

ブルートチーフ

	リーダーパワー	渦動		
	ユニークユニット	<u>ブルート</u> , <u>ブルートチョッパー</u>		
	必要テック	必要物資	建造時間	
	0	400	60	

三人のリーダー中、キャンペーンにおいて登場すらしないという不遇な存在。
 移動スピードはアービターと同じで預言者より速い、攻撃力と耐久性は比較的高め。
 三人のリーダーの中でも広範囲攻撃も単体攻撃もこなせる万能なキャラクタ。
 しかし器用貧乏な面もあり、的確に確実な操作をしてやらないと実力は大きく半減する。

基礎体力だけは馬鹿みたいに高く、ちょっと突かれた位では倒せない不屈の耐久力を持つ。

通常攻撃は一撃が重く、車両に大きな効果を発揮する。アップグレードするたびに敵を引き寄せたりスタンさせる効果を標準装備することが出来、少数の相手や真っ先に倒したいユニットを指定してピンポイントで倒すことが出来る。ただし飛んでいる相手には攻撃できない。

アビリティの波動は飛行ユニットにも効果がある。波動で敵を攻撃し、その状態で倒すことが出来れば波動に敵の死体やガレキを巻き込み、それ伴い攻撃力が上昇する。波動を解除すると爆発が起こり、この時最も高いダメージとなる。ただし通常攻撃とは異なりスタン効果が無く、預言者やアービターのアビリティと比較すると時間ごとのダメージ効率は低く、敵の数が多いほど効果を発揮する。単体相手には波動をかけるよりも、ハンマーで直接殴ったほうが強い。

ブルートチーフは通常攻撃だけでも使える万能キャラクタで、妨害爆弾の状況下でもかなりの活躍をすることが出来るが、イレギュラーな動き（預言者のように空を飛んだり、アービターのように飛び跳ねながら攻撃するなど）が出来ない分、集中砲火を受けやすい傾向にある。出来ることなら集団に紛れ込ませて使いたいところだ。

特にジャッカルや火炎放射兵のような対歩兵ユニット、スコープオンの引き撃ちにも注意したい。足の遅さも相まって、深入りすると脱出することが出来ず、そのままお亡くなりになることも。

アービターや預言者と違い、ブルートチーフは中途半端なアップグレードでも後半戦まで使い込むことが出来るユニットだ。特に天賊の才を獲得後なら敵の戦車を引き寄せ、集中砲火を浴びせやすくすることが出来、引き打ちすることを許さない。

車両撃退に高い能力を持つハンターを生産すれば究極の車両キラーに、ジャッカルなら空飛ぶ預言者以外の敵コブナントリーダーの瞬時に引き寄せ瞬殺もできる。敵が航空機ならグラント隊を、基地に対する破壊力はブルートを用いる等、アンチの多い戦士育成所との相性はかなり良い。

リーダーパワー:渦動

発動後、球体状のフィールドを操作し、その周囲を攻撃。敵を倒した際などはフィールドに巻き込む更に終了時にフィールドを爆発させ追加ダメージ。この際、巻き込んだ敵が多いほど威力が上がる強化の度に範囲や威力が跳ね上がるが、味方をも巻き込むため、使用には十分な注意が必要



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
継承	1	1	400	20

通常攻撃にスタン効果を追加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
天賊の才	2	2	600	40

グラビティハンマーのチャージ完了時に敵を目の前に引き付ける



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
運命	3	3	900	60

通常攻撃に範囲スタンを追加。
スタン状態になった敵歩兵敵を一撃で倒せるようになる



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
津波	1	1	300	20

渦動アップグレード
渦動の範囲とダメージ、巻き込み量が増加



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ハリケーン	2	2	500	40
渦動アップグレード				
渦動の範囲とダメージ、巻き込み量がさらに増加				



名称	アップグレードLv	必要テック	必要物資	建造時間
ブラックホール	3	3	700	60
渦動アップグレード				
渦動の範囲とダメージ、巻き込み量がさらにさらに増加				

コメント

最新20件を表示しています。

- ミス。攻撃プロテクターが二つ付く形で、先に他のプロテクターをつけておくと攻撃プロテクターが1つ付くだけになる。 -- (名無しさん) 2009-05-10 03:07:10
- アービターの通常攻撃で敵の歩兵を倒した場合、長いフィニッシュモーションが発生しますが、あの間は無敵なんですか？ 又、エリート儀仗兵にも同じようなフィニッシュモーションがあるのですが、こっちもどうなんで

しょう？ 結局の所、相手に考える暇と、アビリティ回復の時間を与えてるだけで、不利にしか思えませんが。 -- (名無しさん) 2009-07-21 15:51:24

- カッコイイっていうメリットがあるじゃまいか -- (名無しさん) 2009-08-02 09:54:02
- 預言者は3段目の強化で空を飛んで、ユニットの扱いが飛行ユニットに変わります。ですが、相変わらず歩兵ユニットとしての扱いも残ってるのか、空を飛んでも、ジャッカルに弱い気がします。ジャッカルは攻撃がシールドとHP両方に対して、すごい食らいます。 -- (名無しさん) 2009-08-07 19:16:03
- そりゃあ...飛行する歩兵ユニットですもの...でも火炎放射は怖くないよ！ -- (名無しさん) 2009-08-08 19:24:16
- 私はアービターさんが好きです。告白しようと思うのですが、ラブレターは古いでしょうか？ -- (乙女) 2009-08-11 20:12:53
- 首根っこ捕まれてエナジーソードで突き刺されるのがオチ。 -- (名無しさん) 2009-08-12 21:30:26
- x2、コヴァント語で書けば読んでもらえるくらいはあるかもな(笑) -- (名無しさん) 2009-08-13 00:40:06
- アービターさんは英語をしゃべれると思うので、英語で書きます。ちなみにアービターさんは彼女いるんですか？ -- (乙女) 2009-08-13 19:17:49
- 「エリート族でソードを扱う者、つまりソードマンは最高の名誉だが、代わりに婚姻の権利を剥奪される」というのが公式設定(アービターに適用されるのかどうかはシラネ)だから、ハナッから異性との交際は禁じられている...とマジレス。荒しと変わらないから、ここで終わりにこの話題 -- (名無しさん) 2009-08-13 23:33:54
- けどそんなのは表面上のお約束でソードマン達は好きなメスと勝手に子供つくってる。っと話題は終わったんだっけな... -- (名無しさん) 2009-08-13 23:48:16
- フォージ「待て！ここは男同士で話を付けようぜ」 -- (名無しさん) 2010-01-12 17:55:58
- アービターはかなり苛烈な性格ではあるがフォージ軍曹との一騎打ちに応じたり誇り高いのがカッコイイ！ -- (名無しさん) 2010-01-18 01:45:41
- アーボター超つええ！どんな状況でもボコボコにされてた俺が1位になれた！ -- (名無しさん) 2010-02-07 04:27:44
- ハリーポッターみたいに言うなよwww -- (名無しさん) 2010-02-08 20:52:58
- x2でもラグある試合では怒った後棒立ちになったりするからなあ... -- (名無しさん) 2010-02-17 03:08:38
- 低回線の漏れは棒立ちワープの確立が半端ない...光こい... -- () 2010-07-08 17:39:21
- 相手の回線次第で戦えたり戦えなかったりなリーダーだなあ。外人回線遅い人多いからちょっと使いにくい。 -- (名無しさん) 2011-08-12 00:15:45
- 7男同士って...まさか？ -- (名無しさん) 2012-04-22 22:33:38

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)