ARMY SERVICE FORCES CATALOG **ORD 7-8-9** SNL G-104
VOL. 8

*RESTRICTED

ORDNANCE SUPPLY CATALOG

Group G

Technical Reference TM 9-759

(Standard Nomenclature List No. G-104, Vol. 8)

(Combined)

Organizational Spare Parts and Equipment
Higher Echelon Spare Parts and Equipment (Addendum)

and

Service Parts Catalog

for

Tank, Medium, M4A3

(75-mm GUN, DRY)

(Supersedes Service Parts Catalog, SNL G-104, Volume 8, Dated 1 January 1943; Addendum, SNL G-104, Volume 8, Dated 29 July 1943; Organizational Spare Parts and Equipment, SNL G-104, Volume 8, Dated 4 September 1943 and Changes Thereto.)

*"Dissemination of restricted matter.—The information contained in restricted documents and the essential characteristics of restricted materiel may be given to any person known to be in the service of the United States and to persons of undoubted loyalty and discretion who are cooperating in Government work, but will not be communicated to the public or to the press except by authorized military public relations agencies. (See also paragraph 18b, AR 380-5, 28 September 1942.)"

Distribution: Ordnance Organizations, Establishments and any Interested Personnel. All units equipped with Tank, Medium, M4A3 (75-mm Gun, Dry).

v3.10

HEADQUARTERS, ARMY SERVICE FORCES, 1 JUNE 1944

・本マニュアルの翻訳にあたり、Battlefront.com社様よりJapanzerに翻訳許可を特別に得ております。
・本翻訳マニュアルの使用に際しては、翻訳の精度に関わらず、いかなる損害が発生してもBattlefront.com社様およびJapanzerは一切の保証や一切の責任を負わないことをご承知ください。

ライセンス

本ライセンスは、ソフトウェアプログラム「コンバットミッション：バトル・フォー・ノルマンディ」(以下、「本ソフトウェア」)に対する権利もしくは所有権を提供するものではなく、本ソフトウェアの限定的な使用および本ソフトウェアの複製を記録したメディアの所有権を提供する。本ソフトウェアは、ソースコードを含めて、Battlefront.com社の所有物であり、かつこれに変更はないものとする。ユーザーは、バックアップ目的のみにより、全ての所有権表示（例えば、著作権、企業秘密、商標)をオリジナルと同じフォームで復元する条件で本ソフトウェアを一部複製すること、およびこのバックアップのコピーを所有することができる。本ライセンスにおける「コピー」の用語とは、全体あるいは一部を問わず、また制限の無い可読材質、いかなる種類の記憶装置での複製、手書きもしくは口頭での複製や復元を含むいかなる形態での本ソフトウェアのあらゆる複製をいう。本マニュアルは、全体あるいは一部を問わず、BATTLEFRONT.com社からの同意書類が前もって無いかぎり、複製、写真撮影、複写、翻訳、あらゆる電子メディアあるいは機械可読形態への分解を許可しない。本条項で特別に承諾していない権利は、この全てをBATTLEFRONT.com社が保有する。

いかなる方法であっても、修正、拡張、デコード、リバースエンジニアを本ソフトウェアに行なってはならないものとする。ユーザー製作のシナリオおよびグラフィックスまたは他のModsのような他の素材は無料配布を行なえるが、販売、ライセンス付与、あるいは販売、ライセンス付与されているパッケージや製品に含めることは、BATTLEFRONT.com社からの同意書類が前もって無いかぎり、これらを行なうことはできないものとする。本ソフトウェアあるいは関連素材の貸し出し、あるいはリースを行なうことはできない。

コピーを残さず、かつ、本ライセンス用語に定義される移転に合致するのであれば、本ソフトウェアおよび関連する著作物の譲渡はいつまでも行なうことができる。移転を行なうと本ソフトウェアおよび関連素材の使用を許諾した元のライセンスは終了する。

