

COMBAT MISSION

★ FINAL ★
Blitzkrieg



BATTLEFRONT.COM

- ・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・ファイナル：ブリッツクリーグ」(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、不認可修正による損害を対象としない。

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。

FINAL BLITZKRIEG

■ 目次

■ ライセンス.....	2
■ はじめに.....	4
■ インストールとライセンス認証.....	6
■ チュートリアル.....	9
■ 訓練キャンペーン概要.....	9
■ Mission 1: 射程距離.....	11
■ Mission 2: リュトルボフの反撃.....	20
■ Mission 3: 戦車来襲!.....	31
■ Mission 4: 橋と槌.....	38
■ 装備百科.....	42
■ アメリカ軍.....	42
■ アメリカ軍戦車.....	42
■ アメリカ軍駆逐戦車.....	51
■ アメリカ軍自走砲.....	54
■ アメリカ軍装甲車.....	55
■ アメリカ軍ハーフトラック.....	57
■ アメリカ軍非装甲車両.....	60
■ アメリカ軍小火器.....	61
■ アメリカ軍重兵器.....	63
■ アメリカ軍支援砲撃.....	69
■ アメリカ軍航空支援.....	71
■ ドイツ国防軍.....	73
■ ドイツ軍戦車.....	73
■ ドイツ軍駆逐戦車.....	80
■ ドイツ軍突撃砲.....	87
■ ドイツ軍自走砲.....	92
■ ドイツ軍装甲車.....	94
■ ドイツ軍対空車両.....	96
■ ドイツ軍ハーフトラック.....	99
■ ドイツ軍非装甲車両.....	105
■ ドイツ軍小火器.....	106
■ ドイツ軍重兵器.....	110
■ ドイツ軍支援砲撃.....	117
■ ドイツ軍航空支援.....	119
■ 陣地.....	120
■ アイコンと参考.....	122
■ CREDITS.....	128

■ はじめに

ゴブラ作戦での7月突破に続いてフランス中を解放走破する連合軍の急進撃でドイツ軍は崩壊した。国防軍は8月、ズタズタに敗北して壊滅し、ドイツ国境への退却がかなり速かったため、一時は東へ動く連合軍をとどめる唯一の障害は前進に追いつけない補給能力の不足というありさまであった。連合軍部隊がジークフリート線やライン河のような様々な川に向かうにつれ、ドイツ軍指揮官は、臨機応変な作戦で、9月の防衛を沈静化させた。断固たるドイツ軍の抵抗に会い、また荒れた地形が多かったために、連合軍のドイツへの侵攻は長くて難しいものになってきた。

1944年の夏と秋の間、連合軍はほとんど攻勢しか行わなかった。だが、ドイツ軍は数か月かけて自軍の大規模反撃の準備をしていたのである。“ラインの守り(Wacht am Rhein)”と名付けられたこの大胆な作戦は荒れたベルギー南部のアルデンヌを通して快速な装甲部隊の襲撃をかけて、1940年のドイツ軍の大勝利を繰り返すことを目論んでいた。攻勢の最終目標はアントワープの港であり、重要な補給路を断ち、米軍と英軍の分断することにあつた。1944年12月上旬の間、アルデンヌはとても静かな戦線であつたので、米軍は未熟な師団の慣らしと疲弊した師団の休息として扱っていた。一方、戦線の反対側でドイツ軍は静かに大規模で新しく強化・再装備を行った部隊を集結させていた。

1944年12月16日、大掛かりなドイツ軍の砲弾幕が冷たく静かな朝を叩き、最後のドイツ軍大攻勢の開始を告げた、それは後にバルジの戦いとして知られるようになる。

■ コンバットミッション：ファイナル・ブリットクリューグに新登場

■ 設定

ファイナル・ブリットクリューグの基本ゲームは西部戦線の大半、特に1944年10月から1945年1月にかけてのフランス、ドイツ、ベルギー、オランダの国境地域をカバーしています。ファイナル・ブリットクリューグが特に扱っている作戦は1944年12月からベルギー南部のアルデンヌ地域でのバルジの戦いとして知られています。

コンバットミッション：ファイナル・ブリットクリューグは単独の基本ゲームです。ファイナル・ブリットクリューグをプレイするのに他のコンバットミッションは一切必要としません。将来の拡張(モジュールとパック)セットは、ファイナル・ブリットクリューグを拡張して追加の国、部隊、装備を含み、5月のVE(ヨーロッパの勝利)デーまでの西部戦線のタイムラインを伸ばすことになるでしょう。

■ 武器、車両、装備

ファイナル・ブリットクリューグにある大量の武器、車両、装備、戦闘車両は1944年10月から1945年1月の西部戦線に投入されていたものです。130以上の車両、24の重火器、32の歩兵用武器があります！装備および車両の詳細なリストはエンサイクロペディア章を見てください。

全ての車両が新しい緻密な冬季迷彩をまとっています。この冬季迷彩は1945年1月に地表状態が軽い雪以上であれば自動的に適用されます。

アメリカ陸軍車両:

- M4A3E2 "シャーマンジャンボ"突撃戦車(75mm、76mm および火炎放射型)はライバルのドイツ軍重戦車に匹敵する重装甲で覆われています！
- M4A3E8 "イージーエイト"中戦車は、大戦中、最も進化したシャーマンの型式です。
- M36GMC 駆逐戦車は、恐るべき90mm カノン砲を装備しています。
- M24 チャーフィー軽戦車
- シャーマン戦車の火炎放射型

ドイツ陸軍車両:

- ヤークトティーガーは、第二次世界大戦中で実戦参加した最も重い戦闘車両です。
- シュツルムティーガーは、380mm ロケット発射機を装備しています。
- Flammpanzer 38 は、珍しく火炎放射を装備したヘッツァー戦車です。
- 後期ドイツ軍戦車、駆逐戦車、自走砲の多くは、後期パンテル G 型のような低いマントレットが使われています。

■ 兵科と編制

コンバットミッション・ファイナル：ブリッツクリーグの最初のリリースでは、米軍とドイツ軍に特化しています。以下の兵科を本ゲームで使うことができます。

- アメリカ陸軍
- ドイツ陸軍、SS 武装親衛隊、ドイツ空軍地上部隊(降下猟兵大隊限定)

新しい米軍編制は、落伍兵部隊を初めとして、12月攻勢の初期の混乱で無秩序に退却する部隊を完璧にシミュレートしています。新しいドイツ軍編制は、山岳猟兵部隊(国防軍、SS 共)を初めとして、陣地機関銃大隊、シュツルムティーガー中隊、それに様々な戦争後期の戦車大隊編制があります。以前に存在していた編制も、1944年後期に見られる史実上のTO&Eに改編して、全て使えます。

■ 特徴

コンバットミッション・ファイナル：ブリッツクリーグが使用するエンジンは、コンバットミッションエンジン バージョン3です。最近のリリースしたゲームに含まれる、進化したエンジンがファイナル・ブリッツクリーグの核心部に組み込まれており、西部戦線用に更新されています(シャーマン戦車用の跨乗兵！)。

■ 地域

コンバットミッション・ファイナル：ブリッツクリーグがサポートする地域は以下のものです:

- アルデンヌ
- フランス
- ドイツ
- オランダ

■ インストールとライセンス認証

■ ディスクによるインストール

ゲームをインストールするには、ゲームディスクをDVD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、また、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も“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アプリケーションをハードドライブ（たとえばアプリケーションフォルダ）にコピーするだけです。

■ ダウンロード版のインストール

コンバットミッション・ファイナル：ブリッツクリーグのセットアップファイル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、完全というものはありませんので、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 スティックや外部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。

■ ライセンス認証概要

コンバットミッション・ファイナル：ブリッツクリーグは、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、トップメニューで“My Account”のリンクをクリックしてください。

ログインパスワードをお忘れであれば、新しいランダムパスワードと同時にユーザーネームを回復するためにwww.battlefront.com/lostpwにアクセスすると、その双方が同じEメールに送られてきます。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。通常はケースが説明書の裏ですが、製品によってはケース内側や説明書のカバーの場合があります。このラベルを無くさないようにしてください。そうなった場合、ライセンスキーの再発行ができません。

■ アクティベーション / ライセンス認証

コンバットミッション：レッドサンダーを最初に起動するとき、最初のインストールの後にアクティベーションをおこなってください。大半の場合、以下のように行なうだけです。

- a) ゲームをインストールしたコンピュータがインターネットに接続できるか確認し、
- b) ダイアログウィンドウの“Online Activation”を選択、
- c) ライセンスキーを入力してください。

d) “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。

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”を実行しなければなりません。

(PC/Mac) 再びゲームを起動して、

- a) “Manual Activation”をクリックし、
- 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を適切などころに入力、
- 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へのインターネット接続に障害があるオンラインコンピューターにも有効です。

■ アクティベーションの追加

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新コンピューター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が、これにより、アクティベーションを行なうにあたって忘れがたい利点があります。

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1つの特別アクティベーションが加わります。これを行うためには、ブラウザで<http://www.battlefront.com/activate/>をご覧ください。ログインしてライセンスキーを入力するように求められます。

備考: ログインパスワードをお忘れであれば、新しいランダムパスワードと同時にユーザーネームを回復するためにwww.battlefront.com/lostpwにアクセスすると、その双方が同じEメールに送られてきます。ユーザーネームとは、Eメールにある“user account”のことです。

キーが追加アクティベーションできる(すなわち、過去365日以内に追加アクティベーションをリクエストしていない)のであれば、新アクティベーションの告知があり自動でキーに追加されますので、すぐに使うことができます。

365日期間内に一回より多くの追加アクティベーションが必要な場合は、いつでもライセンス・アクティベーション・サポート(下を参照)にご相談ください。

■ ライセンス・アクティベーション・サポート

Battlefront.comは顧客サービスを誇っていますので、オンライン・ライセンス・システムも誇りを持って行っています。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かを詳細に説明しています：

<http://www.battlefront.com/helpdesk>

特に手助けが必要であれば、遠慮なく問題点を書いてEメールを送ってください。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。

■ 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追加します。デフォルトでは (PC) Windows Start>Programs group (Mac) ゲームインストールフォルダ のようなところ 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。

■ アクティベーションリンク

これはモジュールをアクティベートするショートカットです。モジュール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。

■ チュートリアル

本チュートリアルおよびこれに連携するチュートリアルキャンペーンにて、コンバットミッション状況下における戦術戦闘の基礎教練を行う。コンバットミッションが初めてなら、本チュートリアルから始めるのがよしい。コンバットミッションを習熟しているなら、本チュートリアルをスキップしても大丈夫だ。ただし、バルジの戦場に優しい導くためにプレイしたくなるかもしれないがな。

本チュートリアル中、統制に制限は無く、また部隊を思いどおりに指揮しても構わない。複雑な手順を一步步ずつ説明する 2、3 の例外はあるが、手順をきっちり追わずとも本チュートリアルをガイドとしてみたほうがよからう。「接敵後立案するは無用なり」という格言があるが、これはコンバットミッションにも当てはまる！

それはコンバットミッションは実際の戦場の混乱をシミュレートしているからだ。運不運はありうること、本文章で述べている結果から逸脱したイベントは起こるであろう。この場合、優秀な戦場指揮官ならみんなおこなうであろうことを貴官は行なうだろう。状況を把握しチュートリアルの指示の精神を追うのだ。

■ 訓練キャンペーン概要

コンバットミッションでは、キャンペーンとは連携した作戦のつながりである。ミッションは単一の戦闘であり、その勝ち負けによってキャンペーンのコースが変わりうる。キャンペーンの終わりには、全作戦結果が勘案され、キャンペーン結果が決定される。いくつかの作戦で負けてもキャンペーンに勝利することはよくあるし、またその逆もかりだ。

Training Campaign は、コンバットミッションの戦術を徐々に複雑にしなが教えるように考えられおり、敵の抵抗がだんだん困難さを増してくる。本キャンペーンは 4 つの作戦からなる。各作戦がどのようなものかちよと見てみることにしよう：

作戦 1: 「射撃訓練」パトロールの練習で基本的な移動と戦闘命令、そして火力支援要請の初歩を学ぶ。

作戦 2: 「リュトルボウの反撃」ドイツ軍の防御陣地への歩兵・戦車・砲兵の諸兵科協同部隊による突撃で、攻撃の基本を学ぶ。

セットアップフェーズ、勝利条件、基本戦術の初歩である。

作戦 3: 「戦車来襲！」ドイツ軍の猛攻からリュトルボウを守り、以降は主導権を取って反撃せよ！ 防御戦術、対戦車砲、陣地の初歩である。

作戦 4: 「楯と槌」突撃してリュトルボウからドイツ軍をきっぱりと追い出すべく、学んできた戦技を組み合せよ。今度はドイツ軍はしぶといから、勝負をものにするために準備をせよ！

チュートリアル開始の準備ができたなら、メインメニューから「Campaign」を選択、次に「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。コンバットミッション・ファイナル：ブリッツクリーグ（以降は CM:FB と称する）はキャンペーンに 2 つの異なるプレイモードがある。ターン制とリアルタイムだ。



コンバットミッションでのターン制は 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ます。

リアルタイムでは、アクションは連続していて、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。リアルタイムではリプレイはできない。

本キャンペーンではどちらのプレイモードでも構わないが、WEGO をお勧めする。キャンペーンの各作戦開始時にプレイモード選択が表示される。

Veteran スキルレベルを選択せよ。スキルレベルは主に戦場の霧(FOW)と支援砲撃に影響が出る。

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。

プレイモードと難易度を選択したら(WEGO と Veteran がお勧め)、"OK"を左クリックせよ。

キャンペーンブリーフィングが表示される。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、各種マップも役に立つ。「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だ。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。



■ Mission 1: 射程距離

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め。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。



■ The User Interface

シナリオに進むと、道路上に部隊がいる光景を迎えられるだろう。命令を出す前に、時間をかけてインターフェイ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イスはスクリーンの下にある。分隊の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、右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。すると、下のインターフェイスに当該ユニット固有の情報が集まる。



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、双眼鏡、パンツァーファウスト、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。

中央のパネルは、チーム情報パネル(3)といい、分隊の各兵士についての詳細情報がわかる。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、特別、管理である。各タブ間の移動はF5-F8の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呼び出すこともできる。本ミッションでは移動と戦闘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、ミッションプ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う。ボタンのなかには、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。メニューオプション(5)内のホットキーも見ておいたほうが良いだろう。ユーザーインターフェースに表示されている、ライフルや戦車のモデル等の装備についてもっと知りたいのであれば、本マニュアルのエンサイクロペディアで調べることができる。

