

コブナント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

---

- コブナント総合

  - 序盤レイスラッシュ

  - バンシー最速ラッシュ

  - バンシーハラス(ブームラッシュ)

- ヒーローラッシュ(速攻)

  - 初期ラッシュ

  - 中期ラッシュ

- 悔恨の預言者

- アービター

  - 「自爆グラント」速攻

- ブルートチーフ

  - チーフ速攻リーダーラッシュ、半ブルートラッシュ

  - 初期内政一例

  - 速攻、初期ラッシュ対策

  - 中立基地をブルートチーフ一人で

  - 最強歩兵ブルートラッシュ

- コメント

---

## コブナント総合

即2nd拠点確保

ゴーストラッシュ

チョッパーラッシュ

### 序盤レイスラッシュ

#### 目的

テック1で建造できる戦車「レイス」を用いて早期にラッシュを仕掛ける。

#### 作戦

やはり早めに神殿を建造し、車両工場も建造する。それに依りてレイスを複数製造。

この戦力を持って敵軍や敵基地へ襲撃 破壊する。

ただしヘビーシールド必須。

#### 長所

序盤レイスは最強の力を発揮する。その対歩兵能力は比較的高くワートホグにも有効。

さらにアップグレードでヘビーシールドを装備すれば強さは倍増する。

対建造物攻撃力も高いため序盤でのコストパフォーマンスは高い。

#### 欠点

やはり対車両ユニットを出させると弱い。特に序盤に生産できるハンターなどは天敵。

特にスパルタンなどに奪われやすいため、奪われないためにはマイクロ操作が必要。

少し目を離れた際に奪われてることも屢々。

レイスの苦手なハンター・スパルタンとも歩兵なので兵舎や歩兵育成所を見つけたら早期に破壊することを優先する。

航空ユニットに弱いのも欠点である。

#### 対策

対車両ユニットを出しても強いがレイスは対空能力が極めて低いためバンシーやホーネットで簡単に破壊可能。

タレットに車両追加攻撃を付けても良いがレイスはシールドがあるためシールドがはがれてもタレットの射程外にいれば回復してしまう。ハンターなどで追撃しても良いがレイスには機動力があるため追いつかない場合が多い、そのためバンシーやホーネットで追撃するのも手である。

レイスは最初の猛攻は激しいが一度退けてしまえば、勝利することは難しくはない、レイスを破壊した後、攻め立てれば勝利は目前である。

## バンシー最速ラッシュ

#### 目的

最も早く用意できる航空戦力であるバンシーをもって、速攻を仕掛ける

#### 作戦

他の速攻と同じく、早めに神殿、飛行機工場を立てバンシーを複数育成、この戦力を持って敵基地および敵部隊に損害を与える。

そのまま勝負を決めるつもりであるなら、相手がUNSCならハンター、コヴナントならジャッカルを数対混ぜておき、敵の増援に備える。

#### 長所

対空ユニットはUNSCでTEC3、コヴナントでTEC2と野良リアクターが無ければ直ぐには製造できないため、効果的な迎撃は殆どされることは無く、コストパフォーマンスに優れる  
機動力に優れるため、UNSCのホークラッシュと同じく、相手を翻弄する事も可能

#### 欠点

当然だが、対空ユニットが出てくると一気に不利となる。  
特にバンパイア相手では勝負にならず、またアンダース教授の凍結爆弾にもとても弱い。

#### 対策

どちらの勢力でもタレット+対空グレードアップは効果が大きい。  
ただし当然警戒し最初に集中して攻撃してくるため、時間稼ぎと考え対空ユニットの製造を重視すべきである。

コヴナントであれば、バンパイアを出せばバンシー自体はほぼ問題が無くなる。  
同時に随伴部隊にあわせた生産も重要である。

UNSCであれば最善は凍結爆弾である。  
また下手にウルバリンを出すより、ワートホグを直接指揮、攻撃を回避しつつ迎撃を行うのも有効である。

## バンシーハラス（ブームラッシュ）

#### 目的

バンシーによる敵基地の建造物の破壊、及び攻城戦

#### 作戦

あまり知られていないが、バンシーは航空機の中でも優秀な対建造物能力をもっている（これはロッドガン装備の恩恵でもある）。

これに加えて目標地点までの最速の移動能力を持つブースターを用い、敵基地への急速接近からの爆撃、及び急速離脱によるハラスやラッシュが可能である。

#### 長所

ブースターによる一撃離脱戦法のため、敵は事前に対処(対空ユニットの事前配備等)をしなければこの攻撃への対抗策はほぼない。

数が揃えば大抵の建造物は到着直後に易々と破壊が可能で、仮に敵が対空ユニット群を配備していてもこちらが壊滅する前に離脱することが可能(直接戦闘は避けるべきである)。