本ソフトウェアをインスト−ルおよび動作させるために、ユーザーのコンピューターに第三者のライセンス用アプリケーションの使用を承知し同意する。

限定保証

BATTLEFRONT.comは、元来の購入者に対して本ソフトウェアの到着日から90日間、本ソフトウェアが記録されたメディアが製造における不良の無いこと、および、 通常の使用における物品を保証する。本保証は、紛失、盗難、複製、あるいは事故、誤使用、怠慢、不認可修正による損傷を対象としない。

BATTLEFRONT.comの全責任とユーザーの独占的な弁償は、支払われた価格の返却もしくは上に記述された限定責任に合致しないメディアへの交換のいずれかをBATTLEFRONT.comが選択するものとする。本メディアは、BATTLEFRONT.comに購入レシートを添えて返却しなくてはならない。交換したソフトウェアは、元来の保証期間もしくは30日間のいずれか長い期間、同じ限定責任を負うものとする。

限定責任

BATTLEFRONT.comは、特定目的のための本ソフトウェアまたは関連素材に関する品質、パフォーマンス、市場性、非侵害、健康に関する他の保証、表明、暗示、もしくは売買、取引慣行、商習慣によるいかなる保証を行なわない。結果として、本ソフトウェアおよび関連素材は「現状有姿」でのライセンスを行なう。いかなる場合においても、BATTLEFRONT.comは、本ソフトウェアおよび関連素材の所有、使用、誤作動から起こるいかなる特別的、突発的、継続的損害を負わない。暗黙の保証の有効期間および/または除外、または偶発的または必然的損害の制限期間に関する制限を認めない場合があるため、上記の制限および/または除外が適用されないことがある。本保証は特別的権利を提供し、かつ州によって変わる他の権利も保有することができる。

コンバットミッション：
バトル・フォー・ノルマンディ

ヴィークル・パック　マニュアル

■ インストールとライセンス

重要! ダウンロード、インストールとアクティベーションの手順が変更されました！ 必ずお読みください！

■ ダウンロード版のインストール

コンバットミッション: Battle for Normandy- Vehicle Pack.zipのダウンロードが成功したら、それをダブルクリックして解凍して（内容とファイルのいずれも削除しないで下さい！）、それからCMBN_Setup.exeをダブルクリックして実際のインストーラを起動してください。

備考: Battlefront.comは、必要であれば何度でもダウンロードできるようになっています。ですが、何事にも永遠はなく、ダウンロードしたインストーラファイルをディスクに焼いたり、USBスティックやガイブハードディスクにコピー・バックアップして、後でゲームを再インストールできるようにしたほうがよいでしょう。

■ ディスク版のインストール

パックをインストールするには、ゲームディスクをCDドライブに挿入してください。

(PC)お使いのコンピュータがCDオートスタートするようになっていれば、インストールメニューが表示されます。“Install Game”オプションをクリックするとインストールが始まります。CDオートスタートが動作しないようになっていたり、インストールメニューが表示されない場合、ディスクの内容をエクスプローラ等で見て“Setup.exe”をダブルクリックしてください。これで手動でゲームインストーラが起動します。

(Mac)Mac版は、ディスクアイコンを開いてゲームのインストーラアプリケーションを起動します。インストーラアプリケーションは、既存のゲームのフォルダに必要なファイルをすべてコピーします。これは、持っている基本ゲーム（必要です）とパックが正しく通じさせるために必要です。

■ ライセンスの概要

コンバットミッション：バトル・フォー・ノルマンディは、オンラインアクティベーションシステムで保護されており、正規のお客様へのわずらわしいアクセスを最小限にしつつ非合法なソフトウェアの配布を制限しています。

■ ライセンスキーの見つけ方

ダウンロード版やダウンロード＆メール版はゲームをダウンロードしたコードと同じです。www.battlefront.com/storeのオンラインアカウントにてライセンスキーが保存されています。ログインしたら、トップメニューから“My Account”のリンクをクリックしてください。ログインをお忘れの場合は、www.battlefront.com/lostpwにアクセスして新しいランダムパスワードと同時にユーザーネームを再発行してください。ユーザーネームとは、Eメールにある“User account”のことです。