訓練を始める準備がほぼ整ったが、最初にカメラの使い方を学ばねばならない。

■ カメラの使い方

CM:FB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。このカメラはたいていのゲームよりずば抜けて柔軟性に富んでいるのでコントロール方法が異なり、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。

異なる3つのカメラモードを使ってゲーム内を動き回れる。標準、一人称シューティング(FPS)、リアルタイムストラテジー(RTS)である。各モードはカメラのコントロールが異なる: FPSとRTSは、その手のゲームコントロール方法に似ているが、標準は従来のコンバットミッション方法である。標準は、ゲームがインストールされたときのデフォルトのカメラコントロールであるため、本チュートリアルでは標準の使用方法を学ぶことになる。しかし、他のコントロールモードを経験してみて自分の好みのものを選ぶことを強くお勧めする。カメラコントロールはメニューの「Option」→「Controls」を選び、「Camera Config」を左クリックすれば変更できる。

標準カメラコントロールは、マウスかキーボード(もしくは両方)を使うことができる。

カメラをパンする(戦場を前後左右に動かす):

- マウス: 左ボタンを押したままマウスをドラッグする。カメラはパンしてマウスの動きに追従する。遠くへマウスをドラッグするほど、カメラは速く動く。
- キーボード: W、A、S、Dキーを使ってカメラをパンする。ちょっとずつ押しせば微調整を行い、キーを押し続けければカメラをすばやくパンする。

カメラの向きを変更する(向かう方向を変更する: 左、右、上、下)

- マウス: 右ボタンを押したままマウスを好きな方向にドラッグする。カメラの向きはマウスの動きと一緒に動く。またもや、遠くへマウスをドラッグするほど、カメラは速く動く。
- キーボード: Q、Eキーを使ってカメラを左右に回転する。

カメラ高度の変更方法(いかに地表に近いか):

- マウス: マウスホイールでスクロールアップまたはダウンするとカメラが昇ったり降ったりする。
- キーボード: Rキーでカメラ上昇、Fキーでカメラ下降。

その他の便利なコントロール:

- 1-9キーで設定済み高度に即座に変更可能。2、3、4が最も役立つ。
- 地表をCTRL+左クリックすると、その地点に即座にカメラがジャンプする。これは、長距離をパンしないですむので大きめのマップに便利である。
- Vキーを押すと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。

カメラコントロールで便利な技のいくつか:

- カーソルがスクリーンのどこにあるかを把握していることが重要。カーソルが画面端に近づくほど変化の感度が低下するからである。すばやく動かすには画面中央をクリック、微調整を行なうには画面端付近をクリックすること。
- カーソルで画面端に触れてもカメラを移動できる。カメラはその方向にすぐにパンする。
- カメラを動かすときにはマウスでゆっくりと動きをドラッグするのがベストである。

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が戦場における成功に重要である。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

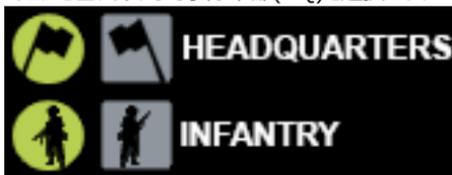
コンバットミッションのユニットは、車両 1 台もしくはグループで命令受領と行動を共に行なう兵士の集まりである。兵士は一般に 2-7 名の班もしくは 2-3 班の分隊である。隊ユニットもしくは班ユニットに命令を出すと、ユニットの兵士全員が命令を遂行する。車両は常に単一ユニットである。ユニットには、戦場画面上部に浮かんでいるアイコンの印がついている。

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点滅する緑の円が現れる。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。

■ 出撃!

最初の目標は小隊を"(1) Farmstead"と命名されている目標に移動させることである。目標は、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、ユニットをこのゾーン上に動かさなくてはならない。

1. 旗に似たフローティングアイコンを左クリックして小隊本部(HQ)を選択せよ。



2. F5を押して移動命令タブになっていることを確かめよ。

3. 「Move」コマンドボタン上で左クリックし、それから目標内の緑の土地の上で左クリックせよ。

備考: この時点で、HQ ユニットとこの地点がつながっている白い玉が現れる。目的地の、この白い玉は経由点(Waypoint)であり、アクションが始まると兵士はこの地点に移動する。

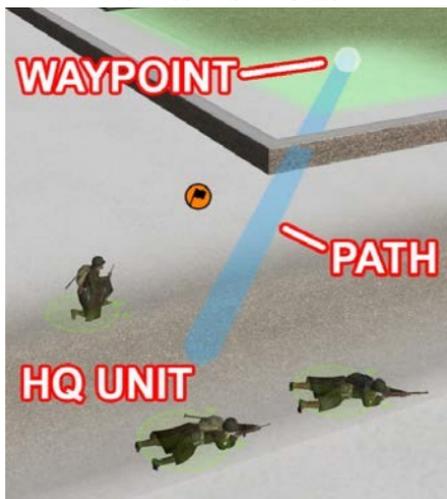
4. 画面のどこかを右クリックして命令を終了させよ。

重要: 命令がめっ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すと最後の経由点が消える。

この手順を小隊本部に続く2個ライフル分隊にも繰り返すように。これらにも目標地域のどこかに Move コマンドを割り当てよ。建物上で左クリックするだけで部隊を建物内に移動させることができる。建物に移動命令を出すと、ユニットを何階に移動させるのかを問われる。

ライフル分隊の1個を建物に入れてみよう。ライフル分隊を選択しているときに建物が透ければ経由点が建物にうまく設定されたとわかるだろう。

備考: Alt+P を押すと、「全移動経路(Path)の表示」になる。これにより、ユニットを一つ選択すると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完了した！アクションを見る準備ができれば、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。60秒間を経過するまでは修正も新命令もできないことを忘れるな。Moveコマンドは、ゆったりとしたペースで兵士を歩かせる命令である。部隊を疲労させずに長距離移動させるときに便利だ。

最初の兵士が緑色の目標スペース上に移動すると、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。本ミッションの全地上目標が接触目標である。反対に、「占領」目標では緑のゾーンに部隊がいなければならぬ。

フルに60秒間部隊の動きを観察してもいいし、赤いボタンをクリックしてリプレイフェーズを即座に終了、次のターンにスキップすることもできる。フルに60秒間見たら「DONE」という表示ができるが、この時点で赤いボタンをクリックすると次のターンに入る。命令フェーズに戻るので、部隊に新たなコマンドを出したり、以前のコマンドを修正したりできる。



■ Quick Move コマンド

パトロールが予定より遅れている！小隊に目標“(2) Forest”へのQuickコマンドを発令せよ。Quickコマンドを押した後に右クリックで命令を終わらせることを忘れるな。兵士は軽いジョギングで走り、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。

忘れるな、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すと最後の経由点が消えるのだぞ。

命令を出してアクションを始めると、農家隣の高い壁のような経路にある障害を部隊が勝手に迂回するのがあるだろう。通常、ユニットは命令にきっちり従うことはせず、障害をよけたり地の利を活かすために経路を変更しようとする。

■ Fast Move コマンドと疲労

兵士がどれほど速いのか見てみよう。小隊にField(3)目標へのFast命令を出して、アクションを始めよ。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、インターフェースの左にあるユニット情報パネルに「Tiring」もしくは「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コマンドを使えるようにな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！



■ 複数の経由点に対するコマンド

パトロールを終えるに当たり、射撃訓練のために小隊を Firing Line(4) 目標に移動させよ。しかし、今回は複数の経由点命令をを組み合わせ、そこにたどり着く。ユニットを一を選び、目標までの間にあるフェンスまで Move コマンドを出せ。だが、右クリックで命令を終える代わりに、もう少し先のフェンス沿いに通っている道路上で左クリックせよ。二つ目の線と経由点が見れる。右クリックをして Move コマンドを止めよ。今度は、Quick コマンドを選び、目標沿いに立っている低い壁のちょうど隣の "(4) Firing Line" 目標上で左クリックせよ。また右クリックでコマンドを止めよ。この手順を他のユニットにも繰り返すように。もし試してみたいなら、いろいろなコマンドタイプを組み合わせしてみよ。

忘れるな、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すと最後の経由点が消えるのだぞ。



ターンを進めよ。各ユニットは設定された命令の各経由点に移動する。各経由点(色の線がつながっている白いピラミッド状の連結点。)でコマンドどおりに移動速度を変えるので、部隊が Move と Quick コマンドを分けている経由点に到着したら歩行から駆け足になるのがわかる。使っているコマンドのタイプによって線が色づけされているのにも気がつくだろう。青は Move、黄は Quick、オレンジは Fast などである。既存の経由点を使って移動コマンドを編集することもできる。色つき線上で左クリックして新しい移動コマンドを選択すればよい。線の色が新しいコマンドのものに変わる。画面のどこかを右クリックして経由点編集を終了せよ。

経由点と移動コマンドはいつでも組み合わせることができる。複数の経由点は、道路のカーブなど地形の特徴に沿いたいときなど特に便利である。経由点を置いてから調整するには左クリックしてマップでドラッグすればよい。

■ 射撃訓練

目標に到達するには、どれほど速く移動させるかによって 2 ないし 3 ターンかかる。到達したら、勝手に壁沿いに並び、目標を視認して、撃ち始める。ドイツ軍戦車が現れても取り乱すな。無害なダメージターゲットだ。.

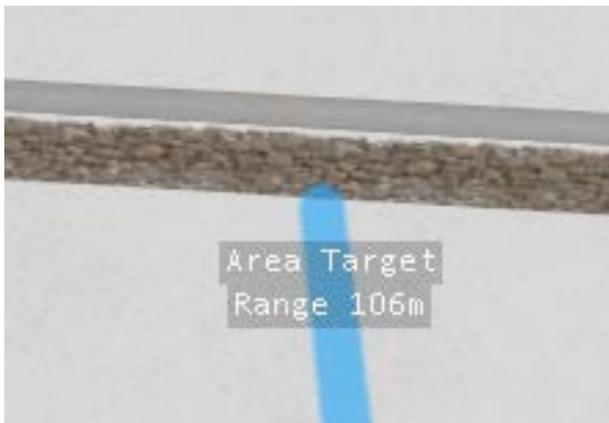
■ 戦闘命令

たいいていの場合、部隊は貴官の命令がなくとも自分たちの目標を賢く選ぶ。だが、時にはユニットに目標を定めなくてはなるだろう。ユニットを一つ選んで戦闘命令パネル (F6) を開けよ。Target 上で左クリックして、その後カーソルをマップに動かせ。ユニットとカーソル位置の間に線が引かれる。この線は射撃線 (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。



目標として設定されているドイツ軍が裏に隠れている壁のどこかを左クリックせよ。ユニットは戦闘パネルで Clear Target 命令を用いて中止させるまで壁を射撃する。.

Target コマンドを左クリックし、それから敵ユニットもしくはその上のフローティングアイコンを左クリックすることで、部隊に特定の敵ユニットを射撃させる命令もできる。ユニットは、敵が撃破されるか、視界や射程外になるか、ユニットがもはや射撃できなくなるまで攻撃を行なう。



地面が建物に対して Target 命令を発令すると、ユニットは Area Fire と呼ばれているものを実行する。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かバース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。

備考: Clear Target コマンドは一斉射撃を止めるように告げるのではなく、前に指定した目標に射撃する必要はないというだけである。Clear Target を使っても、部隊は自分で選んだ目標への射撃に戻る。

■ もっと武器を!

南東を見ると、援軍が来たのに気づく。M4 シャーマン戦車 1 個小隊が道路上に登場した。これらの車両で、真の火力を得る! 戦車を発砲ラインへ前進させ、1 ターン発砲させよ。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。

戦車や他の車両は、通常、主砲だけではなく副武装の機関銃も装備している。車両は、通常、交戦中の目標に最も適した武器を選択するが、脅威が少ない歩兵目標に主砲弾を節約したくなることもあるだろう。戦闘命令パネルの Target Light コマンドを車両ユニットに発令すれば、機関銃のような副武装だけで敵と交戦するように命じたことになる。シャーマン戦車の 1 両に Target Light コマンドを歩兵目標に向けて出してみよ。

ときにはユニットに特定地域に火力の焦点を合わせたいこともあるだろう。Target Arc 命令はこの目的のために作られた。Target 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、戦車の前面に小さなハイライトした弧を作るように。



Clear Target コマンドを使って Target 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 コマンドはもはや継続されない。

別の Target Arc コマンドは Target Armor Arc コマンドである。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が異なる。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。

■ 終了

本作戦における全ての目標を完遂した。次のバトルに移る準備ができたなら、メニュータブの Cease Fire ボタンを押せ。これで本シナリオが終了する。「OK」をクリックすると戦闘詳細画面を乗り越えて次のシナリオ (Mission 2) に移動する。

この時点で、キャンペーンの進捗を保存するように薦められる。常に各キャンペーンの作戦の開始時に個別のセーブファイルを作っておくとよいだろう。作戦を振り返ったり、やり直したくなるかもしれないからな。

備考：コンバットミッションは自動保存をしない。作戦間や進行中の作戦を終える前に常にセーブを！

■ Mission 2: リュトルボウの反撃

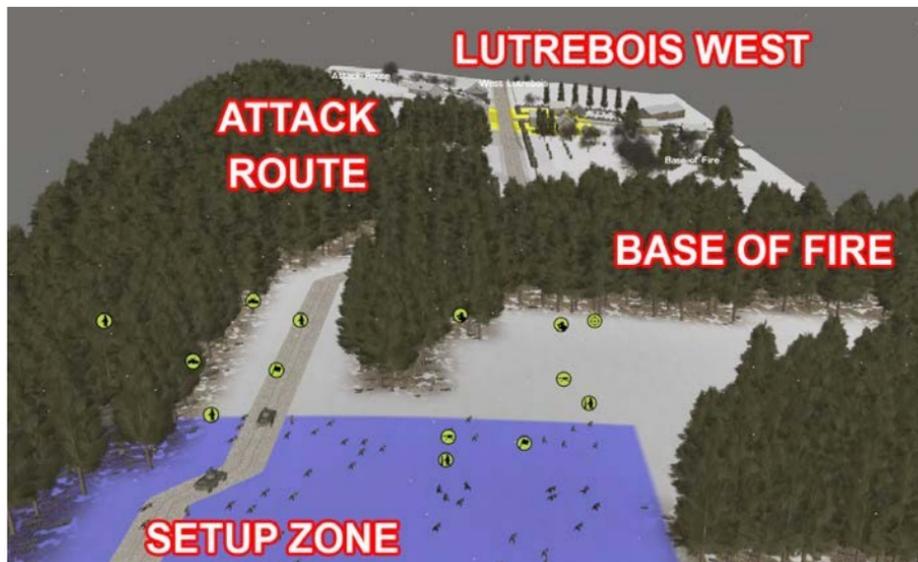
部隊を動かす前に、必ずブリーフィングをよく読むように。ブリーフィングには、たとえばどんな援軍が来るのか、敵の配置編成、作戦目標など作戦を完遂するのに有用な価値ある情報がある