次のハラス時は別の基地へ赴くか、少しずつ離れた地点から攻撃を仕掛けることで簡単に攪乱ができる。

また、得意とはいえないがコヴナント軍のシールドジェネレーターに対しても高い与ダメージをもつので、一撃離脱とはいかないもののコヴナントの防衛基地相手でも優秀である。

## 欠点

中盤に入るまでは少ない数でも十分ハラスメントができるが、ブームに突入すれば敵の防衛能力も高まってくるため、数を揃えなければならない。

また、ブーム期にもなれば対基地以外の能力ではバンシーは戦闘面で厳しいものがあるのは事実である。攻城戦を行うあまり、敵の主力への対策が取れなければこちらが押し負ける(が、チーム戦では味方が防衛についてくれるならばこの点は解消可能である)。

## 対策

急速で接近し、建造物を颯爽と破壊して離脱する。10以上のバンシーにこれを行われると敵バンシーが基地にいるであろう時間は10秒前後で、気付いた時には既に何らかのダメージを受けていることも多い。

素直にタレットを準備するなど、重要な拠点には対空策をとるしかない。

また、バンシーのブースター移動に追いつけるユニットはブースター移動のバンシーのみなので、バンシーを追うくらいならば敵の基地へ攻撃し、バンシーをおびき出させるほうが無難である。

教授ならば凍結爆弾などもいいが、ブースターを起動させたバンシーを捉えられるものではないので注意。

# ヒーローラッシュ(速攻)

## 初期ラッシュ

### 目的

敵の兵力が小規模な序盤のうちに敵基地ヘラッシュをかける

### 作戦

開幕で神殿を建造。その後倉庫を建てリーダーの強化などを図る(預言者であればロッドガン)ゴーストや預言者のクレート回収量が時間短縮の鍵となる

適当なタイミングで強化されたらそのまま敵基地を攻撃

ワート Hog 数台程度ならリーダーで簡単に一掃でき、固定タレット1台程度ならリーダーパワーで殲滅できる

リーダーが敵基地を攻撃している間はユニークユニット、航空・車両パッドを立てているのならバンシーやレイス等の戦力を転送装置で随時預言者の下へ送る

相手がコブナントであった場合、リーダー対策としてジャッカルを混ぜるのが特に有効

もしも敵の兵力の規模が思ったより大きく、部隊が全滅させられそうだと感じたらすぐに転送装置で預言者を、可能なら部隊も呼び戻す事

預言者がいれば部隊は再建できる

### 長所

早期に決着を付けれる

序盤に弱く、後半に強い教授等のUNSC勢に特に有効

### 欠点

序盤に全てをかけている為、第一陣を凌がれるとそれ以降の切り返しが厳しい

獲得できるスコアが低い

### 対策

リーダーユニットは全ては歩兵扱いなので、対歩兵ユニットを複数作成したりタレットに対歩兵ボーナスを付けると簡単に倒せる

### 備考

悔恨の預言者欄より移動させたため、必ずしもアービターやブルートチーフで上手く事が運べるとは限らない(Hog相手など)

## 中期ラッシュ

### 目的

まだコブナント側が優位を保てる中盤のうちに、勝負の流れを取りに行く

## 作戦

時期としては、ローカストが作成可能になるテク2になった瞬間から（基本的に進化での獲得を想定、10分以内）ラッシュ共通に言える事だが、攻めてる間も絶え間なく兵を作れる様、内政はしっかり整えておく事  
今回は最大規模の基地二つくらいは必要