メール配達のみ版の場合、ライセンスキーは製品自体に印刷されています。通常はケースか説明書の裏ですが、製品によって時にはケース内側や説明書のカバーの場合があります。メール配達版のキーはオンラインアカウントにはありません！そのため、ライセンスキーラベルを紛失しないでください。

アクティベーションとライセンス認証

重要！CM:BN ヴィークル・パックは特別です！以前に発売されたものとは異なり、最初に起動するときに基本ゲーム (v3.0)、および他のモジュールをお持ちであれば全て再アクティベーションする必要があります。

通常通りゲームを起動（ダブルクリックなど）して始めてください。ゲームを再アクティベーションするように表示されます。これでアクティベーションを使いきることにはなりませんので心配は要りません。

a) アップグレード購入時に受け取った*CMBN*エンジンアップグレード*ver. 3.00*ライセンスキーを用意してください。繰り返します。アップグレード*ver.3.00*キーが必要です。*ver.1.00*や*ver.2.00*は、機能しません。

b) インストールしたコンピューターのインターネット接続を確認して、

c) アクティベーションウインドゥの“*Enter Serial*”をクリック、

*d) ver.3.0*ライセンスキーを適切な箇所に入力してください。

*e) “Activate”*ボタンを押して、ライセンス確認に数秒間待ってください。

f) これで基本ゲームがアクティベートされます。ゲームを起動すると、基本ゲーム*ver.3.00*がインストールされたと表示されますが、モジュールやヴィークル・パックはありません。

g) 今度は、パックやお持ちのモジュールもアクティベートする必要があります。そのためには、“*Activate Modules*”ショートカットを使って、アクティベーションインターフェースを再び表示させる必要があります。ショートカットをデスクトップに作らないようにしていたり、そこから削除した場合には、スタートメニューにあります。スタート > プログラム > *Battlefront* > コンバットミッション *Battle for Normandy*です。もしくは、*(Mac)* アプリケーションフォルダを見てください。

h) お持ちのモジュールの分や、ヴィークル・パック自体も上記の手順を繰り返してください。次のライセンスキーが必要です：

- 英連邦部隊とマーケットガーデンモジュールには、購入時に該当モジュールのライセンスキー。バンドル製品（例えばビッグ・バンドル、*CMBN + Commonwealth Bundle*、*Comonwealth + 3.0 + Market Garden* バンドルなど）の部分も同様です。
- ヴィークル・パックには、パックをダウンロードするのに使ったものと同じキーです。

インターネット接続なしでコンピューターにインストールするには、“Manual License Request”と呼ばれるものを実行しなければなりません。

(PC/Mac)ゲーム起動後:

*a) “Manual Activation”*ボタンをクリック、

b) 表示された*Authorization Request Code*を書き留めるか記憶して

c) インターネットに接続できるパソコンで *http://www.battlefront.com/helpdesk*にアクセス

d) ライセンスキーと*Authorization Request Code*を適切なところに入力、

*e) Authorization Code*を受け取ったら、書き留めるか記憶して

f) ゲームをインストールしたコンピューターに戻ります。再びゲームを起動して*“Manual Activation”*をクリックしてください。*Request code*は無視して*Next*ボタンをクリックしてください。ステップ*e*で得た *Authorization Code*を入力してください。

インターネット接続なしでのライセンス方法は、ファイアウォール、ルーター、プロキシ設定の問題があり、アクティベーションサーバーにインターネット接続ができないオンラインコンピューターにも有効です。

