26
G.S. Publications
1115

Combat Mission: Battle for Normandy

RESTRICTED

The information given in this document is not to be communicated, either directly or indirectly, to the Press or to any person not authorized to receive it.

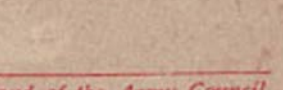
Volume I, Pamphlet No. 21

Commonwealth Forces Game Manual

1944

(This pamphlet supersedes S.A.T. Vol. I, Pamphlets Nos. 21 and 22, 1942)

By Command of the Army Council,



THE WARGAME OFFICE
21*st January*, 2012

Printed under the Authority of HIS MOONESTY STATIONARY OFFICE
by None, Nada & Nichts Lts, London, S.F.1.

198

・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「Combat Mission: Battle for Normandy - Commonwealth Forces」(以下、「本ソフトウェア」)に対する権利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媒体、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しかぎり、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。本条項で特別に承認していない権利は、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しかぎり、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ー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、不適切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。

INSTALLATION & LICENSING

INSTALLATION FROM DISC

In order to install the Module, insert the game disc into the CD drive.

(PC) The Installation Menu should appear if you have CD Autostart enabled on your computer. Click on the "Install Game" option to begin the installation process. If you have CD Autostart disabled, or if the Installation Menu does not appear, please browse the contents of the disc and simply double-click on the file called "Setup.exe". This will manually launch the game installer.

(Mac) For the Mac version, open the disc icon and launch the game installer application. The installer application will copy all the necessary files for you into your existing game folder. This is required in order to have the Module correctly communicate with the base game (which is required).

INSTALLATION FOR DOWNLOAD VERSION

After you have successfully downloaded the Combat Mission: Battle for Normandy - Commonwealth Forces setup file, double-click on it to launch the installer.

Note: you should keep the downloaded installer file! Battlefront.com does not offer infinite digital storage, and your download will expire. So it is a good idea to keep the installer file you downloaded and copy it somewhere safe (e.g. burn to disc, USB stick or external harddrive) so you can reinstall the game later on.

LICENSE OVERVIEW

Combat Mission: Battle for Normandy - Commonwealth Forces is protected by an online activation system that helps us restrict the illegal distribution of the software without being annoying or intrusive to the legitimate customer.

HOW TO FIND YOUR LICENSE KEY

For ***download and download&mail versions***, it is the same code that you used to download your game. You will find your license key saved in your online account at *www.battlefront.com/store*. After logging in, click on the "My Account" link from the top menu. If you forgot your login, go to *www.battlefront.com/lostpw* to retrieve a new random password as well as your username in the same email. The username is called "user account" in the email.

For ***mail delivery only versions***, the license key is printed on the product itself, usually on the back of the case or the game manual, sometimes inside the case or manual cover, depending on the product. You will NOT find the key for a mail delivery version in your online account! So please do not lose your license key label!

Licensing

When you first run CM:BN Commonwealth Forces, after the initial install, you will be prompted to activate your copy . In most cases all you need to do is:

a) make sure the computer on which you have installed the game has an active online connection to the internet
b) click "Play Now" in the product activation dialog window b) enter your license key into the correct field.
c) hit the "Activate" button and wait a few seconds while your license authorizes.

If you wish to install the game on a computer without internet connection, you must perform what is called a "Manual License Request".

(PC) After launching the game:

a) click on the "Manual Activation" button

b) write down or memorize the Authorization Request Code presented to you

*c) on a computer that is connected to the internet, go to http:// **www.battlefront.com/activate***

d) enter your License Key and the Authorization Request Code in the appropriate place

e) write down or memorize the Authorization Code

f) go back to the computer where the game is installed. Launch the game again and click on "Manual Activation". Ignore the Request code and click on the Next button. Enter the Authorization Code from step e above

(Mac) Currently, Mac users cannot manually activate using the above auto-mated procedure. Instead, please go to **www.battlefront.com/helpdesk** and click on Submit Ticket. Enter your authorization request code and our staff will send you the Authorization Code you need to activate your game.

Off-line licensing is also a good workaround for online computers which experi-ence problems with a firewall, router or proxy settings and cannot establish an internet connection to the activation servers.

Additional activations

Our End User License Agreement allows you to have the game activated on one computer and one backup computer. Our online activation system enforces this limit, but will allow you two additional activations without asking ques-tions (so called "overflow activations"). These Overflow Activations are meant to be used when you switch to a new PC and would like to continue playing the game there.

Note: there is no way to "unlicense" a previously activated copy on a computer. Which has the advantage that you can't ever forget to do so :^)

In addition to the above 4 activations, you can add *one extra activation* to your key *every 365 days*.

(PC) In order to do this, please point your browser to ***http:// www.battlefront.com/activate***. You will be asked to login and enter your license key.

Note: If you forgot your login, go to "www.battlefront.com/ lostpw" to retrieve a new random password as well as your username in the same email. The username is called "User account" in the email.

If your key is eligible for an additional activation (e.g. if it was not already requested less than 365 days ago), then you'll be notified of it and the activa-tion is automatically added to your key, so you can use it immediately again.

Should you ever need an additional activation more than once within the 365 days period, then you can always contact our License Activation Support staff (see below).

(Mac) There is no automated way yet for Mac users to add activations, unfortu-nately. Instead, please go to **www.battlefront.com/helpdesk** and request an additional activation for your key by clicking "Submit Ticket". Do not forget to write down what your key is!

License activation support

Battlefront.com prides itself on customer service, and this continues with the implementation of the online licensing system. Please check out our Knowledgebase section which explains how online activation works in de-tail:

http://www.battlefront.com/helpdesk

If you ever need specific assistance, do not hesitate to email us with a descrip-tion of your problem. We usually respond within 1 working day.

Please note: only the original Battlefront.com version of the game uses our Online Activation System. If you have purchased your game elsewhere (e.g. in a store), then you probably have the retail version of the game, which does NOT use our Online Activation System.

MODULES

Modules like CM:BN Commonwealth Forces are not standalone games! They require the base game (in this case, Combat Mission: Battle for Normandy) to play. It is therefore VERY IMPORTANT to install the Module in the cor-rect location, i.e. inside the previously installed CMBN base game directory.

Note: if you purchased the module as part of a bundle together with the base game, then this is taken care of automati-cally during installation of course!

The installer will try to find out where the base game is installed automatically and suggest the correct location, but this may not always work 100% cor-rectly, especially if you didn't use the default installation paths, or if you have a non-Battlefront localised version of CMBN. Please doublecheck where your installation folder is therefore BEFORE installing the Module (the In-staller Menu will remind you of that).

If you have a non-Battlefront version of the base game which requires the CD in the drive in order to play, then by installing the Commonwealth Module this will no longer be required.

IMPORTANT! After you have the Commonwealth Module installed, you will never need to patch the base game of CMBN separately. All future Commonwealth patches will also include the corresponding patch to the base game of CMBN.

Multiple modules: reinstalling / patching

The important thing to keep in mind (and probably the biggest potential source of confusion) is this:

If you have a CMBN module, then you do not need your base game key (ever again), and you do not have to patch/activate your base game separately (ever again)!

When you activate a module with a module key, or patch a module, the base game is activated/ patched automatically as well. There is no need to license/ patch the base game separately. Below is the correct way to (re-)install CMBN and modules. If you do not have a module listed below, simply skip that step:

1- install the base game, Combat Mission: Battle for Normandy. This will typi-cally be v1.00 or v1.01.

2- install the Commonwealth Module. This will update your game to v1.10.

2b- use your Commonwealth Module license key to activate. This will activate both the base game AND the module.

3- if available, install the next Module. This will update your game to v1.20.

3b- use your next module license key to activate.

4- if available, install the third module. This will update your game to v1.30.

4b- use your third module key to activate. This will activate both the base game and the module in one go.

5- if available, install the latest patch for CMBN. Usually,only one patch is required to update all game components, including the base game and mod-ules.