テク2になった時点で、車両工場からローカストの量産を始める

リーダーは防御の薄い相手基地付近に移動を開始

基地からユニークユニットを作りつつ、偵察で分かった相手軍構成に合わせてアンチを作成する。コブナントの場合相手リーダーを忘れず

研究は、アビリティ獲得系も基本能力の底上げは行われるので、数出すユニットは行ったほうが良い

ローカストが二台揃った辺りで軍を転送して攻撃開始

ローカストの攻撃優先順位は、最も近いタレット > 各種生産施設 > リアクターまたは神殿 > シールドジェネレーター > 資源系くらい

相手基地の建造物が4個以下なら基地本体を狙いに行く

リーダーは基本的に前線には加えず、少し離れた箇所転送役をやらせる

想定外のユニットや、想定以上の規模の際は前に出てリーダーパワーを用いる

ラッシュ共通に言える事だが、ユニットの作成と転送を途切れさせない事が大事

相手基地を落とした後は、相手の状態を見て追撃か守備かを定める

どちらの場合も、落とした基地に自分の基地を立て、複数のシールドジェネレータを建てる事

## 長所

転送により、移動時間ほぼ無視の強力なラッシュが行える

中盤に前線基地が手に入り、その後の展開が楽になる

## 欠点

ローカストが遅くて脆いため、相手の構成を正しく掴まなければならない

転送にはリーダーの生存が必須のため、リーダーを前に出しづらく、リーダーパワーを活かしづらい  
リーダーやアンチ二種が歩兵のため、車両や歩兵アンチ、じゅうたん爆撃に弱い

## 対策

UNSCではリーダー周辺に妨害爆弾を使用することで、重力リフトによる転送を防ぐことができる

こちらの部隊が整っていれば、十分押し切る事も可能になる

特にローカストは攻撃の主軸であり、生産コスト、防御力など相手に与える被害は大きい

ここを乗り切れれば、ユニットの質等で優位に立てる

コブナントであった場合、リーダーが倒された方がその戦線での敗北者となる

---

## 悔恨の預言者

---

## アービター

### 「自爆グラント」速攻

#### 目的

アービターのユニークユニット、自爆グラントを用いた速攻。そのまま撃破できれば最良だが、駄目でも与えた損害が大きければそのまま勝ちきれんだろう。

#### 作戦

自爆グラントを施設にぶつけてアドバンテージを得る作戦。非常に高価な自爆グラントだが、ぶつける対象を間違えなければそれなりの対価を得ることが可能。それどころか、一気呵成に攻め立てて基地を陥落させてしまうことも多々ある。

この記事の作者個人としてはコヴナントに仕掛けるのが有効な作戦であると思うので、ここではコヴナントに仕掛けることを前提にしたい。理由はUNSCの建造物がコヴナントに比べて堅いからだ。

さて、ゲーム開始後やることは至って単純で、神殿が完成し次第アービターを敵の基地に向かって走らせる。早いなら早いだけよいが、クレート等の回収を疎かにしてはいけない。その移動中に倉庫等施設の建設をしつつ自爆グラントを生産していく。

敵の基地に到達したら、アービターの下に自爆グラントを転送させる。特攻目標はその都度臨機応変に対応してほしいが、自爆グラントは高価な上に使い捨てなのでなるべく大きな被害を与えられる目標を選びたい。

そこでアップグレードしたコヴナントの倉庫、つまり「聖なる倉庫」を目標にしたい。なぜなら聖なる倉庫に至るまでに建設に100、アップグレードに225の計325の資源を使用しているからである。自爆グラントに必要な資源は160であるので、単純計算でかなりのアドバンテージを得ることができる。その上、資源生産施設を破壊すればそれだけ資源の入りが少なくなることになるので、中盤以降の資源差にも影響する。

もう一つの手は神殿を壊すこと。神殿を壊されると基本的に何の活動もできなくなるのがコヴナントなので、相手は相当な痛手を負うことだろう。

こうして無事特攻に成功すれば、対象の施設は虫の息、あとはアービターでとどめを刺してやろう。ここで相手がタレットを建てていた場合はこちらの破壊を優先した方がよい。単純にタレットを建てた分の資源を無駄にでき、今後の作戦遂行の妨げになることもなくなるからだ。