ブリーフィングを読んで作戦に入ったら、マップ上の部隊の光景を迎えられるだろう。2 個偵察班、歩兵 1 個小隊、機関銃 2 個分隊、中隊本部、M8 偵察車 2 両がいる。10 分すると、増援としてチャーマン戦車 3 両を受け取る。その間、開始時の戦力を用いて前方を偵察し、その後には攻撃を開始する。戦車が到着したら、到着に先だって集めた情報に基づいた、もっとも必要とされるところに委ねることができる。

■ セットアップフェーズ

セットアップフェーズは特別なフェーズで、全てのシナリオの最初に起こる。部隊の下の地面が青くなっているこの間、戦闘は中断しており、部隊をセットアップゾーン内に瞬時に配置することができる。どのバトルでも異なるセットアップゾーンを 3 つまで存在しうる。あるセットアップゾーン内に配置されたユニットは同じセットアップゾーンのどこかでバトルを開始しなくてはならない。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配置場所がロックされる。セットアップフェーズ中、最初のターン用に全ユニットに開始命令を与えることができ、それらはバトルが始まると即座に実行される。

本作戰においてはセットアップフェーズ内のユニットを動かす必要は無いが、望むのであれば再配置は可能である。



■ 偵察

前方の地形は森林地域がまばらにある平地である。主防御がリュトルボワの西であるのは確かだが、敵はマップのどこか他のところにも防御を構築しているかもしれない。敵がどこにいるのが発見しないと待ち伏せされるぞ！最初の一步は、斥候班を前に送りだして偵察を行い、どこに敵がいるのか検討することである。理想的な監視点は隠蔽効果がある樹木や建物のような敵の目から隠れることができる場所である。高い建物や丘が最良だが、森には困るだろう。

偵察班(双眼鏡を覗いている人の姿のようなフローティングアイコン)を選び、Hunt 移動コマンドを Base of Fire と命名された目標まで伸ばせ。Hunt 移動コマンドは、部隊に注意深く前進し、いつでも武器を撃てるように命じるコマンドである。敵を視認したり、自分たちが発砲されたら部隊は即座に止まり、さらなる命令を待つ。Hunt は、ユニットが行き過ぎてやっかいなことになりたくないようにしたいときに便利なコマンドである。



備考: 森は密集している場合があり、地面が見づらくなる。Alt-Tを押すと、樹木の様相を一時的に切り替えることができる。

Alt-Tを切り替えることで、樹木を完全に見えなくなったり、カメラ付近だけの樹木を見えないようにすることができる。

偵察班に Cover Arc コマンドを出して遠くの敵に発砲せず、また自分たちの位置を知られないようにすべきである。今の仕事は、敵の発見にありて、殺傷にあらず。シフトキーを押したまま弧を描くと Cover Arc の真円を設定できる。約 50 メートルの円を設定すれば、兵士は近くの敵には防御するが離れた目標には撃ち始めることはない。どのようなルートを取るのか命じるかにもよるが、2 個偵察班が目的地に到達するのに 2 ターンかかるだろう。

残りの部隊は元のところに残しておく。残りの部隊をどこへ送るのが良いのか考えるられるように、偵察の仕事は敵がいる(または、いない)場所を見つけることにある。

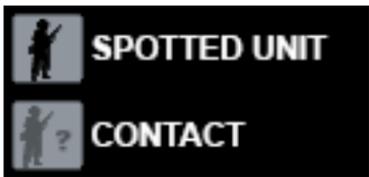
偵察班が目標に到着したら、その場所に数ターン置いておいて周囲を見渡せるようにせよ。偵察をどこに送ったかによるが、発砲を受けるかもしれない。こうなった場合、 Hunt コマンドを使っているので移動を止めて姿勢を低くする。偵察班が森に留まって移動を中止している限り、うまくいけば敵はすぐに姿を見失い射撃を止めるだろう。

■ 視認と接触

偵察が配置に入ると、いくつか敵フローティングアイコン(灰色)が現れ始める。貴官の部隊が敵部隊を見る行為は視認(スポッティング)という。

視認は、コンバットミッションではかなり複雑な事象であるが、基本的には見て敵ユニットと確認することになる。視認した敵ユニットはフローティングアイコンが付き選択することができるが、接触(コンタクト)は「？」マークのフローティングアイコンが現れる。確認した敵部隊は単純である：貴官のユニットの少なくとも一つが見えていて、兵士・対戦車砲・車両などの大雑把な種類が確認できている。敵にかなうと思えば、貴官のユニットは勝手に敵ユニットに射撃を行なう。

一方、接触は、敵ユニットかもしれない、ということだけだ：貴官のユニットは敵がそこにいるかもしれないと考えている。接触では、勝手に射撃を行なわない。接触のあいまいさによって、何かがそこにいることに部隊はどれほど確信を持っているかがわかる：とても薄い接触アイコンは濃いものよりも自信がない。接触は時間、対象への接近、敵による味方への移動・発砲によって確度があがることがある。移動や射撃を行なうユニットはかなりたやすく視認しやすい。接触は、ユニットを最後に見た位置でもある。



大半のゲームにある「ボグ」視認では、ひとたび視認されたユニットは自動的に敵軍全てに見られてしまうのとは違い、ユニットは友軍全てと視認情報の共有を自動的には行わない。これが連携視認である。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えないか。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：これは戦闘前情報である。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。自分や相手もこのボーナスがあるかもしれない。戦闘前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よってかなり変わる。

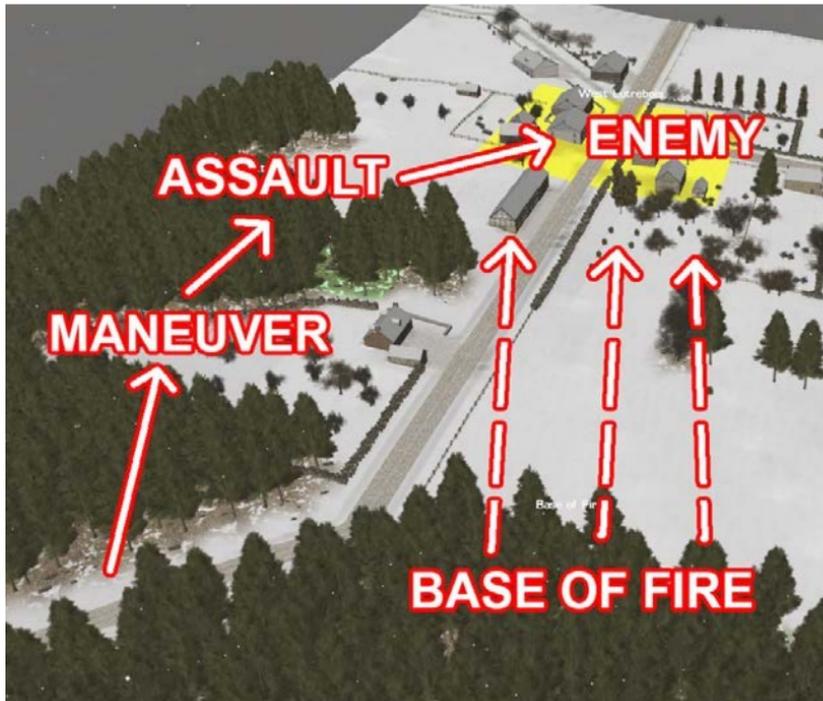
■ 装甲車両

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ら、装甲車を前方に送り出せる。M8 グレイハウンド装甲偵察車 2 両を Hunt 命令を使って道路沿いか付近に前進させよ。Hunt なので偵察車は射撃を受けたら前進を停止する。偵察車は脆く、かなりあっさりとい損傷させられるため、敵に近づかせたくない。車両に重火器が射撃してきたとわかったら、Reverse 移動コマンドを使って危機を脱せよ。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。

■ 射撃と移動 - 射撃隊

相手の部隊が村の大半の位置を占め、石垣で守られているが、周囲は平地である。歩兵小隊の敵防御陣地への突撃において最も効果的な命令とするには、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。射撃隊と突撃隊だ。

射撃隊は通常、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 丁の M1919A4 中機関銃を持っている。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。敵を射撃隊が制圧したら、突撃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毎回用いることになるだろう。



機関銃班と中隊本部を射撃地点(Base of Fire)の偵察隊に合流させることから始まる。機関銃班のひとつを選択してハイライトになったフローティングアイコンを見れば機関銃班のHQがどれかわかる。

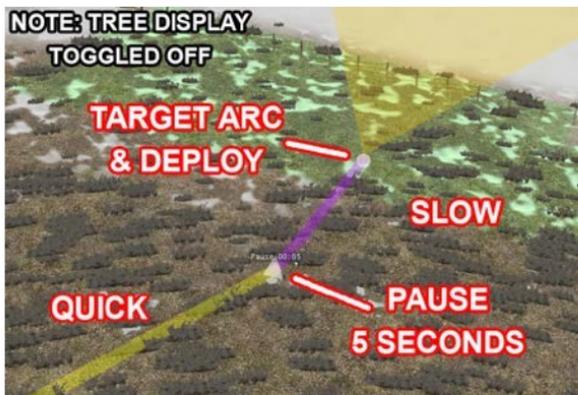
■ 高度な命令

この移動を用いてさらに高度な命令を学ぶ機会とする。

機関銃班を選択せよ。移動タブ (F5) を開き、Quick を選択、経路点を射撃地点に向かって丘の方に置く。目的地は森林線にすべきである。次の図をガイドとして用いよ。

色つき線上で左クリックして Quick 経路点を選択せよ。ハイライトになって、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 秒カウンターが現れる。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、最後には取り除かれる。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。

今行ったことは複合コマンドである。経路点は移動、戦闘、特殊命令タブからそれぞれ 1 つの命令を含めることができる。複合コマンドにより、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には移動と戦闘のコマンドが積み重なっている。図をガイドとして参照せよ。



機関銃班が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認せよ。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。射撃隊到達地点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。線上で左クリックして Slow 経路点を選択し、戦闘タブ (F6) を開いてユニットにリトルボウ西をカバーする 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せよ。ユニットは経路点に着くなりカバーアークを行う。

最終経由点を選択しておきながら特殊命令タブを開き（F7）、Deploy Weapon(武器展開)をクリックして移動の最後で機関銃を展開するようにせよ。展開しなければ、大半の機関銃は最大効果を発揮することができない！

ユニットへの命令を要約すると、森林線に Quick で移動し、5 秒待機、ほふく前進で射撃地点へ移動、その後、機関銃を展開しリトルボウ西にカバーアークを行なう。すごいぞ！

この指示を他の機関銃班および指揮本部に繰り返し（もしくは独自の命令を組み合わせ）てみよ。狙撃手と弾薬運搬班も射撃地点に移動させたほうがよいだろう。



機関銃班が配置に着くのには数ターンかかるだろう。配置に着いたら、射撃地点のユニットは敵目標を視認し射撃を行なう。ドイツ軍機関銃と対戦車砲のような他の重火器は優先目標であり、破壊するか除去しておくべきだ。近接突撃の時間にドイツ軍機関銃が火を吹くことは絶対に避けたい！

■ 射撃と移動 - 突撃隊

射撃地点の準備が終わったら、突撃部隊が配置に移動する時間だ。リトルボウ西強襲という不可避の任務がある。目標は周囲の大部分が平地だが、Attack Route目標の森林は別だ。深い森が兵士に良い遮蔽物および隠蔽物となるので、目標まで敵の破壊的な火力を浴びずに近づくことができる。



ライフル小隊(歩兵はまだセットアップゾーンで座っている)をAttack Route目標に移動させよ。森の背後や中を通してリュトルボワから監視・攻撃に過剰にさらされるのを避けよ。森林線に到達したら、Assault移動コマンドを使ってAttack Route目標に進め。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。この地域が樹木で見づらいのなら、Alt+Tを押すことで一時的に樹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。.

備考: Assault移動コマンドは複数班を持つ分隊のみが使える。個々の班はAssault移動コマンドを使えない。

■ 遮蔽と隠蔽

遮蔽効果と隠蔽効果の区別を理解すること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。遮蔽物の中にい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。



たいいてい地形は、隠蔽効果と遮蔽効果がある程度持っている。Attack Route 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リュトルボワに接近するのだ。リュトルボワの敵塹壕線は塹壕線ゆえにより遮蔽効果があるが、植生が茂っていないために隠蔽効果があまりない。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。突撃隊を Attack Route 目標への前進を継続せよ。到着したら、リュトルボワ目標に面するようにライフル小隊を端に配置すべきである。

突撃隊を Attack Route 目標への前進を継続せよ。到着したら、リトルボウ目標に面するようにライフル小隊を端に配置すべきである。

■ 抑圧と士気

部隊が敵と交戦すると、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とに気づくだろう。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。損害が出るごと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ると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。ユニットが脆くなると、抑圧メーターの隣のライトが灯る。

兵士や車両がどれほど抑圧に耐えられるかは、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。

■ 指揮本部ユニットとリーダーシップ

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ことだろう。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、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(1)の名前の隣に「+1」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るものをどこ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。もし連携していれば、情報と指揮ボーナスを共有できる。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、小隊や中隊以下のレベルで無線は比較的珍しかった。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にいる必要はないことに注意せよ。



注意：C2の3つめの空欄は、コンバットミッション：ブラック・シーのような現代戦のみが使用する通信技術用なので、コンバットミッション・ファイナル・ブリッツクリグではこの欄は常に空である。

現シナリオにおいて、これは何を意味しているのか？リュトルボワに突撃するから 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ほとんどの場合必要としている

■ 車両

ライフル小隊が Attack Route 目標に着く時間までには、援軍を受領するはずだ：シャーマン戦車 3 両の一隊である。真の火力を得た！これらの戦車は重装甲が施され、通常の火器や機関銃では貫通できず、軽カノン砲に対しても良好な防御力がある。しかし、ドイツ軍歩兵は携帯ロケット兵器のパンツァーフアウストとパンツァーシュレックを持っていて、いかなる米軍戦車をも撃破できる。この理由で、敵歩兵にあまりに近づきすぎる移動には注意を要する。

