

★ COMBAT MISSION ★
**FORTRESS
ITALY**



BATTLEFRONT.COM

■ LICENSE

This License does not provide you with title to or ownership of the software program "Combat Mission: Fortress Italy" (the "Software"), but only a right of limited use of the Software, and ownership of the media on which a copy of the Software is reproduced. The Software, including its source code, is, and shall remain, the property of Battlefront.com, Inc. You may make a copy of the Software solely for backup purposes, provided that you reproduce all proprietary notices (e.g., copyright, trade secret, trademark) in the same form as in the original and retain possession of such backup copy. The term "copy" as used in this License means any reproduction of the Software, in whole or in part, in any form whatsoever, including without limitation, printouts on any legible material, duplication in memory devices of any type, and handwritten or oral duplication or reproduction. The manual may not be copied, photographed, reproduced, translated, or reduced to any electrical medium or machine-readable form, in whole or in part, without prior written consent from Battlefront.com, Inc.. All rights not specifically granted in this Agreement are reserved by Battlefront.com, Inc.

You shall not, in any way, modify, enhance, decode, or reverse engineer the Software. User-created scenarios and other materials like graphics or other mods may be distributed free of charge, but shall not be sold, licensed, or included as part of any package or product that is sold or licensed, without the prior written consent of Battlefront.com, Inc.. You may not rent or lease the Software or related materials. You may permanently transfer the Software and related written materials if you retain no copies, and the transferee agrees to be bound by the terms of this License. Such a transfer terminates your License to use the Software and related materials.

In order to install and run the Software, you acknowledge and agree to the use of a third party licensing application on your computer.

■ LIMITED WARRANTY

Battlefront.com warrants to the original purchaser that the media on which the Software is recorded is free from defects in workmanship and material under normal use and service for 90 days from the date of delivery of the Software. This warranty does not cover material that has been lost, stolen, copied, or damaged by accident, misuse, neglect, or unauthorized modification.

Battlefront.com's entire liability and your exclusive remedy shall be, at Battlefront.com's option, either return of the price paid, or replacement of the media which does not meet the limited warranty described above. The media must be returned to Battlefront.com with a copy of your purchase receipt. Any replacement Software media shall be subject to this same limited warranty for the remainder of the original warranty period, or thirty days, whichever is longer.

■ LIMITATION OF LIABILITY

BATTLEFRONT.COM MAKES NO OTHER WARRANTY OR REPRESENTATION, EXPRESS, IMPLIED, OR ANY WARRANTY ARISING FROM A COURSE OF DEALING, TRADE USAGE, OR TRADE PRACTICE WITH RESPECT TO THE SOFTWARE OR RELATED MATERIALS, THEIR QUALITY, PERFORMANCE, MERCHANTABILITY, NON-INFRINGEMENT, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. AS A RESULT, THE SOFTWARE AND RELATED MATERIALS ARE LICENSED "AS IS". IN NO EVENT WILL BATTLEFRONT.COM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE AND RELATED MATERIALS. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATION AS TO HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR EXCLUSIONS OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

このCMFI日本語版ゲームマニュアルは、Battlefront社から翻訳許可をいただいています。

翻訳: Japanzer

コンバットミッション作戦司令部: <http://blog.livedoor.jp/japanzer/>

■ チュートリアル

このチュートリアルにおいて、諸君は2つの作戦で6つの任務を遂行し、CM環境での戦術戦闘における基本技術を学ぶ。

最初の訓練作戦は名づけて「ビゼルテ基礎訓練」、CMで部隊指揮の基礎および、ユーザーインターフェースと基本命令をカバーする。第2世代のCM (CMx2とも言う) を知らないなら、本作戦から始めるのがよしい。

次の訓練作戦は名づけて「ジェーラ侵攻—実戦訓練」、ハスキー作戦での指揮を行なう。本キャンペーンにおいてより実戦的な戦闘戦術を学ぶことになる。CMx2に親しんだプレイヤーならこちらで始めてかまわない。

■ ビゼルテ — 基礎訓練

ドイツ軍を打ち負かしヨーロッパを解放できるようになる前に、兵士を指揮する方法を学ばなくてはならない。本作戦における3つの任務は以下の通り。

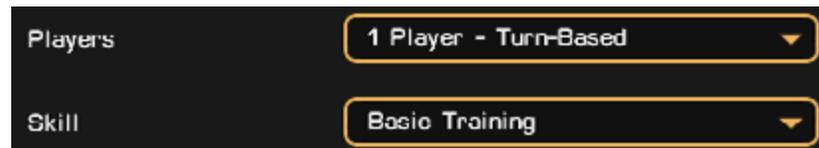
ミッション1: 「移動」チュニジアの辺境で歩兵小隊をパトロールに出し、移動命令を学ぶ。

ミッション2: 「射撃訓練」射程内の静止した敵目標に対して様々な兵器で発砲する。また砲兵および迫撃砲の火力支援の方法も学ぶ。

ミッション3: 「戦闘演習」模擬戦闘において、新しく身につけた技術を用いて敵部隊を破る。

チュートリアル開始の準備ができればメインメニューから「Campaign」を選択、次に「Bizerte-Basic Training Campaign」を選択、それから「Fight」を押して作戦を開始する。

プレイモードとスキルレベルを尋ねられる。CM:FIは作戦において異なる2つのプレイモードがある。ターン制とリアルタイムだ。



CMでのターン制は、WEGOとも言われているが、プレイヤーはアクションが休んでいる暇に命令を出し、戦場を調べることができる。しかし、いったんプレイヤーがターンをはじめるとアクションは60秒間中断なしに継続する。プレイヤーは好きなだけプレイでき、納得したらオーダーフェーズをはじめめる。

リアルタイムでは、アクションが連続し、好きなときに命令を出すことができる。ESCキーを押してゲームを中断し命令を出すことができるのだ。リアルタイムではプレイはできない。

本作戦ではどちらのプレイモードでも構わない。貴官は作戦の各任務開始時にプレイモードを選択するように求められる。

本チュートリアルの残りはターン制(WEGO)でプレイする前提だが、リアルタイムでも全く同じように動作する。Basic Training Skillレベルが前提となっている。

難易度は主に戦場の霧(FOW)と支援砲撃に影響する。難易度が高いほど、敵について知ることは少なくなり砲兵のような支援砲撃が来るのに時間がかかるようになる。本キャンペーンでは、Basic Training Skillを選択し「OK」を押せ。

プレイモードと難易度を選択したらキャンペーンブリーフィングを受領する。このブリーフィングでキャンペーン全体の範囲と詳細がわかり、マップも完備しているので役に立つ。「OK」を押してキャンペーン最初のシナリオに移れ。ロード画面の後、再びブリーフィング画面が出るが、今度はこの最初のシナリオ用のものである。ブリーフィングは全て注意深く読むべきであり、その情報が任務に不可欠なものかも知れない。しかし、マップを一目すると、基本事項が把握できる。



ブリーフィングを読み終えたら、「OK」を押してシナリオに進む。ブリーフィングをまた見たくなったら、右下の「Menus」そして「Briefing」をクリックすればいつでも見ることができる。



■ ミッション1：操作

学ぶこと

- ユーザーインターフェースの説明
- カメラのコントロール
- ユニートをマップ上で動かすための移動コマンド操作

■ ユーザーインターフェース

シナリオに進むと、トラック内に乗車している小隊が貴官を迎えてくれるだろう。パトロールを始める前に、時間をかけてインターフェースに慣れるようにせよ。画面の大部分は戦場の光景が占めており、ユーザーインターフェースは下にある。上に浮かんでいる緑の丸アイコン（フローティングアイコン。分隊アイコンは、下画像の兵士のように見える）を左クリックして分隊を1個選択せよ。下のインターフェースは当該ユニット特有の情報が集まっている。



ユニット情報パネルの左(1)で、選択したユニットについて基本情報がわかる。ユニットのタイプ、名前、経験、弾薬レベルなどである。その右隣のボックス(2)では、バズーカ弾、双眼鏡、爆薬などのユニットが携行している特殊装備を示している。

次のウィンドウ(3)は分隊の各兵士についての詳細情報である。携行している武器は何か、特殊能力が備わっていないか、怪我を負っていないか、等々である。各列は分隊内の異なる班を示している。

一番右の(4)は命令パネルである。ここで選択したユニットに与える命令を選ぶ。この命令は機能別に4つのタブに分かれている。移動、戦闘、特殊、管理である。各タブ間の移動はホットキーを使うか、パネル上のボタンを押すことで動く。Mは移動、Cは戦闘、Sは特殊、Aは管理である。スペースバーを押すことでよく使う命令リストをポップアップすることも可能だ。本ミッションでは移動タブについてのみに関わる。今は全部の命令が何なのかについては気にするな。それらについては後で述べる。

インターフェース右下(5)に、Menusボタンがある。このボタンをクリックすると、ミッションブリーフィングやホットキーのリスト、またはゲーム終了など様々なゲームメニューが出てくる。右のボタン(6)はターンを進めたり、ゲームを中断したり、ターン制ではリプレイ機能をコントロールする。赤いボタンの下の白い数字で、シナリオの残り時間がわかる。

インターフェースをじっくりと見てみよ。インターフェースパーツには、カーソルをその上に持ってくると情報チップが出てくるものもある。

もう少しでパトロールに出るところだが、最初にカメラの使い方を学ばねばならない。

■ カメラを使う

CM:FIにはいかなる角度、位置からも詳細に3D戦場を眺めることができる的確なカメラ機能がある。このカメラは多くのゲームとは異なり、スムーズに周りを動かすためには若干の練習がいるかもしれない。

基本的な2つの方法によってゲームでカメラを動かせる。マウスを使う方法、キーボードを使う方法だ。

■ マウスによるカメラ操作

カメラを前進、後進、左、右に動かすには左ボタンを押したままマウスをドラッグせよ。カメラはパンしてマウスの動きに追従する。留まっている地点でカメラが向かう方向を変更するには、右ボタンを押したままマウスをドラッグせよ。これは頭の旋回にそっくりだ。カメラの向きはマウスの動きと一緒に動く。

カーソルが画面のどこなのかをわかっていることが重要だ。これらの変化の感度は画面の端にカーソルが近づくにつれ減っていく。素早く動かすには、画面中央でカーソルをクリックせよ。カメラを微調整するには画面端近くでクリックせよ。

マウスホイールをスクロールすればカメラの高度（地面からどれだけ離れるか）を調節できる。

カーソルが画面端に触れてもカメラを動かせる。カメラはすばやくその方向に動く。

■ キーボードによるカメラ操作

W、A、S、Dキーはカメラをマップで前後左右に移動する。QとEキーはカメラを左、右に回転する。1-9キーでカメラは設定済みの高度に移動する。右図はキーとカメラ移動を説明している。

カメラコントロールで役立つヒントをいくつかあげよう。

- Ctrl+左クリックを地面でするとカメラはすぐにその地点に移動する。広いマップでは便利だ。
- Vキーは180度カメラ視界が反転する。
- カメラは20.0倍までズームアップ可能。Xを押すとズームイン、Zを押すとズームアウトする。
- カメラを動かすときはマウスでゆっくりとドラッグするのがベストだ。

戦場ですばやく正確にカメラを動かせるようになることは将来重要になってくる。任務を通して上記のコントロールの練習を確実に行うように。

■ ユニットの選択

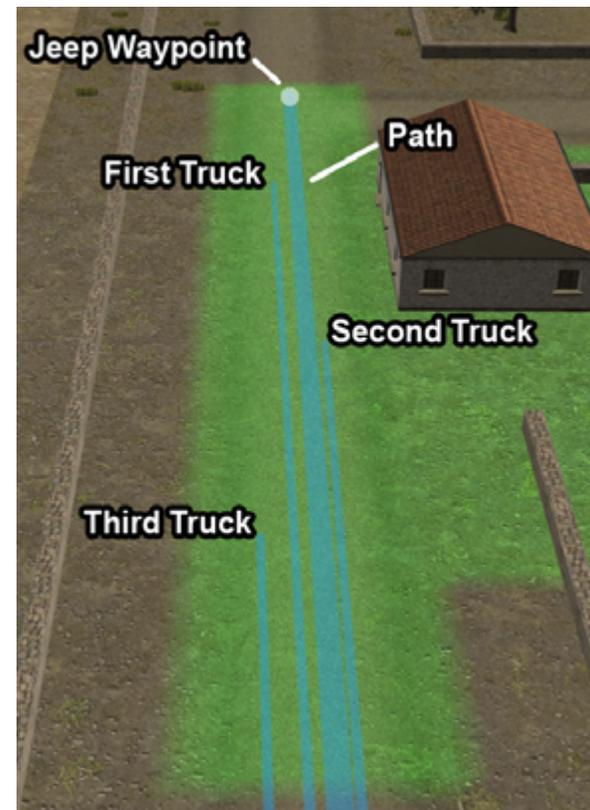
コンバットミッションのユニットは、車両1台もしくは行動を共にする兵士の集まりである。兵士は一般に2-7名の班もしくは2-3班の分隊である。分隊ユニットもしくは班ユニットに命令を出すと、ユニットの兵士全員が命令を遂行する。個々の車両は常に単一ユニットである。ユニットには、戦場画面上部に浮かんでいるアイコンの印がついている。ユニットを選択するにはそのアイコンもしくはユニット内の兵士いずれかを左クリックせよ。アイコンがハイライトになり、ユニット各員の下に緑の円が現れる。

ユニットをまとめて選択するには、シフトキーを押したまま、左マウスボタンを押して、選択したいユニットの周囲で四角を描く。この方法では、複数のユニットに全般的に同じ移動命令や目標射撃命令を与えることが可能だ。また、アイコンをダブルクリックすることで小隊のような小さなユニットを全部選択することもできる。これにより自動的に小隊内の全ユニットが選択される。

■ いざ、パトロールへ！

インターフェースやカメラがわかったら、パトロールに出る時間だ！最初の目標はトラックを家屋隣の道路へ動かし、そこで乗員を降車させることである。目標は、「Park Vehicles(1)」と命名されており、ネオンのように緑色で明るくなっている土地に白字が浮かんでわかりやすくなっている。この目標を達成するには、ユニットをこの緑の土地の上に動かさなくてはならない。

輸送隊の最初のジープの上もしくはアイコンを左クリックし、そして移動コマンドタブになっているようにせよ。違うタブになっているときは、F5を押せば移動命令タブになる。「Move」上で左クリックし、それから目標内の土地の上で左クリックせよ。ジープと目標点につながっている色のついた線に白い玉が現れる。これが経路点だ。ターンが始まると人工知能がジープをコントロールしてこの点まで移動させる。右クリックは命令終了である。



この手順を3台のトラックにも繰り返すように。上の図が参考になるだろう。実際にトラックを選択して乗員がいなかったことを確認せよ。ユーザーインターフェースの中央の詳細パネルにトラックのシルエットがあるから調べることができる。命令がめちゃくちゃになってやりなおしたいときには、バックスペースキーを押して最後の経路点を消すように。Alt+Pを押すと、「全移動経路の表示/非表示の切替」となる。これにより、他のユニットの移動命令も見ることができる。

このターンの命令は終了した。アクションを見る準備ができたなら、画面右下の赤いボタンを左クリックせよ。ゲームプレイを60秒見ることになる。最初の車両が緑色の目標スペース上を移動したら、緑色が消えてユニットが目標に着いたと知らせるメッセージに気づくはずだ。これは「接触」目標なので、ひとたび入れば勝利得点が得られる。バトル全般にわたって占領する必要はない。本ミッションの全目標が接触目標である。トラックが目的に到着したことを確認したら、赤いボタンを再び左クリックしてリプレイフェーズを終了せよ。命令フェーズに戻って新しい命令をユニットに与えよ。

■ 降車

次のステップはトラックから小隊を降車させてネルソン農場に移動させることである。アイコンを左クリックして分隊を一つ選び、目標のHouse(2)へ移動する命令を与えよ。これを他の2個分隊と小隊本部（HQ）班にも繰り返すように。車両は本任務の残りの間、そこでそのままにしておく（もちろん気晴らしで運転したければ、動かしても構わない）。

赤いボタンを左クリックしてターンを進めよ。リプレイフェーズ中、部隊は自動的に降車し、経路点へ移動する。AIが指示をして部隊が経路にある建物を廻るのがわかるだろう。経路で障害物に出会ったら、部隊はきっちり命令に従うことはしない。部隊が目的地に到着後、地形に沿って自動的に列を組むことにも注目せよ。壁や建物の隣にいる場合、通常、遮蔽効果を活用するために一列に並ぶのだ。

ターンを1つか2つ使って部隊をMove命令で農場に移動せよ。Move命令は、敵の行動の可能性があまり認められないときに、ゆったりとしたペースで兵士を歩かせる命令だ。部隊を疲労させずに長

距離移動させるときに便利である。移動命令を個々のユニットにいちいち与えずに小隊全部に与えたのであれば、どれかフローティングアイコンをダブルクリックすると小隊が丸ごと選択できる。

■ Quick Move命令

パトロールが予定より遅れている！小隊に目標Path (3) へのQuick命令を発令せよ。兵士はゆっくりとした駆け足で走りだし、前のMove命令よりかなり速くなる。だが、速度が速いと代償もある。兵士が速いほど、周囲に気づかず、また敵に発見されやすくなる。戦闘では、不慣れな地域でQuickを使うのは注意を要する。

■ Fast Move命令と疲労

兵士がどれほど速いのか見てみよう。小隊にGrove(4)目標へのFast命令を出すように。兵士は全速力で移動し、1ターンに長い距離を踏破する。Fastは、ある地点へ、いかなることがあっても立ち止まらずに早く行かねばならないときに便利だ。敵火力が及ぶと思われる通りを走って横切るのはFast命令を用いるのに良い状況だ。だが代償がある。疲労だ。

ターン終了後、インターフェース左に分隊が「Tired」と表示してあるのに気づくだろう。走り疲れたので、再度Fast移動命令を使える前に休む必要がある。迅速に動いていない時には、兵士の疲労レベルは、一息つける数ターンで改善する。敵と戦闘になる前に部隊が走ってぼろぼろにならないように注意せよ。疲れ果てて、ちゃんと戦ったり移動できないはめになるぞ！

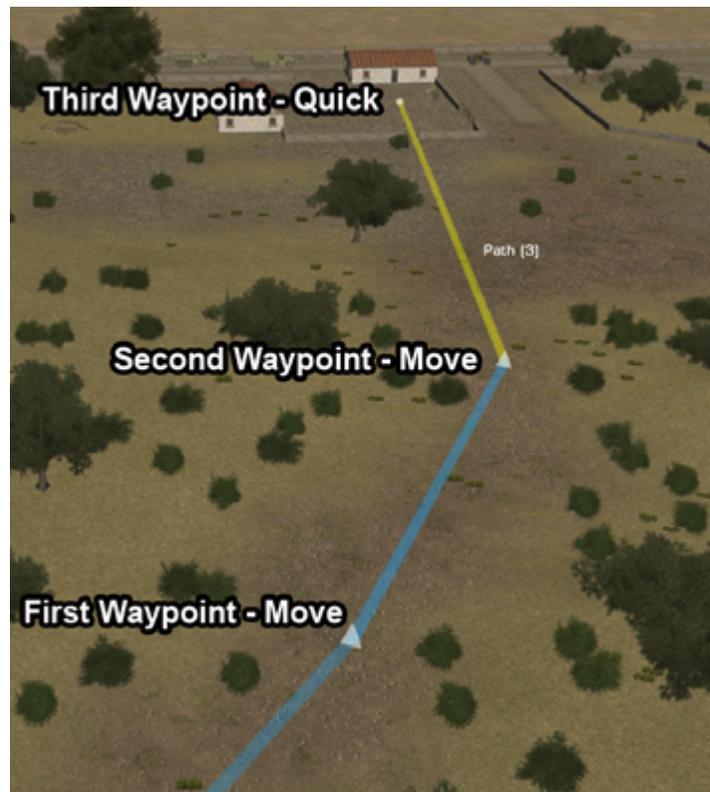
Tired

■ 経路点における複数の命令

パトロールを終えるに当たり、小隊を元の家屋に送り戻せ。しかし、今回は命令をと経路点を組み合わせて、そこにたどり着く。1個分隊を選びMove命令を出して、経路点を家屋の途中に置くようにせよ。だが、右クリックして命令を終了する代わりに、もう少し先で左クリックせよ。二つ目の経路点が現れる。右クリックで移動命令を停止せよ。今度はQuick命令を選び、家屋付近を左クリックせよ。この手順を他のユニットにも繰り返せ。好きなように命令の種類を組み合わせるように。