とはいえ仮に最初の着弾に成功しても、それで満足してはいけない。RTSは攻め続けた方が勝つのである。よってこの後の展開としては、自爆グラントをさらに送って相手に建造の隙を与えず、尚且つ攻めを継続していきたいところだ。

- ・ 主力ユニットを送りつけて攻めに厚さを持たせたい。決まればとにかく相手を拘束することができるので大幅に展開を遅延させることができる。ここで送る増援としては個人的にはバンシーがいいと思う。航空ユニットに対する対策は序盤では立てにくい。また、ロッドガンの対建造物の攻撃力は高いというのも利点の一つだ。

相手がシールドを張った（あるいは張っていた）場合、自爆グラントを突撃させれば意外と早くシールドがはがれることは頭に入れておきたい。ただし、無理やり攻めろということではないのであしからず。

相手のリーダーユニットが預言者であった場合、預言者に自爆グラントをぶつけるのも良い。無強化であればあっという間に撃破してしまうことができる。その際には当然だが浄化に注意。

ここで何の抵抗もしてこなかった場合、どこかに基地を建造している可能性が高い。偵察活動は休まずに行うべきである。

- ・ チーム戦であれば、粘り強く戦い続ければ友軍が来ることだろう。そうなればこちらにもバンシー、バンパイア、ハンター等の主力ユニットに切り替えていきたい。別ユニットで別途基地を確保しておけば流れがスムーズになるだろう。

敵方が攻められている味方の救援に来ることは当然だが有り得る。そういった場合は無理をせず、退くことも念頭に置こう。ただし確定的に不利となるまではなるべく粘りたい。そうした粘りが友軍を助けることになり、自分の基地への攻撃も遅らせることができる。

継続して自爆グラントを投げ続けてみてもいい。何せ単一の目標に攻撃させた場合の攻撃力はすさまじく、耐久力をあっという間に削ることができる。ただしその時はしっかりと状況を見定めてからにすること。

つまるところ、この作戦は1対1で相手を拘束して（もちろん自分が有利に立った上で）その戦い全体を優勢に進める作戦である。自爆グラントの献身的な（あるいは強要された）犠牲が、チーム全体に勝利をもたらすのだ。コヴナント万歳！！

## 長所

- ・ 単にハラスとするならかなりの破壊力がある
- ・ 成功すれば相手の立ち上がりはかなり遅くすることができ、上手くいけばそのまま勝ち切れる

## 短所

- ・ 高価なユニットを次々に投げ捨てる作戦のため、失敗すると立て直しが難しい
- ・ 基地を攻撃されると非常に脆い

## 対策

- ・妨害爆弾を投下してもらう
- ・タレットを複数本立てておく
- ・開始してなるべく早い段階でシールドを張る。時間稼ぎにはなるため

上級者さんの加筆・修正をお願いしたいです。現状、ちょくちょく見られる作戦なので書いておきたかっただけです。よろしくをお願いします。

【加筆】相手の Hog やリーダーが自分の基地前にいる場合、転送する前に倒されてしまう。また、上手く転送出来た場合も相手リーダーが警戒していれば各種リーダーパワーで殲滅させられてしまう。この対抗策に更に対抗するため、自分の基地をタレットや Hog ・味方のリーダーに守ってもらったり、相手の基地に味方と同時に攻めて、相手リーダーの警戒をそらしてもらう必要がある。