Note: It's important to patch as the last step (IF a newer patch is available, i.e. in the case of the Commonwealth Module, a patch that is at least v1.11 or higher...)! This will ensure that your game and all modules are up to date; otherwise you may unintentionally downgrade your game to an older version by installing an older module.

USEFUL SHORTCUT LINKS

The Installation program adds a number of useful links into your **(PC)** *Win-dows Start>Programs group* / **(Mac)** *game installation folder* by default, such as:

Direct link to the Pdf manual

The game documentation is included as an Adobe PDF (Adobe Reader required from www.adobe.com) file, and it can be accessed quickly from here.

Activate link

This is the link to the web interface for adding activations to your license key, or for manually activating your game (applicable only for PC versions at the time of writing).

Version Check link

This is a quick way to check for updates online. The link is pre-coded to know which version of the game you have installed, and will automatically inform you if any patches or updates for your specific game combination are avail-able.

ENCYCLOPEDIA

本モジュールは、ノルマンディ戦に参加した英国やカナダなど英連邦諸国のいくつかを導入するものである。自由ポーランド軍や、ドイツ軍の武装親衛隊や空軍地上師団などの新しい部隊も含まれている。

部隊や車両には、たとえばシャーマン戦車など、よく知っているものがいくつかあるだろう。しかし、大半は新しい、独自性を持ったものがモデル化されている。よく知られているシャーマンでさえ、英連邦軍だけで使用された独自の派生型がある。

このモジュールにある部隊とユニットを良く知れば戦力の長所を活かし、かつ不利を避けることができる。

米陸軍

ノルマンディ海岸を攻撃した米軍は北アフリカに上陸した軍隊よりもかなり異なっていた。ノルマンディに押し進んだ部隊は、ほんの一年前ですら全ての面で優れていた。戦闘教義、組織、装備、訓練は、チュニジア、シチリア、そしてイタリアの「ブーツ」での厳しいレッスンの結果、大幅に向上したのである。実際、戦中の記録があるし、戦後に米軍と違う戦線で戦ったドイツ軍兵士のインタビューでもノルマンディ戦での米軍が違いの大きさに驚いている。

ノルマンディーの米軍の最も引きあいに出されるものの一つは、何でも尽きることの無い補給である。兵員の交代システムは、戦線での損害をすばやく補充することを意味し、特に比較対象のドイツ軍は、大損害にもかかわらず何日も補充がないことがよくある。装備は修理や交換が損失よりも速く、減少した弾薬備蓄は作戦に悪影響が出る前に補充された。米軍の全てが完璧とはいかないが、もちろんドイツ軍と比較して、夜も昼もマシな戦いを行なった。結末から見て、米軍部隊は敵よりも長く、そしてより行動的に戦線にいることができたのである。

物的・組織的優位さが米軍部隊を巨大な刃としたことに疑いはないが、それは話の一部分に過ぎない。アメリカ兵は、全般的に良く訓練され、能力を導びだされ、勝利への動機づけがなされた。ノルマンディ戦を見ると、米軍はドイツ軍戦術に効果的な反撃をより多く学んだ。ひとたび会敵すると、ドイツ軍は、その戦術による大損害と補給の問題を補うことが非常に困難であるとわかった。

ゲーマーとして、コンバットミッション：バトル・フォー・ノルマンディの米軍には留意すべき重要点がいくつか存在する。初心者は、シャーマン戦車の戦闘力を確認してプレイし、"獣"との戦車戦に向かうことを避けよ。賢明に用いれば、米軍ライフル小隊は、多くの方策により、ゲームの中で最も恐るべき歩兵部隊であることに忘れてはならない。ライフル部隊を釘付けにされないように、またドイツ軍の機関銃や迫撃砲の射撃で切り刻まれないようにせよ！実戦では、おそらくドイツ軍は米軍砲兵を他の何物にもまして憎んだ。ドイツ軍のプレイヤーも同じぐらい嫌悪していることを認識せよ！概して、米軍プレイヤーはうまく扱えば勝利を得ることのできる融通が利き強力な諸兵科協同部隊を率いるのである。

英連邦軍

英国師団

第21軍集団の英軍師団は大英帝国史上最大の軍隊であることを示した。5年続いた戦争で兵員数に問題があるにもかかわらず、ノルマンディの英軍は、おそらく質・量の両面でかつてないほどベストの装備であった。侵攻の訓練と準備の年月が上手くいったことは明らかで、本作戦で最良の戦果を上げた部隊のいくつかは初陣であった。実際、フランスで使うために地中海地域から撤退した2、3の部隊は戦闘経験の無い部隊よりも必ずしも良い戦功を挙げたわけではない。ノルマンディ作戦終了までには全部隊が激戦を行い、損害はうなぎのぼりですでに伸びきった人口では取り返しがつかなかった。英軍がドイツのほうに押し進むにつれ、いくつかの部隊は分割して他の部隊の戦力を回復せざるを得なくなった。

英陸軍はおおきく三つの部隊カテゴリーに分かれた。歩兵、戦車、空挺である。これらの大型の部隊を組み立てる比較的少数の標準的な隷属部隊は、上級編成の独自の目的に少し、あるいは、合致するように調節されていた。その主要例として、歩兵大隊は強力な４個ライフル中隊に迫撃砲、突撃工兵、６ポンド対戦車砲の各小隊、それにユニークなキャリア小隊が配属された。戦車師団内の歩兵大隊はほとんど歩兵師団内と同じ組織構造を用いたが、機動性を持たせるために独自のトラックを有していた点は異なる。戦車師団内の自動車化大隊は戦車と緊密な行動を期したので全く異なる。この種の大隊は３個ライフル中隊しかないが、対戦車砲と米国からレンドリースされた装甲機動力が加わっていた。グライダー大隊は、基本的な歩兵タイプと構造が似ているが、全体的に車両が少なく、兵士も少ない。パラシュート大隊は、同じく小型で車両が無く、対戦車砲も無い。重火器不足を補うため、パラシュート部隊は自動火器の比率がかなり高く、指揮系統がより頑丈であった。

英軍は、ノルマンディに三種のメインバトル戦車を投入した。自身のチャーチルとクロムウェル、そして米国から貸与されたシャーマンである。チャーチルは、遅いが強力な歩兵支援戦車で他のいかなる連合軍戦車よりもよく命中弾を跳ね返すことができた。独立戦車旅団を形成したチャーチルは、歩兵師団の支援に使用されることが通常であった。クロムウェルは、快速で適切なオールラウンド戦車であり、装甲師団のいくつかの部隊で装備されていた。戦車部隊のバランスは、シャーマンの様々な形式で満たされていたが、一つ重大な例外あった。英軍は、強力な17ポンド対戦車砲を少数のシャーマンに押し込んだ。ファイアフライとして設計されたこれらの戦車は、戦争のこの時点で、連合軍武器庫の最も恐るべき戦車であった。ファイアフライの例外はあるものの、英国は戦車部隊を特定のタイプとその派生型にまとめようと努めたところがまったく独創的である。他国にあるような理論に基づくのではなく、現実に基づいている。これがゲームで意味することは、プレイヤーは異なるタイプの戦車を混在させようとすると単一編制では制約があるということである。

ゲームでは、戦争のこの時点の英軍は諸兵科協同戦闘に向いたかなり洗練された組織になっている。ゲーム中の全部隊にもあるように、特定の状況と敵部隊に面したとき長所短所の両面がある。空挺大隊の例外があるが、英軍歩兵の主たる欠点は班・分隊での火力が比較的弱いことである。そのため、支援の無い英軍歩兵は攻守の両任務ともにかなりの制約を経験することになるだろう。同様に、歩兵による敵装甲車両撃破能力がバズーカやパンツァーシュレックのようなロケット発射対戦車兵器が欠けているために制約されている。戦車部隊は大半のドイツ軍戦車と互角に戦えたが、パンサーやタイガー戦車に対しては注意深く対処することが絶対であった。最も興味深くそして特徴的なことのひとつに、キャリア小隊（他にも）のキャタピラの「輸送車」を使っていることである。最小限の装甲と武装であるにもかかわらず、側面迂回、偵察行動に適しており、機動予備や弾薬前方輸送として活躍した。英軍部隊が強さを出し、弱さを出さなければ、ゲームの他のいかなる部隊にも引けをとらない。