ターンを進めよ。ユニットはクリックした命令の各地点に移動する。基本的に描かれた線に従う。各経路点（線をつなぐピラミッド）で移動命令が変わるので、MoveとQuickが分かれている経路点で部隊が歩行から駆け足にへと移る。

複数の経路点と移動命令を好きなだけ組み合わせることが可能だ。複数の経路点は道路や森林などの地形効果が続いているときにとりわけ役に立つ。経路点をダブルクリックしてマップ上でドラッグすれば、経路点の位置を調整することもできる。



■ 乗車

小隊が家屋についた後、基地に戻って暖かい食事ができるように、トラックに戻せ。トラックに乗車させるにはユニットと移動命令を選択して、目的地としてトラックのフローティングアイコンかトラック自身を左クリックせよ。これでユニットに車両へ移動して乗車するように命じている。この手順を小隊の残りに繰り返し、トラックに這いのぼるのを観察せよ。

■ 終了

本ミッションの全目標を達成した。兵士（やトラック）をマップで引き続き動かして、様々な地形でどう振舞うのか観察してもよい。次のバトルに移る準備ができたなら、Menusタブから「Cease Fire」を選択せよ。これでシナリオが終了する。OKを押して戦闘詳報（AAR）画面を通過し次のシナリオに移る（ミッション3でAAR画面に触れる）。

現時点で、キャンペーンの進行を保存するように促される。キャンペーンの各シナリオ開始時点では、シナリオを振り返ったり、リプレイしたくなるかもしれないから、常に個別のファイルで保存すると良い。

■ ミッション2：射撃訓練

学ぶこと

- クルーに武器を展開させる
- 弾薬運搬班の用法
- 支援砲撃の要請
- 様々な戦闘命令を発令する
- 敵重戦車に側面射撃をかける

■ 射撃訓練を始める前に

射撃線にあるいくつかのユニットと、その背後にある迫撃砲1個小隊で任務を始める。命令を出す前に、1ターン進めよ。ドイツ軍戦車が現れても取り乱すな。無害なダミーターゲットだ。

■ 兵器の展開

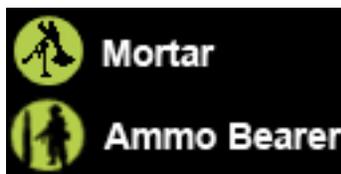
迫撃砲は、射撃できるようにする前に設置しなければならない。迫撃砲、対戦車砲、重機関銃のような操作員のいる兵器は大部分が射撃できる前に展開しなくてはならない。中型迫撃砲班の一つを選択し、特殊命令タブを開く（F7）ように。Deploy Weaponをクリックして迫撃砲を展開するように命令を出せ。これを他の迫撃砲班にも繰り返せ。

ターンを進めよ。迫撃砲班は一定時間、兵器展開で忙しい。展開に要する時間は兵器によって異なる。迫撃砲は約30秒間かかる。兵器が展開した後は、収納、すなわち撤収するまでは二度と動くことができない。撤収もある程度の時間がかかる。



■ 弾薬の共有と弾薬運搬班

操作員のいる兵器はかなり重い。またおびただしい量の弾薬を消費しがちである。このため操作員がいる兵器は、多くの場合、CM:FIでは弾薬運搬班がついている。この別のユニットの目的は余分の弾薬を運搬することと攻撃から兵器を守る手助けを行うことである。迫撃砲班の弾薬を調べよ。画面中央下部のユニット情報パネルで使用可能な弾薬情報がある。各班は約30発の81mm迫撃砲弾しか携行していない。しかし、どちらにも弾薬運搬班がいて、それぞれ40発を携行している。弾薬運搬班は、弾の隣の兵士のアイコンで区別することができる。1ターンを使って、弾薬運搬班を各迫撃砲の隣に動かせば自動的に弾薬を迫撃砲員と共有する。この弾薬共有行為は同じ小隊に属するほとんどのユニットに機能する。



■ 砲撃要請

迫撃砲を展開、弾薬も詰めた、ぶっぱなす時間だ！目標を間接的に砲撃するには、迫撃砲に観測員が必要である。HQ班と前進観測員（FO）は通常、観測員として行動できる。他の大半のユニットは不可能である。迫撃砲班は観測員と通信ができなくてはならない。通信には2通りあり、そのうちの

どちらが1つあればおこなえる。迫撃砲班が観測員と見たり叫んだりできるぐらいに十分近くにいる（約50メートル）か、もしくは、迫撃砲班が観測員と連絡する無線を持っているか、である。



この場合、迫撃砲は射撃線の観測員と無線連絡できる。FOは迫撃砲に無線で「連携」している。観測員と迫撃砲小隊本部が所有している無線により、本部は観測員の迫撃砲への指令を通すことが可能になっているのである。

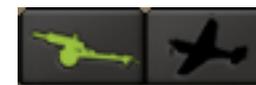
観測班（双眼鏡に似たアイコン）を選択せよ。観測班はかなり価値ある部隊でHQ班よりも、とても迅速に砲撃要請任務ができるように特化している。HQ班が接触できないもっと強力な砲兵にもアクセスできるのだ。注意して彼らを護れ！

砲撃支援を要請するステップは次のとおり：

1、砲兵アイコンをクリックする（特殊装備パネルのすぐ上にある）。砲撃任務インターフェースが現れる。ポップアップしたパネルからM1 81mm迫撃砲ボックスから一つを選択せよ。砲撃任務は定義すべきパラメーターがある。パラメーターによって砲撃任務の性質が決まる。

2、目標タイプは、Point Targetを選択せよ。オンマップ迫撃砲にはこの選択は関係ないが、Target Type/パラメーターにすぐに戻る。カーソルがオレンジ色になり目標を選ぶ。戦車のどれでもよいから左クリックせよ。

3、ミッションは、Mediumを選択せよ。これは迫撃砲がどれほどの強度で砲撃するのかを決める。



Heavyは可能な限り速やかに迫撃砲に発射させるのに対して、Harassは時々だけ砲弾を発射するように命じて、砲弾を節約する。Emergencyはかなり不正確になる危険を冒してでも砲撃要請の時間を縮める。本当に緊急の時のみ用いるように。

4、Durationは、Mediumを選択せよ。これは、迫撃砲に砲撃の長さを伝える。Quickはかなり短い時間しか続かないが、Maximumは迫撃砲が砲弾を全て使い切るまで続く。

5、砲撃任務を確認せよ。混乱したり気が変わったなら、ここでキャンセルして砲撃要請をやり直してできる。このウィンドウは砲撃が始まるまでどれぐらいかかるかおおよその時間を示している。



輝く緑色の線が観測員と迫撃砲から目標につながっていることにも気づくだろう。他の迫撃砲班にも砲撃要請を繰り返せ。目標には2番目の列から別の戦車を選択して、もし砲撃の実際の違いを見たいなら砲撃パラメーターを切り替えよ。ターンを進めよ。1, 2ターンで、迫撃砲弾が戦車の近くに落ちてきているはずだ。爆発は面白いが、砲撃で大きなものもできる。砲撃はオフマップから常に要請され、通常はFOだけがアクセスできる。

砲撃要請インターフェースで、M2A1 105mm榴弾砲を選択し、マップ後ろ近くの塹壕に砲撃指令を出せ。榴弾砲中隊は4門で構成されており、違った目標タイプを決められる。ターゲットパラメーターが榴弾砲中隊に集中射 (Point Target)、面制圧射 (Area Target)、弾幕射 (Linear Target) のいずれかを伝えよ。

弾幕射を選択し、目標範囲の後ろにある塹壕線の端を左クリックせよ。マウスをドラッグすると濃い緑の線がその後が続いているのがわかる。塹壕線のもう一方の端で再び左クリックせよ。調整したら砲弾はこの線に着弾するだろう。

数分以内に、塹壕は爆発で揺さぶられるだろう。砲兵の実験を続け、このミッションの間に、適切かどうか見よ。集中射と制圧射も試みて、その違いを見るのもよいだろう。



■ 戦闘命令パネル

機関銃班の一つ選んで戦闘命令パネル (F6) を開けよ。Targetを選択し、その後カーソルをマップに動かせ。機関銃とカーソル位置の間に線が引かれる。この線は火力線 (LOF) と目標までの距離を示している。線が明るい青なら明瞭な火力線があるので目標へ射撃可能である。もし線が暗い青とピンクなら火力線は線に沿ったどこかで塞がれており、目標へ射撃はできない。灰色の線は射撃命令を出せるものの、ユニットの兵士全員が必ずしも目標を見て射撃できるということではないと示している。



目標として設定した塹壕の上でどこかをクリックしてターンを進めよ。機関銃は戦闘パネルでCease Fire命令を用いて中止を命令するか、ユニットを選択してDeleteキーを押すまで塹壕を射撃する。地面か建物に対してTarget命令を発令すると、ユニットはArea Fireと呼ばれるものを実行する。ユニットは、敵ユニットに命中しているのかどうかを知らずに地形に射撃する。Area Fireユニットは地形付近をカバーするように銃弾を散布し、同地域に敵が現れたらそれに切り替える。

■ もっと武器を！

時計が残り25分になったら、増援が到着したとの通知を受ける。シャーマン中戦車2両、スチュアート軽戦車1両、T30HMC突撃砲トラックが道路に登場する。これらの車両で、真の火力を得る！発砲ラインへ前進させよ。自動的にドイツ軍戦車に射撃を開始し、それぞれが破壊されると目標を変える。通常、ユニットは自動的に賢明に敵に射撃を行い、Target目標が必要なのはたまにしかない。

ときどきユニットに特定地域に火力の焦点を合わせたいとなるだろう。Cover Arc命令はこの目的のために作られた。Cover Arcがあるユニットは通常、弧の外側から切迫した敵の脅威を感じない限り設定地域に位置する敵ユニットだけを攻撃する。

シャーマンを1両選択し、戦闘命令タブを開いて、それからTarget Arc命令を選択せよ。マップを2度左クリックして、班の前面に小さなハイライトした弧を作るように。Cease Fireコマンドを使ってCover Arc命令を取り消すことができる。戦車は目標への射撃を続けるが、Target Arc命令はもはや継続されない。



別のTarget Arc命令はTarget Armor Arc命令である。Target Arc命令と同じ機能を持つが、この命令を受けたユニットは弧内の敵装甲車両だけと交戦し、歩兵のみのような軟目標は放っておく点異なる。対戦車砲を敵の偵察部隊に早々に露見させたくなければ、これは便利である。

前列の小型戦車はかなり簡単に撃破できるが、背後の2両の戦車、——ティーガー——は、おそらくもっと困難だ。これらは重装甲の戦車で、前面は攻撃に耐えるだろう。しかし重戦車といえども側面と背後の装甲は薄い。シャーマンを発砲ラインの北と南の端に動かし、敵戦車への側面射撃ができるころへ行ったら結果が良くなるか見よ。

■ 状況終了

習熟するまで兵器の操作を続けよ。次のシナリオに移る準備ができたなら、Cease Fireボタンを押せ。次のシナリオでは、逆襲してくる敵を撃ち破るために学んできたことを用いるのだ。

■ ミッション3：戦闘訓練

学ぶこと

- 射撃と運動の基本戦術
- 高度な命令の用法
- 遮蔽および隠蔽の活用
- 制圧と士気理解
- AAR画面と勝利計算の理解

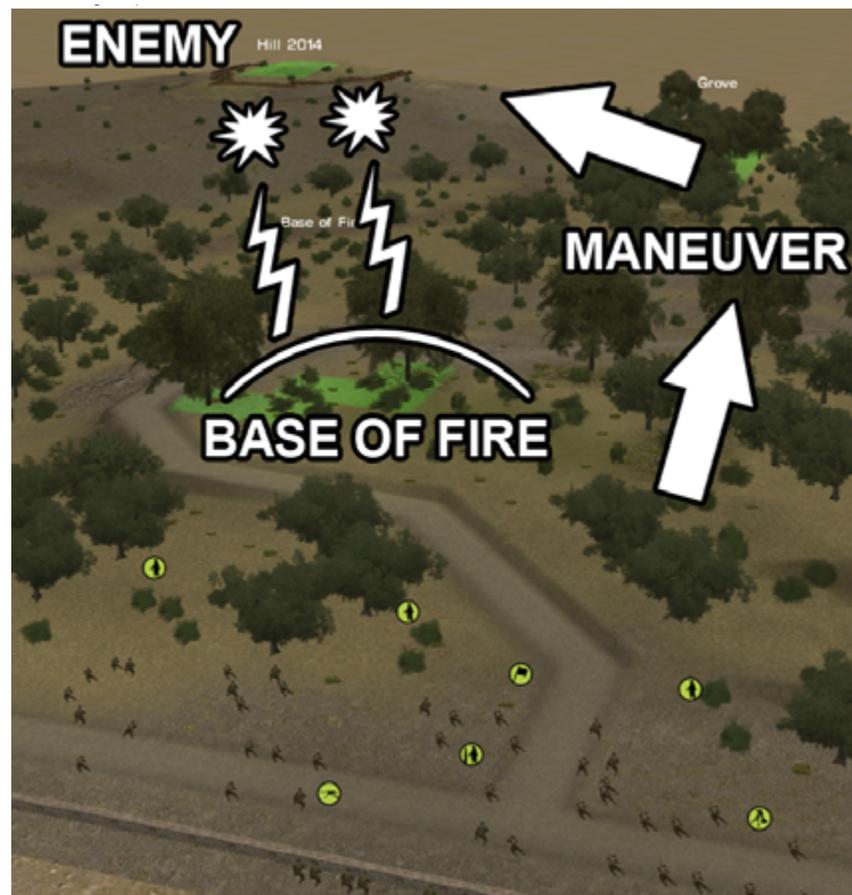
■ 状況開始

シナリオ開始時点で最初のミッション、Maneuversを開始した所に通ずる道路上にいるのがわかるだろう。最後に工兵がここにおいて、丘の周囲に西へつながる守備塹壕網を構築していた。訓練目的のため、丘はHill 2014と命名している。1個歩兵小隊、重機関銃1丁および60mm軽迫撃砲1門を率いよ。対

抗部隊を演じる兵士は本丘陵を保持しており、貴官の仕事はこれを彼らから奪うことである。彼らがドイツの軍服を着用し、ドイツの武器を持ち、ドイツ語で侮蔑なことを叫び、ドイツ軍のレーションを食べていても気にするな。彼らは単に役になりきっているのだ。

■ 火力と運動 — 火力基盤

相手の部隊が丘陵の大半の位置を占め、塹壕で守られ、周囲は平地である。歩兵小隊を丘に突撃する命令において最も効果的にするには、歩兵が地点を攻撃する前からできるだけ多く守備側を制圧および殺傷する必要がある。このためには、部隊を大きく二手に分ける。火力隊と運動隊だ。



火力隊は通常、機関銃や迫撃砲などの重火器で構成する。運がよければ、小隊は2つとも持っている！

この隊の役割は敵地点を常に射撃して首を引っ込めさせることだ。敵を火力隊が制圧したら、運動隊が移動し近距離で攻撃する。この基本戦術や応用戦術をコンバットミッションの戦闘でほぼいつも用いることになるだろう。

機関銃班、弾薬運搬班、迫撃砲班を火力隊の目標に移動することから始まる。小さな森のある丘は優れた隠蔽効果があり、明らかに有利な地点である。この移動を用いてさらに高度な命令を学ぶ機会とする。

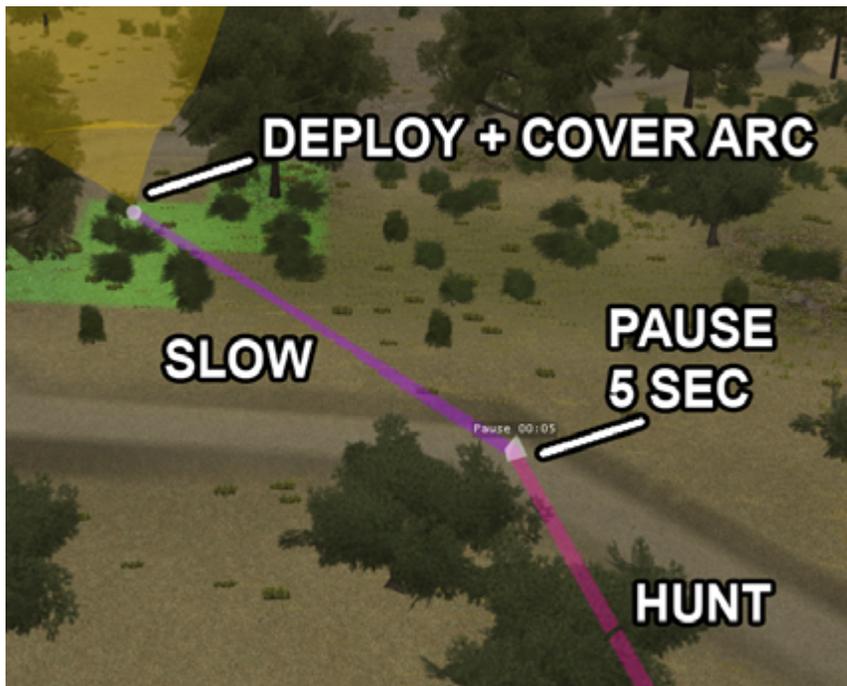
■ 高度な命令

重火器班は特別な命令の組合せを用いて地点に向かわせる。迫撃砲班を選択せよ。移動タブ (F5) を開き、Huntを選択、経由点をBase of Fireに向かって丘の方に置く。目的地は道路のくぼみにすべきである。次のページの図を参考に用いよ。Huntの移動命令は、ゆっくりと警戒しながら、ライフルをいつでも撃てるようにして動く。もし攻撃されたら、ただちに移動を中止し遮蔽の効果のため伏せ

る。この移動命令は未確認地帯へ移動する際にたいへん役立つ。

色つき線上で左クリックしてHunt経路点を選択せよ。ハイライトになり白玉がピラミッドに変わり、経路点の編集を示している。特殊命令タブを開き（F7）、Pauseを選択せよ。経路点上に5秒カウンタが現れる。ユニットがいったん経路点に到達すると次の経路点に動き出すまで5秒間待機するのだ。Pause命令を繰り返し左クリックすると待機時間が長くなり、最後は取り除かれる。待機を5秒間（00:05）に設定して画面のどこかを左クリックし、経路点の選択を解除せよ。

今行ったことは命令の積み重ねである。経路点は移動、戦闘、特殊命令タブから1つの命令を含むことが可能だ。これにより、ユニットにかなり洗練された命令を発することができる。プロットした次の経路点は3つの命令が重なっている。図をガイドとして参照せよ。



迫撃砲班は依然として選択状態にあり、最初の経路点がハイライトになっていないことを確かめよ。移動タブを開き、Slowを選択。Slow命令はユニットにほふく前進を指示する。この移動はとても遅くて疲れるが、防御と隠蔽を最大限にできる。Base of Fire目標の中のどこかを左クリックしてそこまで這うように命令せよ。その線上で左クリックしてSlow経路点を選択、そして特別タブ（F7）を開いてDeploy Weaponを選択する。迫撃砲は目的地に到達すると自動的に配置をはじめようになる。