## ブルートチーフ

### チーフ速攻リーダーラッシュ、半ブルートラッシュ

#### 目的

ブルートチーフによる敵基地への最速ハラスを行い、ブルート兵を順次展開して最速ラッシュを狙う。

#### 作戦

ブルートチーフが神殿で誕生したのちに基地へ突入し、敵の主戦力をメインに倒すハラスを行う(可能ならば渦動を一段階アップグレードしたい)。

敵の兵力を弱められたならば、その間に生産し溜めこんだ(1,2ユニットからの)ブルート兵をポータルで転送、攻城戦に入る。

#### 長所

他のコプナントリーダーと違い、基地で生産できるブルートは極めて優秀な歩兵であるため、兵舎などの生産施設を考慮せずに基地を構成可能。

シールドジェネレーターでクロスカウンターへの対策をとっても良いし、資源パッドを建てて資源に余裕をもたせることも可能。

ブルートは(リーダーユニットを除く)序盤に登場するユニットに対して優秀な歩兵ユニットであり、対基地攻撃能力も高い。

一度波にのれば、ラッシュしきれなかったとしても相手にかなりの痛手を与えることができる。

#### 欠点

ブルートは生産時間が長く、数は簡単にそろわない。そのため、速攻直後はブルートチーフメインでの戦闘になる。

渦動を使い過ぎればブルートが生産できないし、ブルートを予約しすぎれば渦動を使う資源がなくなる。いい塩梅の内政と、ブルートチーフの立ち回りが重要。

特に敵がコプナント軍の場合はリーダーユニット同士の勝負になることが多い。序盤の強化預言者などは特に警戒したい。

#### 対策

序盤のブルートチーフ自体は渦動以外はそれほど驚異ではない。渦動の巻き込みとフィニッシュ時の爆発にさえ気を付ければ、リーダーユニット自体はガンナー Hog やリーダーユニットで十分対処可能。

また、強化前の渦動は非常に燃費が悪く、ワート Hog やジャッカル以外に使うとブルートチーフ側が不利になっている。ただし、あまり時間をかけすぎるとブルートがやってくる。資源パッド程度ならば1、2ユニットで軽々と壊してしまう攻撃力をもっているの、とにかくブルートを出してくる前にチーフを片付けること。

UNSCは妨害爆弾などで手早く封殺し、コプナントはリーダーユニットによる交戦が望ましい。

## 初期内政一例

開幕から神殿を建て始め、倉庫を予約、順次兵士育成所、倉庫の順で建てて行く

チョッパーは偵察を兼ねて、基地から遠い位置のクレート回収に向かわせ、基地周辺のクレートはリーダーに任せる。クレート回収状況にもよるが、基本次の建造物の作成を優先し、次に倉庫のアップグレードを

兵士育成所がこの位置なのは、速攻対策とマップの仕掛け要因を兼ねてである

どのような場合でも、この後は早期に津波の研究を行いたい  
安い割りにリーダーパワーが大幅に強化され、中立基地はほぼ間違いなく潰せる様になる

## 速攻、初期ラッシュ対策

### 目的

特殊な戦術である速攻、初期ラッシュへの対策（今回、こちらからの速攻は考えてない）

### 作戦

速攻、初期ラッシュへの対策とは、急場を凌ぐ事も大事だが、その間に内政で差をつけておくという事が最も大事である  
内政を犠牲にして送られてきた相手の軍を防ぎきって、内政力の差で流れを掴んで勝つのが目標

建造物だが、最初の3つの中に神殿と兵士育成所が入っているのが必須である  
神殿が無ければリーダーが手に入らないし、テクレベルも上がらないのでジリ貧である  
兵士育成所は、ブルートだけでは回せない点と、テク1で3兵種作れ、アンチが含まれる点からである。相手の構成が分かる状態でのアンチは強力  
自分は、通常神殿、倉庫、兵士育成所と建てる様にしている

ゲームが開始したら、チョッパーで偵察も兼ねて敵地のクレートを取りに行く。クレート1つの差、ユニット一人の差が勝負を分ける事も珍しく無い  
リーダーは基地周辺のクレートを回収する。相手がコブナントなら既にリーダーが出ている頃なので、あまり遠くには出歩かない  
偵察で相手の部隊が見えたら、ブルートと相手に合わせた歩兵を作成し始める  
歩兵やリーダーならジャッカル、ワートホグにはハンター、飛行機ならグラント  
まずは兵が出ている事が大事なので、強化は後回しで良い

戦闘は必ず基地周辺で行う事。内政を犠牲にしてまで軍を作ってる相手に、基地の援護無しでは勝てる訳がない  
タレットは早い内に建てたいが、倉庫を増設して内政の増強と防御力の強化を優先  
基地本体が大きなダメージを受けたら、倉庫を潰してシールドジェネレータを建てる  
タレットを建てたら、直ぐに相手に合わせて強化する事。強化無しのタレットはほぼ飾り  
相手に数で負け、駆逐されてしまった場合は、基地からロックを利用して作成した軍を垂れ流さずに溜め込む  
しかし、基地がやられてしまえば元も子も無いので、ある程度数が揃ったら早めにアンロックする事  
また、リーダーパワーの強化とリーダー自身の強化のため、津波の研究は余裕ができたら行っておきたい