追加のアクティベーション

エンドユーザーライセンス条項により、一台のコンピューターと一台のバックアップコンピューターにゲームをアクティベートできます。オンラインアクティベーションシステムはこの制限を強化しますが、問い合わせなしにさらに追加の２つのアクティベーション（いわゆる“オーバーフロー・アクティベーション”）ができます。オーバーフロー・アクティベーションは、新しいコンピューターに切り替えてそこでゲームを続けたいときに使うものです。

備考: コンピューターに以前アクティベートしたゲームを“ライセンス無効”にする方法はありません。これにより、アクティベーションで忘れられない特典があります。

先に述べた４つのアクティベーションに加えて、365日ごとに特別アクティベーションが１つ加わります。

(PC/Mac)www.battlefront.com/helpdeskにアクセスし、“Submit Ticket”をクリックしてお客様のキーの追加アクティベーションをリクエストしてください。お客様のキーが何かを忘れずに教えてください！

ライセンスアクティベーションサポート

Battlefront.comは顧客サービスに誇りを持ち、オンラインライセンスシステムの実行とともに継続します。Knowledgebaseセクションを見てください。どのようにオンラインアクティベーションが機能するのかを詳細に説明しています

http://www.battlefront.com/helpdesk

必要なら、遠慮なく問題点をEメールしてください。通常１営業日内で応対します。

特記: Battlefront.comオリジナル版ゲームに限り、オンラインアクティベーションシステムが使えます。他(店頭など)でゲームを購入した場合、おそらく小売版でしょうから、オンラインアクティベーションシステムは使えません。

■ パックおよびモジュール

CM:BN ヴィークル・パックのようなパックは単独のゲームではありません！プレイするためには基本ゲーム（このケースはコンバットミッション：バトル・フォー・ノルマンディ）が必要です。パックを、前もってインストールした基本ゲームのCMBNゲームディレクトリの適切な場所にインストールすることが非常に重要です。

インストーラーは自動的に基本ゲームがインストールされた場所を探そうとし、適切な場所を示唆しますが、必ずしもいつも100%機能するとは限りません。特に、デフォルトのインストールパスを使っていなかったり、Battlefront版以外のCMBNのローカライズ版をお持ちの場合です。それゆえ、パックをインストールする前には入念にインストールフォルダを確認（インストーラメニューが想起させます）してください。

プレイするためにCDのドライブ挿入が必要なBattlefront版ではない基本ゲームの場合は、ヴィークル・パックをインストールすると、CD挿入が不要になるでしょう

重要！ヴィークル・パックをインストール後、基本ゲームのCMBNや他のパックに個別にのパッチをあてる必要は決してありません。将来のヴィークル・パックも全て、基本ゲームのCMBNや他のパック、そしてモジュールに対応するパッチを含みます。

■ 便利なショートカット・リンク

インストールプログラムは、たくさんの便利なリンクをコンピューターに入れます。デフォルトでは(PC) Windows Start>Programs group / (Mac) インストールフォルダで、以下のようなものです:

■ PDF説明書への直接リンク

ゲーム説明書もアドビPDFファイル (www.adobe.comのアドビ・リーダーが必要)ですので、ここからすばやくアクセスできます。

アクティベート・リンク

これはパックをアクティベートするショートカットです。パックのインストール後の最初、また再アクティベーションが必要なときや希望するときにに必ず起動しなければなりません。このリンクはアクティベーションのみに使うので、一度アクティベートすればゲーム起動にこれを使う必要はありません

バージョンチェックリンク

これはオンラインでアップデートのチェックを行ないます。このリンクは、インストールしたゲームのバージョンを知るために事前にプログラムされており、お使いのゲームにパッチやアップデートがあるかどうか自動的にお知らせします。

■ ENCYCLOPEDIA

■ 英軍部隊

■ チャーチル MkX LT

Dデイ以前に、旧式のチャーチルMkⅢ戦車に砲塔と車体側面に装甲を追加し標準的な75mm戦車砲を装備する改装を行なった。追加装甲により、一般的な交戦距離で中口径対戦車砲の命中弾からの生存率が向上した。