経路点を選択したまま、戦闘タブ（F6）を開いてユニットにHill2014をカバーするCover Arcを出せ。経路点に基づくオレンジの弧であってユニットの現在位置に基づいていないことに注目された。ユニットは経路点に着くなりカバーアークを行う。

最後の経路点には3つの命令を重ねた。ユニットへの命令を要約すると、丘陵にHuntで上り、5秒待機、ほふく前進でBase of Fireへ行き、その後、兵器を配置してHill2014をカバーする。ヒュー！

この指示を機関銃班および弾薬運搬班に繰り返し（もしくは独自の命令を組み合わせ）てみよう。ターンを進めて命令を遂行するか監督を行え。

位置についていたら、迫撃砲班と機関銃班は塹壕にいる敵目標に発砲を指示せよ。ドイツ軍機関銃は優先目標であり、可能なら迫撃砲で潰しておくべきだ。迫撃砲の弾薬がかなり早く尽きるのに対し、機関銃は弾薬を何千発も携行しているのでシナリオ中絶えず快適に射撃できる。

■ 火力と運動 — 運動

火力隊を配置したら、残りの兵士を丘に移動し、合流させよ。丘陵強襲という不可避の任務がある。

丘は周囲の大部分が平地だが、Groveは別だ。深い森が兵士に良い遮蔽物および隠蔽物となるので、Hill2017まで敵の破壊的な火力を浴びずに近づくことができる。



小隊をGrove目標に移動せよ。射撃を受けていないのであればHunt移動を、または射撃を浴びているのであればAssault移動を用いよ。Assault移動の下では、兵士は小さな班に分かれて移動しながら敵と交戦する。時間はかかるが撃滅する敵に近づくにはとても役立つ。この地域の木々で見にくいのなら、Alt+Tを押すことで一時的に木の表示を切り替えて映さないようにすることができる。

■ 遮蔽と隠蔽

遮蔽と隠蔽、この二つの用語に関して区別は非常に重要である。遮蔽は物理的に敵火力を止める障害物や地形からなる。陣地、塹壕、丘の反対側は遮蔽の良い例である。遮蔽物の中にある兵士は敵が命中させるのは難しくなる。隠蔽は、ユニットや兵士が敵から視認されにくくなるだけである。隠蔽は、飛んでくる弾からの防御能力は全くないか、あっても非常にわずかである。小麦畑で伏せたり、藪に隠れるのは隠蔽の良い例である。



たいいていの地形は、隠蔽効果と遮蔽効果のある程度持っている。Grove目標周辺の深い森には、

素晴らしい隠蔽効果と良い遮蔽効果があるから、兵士はそれを利用してHill2014に接近するのだ。Base of Fireの地点は、高い草と藪のために良い隠蔽になっているが遮蔽の方法がほとんどない。一般的には、素晴らしい隠蔽効果と遮蔽効果がある土地を占領しようとすべきだが、環境によっては相手方も取ろうとしているかもしれない。

■ 抑圧と士気

部隊が敵から射撃を受けると、何人かはうずくまって、生き残ろうとする以外に役に立つことをあまり行わない。これが抑圧効果である。撃たれたり、吹き飛ばされたりすることが好きな人はいないし、無理やりやらされたら命令遂行より自分の命を大切に思い始める。



各ユニットの士気状態はユニット情報パネルで見ることができる。カラーメーターがユニットの抑圧ぐあいを教えてくれる。敵火力が強力で正確なほど、抑圧強度は高くなり、ユニットは好ましくないペナルティが続きやすくなる。損害が出るとさらに抑圧強度が高くなる原因になる。ユニットを敵火力から移動（または撃ってきている敵を制止）させれば、抑圧を免れ、士気状態もついに改善するだろう。

バトル中は、常に部隊の抑圧強度を監視し、非常に困難な状況に追いやらないようにせよ。ユニットが大量に正確な敵火力を浴びたら、「釘付け」になりやすく、そこではまだ比較的良好な秩序があるが、移動命令は無視するようになる。士気がさらに下がり続けたらユニットの統率を失いかねない。ユニットの士気状態が赤い四角で囲まれるとユニットはかなり士気が瓦解しているので命令に反応できないだろう。ユニットは逃げ出したり、敵に降伏さえしつかねない！ユニットの士気が非常に下がってしまうと、崩壊しやすくなり、バトルの残り時間、重大な士気のペナルティを招きかねない。

兵士や車両がどれほど抑圧されてもかまわないかは、動機 (Motivation) による。高い動機を持つユニットが抑圧されるまでには低い動機のユニットよりもっと多くの敵火力を浴びることができるだろう。高い動機を持つユニットは抑圧からの回復も早い。

■ 指揮本部と指揮能力



フラッグアイコンのHQユニットは、いったい何に対して役に立っているのかと不思議に思い始めたらう。これらのユニットは指揮官がいる。通常、各セクション、小隊、中隊、大隊にはHQユニットがある。指揮官にはとても重要な機能が二つある。指揮修正値を隷属部隊に用いることと、ユニットを指揮統制 (C2) ネットワークと連携させることだ。



小隊長を選ぶとユニット情報パネルの名前の隣に「+2」とあるのに気づくだろう。これは、指揮下の全部隊に積極的な指揮ボーナスを用いることを意味している。このボーナスの正体はつぶさにみれば故意の陰湿さであるが、基本的にはこの指揮下のユニットは、ボーナスがない指揮官の命令よりも上手く遂行する、ということである。指揮官には、-2、-1、0、+1、+2の指揮ボーナスがある。そう、「ひどい」指揮官がつくかもしれないということだ！だが、これは傑出した指揮官より劣ものをどこかの隅っこに隠すべき、というのではない。なぜならば小隊本部はC2連携を維持するのに欠かせないからである。

ユニット情報パネルの左下(2)で、当該ユニットと連携しているC2レベルがどの組織か、そしてその組織が連携先と現在つながっているかどうか分かる。緑の●はつながっていることを、赤い×はつながっていないことを意味している。この連携がどれほど効果的かはC2が確立している種類(3)による。

指揮官が影響力を隷下のユニットに及ぼすためには、指揮下にいなければならない。第二次世界大戦の設定では、小隊以下のレベルでは無線は比較的珍しかった。イタリア軍の歩兵部隊は無線を全く持っていなかった。本ゲームでは、指揮官は、影響力を及ぼしたいユニットに視覚による信号もしくは叫べる距離にいなければならないことになる。これは通常、約50メートル以内だが、地形によってかなり変化する。部隊を指揮下におくには、地形が密集しているほど、HQは近くにいなければならない。戦車小隊は、通常、無線を使って指揮を保っているので互いに近距離のままである必要はないことに注意せよ。



注意: C2の3つめの空欄は、Combat Mission: Shock Forceのような現代戦のみが使用する通信技術用なので、CM:FIではこの欄は常に空である。

現在のシナリオにおいて、これは何を意味しているのか？ 丘に突撃するからHQユニットは突撃分隊の近くに常にいる。指揮官はリーダーシップボーナスを突撃隊に送るし、突撃隊もボーナスをたいていの場合、火力隊よりもっと必要としている。

指揮統制(C2)ネットワークは複雑なトピックであり、基本エンジンマニュアルで扱う。前の任務で迫撃砲が前進観測員と無線で連携したときにC2をいくぶん経験している。

■ 近接突撃

Groveに部隊が到達する時間までには敵と接触しているはずだ。Assault命令を森林線と塹壕の間のフェンスへ出せ。前進する兵士もいれば、敵と交戦しつづける兵士もいる。損害は受けるだろうが押すべきだ。

フェンスに到達したら、Assault命令を塹壕へ出せ。塹壕に近づくにつれ、ドイツ軍への発砲を止めて、手榴弾で交戦するだろう。全てが作戦どおりなら、ドイツ軍は結局は崩壊して逃げ出すか、降伏するだろう。そうしてHill2014を手に入れることになる！

■ 戦闘詳細画面

敵が降伏したら、戦闘詳細画面が現れる。この画面はシナリオの結果の要旨をリストアップしている。最も重要なのは、貴官がバトルに勝利したと告知していることだ。AAR画面は常に勝利得点を細かく分割し、目標種別で区分して表示を行う。

CM:FIの勝利目標はGround、Target、Parametersの3種類である。Groundは前に見た接触目標と、Hill2014の占領目標。Targetはユニットそのものだ。シナリオによっては、敵ユニット撃破だったり、単に視認するだけで陣営に得点が入る場合もある。Parameterは統計上のパーセンテージを扱ったもので、例えば、25%以下の損害にとどめたなら200点を得る、などである。

■ キャンペーン終了

バトルの終結をもって、貴官は基礎訓練作戦を卒業である！さらなる訓練の要ありと認むるなら、本シナリオの再履修を志願して構わない。それ以外は、Invasion at Gela：実戦訓練に進め。シシリー侵攻であるハスキー作戦に参加することになる。

■ ジェーラ侵攻 — 実戦訓練

これを読んでいるということは、既に基礎訓練作戦を完遂しているか、歴戦のCombat Missionプレイヤーということだ。ここの三つの訓練作戦でCM:FIの新しい装備と組織に慣れ、また戦術ウォーゲームが初めてなら、以前の作戦で習ったことに重ねてより深く学んでもらう。

ミッション1：橋への突撃。諸兵科協同部隊攻撃の指揮を深く学ぶ。

ミッション2：1056高地。AI攻撃から防衛する。

ミッション3：最終防衛線。「卒業」シナリオである。高度な技術を学び、強力な敵戦車と戦う。

ターン制(WEGO)と難易度はベテランレベルを薦める。ベテランレベルだと支援砲撃が到着するまで少し時間がかかり、敵ユニットの特定がわずかに難しくなる。

このチュートリアルに残り部分はターン制でのプレイを前提とするが、リアルタイムと全く同じに動作する。また難易度もベテランレベルを前提とする

■ ミッション1：橋に突撃せよ

学ぶこと

- 偵察部隊を用いて前方の地形を探る
- ゲームでの自軍の優位点を探す
- 火力と運動戦術の基本を戦車と協同で用いる
- 敵の捕虜の取り方

■ 戦闘

マップ上の偵察班と狙撃班を輸送しているジープ数台とM3A1装甲車1両、それと隅に本部班と軽迫撃砲班が貴官を迎えてくれるだろう。これらは偵察部隊だが、戦闘団主力が敵の位置を発見するために前方に送り出したのだ。主力の歩兵と戦車は5-10分後に到着予定。その間に、開始戦力を用いて事前捜索を行っておけば、主力突撃部隊が到着時にどこを攻撃すべきか（そして攻撃すべきでないか！）が良くわかる。

■ セットアップフェーズ / 防御配置

セットアップフェーズは、全てのゲームの開始時に発生する特別なフェーズである。この間、戦闘は中断しており、マップで部隊を即座に配置し、最初のターンの開始命令を与えることができるので戦闘が始まる時にすぐさま実行する。

シナリオに入ると、部隊の下の地面が2種類の薄い青の影になっていることがわかる。これらはセットアップゾーンである。いずれのバトルでも陣営につき3つまで異なるセットアップゾーンがありうる。セットアップゾーンにいるユニットは、同じセットアップゾーンでしかセットアップ配置ができ

ない。どのセットアップゾーンにもいないユニットはバトルが始まるまで場所は固定されている。本シナリオではセットアップゾーンが2つあり、一つは道路周辺、もう一つは北西の隅である。

■ 偵察へ！

前方の地形は大半が平地で、所々に果樹園やぶどう畑が点在しており、低い田舎風の石垣が目立つ。注意してルートを選ばないと、敵は遠距離から連合軍が来るのがわかって狙撃してくるだろうから、撃破されやすい。どのルートを選ぶべきかを定める最初のステップは、観測地点を占領して敵がどこに居るのか把握することである。理想的な観測地点は敵の目から隠蔽でき、マップの大半が観測できるようにできるだけ高いところである。幸運なことに、そのような地形が開始地点の近くに存在している。

隅の本部班を選択してHunt移動命令をObservation Postと命名されているところへ出せ。建物の2階へ彼らを配置せよ。Hunt移動命令は、いつでも射撃できるように用心深いペースで前進する命令である。敵を視認したり、こちらが撃たれたりしたら、ユニットは即座に停止しさらなる命令を待つ。Huntは行き過ぎて厄介なことになりたくないときには便利である。

迫撃砲班も近くに送るのだが、建物の外側の背後に置くようにせよ。車両は今はそのへ置いておけ。次の丘の背後にドイツ軍戦車や対戦車砲があるかもしれないぞ！

本部班にTarget Arc命令を出して遠くの敵に発砲してこちらの位置がばれないようにせよ。今は敵を発見するのが任務であって、敵を撃破することではない。シフトキーを押しながら弧を描くと真円のTarget Arcができる。円を100m程度に設定すれば兵士が付近の敵から自分自身を守るが遠方の敵には発砲しない。

本部班が位置についたら、敵のアイコンがいくつか現れるのが見える。敵のユニットをみる部隊の行動をスポッティングという。

■ 視認(スポッティング)と接触

スポッティングはCM:FIではかなり複雑な事柄であるが、基本的に確認した敵ユニットや接触をすることで成立する。確認した敵ユニットは選択可能なフローティングアイコンで表される。また、接触した対象は、?マークとして現れる。確認した敵ユニットとは簡潔明快である。少なくとも自軍ユニットの一つが敵を見ることができ、かつ歩兵、対戦車砲、車両などの基本種類が確認できることである。ユニットは、かなうとみた敵ユニットに自動的に射撃を行う。交差点の機関銃班は確認された敵ユニットである。

一方の接触対象は、敵ユニットの「可能性」に過ぎない。ユニットはそこに何かがいると思っている。接触対象には自動的に射撃をしない。接触対象の不透明具合は、そこに何かがいるということにどれほどユニットが確信を持っているかを示す。非常に薄い接触は完全に不明というほどではない程度の確信である。接触対象は時間につれて接触対象に近づいたり、敵が動くかユニットに射撃することで確認ユニットに上がっていく。移動したり射撃したユニットはかなり容易に見つけやすい。クリックして選択できる敵アイコンは、すべて確認した敵ユニットである。



CMx1の「ボーグ」スポッティングとは違い、ユニットはスポッティング情報の友軍全てに対しての共有は自動的にには行わない。これは連携視認として知られている。例えば、ユニットの一つが敵対

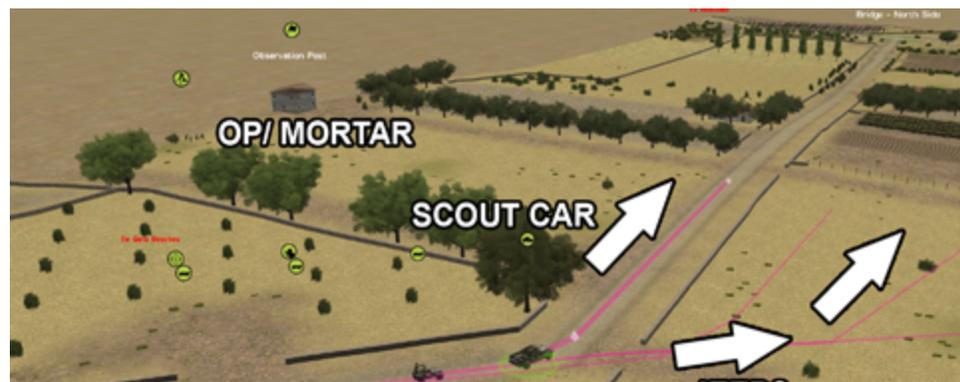
戦車砲を見つけても、近くのユニットが同じ対戦車砲を全く見えないかもしれない。このユニットは自分で対戦車砲を見つけねばならないか、C2ネットワークを通して情報を流してもらうしかない。どのユニットが敵ユニットを見つけているかは敵ユニットのアイコンをクリックしたらわかる。現在敵を見つけていて、確認しているユニットはハイライトアイコンになっている。

シナリオ開始の瞬間に接触対象がいくつか見えていたのに気づいたかもしれない。これは戦闘前の情報でわかったもので、シナリオ開始時点でいくつか敵の位置を知っているのである。自分も相手もこのボーナスを受けることがある。戦闘前の情報をどの陣営が受け取るかどうか、またその程度はシナリオに基づいて変わる。

■ 偵察隊、前へ！

実際には次の曲がり角にタイガー戦車1個大隊はいないと確かめたので捜索車を前方に送り出せる。注意して動かすように。これらの車両は、かなりあっさりと損傷させられるため、国防軍とがっぶり四つに戦うつもりはない。

マップ中央の下りの未舗装道路のなかの曲がり角へホワイト装甲偵察車1両と3台のジープを前方の鉄線フェンスに移動させよ。 Hunt命令を使ったので偵察車は射撃を受けたら前進を停止するだろう。重火器が射撃してきたとわかったら、Reverse移動を使って危機を脱せよ。大胆に動くとき遠くの対戦車砲で1両喪失するかもしれない。だが運があったら、砲を配置してある場所がわかるかもしれない。



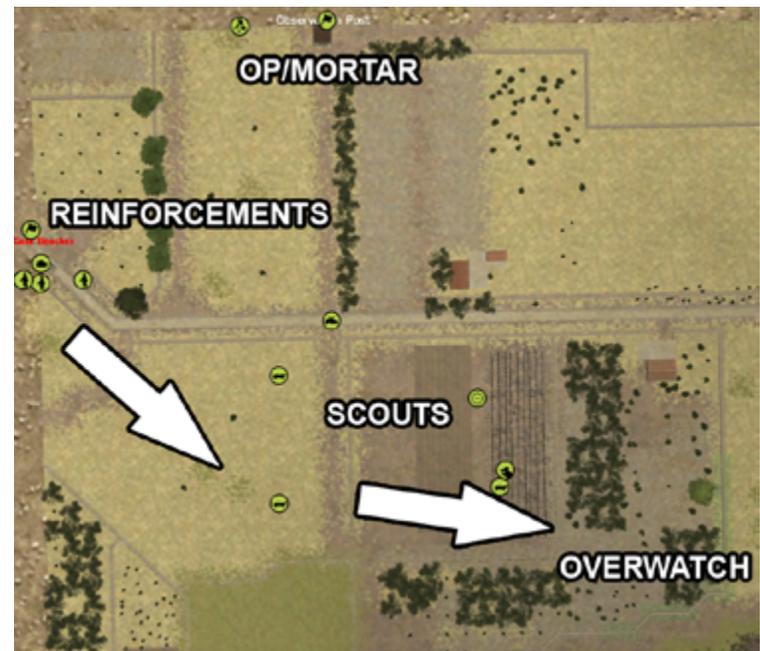
鉄線フェンスに到達したら、偵察班と狙撃兵を降車させ、味方の増援が来るまで両ユニットとスカウトカーを端まで進めよ。前進してぶどう畑を過ぎたなら、自軍からかなり遠くへ行き過ぎた恐れがある。

■ 増援

バトルに入って5分（時計では40分）、増援が道路に到着する。M5軽戦車1両に歩兵1個小隊が指揮下に加わる。捜索で集めた戦場の情報で、突撃を開始できるようになった！

最初の奪取目標は、マップ南東にある橋の両端である。この地点を効果的に攻めるためには、部隊を二手に分ける必要がある。運動部隊と監視部隊だ。運動部隊は直接移動し敵地点を攻撃し、監視部隊は遮蔽地点から敵に射撃して敵をすくめておき（もしくは撃破）敵火力の有効性を削減するのだ。車両はこの件に特に役に立つ。

歩兵と戦車をOverwatchと命名した目標に移動させて始めるがよい。ここからは、部隊がドイツ軍守備隊に射撃可能であり、前進する部隊を援護できる。部隊を石垣に隣接するよう移動させて、それを遮蔽物として使えるようにしろ。すでに捜索隊がOverwatchへの道をクリアしているから、道の大半をQuickによって部隊を動かせる。