相手の攻撃が弱まってきたら、準備を整え第二基地を取りに行く  
相手は建て直しに集中している筈なので、少し前の基地を取っても問題ない

### 長所

速攻対策と通常運用とを素早く切り替えられる

### 欠点

通常の際の動きを同時に行っているため、どうしても後手に回ってしまう

## 中立基地をブルートチーフ一人で

### 目的

中立の基地をリーダー一人で取りに行く

### 作戦

津波の研究が前提。これが無いとダメージも消費資源も格段に増えて割りに合わなくなる

中立基地までリーダーを送り、  
中立基地中心付近に向けて渦動を発動、基地の体力が半分を切ったあたりで爆砕  
特に反乱軍の基地は周りの柵などで破片が発生しやすく効果大

基地を破壊した後は同じくリーダーパワーで周りの兵士や航空機等を破壊する

### 長所

ユニットを揃えるよりも早く中立基地を取れる  
敵全滅後のクレート回収が高速

### 欠点

リーダーにダメージが蓄積してしまう  
リーダーパワー分の資源は掛け捨て

## 最強歩兵ブルートラッシュ

### 目的

ブルートチーフのユニークにして、最強の歩兵、ブルートを用いたラッシュを行う

### 作戦

ブルートは最強の歩兵である。ODSTにも1対1で勝負すれば軽く勝り、数ならば上限多いこちらが更に有利  
ブルートは人口コスト1のユニットの中でも最強である。高い能力、相手を選ばない性質、出せばばかなう物は居ない

### ブルートの長所

- ・ 体力が多く、攻撃力も高いと単純に強い。なのに人口コスト1
- ・ ブルートショットを装備しており、建造物や苦手な車両にすら大幅なダメージを与えられる
- ・ アビリティの使い勝手が非常に良い
- ・ 渋滞の緩和
- ・ 段差無視
- ・ 敵後衛の狙い撃ち
- ・ リーダーパワーの回避
- ・ etc...
- ・ 基地から作成できるため、通常の編成の邪魔をしない

### ブルートの短所

- ・ 作成コストが高い
- ・ 作成時間が長い。人口コスト1の中で最長、全体で見てもかなり長い
- ・ 足の速さは通常の歩兵なみ。アビリティを活用すれば多少は緩和されるものの、転送を用いないとラッシュにするのが難しい
- ・ 基地からしか作成できないため、作成量を増やすには基地を取るしかない
- ・ ブルートショットの命中率は全ユニット中最低。運の要素が強い

さて、こんなブルートでラッシュと言える程の軍勢を用意するにはどうすれば良いのか  
作成時間の長さはどうしてもなく、出揃うのを待っていると終盤になってしまう  
基地からしか出せないため、作成量を増やすのにも限界がある。UNSCの様な作成速度向上も無い

結局、通常の軍に少しずつ混ぜ、その割合を少しずつ増やしていくしかないのである

この際は基地から作れるという点が利点になる

強化研究は数が少ない分効果が高く、元の能力が高いブルートの場合はかなり効力もあるので、早い内に強化すると良い  
十分な数がそろい、ブルートラッシュと言えるだけの人数が揃えば、ブルートは無敵である  
妨害爆弾には弱い為、司令塔であるブルートチーフは前線の一步手前で待機するといいだろう  
これまでに全体で負けない様、頑張れ

