

UNSCのより実戦的な戦術をまとめるためのページ

ここに書かれてある事は場合場合に合わせた一例であり、全ての場合に当てはまる物ではなく、これらを噛み砕いてそれぞれに合った形で利用してもらう為のページである

- UNSC総合

 - ホグラッシュ（速攻）

- カッター艦長

 - ODST、降下します！
エレファントラッシュ

- フォージ軍曹

 - 機甲部隊出撃！！
軍曹半ホグラッシュ・中盤ブーム

- アンダース教授

 - ホーク部隊攻撃開始！
教授内政強化ブーム

- __コメント__

UNSC総合

歩兵ラッシュ（速攻）

タートル（主にコヴナント戦）

ブーム（主にUNSC戦）

ホグラッシュ（速攻）

目的

最初から生産でき、高い攻撃力を誇るワート Hog で速攻を仕掛ける

作戦

早いうちからリアクターを建造、Hog のアップグレードを行う

同時に Hog を量産、ある程度数をそろえアップグレードを済ませたら、攻撃を仕掛け敵の戦力を殺ぐ

長所

生産ユニット・施設が限定されるため、資源的に余裕が出来る

グリズリーアタック、ホークアタックへの時間稼ぎにも使える

直接部隊を指揮・敵部隊の周辺を移動させ続ければ、敵を攪乱、さらに戦力を殺げる

敵の偵察を倒しやすいため、此方の動きがバレにくい

欠点

生産施設が基地であること、単体では弱い事から、相手が戦力を整えるととたんに脆弱さを表す

グリズリーアタック等、他の戦術への転換時期を見誤るとなすすべも無く敗北する

ガウスカノンになるまで対建造物が弱く、決め手にはしづらい

対策

初期ではタレット+対車両アップグレードといくらかの部隊で耐え忍ぶしかない

ただし欠点にあるとおり、最初期ではるくな戦力にはならないため、撃退すること事体は十分可能である

むしろその間に準備する相手の次の手への対策を考えるべき

もし相手がホグラッシュを続け、それに耐えながら部隊を用意できたら、勝敗は決する

十数両のガウスホグが居ても、数体のスコーピオンやハンターの前に敗北し、海兵隊のロケットで破壊されていくだろう

対策への「対策」

正面からぶつかった場合ホグの脆さがもろに出てしまうが、それを補う方法も存在する
キャンペーンの07にてスカラベの射線を誘導したように、敵部隊の周囲を移動させるだけである
高い機動力をもって敵の攻撃を回避しつつ、こちらは確実に相手に攻撃できるため効果がとても大きい
移動予約と直接操作で行うが、心しておくべきは「被弾したらすぐさま倒される」事は変わらないことである

カッター艦長

ODST、降下します！

目的

海兵隊員を限界までアップグレードし、エレファントとODST投下で一気に試合を決める。

作戦

この作戦では、以下の点が重要になる

- ・一基地につき4物資パッドは絶対に確保、資源の数がこの戦法では最重要。
- ・ODSTまで強化する間に、資源が少しあまるはず(あまらなかったら、物資パッドの数が少ない)

その資源で、アドレナリンと予備軍確保、そして人口増加を研究しよう。

- ・序盤はエレファントの歩兵生産で持ちこたえる。
- ・生産は海兵隊とエレファントだけ。

一基地目は物資>物資>リアクター>物資>物資>兵舎>兵器研究

二基地目は物資>物資>リアクター>物資>物資>物資>物資

三基地目からはすべて物資。

長所

強力なアンチユニットが存在しない、MACプラストなどで戦力が減っても、エレファントとODST投下ですぐに補充できる

欠点

序盤にラッシュ、即車両などをやられると数がそろっていない分辛い

対策

ユニークユニット戦術全てに共通するが、該当ユニットが出るまでに勝負を終らせるのが何よりも有効

一度完全に相手に体制を整えられれば、そのまま押し切られやすいため、数が出揃っていない時に攻めるのが何よりも重要
ODST投下は多少のカバーにはなるが、たった10人では崩れた前線を押戻す事は不可能である
数が揃っていた場合、UNSCではスコーピオンやバルチャーのアビリティで殲滅、
コヴナントでは強力な対歩兵ユニットであるジャッカルで押し戻すのが有効と思われる

またエレファントが破壊されると前線維持能力がそがれるため、対少数リーダーパワーはこちらを狙うべきである

エレファントラッシュ

目的

移動型拠点車両、エレファントを使い歩兵によるラッシュを行う。

作戦

開幕と同時にエレファントを生産し、基地では資源パッドを中心に兵舎(アップグレード目的)、リアクターを建造する。
エレファント生産完了後、エレファントを発見されないように 敵基地付近へ移動、ロックダウン。歩兵の生産を開始する