■ 火力支援

Overwatch地点に部隊が移動している間、迫撃砲班を観測地点に設置して間接砲撃支援をできるようにしろ。間接砲撃を行なえるようにするためには、迫撃砲班は観測員と指揮統制が必要である。通常、これは迫撃砲班は物理的に観測員の近くにいないなければならないが、観測員も迫撃砲班と無線を使えるなら無線で連携が可能である。

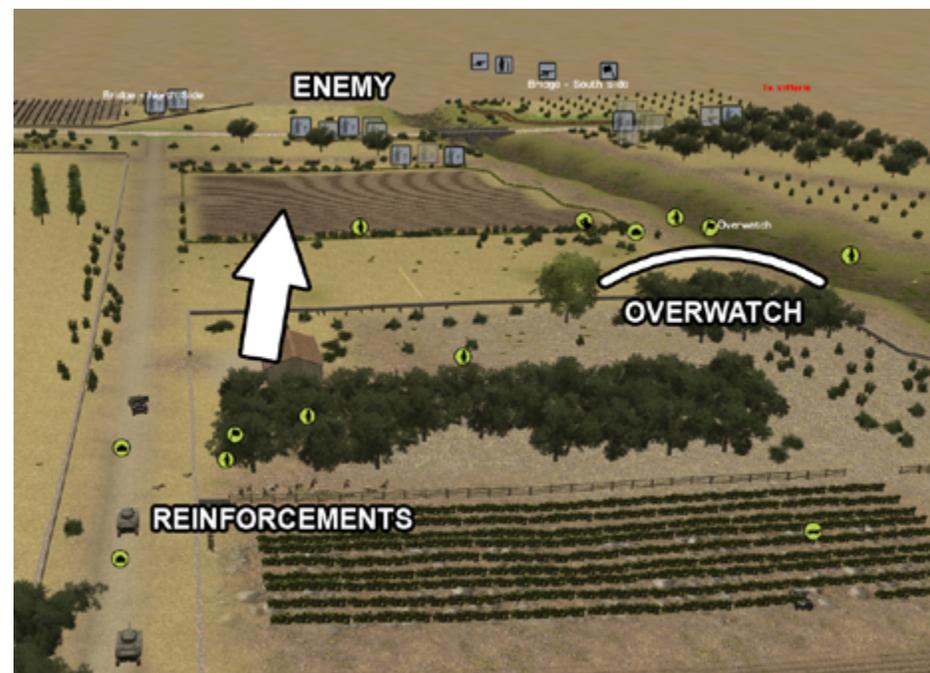


観測地点の2階に居る本部班が観測員として行動する。遠く離れた敵地点への射撃するために迫撃砲に指示を行なう。間接射撃は大切な戦力であり、常に敵の最も価値ある部分を攻撃すべきである。本ケースでは、イタリア軍機関銃と対戦車砲への優先度が高い。

迫撃砲を前進させて直接砲撃を行なうこともできる。観測員は不要で、一般的には最も迅速に敵と交戦する。しかしこれは迫撃砲班を敵火力にさらすことになり、敵に視認された場合の優先目標になると思った方が良い。

■ 接近と撃滅

すぐにOverwatch地点の部下はイタリア軍と交戦するだろう。応射が弱くなるまでこの地点から射撃を継続しろ。弱まったら、分隊の2つをAssault移動で道路そばの垣根へ移せ。Assault移動命令を用いて橋へ移動し、Overwatch地点からの援護射撃で抵抗を続ける敵を制圧せよ。車両を平野に動かして敵地点を射撃しなくなるかもしれない。



戦闘開始後10分(残り時間35分)、残りの部隊が到着。Bridge - North Sideに新しく到着した小隊と戦車を移動させよ。今までに道路は動いても比較的安全になっている。イタリア軍が射撃してきたら圧倒的な火力をあてにしてできるだけ速やかに鎮圧せよ。

■ 降伏

敵に近づくと、たぶんイタリア軍が手を空に上げて戦闘を中止するのを見るだろう。CM:FIでは、士気が低下して、近距離に敵ユニットがいるユニットは降伏することがある。降伏したら、移動や行動ができない。

自分の兵士を降伏したイタリア軍に近づけて敵を「まとめる」こともできるし、短い時間そばにいることもできる。結局は降伏したドイツ軍は消え、白い旗でマークがつく。彼らは今やゲームから完全に取り除かれたのだ。降伏しているが未だ消えていない兵士は友軍ユニットで同じ方法で救うことができる。

■ 勝利!

Bridge - North Side目標に向かって戦闘を継続せよ。到達するまでにイタリア軍は恐らく降伏し、戦闘の結果が見えるだろう。もし貴官が敗北したら、訓練を継続する前に本任務を繰り返したいと思うかもしれない。それにもかかわらず、キャンペーンは次の任務に移る。他のキャンペーンでは損害は永久にキャンペーンから取り除かれるか、将来の任務である程度の不利を被ることに注意せよ。

■ ミッション2 : 1056高地を守れ

学ぶこと

- 防御を指揮する
- キャンペーンの補給と補充の重要性
- 高度な分隊戦闘戦術と命令
- 歩兵の対戦車兵器を用いて敵戦車を撃破する

■ 防御配置

空挺部隊は1056高地の防御地点に位置にいて開始する。デフォルトのセットアップは、かなり適切に配置されており、ユニットには遮蔽物があって目標を防御している

全ミッションでデフォルトのセットアップがあり、普通は即座にプレイを開始しても十分だが、好きなように部隊を微調整もできる。重機関銃班(フローティングアイコンが機関銃に似ている)を選択してDefense HQ目標の2階に配置せよ。これは最も価値ある武器で、ここに配置すると戦場の光景

が一望できる。だが、時にはこれが望ましくない時もある。撃てるということは撃たれ返されるからである！迫撃砲班を前線近くに置きたいかもしれないが、そこは敵に直接撃たれるのである。

主要任務は、丘陵の2つの目標、CommandHQとFortificationsの確保である。この端で、目標を表す緑の土地に進もうとするドイツ軍部隊を制止するように、部隊を配置すべきである。部隊を丸ごと目標のてっぺんに置く必要はない。勝利目標のための確保には戦闘ユニット1個だけが目標内にいれば有効である。目標に近づいてくるドイツ軍を部隊が制止するほうがとても大切である。



■ キャンペーンの補給と補充

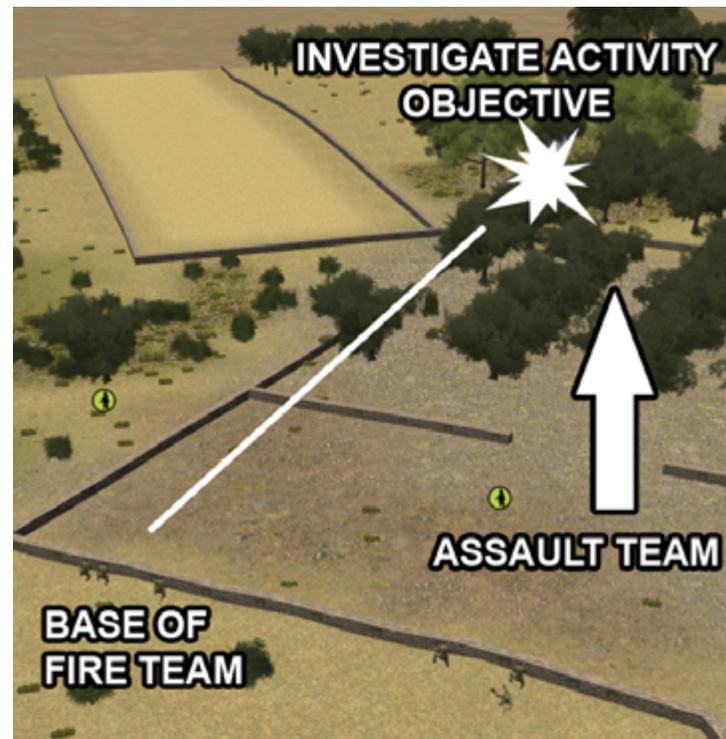
戦闘が始まる前に、指揮する空挺部隊がどのようにしてキャンペーンの次のバトルに存在するか、またバトルの間で損害補充と補給の観点から何が起こるのかを知ることは重要である。キャンペーンでは、基幹ユニットは損害、車両損傷、弾薬消費、そして時には土気もシナリオからシナリオへと繰り越される。これにより、将来の作戦のために部隊を注意して扱うようになるはずだ。いつ増援が来るのか再補給があるのかわからないだろう！部隊、車両、弾薬は、キャンペーンではバトル間に補充できるが、キャンペーンやシナリオからシナリオによってでも量が変化する。このケースでは敵戦線の背後にいて、次のミッションの前に損害補充や弾薬補給は受け取ることができない。戦闘するにつれ、兵員数と弾薬を次のシナリオのために保ちおく必要を忘れてはならない。さもないと、部隊は弱ってしまうであろう。

■ ドイツ軍の様子はどうか？

バトルが始まると、ドイツ軍砲兵は丘の前面に煙幕を張り始める。これは敵がこの方向からすぐに攻撃するという良く教えてくれている。煙幕でドイツ軍部隊は、空挺部隊からの牽制射撃を受けずに平地を移動するつもりだ。これに對しやれることはあまり無く、1056高地東のInvestigate Activity目標にしばらく注意を向けよう。

フリーフィングで書いたように、調査のためこの地点に小規模な戦闘パトロールを送るように命令されている。ドイツ軍は側面へ偵察部隊を送っているかもしれないので、それを阻止するのが目的である。橋付近の最も北部にいる分隊を目標に送れ。

Admin命令タブを開きSplit Teams Command 命令を選択せよ。分隊は、2つのユニットに分かれ、それぞれ独自のフローティングアイコンを持ち、個別に命令を受けとることができる。班分割命令はさまざまあり、適切な状況ではたいへん役に立つ。分かれた分隊を合流するには両方の班を同じ地点に移動させ、しばらくそこに留まらせよ。自動的に完全な分隊に合流する。同じ分隊から分かれた班どうしが合流可能だ。



■ 歩兵用対戦車兵器

目標に近づくにつれ、ドイツ軍が偵察用ハーフトラックを林に隠しているのに気づくだろう。このハーフトラックは装甲車両であり空挺部隊からの小火器に耐える。幸いなことに、空挺部隊のいくつかは、バズーカという軽装甲車両や戦車さえも撃破可能な近距離対戦車兵器を所有している。バズーカは最大射程が約250メートルだが、100メートルを超えるとたいへん不正確になる。バズーカを使うのは危険を伴う。命中させるためには車両に近づかねばならないからだ。オープントップの車両は上から降ってくる迫撃砲弾に極端に脆く、また50口径機関銃でたやすく損傷を受け、ハーフトラックのような薄い装甲車両はついにはやられてしまう。





バズーカは建物やバンカーのような閉ざされた空間では射撃できないことは、大切で覚えておかなければならない。この兵器は極端な高温と高速のガスを背後に排出するので、操作兵の背後にガスを反射する壁があるのは良くないと一般的に考えられている。

■ バンカー

Fortifications目標で、塹壕線からバンカーが3つ突き出ているのがわかる。これらはイタリア軍の海岸防御バンカーで、早期に空挺部隊が占領したものである。バンカーは優れた遮蔽効果があり中に兵士を配置すると小火器はほとんど通さず、爆薬や砲撃に対してさえも耐久力がある。Split Teams Commandを用いて分隊を二等分に分けて塹壕に配置し、それからこれらの班をバンカーに入れるため移動コマンドを選んでからバンカーのフローティングアイコンをクリックせよ。車両に乗車させる命令のような具合である。小隊本部を3番目のバンカーに入れても良い。しかし迫撃砲班を塹壕の外側に放って置か、さもないと迫撃砲が撃てないだろう。

■ ドイツ軍が攻撃してきたら

戦闘パトロールが偵察分遣隊を掃討し終えたときには、1056高地へのドイツ軍攻撃主力が勢ぞろいしているはずだ。敵部隊が町に降りて来るにつれ、無力、処置なしと感じるかもしれないが、有効な防御を行なえる手段がいくつかある。

— 適切な時期に使えために重火器を温存せよ！バズーカや迫撃砲、50口径機関銃のような重火器がひとたび敵に射撃すると、それは敵の優先破壊目標になる。重火器を保全する良い方法は、重要でない目標に弾薬を無駄遣いせず不必要に露見させないことであり、戦場全体にCover Armor Arc命令を出して、車両が来るまで確実に発砲を控えることである。集中している露出した部隊や、建物内の重火器など価値ある歩兵目標が現れたら、いつでもarc命令をキャンセルして直接Target命令を与えることができる。前進する敵歩兵の集団に良い配置と良いタイミングでの攻撃や車両の行動不能が勝敗の差を分けるのだ。

— 敵の砲撃を警戒・予期せよ。希望地点への有効なる砲兵射撃を行う指示ができる前に、多くの場合、観測員は観測弾を一定数要請するに違いない。時々、大砲の弾着が自軍にだんだん近づくのがわかったら、ドイツ軍はその地点に砲撃指令をするつもりだ。部隊をそこから移動させるか建物内に引っ込めさせろ。

— 抑圧強度を監視せよ。ユニットのモラルの周辺に黄色の枠が点滅し始めたら、敵火力によって士気が確実に影響されており、抑圧のために部隊が崩壊するかもしれない。戦闘を中断する必要があるなら、Hide命令（特殊コマンドパネルにある）が効くことがよくある。Hide命令を撤回するまでユニットは地面に姿勢を低くして、遮蔽しながら数分間の中断を与えられる場合がしばしばある。

— 常に自分の側面から目を離すな。前面の攻撃に全て対処すべきというのは陥りやすい誘惑ではあるが、もし側面が攻撃されたら不利になる恐れがある。目標への接近経路を監視するところにユニットを配置しておいたので、この方向からの接近を見ることができる。前線の後ろに数ユニットを控えさせておいておけば、必要なら新たな脅威に対処するべくシフトできる。

野心がでてきたら、Investigate Activityに送った分隊を果樹園に留めて、丘陵へ移動するドイツ軍に待ち伏せ攻撃を行なって苦しめさせよ。

■ 勝利と今後

いくつか分隊はあるていどの損害を被るかもしれないがドイツ軍攻撃をかわせるはずだ。防御任務で土地を支配したら容易にシナリオに勝利するに違いない。だが、ドイツ軍の最後を見てはいない。これが最初の攻撃にすぎなかったらどうなる？ 幸いなことに第1歩兵師団が明朝到着する。

■ ミッション3：最後の防衛

学ぶこと

- 標定点 (TRP) の用法
- 遮蔽された砲の長所と弱点
- 敵装甲車両との戦闘方法
- 砲兵と歩兵の高度な協同

Last Defenceは、訓練最終課題である。卒業試験として本シナリオを捉えることもできよう。本シナリオはこれまでのものより難しいであろうし、二つの例外があるが貴官独自の戦術決定を下すようになっている。

■ 前進観測班と火力支援

第1歩兵師団からの前進観測班が到着し、Defense HQ建物の2階に位置している。105mm榴弾砲1個中隊という火力支援も持ってきている。観測班は最も価値あるユニットであり、その訳はオフマップの火力支援に最も早く、最も確実に連携するからである。観測班は常に火力支援を早く要請し、重砲、やロケット、航空支援のような上級レベルの支援は観測班だけしか要請できない。

従って、観測班は何としてでも守らなくてはならない。観測班を守る最良の方法は、その位置を敵に知らせないことである。Command HQ建物の2階に位置しているため、他の部隊と同じ建物に配置することは避けたほうが良い。彼らの射撃が、敵の射撃を引き寄せ、それが観測班に影響を及ぼすからである。同様に観測班に短いTarget Arc命令を確実に出して、敵に発砲して注意を自分たちに向けさせないようにせよ。

■ 標定点

2つの特別に増強した「ユニット」もある。「標定点 Target Reference Points(TRPs)」である。TRPsは砲兵が既に測定し、その地点への必要な諸元をざっと入力していて迅速かつ正確に砲撃できる地点である。これらの地点近くへの命令は、遅延が短く正確さは増すうえ、観測調整が要らない。この地点付近への砲撃要請は結果として遅延が短く、より正確で相手にとっては無警告で弾幕が振ってくることになる。さらには、前進観測員は照準線が砲撃命令を出すTRPに通っていないとよい。言うまでも無いことだが、これはとても大きな利点であり、とくに重砲兵を持っているときはそうである。



他のユニット全てとは異なり、TRPsは、セットアップゾーンに限定されずセットアップフェーズ中マップのどこへでも置くことが可能だ。しかしゲームが始まったら、TRPsは動かさない。TRPsも秘密である。相手は大変な目にあうだろうが、どこにあるのかわからない。

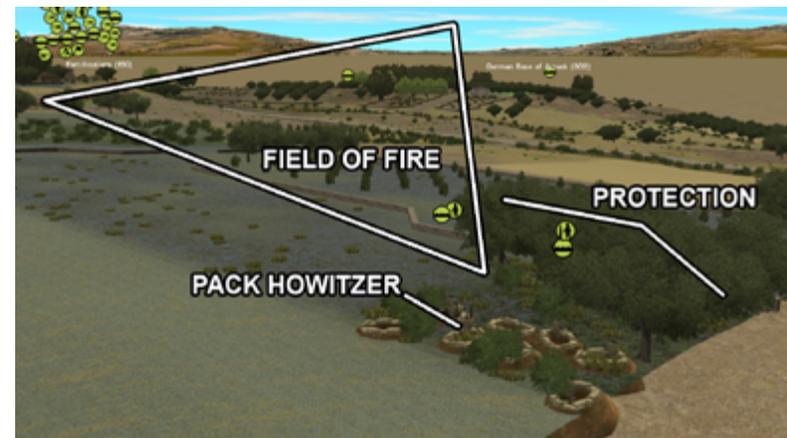
TRPsは、既にマップの推奨地点に置かれている。そのまま置いてある所に放っておく方がよい。将来のシナリオでは、TRPsを重点的に守りを固めやすい所、敵の接近経路と明らかな所、ユニットが見えないが敵が移動をするかもしれないと疑わしい「デッドスペース」の中などの目標に置くべきだろう。

■ 兵器の設置：砲

南をみると、M1A1バック榴弾砲1門を得ているのがわかるだろう。本ユニットはCM:FIでは「砲」として知られている。砲は小火器が発するよりも強力な火力を詰め込んだ操作兵がいる重火器であるものの、車両より容易に隠しやすい。しかしこれは二つの短所を伴う。一つ目は、砲は通常、バトル全体に対するとおりに置かれる。牽引しなければとてもゆっくりとしか移動できないし、移動の後で砲撃を再開できるまでに設置時間が必要だからである。もう一つの短所はひとたび発見されると、敵の反撃火力に対して非常に脆く、優れた遮蔽物が無ければ普通は撃破されてしまうことである。

これらの特徴のため、セットアップフェーズの間に注意深く配置しようやって砲を守るか、そしてどこへ撃つことができるかを熟考することが絶対に欠かせない。

シシリーの開けた環境では適切な配置位置を見ることは難しいだろう。大勢の敵の土地で砲の位置をさらすのは、通常、さっさと非業の死を請うているようなものである。デフォルトのセットアップでは、バック榴弾砲はよりましに隠られる林を利用している。砲は敵戦線全体には容易に砲撃できないがより生き延びるまじなチャンスがある。その理由は、敵戦線全体には露出しておらず、また砲撃の斜めの角度によって、敵が反応する前に敵に側面射撃を与えられるチャンスがあるからである。



■ 最終防御

最初のターンにドイツ軍が1056高地に対して別の攻撃をかけつつあるのを発見するだろう。今回は戦車がいるのにも要注意だ。ドイツ軍三号戦車は空挺部隊にとっては明らかに強敵であるが、集中迫撃砲火で妨害することができる。バック榴弾砲のHEAT弾でも容易に撃破できる。