車両は兵士には使えない特別なコマンドがある。特殊命令タブ (F7) を開けよ。Bail Out コマンドはクルーに降車させる命令である。このコマンドを用いる状況はあまり多くはない。もっとふんだんに使うコマンドは Open Up で、これはクルーがハッチを開けて頭を突き出す。戦車では、車長が車両から頭を出すことを意味する。Open Up で戦車の視認能力が劇的に向上するが、敵歩兵の優先目標になるだろう。戦車長は射撃を結構受けたらハッチを閉めるが、ハッチを開けた戦車でライフルの射程内に行くことは危険な案である。

ユーザーインターフェイス欄の中央にあるチーム情報パネルが選択した戦車の詳細情報を表示する新しいパネルに変わっていることに気づくだろう。



左から右に：

1. 車両のクルーの状態を示す。
2. 車両タイプと主火器、それに搭乗可能人数を示す。青い点はクルーで、灰色の点は、空いている搭乗「席」である。緑の点は乗員である。
3. 車両の走行能力比較を示す。

4. このセクションは3つの副タブがある。銃弾アイコンの最初の副タブは、車両に搭載されている弾薬量、種類である。レンチアイコンの中央の副タブは、車両のサブシステムの状態を示す。個々の車両は、砲、履帯、エンジン、無線などのサブシステムが別々に損傷・破壊されることがある。■はサブシステムが最適の状態、●や●はサブシステムが損傷、×はサブシステムが破壊されていることを示す。盾の最後の副タブは、各種銃砲弾に対する一般的な防御レベルを示す。最も危険なものからほとんど脅威にならないものまでが上から順になっている。一番上はHEAT弾で、一番下は銃弾のような小火器である。左から右は、アイコンが前・左右・後・上からの防御力を示す。

■ 接近して撃破

ライフル小隊が Attack Route 目標を発つ前に、戦車を火力支援ができる位置に移動させるべきである。目標のリトルボウ西内にある建物に射撃できる地点に戦車を移動させるのだが、少なくとも 150m ほどは離れてドイツロケットのラッキーパンチで使用不能にされないようにせよ。

戦車は歩兵ほどには敵歩兵を視認できないが、Area Target コマンドを用いれば敵がいるとわかっている建物のような目標に射撃できる。次に、Attack Route 目標にいるライフル小隊を選択し、目標のリトルボウ西へ向かって Assault 移動コマンドを出せ。ライフル小隊は目標に突撃し近接距離でドイツ軍と交戦する。効果最大化のために、戦車が射撃を止めた直後に砲撃してきた地点を攻撃できるよう兵士を到達させよ。これが戦車発砲による抑圧効果を最大限にする。歩兵が目標に到達する前に、確実に戦車兵が発砲を止めるように。でないと同士討ちになるかもしれない！

■ 近接突撃

部隊が目標に近づいて入るにつれ、ドイツ軍への発砲を止めて、手榴弾で交戦するだろう。町への攻撃を継続し、色のついた目標地点からドイツ軍を掃討せよ。損害は受けるだろうが押すべきだ。戦車や他の部隊を攻撃支援するため適切に移動させよ。

■ 勝利！

リトルボウ西の戦闘中のあるときに、ドイツ軍が降伏し、戦闘結果が表示されるかもしれない。敗北であったなら、先に進む前に本作戦を繰り返したくなるかもしれない。だが、キャンペーンは次の作戦に進む。他のキャンペーンでは、一度の敗北でキャンペーンから脱落したり、将来の作戦で不利益を被る場合もある。

■ After Action Report Screen

敵が降伏したら、戦闘詳細報画面(AAR)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。最重要報告は、貴官の勝利だ。AARは勝利得点を細かく分割し、目標種別で区分して表示する。

ファイナル・ブリックリーグの勝利目標には Ground(領土)、Target(目標)、Para メートル(その他の要因)の3種類がある。Groundは前に見た接触目標と、リトルボウ西の占領目標。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。

AARを見終えたなら、次の作戦を続けよ。キャンペーンの保存を忘れるな！

注意：コンバットミッションは自動保存を行なわない。作戦間や進行中の作戦を終える前に常にセーブを！

■ Mission 3: 戦車来襲!

■ 防御構築

貴官の部隊はリュトルボワ西側の占領した防御陣地に位置している。初期設定のセットアップは適切だ。ユニットは遮蔽されていて目標を防御している。全ての作戦で初期設定のセットアップがある。通常はすぐにプレイを始めても十分に良いが、自分の好みにセットアップゾーン内で部隊を微調整することができる

主任務は目標のリュトルボワ西を支配することである。終わりまで貴部隊はドイツ軍部隊が目標で緑色になっている領域に移動するのを制止するために布陣すべきである。理想的な良い防御とは、ドイツ軍を近づけさせないものだ。現在のセットアップはドイツ軍が貴官前方の開豁地を横断してくるところを迎撃するように策定している。



これからのシナリオでは、味方のユニットが青のセットアップゾーン以外にも配置されていることがあるだろう。これらのユニットはセットアップゾーンの外側にあるのでセットアップフェーズ中に動かせない。移動命令を与えておいて、バトル開始後、普通に動かすことはできるが、始まるまではその場に固定されている。

■ 武器の配置: 砲

マップ南東の隅に対戦車砲が1門ある！このユニットは、コンバットミッションにおいて、「砲 (Gun)」と呼んでいる。砲は、操作要員がいて小火器の出す火力よりも威力の大きい火力を持ちつつ、車両よりも良好な隠蔽能力がある。しかし、これには二つの短所がある。第一には、牽引しないとかなりゆっくりにしかな動けず、また移動した後で射撃再開を行なえるようにするには長い設置時間を要する場合があるので、通常バトル中ずっと一箇所に留まっている。第二の短所は、ひとたび発見されると砲は敵の応射にかなり脆く、撃破されるリスクが高いことである。



これらの特性により、砲はセットアップフェーズに注意深く配置することが絶対に必要不可欠であり、砲をどのように防御するか、どこへ撃てるだろうか（また、どこから撃たれるだろうか）ということを検討しなければならない。平地のような開けた場所に対戦車砲を設置するのは、通常、墓穴を掘るものであり、即座に火だるまになる。対戦車砲を遮蔽と隠避をより有利に使えるように設置を考えれば、露見しないために生存率が高まることになる。

■ キャンペーン中の補給と修繕

リトルボクを守るユニットを調べると、いくつかはすでに損害を負っていることがわかる。これは、先の作戦で指揮したまさに同じ兵士である！キャンペーンでは、基幹ユニットは作戦から作戦へ損害、車両の損傷、弾薬消費、そして時には士気も繰り越される。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。いつ増援や補給が来るのかわからないからな！キャンペーンでは、部隊、車両、弾薬を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。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全しておく必要を忘れてはならない。さもなければ、部隊は、将来弱ってしまうであろう。

■ 支援砲撃

作戦を開始し、1ターン進めよ。ドイツ軍が森から右翼へ近づいてくるのに気づくはずだ。手分けしてあたり、そして敵に対し火力支援を要請せよ！コンバットミッションはオンマップの迫撃砲とオフマップの砲兵がいて間接射撃が行なえる。これらの兵器は射撃を指示する観測員を通して、見えない目標に射撃できる。始めるにあたり、オンマップの迫撃砲を攻撃するドイツ軍を撃退するために使うこととする。

■ 武器展開

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。マップ南西の隅の迫撃砲班(迫撃砲のように見えるフローティングアイコン)を一つ選択し、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 50 秒間かかる。

■ 砲撃要請

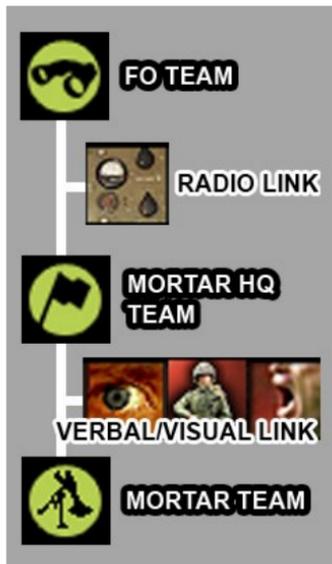
さあ迫撃砲を展開した、ぶっぱなす時間だ！目標を間接的に砲撃するには、迫撃砲に観測員が必要である。HQ 班と前進観測員（FO）は通常、観測員として行動できる。他の大半のユニットは不可能である。迫撃砲班は観測員と通信が不可欠だ。通信には 2 通りあり、どちらか 1 つあれば可能だ。迫撃砲班が観測員と見たり叫んだりできるぐらいに十分近くにいる（約 50 メートル）か、迫撃砲班が観測員と連絡する無線を持っているか、である。

この場合、迫撃砲はリュトルボワ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 班よりかなり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！普通は用心して近距離の Cover Arc コマンドを出し、敵に発砲せずに自分たちを気どられないようにする。

砲撃要請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）。支援任務インターフェイスが現れる。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。Shift+左クリックで複数の迫撃砲を選択する。きちんと迫撃砲を展開していないと、ボックスは選択できず「Not Positioned(配置にあらず)」と表示される。展開すれば、この表示は消える。支援任務はパラメータを定める必要がある。パラメーターによって支援任務の性質が決まる。





2. 目標タイプは、「Point Target」を選択せよ。カーソルがオレンジ色になり目標を選ぶ。移動が見えるドイツ軍の森のどこかをクリックせよ。明るい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。
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、迫撃砲にどれぐらい長く砲撃するのかを伝える。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。



選択した FO の支援パネルを再び開く(大砲のアイコン)と、他の 2 門の戦力には"Spotter Busy(観測員繁忙)"との字句があるのが見える。観測員は一度に一つの支援任務しか指示できない。現在の任務をキャンセルしたり、「fire for effect(効力射)」に入れば、新たな支援任務を行なえる。

複数の支援戦力をその上でシフトキー + 左クリックすれば、単一の支援任務に割り当てることができる。

リトルボウには第二の FO がいる。この班を選択し、残りの M1 81mm 迫撃砲を用いて別支援任務を作成せよ。砲撃がどう違うかを見たいなら砲撃パラメーターを切り替えよ。

数分以内に、支援任務がはじまるはずだ。支援任務を受領し準備が完了すれば、観測員と支援戦力が「視認(spotting)」フェーズに入る。この間、砲弾が散発的に発射される。かなり不正確かもしれないが、目標地域に当たるまで観測員が着弾修正を行なう。観測弾が目標地域に命中すれば、支援戦力は「効力射」に移り、目標へ全速で射撃を始める。

備考: オンマップ迫撃砲は目標がその位置から見る事ができれば、FO を用いずに戦場で直接射撃もできる。これは目標にかなり速やかに着弾させられるが、敵の応射に脆くなることにもなる。敵は通常、迫撃砲班を優先目標とする。

■ 歩兵用対戦車兵器

数分以内に、ドイツ軍装甲車が貴部隊に近づいてくるのに気づくだろう。これらの装甲車両は大半の歩兵からの小火器を跳ね返すだろう。幸運にも、付近の対戦車砲に加えて、歩兵はバズーカを有している。1944年にはバズーカは大半のドイツ軍戦車に対して力不足だったが、装甲車、ハーフトラック、他の軽装甲車両に対しては依然として有効である。

真に絶望的な状況であっても、歩兵は戦車や他の車両に改良対戦車兵器、手榴弾、対戦車グレネードで近接突撃を行なうことができる。そうするのは簡単である: 歩兵を手榴弾の範囲内(20m がベスト)に動かし、奇跡を願うのだ。言うまでも無く、この戦術は大損害のリスクが非常に高いので、絶対に必要なときのみ最後の手段として試みるべきである。

ドイツ軍歩兵は二つの強力な携行対戦車兵器を有する: パンツァーフアустとパンツァーシュレックである。

これらの短距離対戦車兵器は大半の戦車をたやすく撃破できる。パンツァーシュレックは最大有効射程が約 200m、パンツァーフアустは約 30m である。これらを使うのは危険がある。兵士は命中させるためには近づかなければならないからだ。オープントップの車両も上から落ちてくる迫撃砲弾にかなり脆い。



■ 援軍と反撃

援軍が来るまで丘を守れ。元気な歩兵とシャーマン戦車が南西に到着した。支援パネルにも新たな砲兵支援を受ける。

この時点で、戦場指揮官のように決断を下す：この部隊をリュトルボワの防御に送るか、それとも反撃してドイツ軍指揮所目標を奪取するか？もしくは両方とも試みるか？決断は指揮官である貴官にかかっている！現時点で貴官の任務を完遂できるはずだ。リュトルボワへのドイツ軍を撃退し、ドイツ軍指揮所目標を占領せよ。以下は、本作戦で役立つ一般的なアドバイスである。

■ 車両での部隊輸送

新しい歩兵は戦車に搭乗している。乗員を載せられる車両には情報パネルに灰色の点がある。灰色の各点は搭乗兵の空席を、対して緑の点は埋まっている席を示している。部隊を車両内に命じるには、いずれかの移動コマンドを選び車両かそのフローティングアイコンを移動目的地とするだけでよい。部隊は車両に移動し搭乗する。降車は簡単そのものである：乗員ユニットを選び、移動命令をどこかに出せ。車両がその移動コマンドを終えたら、搭乗員が降車する。搭乗ユニットが車両の操縦手でもあったなら、特別コマンドタブの Dismount コマンドを使う必要がある。



車両に乗っている部隊を敵にかなり近づくには用心すべきである：対戦車砲や敵からのラッキーショットで車両とともに分隊が丸ごと撃破されるかもしれない！装甲ハーフトラックが小火器へのある程度の防御力を有しているのに対し、戦車搭乗兵やトラックの搭乗兵は敵火力に極端に弱い。

■ 標定点(Target Reference Points, TRPs)

新たな戦車と歩兵とともに 105mm 砲撃支援も受領した。迫撃砲よりもっと強力な支援戦力である。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。砲兵は迫撃砲より上位の戦力である。手順が必要で、要請しても効力射の来るまでにより長くなる。砲が大きいほど上位の部隊であり、遅延は長くなる。

幸運にも、標定点(TRP)と呼ぶ特別陣地「ユニット」がある。地面の上にオレンジ色のシンボルが表示されていて、ドイツ軍指揮所目標の上に置いてあるのがわかる。



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、視認調整の必要がなくとも、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、相手にとっては無警告で弾幕が降ってくる。さらには、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。言うまでも無いのだが、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、TRP s 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 は動かせない。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。