■ チャーチル クロコダイル

チャーチルⅦ“クロコ”型は、車体に火炎放射器を装着、後方に燃料トレーラーを牽引、そしてチャーチルの標準砲塔兵器を加えている。火炎放射の有効距離は約100mだけであり、燃料は約80秒分である。チャーチル・クロコは、より離れた目標との交戦には、標準砲塔の兵器を使用する。目標がクロコの前面100m以内の時は、通常、火炎放射器が使用される。目標が直接前面でなければ、火炎放射器が確実な使用距離に着くまでにクロコを目標に方向転回させたくなるだろう。

■ チャーチル AVRE

コンバットミッションで最も珍しい動作が見られる車両の一つである！ AVREは王立工兵部隊が障害物や堅固な防御陣を排除するために用いた。通常の戦車砲を290mm“ペタード”迫撃砲に換装し、18kgの高炸裂弾を80mまで発射可能である。 他の除去作業のためには、AVREは三名の重装備工兵班を降車させ、目標を破壊したり地雷原を除去することができた。AVREを単独車両として購入する場合には工兵班はいないことに注意。

■ シャーマン　クラブ

地雷処理の一つの答えがシャーマン“フレイル”戦車で、当時はクラブとして知られていた。通常のシャーマンの前面に思い鎖をくっつけた回転ドラムを前面に加えたものである。鎖が地雷を爆発させるか、動作不能にしてしまう考えであった。戦術としては、3両のクラブが通路処理に前進する間、小隊の他2両が75mm砲で援護した。Clear Mines命令が使用されたとき、フレイルが動作し接触した地雷を通常は爆発させることができる。残念ながら、いくつか爆発しない地雷がありえるので、処理した通路をユニットが移動するときに損害が出る可能性は常にある。

■ 英連邦軍部隊

■ プリースト　カンガルー

初めて大規模にキャタピラ装甲兵員輸送車を使用したのはカナダ軍である。この兵員輸送車はアメリカの“プリースト”自走砲を野戦改修したものである。砲を取り除き、装甲を加え、部隊が座乗できるベンチを据えた。約一個歩兵大隊を戦場に輸送する特別部隊が作られた。ハーフトラックと同様に、カンガルーを可能な限り戦場に近づけつつ、敵火力に露出させない考えであった。大勢を乗せたカンガルーに徹甲弾を喰らったプレイヤーは、当時これが健全な思考であった理由がわかるだろう。

■ スチュアート カンガルー

英連邦部隊は、戦場に少数班を運搬させるため、旧式や損傷したアメリカの“スチュアート”軽戦車から砲塔を取り除いた。特定の部隊が使ったのではないので、ユニバーサルキャリアか、装甲車か、スチュアートを使う部隊の選択肢という意味合いである。偵察型とカンガルー改修型との違いは、偵察型は専任の乗員を割り当てていたことである。

■ スチュアート Ⅲ レッキ

英連邦部隊は、スチュアート軽戦車から砲塔を取り除いて低姿勢と速度向上を図り、非常に有利な特性を持つ偵察車両にすることが良くあった。砲塔の場所には、通常、50口径銃機関銃をピントルマウントした。このスチュアート改修型はスチュアートレッキとして知られる。

■ 6 ポンド 対戦車砲バンカー

歩兵および装甲歩兵部隊の選択肢に完全定員の6ポンド対戦車砲を入れた強化コンクリートバンカーがある。この配置は実際の戦争では存在しなかったが、クイックバトルプレイヤーには役に立つユニットである。

■ 携帯火炎放射器 Mk 2

円型タンクから「救命浮輪」と部隊から愛情をこめて呼ばれた、英連邦軍標準バックパック火炎放射器は約100mの有効距離と、10秒間使用可能な十分な燃料を持っている。

アメリカ軍部隊

シャーマン　クラブ

対地雷戦車の米軍の実験は、圧力で地雷を爆発させる“ローラー”に焦点を合わせた。技術的および生産遅延で1944年終了までには用意ができなかった。その間、極少数の英軍フレイルキットが装着されたものをとりわけサン・ロー周辺の戦闘で、米軍が使用した。