カナダ軍師団

歩兵師団2個と戦車師団1個、それに様々な小規模部隊がノルマンディのカナダ軍にいるが、全てが志願兵の部隊というところが異なっている。英国で数年を訓練に費やし、フランス侵攻によく準備されていた。カナダ軍兵士は侵攻の最初期から参加しており、第１カナダ軍空挺大隊はDデイに英軍第６空挺師団の一部隊として降下している。すぐ後に、第３カナダ軍歩兵師団がジュノー海岸を襲い、敵対する優秀で断固とした守備隊を見た。作戦を通して、カナダ軍はカーン周辺の最大の作戦で中心的役割を演じ、ファレーズポケット封鎖で最高潮に達した。

構造的には、カナダ軍は英軍の丸写しにすぎないが、例外として小さな装備の差異があった。最も有名なのが、カナダから自前の軽偵察車両として持ってきた「オッター」と呼ばれるものである。カナダ軍戦車師団にチャーチルやクロムウェルを装備したものは無いが、代わりに全面的にシャーマンＶ型とファイアフライを装備した。空挺大隊1個も英軍タイプと同じであった。

ノルマンディのカナダ軍部隊はよく訓練されており、指揮もかなりうまく、戦意も適度だったが、英軍に通じる基本的な長短も同様であった。戦術的観点から、英軍部隊と似たような方法でプレイすべきである。

自由ポーランド軍戦車師団

第二次世界大戦で西側連合軍に参加したポーランド地上部隊は大きく二つのグループに分かれる。1939年にソビエト軍の捕虜となった兵士の多くは解放されて最終的には中東に移されて、そこで英軍スタイルの軍団に編成されてイタリア半島で戦い抜いた。対して、多くのポーランド人はバルカン半島に逃亡してドイツ軍の侵攻から逃れ最終的にフランスに、フランス陥落後はイギリスに行った。そこには、大英帝国の外部や世界中のいたるところから集まってきた者がいた。ソビエト連邦から逃れてきた元ソ連軍捕虜も何名か含まれていた。英国内の男性はそこにとどまり、英国式の組織と装備を用いて自由ポーランド軍第1戦車師団を編成することに決まった。戦闘開始は、戦闘損害のポーランド人の補充兵を見つけるのにいつも苦労し、元ドイツ軍武装部隊員だった捕虜から補充兵を見つけねばならなくなったこともあった！

本師団は、7月下旬にフランスに上陸、8月8日に初戦をトータライズ作戦で行なった。いくつか完璧にスムーズにはいかなかった点はあったが、ポーランド人は作戦の残り期間を懸命かつ優秀に戦った。特に、ファレーズポケット封鎖の支援では重要であり、ドイツ軍のフランス占領を終結させるのに効果があった。自由ポーランド軍は当地域に戦車師団1個しかなかったため、ゲームプレイイでは脇役としてしか描けない。使用可能な非自動車化歩兵部隊がなかったことを意味している。カナダ軍のように、自由ポーランド軍はチャーチルを使わなかったが、クロムウェルはシャーマンの派生型の追加にあわせて有していた。戦闘訓練は概して良好で、指揮能力と戦意は秀でていた。英軍とカナダ軍と同様、自由ポーランド軍の真の戦力は諸兵科協同部隊の一部として戦うときに発揮される。

英連邦軍部隊

シャーマン戦車

英連邦軍は、米軍シャーマン中戦車のいくつかの派生型を使用している。実質的な差異が最もあるのはシャーマンＩＣとＶＣである。この二つの派生型には強力な英軍17ポンド対戦車砲を主砲として装着し、シャーマンファイアフライと呼ばれている。

もう一つ注目に値する特徴は、大半の英連邦軍のシャーマンは戦車長ハッチに50口径機関銃が無かったことである。戦争中、英軍はおよそ17,000両の戦車（M4戦車全生産量の1/3以上）を受け取った。

英軍の命名則では、M4を「シャーマンＩ」、M4A1を「シャーマンⅡ」などと呼ぶ。後の「Ｃ」の文字はＱＦ17ポンド(76.2 mm)砲を装着した形式に使われた。

シャーマンＩ、シャーマンⅡ、シャーマンⅢ、シャーマンＶの形式は、1944年7月に「ライノー」ボカージュ破壊器具を装着できる。英軍は、通常、ライノー器具を「Prongs」と呼んでいた。'.

シャーマン I (ライノー付)

これは、75mm M3 L/40砲を装備したM4戦車である。基本的に米軍の派生型と同じスペックであった。ライノー装備の有無が可能である。

シャーマン IC (ファイアフライ)

シャーマンＩと同じだが、ＱＦ17ポンド(76.2 mm)砲を主砲にしている。これは「ファ

イアフライ」型として知られている。もう一つ注目に値する差異は、砲手の位置にハッチが追加され 17 ポンド砲の砲弾をより多く搭載するスペースのために車体機関銃手がなくなったことである。砲塔基部も、米軍の標準シャーマン戦車よりおよそ 13mm 厚かった。

シャーマン II(ライノー付)

シャーマン II は米軍M4A1と同じスペックである。ライノー装具の有無が可能である。.

シャーマン III (ライノー付)

シャーマンIIIは米軍M4A2と同じスペックである。ライノー装具の有無が可能である。

シャーマン V (ライノー付)

シャーマンVは米軍M4A4と同じスペックである。ライノー装具の有無が可能である。

シャーマン VC (ファイアフライ)

シャーマンＶＣは、シャーマン Ｖと同じスペックであるが、「ファイアフライ」型である。

チャーチル戦車

チャーチル戦車は1941年から1952年まで兵役にあった英軍重歩兵戦車で、38.5トンと第二次世界大戦の連合軍のなかで最も重い戦車の一つである。本戦車は、ボクスホール自動車が製造し、1941年から1945年にかけて全型式で7,368両が生産された。乗員5名の設計で、時速24.9 kmを出すことができた。

史実によれば、時の英国首相兼国防大臣のウインストン・チャーチルが第一次世界大戦に戦車の開発に深く関わっていたことによって命名された。

1　940年に設計され、生産ラインから最初の戦車が始めて出てきたのは1941年6月である。本シャーシに多くの特殊車両が製造された。

チャーチル IV

最も多く派生型が製造されたチャーチルIVは、その重装甲と大型で長い車体でよく知られている。エンジンは、ベッドフォード社ガソリンエンジンの毎分2200回転350馬力である。本型は鋳造砲塔に主砲として6ポンド（57mm）砲を用いている。

チャーチル V

チャーチルIVと同じだが、95mm榴弾砲を装備し、近接支援火器として3インチ榴弾砲と換装された。

チャーチル VI

IV型と比較した改良点の中で、VI型はキューポラを追加、また英軍が75mm砲を導入した最初のチャーチルモデルである。極少しか生産されなかった。

チャーチル VII

新砲塔で、以前の型式よりも装甲を厚くし少し幅が広い。本形式は三個チャーチル戦車旅団がノルマンディにいた。時には「ヘビー・チャーチル」と呼ばれるのは、重装甲のせいであるが、この戦車は以前のチャーチルよりも1トン以上重い。強力なサスペンションも導入されている。

チャーチル VIII

チャーチルⅦと同じだが、近接支援に主砲として95mm榴弾砲を装備している。

クロムウェル戦車

クロムウェルは、「巡航」戦車に分類され、英連邦軍の装甲偵察連隊で用いられた。クロムウェルは、両目標砲、高速度と良好な装甲を備えた最初の英軍戦車で素晴らしい運用性と驚く速度が特徴のバランスの良い万能車両である。