ドイツ軍指揮所目標を攻撃する前に、新たな支援砲兵で弾幕を張って防御を軟化させるべきである。TRP 周囲の隣接地点を選択する限り、観測班は地点を見る必要がないことを忘れるな！効果を最大限にするために、部隊の目標への突撃は、弾幕砲撃の終了直後で生き残りの敵がまだ砲撃でよめいている間に行なうべきである。砲撃の制圧と士気瓦解は、死に至らしめるほど強力そのものである。

今回は TRP が既に設置されている。将来のシナリオでは、TRP を、堅固に防御しているような所、敵の接近経路と明らかな所、友軍のユニットは見ることができないが敵が移動しようとする「デッドスペース」などの目標に置くべきだろう。

■ 勝利！

ドイツ軍攻撃を回避した後、反撃して指揮所を占領できるはずであるが、いくつかの部隊はかなり損害を被るかもしれない。防衛任務で領土を確保してからは、容易にこのシナリオで勝てるに違いない。だが、ドイツ軍の最後を見てはいない。さあ、村を奪取するときだ。

注意: 作戦間でキャンペーンの進捗を保存することを忘れるな！

■ Mission 4: 橋と槌

この作戦を卒業試験と捉えてかまわない。本作戦は以前のものより困難である。いくつかのコツを除いて、独自の戦術的判断を下すように放っておかれるだろう。

■ 部隊と攻撃計画

本作戦ではかなり大部隊を持つ。各作戦のセットアップフェーズ中、手持ちの部隊をじっくり見極め、またどんな増援が到着するのかブリーフィングでチェックしなくてはならない。どんな戦術的選択が使えるのかは、手持ちの部隊による。手持ちの部隊を把握したら、次の仕事は地形をつぶさに見ることである。これらの要素を全て組み合わせることが、戦闘開始時の計画決定に役立つ。

計画策定にヒントをいくつか挙げる:

■ 事前砲撃

セットアップフェーズ中に支援任務を策定すると、準備や視認が不要なうえ、第一ターンに即座に弾着が開始される。支援任務の弾着に作戦開始後 5 分、10 分、15 分の遅延を設定することもできる。また、各観測班は、セットアップフェーズ中に行なう限りは、支援要請の数を無制限に管理することができる。

■ 支援煙幕砲撃

煙幕弾を有する支援戦力は高炸裂弾を投射する代わりに煙幕任務を遂行することができる。支援要請を行なうとき、ミッションパラメーターで Smoke(煙幕)を選択せよ。

煙幕任務では、煙幕を張って開路地を渡って移動する部隊を隠すことができる。これは、煙が晴れる前に部隊を開路地を走破させて、より有利な地点に着かせる優れた方法である。やっかいな敵地点にも煙幕を張って見えなくさせられる。煙幕を張るにあたっては、常に風の向きがどこに吹いているかチェックするように！ 煙幕弾がどれほど広がり持続するかは風向きと風力に影響される。風のチェックはメニューから「Conditions」を選ぶ。

Mission Parameters	
Target	= 32m Line
Guns	= 4
Mission	=
Duration	=
Effect	=
Delay	=
Delivery	= <1 min; 7 later

Heavy	
Medium	
Light	
Harass	
Smoke	

4	M2A1	105mm Howitzer
105mm HE	140	
105mm Smoke	40	

備考: 煙幕弾といっても、高速飛翔体であるので危険であることには違いない！炸裂榴弾ほど危険ではないが、友軍の頭上に煙幕要請を行なうべきではない。

■ 分隊の分割

分隊は管理命令タブの Split コマンドを使うと班に分割できる。分隊を一つ選び、管理命令タブから Split コマンドを選択せよ。分隊が班三個に分かれ、それぞれ独自のフローティングアイコンを持ち別個にコマンドを与えることができる。他にも Split Team コマンドがあり、適切な状況下において大いに役立つ。分割した分隊を統合するには、班を同じ地点に動かしてそこでしばらくそのままにしておくように。自動的に完全分隊に統合される。元々同じ分隊からの班のみが統合することができる。

■ 援軍

15 分すると、新たなユニットタイプを受領するだろう:

■ 工兵

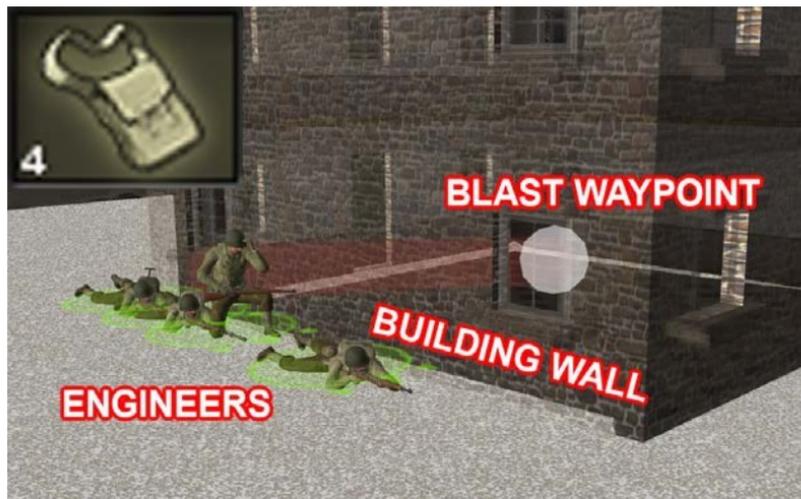
新しい車両に袴乘しているのは戦闘工兵で、sapper と呼ばれている。工兵は特殊な戦闘ユニットで、爆薬を詰め込んだ梱包爆薬を装備している。約 16-20m の範囲にいれば、梱包爆薬は敵車両、バンカー、歩兵をこっぴどみに粉砕する。敵ユニットに梱包爆薬の攻撃使用するための特別な命令を出す必要はない。手榴弾投擲範囲内なら工兵は勝手に梱包爆薬を使う。



■ 爆破

爆薬攻撃によってユニットは Blast という特別な移動コマンドも有することになった。Blast によってユニットは梱包爆薬を 1 個使い高い壁や建物の壁を吹き飛ばすことができる。さらに、反対側の敵ユニットをかなり抑圧する。

Blast コマンドを出すには、梱包爆薬を携行しているユニットを壁や建物の隣に位置取らせよ。移動命令タブを開いて Blast コマンドを選択せよ。目的地を壁の反対側や建物内部に設定せよ。ユニットは、壁を通す爆破前の一定時間(最長 20-30 秒)うつ伏せになる。



■ 火炎放射器

工兵小隊は携行火炎放射器を3台装備している。火炎放射器は敵歩兵を消散できる恐るべき兵器である。建物やバンカーなどの堅固な遮蔽物にいる敵に対して特に有効である。火炎放射器は軽車両やハッチが開いている装甲車両にも強力である。だが致命的弱点がある。一般的に30-40前後と距離がかなり短く、放射できる前に直射範囲まで近づかなければならないのだ。

もしできるなら、範囲内になるまで火炎放射器を敵に見られないようにせよ。視認されたら優先目標になってしまうからだ。加えて、重い携行物なので班はすぐに疲労するため、疲労レベルを注意して監視すべきだ。火炎放射器を使える地点に到着させるのはとても難しいが、結果を見れば考慮する価値はある。

■ 重戦車

シャーマンジャンボ戦車数両が増援と共に到着した。ドイツ軍守備隊がタイガー戦車1両を有するという困った事態にも出会うだろう。重戦車は前面装甲が厚く、小口径武器では貫通不可能な高い防御力があり、また戦場でいかなる車両も撃破可能な大型武器を装備している。

重戦車は危険な相手だ。敵の重戦車を見たら、劇的な数的優位で圧倒できそうになれば、シャーマンのような小型戦車で対決するのは避けるべきである。代わりに戦車の側面に回ろうと試みることができる。重戦車といえども側面と背後の装甲は薄いからだ。砲兵で重戦車に当てたり、別の重戦車や重武装車両(90mm砲装備のM36駆逐戦車など)で対決させることも試せる。



味方の重戦車は、距離をとって火力支援を出させよ。重戦車は機動力を犠牲にして装甲を厚くする傾向があるので、遠くに置いておくと回り込まれて薄い部分を撃たれないようになる。

■ 弾の共有

歩兵部隊と迫撃砲のような重火器班は近隣のユニットと弾薬を共有できる。歩兵ユニットも（ハーフトラックのような）車両に搭乗すると、特別命令タブの Acquire コマンドを使って積載している弾薬や対戦車ロケットのような特別アイテムを掴むことができる。この方法で再補給の車両付近にいる必要無しにアイテムを携行できる。対戦車砲や機関銃、中型迫撃砲のような重火器用の弾薬運搬班も武器班用に弾薬を運搬する。常に武器班に近づけておこう。直に隣が望ましい

■ キャンペーン終了

最後の作戦に勝利して終わると、訓練キャンペーンをめでたく完遂したことになる！失敗したら、前に進む前に本作戦をもう一度試してみたくならない。

チュートリアルは終了しても学習に終わりは永遠に無く、経験すべき戦術的状況はほとんど無数にある。コンバットミッションほど緻密で複雑なゲームがあれば、学習が止む事は無く、より良き戦術指揮官になるだろう。三つのキャンペーン、何十ものシナリオ、無限のクイックバトルシステム、オンラインの対戦相手、新たなキャンペーンやシナリオを創造する盛んなインターネット・コミュニティにより、貴官の前には何十年も戦闘がある。

■ 装備百科

以下の章はファイナル・ブリットクリグで使われる車両と武器システムのクイックレファレンスです。徹底してはいないので、調査の手がかりとしてみるべきでしょう。興味のあるプレイヤーは印刷物やオンラインメディアで、無数の、より詳細な資料が見つかります。

■ アメリカ軍

■ アメリカ軍 戦車

■ M5A1軽戦車

M5 軽戦車は M3 軽戦車の派生型で、ツイン・キャデラックエンジンとハイドラ=マチック自動トランスミッションがあった。M5 軽戦車も再設計した鋳造車体で傾斜装甲、垂直側面、隆起エンジンデッキが特徴である。M5A1 型は、M3A3 で取り入れられた改良設計を組み込むようにすぐに導入された。これで導入された新型砲塔は後部が出ていて、無線機や様々な改良がなされた。

M5A1 は、1943 年まで米陸軍に制式化された標準軽戦車であり、戦後に M24 軽戦車に完全に替わるまで使用され続けた。英軍は本戦車を"スチュアート"と呼んだ。

装備部隊..... 中戦車大隊 (混成)、軽戦車大隊、騎兵中隊

Commander	Gunner	Driver	Light Tank 37mm L/54 M6	AMMO	DAMAGE	DEFENSES
Weight	Speed	Power	Off-Road	Turning	37mm HE 88	37mm Main
15.7 tons	■■■	■■■■	■■■■	■■■	37mm AP 44	7.62mm Coax
					37mm CAN 15	7.62mm MG
					.30cal M2 >6k	7.62mm MG
						Gyrostab.
						Radio
						Engine
						Wpn Controls
						Optics

■ M24軽戦車

軽戦車により大型砲をという装備委員会の要求が M24 軽戦車(後に英軍名称"チャーフィー")の開発につながった。M5 軽戦車の車体はかなり小さかったため、T7 軽戦車および M7 中戦車の経験に基づいた新しい車体が設計された。戦車の設計は最大重量を 20ton 以下に抑えつつ、多用途に改修できる標準的なシャーシであることに主眼を置いた。M24 チャーフィーは 1944 年後期に稼働がはじまり、生産中の M5 軽戦車シリーズは更新、前線でも部分的に交替された。M24 は乗員からの評判が良く、戦後は米陸軍の標準的軽戦車となった。

M5 戦車系列のツイン・キャデラックエンジンとハイドラ=マチック自動トランスミッションは維持された。トーションバー・サスペンションを装備したので当時の大半の他の米軍戦車に見られた垂直懸架サスペンションよりもスムーズな乗りこごちになった。防御装甲は重量軽減のため薄いままで、砲塔の最大装甲厚は 37mm しかない。B-25 ミッチェル爆撃機に使用された航空機用軽量カノン砲である 75mm M6 砲が採用され、M4 シャーマンと同じ砲弾を発射した。

稼働開始..... 1944年12月

装備部隊..... 中戦車大隊 (混成)、軽戦車大隊、騎兵中隊



■ M4中戦車(後期型)

M4 シャーマンは、正式にはM4中戦車で第二次大戦で米軍が使った主要戦車である。設計は機械的信頼性、生産と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悩まされた。M4 シャーマンは、M3中戦車用に開発された同じシャーシを使用している。垂直懸架サスペンションと400馬力のコンチネンタルR-975エンジンを持つことによって、シャーマン初期型は最高速度が38km/hに到達した。

シャーマンは、動力旋回式の3名砲塔を使っている。基本型は75mmM3砲と砲弾97発にジャイロスタビライザーを装備している。シャーマンは、50口径対空機関銃1丁、30口径同軸機関銃1丁、車載30口径同軸機関銃1丁で武装している。防御用に、砲塔に屋根搭載の発煙発射機と12発の発煙弾がある。

シャーマンの防御力は制式化された当初は、砲塔前面最大装甲厚76mm、車体最大装甲厚50.8mmおよび傾斜56度と適切なものであった。M4シャーマンは鋳造車体を使用し、それに3部構成の丸みを帯びた前面部品がボルト付けされている。M4後期型では、前面が1個の鍛造型に替わっている。砲弾貯蔵部の車体両側面に長方形の装甲板を追加したことで防御力がかなり増した。

シャーマンの信頼性は、前部の垂直スプロケットドライブのように、1930年代に米軍軽戦車で初めて開発された機能に由来するものが多い。設計目標は、生産が速く、歩兵支援可能な信頼性の高い中戦車で、強襲突破能力があり、当時の枢軸国のいかなる戦車も撃破できるというものであったが、基本型は後にドイツが開発した究極の重戦車に対しては力不足だった。それでも、シャーマンが姿を現したのは敵戦車の代わりには敵歩兵との戦闘であった。

およそ50,000両のシャーマン戦車が第二次大戦中に生産され、製造中や戦場に多数の型に改修された。主要な型式は必ずしも直線的な改良を示しているわけではなく、M4A1だからといってM4より全て優れているとは限らない。補助型式は標準的な生産型式を示しており、主な違いはエンジンの種類や車体製造であった。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4(105)中戦車 (中期型)

1943年に制式化が始まり、様々なM4シャーマンの突撃砲型が製造された。これらの派生型は75mm砲を105mm榴弾砲に換装している。本戦車は66発を搭載でき、エンジンはより強力な460馬力になっている。砲塔も、標準型は動力旋回を使用していたが手動旋回になっている。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4(105) 中戦車 (後期型)