(オーダーは敵によるが、UNSCならば海兵隊メイン、コブナントならば火炎兵メインでいいだろう)。

ある程度の数が揃い次第、歩兵で攻撃開始。ロックダウンしたエレファントの集合地点を前線にあわせ、順次歩兵を生産しつづける。

これで、序盤は足が遅い歩兵を早い間隔で補充することが可能で、序盤では唯一無二の高い波状性をもつラッシュが可能になる。

ラッシュ開始後は、歩兵を強化し(海兵隊はロケットランチャー、火炎兵はフラグレが理想)で徐々に基地を攻め落とす。

長所

エレファントの生産能力を活かすことで、ラッシュを継続して行うことが可能。

エレファントさえ発見されなければ、敵に気づかれることなく延々とユニットを排出できる。

欠点

エレファントが発見された場合、この作戦は失敗する。

また、敵はこちらが艦長の時点に対歩兵の内政を組んでいるかもしれない。これらを合わせて敵との読み合いをしつつ、うまく立ち回らないと押し負けることもある。

対策

艦長による序盤の歩兵ラッシュは、十中八九エレファントとみて間違いない。まずはエレファントを発見し、早急に破壊する必要がある。

しかし、ワートホグ3台程度、歩兵数人程度ならエレファントは自衛用のタレットで返り打ちにしてしまえるので、しっかりとした準備をして奇襲が必要。コブナントならばリーダースキルで叩きたい。

ユニット発生源さえつぶせば、基地周辺にいる敵を掃除するだけで退けることができる。

フォージ軍曹

機甲部隊出撃！！

目的

ユニークユニット"グリズリー"を大量生産し、その大火力で敵を殲滅する。

作戦

グリズリーを大量生産する前にも後にも大量の物資が必要なので物資を貯める。

ホーク生産と同じようにスコーピオンを生産する。これにより基地防衛も出来るので一石二鳥。

敵の航空部隊来襲の危険もあるため、ウルバリンを複数配備。

長所

圧倒的な火力で敵を殲滅できる。

チーム戦では、こちらがスコーピオン及びグリズリーを配備し出すと、味方が航空戦力を増強し出す可能性が高いので、陸・空ともに両立される。(ホークの場合も同様)

欠点

グリズリーが配備されるのが遅い。凍結爆弾(じゅうたん爆撃・MACブラスト)の恰好の目標となりやすい。

対策

やはりグリズリーが出る前に勝負を終らせるのが吉

一機当たりのコストとアップグレードのコストの問題で、ホークアタックより出るのが遅く、

また機動力や渋滞、対空能力など、少しは付け入る隙も少しは多いと思われる

損害を受けた後のリカバリーが遅いため、最初の一派を押し返せれば勝機が見えてくるだろう

軍曹半ホグラッシュ・中盤ブーム

目的

対軍曹以外を想定。軍曹の資源パッドアドバンテージを活かし、ブームの内政力の差で勝利する。

作戦

開幕は資源パッドリアクター残り資源パッドと建造を行い、ホグのガンナー強化と生産を行う。序盤はここで生産したホグを使い、ホグラッシュもしくは敵の速攻の迎撃を行う。

ワートホグの生産をブーム的に抑える事で、**序盤に絨毯爆撃を使用可能**。敵がフォージ軍曹でない限り、序盤のリーダーアビリティ使用ではブーム時の内政には響かない。

敵との序盤の攻防を終えた後に第二基地建造に入り、第二基地の資源パッドと入れ替えるようにして第一基地、第二基地でリアクターや車両パッドなどの主力生産施設を建造する。

ここまでくれば、中盤にして強化資源パッドと主力生産施設を保有した最終強化状態の基地を二つ得ることができる。

この二つの基地の生産能力を最大限に生かしながらユニットを順次生産し、中盤前半、もしくは後期にラッシュをしかける。

長所

純粋な資源力を活かす戦略の為、敵にこちらの内政を序盤で察知されにくい(なぜならこれは正確には戦闘の作戦ではなく、内政の作戦であるからである)。序盤が終われば基地にタレットも建ち、偵察の妨害は容易になる。

基地の配備が整った場合、過度のアップグレードを行わなければ潤沢な資源を維持することが可能。

多少の損害も資源供給の差ですぐに補充可能で、合間をみてユニットをアップグレードすることで徐々に相手との内政差を開かせていくことができる。

欠点

序盤はホグしか生産しないオーダーの為、最速ラッシュを切り抜けれないとそのまま敗北する可能性が極めて高い。敵リーダーにより臨機応変に対応を変えなければならないため、序盤は完全に「**戦略外**」。