英国市民革命の指導者オリバー・クロムウェルから名づけられたクロムウェル戦車は第二次世界大戦中の英国が産み出した最も成功した巡航戦車の一つであった。ナッフィールド社製造の強力で頑丈なロールスロイス・メテオV12ガソリンエンジン（540馬力、毎分2,250回転）は、スピットファイアのような航空機に使われたエンジンである。

本来、クロムウェルは6ンド砲（Ⅰ-Ⅲ）を持っていた。Ⅳ型以降はOQF 75mm砲か、近接支援型の95mm榴弾砲である。ノルマンディ戦では第７戦車師団や、第11戦車、近衛、自由ポーランド軍第1戦車師団の装甲偵察連隊が使用していた。重量は28トンで、 5名の乗員を乗せることができた。クロムウェルⅣとⅦは、ライノー装具の有無が可能である。

クロムウェル IV (ライノー付)

クロムウェルⅣは、最も台数の多い型式で、基本的にはセントーⅢであるが、75㎜砲とメテオエンジンがある。1943年に装甲部隊への導入が始まった。本型式は時速64㎞に達することができた。かなり特徴的な装甲板が車体にボルト装着されている。ライノー装具の有無が可能である。

クロムウェル VI

クロムウェルⅣと同じだが、主砲として95mm榴弾砲を装備している。

クロムウェル VII(ライノー付)

他の改良型と比べ、鋳造前面装甲が追加され幅広キャタピラになっている。速度は時速51kmである。主武装はOQF 75mm砲、600馬力エンジンを積む。ライノー装具の有無が可能である。

クロムウェル VIII

これは、クロムウェルVIIに全面的に改良を行い、95mm榴弾砲を装備している。

スチュアート戦車

M3スチュアートは、公式にはM3軽戦車と知られており、米国南北戦争の南軍将軍J.E.B. スチュアートから名づけられていた。本車両は、米国参戦に先立っては英軍および英連邦軍部隊にレンドリースで供給され、参戦後は終戦まで米軍や連合軍部隊で使用した。

英軍では、「ハニー」という非公式なニックネームもあった。

スチュアート III

この型式は動力旋回砲塔を持ち、砲塔バスケット付だがキューポラはなかった。砲垂直安定化装置が装着されスポンソン機関銃は取り除かれた。快速で信頼性があり、重量は14.5トンと、偵

察任務には最適であった。

スチュアート V

この型式は鋳造車体を持ち、ドライバー席は前方の高いところに移った。大型化した砲塔により砲塔により多くの砲弾を搭載でき、車体の空きには燃料容量が追加された。

スチュアート VI

この型式の後部は、「ツイン」キャデラックエンジンを収めるために盛り上がっている。また、前面は大型になった操縦手と副操縦手のハッチがある傾斜車体になり、砲塔後部には無線用の場所ができた。

自走砲

3インチ M10 SP Gun “ウルヴァリン”

ウルヴァリン駆逐戦車は、実際には、米軍M10駆逐戦車であるが、英軍仕様に開発している。上部開放砲塔に米軍76mm対戦車砲を装備し、同砲は75mm砲に比べて装甲貫徹能力が向上している。ゼネラル・モータース社とフォード社が製造した本車両は、第二次世界大戦の中で数的に最も重要な米軍駆逐戦車であり、かなり有効な対戦車火器と回転砲塔の組み合わせである。M4シャーマンの車体を基に設計され、戦争終結まで戦役にとどまった。

アキリーズ

アキリーズ駆逐戦車は、基本的には17ポンド砲を持つ米軍M10駆逐戦車である。アキリーズは、砲身端のマズルブレーキと、マズルブレーキ後部のカウンターウェイトでも見分けがつく。

セクストン

セクストンは、ラム（カナダで製造された中型戦車）の装甲装置に開放構造の上部車体を取り付けた比較的簡素な設計である。25ポンド砲を装備し、操縦手1名と砲手・装填手5名の乗員6名を乗せることができた。セクストンは1943年から1956年まで英陸軍で運用された。

ハーフトラック

M5 ハーフトラック

外見ではM3とほぼ同じだが6気筒(7,400 cc)エンジンである。M5は、M3より重いが、装甲が増加したためである。後部車体側面は、ボルトではなく一体型で製造された。 M5は、主にレンドリースで、英国、カナダ、他の諸国用に生産された。

M5A1 ハーフトラック

本車はM49機関銃座を有するM5である。1丁の50口径(12.7mm)と2丁の30口径(30.06)機関銃を装着できた。インターナショナル・ハーベスター・コーポレーション(IHC)が製造した本型式は最高速度と走行範囲がわずかに低下している。

M9A1 ハーフトラック

M5と同じだが、積載箇所の配置がM2ハーフトラックのようになっていて、内側と後部扉から無線機を操作でき、機関銃座がある。円形銃座一基と機関銃レール銃架三基もある。

キャリア

ユニバーサルキャリア

ユニバーサルキャリアとは、ヴィッカース・アームストロング社が製造した一連の軽装甲のキャタピラ車両の共通名称である。本車両群は、第二次世界大戦中、英連邦諸国で幅広く運用された。通常、兵員、装備、支援火器の輸送や機関銃台座として使用された。本来は二人乗りの設計であるユニバーサルは重量3.7トン、作戦行動距離は240km、最高速度は時速48kmである。

ユニバーサルキャリア MMG

本型式は、後部にヴィッカース中型機関銃を特別に搭載している。

備考：ユニバーサルキャリアから降車した中機関銃班にヴィッカース中機関銃を携行させることが可能である。

ユニバーサルキャリア ブレン

名称が示すようにブレン軽機関銃を搭載している。ブレンを担当する銃手は操縦手の隣の前席に座る。ブレンキャリアは特に弾薬運搬に用いられたが、歩兵支援火器や対戦車砲牽引も行なった。

ロイドキャリア

ロイドキャリアとは、第二次世界大戦中、英国および英連邦諸国で装備や兵員を戦場に輸送するために使用された一連の軽装甲のキャタピラ車両の一つである。その作りは、フォードソン7Vトラックのエンジン、ギアボックス、ギアボックスに軟鋼車体に装甲板を装備に応じてボルト止めした。ロイドキャリアの上部車体は前面と側面を覆っているが、後方と上面は開放されている。ロイドキャリアは、6ポンド対戦車砲の一般的な牽引車である。

装甲車両

ハンバー Mk IV AC

ハンバー装甲車は、第二次世界大戦で最も幅広く導入された英国の装甲車の一つであった。本車両は、1941年末に北アフリカ作戦で投入され戦後も数年間現役にとどまっていた。

本型式は、主砲に37mm砲を装着している。

スタッグハウンド Mk I AC

T17E1は、第二次世界大戦で生産された米軍の装甲車であるが米軍では前線での使用が見られなかった。代わりにM8グレイハウンドに移行したためである。しかし、戦争中は英連邦に供給され、「スタッグハウンド」のニックネームを付けられた。約4000台が製造された。

ダイムラー Mk II AC

ダイムラー装甲車は、バーミンガム小火器社の設計である。マークⅦ軽戦車のものに似た砲塔を搭載したディンゴと同じレイアウトを大型化した設計でより強力なエンジンを持っていた。当時としてはいくぶん先進的な概念が特徴であり、第二次世界大戦で最良の英軍戦闘装甲車両と考えられている。

1941年中期に制定され、ダイムラーにより2000台以上が製造された。

偵察車両

ジープ(ブレン機関銃付)

ウイリスMBジープの前面にブレン機関銃を装着したものである。

ホワイトスカウトカー (M3)

M3スカウトカーは、ホワイト・スカウトカーとしても知られる。パトロール、偵察、指揮車両、救急車、砲牽引車など、様々な用途で使われた。本車両の製造は1940年に始まって1944年まで続き、2000台以上が生産された。M3は、レンドリースで英国に供給された。

オッター軽偵察車

オッターはハンバーLRCの更新としてゼネラルモーターズカナダが開発、製造した。1761台が1942年から1945年に生産されたが海外に送られたのは1,000台に満たない。オッターは、カナダ軍部隊と共にイタリア作戦と北西ヨッローパで用いられた。英軍部隊でもいくつか使用された。