戦車が陣地を叩いているが、陣地に居ないところへ効果的に戦闘に戻る例に出会うかもしれない。これらのケースは勇猛の良い部分である。攻撃側とやり合えるようになるまで、部隊を隠したり射撃ラインから出したりすると損害をある程度抑えられる。

■ 増援

戦闘に入って10分で、第1歩兵師団の部隊が防衛線を支えるために到着するだろう。歩兵2個小隊に伴って、M4A1シャーマン戦車1個小隊を持つにいたる。シャーマン戦車は三号戦車よりも良く、同様に四号戦車とぶつかっても勝ちうる。増援部隊を動かして敵の攻撃を撃破せよ。ドイツ軍を停止させた後は、反撃にやってこないようにするため、German Base of Attack目標を確保せよ。

■ ドイツ軍の攻撃を撃破せよ

German Base of Attack目標は反撃目標である。そこを無力化すれば、おそらく敵の攻撃をすり潰して中止させ1056高地の安全を確保できる。TRPsをそのまま残していれば、一つが目標に配置してある。

ドイツ軍の攻撃が停止して、目標への攻撃準備ができたなら、観測班を選択し支援火力を要請せよ。TRPかその近辺に砲撃を要請すると、遅延時間が通常よりかなり短いことに気づくだろう。中ぐらいの長さで十分だろう。TRPへの支援火力要請にはLOSが不要あることを忘れないように。歩兵は、砲兵が目標を叩いている間は、100m以上距離をとっておいたほうが良い。支援火力がひとたび一斉射撃に入ったら歩兵1個小隊を幹線道路沿いの小渓谷のような目標に近づけよ。考えとしては、砲撃が終了したら即座に目標へ近接突撃を行なうのである。砲撃の終了に早く到着するほど防御側は衝撃を受けてうたえているだろう。

火力支援が終わるのを待っている間、歩兵と戦車も目標の両側に移動せよ。おまけのパンチとして戦車に目標へのArea Fireを命令できる。部隊が突入する前にArea Fireを中止することを忘れないように。Target Briefly命令はここで役に立つ計画としては敵を完全に無力化することである。理想は兵士が掃討しなければならない。しかし、敵の抵抗に遭遇してもうたえないように。

■ キャンペーン終了

戦闘で上手く兵士を率いて、ヨーロッパの解放を始めた。チュートリアルは終了だが、学習に終わりは決してなく、戦術的状況の経験は無限に近いぐらい多数ある。コンバットミッションほど詳細で複雑なゲームはなく、学習を怠らずにより良い戦闘指揮官になるのを止めないだろう。3つのキャンペーン、何十ものシナリオ、無限のクイックバトルシステム、オンライン対戦相手、そして盛んなインターネットコミュニティが新しいキャンペーンやシナリオを作り出しているの、貴官の前には何年も戦闘がある。

■ エンサイクロペディア

この章はゲームで使う主要車両および兵器システムのクイックレファレンスです。簡単なものが研究の第一歩として読むのが良いでしょう。興味ある方はもっと詳細なものが印刷やネットで見つかります。

■ UNITED STATES ARMY

■ TANKS

■ M5A1 LIGHT TANK

M5A1の特徴はツイン・キャデラックエンジンである。溶接車体に傾斜した前面装甲－垂直から20度－、隆起したエンジンデッキ、後部に張り出して無線を格納した砲塔。これが1943年までの米軍軽戦車の主要な変更点であった。

装甲……………13-51mm

Ldr		Gunner		Loader		Driver	
Light Tank		37mm L/54 M6		Weight 15.7 tons		Speed	
AMMO		DAMAGE		DEFENSES			
37mm HE	88	37mm Main	7.62mm Coax	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
37mm AP	44	7.62mm Coax	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio
37mm CAN	15	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio	Engine
.30cal M2	>6k	Gyrostab.	Radio	Engine	Wpn Controls	Optics	
		Radio	Engine	Wpn Controls	Optics		
		Engine	Wpn Controls	Optics			
		Wpn Controls	Optics				
		Optics					

■ M4 SHERMAN (EARLY)

M4シャーマンは、正式にはM4中戦車で、第二次世界大戦中アメリカが使った主要戦車である。設計者は、機械的信頼性、生産およびメンテナンスの容易さ、耐久性、部品と弾薬の標準化、適切な大きさと重量に苦悩した。

シャーマンの信頼性は1930年代の米軍軽戦車で最初に開発した多くの機能から得られた。垂直渦巻きスプリング式サスペンション、ラバーキャタピラ、前部にドライブスプロケット、後部へのラジアルエンジン搭載が挙げられる。設計目標は、素早い生産、信頼が置いて、歩兵支援の突破攻撃能力を提供し、枢軸国で使われているどんな戦車をも打ち負かせることであったが、ドイツで開発されたより大型の戦車には力不足であった。

おおそシャーマンは5万台が第二次世界大戦中に生産され、生産中や戦場においてでもさらなる修正が加えられて多数のバリエーションがあった。主な変更は必ずしも一直線の改良ではなかった。M4A1はM4より必ずしも良いとは言えない。サブタイプは標準生産バリエーションを示しており、主要変更点はエンジンや車体である。初期生産型M4シャーマンの主な特徴は次のとおり。

75mm主砲、砲弾97発

戦車長ハッチ周囲で360度旋回可能な50口径対空重機関銃

主砲同軸と車体搭載の30口径機関銃

動力旋回砲塔

シャイロスタビライザー

400馬力コンチネンタルR-975エンジン

最大速度：39km/h

ナローM34砲搭載

3ピースディファレンシャルハウジング

装甲板の製造品質は全体的に凡庸

傾斜装甲版（上部車体装甲）は50.8mm厚、角度56度

車体前面（下部車体装甲）は丸味を帯び、50.8mm厚

Ldr		Gunner		Loader		Driver	
Medium Tank		75mm L/40 M3		Weight 30.3 tons		Speed	
AMMO		DAMAGE		DEFENSES			
75mm HE	51	75mm Main	12.7mm MG	7.62mm Coax	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
75mm AP	40	75mm Main	12.7mm MG	7.62mm Coax	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
75mm Smoke	6	7.62mm Coax	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio
.50cal AP	300	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio	Engine
.30cal M2	>4k	Gyrostab.	Radio	Engine	Wpn Controls	Optics	
		Radio	Engine	Wpn Controls	Optics		
		Engine	Wpn Controls	Optics			
		Wpn Controls	Optics				
		Optics					

■ M4 SHERMAN (MID)

M4中期型とM4初期型の相違点

……………同軸機関銃用照準穴付ワイドM34砲基部

……………屋根搭載煙幕弾12発入り煙幕発射装置

Ldr		Gunner		Loader		Driver	
Medium Tank		75mm L/40 M3		Weight 30.3 tons		Speed	
AMMO		DAMAGE		DEFENSES			
75mm HE	51	75mm Main	12.7mm MG	7.62mm Coax	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
75mm AP	40	75mm Main	12.7mm MG	7.62mm Coax	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
75mm Smoke	6	7.62mm Coax	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio
.50cal AP	300	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio	Engine
.30cal M2	>4k	Gyrostab.	Radio	Engine	Wpn Controls	Optics	
		Radio	Engine	Wpn Controls	Optics		
		Engine	Wpn Controls	Optics			
		Wpn Controls	Optics				
		Optics					

■ M4A1 SHERMAN (EARLY)

M4A1初期型とM4初期型の相違点

……………75mm主砲弾90発

……………鋳造装甲のため、明らかに「丸い」外観（丸められたのではない）

Ldr		Gunner		Loader		Driver	
Medium Tank		75mm L/40 M3		Weight 30.3 tons		Speed	
AMMO		DAMAGE		DEFENSES			
75mm HE	48	75mm Main	12.7mm MG	7.62mm Coax	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
75mm AP	37	75mm Main	12.7mm MG	7.62mm Coax	7.62mm MG	Gyrostab.	Radio
75mm Smoke	5	7.62mm Coax	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio
.50cal AP	300	7.62mm MG	7.62mm MG	Gyrostab.	Smoke Mortar	Radio	Engine
.30cal M2	>4k	Gyrostab.	Radio	Engine	Wpn Controls	Optics	
		Radio	Engine	Wpn Controls	Optics		
		Engine	Wpn Controls	Optics			
		Wpn Controls	Optics				
		Optics					

■ M4A1 SHERMAN (MID)

M4A1中期型とM4A1初期型の相違点

……………同軸機関銃用照準穴付ワイドM34砲基部

……………屋根搭載煙幕弾12発入り煙幕発射装置



■ TANK DESTROYERS

■ M3 GUN MOTOR CARRIAGE

M3GMCは1941年に速やかなる戦車駆逐車の中継ぎ役を開発する必要に応じて生まれた改良型戦車駆逐車である。M3GMCは基本的にM3ハーフトラックを改修して第一次大戦時の75mm M1897A4砲を搭載した。防盾が前面からクルーの露出をいくぶん防いでおり、車両後部は砲弾59発を搭載するように改修している。

M3GMCは1943年終わりまで、大半の装甲編成部隊の本部において、戦車駆逐車として扱われている。1944年初頭までには米軍内でM3GMCは旧式化していたが、戦争終結まで海兵隊と英陸軍で現役であり続けた。

装甲………6-12mm



T30HMCは、M3GMCと似て、M3ハーフトラックをベースにした間に合わせの改修で、M8HMCが1943年後期に制定されるまで突撃砲を満たすことを目的としていた。T30HMCは、防盾付M1A1 75mm榴弾砲を装備し、砲弾60発を積載している。T30は騎兵部隊と戦車大隊の本部中隊で用いられた。

装甲………6-12mm



■ M7 HMC PRIEST

105mm自走榴弾砲M7は米軍自走砲で、制式名称は105mm榴弾自走砲であるが、英軍は、機関

銃座の形が説教壇に似ていることから「プリースト（聖職者）」と呼んでいた。

M7はM3リー中戦車を改造したが、後期生産型はリターンローラー後輪と1ピース铸造ノーズのM4タイプの車両が追加された。105mm M1A2榴弾砲を装備、砲弾数は69発。M7HMCは装甲砲兵部隊で用いられた。

装甲………12-51mm



■ ARMORED CARS

■ M3A1 SCOUT CAR

M3A1スカウトカーはホワイトスカウトカーとして知られる。主として騎兵車両として用いられたが、改造を行なって指揮車両や救急車両として使われた。M3の生産は1940年に始まり、騎兵部隊の標準となった。ハスキー作戦以後、M3A1はM8装甲車やM20ユーティリティカーに取って代わられたが、英陸軍では現役としてあり続けた。



■ HALFTRACKS

■ M2 HALFTRACK

ホワイト・モーター・カンパニーが、M3スカウトカーを改修して本車両を開発した。砲牽引ハーフトラックを目的としており、砲兵と砲弾庫が装備している。スケートレールには自衛用に50口径M2HB機関銃を装着できた。

装甲………6-12mm



■ M3 HALFTRACK

M3ホワイトハーフトラックは6330ccホワイト160AXエンジンを搭載していた。M32対空機関銃架か、機銃リングマウントを装着。ゲーム中では、M2HB機関銃とM1919A4機関銃の両方がある。
装甲……6-12mm



■ M4A1 MMC MORTAR HALFTRACK

M2ハーフトラックを基にした自走迫撃砲でM1迫撃砲(81mm)を装備していた。この迫撃砲は車両から降ろして射撃するようになっていたが緊急時には車両内部から後方に射撃することもできた。A1は迫撃砲を前向きに固定し車両内から射撃することができた。特徴として30口径M1919軽機関銃が360度スケートレールに搭載されている。

装甲……6-12mm

備考：M4A1ハーフトラック内からの迫撃砲射撃は現在のところCM:FIではできません。迫撃砲班を降車させてから迫撃砲を射撃する必要があります。



■ UNARMORED VEHICLES

■ 2.5 TONS 6X6 CARGO TRUCK

この車両は、WW2で使われた典型的な2.5トン6x6米陸軍輸送トラックを表している。「2.5」とよく言われるが、これは戦争中に2.5トントラック全般に当てはめた用語である。ゲーム中では、オープントップやキャンバスカバーを装着したものが出てくる。



■ 1/4 TON 4X4 TRUCK "JEEP"

ウィリーMB米陸軍ジープ(正式には1/4トン 4x4トラック)とフォードGPWは1941年から1945年まで製造された。小型四輪駆動多用車両は第二次世界大戦ジープのシンボルと考えられ、多くの類似軽多用車両のきっかけとなっている。

CM:FIでは、無線機の有無、中型機関銃の有無のいくつかの型がある。

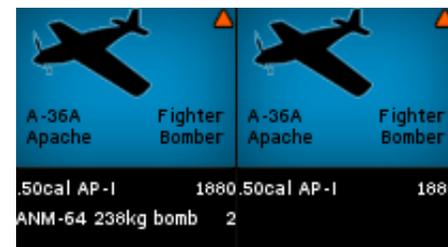


■ US AIR ASSETS

■ A-36A APACHE FIGHTER BOMBER

ノースアメリカンA-36アパッチはP-51ムスタングの地上攻撃型であった。アパッチは、基本的にP-51の機体にアリソンエンジン、ダイブブレーキ、爆弾ラックを備え、急降下爆撃機とした。

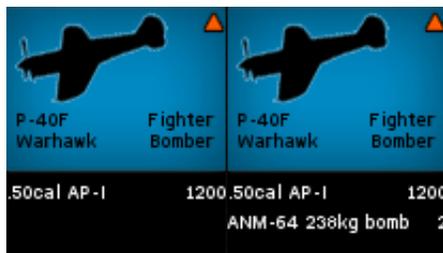
武装……機銃掃射、小型爆弾



■ P-40F WARHAWK FIGHTER BOMBER

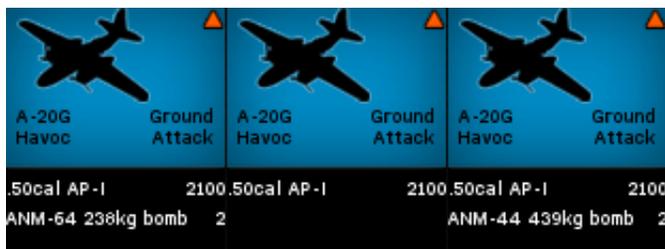
カーティスP-40Fウォーホークは戦闘機や地上攻撃機として幅広く用いられた。P-40Fは地中海戦線で最もよく使われており、アリソンエンジンの代りにパッカードV-1650マーリンエンジンを搭載し、50口径機関銃6丁と最大450kg爆弾を装備していた。

武装……機銃掃射、小型爆弾



■ A-20G HAVOC GROUND ATTACK AIRCRAFT

DB-7でも知られるダグラス・ハヴォックは軽爆撃機および地上攻撃機として使用された。ライトR-26000-A5Bエンジンを双発、機首に50口径機関銃6丁、機体上部と下部に50口径機関銃3丁を装備し、最大910kgの爆弾搭載量があった。
 武装……機銃掃射、小型爆弾、大型爆弾



■ U.S. ARTILLERY ASSETS

備考：60mmM2、81mmM1迫撃砲およびM1A1パック榴弾砲は「重火器」で説明します。

■ M2 4.2 INCH MORTAR

M2 107mm迫撃砲は米軍でライフリング迫撃砲第二次世界大戦および朝鮮戦争で使われた。実戦配備は1943年。
 発射速度……20分間では5発/分
 ……………長時間では1発/分



■ M2A1 105MM HOWITZER

105mmM2A1榴弾砲は第二次世界大戦での米国の標準的野戦軽榴弾砲であった。



■ M1 155MM HOWITZER

155mmM1A1砲は米陸軍で使用された牽引式榴弾砲である。中級砲兵部隊用として1942年に生産が開始された。
 発射速度……4発/分、緊急時
 ……………40発/時、持続的



■ M1A1 155M GUN "LONG TOM"

155mmM1砲は、ロングトムとして広く知られ、第二次世界大戦と朝鮮戦争で米陸軍で使用された155mm口径野戦砲である。M1A1(1941)は砲尾栓を改良したことが特徴。
 発射速度……40発/時



■ T27 XYLOPHONE ROCKET

T27は米軍が初めて使用した多連装ロケット発射機である。4.5インチM8ロケットの発射管が8本並ぶ構造であった。2.5トン重トラックの後部に設置することを目的としていた。



■ NAVAL GUNS

ゲーム中では米軍の支援として、駆逐艦の5インチ砲、軽巡洋艦の6インチ砲、重巡洋艦の8インチ砲の2種類の艦砲が使用可能であり、沿岸に様々な艦船がいることを表している。



■ U.S. WEAPONS

■ M1911A1 .45 CAL

自動ピストル45口径M1911A1はシングルアクション、セミオートマティック、マガジン装填、45口径ACPカートリッジを使用するリコイル操作チャンバーの拳銃である。ジョン・M・ブローニングが設計した小火器で第二次世界大戦中の米軍の標準武器になった。M1911A1は、第一次世界大戦のM1911モデルにマイナーチェンジを数回行ったものである。

カートリッジ……………45口径

装弾システム……………取り外し可能な標準ボックスマガジンに7発



■ M1 CARBINE

米軍M1 カービン銃は軽量セミオートマティックカービンである。威力の低い30口径は、元々歩兵戦闘の主要火器として用いることを目的としていないため、戦争後期に開発されたもっと強力な突撃銃と比較できない。それにもかかわらず、本カービン銃は歩兵将校、空挺部隊、下士官、弾薬運搬員、前進観測員、それに他の前線部隊にすぐに広まった。前線での戦闘における評判は様々である。何人かの兵士や海兵隊、特に主要火器としてフルサイズのライフルを使えない者は、小さなサイズと軽量さで本カービン銃を好んだ。

カートリッジ……………30口径

装弾システム……………取り外し可能な15もしくは30発入りボックスマガジン



■ M1A1 CARBINE

M1 カービン銃の空挺部隊モデルで折りたたみ式銃床、15発マガジンになっている。



■ M1 GARAND

米軍ライフル銃、M1 ガーランド銃30口径はいかなる国の歩兵よりも先駆けて一般導入された初のセミオートマティックライフル銃である。M1ライフル銃はガス圧動作、セミオートマティック、クリップ装弾の特徴があった。M1のセミオートマティック動作は、米軍にかなりの火力優位をもたらした。戦闘中の個々の敵歩兵に速射性で勝っていた。

カートリッジ……………30-06スプリングフィールド (7.62mmx63mm)

有効射程……………402m

装弾システム……………8発入りエンブロック・クリップ装弾方式



■ M1903A3 SPRINGFIELD

米軍ライフル銃、30口径M1903は5発クリップ給弾、ボルトアクションの制式銃である。正式に米軍の軍用ボルトアクションライフルとして採用されたのは1905年6月21日で、第一次世界大戦では現役であり、第二次世界大戦ではM1903A3とM1903A4に改修されていた。1937年、M1ガーランド銃が米軍標準ライフルとしてスプリングフィールド銃から置き換わったがM1の供給が限定があったため、スプリングフィールドは第二次世界大戦中も歩兵用標準および狙撃用特殊ライフルとして現役にとどまった。

M1903A3は、銃身にあった後部照準が、M1ガーランドの後部照準のように銃床に載せられた孔照門に変更された。

カートリッジ……………30-06スプリングフィールド

作動方式……………ボルトアクション

装弾システム……………5発



■ M1903A3 SPRINGFIELD (W/ M1 GRENADE LAUNCHER)

M1ライフルグレネードランチャーはM1903スプリングフィールドライフル用の22mmライフルグレネード発射器である。M1は筒型装置で片方の端をライフルの銃身に差し込み、もう一方の端は手榴弾を保持する場所になっている。空のカートリッジが発射に先立ってライフルに装填される。射撃

時に、カートリッジによって生成された拡張したガスが手榴弾をかなりの力で遠くに飛ばす。M1ガーランド用のグレネードランチャーがまだ製造されていなかったため、1943年の米軍部隊全てがグレネードランチャーとしてM1903スプリングフィールドを使用していた。



■ M1903A4 SPRINGFIELD

M1903A4標準狙撃用ライフルはM1903A3にウィーヴァー2.2倍照準を付け、新しい銃床になった。



■ M1A1 THOMPSON

トンプソンはジョン・T・トンプソンが発明した米軍Mサブマシンガンである。トンプソンは「トミーガン」としても非公式に知られている。トンプソンは、人間工学的、コンパクトさ、大型.45ACPカートリッジ、信頼性、そして多量の自動射撃のために兵士、犯罪者、警官たちに好まれた。

1938年、米軍はトンプソン・サブマシンガンを採用した。米軍サブマシンガン45口径M1A1は初期型の半分の時間で、かつ、かなりのコストが低下した。

カートリッジ……………45ACP (11.43<>23mm)

有効射程……………50m

装弾システム……………20発入りスティック/ボックスマガジン

……………30発入りスティック/ボックスマガジン

……………50発入りドラムマガジン



■ M1918 B.A.R.