戦争後期、M4シャーマン型は新型幅広履帯および各車軸に2個の転輪を有する水平懸架サスペンション(HVSS)の装備しはじめた。この改良サスペンション機構で重量が均等に分散され、よりスムーズな乗りこごとと路外走行性が増し、このような車両は"イージーエイト"と呼ばれるようになった。本車両もM4E8(105)として知られ、この"E8"は、HVSS使用を意味している。

稼働開始..... 1945年1月

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4A1中戦車 (後期型)

M4A1 は最初に量産されたシャーマンの型式で、M4とは丸みを帯びた铸造車体を持つ点異なる。M4A1は、また主砲弾の搭載数がわずかに減った(90発)。

M4A1 シャーマンの後期生産型は3つのボルト締め前面部を铸造の前面部に交換している。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4A1(76)W中戦車 (初期型)

シャーマンの75mm主砲では撃破困難な大型化したドイツ軍戦闘車両の出現に対応すべく、装備部門は新しく76mm砲を開発した。Because the turret of the M4 シャーマンの砲塔が小さすぎて大型砲を装備できないため、試作 T20 中戦車の改修型砲塔を M4 シャーマン車体に装着した。

76mm シャーマン型は1944年まで実戦配備されず、戦争が進むにつれてより稼働できるようになっていたにもかかわらず、75mm武装のシャーマンと完全には更新されなかった。加えて、76mm高炸裂弾は敵武装車両に対してより効果が高かったが、75mm弾より榴弾の搭載数が少なく、シャーマンの典型的なターゲット主体である歩兵に対しては好ましくなかった。長砲身の76mmカノン砲も当初マズルブレーキがなく、発砲による黒い砲煙が連続射撃に問題となった。

シャーマンの後期型は、76mm武装型をはじめとして、"湿式"弾薬庫と合わせた大掛かりな内部再設計を行った。この実践により区画貫通時の弾薬誘爆が劇的に減少した。この追加防御を装備したシャーマンは、型式に続いて"W"が表示されている。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)

Commander Gunner Loader Driver 	 Medium Tank 76mm L/52 M1A2 Weight 32.0 tons Speed Power Off-Road Turning	AMMO 75mm HE 39 76mm AP 28 76mm Smoke 4 .50cal AP 600 .30cal M2 >6k		DAMAGE 76mm Main 12.7mm MG 7.62mm Coax 7.62mm MG Gyrostab. Smoke Mortar Radio Engine Wpn Controls		DEFENSES 	

■ M4A3中戦車

M4A3 シャーマンとM4およびM4A1との主な違いはエンジンで、500馬力のフォード社 GAA V-8 ガソリンエンジンを搭載している。M4A3は米陸軍向けの生産型で、将来のシャーマンの開発はこれが基となった。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)

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

■ M4A3(75)W 中戦車 (初期型)

M4A3の改良型で、この型式は砲弾搭載数を増した(104発)湿式弾薬貯蔵庫、発煙弾発射機の追加、装甲工程の改良がなされた。装填手ハッチも、運転手と無線手ハッチの再設計と合わせて設置された。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)

Commander Gunner Loader Driver 	 Medium Tank 75mm L/40 M3 Weight 31.6 tons Speed Power Off-Road Turning	AMMO 75mm HE 55 75mm AP 43 75mm WP 6 .50cal AP 600 .30cal M2 >6k		DAMAGE 75mm Main 12.7mm MG 7.62mm Coax 7.62mm MG Gyrostab. Smoke Mortar Radio Engine Wpn Controls		DEFENSES 	

■ M4A3(75)W 中戦車 (中期型)

中期型は、50口径対空機関銃を砲塔後部中央の固定ピントルマウントに移し、戦車長キューポラをシングルな分割ハッチに交換した。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4A3(75)W 中戦車 (中期型) (火炎放射)

ヨーロッパ地域で少数のシャーマンが M3-4-3 火炎放射器を装備し歩兵や陣地目標への能力を増大させた。前面機関銃を入れ替えて装備した。燃料は 50 ガロンしかなく、射程も約 30m のみで、不満足な出来だった。

装備部隊..... 火炎放射小隊



■ M4A3(76)W 中戦車 (初期型)

これは、M4A3 シャーマンに湿式弾薬貯蔵庫、76mm カノン砲および大型カノン砲に合わせた設計の砲塔を装備している。



■ M4A3E2(75) 突撃戦車

戦後に"ジャンボ"と言われる E2 型は、遅れた重戦車開発の当座しのぎ設計のシャーマン重装甲型であった。車体全面に追加装甲を施し、前面は最大 100mm 厚。新型重砲塔は最大 150mm 厚まで前面装甲が装着された。後期型シャーマンと同じ装甲傾斜角なので、パンサーより効果的な前面装甲である。

追加装甲で重量は 42 トンに増し、速度は約 35km/h に低下した。グローザー追加で履帯を拡幅し重量増加を補った。254 両のジャンボが 1944 年中中期に製造され 1944 年秋季にヨーロッパ戦線に送られた。

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4A3E2(76) 突撃戦車

シャーマン・ジャンボは、基本的に 75mm 砲装備だが、部隊によっては、76mm 砲と交換して対戦車能力を高めている。

稼働開始..... 1945年1月

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4A3E2(75) シャーマン・ジャンボ(火炎放射)

ヨーロッパ地域で少数のシャーマンが M3-4-3 火炎放射器を装備し歩兵や陣地目標への能力を増大させた。前面機関銃と入れ替えて装備した。燃料は 50 ガロンしかなく、射程も約 30m のみで、不満足な出来だった。

装備部隊..... 火炎放射小隊



■ M4A3E8(76)W 中戦車

"イージーエイト"のニックネームはそのスムーズな乗りこごちに由来し、後期生産型 M4A3 シャーマンの改良型は初めて拡幅履帯と水平懸架サスペンション(HVSS)を装備した。この改良サスペンション機構は各車軸に 2 個の転輪を有しており、重量が均等に分散されてよりスムーズな乗りこごとと路外走行性が増した。

最初にイージーエイトが実戦を行ったのは 1944 年 12 月のバルジの戦いの期間であり、戦後は米軍の標準シャーマンとなる。

イージーエイトは 76mm カノン砲を装備し、マズルブレーキも装着されていた。コンバットミッションでは、イージーエイトも特殊な 76mm 徹甲(APCR)弾を積載している。本弾頭もタングステン弾頭であり、タングステンの硬芯徹甲弾を軽量のアルミニウムボディで覆っている。この構造により、弾頭はかなり高速になり貫徹力が増すので、同じ大きさのカノン砲が敵装甲車両には致死的になる。

稼動開始..... 1944年12月

装備部隊..... 中戦車大隊、中戦車大隊 (混成)



■ M4 シャーマン・クラブ

英軍のシャーマンはいくつか鎖をくっつけた回転ドラムを前面に装着し車両前方の地面を叩いて地雷を除去できるようにした。大半のシャーマン・クラブは英軍が使用したが、わずかな車両は米軍が使用するために保有していた。

シャーマン・クラブには"Clear Mines(地雷除去)"という特別な移動があり、ドラムを使うことができる。速度は遅いものの、ドラムが車両前方の地雷を爆発させるのでクラブと後続の車両は地雷原でもその跡をより安全に通行できる。特記すべき重要事項は、シャーマンはドラムが回転中に砲塔と後方へ回転させるので、自身の防御が難しくなることである。

装備部隊..... フレイル中隊



■ アメリカ軍駆逐戦車

■ M10 GMC (ガン・モーター・キャリッジ)

M10 GMC は、M4A2 または M4A3 シャーマン戦車のシャーシと T1 重戦車の改修型砲塔を基にした米軍駆逐戦車である。M10 は米陸軍の駆逐戦車ドクトリン用に設計された。M10 のような駆逐戦車は機動予備としてとっておき、ドイツ軍戦車の攻撃への対抗を任務とし、積極的な機動でドイツ軍戦車を撃破するというドクトリンである。結果として M10 や他の駆逐戦車は速度・機動性を重視し、装甲防御や対歩兵能力は部分的にしか考慮されていない。だが実際にはドイツ軍戦車との戦闘が比較的に少ないために M10 は戦車の補完として投入されることが多かった。

M10 の装備している 76mm M7 砲は牽引式 M5 対戦車砲の派生型である。徹甲弾・榴弾合わせて

54 発を搭載している。副武装は砲塔後部に装着された 50 口径対空機関銃のみである。M10 の砲塔は、前 1/3 の部分的な屋根しかない。これにより、脆さの増大したが、視界が良好となり、火器の操作が容易になった。M10 は VVSS サスペンションと、使用したシャーマンのシャーシの型によって、375 馬力のゼネラルモーターズ 6046 ディーゼルまたはフォード AV8 ガソリンエンジンを搭載していた。M10 は最高速度が 48-52km/h まで出すことができた。

M10 GMC は 1942 年の標準であり、北アフリカで最初の実戦投入された。もっと強力な更新兵器が導入されたが、戦争終了まで幅広い部門で使われ続けた。英軍では、「ウルプリン」と呼んでいる。

装備部隊..... 駆逐戦車大隊



■ M10 GMC (ガン・モーター・キャリッジ) (後期型)

M10 GMC(後期型)は、特殊な 76mm 徹甲(APCR)弾を数発積載している。本弾頭もタングステン弾頭であり、タングステンの硬芯徹甲弾を軽量のアルミニウムボディで覆っている。この構造により、弾頭はかなり高速になり貫徹力が増すので、同じ大きさのカノン砲が敵装甲車両には致死的になる。

装備部隊..... 駆逐戦車大隊



■ M18 GMC (ガン・モーター・キャリッジ)

"ヘルキャット"というニックネームの M18 GMC は 1944 年初めに米軍制式化された駆逐戦車である。ヘルキャットは第二次世界大戦で最も速い装軌戦闘車両で最高速度は 97km/h であった。ヘルキャットの速

度と機動性は、非常に高い馬力重量比のおかげであり、軽い車重に 400 馬力のコンチネンタル R-975 ガソリンエンジンと革新的なトーションバーサスペンションを持つ。ヘルキャットの機動性は、加速、減速、急転回で敵戦車の側面をつけることになる。

ヘルキャットの敏捷性は代償がある。オープントップの砲塔は乗員が狙撃兵や砲弾の破片にもろく、車両の他の部分も装甲が非常に薄い。ヘルキャットは 76mm 砲を装備し、しばしば敵重戦車との交戦用に威力のある APCR 砲弾を数発積載していた。

装備部隊..... 駆逐戦車大隊



■ M36 GMC (ガン・モーター・キャリッジ)

M36 GMC は 90mm 砲を使用するために設計された米軍駆逐戦車で、ドイツ軍重戦車迎撃のために開発された。M36 の開発は 1942 年後半に始まり、本車両は 1944 年 6 月に制式化された。M36 が初めてヨーロッパ戦線に登場したのは 1944 年 9 月である。M36 は優秀な成績を積み上げ、パンサーやタイガーを長距離で仕留めることができた。最終的に 1000 両以上が製造された。

M36 は M10A1 駆逐戦車のシャーシを基にしているが、これも M4A3 シャーマンと同じフォード社の GAA ガソリンエンジンを使用している。新砲塔は 90mm M3 砲を搭載するために設計された。他の米軍駆逐戦車のように、砲塔はオープントップで、副武装は 50 口径対空機関銃 1 丁だった。

装備部隊..... 駆逐戦車大隊



■ M36B1 GMC (ガン・モーター……キャリッジ)

M36B1 GMCは、90mm 砲を武装した駆逐戦車の生産が必要に間に合わないために、急造された型である。187両のM36が、M4A3 シャーマン戦車のシャーシを用いて1944年後期に製造された。これらの型式はM36B1と指定された。他は同じである。

稼働開始……… 1945年1月

装備部隊……… 駆逐戦車大隊



■ アメリカ軍 自走砲

■ M7B1 HMC (ホイッツァー・モーター・キャリッジ)

本車両は米軍自走砲で制式名は105mm 自走砲である。英軍は説教壇のような機関銃座から、「ブリスト」と呼ぶ。M7B1 HMCは戦車師団装甲野戦砲中隊の標準砲であった。

最初のM7はM3リー中戦車の改修だが、突然M4 シャーマンとの共通性を持たせるようになった。最初の大きな例はM4の3構造上部構造、単一铸造、サスペンションである。後にM7B1は完全にM4A3 シャーマンのシャーシを基にした。制式化されたのは1943年9月である。

装備部隊……… 自走榴弾砲中隊



■ M8 HMC (ホイッツァー・モーター・キャリッジ)

M8 ホイツァー・モーター・キャリッジは、M5 軽戦車のシャーシを基にしており、装甲歩兵や騎兵部隊の機

動火力支援として用いられた。武装は、75mm M2 榴弾砲(後に 75mm M3 榴弾砲となるが、これは M1A1 バック榴弾砲の再生品)である。

装備部隊..... 騎兵部隊、装甲歩兵大隊



■ M12 GMC (ガン・モーター・・・キャリッジ)

通常はオフマップ支援戦力であるが、頑強なドイツ軍陣地に対処するために 155mm M12 GMC が前線に呼ばれることが多かった。M12 は完全装軌車両で良好な機動性があるが、上部構造が装甲化されていないため乗員保護は劣悪である。

装備部隊..... カノン砲中隊(重)



■ アメリカ軍 装甲車

■ M8 軽装甲車 (初期型)

M8 軽装甲車は、第二次世界大戦中にフォード自動車製の 6x6 装甲車である。英軍が"グレイハウンド"と名付けた M8 は 1943 年に制式化された。米軍騎兵偵察部隊の指揮連絡戦闘車両での使用を主として設計された。M8 は 37mm カノン(散弾発射可能)および 30 口径同軸機関銃で武装している。

装備部隊..... 騎兵部隊、駆逐戦車大隊



■ M8軽装甲車 (中期型)

M8 軽装甲車の後で出た型式で改良サスペンションを装備し、また M2HB50 口径重機関銃が砲塔上に装着された。

装備部隊…… 騎兵部隊、駆逐戦車大隊



■ M20多用途装甲車

M20 多用途装甲車は、M20 スカウトカーとしても知られ、M8 軽装甲車の砲塔を取り除いてオープントップの上部構造にいたものである。M20 は主として指揮および偵察車両として使われたが、貨物運搬にも多く使われている。優れた速度と機動性を発揮し、小火器や破片に対するある程度の防御もあった。