ハンバー Mk III 軽偵察車

ハンバー軽偵察車は、ルーツ・グループによって生産された。4x4 ハンバー重ユーティリティ（ハンバー・ボックス）車体を基にしている。3600台が1940年から1943年に生産された。チュニジア、イタリアおよび西ヨーロッパの歩兵偵察連隊で用いられた。

戦後、何両かがインドおよび極東の英軍部隊で使用され続けた。MKⅢは、四輪駆動を採用している。

ダイムラー SOD

本車両は、ダイムラー装甲車の派生型である。SODとは、“Sawn-Off Daimler”を表している。基本的には、砲塔が無いMk II 車体型である。

非武装車両

ウイリス MB ジープ

ウイリスMBジープは、1941年から1945年に米国で製造された。連合国軍でも使用され、本ゲー

ムモジュールでも英連邦国軍が使用している。ベースゲームの米軍型と同じ性能である。

ベッドフォード QLD – 万能型

ベッドフォード QLD は、ベドフォード車両が製造したトラックであるQLシリーズの万能型貨物トラック型である。本車は、第二次世界大戦中、英軍および自由ポーランド軍で運用された。

ベドフォード QLは1941年から1945年まで生産された。総計で5万台以上が生産され、QLD型は最も数が多い型である。

ベッドフォード QLT – 兵員輸送型

兵員輸送型である。QLDが兵員を輸送できるにも関わらず、本トラックの特化型は車体を延長してかなり座席が大型になり兵員29名に加えて運転席に運転手と兵士一名まで輸送できた。

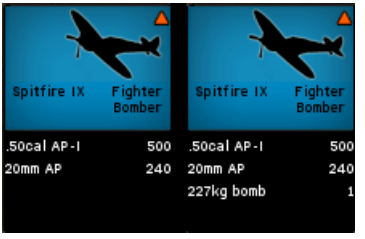
英連邦軍航空戦力

スピットファイア戦闘機 IX型

スーパーマリンスピットファイアは第二次世界大戦中に英国空軍やその他の連合軍によって使用される主要な英国の戦闘機だった。迎撃機、写真偵察機、戦闘爆撃機、艦上戦闘機、および訓練機などいくつかの役割で使用された。

武装は、外側に20mmヒスパノMk II機関砲二門(各120発)と内側に50口径ブローニングM2機関銃二門(各250発)である。

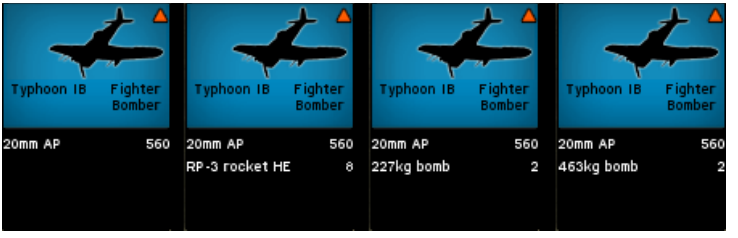
兵装: ..... 軽銃撃



タイフーン Mk Ib 戦闘爆撃機

ホーカータイフーンは、英国の単座戦闘爆撃機で、ホーカー航空機が製造した。前の型のＩａがブローニング銃を使用したのに対し、Ｉｂは機関砲を装備している。爆弾および対地ロケットを搭載したことで、タイフーンは第二次世界大戦で最も成功した地上攻撃航空機の一つになった。装備は、20mmヒスパノMk II 機関砲四門である。

兵装: ..... 銃撃、対地ロケット、小型爆弾、大型爆弾



英連邦軍砲兵戦力

備考: 2インチ迫撃砲は「重火器」で説明する。

3 インチ 迫撃砲(81 mm)

3インチ迫撃砲は、英国の標準迫撃砲で第二次世界大戦で英陸軍が使用した。砲口から装填し落下発射する従来の煙突型迫撃砲である。

発射速度 毎分8発

4.2 インチ 迫撃砲 (107mm)

オーダンスML 4.2インチ迫撃砲は、英軍が使用した重迫撃砲であり、1942年に制定された。

発射速度 .....毎分20発／１分
..... 毎分15発／３分
..... 毎分10発／継続発射

75 mm パック榴弾砲 (M1A1)

75mmM1パック榴弾砲は、困難な地形を移動できる砲を米軍が必要とし、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して空挺部隊が使用できるように設計された。

発射速度 ……3-6発/分

25 ポンド 榴弾砲(88 mm)

25ポンド砲は、第二次世界大戦直前に制定された英軍の主要野戦砲／榴弾砲である。高発射速度、有効な殺傷力のある砲弾、高機動力を持つ、大戦時のおそらく最良の野戦砲である。

発射速度……1-5発/分

3.7 インチ 対空砲 (94 mm)

3.7インチ対空砲は、第二次世界大戦中の英軍の主要な重対空砲である。おおよそドイツ軍の88mm対空砲に匹敵するが、わずかに94mmと口径が大きく、有効性に優れていた。

発射速度 毎分10/20発

4.5 インチ 中型砲 (114mm)

BL 4.5インチ中型砲は、野戦砲部隊が使用した英軍の砲である。60ポンド砲を更新し、カナダ軍部隊の半数を含む中型砲兵連隊の主要装備として設計された。

発射速度 ……強烈 - 毎分2発、通常 - 毎分1発、持続 - 毎分2/3発

5.5 インチ中型砲(140 mm)

BL 5.5 インチ中型砲は、第二次世界大戦中期に制定された英軍砲である。カナダ、オーストラリア、南アフリカ、自由ポーランド、インドの連隊に装備され、戦後はニュージーランドでも使用された。第二次世界大戦中、標準編成として連隊あたり 16 門を 2 個中隊に編成した。

発射速度 ..... 毎分 2 発

155 mm 砲 (M1A1 ロングトム)

M1A1 155mm砲は米陸軍によって使用され、レンドリースによって英国に供給された牽引式砲である。本重砲部品の製造は1941年に標準化されている。

発射速度 .....全力射撃：毎分2発
.....継続射撃：毎時30発

7.2 インチ榴弾砲Mk I (183mm)

BL 7.2インチ榴弾砲MK I は、第二次世界大戦開始時に英軍が設計した一連の重砲である。7.2 インチ (183mm) は、新しいデザインではないが代わりに第一次世界大戦の旧式8インチ (203mm) 榴弾砲の再生型である。砲架は8インチ榴弾砲と第一次世界大戦の6インチ砲で使われたものを近代化した型である。

発射速度 毎分1/3発

艦砲

本ゲームでの英連邦軍は支援に多数の艦艇重砲が使用可能であり、沿岸駆逐艦4インチ砲、駆逐艦4.7インチ砲、軽巡5.25インチ砲、重巡6インチ砲、戦艦15インチ砲、戦艦16インチ砲の様々な艦艇を表している。

英連邦軍小火器

ウェブリー・リボルバー

ウェブリーは、 70年以上にわたる英連邦軍の標準制式ピストルであった。自動排莢式の中折れリボルバーである。折って装填リボルバーを露出させ、排莢も操作する。これでシリンダーから使用済みのカートリッジを取り除く。. 38/200ウェブリーMk Ⅳ型が、第二次大戦で使用され、多数の国では警官の装備として未だに使われている。

カートリッジ..... 380″ リボルバー Mk Ⅱz
有効射程 46m
装弾方式 6発入りシリンダー

ブローニング・ハイパワー　ピストル

本ブローニングは、シングルアクション、9mmセミ・オートマティックで13発入マガジンを持つ。導入年からP-35とも知られる。ジョン・ブラウニングによる設計に基づいており、ベルギーのFNによって完成された。時を問わず最も広く使用されている軍のピストルの一つであり、数十カ国の軍隊が採用している。