ブローニングオートマティックライフル(BAR)は、米軍の自動小銃の系列であり、20世紀にアメリカや多数の諸国で用いた軽機関銃である。BARシリーズの主要な派生型はM1918で、.30-06スプリングフィールド銃のカートリッジ用の薬室を持ち、ジョン・ブローニングが1917年に設計した。

BARは前進する歩兵が運べるように設計された。肩から吊るして腰だめで射撃を行う「歩行射撃」と呼ぶ概念が塹壕戦で個々の兵士に必要だと思われた。実際に、BARは軽機関銃として用いられ、二脚(後期型から導入)で射撃を行なった。オリジナルのM1918版は.30-06スプリングフィールド銃のカートリッジの最軽量マシンガンであり続けたが、標準の20発マガジンの容量限定がその役割での用途にネックとなった。

カートリッジ…30-06スプリングフィールド(7.62x63mm)(M1918,M1912,M1918A1,M1918A2)

有効射程……………90-1350m 照準調整

装弾システム…20発入り取り外し可能ボックスマガジン



■ U.S. HEAVY WEAPONS

■ M1A1 BAZOOKA

「バズーカ」は携帯無施条対戦車兵器の一般名で米陸軍に広く行き渡った。バズーカは歩兵戦闘で用いられたロケット推進対戦車兵器の第1世代になる。推進方法として固形ロケットエンジンを採用したことで、榴弾(HE)および成型炸薬弾対戦車(HEAT)弾頭を装甲車両、機関銃座、トーチカに対し普通に手榴弾や地雷を投げつける範囲よりも遠くへ発射することが可能になった。M1A1モデルはオリジナルのM1バズーカの電気系統を改良し設計を簡略化した。前方ハンドグリップがなくなり、M6A1ロケットを使う。

備考：ゲーム中では、バズーカは、後方爆風が操作員や他の部隊にとって危険なため、建物内では発射できない。



■ M1919A4 MEDIUM MACHINEGUN

M1919A4中機関銃は30口径の中機関銃で軽歩兵用、同軸機銃搭載用、航空機用、対空機関銃用として米軍や多くの他国で使用された。M1919は第一次世界大戦時の米軍機関銃の標準であるブローニングM1917の空冷方式に開発したもので、ジョン M. ブローニングが設計した。

中隊もしくは大隊支援火器としてM1919は少なくとも2人機関銃班が必要だった。しかし、実際には通常、機関銃手（銃を発射し前進時には脚部と弾薬箱を運ぶ）、補助機関銃手（弾薬装填を補助し銃と交換部品と道具の箱を運ぶ）、弾薬運搬員2名の計4名であった。

M1919A4中機関銃の重量は14kgで、通常軽量の歩兵用低姿勢三脚架に装着していた。車両固定銃としても用いられた。第二次世界大戦中には、ジープ、装甲兵員輸送車、水陸両用車両に搭載されている。M1919A4は第二次大戦の米軍歩兵中隊の主要な火力の役割を担っており、他国の軍と異なっており、基幹ユニットに加えて重火器小隊を持つのが通常であった。重火器小隊にM1919A4があることで、突撃時や防御時のいずれでも、中隊長が中隊レベルで自動火器支援を行なえるようになった。



■ M1917A1 BROWNING HEAVY MACHINEGUN

M1917ブローニング重機関銃はベルト給弾、水冷式の機関銃でかなり軽い空冷式のM1919ブローニングと共に制式化された。本銃は大隊レベルで用いられた。M1917A1モデルはオリジナルの第一次世界大戦設計を見直し、様々な改良がなされて近代的なWW2銃弾を使用することになった。



■ M2HB BROWNING HEAVY MACHINEGUN

M2機関銃は、ブローニング50口径機関銃ともいい、第一次世界大戦の末期にジョン M. ブローニングが設計した重機関銃用である。ジョン M. ブローニングが以前に設計したM1919機関銃とたいへん良く似ているが、それは.30-06カートリッジ用の薬室であった。M2は、より大型でより強力な.50BMGカートリッジを使い、それが銃自体の名称にもなった（BMGとは、ブローニングマシンガンを表す）。M2は「メドゥーサ」や、その口径である「50」とも呼ばれていた。

本ゲームでは、M2HBは多数の米軍車両に搭載されており、また米軍空挺部隊の中には三脚に取り付けて使用しているものもある。



■ 37MM M3 ANTI-TANK GUN

M3は、米軍が単独で対戦車砲として初めて製造した砲で、歩兵部隊の主力対戦車砲としてM2HBと置き換えられた。1930年代に開発されたM3は歩兵が簡単に運べるように設計されたが、これは後のドイツ軍戦車に対して力不足となる犠牲になった。1943年までに、M3は57mmM1対戦車砲に置き換わったが地中海戦線では1944年になっても現役であり続けた。CM:FIでは、M3は散弾を発射できる数少ない兵器の一つとして名高く、露出した敵歩兵に対するとイヤなパンチに驚くだろう。



■ 57MM L/50 M1 ANTI-TANK GUN

米陸軍は、オードナンス QF 6ポンド砲、すなわち第二次世界大戦中期の英軍主力対戦車砲を、主としてレンドリース生産で採用した。米軍版は、57mmM1砲とされ、6ポンドMk2を元にしたが、より長いL/50砲身を使用した。製造は1942年早々に始まり、1945年まで続いた。

米軍の砲弾設計と製造は、砲が制式採用されたにもかかわらず遅れたため、最初は徹甲弾しか使えない。



■ 60MM MORTAR M2

M2迫撃砲は、米軍が第二次世界大戦時に使用した滑空砲身、砲口装填式、高射角の兵器である。米軍60mmM2迫撃砲は中隊レベルの支援火力に、より重い81mmM1迫撃砲から軽量に使えるものを供給するために開発された。四角の底盤に載せた無旋条の金属筒と、それを支える簡素な二脚の支持から構成されている。撃針は砲身の底に固定されており、砲弾が砲身に投下されたときに自動的に着火するようになっている。軽迫撃砲として分類されているものの、M2は他国のほとんどの50mmや60mmの迫撃砲に比べてかなりの射程を持ち、固定撃針設計により訓練された兵士は高い発射速度が可能になった。

発射速度……18発/分



■ 81MM MORTAR M1

M1は米軍の標準的81mm口径の迫撃砲である。フランスのストークブラン社の迫撃砲が元になっている。M1はWP弾（白リン弾）が発射可能で煙幕弾を張るように設計されているが、対人および焼夷用の兵器であることは明らかである。

備考：本ゲームでは、白りん弾の衝撃に近いユニットは損傷する可能性があります。

発射速度…… 18発/分（持続）

…………… 30 - 35発/分（最大）



■ M1A1 PACK HOWITZER

75mmM1パック榴弾砲は、米軍が困難な地形を移動できる砲の必要から1920年代に開発した。本砲と砲弾はいくつかの部品に分解して動物で運んだり空中投下できるように設計された。パック榴弾砲は一般に空挺部隊で用いられ、その小型さが空中投下して随伴し軽度の間接支援砲撃やHEAT弾による限定的ながら対戦車能力を持つことが可能になったのである。

発射速度……6発/分



■ GERMAN WEHRMACHT

■ TANKS

■ PANZER IIIM

Panzerkampfwagen IIIは、一般的にはIII号戦車として知られ、1935年の15トン級中戦車の指令の後、1939年に制定された。最初のIII号戦車は急激な革新を経て、サスペンションは何回も変更された。初期にはKwK L/46.5 37mm砲と最大装甲厚30mmであり、第二次世界大戦の序盤におけるドイツ戦車部隊の主力戦車であった。少数しか使用できなかったがIII号戦車は当時の優秀戦車でありポーランド軍やほとんどのフランス軍の戦車を撃破できた。しかし、1941年のT-34やKVといったロシア軍の強力な戦車には全く適さないことが明らかになり、根本的な改良が急務となった。37mmカノン砲は、III号戦車G型では貫通力が向上したKwK L/42 50mmカノン砲に置き換えられ、III号戦車J型では上部構造と車体装甲は50mmに増加した。

III号戦車M型が製造されるころには、III号戦車は長砲身のKwK39 L/60 50mm砲を装備し、砲塔には57mmまで装甲が増加し車体上部と砲基部には20mmの増加装甲板が加えられた。多くの改良でも十分ではなかったが、1943年までにほとんどの戦車部隊でIV号戦車がIII号戦車にとってかわった。主力戦車としての地位が去った後でさえも、III号戦車の車体は突撃砲や突撃榴弾砲に流用されて生き長らえた。

装甲……10-70mm



■ PANZER IIIN

N型は、Ⅲ号戦車系列の最終型である。50mmカノン砲はKwK L/24 75mm短砲身砲に置き換えられ、防盾の中空装甲は大型化した砲にあわせるために外された。ティーガーや他の戦車に随伴して、敵歩兵に対する近接支援を目的としていた。

装甲……10-70mm



■ PANZER IVG (LATE)

Panzerkampfwagen IV (Pz.Kpfw. IV)はIV号戦車として知られており、1930年代後半に開発された中戦車で第二次世界大戦で広く用いられた。制式番号はSd.Kfz. 161である。歩兵支援戦車として開発されたが、すぐにIV号戦車は旧型となりつつある3号戦車の戦車戦闘の役割を担うようになった。第二次世界大戦でもっとも多く生産され配備されたドイツ軍戦車であるIV号戦車は、駆逐戦車や自走対空砲を初めとする他の戦闘車両の車体としても使われた。堅固で信頼でき、ドイツ軍のいる戦場全てで兵役につき、1936年から1945年まで戦争中に8800両以上、ずっと生産が続けられた唯一のドイツ軍戦車であることが卓越さを表している。改良と設計変更が新型連合軍戦車の登場に対応してたびたびなされ、兵役期間を延ばした。

新しい長砲身KwK 40 L/43砲を受け取ったF型はF2型(制式番号Sd.Kfz. 161/1)と命名された。戦車の重量は23.6トンに増加した。生産開始から3ヵ月後、IV号戦車F2型はG型と名称変更された。F2型とG型初期にはほとんど違いはない。

G型は動力砲塔と前面装甲80mmが特徴で、実際には50mm基板に30mm追加装甲板がボルト装着されている。車体前面と車体側面の不完全な溶接のためにときおり装甲不良が起こった。

装甲……10-80mm



■ PANZER IVG (LATEST)

1943年4月、KwK40 L/43がより長砲身の75mmKwK40 L/48砲に換装され、またマズルブレイキが再設計されて反動効率が向上した。



■ PANZER IVH (EARLY)

次の形式であるAusf.Hは1943年4月に生産が始まりSd.Kfz161/2の名称が与えられた。車体前面装甲が80mm厚1枚板に変更された。ドイツ軍は、連合軍が多量の磁気対戦車地雷を使用すると恐れられたため、その固着を防ぐためにツィメリット・コーティングが装甲の垂直面全体になされた。

本車両の側面および砲塔は5mmのサイドスカートおよび8mmのターゲットスカートを加えたことでかなり防御力が増した。砲塔上部の装甲は16mmに強化された。



■ PANZER VIE TIGER (EARLY)

ティーガー I 戦車は、Panzerkampfwagen Tiger Ausf. Eが正式名称であり、バルバロッサ作戦の初期の数ヶ月に遭遇した予期せぬソビエト軍の強力な戦車に対抗して1942年に開発された。ティーガー I 戦車は、88mm砲を搭載した国防軍の初の戦車であり、同砲は対空・対地共にその有効性を既に発揮していた。

ティーガー I 戦車は多くの敵に恐れられたが、過剰品質であり、高価で手間がかかる部品と生産方法を用いており、生産に時間がかかった。1942年8月から1944年8月までに1347両のみが製造された。ティーガーは、ある種のカタピラ不良を起こしやすく機動に問題があったが全般的には機械的

信頼性は高かったものの、千鳥足転輪のためにメンテナンスが高価で輸送も手間がかかった。
装甲………25-100mm



TANK DESTROYERS

MARDER II (SD.Kfz. 131)

マードー II は、II 号戦車の車体で作られた一連の第二次世界大戦のドイツ軍駆逐戦車の名称であった。ドイツ語の「マードー」は「テン（貂、森林に住むやせた動物）」を意味する。マードー II には2種類の主要な型があり、Sd.Kfz.132は捕獲したソビエト軍76.2mm砲をドイツ軍の砲弾に合わせたものを装備し、Sd.Kfz.131はPak40対戦車砲を装備していた。

Sd.Kfz.131マードー II はFAMO、MAN、ダイムラー・ベンツによって576両が1942年6月から1943年6月の間に製造された。II 号戦車の車体と上部構造は残して、オープンな戦闘室を車両の上部に取り付けたが、装甲は薄く、乗員は上部と後部から露出していた。マードー II は戦争終了まで全戦線で戦車猟兵派遣部隊で使用された。

装甲………4-35mm



SELF-PROPELLED ASSAULT GUNS

STUG III F/8

Sturmgeschuetz III (StuG III) 突撃砲はIII号戦車のシャーシを使用し、第二次世界大戦で最も生産台数の多い装甲戦闘車両であった。元々は、歩兵直協支援用の機動装甲歩兵砲を目的としていたが、StuGは常に改良されて戦車駆逐車として広く使われるようになった。Ausf.F/8 はStuGシリーズの新型車体設計の最初のものであることが特徴で、III号戦車JおよびL型に似た改良車体を用いている。後部デッキの長さが延び、換気が改良された。後部の装甲が厚くなり、30mmの追加装甲板が車体前面と上部構造にボルト止めされた。

装甲………16-80mm



STUG III G (EARLIEST)

StuGシリーズの最終型で最も一般的なものがStuG III Ausf.G (Sd.Kfz 142/1) であった。Ausf.G は、III号戦車M型の車体を用いて、上部構造の新設計を行なった。初期生産型は、「箱」型砲基部の厚さが変化している（45mmから50mmの間）、ペリスコープ付き車長キューポラ、装填手の操作する防盾付き上部搭載MG34。が特徴である。

装甲………16-80mm



STUG III G (EARLY)

StuG III G型の小改良型で、この型は前面装甲板がボルト止めの代わりに一体型に変更しただけである。

装甲………16-80mm



STUH 42 (EARLY)

1942年、7.5cmStuK 40 L/43カノン砲の代わりに105mm榴弾砲を搭載したStuG Ausf.F の派生型が設計された。この新型車両はSturmhaubitze 42 Sd.Kfz 142/ 2と命名され、StuG III Ausf.F/8 と Ausf.G の対戦車任務の数が増加したために、歩兵支援を目的として開発された。StuH 42 は、10.5cm leFH 18 軽榴弾砲を電気着火式に改修し、マズルブレーキを取り付けたものを装備していた。

初期型は、StuG III (初期型) に相当して「箱型」砲盾を使用した。

装甲………16-80mm



■ GRILLE

Sdkfz 138/1 Ausf.H グリーレは、Panzer 38(t) Ausf.H を元にした自走砲車両である。グリーレは、Panzer 38(t) Ausf.H のシャーシから砲塔を取り除き、装甲上部構造を取り付けた。150mm sIG 33 重歩兵砲と砲弾区画が上部構造に加えられている。
装甲……15-50mm



■ WESPE

Sdkfz 124 Wespeは、Leichte Feldhaubitze 18 auf Fahrgestell Panzerkampfwagen II (II号戦車車体に載せた軽野戦榴弾砲)とも言い、スズメバチの意味がある。本車両は、第二次世界大戦中にドイツが開発、使用した自走砲である。ヴェスペの設計はアルケット社が製造し、II号戦車F型のシャーシがベースになっている。主砲は、10.5cm leFH 18 軽榴弾砲である。
装甲……5-30mm



■ ARMORED CARS

■ PSW 221

Leichter Panzerspähwagen 軽装甲偵察車両は、1935年から1944年に製造された四輪駆動の一連の軽装甲車両である。ホルヒ801重兵員輸送車のシャーシに傾斜装甲車体と砲塔を取り付けた。Sdkfz.221は7.92mm MG34機関銃で武装し、通常、Sdkfz.222 および 223 と共に見られる。



■ PSW 222

Sdkfz.222 型は、2cm KwK 30 L/50 機関砲と7.92mm MG34機関銃で武装した。3人目の乗員は砲手である。
装甲……5-14.5mm



■ PSW 223

Sdkfz.223 Panzerfunkwagen は、無線車型で、7.92mm MG34機関銃で武装した。追加の無線装置があり、大型の「ベッド・フレーム」アンテナが車両の上にある。
装甲……5-14.5mm



■ PSW 231

Schwerer Panzerspähwagen (重装甲偵察車両)の用語は、ドイツ軍が第二次世界大戦中に使用した六輪および八輪駆動の装甲車両を対象とする。Sdkfz.231は、八輪の装甲車両で、607両が1936年から1943年9月までに生産された。Sdkfz.231は、操縦席が二つ、後部エンジン、八輪駆動の八輪、20mm KwK38 L/55 機関砲が特徴である。
装甲……8-30mm



■ PSW 233

本車両は、Sdkfz.231をベースに75mm StuK L/24を搭載し、偵察部隊が敵戦車および歩兵に対する場合により強力な火力を提供することを目的とした。本車両は、基本的にSdkfz.231から砲塔を取り除き上部構造を75mm砲を搭載できるように変更したものである。100両以上が生産され、全戦線で1945年まで使用された。
装甲……8-30mm



■ HALFTRACKS

■ SPW 250/1

Sdkfz.250 は、デマーグ社が製造した軽装甲ハーフトラックである。米軍のもの比べSdkfz.250は、前輪が駆動しないために機動性に劣る。しかし、キャタピラのおかげで、置き換えられた装甲車よりは、はるかに良好な機動力を持ったので普及車両となったのである。ほとんどの派生型はオープントップで出入り口は後方のドアだけであった。Sdkfz.250は1939年に採用されたが生産が遅れ、1941年中期まで最初の250両は登場しなかった。Sdkfz.250/1 軽装甲車両(SPW)は標準的な兵員輸送車である。
装甲……5.5-14.5mm



■ SPW 250/3

Sdkfz 250/3 leichter Funkpanzerwagen は、250の指揮型であり、無線装置と「寝台」型空中線が装備されている。



■ SPW 250/10

Sdkfz 250/10 leichter Schuetzpanzerwagen (3.7cm PaK) は、偵察小隊指揮官用で、3.7cm PaK 35/36が装備している。同砲は、戦争初期に牽引状態で用いられた対戦車砲と同じである。



■ UNARMORED VEHICLES

■ KUEBELWAGEN UTILITY VEHICLE

Volkswagen Kübelwagen (略してKübelsitzwagen、「バケットシート自動車」という意味) はフェルディナント・ポルシェが設計、フォルクスワーゲンが生産し、ドイツ軍が使用した軍用車両である。フォルクスワーゲン・ビートルのかんりの部分をベースとしており、キューベルワーゲンは、ドイツ軍にとって連合軍のジープにあたるものであった。