### 長所

人口コスト1で超強力なブルート、そのラッシュはほぼ無敵

## 欠点

作成時間が長いため、圧倒できるだけの数が揃うのは終盤

ブルートラッシュというか、早々に勝ってブルートを混ぜたラッシュに終わりやすい

なんだかんだ言って歩兵。また、UNSCで似た性質（コストが高く時間も掛かるが出れば強い）を持つスコープオンとは相性が悪い

## 対策

素直に相手の攻撃を撃退すれば良い

ブルートが多いため、火炎放射兵やジャッカルを比較的多数部隊に混ぜると効果有り

もっとも、普通に戦っていて「ブルートラッシュだ!」と思えるかどうかは疑問である

---

## \_\_コメント

最新20件を表示しています。

- ・ブルートチーフ愛されてるな -- (名無しさん) 2009-04-02 13:59:59
- ・最初の頃とか、ブルートチーフの頂しか無かったからな -- (名無しさん) 2009-04-05 01:27:58
- ・でも初期にブルートチーフ使ってる奴俺以外見た事が無かったな。誰が使ってるんだろうと思いながらwiki見てた -- (名無しさん) 2009-04-05 20:26:41
- ・布教しようとしてる奴が居たんだろうな。ブルートラッシュの所とかブルートの宣伝みたいなもんだし -- (名無しさん) 2009-04-06 06:59:01
- ・「序盤レイスラッシュ」編集しました。 -- (gozira2) 2009-04-21 21:34:32
- ・4, 5 か月前だけど まだ有効なら 2vs2のみの戦術投稿 味方アービター 2 初期 3 ~ 4 分<初期基地5つ目の建造が終わるくらい> 対コグ 敵基地にシールドor 基地upしてないことが条件 二人で自爆グラ7 ~ 8 匹 基地にhitすれば即沈 敵<初期預言者 2 ~ 3 匹 初期ブル 2 ~ 3 匹> この戦術で負けたことなし あるとすれば特攻に5分以上かかった時のみ -- (白髭) 2009-08-16 06:47:15
- ・ つづき 対UNSC フォージを除く・特にアンダースに有効 アービター沸いたら特攻<早ければ早いだけいい> 自爆グラ用意 建設優先で余った資源で作る 敵基地着いたら 1つの物資パックに2匹あてて丸裸にする @はゆっくり料理 敵相方のユニット見てアンチを作る 対UNSCの成功は半々 でも警戒と味方との連携とれてればいける戦術 -- (白髭) 2009-08-16 06:54:31
- ・ つづき いくつかの条件 まずこの戦術を知ってる人には対策練られる可能性ある <回避としては> コグは 2 ~ 3 こめにシールド or 基地up or 別に基地建て UNSCは敵の動向を随時確認して 狙われたほうが火炎放射or タレット 3 ~ 4 完備 もしくわ別基地をとる など UNSCはホグ作りまくって無防備な敵基地にアタックでも コグも敵基地に特攻でも 応戦した時点で× 応戦するならアンチをするなどしないと即殺食らう 構えられるときつい戦術だけど 奇襲特攻戦術としてはかなり強い戦術だと思う 上級者向けの戦術なので 慣れた人とやるのを勧めます 長い文なので不必要なら削除をおねがいします 参考までに -- (白髭) 2009-08-16 07:06:50
- ・コグってなに? -- (名無しさん) 2009-08-16 15:42:19
- ・物資パックってなに? -- (名無しさん) 2009-08-18 20:07:08
- ・エリート「アービター・・・貴方の記事が一つも無いぐふうっ!？」 -- (HALO3未経験者) 2010-01-10 22:56:59
- ・アービターの速攻として、自爆グラントを5,6匹用意して敵基地に転送させればシールド張ってないコブナント基地相手ならすぐに沈められますよね。それに気づいてシールド建設しても、誰か（この場合アービターか）がずっと基地攻撃していればシールドを張れないし・・・まあ、ただこれやられると激しく面白くないので、私は嫌いな人

リストに入れてますが、ある意味ブルートチーフの速攻よりも（博打要素は高いものの）より敵基地を早く沈められますね。 -- (名無しさん) 2010-02-06 09:52:26

もっと言えばゴーストで基地攻撃でもおk -- (名無しさん) 2010-02-06 18:07:11

- 
- 博打撃って基地攻撃するよりも序盤に神殿割っとく方が安定しそう -- (名無しさん) 2010-02-17 03:03:09
- フライング預言者戦術：ローカスト爆弾 ローカストの研究一段階終わった状態で、相手の基地裏からローカストを投下。基地に向けてY使用。4～5体のローカストでも決まれば壊滅的な打撃を与られます。3:3の時の硬直試合などに有効。ただしコヴァナントの他車両は基本使えない+そこまでのコストを考えると実用性あまり無し？ -- (名無しさん) 2011-09-07 19:32:21

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)