対策

内政ブーム寄りのフォージ軍曹はユニット生産を控えていることが多く、序盤のラッシュが効果的。

逆に気付かずにブーム態勢に入ると資源力の差で消耗戦に持ち込まれると差をつけられてしまう。

特に生産施設を建造していない序盤の軍曹がいたなら、資源パッドを優先して破壊し敵の資源供給を断つのが懸命。

アンダース教授

ホーク部隊攻撃開始！

目的

ユニークユニット"ホーク"を大量生産し、敵を圧倒し殲滅する。

作戦

とりあえずホーク量産できるまで凌ぐ。そのためなるべくホーネットを生産しておく。

ホークは終盤での登場になるためホグで凌ぐ方法などがある。

長所

アンダースが序盤弱いのでホークを出すまでが辛い。・・・と思われていたがワートホグのアップグレードが非常に高速であるため、コブナント並みの速度で最序盤から攻撃を仕掛けることが出来る。

ホグを殆ど破壊されずにテック3まで行けばガウスキャノンを装備してガンガン基地を破壊できる。

さらに相手が車両で対抗してきてもグレムリン数体で追い払うことが出来る上、航空ユニットは凍結爆弾と

ワートホグ(数で勝っている場合)で追い払うことが出来る。歩兵は言わずもがな。常にユニットの相性的に優位にたっていればホークまで行くのは容易いことである。

欠点

序盤にユニットを大切に使わないとラッシュで押し切られる。

慎重に偵察を重ね、アンチを揃えなければ厳しい。

対策

どちらの陣営もホークが出る前に相手を倒すことが重要。

コヴナント側はホグで出てきた場合は即エアユニットを心がけることや、2nd拠点をとってホークが出る前に経済力でラッシュをかける。タレットも有効。バンパイア部隊で撃墜する事も可能だが、対地能力に劣るため詰めを誤るとまた押し返される羽目になるので注意。

UNSC側は内政ボーナスを生かした物量作戦や艦長の歩兵ラッシュなどが対策として挙げられる。またウルパリン部隊を使用すれば、相手がホークだけなら十分対応可能となる。対地能力もアビリティで問題なし。

教授内政強化ブーム

目的

ガウスホグを主力とした地上車両を強化、中盤戦で押し切る。

作戦

絶対にホークを強化・生産しようとしないう、地上ユニットにのみ内政を絞る。

ホグラッシュで序盤を凌ぎつつ、そのまま強化アドバンテージを活用しホグをガウス装備まで強化する。中盤で完成したガウスを順次展開し、物量とコストパフォーマンスで押し切る。

長所

序盤のホグラッシュで生き残ったホグがそのままフィニッシャーとして活躍する。装甲は弱い汎用性の高い攻撃能力をもつガウスホグが主力のため、あらゆる敵と戦うことができる。偵察が済んでいるなら、ガウスホグ以外の地上ユニットを強化してアンチも可能。また、地上ユニットに生産を絞ることで、味方を巻き込む懸念なく飛行ユニットに凍結爆弾を使用可能になる。副次的作用で、敵の教授の凍結爆弾は足止めとしてしか効果が発揮されない。また、敵がホークを作るようならこちら側が一方向的に飛行ユニットの即死効果を適用させることができる。このアドバンテージにより、凍結爆弾とガウスの連携ならホークやヴァルチャーなどの強力な飛行ユニットも簡単に排除できる。

欠点

ガウスホグの装甲は弱いため、基本的に消耗戦になる。前線を維持しつつ、ガウスホグの攻撃能力と機動性を活かしたゲリラ戦を行いながら、常に基地でホグを生産する内政・軍略が必要。敵にアンチ車両（特にハンター）を揃えられると一瞬で壊滅しかける。コヴナントリーダーなども天敵のため、戦闘時はホグを操作し続けなければ簡単に押し負ける。

対策

ガウスホグは倒しやすい反面、物量と攻撃能力に優れているため非常に厄介。かつ車両ユニットに強い飛行ユニットは教授の凍結爆弾で簡単に墜落させられてしまう。アンチ車両で固めるか、こちらもガウスホグやODST、もしくはそれに連なる汎用性の高い量産ユニットで対処するしかない。アービターなどのコヴナントリーダーなら、ある程度の物量には対処できるが、妨害爆弾を打ちこまれて返り討ちにあうこともあるので注意。