カートリッジ..... 9mmx19mm　パラベラム弾
有効射程 50m (164フィート)
装弾方式 13発入りマガジン

リー・エンフィールド銃 No. 4 MkI

リー・エンフィールドは、ボルトアクション、マガジン装弾式ライフルで英連邦軍が使用した主要火器である。1895年以来、60年以上制式化となっていた。WW1とWW2の両方で英連邦諸国のライフル中隊で標準支給の兵器であった。No. 4 MkⅠは、1941年に正式に採用された。以前のモデルよりも軽く、強力で、製造も容易だったが、第二次大戦中に本型式はさらに製造を容易にするため簡素化された。主として英国で製造されたが、カナダや英国でも製造された。

カートリッジ..... .303ブリティッシュ弾(0.311インチ / 7.9mm)
有効射程 550ヤード (503m)
装弾方式 5発入クリップ仕様10発入マガジン

リー・エンフィールド銃 スコープ付

標準No. 4ライフルに望遠眼鏡を装着し、望遠視界を得るように設計した。1944年では、スコープはMk.3系であった。標準No 4 MkⅠと同性能であるが、有効射程ははるかに長い。

ステン短機関銃 MkII

本銃は、第二次大戦中に英連邦軍で広く使用された英軍9mm短機関銃である。低コストと簡素な設計によりレジスタンス使用にも大いに有用であった。ピストル弾をフルオートで発射する典型的な短機関銃である。MkⅡは、最も一般的な型式で200万丁が製造された。銃床に金属の輪というかなり特徴的な設計である。

カートリッジ..... 9mmx19mm　パラベラム弾
有効射程 100m
装弾方式 32発入り脱着可能クリップ

ステン短機関銃 MkIV

本型式は1944年に導入され、MKⅡの改良型である。変更点は木製ピストルグリップ、木製銃床、銃剣マウント追加。妙な事だが、木製銃床型は一般的に空挺部隊に回された。

ブレン MkII 軽機関銃

ブレンは、第二次大戦時における英連邦軍の主要歩兵軽機関銃（LMG）である。チェコスロバキアが設計した軽機関銃ZB vz.26の改良・後継型である。ブレンの名称はブルノとエンフィールドの言葉を合わせたものである。ブルノは、設計が行なわれた都市であり、エンフィールドは、英国の小火器工場の場所であった。

1930年代に英軍によって制式化され、1991年の湾岸戦争まで20世紀後半を通じて運用された。取り付けられた二脚だけではなく、三脚や車載用にも装着することができる。

カートリッジ..... .303 ブリティッシュ弾(0.311インチ / 7.9mm)
有効射程 600ヤード (550m)
装弾方式 30発入り脱着可能箱型マガジン

英連邦軍重火器

ヴィッカース重機関銃

ヴィッカース重機関銃は、メーカーであるヴィッカース社の名を冠する水冷式機関銃である。第一次世界大戦前から1960年代まで運用された。設計は、19世紀後半の成功したマキシム機関銃に基づいていた。三脚を使用したり、車両に搭載されたりした。ヴィッカースは、非常に堅固で信頼性が高いという評判を得ていた。

カートリッジ..... .303 ブリティッシュ弾(0.311インチ / 7.9mm)
有効射程 2,187ヤード (2,000m)
装弾方式 250発キャンバスベルト

PIAT

PIAT とは、"Projector, Infantry, Anti Tank（発射装置、歩兵、対戦車）"の略である。PIAT は、第二次世界大戦中に開発された英軍の対戦車兵器である。PIAT は、1943 年に制式化され、1950 年代初頭まで、英連邦軍で使用され続けた。より良い歩兵用対戦車兵器を必要とする英国を満足させるべく 1942 年に開発された。

PIAT は、2.5 ポンド（1.1 キロ）爆弾を強力なバネと飛翔体尾部にあるカートリッジを使って発射する。

有効射程 110m

6 ポンド 対戦車砲

6ポンド対戦車砲は英国の57mm砲である。第二次世界大戦の中期における英国の主要対戦車砲だった。本モジュールに含まれているMkIVは、L/43またはL/50砲身、マズルブレーキ、操作員防御向上のための側面盾を装着している。米陸軍も、ベースゲームに含まれている57mmM1対戦車砲の設計で6ポンド対戦車砲を主要対戦車砲として採用した。

6 ポンド 対戦車砲(空挺型)

6ポンド対戦車砲の空挺型である。同じ砲であるがMk3砲架になっており、空挺部隊が使用するために脚部が折りたためてるようになっている。砲盾にも若干の差異がある。

17ポンド 対戦車砲

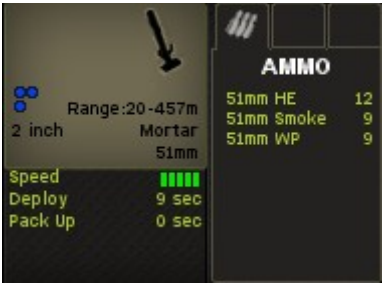
17ポンド砲は、第二次世界大戦中に英国が開発した76.2 mm砲である。対戦車砲としても使用され、いくつかの英軍戦車にも組み込まれた。シャーマンの砲を強化してファイアフライ型にしたり、M10駆逐戦車をアキリーズ型にした。APDS砲弾で装備したため、ほとんどのドイツ軍装甲車両を撃破することができた。

2 インチ 迫撃砲

2インチ迫撃砲は、公式には「オーダンスSBML2インチ迫撃砲」として知られ、英連邦軍によって第二次大戦中と以降に使用された英軍迫撃砲である。この種の迫撃砲の長所の一つは、その軽量さであり、戦場周辺で携行するのに車両を必要としない。小型ながら、ライフルグレネードより長い射程と強力な火力を有している。

備考: フルサイズの2インチ迫撃砲は、オンマップ迫撃砲として使用できるが、本迫撃砲は直接射撃のみである（火力支援任務で観測員による指示ができない）。空挺用2インチ迫撃砲（空挺ライフルセクションのみにある）は、ライフルグレネードと似て、直接射撃のみに使用できる。しかし、空挺用迫撃砲は煙幕弾しか持たない。

発射速度. 毎分8発


Range:20-457m
2 inch
Mortar
51mm
Speed
Deploy 9 sec
Pack Up 0 sec
AMMO
51mm HE 12
51mm Smoke 9
51mm WP 9

ドイツ軍

ドイツ陸軍

1944年6月6日早朝、「ヨーロッパ要塞」の海岸を守っていたのは、あらゆる規模の組織、装備、兵士の多様な部隊であった。主力は、特に驚くことも無く、国防軍の部隊であった。しかし、フランス征服を始めた国防軍と同じ錬度ではなかった。実際にはまったく反対だった。他の戦線での毎年の損失により、どこでも残っていた最良の兵員と装備が交替要員にとって替わられた。フランスの最高の部隊は他の戦線で痛めつけられてから休息と再装備に送られていたのである。回復期が終わるとすぐさま出発し、他の痛んだ部隊がやってきてその場所を使っていた。このことが、なぜ連合軍が前面の抵抗を砕いたのに、他の箇所の背後では手ひどくやられた理由である。

連合軍の上陸成功が明らかになった後、ドイツ軍上級司令部は前線部隊のフランスへの移動を開始した。しかし、侵攻から三週間、ソビエト軍が東部戦線で大規模な夏期攻勢（バグラチオン作戦）を発動したため、フランスにおけるドイツ軍の問題を妨げる危機の原因となった。それゆえに、新しい部隊をフランスに移動させることがほぼ不可能になったばかりではなく、日々じりじりと減り続けていく兵員、装備、弾薬の補充を送るのも困難になった。乏しい補充を何とかフランスに送ろうとすると、連合軍空軍力からの破壊と混乱という脅威を常時受け続けなくてはならなかった。戦略的にフランスが連合軍に陥ちることは避けられなかったが、戦術レベルでは弱体化した陸軍部隊でさえも連合軍戦闘部隊にかなりの障害となりえた。