■ OPEL BLITZ TRUCK

Opel Blitz は、オペル社が1930年から生産したさまざまなドイツ軍軽～中型トラックに与えられた愛称である。第二次世界大戦に先立つこと数年、オペル社はドイツの最大トラック製造会社であった。ブリッツの名前は、1930年にオペル社のトラックに初めて採用され、1934年までに四つの基本バージョンがあった。1トンモデルはより大型の2/2Ωトントラックの14種類のなかのものである。3トントラックは1939年に導入されて、戦争中ずっと使用された。



■ Kfz.70 "KRUPP-PROTZE"

「Krupp Protze」は、進んだ設計のドイツ軍トラックである。本トラックは、戦争中、あらゆる任務で用いられたが、主要目的は砲牽引動力および自動車化歩兵の輸送である。7000両が1933年から1941年の間に生産された。



■ GERMAN AIR ASSETS

■ FOCKE-WULF 190A5

フォッケウルフ Fw190 Wuerger (Shrike)は、クルト・タンクが1930年後半に設計したドイツ空軍の空冷エンジン単座戦闘機である。第二次世界大戦中、様々な任務でドイツ空軍に使用された。メッサーシュミットBf109のように、Fw190は「軍馬」として用いられ、制空戦闘機、襲撃戦闘機、地上攻撃機と幅広い任務に適していることを証明し、夜間低空戦闘機の作戦行動も行なった。

Fw190 A5 は1942年11月に生産が開始された。

武装……機銃掃射、小型爆弾

Fw 190A5 Focke-Wulf Fighter Bomber	Fw 190A5 Focke-Wulf Fighter Bomber
7.92mm AP	20007.92mm AP
20mm AP	50020mm AP
	SC250 249kg bomb
	2000
	500
	1

■ MESSERSCHMITT BF 109G6

Bf109は、第二次世界大戦を通して、ドイツ空軍の主力として活躍した。スペイン市民戦争で最初に戦場に登場した時にはかなり進化した設計であり、戦争初期のドイツ空軍の航空優位になる機体と証明になったであろう。当初は短距離迎撃機として考えられていたが、たくさんの派生型によって、戦闘爆撃機、爆撃機護衛機、地上攻撃機、偵察機と、すぐに様々な任務が与えられるようになった。Bf 109G6 は1943年2月に導入され、7.92mm MG17に代る大型の 13mm MG 131 が特徴である。

武装……機銃掃射、小型爆弾、大型爆弾

Bf-109G6 Messersch... Fighter Bomber	Bf-109G6 Messersch... Fighter Bomber	Bf-109G6 Messersch... Fighter Bomber
13mm AP-I	60013mm AP-I	60013mm AP-I
20mm AP	15020mm AP	15020mm AP
	SC50 55kg bomb	4SC250 249kg bomb
	600	150
		1

■ MESSERSCHMITT BF 109G6/U4

Bf109 G6/U4 は、Bf109 G6と同じ航空機であったが、20mm MG151/20 の代わりに 30mm Mk108 機関砲を使用している。

武装……機銃掃射、小型爆弾、大型爆弾

Bf-109G6/U4 Messersch... Fighter Bomber	Bf-109G6/U4 Messersch... Fighter Bomber	Bf-109G6/U4 Messersch... Fighter Bomber
13mm AP-I	60013mm AP-I	60013mm AP-I
30mm HE-I	6530mm HE-I	6530mm HE-I
	SC50 55kg bomb	4SC250 249kg bomb
	600	65
		1

■ GERMAN ARTILLERY ASSETS

備考：sGrW34中迫撃砲、LeIG18歩兵砲、sIG33歩兵砲およびFlak34対空砲はオンマップとオフマップ両方で使用可能であり、また「重兵器」で説明します。

■ SGRW42 120MM MORTAR

Granatwerfer 42 (文字は「擲弾投射機42型」;制式名称: 12Cm GrW 42) は、1941年に開発された。いつでも一般的に使用している迫撃砲よりも強力な性能の近接支援兵器をドイツ軍歩兵に与えようとしたのである。本兵器は東部戦線でソビエト軍が使用したPM38のコピーであった。



■ FK38 75MM HOWITZER

7.5cm Feldkanone 38 は、クルップ社が製造した野戦砲である。発射速度……8-10発/分



■ LEFH18M 105MM HOWITZER

10.5cm leFH 18M (軽野戦榴弾砲)は10.5cm leFH 18に代って第二次世界大戦中に用いられた標準的ドイツ軍師団野戦榴弾砲である。戦争勃発後に、基本的なleFH 18の設計を、もっと射程を伸ばすようにラインメタル社が設計・開発を行なった。マズルブレーキを装着し、駐退復座機をもっと強力な火薬の新型長距離弾を使用できるように調整した。
発射速度……4-6発/分



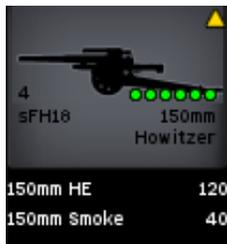
■ SK18 105MM GUN

10.5cm sK18(schwere Kanone 18)はsFH18と共に開発され、同一砲架を用いていた。第二次世界大戦を通して、中型砲兵大隊や独立砲兵大隊で使用された。
発射速度……6発/分



■ SFH18 150MM HOWITZER

15cm schwere Feldhaubitze 18(「重野戦榴弾砲18型」)は、第二次世界大戦中、ドイツ軍の基本的な師団レベルの重榴弾砲であった。
発射速度……4発/分



■ K18 170MM GUN

17cm Kanone 18M in Moerserlafette は、ドイツ軍の重砲であり、軍団レベルで長大距離の対砲兵射撃の支援に用いることを目的としていた。技術的には優れた兵器であったが、高価であり、操作が難しく、設置と分解に非常に時間がかかった。前進する連合軍に捕獲されないように放棄した際、多数が失われた。



■ MRS18 210MM HOWITZER "BRUMMBAER"

21cm Moerser 18M (臼砲) は、ドイツ軍の臼砲であり、独立砲兵大隊および中隊で用いられた。ユニークな二重駐退復座機を用いた最初の兵器の一つである。砲身は、通常、揺架の中で衝撃吸収するが、それに加えて、砲身と揺架を運搬している砲架の上部全体を砲架の主要部分越しに衝撃吸収している。本装置は後座力を緩和し、非常に安定した火力基盤をなした。



■ 15 CM NEBELWERFER 41

Nebelwerfer(「煙幕迫撃砲」、文字の意味は「霧投射機」)は、最初に開発し割り当てられたのは国防軍の通称、化学部隊(Nebeltruppen)である。名称は、煙幕迫撃砲が主任務を示唆しているようだが、高性能炸裂弾が当初から開発されていた。

部隊に初めて与えられた兵器は、1940年の15cm Nebelwerfer 41 でガス、煙幕、高性能炸裂弾頭が設計された。ドイツ軍の全てのロケット弾設計に共通するように、正確性を増すためにスピン方式であった。3.7cm PaK 36 に用いられた牽引式砲架に装着した6本の発射管から発射を行い、射程は6900mであった。



■ 21CM NEBELWERFER 42

21cm Nebelwerfer 42 ロケット砲は、1942年に導入され、小型の15cm ロケットに比べ長射程(7850m)で簡素な設計であった。高性能炸裂弾のみである。小型のロケット兵器と同じ砲架を用いた5本の発射管が打ち出された。



■ 28 CM NEBELWERFER 41

28cmネーベルヴェルファー41型ロケットは1941年に導入された。各ロケットの最大射程は2200メートルしかなく、戦術的制約が大きかった。木製ケースや特別木製もしくは筒型金属フレームから発射できた。後にロケット6発の牽引ランチャーが開発された。



■ 30 CM NEBELWERFER 42

ドイツ軍が最後に設計・導入したロケット兵器が、30cmネーベルヴェルファー42型ロケットである。これは射程が短すぎると明らかになった28/32cmを更新するのが目的であった。推進化学剤の進化で煙も低下した。ガイドレールを装着することにより旧式のロケットと同じランチャーから発射可能であったが、専用のランチャーであるラケットンヴェルファー56もあった。



■ GERMAN WEAPONS

■ P38

ワルサーP38は第二次世界大戦開始時に国防軍制式ピストルとしてワルサー社が開発した9mmピストルである。高価なルガーP08を更新するためであった。

カートリッジ……9mmx19mm パラベラム弾
有効射程……50m 照星
装弾システム……8発入りシングルストックマガジン



■ KARABINER 98K

Karabiner 98 Kurz (Kar98k、K98、K98kとも略される)は、1935年に標準銃としてドイツ陸軍に採用された。第二次世界大戦中、セミオートマチックライフル銃が補充されたが、戦争終結までドイツ軍制式銃として残り続けた。

カートリッジ……7.92mmx57mm
操作……ボルトアクション
有効射程……500m 照星
……800m+ 光学照準器
装弾システム……5発入り着脱クリップ内部マガジン



■ KAR98K SCHIESSBECHER

1942年、30mmシーズベッヒャー・カップ型ライフルグレネードランチャーが導入された。カルピナ98Kに装着した。ライフルグレネードランチャーは280mまでの対歩兵、陣地、軽装甲車両に使用できた。異なる特殊擲弾に専用特殊推進カートリッジが開発され、シーズベッヒャー・ライフルグレネードランチャーは1,450,113器が製造された。ライフルグレネード推進カートリッジがライフルグレネードへの銃身を通して木製飛翔体を撃ち、その衝撃で自動的にライフルグレネードに導火する。



■ KAR98K ZF/4

狙撃兵用に、工場テストで非常に精密なカルピナ98Kライフルを選別して望遠照準鏡を装着したものを。カルピナ98K狙撃ライフルは熟練者が使用すると有効射程が1000mに及ぶ。ドイツ軍のツワイス・ツィールフィアZF39は弾道落下目盛が50m間隔で100mから800mの射程がある。型によっては100mから1,000mのものもあった。
有効射程……800m+ (照準器付き)



■ MP40

MP40は、連合軍が兵器設計者のヒューゴ・シュマイザーから「シュマイザー」と呼ぶが、シュマイザーはMP40を設計しておらず、マガジンの特許を持つだけである。

カートリッジ……9x19mm パラベラム弾
有効射程……100m
装弾システム……32発入り脱着可能ボックスマガジン



■ MG34

MG34機関銃は1934年に初めて生産され制式採用された。空冷式機関銃で7.92x57mmマウザーカートリッジで射撃を行なう。軽機関銃として使う場合のために二脚が装備され、50発入りのベルト給弾マガジンをレシーバーに装着する。

カートリッジ……7.92x57mmマウザー
装弾システム……50発ベルト、50発ドラム



■ MG42

MG42機関銃は、軽機関銃として使う場合、二脚付きで11.6kgとMG34より軽く、容易に運べた。二脚はMG34と同じもので、用いられる場所に応じて銃の前方もしくは中心に装着された
カートリッジ……7.92x57mmIS
装弾システム……50発もしくは250発ベルト



■ GERMAN HEAVY WEAPONS

■ MG34 HEAVY MACHINEGUN

MG34重機関銃は1934年に初めて生産され制式採用された。空冷式機関銃で7.92x57mmマウザーカートリッジで射撃を行なう。軽機関銃としても重機関銃としても使えるように設計されていた。重機関銃の場合には、大型の三脚に載せてベルト給弾を行なった。軽機関銃としては6.75kgの二脚に載せた。大型の三脚は23.6kgのMG34ラフエツで、光学照準器や間接射撃要の特殊照準器など多くの特徴がある。

カートリッジ……7.92x57mmマウザー

装弾システム……50/250発ベルト、50発ドラム、MG34専用75発ダブルドラム



備考：本ゲームでは、MG34とMG42は「展開」と「半展開」状態で射撃できます。

■ MG42 HEAVY MACHINEGUN

MG42重機関銃は1942年に国防軍に採用された。ドイツ軍装甲部隊のMG34汎用機関銃を補完し、ある意味では代替したが両機関銃とも戦争終了まで製造、使用された。MG42は信頼性、耐久性、シンプルさ、操作の容易さが明らかであるが、制圧射撃時につんざくような音を立てることでもっとも有名となった。毎分1200~1500発は個人で運ぶことができる単一銃身の最高速射撃のひとつであり、閃光がめだつ結果にもなった。MG42のベルト給弾と迅速な銃身交換方式も他国の同様な武器と比較して長時間の射撃を可能にしている。

持続射撃に用いられたのは、新開発のラフエツ42三脚で20.5kgの重量である。MG42の持続的射撃に最適な操作人員は6名であった。指揮官、射撃手、三脚運搬手、弾薬、交換銃身、陣地用工具他の運搬手3名である。

カートリッジ……7.92x57mmマウザー

有効射程……1000m

装弾システム……50/250発ベルト



■ SGRW34 8CM MORTAR

sGrW34 8cm迫撃砲は第二次世界大戦中を通じてドイツ軍の標準的中型迫撃砲である。かなりの命中精

度と発射速度で名声を博したが、その信頼性の大半は操作兵の訓練とすべきであろう。兵器設計はありきたりのもので、運搬用に三つの部品（砲身、二脚、底盤）に分解できた。砲身は無旋条である。広角照準器が微調整用の多角測量機器の上に装備されていた。筒にある線はおおよそその射撃に用いられた。

発射速度……15-25発/分



■ LEIG 18 (7.5 CM)

7.5cm leichtes Infanteriegeschütz 18(7.5cm le.IG18)はドイツ国防軍が使用した歩兵砲である。山岳歩兵や空挺部隊用の派生型もあり、それらは運搬用部品に簡単迅速に分解できた。

発射速度……8-12発/分



■ SIG 33 (15 CM)

15cm sIG33(schweres Infanterie Geschuets 33)は、ドイツ軍が第二次世界大戦で使用した標準的重歩兵砲である。歩兵砲としてはどの国よりも最大である。

発射速度……2-3発/分



■ 5 CM PAK 38

5cm Panzerabwehrkanone 38 (L/60)は、ドイツ軍の50mm口径の対戦車砲である。1938年、37mmPak36の後継としてラインメタル=ポルズィヒ AG が開発した。



■ 7.5 CM PAK 40

7.5cm Panzerabwehrkanoneは、1931年から1941年にラインメタル社が開発したドイツ軍の対戦車砲である。Pak 40 は、第二次世界大戦後期のドイツ軍対戦車砲の骨幹をなした。同兵器は戦争終了までほぼ全ての連合軍戦車に対して有効であった。Pak 40 は、Pak 38 よりかなり重く、機動性が低下し柔らかい地面では砲牽引車がなければ地点に移動するのが困難あるいは不可能であった。



■ 7.62 CM PAK 36(R)

7.62 cm Panzerabwehrkanone 36(russisch)は、ソ連製76.2mm M1936(F-22)師団砲を改造したものである。戦争序盤に、ドイツ軍は同兵器を大量に捕獲した。対空能力を念頭に開発されたため、同兵器は、優れた弾道性能があった。1941年後半に、ドイツ軍技術陣は近代化を施して、より強力な砲弾用に薬室を拡大、駐退復座機を改良した。砲弾は新しくなり、砲盾を低くし、多く（全てではない）の砲はマズルブレーキを装着した。



■ 8.8CM FLAK 36

88mm砲は、戦争、最も良く知られたドイツ軍兵器の一つである。Flak とはFlugzeugabwehr-KanoneもしくはFlugabwehr-Kanone（ゆえに大文字のK）というドイツ語で、意味は対空砲であり、88mmの本来の使用目的である。ドイツ軍の非公式の使い方であるが、同砲は一般的に、8.8cmからとったアハト・アハト(8-8)と知られている。



■ ITALIAN ROYAL ARMY

■ TANKS

備考：Fiat M14/41や他の中戦車のような良く知られているイタリア軍戦車の大半はシシリー防衛では参加しませんでした。これらの車両を有する大規模なイタリア軍装甲部隊はチュニジア陥落で完全に撃破されてしまい、イタリア本土で再建中でした。イタリアの最も近代的な戦車の大半は、9月の降伏時にローマ付近でこれらの部隊にあって武装解除を行なっているドイツ軍にすばやく接収されました。

備考：大半のイタリア軍車両は無線を装備していません。ほとんどの戦車とセモヴェンテの部隊は、中隊や大隊レベルで無線装備型の指揮本部車両に頼っています。

■ RENAULT R35

ルノー R35はフランスのルノー社が1930年代半ばに開発した軽戦車である。歩兵支援用軽戦車として使用することを目的としていた。R35は最大45mmの前面装甲を持ち、37mm L/21砲を搭載、そして時速20kmで走行できた。

1940年フランス降伏後、ドイツ国防軍は速やかにフランス軍の装備を接収し制式化したが、その中に800両以上のルノー R35が含まれていた。このうち124両がイタリア軍に譲渡され、シシリーとイタリア本土の沿岸防衛に使用された。

米軍とドイツ軍が製造したより近代的な戦車とは異なり、CM:FIにある大半のイタリア軍車両は、R35を初めとして、乗員が2名しかいない。このことは戦車長にかなりの緊張を強いることになり、砲手、装填手、そして無線が装備されていた時は無線手の役割までも行なわなければならなかった。戦車長が死傷すると戦車が作戦行動が不能になり、戦車は発砲する時に必ずハッチを閉じる必要にもなった。イタリア軍車両は早めかつ頻りにハッチを閉じねばならない。
装甲……12-45mm



■ L5/21

フィアット3000 21型としても知られる本車両は第一次世界大戦の骨董品フランス軍ルノーFT-17軽戦車の大部分をベースにしている。L5/21は1921年に制式化され、リビア、エチオピア、後にギリシャで作戦行動を行なった。その後、本車両は沿岸防衛にまわされて、1943年のシシリーまで日の目を見ることはなかった。L5/21は前面装甲が16mmしかない薄い装甲で時速21km、6.5mm機関銃2丁の軽武装であった。
装甲……6-16mm



■ L5/30

L5/21と同じ車両であるが、機関銃2丁は37mm37/40砲に置き換えられている。本戦車はフィアット 30型としても知られる。
装甲……6-16mm



■ TANKETTES

■ L3/33

カルロ・ヴェローチェ 33 (CV-33)としても知られる。英陸軍のヴィッカーズ・カーデン・ロイド Mk VIに影響を受けて、L3/33は1934年に騎兵部隊に導入された。本タンケットは、偵察用に開発され、極端に低い車高と最高速度が時速42kmと比較的機動性に富んでいた。
装甲……6-13.5mm



■ L3/35

L3/33の改良版であるL3/35はボルト付け装甲版をリベット付け装甲版に変更し、また、L3/33の6.5mm機関銃1丁を8mm機関銃2丁に置き換えた。CV-35としても知られる。
装甲……6-13.5mm



■ TANK DESTROYERS

■ SEMOVENTE 47/32

セモヴェンテ 47/32 はフィアット L6/40 軽戦車のシャーシから砲塔を取り除き、オープントップの上部構造をその場所に加えたものである。本車両は47mmカノン砲 da 47/32 M35を搭載し、砲弾数は70発、乗員は3名であった。中隊や大隊レベルで見られる指揮型は47mm砲の代わりに無線を装備している。砲のあった場所にはダミーのカノン砲があって、外見は47/32であるが、代わりに8mm機関銃がある。
装甲……6-30mm



■ SEMOVENTE 90/53

セモヴェンテ 90/53 は、M14/41 戦車の車体を改造したものに90mm対空砲を搭載して対戦車火力を増加するために1941年に開発された。大改造したシャーシは乗員2名を車両前方に移し、他の2名は車両後部上の大型砲盾の後ろに座った。こちらの乗員は、座席が高い位置にあり、後部が全く防護なしであった。セモヴェンテ 90/53 は、恐るべき da 90/53 対空砲を装備しておりよく知られたドイツ軍の88mmFlak88と同等の性能であった。本車両は極端に少ない砲弾搭載数とエンジン出力