コメント

最新20件を表示しています。

- 移動時間を考えても、空襲で自基地が破壊されるよりODSTのロケット斉射で敵基地潰すほうが早くないか -- 名無しさん (2009-03-11 02:49:10)
- なかなか勝負が決まらないときで、資源が大量に余っているとき、主力部隊をコスト20以下に抑えてあとは最大強化の Hog を敵の陣地前にグローバル集合させてやると・・・なかなかすごかったです。消耗戦だったため基地や資源パッドを継続的に作ることにになりましたけどね。 -- (名無しさん) 2009-07-21 22:08:36
- 歩兵ラッシュの弱点克服だけど、火炎を8人ぐらい生産して、出口の近くに置くのがあるといい。後、生産施設破壊は大事 -- (Catter) 2009-07-30 21:35:10
- リーダーはカッター。ODSTまでの強化とビームウォールがあることが前提。まず手始めにビームウォールに歩兵を駐留。その後コブラを数機ロックダウン。護衛としてウルヴァリンも付近に配置。スパルタンはコブラかウルヴァリンに乗せる。後は敵を撃退するのみ。基防御 -- (名無しさん) 2009-08-16 18:13:59
- ミス 基本は敵の進路妨害と拠点防御。駐留がやられたらODSTで即再駐留。敵が侵入できる通路は1本に絞る。こうすることでかならず自軍や味方と敵が出会うことになるので後ろから攻められることなく拠点を防御に専念することができる。欠点は長期戦になることは覚悟しなくてはいけないということと攻撃時の戦力が3:2になってしまうこと。味方基地が攻撃されていたら自分が処理するくらいの気持ちでないとこの作戦で勝つのは難しい。侵攻時には航空ユニットで邪魔者排除を手伝ってあげよう。 -- (名無しさん) 2009-08-16 18:30:40
- 長文失礼しましたm(- -) m -- (名無しさん) 2009-08-16 18:31:17
- 味方でそんな艦長がいたら浄化して抜ける -- (名無しさん) 2009-08-16 21:59:08
- コブラを設置してからビームウォールでドカーン！？ -- (名無しさん) 2009-08-17 12:37:21
- ODST対策は、コヴナントの場合、ジャッカルで簡単に狩れないか？ -- (名無しさん) 2009-08-17 22:50:13
- コブラでキャンプなんていまだと即敵カッターのODSTがふって来て終わるかマックか絨毯が落ちてくる このゲームは特に3 V3だとユニットの集中度の面で守ったほうが負ける傾向が強い FORTDEENでカッター使って

ODST + コブラなら敵陣側スナイパータワーにODST駐留させて敵基地の後ろにコブラ移送 + ODST投下とかの方が面白いと思う -- (名無しさん) 2009-08-18 12:09:02

- スコア重視なんじゃね -- (名無しさん) 2009-08-19 10:39:52
- クソ記事なので参考にならない -- (名無しさん) 2009-09-15 03:05:16
- なら参考になる戦術を書いてください。初心者あたりには十分参考になりますよ？（実際自分がそうでしたが -- (名無しさん) 2009-09-15 20:01:08
- 人間軍リーダーは歩兵、車両、航空機と分担されていいな -- (名無しさん) 2010-01-16 15:23:06
- 使えない（使ってはいけない）戦術を使ってはいけないというのも十分参考になると思うのだが、エネルギーウォールは一時的な利用、あるいは視界確保 / 攻撃察知、あるいは航空機の優勢確保のための補助に過ぎないかと。 -- (名無しさん) 2010-02-26 14:07:47
- × 2 分担されてるけど、違うのも混ぜるだろ？歩兵大部隊ユニットに一部だけ対車両ユニット(コブラ)を混ぜたりとか。 -- (名無しさん) 2010-09-05 15:50:15
- 全力で拠点防御に徹して仕事したつもりでいるバリア壁大好き艦長は大迷惑、悪戯に試合が長引いていることに気づいて欲しい -- (名無しさん) 2012-01-06 08:45:43
- DEENでのバリア作戦は、多少守備が薄くなっても攻撃に参加出来るだけの枠を残すのが大切、プレイヤーがゲームをしていられる時間には限りがあるから。暇な学生やニートでなければのね。 -- (名無しさん) 2012-01-06 08:57:12
- >攻撃時の戦力が3 : 2 これはアカンてwww たえ防御専のつもりでも攻めには参加してよ。ODSTは粘り攻めにこそ真価を発揮する訳だし。 -- (名無しさん) 2012-01-24 12:53:02

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)