装備部隊…… 騎兵部隊、駆逐戦車大隊



■ アメリカ軍ハーフトラック

■ M2A1 ハーフトラック

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このハーフトラックを開発した。M2A1 は、主として砲牽引用ハーフトラックとされており、砲兵と弾薬運搬手用の座席を装着していた。M2 の後期型として M2 ハーフトラックから M2A1 に製造が更新された。M2A1 はスケートレールを廃止し、50 口径機関銃を新 M49 機関銃円座と説教壇に換えた。

装備部隊..... 様々な機械化・装甲部隊



■ M3 Halftrack

M3ハーフトラックは、M2ハーフトラック シリーズと並行して設計および製造された。兵員輸送車として M2 より30cmほど長く設計されたが、M2とM3はたいへんよく似た設計で、主要部品の大半は交換することができた。後方に機関銃台座があって50口径機関銃1丁を装備していた。

装備部隊..... 様々な機械化・装甲部隊



■ M3A1ハーフトラック

M2A1 のように、M3A1 ハーフトラックは M3 ハーフトラックの後継型で M49 マウントと"説教壇"が設置された。車両後部には、30 口径機関銃 1 丁を装備することもできた。

装備部隊..... 様々な機械化・装甲部隊



■ M4A1 MMC 迫撃砲ハーフトラック

M4A1はM2ハーフトラックを基にした迫撃砲ハーフトラック(MMC)で、81mm M1迫撃砲を装備していた。最初のM4型とは違い、M4A1は搭載したままの迫撃砲発射に適応していた。後部で33.75度の弧の範囲で発射できた。自衛のため本車両もM2HB 50口径機関銃1丁を前面のスケートレールにマウントして武装していた。M4A1は100発の81mm迫撃砲弾を搭載し、乗員は6名である。

装備部隊..... 装甲歩兵および戦車大隊



■ M21 MMC 迫撃砲ハーフトラック

M4シリーズの迫撃砲ハーフトラックへの基本的な不満だったため、装備局は1943年の要求で81mm M1迫撃砲をM3シリーズのハーフトラックに載せるようにした。さらに、迫撃砲は車両内部から前方に向かって発射できるようになった。迫撃砲台座も両側に30度向けられるようになった。50口径M2HB重機関銃台座が後方になった。

装備部隊..... 装甲歩兵および戦車大隊



■ M15A1 コンバインド・ガン・モーター・キャリッジ

M15 CGMC (コンバインド・ガン・モーター・キャリッジ)は、M3 ハーフトラックを改修して対空砲を搭載したものである。上々の成功をおさめた T28E1 試作型の量産型として、オートカー社は 1943 年 2 月に M15 CGMC の製造を開始した。本車両の乗員は 7 名で、M1A3 37mm 自動砲 1 門と両脇の 50 口径銃重機関銃 2 丁が特徴的である。

ガンマウントと乗員は連結ガンマウントを覆う装甲上部構造で保護された。

装備部隊..... 自走対空砲中隊



■ M16 マルチプル・ガン・モーター・キャリッジ

"肉切り包丁"として知られる M16 MGMC (マルチプル・ガン・モーター・キャリッジ)は、ホワイト自動車による対空ハーフトラックである。The M16 MGMC は、身の毛もよだつ 50 口径 M2TTHB 重機関銃 4 丁のマクソン M45D 四連装マウントを装備した。M3 ハーフトラックを基にして、M16 MGMC は実質 M13 MGMC となる T58 試作型で始まり、新しい機関銃座と 2 丁ではなく機関銃 4 丁を持つことになった。

装備部隊..... 自走対空砲中隊



- アメリカ軍非装甲車両
- 2.5トン6x6カーゴトラック

本車両は、第二次大戦で一般的な米軍 2.5 トン 6x6 カーゴトラックを表している。"2・1/2"という言葉が、戦争中の全ての 2.5 トントラックに当てはまる。



- 1/4トン4x4トラック "ジープ"

ウイリス MB 米軍ジープ(公式にはトラック 1/4 トン 4x4)は、1941 年から 1945 年にフォード GPW で製造された。小さな四輪多用途自動車は第二次大戦を象徴するジープで、多くの似た多用途軽車両のきっかけとなった。

無線機搭載型や機関銃付きなど多数のジープの派生型がある。



■ アメリカ軍 小火器

■ M1911A1

自動ピストル 45 口径 M1911A1 はシングルアクション、セミオートマチック、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はほぼ一世紀ほど米軍の標準武器であり、今日まで人気のある拳銃でありつづけている。M1911A1 は第一次世界大戦に制式化された M1911 モデルにわずかな変更を数回行った程度ということが特徴である。



カートリッジ.....	45 ACP
アクション.....	ショートリコイル動作
装弾方式.....	7発入り箱型弾倉
発射速度.....	セミ・オートマチック
有効射程.....	50メートル

■ M1カービン

米軍 30 口径 M1 カービン銃は軽量セミオートマチックカービンである。本銃は歩兵将校、重火器要員や車両乗員などの M1 のような重いライフルではなく、ピストルより威力のある軽い代替品を求めている者に広く使われた。650 万丁以上の M1 カービンが 1945 年までに製造され、米軍が第二次大戦で最も製造した銃となった。



カートリッジ.....	30カービン
アクション.....	ガス圧動作, ボルト回転
装弾方式.....	15発入り箱型弾倉
発射速度.....	セミ・オートマチック
有効射程.....	300 メートル

■ M1A1カービン

M1カービン銃の空挺部隊モデルで、重量とスペースを節約するために金属製骨組み折りたたみ式銃床になっている。



■ M1ガーランド

M1 ガーランド、または"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チックライフル銃である。M1 ガーランドは、第二次大戦中の米軍歩兵用標準支給ライフルで、大半の前線部隊の M1903 スプリングフィールドから更新された。M1 のセミ・オートマチック操作は、未だにボルトアクションライフルで装備している敵歩兵に対して優位になった。



カートリッジ.....	30-06スプリングフィールド
アクション.....	ガス圧動作, ボルト回転
装弾方式.....	8発入り"エンブロック"・クリップ
発射速度.....	セミ・オートマチック
有効射程.....	400 メートル

■ M1ガーランド (ライフルグレネードランチャーM7付)

ライフルグレネードランチャー M7 は、M1 ガーランドライフル用の 22mm グレネードランチャーアタッチメントである。M7 は筒型の器具で、片方の端はライフル銃身に覆いかぶさり、もう片方は榴弾を保持する部分である。空のカートリッジをライフルに装填してから発射する。発射時には、カートリッジによって出るガスが伸展して手榴弾をかなりの力で前に押し出す。M7 は手榴弾を 375 メートルまで発射することができた。



■ M1903A4スプリングフィールド

スプリングフィールド 1903 ライフルは、1905 年に正式に米軍用ライフルとして採用され、改良型として M1903A3 と M1903A4 が第二次大戦中も使用された。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変わったが M1 の供給が限定があったため、スプリングフィールド銃は第二次世界大戦中も歩兵用標準支給品や、望遠ウィーパー鏡と新しい銃床をつけて狙撃用特殊ライフルとして現役にとどまった。



カートリッジ.....	30-06スプリングフィールド
アクション.....	ボルトアクション
装弾方式.....	5発ストリップクリップ
発射速度.....	ボルトアクション
有効射程.....	1,000 メートル

■ M1A1トンプソン

トンプソンはジョン・T. トンプソンが発明したサブマシンガンで、「トミーガン」としても非公式に知られている。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.....	45 ACP
アクション.....	ブローバック、プリッシュロック
装弾方式.....	20又は30発入り箱型弾倉
発射速度.....	700発/分
有効射程.....	100メートル

■ M3グリースガン

M3 グリースガンは、米軍の 45 口径サブマシンガンで、1942 年に米陸軍に制式採用され 45 口径トンプソンシリーズとの更新が徐々に始まった M3 グリースガンは、トンプソンよりもっとコストパフォーマンスが良いように、大量生産向きに設計された。M3 グリースガンは、「グリースガン」と呼ばれるが、それは一般的な機械工具に外観が似ているためである。



カートリッジ.....	45 ACP
アクション.....	ブローバック、オープンボルト
装弾方式.....	30発入り箱型弾倉
発射速度.....	450発/分
有効射程.....	100メートル

■ M1918 BAR

ブローニングオートマチックライフル(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年に米軍用に設計した。



BARは前進する歩兵が運べるように設計されたが、それは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、兵士個人に必要なと思われたからである。実際に、BARは軽機関銃として用いられ、後期型から導入された二脚で射撃を行なったが、標準の20発マガジンの限られた容量がその役割での用途にネックとなった。オリジナルのM1918版は.30-06スプリングフィールド・カートリッジを発射する最軽量マシンガンであり続けた。

カートリッジ.....	30-06スプリングフィールド
アクション.....	ガス圧動作、ボルトロック起こし
装弾方式.....	20発入り箱型弾倉
発射速度.....	500-650発/分
有効射程.....	1,500メートル

■ M1919A6 LMG

M1919A6は、M1919A4機関銃に二脚、銃床、軽量銃身を装着することで軽機関銃にしたものである。A6型は三脚も装着できたが、二脚だとより速く展開でき機関銃班から1名(三脚運搬手)省くことができた。



カートリッジ.....	30-06スプリングフィールド
アクション.....	ショートリコイル動作、ショートリコイル動作
装弾方式.....	250発給弾ベルト
発射速度.....	400-600発/分
有効射程.....	1,500メートル

■ アメリカ軍重火器

■ M1A1 バズーカ

非公式に“バズーカ”として知られるM1ロケットランチャーシリーズは実戦に投入された初めての無施条対戦車兵器である。バズーカは、肩にかつ筒に入れた成型高炸裂対戦車(HEAT)弾頭を固型ロケットエンジンで推進させる構造である。バズーカは、徒歩の歩兵に装甲車両、陣地、そして歩兵に対して、地雷や手榴弾より安全な距離から攻撃できるようにした。

捕獲されたバズーカのサンプルは、“パンツァーシュレック”と呼ばれるドイツ軍版の火器を促した。

北アフリカやロシア戦線でのバズーカ導入からのフィードバックを基にして、1943年中頃にオリジナルのM1型を改良型のM1A1型へと生産を更新している。M1A1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。

バズーカは明らかに歩兵兵器の革新であったが、すぐに新しい無施条設計にとって代られた。60mm HEAT弾頭は、パンサーやタイガーのような新型ドイツ戦車の前面装甲の貫通が非常に困難であるものの、依然として大半の装甲車両の側面や後部に命中すれば、恐るべき脅威であった

注意: ロケット推進対戦車兵器は建物内から撃つ場合があります。

しかし、これらの兵器が放つ致死高温ガスにより、直近にいる兵士は負傷したり、抑圧されたりすることになるかもしれません。

有効射程.....175メートル

■ M9A1 バズーカ

M9A1 モデルは、1944年までに初期のM1、M1A1、M9型と代替した。M9A1は光学照準器、発射筒の強化が特徴である。初期のM9のように、M9A1も新型の改良型M6A3ロケットを使用した。本兵器は運搬を容易にするために半分に分解でき、バッテリー点火装置はより信頼性のある磁石式トリガーに交換された。

有効射程.....175メートル

■ M1919A4中機関銃

M1919A4中機関銃は30口径の中機関銃で歩兵用、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。500万丁以上のM1919が生産され、1970年代まで米軍の制式であり続けた。

M2HB50口径機関銃の小口径のいとこ版といったM1919A4は中隊や大隊レベルの支援火器として使われ、M1919の派生型も副武装として幅広く搭載されている。地上では支援の役割で軽量の三脚に装着した。

カートリッジ.....30-06スプリングフィールド

アクション.....ショートリコイル動作、ショートリコイル動作

装弾方式.....250発給弾ベルト

発射速度.....400-600発/分

有効射程.....1,000メートル



■ M1917A1重機関銃

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 M1919ブローニングと共に大隊レベルで使用された。M1917は第一次大戦の最終月に制式化され 1960年代まで現役であり続けた。水冷のため、M1917は空冷のものより平均的に重い、継続射撃速度を高くすることができた。

M1917A1型は1930年代に設計された。新型は、床板、後部照準、給弾アーム、ウォータージャケットへの改良と近代化が特徴である。M1917の重量は、一般的に固定防御や高位レベル支援火器として用いられたことを意味する。

カートリッジ.....30-06スプリングフィールド
 アクション.....リコイルオートマチック動作、
 装弾方式.....250発給弾ベルト
 発射速度.....600発/分
 有効射程.....2,000メートル



■ M2HB重機関銃

M2重機関銃は、"メドゥーサ"と部隊で呼ばれることもあった重機関銃で 1933年に制式化がはじまった。強力な 50口径 BMG 弾を発射する M2ブローニングは、正確で信頼度が高く、射程も長くて、重装甲目標以外には有効だった。M2ブローニングは、歩兵支援、対戦車、対物、対空など様々な役割に使われ、車両、航空機、各種艦船に搭載された。M2ブローニングは、オリジナルも改修型も、現在でも依然として世界中で現役である。

カートリッジ.....50BMG
 アクション.....ショートリコイル動作
 装弾方式.....給弾ベルト
 発射速度.....485-635発/分
 有効射程.....2,000メートル



■ M1A1火炎放射器

M1火炎放射器シリーズは、第二次世界大戦の大半に米陸軍の標準火炎放射器である。可搬火炎放射器は太平洋戦線で米軍が使用したものが大半であるが、ヨーロッパでもいくつか使われている。M1シリーズは燃料タンクとニトロゲン推進タンクを高圧バルブを介して長いパイプとホースにつなげたものから構成されている。推進剤が燃料をホースを通しパイプに出てノズルを通して推進させる。燃料がノズルから目標に出ると、水素動力点火装置で点火する。

M1A1型はガソリン・オイル混合からナバームに火炎剤を換える改良をした火炎放射器である。ナバームは優性代替剤で、太い流れを出すことができ、表層を跳ねさせて跳ね返りを戸口の中へ入れ、表層をとどめさせることができた。燃料システムの改良は最大有効射程も増加した。

火炎放射器は通常戦闘工兵や特別編成部隊で操作され、敵兵を爆薬や消火器では歯が立たない強力な陣地から立ち退かせるために使用された。

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！

発射速度.....0.5ガロン/秒
有効射程.....44メートル



■ 57 mm L/50 M1対戦車砲

米陸軍は、英オードナンス QF 6 ポンド砲を第二次世界大戦中期に採用した。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年早々に始まった。

M1は、ヨーロッパ戦役を通して米軍の前線歩兵大隊の標準対戦車砲であった。軽装甲車両や四号戦車には有効であったものの、57mm 砲ではパンサーやタイガー戦車に対してはかなり力不足と判明した。牽引式駆逐戦車大隊は、すぐさま M1 砲を強力な 76mmM7 対戦車砲に入れ替え始めた。