不足による低速度によって批判されている。本車両は、戦争中48両だけが製造された。
装甲……6-30mm



■ SELF-PROPELLED ASSAULT GUNS

■ SEMOVENTE 75/18 M41

Ⅲ号突撃砲のコンセプトと似て、セモヴェンテ 75/18 は、制式化されている現役戦車の車体を変更することによって作られた自走砲である。1941年、セモヴェンテ 75/18 は、当初、M13/40 戦車の車体に載せられていたが、イタリア軍戦車の設計が進むと M14/41 戦車の車体がセモヴェンテの通常のベースとなった。セモヴェンテは Obice da 75/18 M34 を装備し重戦車が開発、生産できるまでの火力不足を補うために作られた。セモヴェンテは、当初、師団装甲砲兵として想定されていたが、比較的装甲が厚く、75mm HEAT弾は連合軍装甲車両を撃破できるために、すぐに直接戦闘に巻き込まれるようになった。

装甲……6-50mm



■ SEMOVENTE 75/18 M42

セモヴェンテ 75/18 M42 は、セモヴェンテ 75/18 M41の派生型と一緒にいるが、M15/42の車体を用いていた。これにより車体が少し長くなり、よりエンジンが強力になった。



■ ARMORED CARS

■ AB 41

AB41 は、AB40 の改良版で、成功したイタリア軍装甲車である。AB41 は、四輪駆動の四輪で

操縦手は2名である。本車両は装甲車にしては装甲が厚く、前面装甲は最大17mmのリベット止め装甲、武装は L6/40 戦車の砲塔をベースにした砲塔に20mmブレダM35機関砲を装備している。本車両は、騎兵およびベルサリエリ部隊用とされ、全戦線で戦った。大半のイタリア軍車両とは異なり、全ての AB41 は偵察車両としての任務のため無線を装備していた。
装甲……17mm



■ COMMAND VEHICLES

■ CARRO COMANDO M41

カルロ・コマンド M41 は、指揮車両に改造された M14/41 戦車である。セモヴェンテと構造が似ているが、47mm砲はダミーの砲および13.2mmブレダ機関銃と置き換えられて、内部は無線で満ちていた。カルロ・コマンドは、戦闘が目的ではないが、多くのセモヴェンテ部隊の中隊および大隊の中の地位のために前線近くにいる必要がたびたびあった。



■ CARRO COMANDO M42

カルロ・コマンド M42 は、18 M41の派生型と一緒にいるが、M15/42の車体を用いていることが異なる。これにより車体が少し長くなり、よりエンジンが強力になった。



■ UNARMORED VEHICLES

■ FIAT 626

フィアット626は、第二次世界大戦中のイタリア軍で活躍した3トン中型トラックである。最終的

に10,000両以上が生産された。



■ AS.42

SPA-ヴィベルティ AS.42は、サハリアーナとも呼ばれ、北アフリカ砂漠での長距離偵察車両の必要に答えて作られた偵察車である。AS.42はAB41装甲車と同じシャーシから作られていた。AB41とは異なり、車体は装甲がないが、操縦関係はそのまま残っている。AB41は最大4名までの乗員で、ブレダM38機関銃2丁、ソロターン対戦車ライフル、ブレダ20mm対空機関銃、それに47mm対戦車砲までも、様々な武装がある。



■ ITALIAN ARTILLERY ASSETS

備考：47/32カノン砲、65/17カノン砲、および81/14迫撃砲はオンマップとオフマップ両方で使用可能であり、また「重火器」で説明します。

■ OBICE DA 75/18

Obice da 75/18 M34 はイタリア軍が開発した山砲で、多くの野戦砲部隊に装備された。この榴弾砲はセモヴェンテ 75/18の武装になったことでも名高い。



■ CANNONE DA 75/27

Cannone da 75/27 M11 は第一次世界大戦前からの旧式フランス製野戦砲である。本砲は、今日でも採用されている開脚式砲架を初めて採用したことで有名である。その年式に関わらず、75/27は休戦まで、また、その後のドイツ軍によっても1945年まで使用された。



■ OBICE DA 100/17

Obice da 100/17 M16 はイタリア軍の師団山砲で、第二次世界大戦中に用いられた。



■ CANNONE DA 105/28

Cannone da 105/28 M13 は、フランスが1913年に初めて製造した砲である。第一次世界大戦以後、フランスは多くの砲をイタリアに売り、イタリアはライセンス生産を行なったのである。



■ OBICE DA 149/13

Obice da 149/13 M14 は、元々、第一次世界大戦でオーストリア=ハンガリー軍が使用した重榴弾砲である。イタリア軍は多数を捕獲、また戦争賠償でさらに受領し、その全てを制式化した。



■ CANNONE DA 149/35

CM:FIにある最も古い砲である Cannone da 149/35 は1930年ごろに作られた。駐退復座機や方向照準装置もなく、駐退機の緩衝するために砲弾をランプにスライドアップしなければならなかった。その後各砲撃の後に再配置しなければならなかった。149/35は戦争開始以前でかなりの旧式であったが、代替兵器は決して十分な数が生産されず、仕方なしに使用せざるをえなかった。



ITALIAN WEAPONS

THE BERETTA M1934

ベレッタM1934はセミ・オートマチックピストルで、1934年にイタリア軍に制式化された。部品が少なく、信頼性があり、9mmコルト弾（別名.380ACP）を採用していた。本銃は評判が高く、近年まで生産が続けられた。

カートリッジ……9mmコルト弾

装弾システム……取り外し可能な8発入り標準ボックスマガジン



MANNLICHER-CARCANO M1891/41

M1891ライフルはカルカノとして知られる銃で、第一次世界大戦前からイタリア軍の主力戦闘ライフルであった。本銃は、ボルトアクション、6発入りマガジン、6.5x52mmマンリッヘル-カルカノ弾を採用していた。多数の改良が加えられ、なかでも1938年に7.35mmに薬室を拡張しようとしたことが目立っているが、この変更は、イタリアが軍に装備するほど十分な7.35mmライフルを製造できなかつたので、放棄された。従って、群は1941年に6.5mm弾のM1891/41に戻ったのである。

カートリッジ……6.5x52mmマンリッヘル-カルカノ弾

有効射程……600m

装弾システム……6発入りエンブロック・クリップ装弾方式



BERETTA M38

MAB38(Moschetto Automatico Beretta Modello 1938)として公式に知られるベレッタM38は1938年にイタリア陸軍による使用が始まったサブマシンガンである。ベレッタM38は9mmパラベラム弾を毎分900発の発射速度で発砲した。戦争の大半は、本銃をフォルゴレ空挺師団とカラビニエリ国家憲兵以外のイタリア軍が使用することはまれであったが、戦争末期に向かってはかなり広まっていった。本銃は多数の軍隊によって非常にポピュラーで幅広く用いられた。

カートリッジ……9x19mmパラベラム弾

装弾システム……20発入り脱着可能ボックスマガジン



BREDA M30 LMG

ブレダMAB38は第二次世界大戦時のイタリア陸軍の軽機関銃である。本銃の構造は奇妙かつ独特で、説明のつかない設計方針が際立っている。薬室に装填する各カートリッジにオイルを塗る小型の潤滑装置を使用した。埃や泥の多い環境ではやっかいな弾詰まりを引き起こした。もっと悪いことには隠れたボルトを使っているのでコックオフ銃弾が起きやすくなった。

カートリッジ……6.5x52mmマンリッヘル-カルカノ弾

有効射程……800m

装弾システム……20発入り保弾板クリップ



ITALIAN HEAVY WEAPONS

BREDA M37 HEAVY MACHINEGUN

ブレダM37は第二次世界大戦中の主要なイタリア軍歩兵の重機関銃である。ブレダM30にもあるような、奇妙な設計方針がいくつかある。本銃は20発保弾板のみで装弾され、射撃時に使用された薬莢が保弾板に機械的に注意深く入り戻すため、ジャムを起こす確率がとても高くなりまた発射速度の低下にもなっている。M37の改良型はM38と呼ばれ、車両に用いられており、ピストルグリップや上部装着ボックスマガジンによる装弾を初めとする改修が特徴である。

カートリッジ……8x59mmRBブレダ弾

有効射程……1000m

装弾システム……20発入り保弾板



CANNONE DA 47/32 M35 ANTI-TANK GUN

Cannone da 47/32 は、ベラーが開発したオーストリアの砲で、イタリアでライセンス生産された大砲である。47/32 は、歩兵砲と対戦車砲を兼ねて設計され、支援砲撃として間接射撃や敵戦車および歩兵に対しての直接射撃の任務も可能であった。射撃の設置の過程で、砲の高さを低くするために車輪を外した。



CANNONE DA 65/17 M13 INFANTRY GUN

Cannone da 65/17 M13は、イタリア軍の山砲で1913年に制式化された。1943年までには、同兵器は旧式化し、Cannone da 47/32に更新中であったが、依然として連隊カノン砲中隊で歩兵砲として活躍しているのを見ることができる。



■ BRIXIA M35 MORTAR

ブリクシアは第二次世界大戦中にイタリア軍歩兵で広く使用された軽迫撃砲である。ブリクシアは普通の迫撃砲とは異なり、後装式で着火はマガジンで供給される着火カートリッジを使った。本迫撃砲は高い発射速度を有しており熟練兵の手によると正確であったが、複雑すぎることで砲弾が小型であることが欠点である。



■ MORTAIO DA 81/14 M35 MORTAR

81/14迫撃砲は、米軍の81mm迫撃砲を含む、他の多くの国のようなストークブラン社の81mm迫撃砲のコピーである。



■ FORTIFICATIONS

■ BUNKER

ゲーム中のバンカーは2種類あり、丸太でできた木造バンカーとコンクリートで固められたものである。後者は、永久防衛線周辺で典型的に見られ、前者は半永久的な野戦築城で用いられた。

たいていのバンカーは弾薬庫を備えていて歩兵ユニットが弾薬補給/調達するのに使える。

陣地は直接および間接射撃に対して優れた遮蔽効果がある。機関銃のような重火器をいくつか陣地に設置できるし、歩兵ユニットは出入りが自由であるが、車両はバンカーには入れない。

■ TRENCH

塹壕は通常、半永久防衛線の大規模土木防御の一部である。これによりユニットや部隊は遮蔽されながら移動でき、敵火力のほとんどに対して良い防御となり、間接射撃に対しても一定の防御力がある。塹壕は、エディターやセットアップフェーズで近くに配置すると、線を形成するために自動的につながる。

■ FOXHOLE

タコツボは歩兵部隊が急造で穴を掘ったその場しのぎの防御構築物である。塹壕とは異なり、タコツボは通常、十分カバーできるのは歩兵の班だけである。タコツボは敵火力にかなりの掩体効果がある。

■ "HEDGEHOG" OBSTACLES

対戦車障害物は主として戦車や他の車両が容易に突入できないように制止する目的の防御資材で、走行不可能の危険性が極端に高い。本ゲームでは対戦車障害物は通行不可能である。

■ SANDBAG WALL

サンドバッグは敵火力にかなりの掩体効果があるその場しのぎの防御構築物である。サンドバッグはその背後にいる歩兵と車両に、限定的だが防御力がある。

■ BARBED WIRE

有刺鉄線は木造構築物に有刺鉄線を組み合わせたフェンスであり、歩兵部隊を速度低下（停止ではない）を目的としている。有刺鉄線は、エディターやセットアップフェーズで近くに置くと自動的に線を形成するように連結する。

■ MINES

ゲームには対人、対戦車、混合（同じ地域に対人、対戦車の両方が組み合わさっている）の3種類の地雷がある。明らかに対人地雷は主として歩兵を害し、対戦車地雷は通常大きく、もっと強烈で車両と戦車を使用不可能か、少なくとも走行不可能にすることを目的としている。

備考：対戦車地雷は徒歩の歩兵では触発されませんが、対人地雷は車両でも触発することがあります。

地雷原を通行する部隊は地雷を爆発させることなく地雷に気づく能力をある程度持つ。以下の時にその能力がかなり高くなる。

- ……………兵士が這っているか、歩いている（Hunterでは少し低くなる）
- ……………兵士が工兵である
- ……………兵士の経験値が高い
- ……………地雷がすでに発見されている（除去など）

工兵は既知の地雷原を感知する能力がある。工兵が地雷を探知すると、他のユニットは安全に（ただしゆっくり）他の地雷を爆発させる危険をおかずに移動できるであろう。詳細はゲームエンジン説明書のコマンド章にある地雷探知を参照されたい。



■ アイコンと情報

CM:FIは様々なアイコンを広範囲に使用しており、プレイヤーが一目でユーザーインターフェースの中の重要な情報を視認できるようになっている。以下のリストはゲーム中で最も重要であり、かつその説明である。

■ 脅威



対戦車ロケット（例：バズーカ、パンツァーファウスト）
 大口径（例：88mm対戦車砲）
 中口径（例：50mm対戦車砲）
 小口径（例：ライフルや軽機関銃などの小火器）

■ 防御装備



煙幕発煙器

■ COMMS



無線機



視覚（近距離）



視覚（遠距離）



音声

■ 特殊装備



双眼鏡



無線機



爆薬



対戦車ライフルグレネード



バズーカ



対戦車ロケット

■ 米軍兵科



歩兵



機械化歩兵



空挺



戦車

■ ドイツ軍兵科



歩兵



装甲擲弾兵



戦車

■ イタリア軍兵科



歩兵



自動車化歩兵



戦車

■ 米陸軍階級



二等兵



一等兵



伍長



軍曹



上級軍曹



技術軍曹



曹長



少尉



中尉



大尉



少佐



中佐

■ ドイツ陸軍階級

-  二等兵
-  一等兵
-  上等兵
-  兵長
-  伍長
-  上級伍長
-  軍曹
-  曹長
-  准尉
-  少尉
-  中尉
-  大尉
-  少佐
-  中佐

■ ドイツ空軍階級

-  二等兵
-  一等兵
-  上等兵
-  伍長
-  上級伍長
-  軍曹
-  曹長
-  准尉
-  少尉
-  中尉
-  大尉
-  少佐
-  中佐

■ イタリア陸軍階級

-  二等兵
-  一等兵
-  伍長
-  軍曹
-  上級軍曹
-  曹長
-  少尉
-  中尉
-  大尉
-  少佐
-  中佐

■ フローティングアイコン



■ ERRATA

Below is a list of some last-minute changes which were implemented while the Combat Mission Engine Manual v2.0 was already in print.

Page 88 - Chapter: Units Editor - Section: Reinforcements

■ ARRIVAL SPAN

Can be set to be Exact (no deviation, i.e. the unit will always arrive exactly on the time set above) or a value between 5 and 30 minutes in 5 minute intervals. Specifying a time determines a range which is added to the Earliest Arrival Time.

Page 104 - Chapter: Mods

■ MODS

(PC) Replace all references to the location of the Mods folder inside the game's Data folder with references to the Mods folder located under {My Documents}\Battlefront\CM Fortress Italy\User Data. This is now the recommended location for user mods, and is treated like the game's standard Data folder for all intents and purposes.

■ SPACE FOR YOUR NOTES BELOW

■ CREDITS

Project Lead

Christopher Nelson

Game Design

Charles Moylan
Stephen Grammont

The Battlefront Team

Charles Moylan
Stephen Grammont
Dan Olding
Martin van Balkom
Mike Duplessis
Fernando J. Carrera Buil
Phil Culliton
Christopher Nelson

Programming

Charles Moylan
Phil Culliton

Macintosh Port

Clay Fowler
Phil Culliton

Lead Tech Support

Ian Greer

User Interface Artwork

Jean-Vincent Roy

3D Models

Dan Olding

Animations and Models

Cassio Lima

2D Art

Dan Olding
Mike Duplessis
Marco Bergman
Florian Schroeder
Fernando J. Carrera Buil
Christopher Nelson
Michael Andersson

Cover Art

Jean-Vincent Roy

Music

Daniel Sadowski
Konstantin Savin
Constantin Cat

Game Manual

Christopher Nelson
Stephen Grammont

Martin van Balkom

Quick Battles

Michael Andersson
Mark Ezra

Tutorial

Christopher Nelson
Stephen Grammont

Campaign Designers

Max von Bergen
Christopher Nelson
Jon Sowden

Scenario Designers

Kip Anderson
Alan K. Davis
Stephen Grammont
Anthony Hinds
Jon Martina
Jari Mikkonen
Christopher Nelson
Kari Salo
Peter Wenman
Jurrie van der Zwaan
Martin van Balkom

Beta Testers

Raymond Ardry
Christian Audas
Robert Bunting
Steven Burke
Joe Callan
Jonathan Carruthers
John Costello
Thomas Daxner
Benjamin Donaldson
Andy Farley
Mark Gibson
Bil Hardenberger
Jean-Charles Hare
Mark Jarvis
Scott Johns
James Landsfeld
George McEwan
Ken McManamy
Jon Mead
Warren Miron
Johnnie Osborne
Douglas Peel
Josh Peterson
Philip Skelton
David Sluiter
Jeff Smith
Phil Stanbridge
Thomas West
Thomas Wilcox
Phil Williamson

■ TROUBLESHOOTING

本ソフトは、バグが無いように最大限の注意をしておりますが、今日の無数にあるコンピューター環境においては、ソフトウェアやハードウェアが100%動作する保証は不可能です。下記に、よく見られる不具合とヘルプの連絡先のリストです。最新のトラブルシューティングガイドも、こちらのホームページ <http://www.battlefront.com/helpdesk> にあります。

■ 複数のビデオカード

SLIモードで複数のnVidiaビデオカードをお使いの場合、最新のForceware ドライバー (169.21以降)をダウンロードしてください。

■ シャドーをonにするとユニットが消える

この問題は、新しいGeForce(8000シリーズ)と様々なOSとビデオドライバーの一定の組合せが影響しているようです。Nvidiaがこの問題に技術的な対処をおこなう新しいForcewareドライバーセットをリリースするまでシャドーを使わないでプレイしてください(Alt-WでシャドーをOn/Offできます)。

■ 詳細レベル

CM:BNは、フレームレート維持に一所懸命です。自動的にテクスチャの低解像度処理を行い、モデルの品質を調整し、もしパフォーマンスの限界(VRAMをたくさん使うなど)であれば、詳細レベルを計算します。これによつて、ゲームプレイ中のグラフィック品質の見劣りとなる場合があります。ゲームオプションメニューでモデルとテクスチャの品質を手動で下げるのは良い方法で、全体的な見た目やフレームレートの改善につながる事がよくあります。

■ 開始時のビデオ

ゲーム開始時にビデオを見たくなければ、「V」キーをゲーム開始時に押し続けてください。これは切替スイッチで次回からビデオが表示されなくなります。ビデオを再開したい時には、「V」キーをゲーム開始時に押し続けていれば、次回からビデオが表示されます。

■ TECH SUPPORT

■ バグ

バグがあったり、ゲームの起動中やインストールで問題があれば、こちらの技術サポートフォーラム <http://www.battlefront.com/community> をご覧ください。

ここで解決法がなければ、サポートチケットをこちら <http://www.battlefront.com/helpdesk> までお送りください。

■ パッチ

最新のゲームパッチのために定期的にここ <http://www.battlefront.com/patches> をチェックするのを忘れないでください。

ゲームのバージョンが最新のものかどうか自動でチェックすることもできます。「スタート」→「プログラム」のなかに「Check for latest version」というゲームのサブグループがあります。このリンクをクリックすると自動的に現在インストールされているゲームのバージョンと、ダウンロードできる最新のバージョンを比較して、その結果をブラウザに表示します。

■ ライセンス

本ゲームのライセンス登録およびライセンス解除に関するの問題は、最初にこちらのホームページ <http://www.battlefront.com/helpdesk> にあるサポート情報をご覧ください。

ここで解決法がなければサポートチケットをこちら <http://www.battlefront.com/helpdesk> までお送りください。

BATTLEFRONT.COM