M12 GMC

通常はオフマップ支援戦力である、155mm M12 GMCは、頑強なドイツ軍防御に対処するために前線に呼ばれることも時にはあった。特に、フランス海岸沿いの要塞線に多い。完全装軌車両であるが、防御が不完全であるため、M12は良好な機動性と劣悪な乗員保護を併せ持つ。敵拠点を特定し制圧する“シュート＆スクート（一撃離脱）”作戦での使用が最良である。

57mm 対戦車砲バンカー

米軍歩兵および装甲歩兵部隊が、“もし”57mm対戦車砲を設置した強化コンクリートバンカーがあったならどうなっていたか、を追求できるようにしたものである。実際の戦争では存在しなかったが、クイックバトルプレイヤーには良いオプションである。

■ 火炎放射器 M1A1

米軍の標準背負い型火炎放射器は英軍のMk2よりももっと使用燃料を持っていた（約15秒）が、射程が半分程度しかなかった。標準的戦術は、最初に敵目標を特定して、掃討もしくは支援拠点を制圧してから、火炎放射器班を移動させて攻撃し、すぐさま退却するというものである。本戦術は良好な結果を生むが時間と全体的な努力を必要とした。戦術を急ぐと、火炎放射器班がかなりの損害を被り、敵に対して好ましくない結果になりやすい。

ドイツ軍部隊

ゲシュッツワーゲン 39H(f) 75mm

ベッカー大佐の創造的指導力の下で、多数の捕獲フランス軍車両を活用して前線に向けられた。フランス製ロレーヌ・シュレッパーのシャーシをベースとしたマーダーⅠ型の成功に基づき、ホチキス39Hの車体をオープントップの駆逐戦車に転用した。Pak40が新しい上部構造に据えつけられたが、かなり奇異に見える車両になった。これらは、第21装甲師団に配属されたベッカー自身の第200突撃砲大隊が使用した。本車両は、装甲兵科の“Sturmgeschutz Battalion (mixed)”にある。

ゲシュッツワーゲン 39H(f) 105mm

ベッカーのもう一つの転用も39(f) 75mmと同じであるが、105mm榴弾砲を代わりに使っている。ヴェスペ自走砲の代替として何両かが使用されたが、良好な戦車撃破能力を見出された。結果、大半は第200突撃砲大隊の75mmの兄弟たちと共に使用されたのである。装甲兵科の“Sturmgeschutz Battalion (mixed)”にある。

グリーレ (初期型)

The Sd.Kfz. 138/1 Ausf. H、すなわちグリーレは、Panzer 38(t) Ausf.Hを基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、上部装甲構造を追加したものである。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。

■ SPW 251/16 Ausf. D

火焔放射装甲車とも呼ばれる本ハーフトラックは、車両用火炎放射器を片側に一基ずつ計二基搭載している。各装甲擲弾兵連隊の工兵中隊に6両の火炎放射車両が割り当てられていた。

■ SdKfz 135/1 150mm

戦争初期に、ドイツ軍はフランス軍ロレーヌ・シュレッパーのシャーシをマーダーⅠ型駆逐戦車にうまく転用できることがわかった。マーダーⅠの設計をわずかに修正し、150mm榴弾砲を使うことにした。できた車両はフンメル自走砲の代用として使用された。

■ パンツァーカンプフワーゲン R-35 731(f)

捕獲した多数のフランス軍ルノーR35軽戦車は、わずかに変更を行なってドイツ軍に運用された。多くは対パルチザン兵役にドイツ軍クルーと共にイタリア、フランス、東部戦線、バルカン半島で展開した。しかし、最も集中的に使用されたのはフランスの第21装甲師団一個戦車大隊である。

■ フラムパンツァー シャール B-2(f)