陸軍はノルマンディ防衛の屋台骨となったが、その主力は何かしらの歩兵であった。ノルマンディ戦の奇妙な特徴は、装甲部隊がかなりの割合で含まれていたことである。最初に、唯一の戦車師団（第21装甲師団）が上陸に対峙する場所にいただけだが、非常に迅速にさらに四個師団（第2、第9、第116、および戦車教導）が戦闘に加わった。武装ＳＳ装甲部隊も計算に入れると、装甲と歩兵の比率は時と場所によっては1:1に近づいた。しかし、これらの装甲部隊のいくつかは装甲車両が全部揃うことなしに作戦を開始し、また損害でさらに数をすぐに減らした。このことは、作戦が進む日毎に連合軍装甲車両がドイツ軍戦車と遭遇する機会がみるみる低下したことを意味している。

ドイツ軍部隊の質と量ゆえに、ドイツ軍部隊を指揮するプレイヤーは各バトルの開始時の部隊が何かを完璧に理解することを入念にすべきである。「歩兵1個中隊」とあっても、バトルによってかなり違いがありうる。使える部隊を確実に理解しないと、良い戦闘結果は望みにくい。連合軍側からは、最善の行いは、常に最悪を想定することである。たとえ戦闘がある地域で上手く行っていても、戦場の他の箇所で同じようにたやすくいくなどとバカげた考えをしてはならない。同じく、ある箇所でかなり難儀になっても、良い部隊がみんなそこにいるからで他の箇所はおそらく対処がたやすいかもしれない。だが、総合的に、ドイツ軍は非常に良い地形で防御しており、効果的に動かせないような錬度が低い部隊であっても、最良の部隊の最良の連合軍プレイヤーと十分互角に挑める可能性がある。

武装親衛隊SS

議論が絶えないが、ナチ党の最も重要な組織は親衛隊（Schutzstaffel、ＳＳ）であり、その中で最も重要なものが武装ＳＳであった。第二次大戦の推移に伴い武装ＳＳの組織は姿を変え、取るに足らないものから戦争の最終年には主要な戦闘の全てで重要な役割にまでになった。武装ＳＳ内の古参の師団は、一般に平均よりもパフォーマンスに優れ、時には特攻と叙述されかねないほどであった。一方で、武装ＳＳは戦争中にドイツ軍が産み落とした最悪の戦闘部隊の類のものもいくつかあった。コンバットミッションは戦術級の戦闘であり、ノルマンディ戦を取り上げている今回は、本ゲームはノルマンディに見られる武装ＳＳ組織の軍事面だけを扱っている。

当初は、武装ＳＳヒトラーユーゲント師団（ＳＳ第12）の1個師団が上陸の即応地域にいただけだが、非常にすばやく二個のＳＳ装甲師団（ＳＳ第17とＳＳ第2）がフランスの他の部分から移動し、ベルギーからはＳＳ第1が移動した。7月には、さらに東部戦線から駆けつけた二個ＳＳ装甲師団（第9および第10）が少しずつ戦闘に投入された。加えて、一個武装ＳＳ重戦車大隊（第101）が6月に戦闘参加しており、半個大隊（第102）が東部戦線からノルマンディにすぐに移転された。総計で、武装ＳＳはノルマンディで戦ったドイツ軍装甲部隊全部の約半分を構成している。頑強な防御や攻勢作戦での反撃にもかかわらず、8月末までには武装ＳＳは減耗しドイツ軍残余とともに総退却した。

編制から見ると、武装ＳＳは相方の陸軍とほとんど違いはない。しかし、連合軍であれ枢軸軍であれ、長年にわたって戦い抜いた大半の師団がそうであるように、編制上の「癖」は存在している。武装ＳＳの「癖」は、特定の種類の装備をより良いものをより多く持つ傾向があるが、他の部隊（空軍地上師団）は別の傾向がある、といった差異である。物的優位は長期の戦闘経験、新兵の優遇選択、エリート意識の叩き込みにより補完されている。このため、武装ＳＳの選抜部隊が一般に戦闘で強くても驚くことではない。

ゲーマーの観点からの差異を見ると、ノルマンディでの平均的な戦闘部隊と比べて武装ＳＳ部隊は士気、経験、装備品質の数が優れている傾向がある。このことはライフル分隊（自動火器がより多い）や装甲戦闘車両（重装化、新型）で見ることができる。興味深いことに、ノルマンディの戦闘で見られる数少ないケーニッヒティーガーとヤークトパンターは国防軍で、武装ＳＳには属していない。装備と全般的な兵員錬度の高さのために、戦術的に言うと武装ＳＳは最も協同行動がしやすく、最も対抗が難しい部隊である。それでも、戦闘の最重要面は、指揮能力、地形、状況変化の全般的な健全な判断である。最悪手の最高部隊は、最高手の最悪部隊に対し及ばないことがままある。

空軍野戦師団

1942年、地上軍の積もった損失により、第三帝国は海軍と空軍から兵士として兵役につくように人員移転を強いられた。陸軍は、適切な訓練、装備、そして最終的に既存部隊の補充のために兵員を移転するように主張した。しかし、第三帝国の政治力学により単純に貸し出して実用的に解決することにはならず、問題を複雑にした。代わりに、空軍は陸軍からほとんど何の援助も受けずに22個の野戦師団を編成した。そうでなかったなら適切で有能な兵士であったのに、結果として、貧弱な訓練、編制、装備の部隊となった。陸軍が予言したように、これらの部隊はすぐに東部戦線でズタズタに切り刻まれてしまった。

1943年11月、野戦師団の悲惨な戦闘遂行力の結果として、残余の部隊は陸軍の指揮下に移転された。大半の部隊は完全に解隊されるか既存の陸軍師団に割り当てることになった。1944年6月までに、元々22個の野戦師団のうち未だに存在するのは6個だけとなり、その中の3個(第16、第17、第18)が北フランスとベルギーに駐屯していた。陸軍の標準最低限に引きあげようとする努力は陸軍自体の兵員および装備の不足により遅れていた。その結果、侵攻の時期までには、西部戦線の三個野戦師団は1943年時よりも幾分改善した程度であった。

当初、野戦師団は、欠陥が明らかだったために、ノルマンディ戦から除外されていた。しかし、6月の損害でドイツ軍司令官は、6月末には余儀なく三個全ての野戦師団を一つずつノルマンディに移動させた。最初に移動してきた第16野戦師団(L)は、カーン地域で英連邦軍部隊にすぐに粉砕され、生き残った部分はすでに前線にいた陸軍や武装ＳＳも吸収した。作戦終了までに、全三個野戦師団は損害と配分管理の組み合わせにより、完全に消滅した。わずかな部隊は何度もよく戦ったが、大多数は英連邦軍および米軍の部隊で短期間に壊滅した。

ゲームの観点からは、本モジュールに見られる空軍野戦師団は陸軍歩兵とほぼ同じ編制である。しかし、基準として指揮力、錬度、装備品質が他と比べて劣っている。いかなる種類の自動車化輸送もほとんどなく、重火器も数と質の両面で制限がある。戦術的にこれらの部隊を配置する必要があればあるほど、その分失望させられるであろう。ゆえに、助言としては期待を持たず、保守的にプレイすることである。攻撃や反撃時には特にそうである。

ケーニヒスティーガー (ポルシェ砲塔)

Panzerkampfwagen Tiger Ausf. Bが、この重戦車のドイツ軍制式名称である。ティーガーⅡやケーニヒスティーガーとも知られるが、通常はキングタイガーと訳される。

ティーガーⅠと同じ設計方針であるが、より大型でより強力になった。パンター戦車で初めて使われた傾斜装甲と同じコンセプトを持つが、ティーガーⅠの装甲厚と組み合わさっている。重量は70トン近くあり前面装甲は100mmから180mmに向上した。主砲は長砲身の8.8cm KwK 43 L/71である。車体はヤークトティーガー駆逐戦車の元にもなった。

ケーニヒスティーガーは、1944年7月11日のノルマンディ戦で初めて戦闘中に用いられた。本モジュールにある型式は、丸みを帯びた前面と急斜の側面のポルシェ砲塔を持つものである。