かなりの数のフランス軍の最重量の戦車シャールB-1がフランス降伏後に捕獲された。様々な占領軍務に使われ、一握りの数が火炎放射戦車に転用された。有効放射距離は約50mで、おおよそ60秒分の放射ができた。ほとんど戦闘機会がなかったが、9月のマーケットガーデン着地への反撃には限られてはいたがかなり役割があった。9月の時期は、マーケットガーデンモジュールが必要である。

■ フラックパンツァー 38(t)

少数のチェコ38(t)シャーシが、20mm Flak 38対空砲1門を搭載するために使われた。これらは、大半がフランスの装甲師団再建のために、ドイツ軍が使用した初の装軌対空車両として用いられた。この時期、高速で飛行する戦闘機タイプの航空機と戦闘には20mm砲は力不足であり、成功したとは言えない。

ハーフトラック U304(f)

ドイツ軍は、装甲師団および装甲擲弾兵師団に十分いきわたるほどのハーフトラックを持ったことは決してなく、再建部隊のハーフトラックを所持することは全般的に優先順位が低かった。これは、ノルマンディの多くの部隊がハーフトラックの代わりにトラック輸送に頼っていたことを示す。再建中の第21装甲師団には装甲擲弾兵大隊用のSPW251型がほとんどなかった。ベッカー大佐は、これを修復するために、捕獲した大量のフランス軍U304非装甲ハーフトラックを251/1(兵員輸送)、251/3(指揮)、251/7(工兵)、251/10(小隊長)ハーフトラックの代用として使用した。これは、シャーシを抜き、だいたいSPW 250に相当する装甲上部構造で再構築する方法でなされた。皮肉にも、とても多く車両を転用したので、前線にいる大半の装甲師団よりも第21装甲師団は多くの装甲輸送車両を持つことになった。

■ 火炎放射器 41型

Flammenwerfer 41は、第二次世界大戦中にドイツ軍で使用された携帯火炎放射器である。本火炎放射器は28kgの燃料を運び、条件と燃料の使い方によっては約32m先まで放火できた。

火炎放射器は通常、戦闘工兵か特別編成部隊によって操作され、爆発や小火器に対して堅固な陣地から敵兵を追い出すために用いられた。

備考：火炎放射器は非常に限られた燃料しか持たない。
注意して目標を選択せよ！

■ 対戦車砲バンカー

ドイツ軍強化陣地網の主軸である対戦車砲バンカーは、機関銃や迫撃砲、大砲と一緒に防衛線で適切に結びついていると、難攻不落の感があった。本ヴィークル・パックでは、ドイツ軍陣地にはPak38 50mm対戦車砲、Pak40 75 mm対戦車砲、Pak36r 76mm対戦車砲を装備することができる。

備考: 通常のバンカーが陣地兵科にあるのに対し、対戦車砲バンカーは、全陣営で歩兵および装甲歩兵兵科にある。

フンメル

Sd.Kfz. 165自走榴弾砲は、“フンメル” (マルハナバチ)とも呼ばれ、ドイツ軍装甲師団に機動力のある支援砲撃を行なうために設計された。1942年に設計された、フンメルは、まず1943年7月にクルスクの戦いで主要な作戦行動に参加した。フンメルは、三／四号戦車と組み合わせたナスホルンのように三／四号戦車のシャーシを使った。シャーシの上部は、150mm sFH 18 L/30榴弾砲と乗員六名を囲う薄い装甲板のオープントップ上部構造である。150 mm榴弾砲は強力な高炸裂効果があるものの、フンメルは最前線での戦闘用には設計されておらず、中口径機関銃以上のものに対したときは非常に脆い（小火器でさえも、オープントップ内部に射撃されると直接の脅威となる）。 結論として、本車両は敵火力にさらされないように注意深く運用すべきである。

(c) 2014, Battlefront.com, Inc. All Rights reserved.
Published and developed by Battlefront.com, Inc.