装甲 100mmから180mm

ヤクトパンター

ヤクトパンターは、第二次世界大戦中に製造された駆逐戦車で、パンター戦車の車体が基になっている。1944 年 1 月に製造が開始され、同年、東部戦線と西部戦線の両方で戦線投入となった。ヤクトパンターは非常に強力な 8.8 cm PaK 43/3 カノン砲とパンター戦車の優れた装甲とサスペンションが組み合わさっている。

装甲 . . . . . 前面 80mm

II 号戦車 L 型 (ルクス)

II 号戦車系列のドイツ軍制式名称はPanzerkampfwagen II (略してPz.Kpfw.II)である。一般的にはルックス(リンクス)として知られる。L型は軽偵察戦車であり、その千鳥方式転輪とたわんだキャタピラで容易に認識できる。製造開始は1943年9月である。リンクスはG型より大型で6段階のトランスミッションを装備し、最高速度は時速60kmに達することができた。

装甲 前面装甲35mm

マーダーI

マーダーI（SdKfz 135）は、ドイツ軍駆逐戦車で75mm対戦車砲で武装していた。ドイツ軍は、1940年のフランス陥落後に300両以上のBlinde 37Lトラクターを接収した。 これは、フランスの砲牽引車／装甲兵員輸送車であった。大半のマーダーIは本車を基に製造された。

1942年の7月と8月の間に、170両のマーダーIがロレーヌのシャーシで作られた。

ヴェスペ

Sd.Kfz.124 ヴェスペ(ドイツ語で「スズメバチ」)は、Leichte Feldhausbitze 18 auf Fahrgestell Panzerkampfwagen II(II号戦車車体に載せた軽野戦榴弾砲)ともいい、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

空軍野戦師団砲兵戦力

空軍野戦師団は、他のドイツ軍部隊より戦力が少なかった。有していたのは: 81mm 迫撃砲 120mm 迫撃砲、75mm 歩兵砲、150mm 歩兵砲、105mm 榴弾砲、122mm 榴弾砲、88mm 砲および空軍独自の 76mm 野戦砲である。

76mm 野戦砲 FK297(r)

76mm師団砲は、東部戦線で赤軍が積極的に使用したソビエト軍の76.2mm砲である。この砲が何百門とドイツ軍に捕獲され、西部戦線の部隊で使用された。ドイツ軍部隊ではFK297(r)と呼称された。

発射速度. 毎分15発

アイコン

CM:BN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。以下のリストはコモンウェルス モジュール中で最も重要なものであり、また、その説明である。

英連邦軍 兵科

歩兵

装甲歩兵

空挺

戦車

武装親衛隊 / 空軍野戦師団 兵科

空軍野戦歩兵

SS装甲擲弾兵

SS戦車

Troubleshooting

While we've taking utmost care in preparation of this software to avoid bugs, today's myriad of available systems, software and hardware configurations makes it impossible to guarantee 100% compatibility. Below you will find a few known issues as well as a list of contacts available to help out.

An up-to-date Troubleshooting Guide is also available at our webpage:
..... http://www.battlefront.com/helpdesk

Multi-GPU

On certain systems with multiple video cards a known bug prevents players from selecting units occasion-ally. Turn off the additional video card(s) to solve this problem.

Multiple Video Cards (SLI) very Slow

If you are running multiple nVidia video cards running in SLI mode, download the latest Forceware drivers (169.21 at least).

Units disappear with Shadows on

This problem seems to affect people with certain combination of newer (8000 series) GeForce cards and various OS and video driver combinations. Until Nvidia releases a new set of Forceware drivers that specifically address this problem, simply play the game with shadows disabled (use Alt-W to toggle shadows on or off).

Level of detail

CM:BN tries hard to keep up framerates and will automatically downsample textures, and adjust model quality, and level of detail calculations if it detects performance limits (VRAM used up etc.) This may lead to a subpar graphics quality during gameplay. Often it is a better idea to manually adjust the model and textures quality downward in the Game Options Menu, leading to better overall look and faster framerates.

Intro Video

If you would like to disable the intro video playing at game launch, hold down the "V" key at game startup. This is a toggle and remembered for future launches. If you want to bring the video back, simply keep "V" pressed again during the next launch.

Tech Support

Bugs

If you run into a bug, or have problems in running or installing the game, please visit our Tech Support forum at:..... http://www.battlefront.com/community

If you do not find a solution to your problem there, please post a support ticket at ..... http://www.battlefront.com/helpdesk

Patches

Please also do not forget to check regularly for the latest patches to the game at: ..... http://www.battlefront.com/patches

You can also do an auto-check to find out if your version of the game is up to date. In your Start>Program Group you will find a link within the Combat Mission Battle for Normandy sub-group called "Check for latest version". Clicking the link will automatically compare your currently installed version of the game with the latest version available for download, and the results will be displayed in your browser.

Licensing

For problems with licensing or unlicensing the game, please refer first to the Knowledge Base at:
..... http://www.battlefront.com/helpdesk

If you do not find a solution to your problem there, please "Submit a support ticket" there.

CREDITS

Module Lead
Cassio Lima

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

Programming
Charles Moylan
Phil Culliton

Macintosh Port
Clay Fowler
Phil Culliton

Lead Tec Support
Ian Greer

User Interface Artwork
Jean-Vincent Roy

3D Models
Cassio Lima
Vanessa Campos
Dan Olding

Animation and Models
Cassio Lima

2D Art
Cassio Lima
Vanessa Campos
Marco Bergman
Michael Duplessis
Fernando J. Carrera Buil
Christopher Nelson

Music
Daniel Sadowski

Game Manual
Cassio Lima
Stephen Grammont
Martin van Balkom
Jon Sowden

Campaign Leads
Neil Clark
Christopher Nelson

Special thanks go out to Neil Clark and Christopher Nelson for their tireless work on coordinating the construction of the Campaigns!

Scenario Designers
Max von Bargen
Neil Clark
Mark "QuickBattle Maps" Ezra
Jean-Charles Hare
Jon Martina
George McEwan
Jari Mikkonen
Christopher Nelson
Jon Sowden
Pete Wenman
Jurrie van der Zwaan

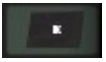
Tutorials
Christopher Nelson

Beta Testers
Raymond Ardry
Martin van Balkom
Laszlo Bardosy
Robert Bunting
Joe Callan
John Costello
Alan K. Davis
Thomas Daxner
Rick Felger
Mark Gibson
Bil Hardenberger
Anthony Hinds
Jeff Hoolihan
Scott Johns
James Landsfeld
Ken McManamy
Chris Meacham
Jon Mead
Warren Miron
Wesley Netcher
Tim Orosz
Josh Peterson
Mike Piggott
Wayne Rutledge
David Sluiter
Jeff Smith
Charl Theron
Bill Valencia
Thomas C. Wilcox
Phil Williamson

(c) 2012, Battlefront.com, Inc. All Rights reserved.
Published and developed by Battlefront.com, Inc.

武装親衛隊階級

SS狙撃兵（二等兵）


SS上級狙撃兵(一等兵)

SS突撃兵(伍長)

SS班指揮官(上級伍長)

SS下級分隊指揮官(軍曹)

SS分隊指揮官(下級曹長)

SS上級分隊指揮官(曹長)

SS高級分隊指揮官
(上級曹長)

SS中隊付分隊指揮官
(本部曹長)

SS下級中隊指揮官(少尉)

SS上級中隊指揮官(中尉)

SS高級中隊指揮官(大尉)

SS大隊指揮官（少佐）

SS上級大隊指揮官（中佐）

空軍地上師団階級

狙撃兵(二等兵)

一等兵

上等兵

兵長

上級兵長

伍長

上級伍長

准尉

少尉

中尉

大尉

少佐

中佐

英連邦軍 階級

一等兵

伍長

軍曹

曹長

特務曹長

准尉

上級准尉

少尉

中尉

大尉

少佐

中佐