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、通常、榴弾は使えない。



■ 57 mm L/50 M1対戦車砲 (Mk. III キャリッジ)

空挺部隊は特別型の6ポンド砲を支給された。砲架この軽量型は狭いMk. III キャリッジと、グライダー搭載用の折りたためる砲架を持っていた。



■ 76 mm L/50 M5対戦車砲

3インチM5砲は、T9対空砲の3インチ砲身と105mm M2榴弾砲の砲尾、リコイル、キャリッジを組み合わせている。M5砲は、牽引式駆逐戦車大隊に支給され、M5装備の最初の部隊は1943年10月にイタリアで実戦参加している。

M5砲は、初期の米軍対戦車砲設計で優つたにもかかわらず、大きくて重すぎるとの批判が一般的であった。これらの弱点は、バルジの戦いの中で素早く動く敵と荒れた地形で本兵器の使用が困難な時、特に目立った。



■ 60 mm M2 Mortar

M2迫撃砲は、米軍が第二次世界大戦時に使用した滑空軽砲身の迫撃砲である。他の一般的な迫撃砲と同じく、M2は砲身から装填して、高角度で発射する。M2迫撃砲は小～中隊レベルの支援火力に、大隊レベルのより重い81mm M1迫撃砲に替わるものとして開発された。

M2は、底部に固定撃針のついた無旋条の金属筒を四角の底盤につなげ、それを支える上下角と左右角を調整できる二脚から構成されている。

最大射程は1,815メートルと、他国のほとんどの軽迫撃砲と比べてM2は射程が長かった。

発射速度..... 18発/分

有効射程..... 1,816メートル



■ 81 mm M1 Mortar

M1は第二次大戦中の米軍の標準中型迫撃砲である。M1の設計は、当時の81mm迫撃砲の大半と同じく、フランスのブラン迫撃砲が元になっている。M1は、ほとんどの場合、重兵器あるいは本部中隊にて大隊レベルの支援砲撃として用いられた。総重量は61kgで、一般的に榴弾と白リン弾(WP)を装備していた。

発射速度..... 18発/分

有効射程..... 3,007メートル



■ 75 mm M1A1 バック榴弾砲

75mm M1 バック榴弾砲は、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輸で空中投下して空挺部隊が使用できるように設計された。

バック榴弾砲は空挺部隊が使うのが一般的で、その小ささで空挺降下についていき、直接・間接支援射撃を行い、HEAT 弾頭で限定的ながらも対戦車能力があった。

発射速度..... 6発/分



■ 40 mm ボフォース対空砲

ボフォース対空砲は、スウェーデン製の40mm自動カノン砲で、1930年代初期に設計された。米軍では40mm M1 オートマチック砲として知られる。ボフォース対空砲は、毎分120発まで発射でき、初速は881m/秒で、高炸裂弾も徹甲弾も使うことができた。

第二次大戦中、ボフォース砲は、ほとんどの連合軍部隊で対空砲として使用された。設計は非常に評判が良く、今日でも様々な軍隊で現役でありつづけている。

発射速度..... 120発/分



■ M51 四連50口径機関銃

M51はトレーラに搭載した四連50口径機関銃である。M51は、40mmや90mm砲と一緒に対空部隊にいて防御火力や援護火力として使われた。M51は並以下の機動性であったが、強烈な発射速度で捕っている。

発射速度..... 2,200発/分

有効射程..... 2,000メートル



■ アメリカ軍 支援砲撃

備考：60mmM2、81mmM1 迫撃砲、および M1A1 パック榴弾砲は、"アメリカ軍重火器"で説明する。
備考：1944年12月初旬、米軍砲兵部隊はときたまにVT近接無線信管(POZITとも言う)を得ることがあった。この信管は、"対人"砲撃任務を選択でき、地表と衝突衝撃で爆発させる代わりに砲弾を地上上空で爆発させることができる。近接爆発砲撃は歩兵にとって明らかにより恐るべきもので、その使用は12月にはきびしく制限されていたが、VT/POZIT信管は、戦争が進むにつれ1945年を通じて、増えていき普及するようになった。次の砲口径はVT信管を1944年12月に使うことができる：

105mm、155mm、8インチ

■ 4.2インチM2迫撃砲

M2は、1943年に制式化された米軍の107mm重迫撃砲である。M2は、英軍の4インチMk.1迫撃砲の改良型である。4.2インチ迫撃砲は特殊化学迫撃砲大隊に装備され、その名づけのように榴弾に加えて化学弾、ガス弾、焼夷弾、煙幕弾を扱う能力があった。

本迫撃砲は元々は化学弾頭の使用専用に設計されたが、化学兵器の使用が薄らいだ後、煙幕弾の展開に使用されるようになった。後に、榴弾も本兵器で使えるようになった。

発射速度..... 最大5発/分、1持続射撃



■ 105 m M2A1榴弾砲

M2A1榴弾砲は、第二次大戦中の米軍の標準軽榴弾砲である。M2A1は、1941年の導入以後、すぐさま優秀な評判を得て、戦後も世界中で今日まで広く使われている。2A1の最大射程は11,269メートルである。

発射速度..... 最大10発/分、3持続射撃



■ 155 mm M1榴弾砲

155mm M1榴弾砲は、米軍の標準牽引式中型榴弾砲である。M2A1軽野戦榴弾砲のように、M1は効果的な兵器で広く使われ、今なお現役である。M1榴弾砲は、M1 4.5インチ砲と同じ砲架を使う。

発射速度..... 最大40発/分、4持続射撃



■ 240 mm M1榴弾砲

"ブラック・ドラゴン"とあだ名がついたM1は牽引式重榴弾砲で、1944年に制式化が始まった。ブラック・ドラゴンは、第二次大戦中の米軍が使用した最も強力な大型の野戦兵器である。

本兵器は大型コンクリート陣地などの強固な目標を攻撃するために設計されたが、



敵部隊や戦車の集中に対しても役立つことが分かった。ブラック・ドラゴンは、163kgの飛翔体を23,065メートル先まで発射することができた。

発射速度..... 30発/時

■ 8インチM1榴弾砲

元々8インチM1榴弾砲として設計された203mm M1榴弾砲は米軍が使用した牽引式重榴弾砲である。

発射速度..... 最大1発/分、90発/時 持続射撃



■ M1 4.5インチ砲

M1 4.5インチ砲は、米軍の"M1"の命名伝統を引き継いでいる。M1は1942年に製造が始まり、ヨーロッパで軍団レベルの野戦砲兵大隊に装備された。

155mm M1榴弾砲と同じ砲架を共有し、英国のBL 4.5インチ野戦砲と同じ弾薬を発射する。

発射速度..... 最大4発/分、1持続射撃



■ M1 8インチ砲

M1 240mm "ブラック・ドラゴン"榴弾砲と並行して開発されたM1は、1944年に制式化が始まった8インチ(203mm)牽引式重砲である。

ドイツ軍17cm K18砲に対抗するために第二次世界大戦中に開発され、ブラック・ドラゴンと同じ砲架を使用し、最大射程は32,585メートルであった。

発射速度..... 最大2発/分



■ M1A1 155 mm 砲

ロングトムとして知られるM1A1砲は、フランスの暫定的に使用したカノン155mm GFP砲と更新するために開発した米軍で使用された155mm口径野戦砲である。ロングトムとは、1942年の北アフリカで初めて実戦に登場した。M1A1(1941)は、砲尾栓を改良したことが特徴で、最大射程は22kmである。

発射速度..... 最大40発/時、持続射撃



■ T27 シロフォン ロケットランチャー

"シロフォン"のニックネームの T27 は、米軍が実戦使用した初の複数ロケットランチャーである。4.5 インチ(114mm)M8 ロケットの発射管が 8 本並ぶ構造だった。



■ T27E2 シロフォン ロケットランチャー

8 本の代わりに 24 本のロケットランチャーを装備したシロフォンの発展型である。"Honeycomb"(ミツバチの巣)のニックネームを持ち、戦争終結まで元々の T27 と置き換わっていった。



■ T34 カリオベ

ロケット発射機 T34(カリオペ)は米陸軍が第二次世界大戦で使用した戦車搭載複数ロケットランチャーである。本ランチャーは M4 シャーマン中戦車の上部に設置され、60 本の発射管から M8 4.5 インチロケットの弾幕を発射した。1943 年に開発され、少数が生産されて、1944-45 年の様々な米軍装甲部隊が用いた。楽器の「カリオペ」がその名称の由来である。



■ アメリカ軍 航空支援

■ P-47D サンダーボルト戦闘爆撃機

リパブリック航空の P-47 サンダーボルトは「ジャグ」としても知られ、歴史上最も大きく、重くそして史上最も高価な単発レシプロエンジン戦闘機である。P-47 は空中戦もたいへん優秀だったが、地上攻撃に特に卓越していた。50 口径機関銃計 8 丁、片翼に 4 丁づつ積んでいた。全部搭載した時には P-47 は 8 トンにもなった。

備考: 航空支援は特定の目標を攻撃するように指揮することはできません。航空機は、勝手に戦場に飛来して目標を攻撃します。

兵装: 銃撃、小型爆弾、対地小型ロケット、大型爆弾、ロケット、最大

P-47D Thunderbolt	Fighter Thunderbolt	P-47D Thunderbolt	Fighter Thunderbolt	P-47D Thunderbolt	Fighter Thunderbolt	P-47D Thunderbolt	Fighter Thunderbolt	P-47D Thunderbolt	Fighter Thunderbolt	P-47D Thunderbolt	Fighter Thunderbolt
50cal AP	3400 .50cal AP	2400 .50cal AP	3400 .50cal AP	2400 .50cal AP	3400 .50cal AP	2400 .50cal AP	3400 .50cal AP	2400 .50cal AP	3400 .50cal AP	2400 .50cal AP	2400 .50cal AP
	ANM-64 236kg bomb	2.4 5 in. rocket M8 HE	6 ANM-44 439kg bomb	2.5 in. rocket HVAR	10 ANM-64 236kg bomb	1	ANM-44 439kg bomb	2			

■ P-51B ムスタング戦闘爆撃機

ノースアメリカン航空 P-51 ムスタングは長距離単座戦闘機だった。生産効率が良いのに加えて、ムスタングは速く、高品質でかなり耐久度のある航空機である。

兵装: 銃撃、小型爆弾

	
P-51B Mustang	P-51B Mustang
Fighter Bomber	Fighter Bomber
50cal AP	1260 .50cal AP
	1260 ANM-64 236kg bomb 2

■ P-51D ムスタング戦闘爆撃機

P-51の決定版であるP-51Dは、ロールスロイスの伝説的なパッカード V-1650 二段二速過給機マーリンエンジンを得て、50口径 12.7mmM2 ブローニング機関銃 6丁を備えていた。

兵装: 銃撃、小型爆弾、大型爆弾、ロケット

			
P-51D Mustang	P-51D Mustang	P-51D Mustang	P-51D Mustang
Fighter Bomber	Fighter Bomber	Fighter Bomber	Fighter Bomber
50cal AP	1880 .50cal AP	1880 .50cal AP	1880 .50cal AP
	1880 ANM-64 236kg bomb	2 ANM-44 439kg bomb	2 5 in. rocket HVAR
			10

■ ドイツ陸軍

■ ドイツ軍戦車

■ II号戦車L型

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。一般的にはリンクス(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。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ IV号戦車H型 (初期型)

Panzerkampfwagen IV (Pz.Kpfw.IV)は、一般的にIV号戦車として知られている1930年代にドイツが開発した中戦車である。IV号戦車は、第二次世界大戦で広くあらゆる戦線で用いられた。元々は歩兵支援戦車として開発されたが、IV号戦車は旧型となりつつあるIII号戦車、特にソビエト軍T-34の存在でIII号戦車の力不足が判明してからは、すぐに多用途中戦車の役割を担うようになった。8,500両以上のIV号戦車が戦争中に製造され、また、その車体とシャーシは駆逐戦車、自走砲、自走対空砲のような様々な特殊戦闘車両の土台として使われた。

IV号戦車は、現役の間、ずっと主要装置の更新を受け続け、敵戦車に合わせて防御と武装の改良を行った。戦争末期にはシャーシが改良余地の限界に達して本戦車は旧式になっていたが、戦争中ずっと生産が続けられた唯一のドイツ軍戦車である。1943年初頭、本戦車は前線の戦車大隊では新型のパンター中戦車への更新が始まっていたものの、戦争終了までその更新が完了することはなかった。

IV号戦車の多くの改良型が存在し、各型式はその武装と装甲を絶えず改良していた。H型は1943年4月に生産を開始し、Sd.Kfz. 161/2の制式番号が与えられた。この形式はわずかに傾斜した80mm厚の一枚板装甲がある。ドイツ軍は、連合軍が大量の磁気対戦車地雷を使用すると恐れたため、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のターレ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。

装備部隊..... 戦車大隊



■ IV号戦車H型 (後期型)

IV号戦車 H 型の後期型と初期型の相違点は、車体前面を車体側面とインターロック接合し、初期の欠陥を修正したことである。

装備部隊..... 戦車大隊



■ IV号戦車J型 (初期型)

H 型で発生した機動性の問題に処置を行なったものの、IV号戦車の最終生産型である J 型は H 型の省略型とみなされていた。ドイツ軍は大損害を補う必要が生じ、生産速度を上げるために、かなり簡略化された。砲塔旋回動力の電気モーターは取り除かれたため、人力で砲塔を回さなくてはならなくなった。しかしエンジンに修正を施し、車体と砲塔上部の装甲を強化している。

装備部隊..... 戦車大隊



■ IV号戦車J型 (後期型)

IV号戦車J型の後期型と初期型の相違点は、近接防御兵器が設置されたことである。本兵器は回転式92mm発射器で、発煙弾を発射したり、信号ピストル(煙や擲弾を装備)を付けて内部を通して撃つことができた。

装備部隊..... 戦車大隊



■ Panzer-V号戦車A型 (中期型)

パンターは第二次世界大戦中の1943年中期から戦争終了までドイツが投入した中型戦車である。パンターの火力、機動性、防御力の優れた組み合わせは他国の戦争後期および戦争直後の戦車設計の指針となり、また第二次世界大戦の最優秀戦車設計の一つとして良く名が挙がっている。パンターはティーガーよりもかなり安く製造もでき、IV号戦車よりわずかに高ただけだった。強力な75mm KwK 42 L/70 砲と、厚く良く傾斜した前面装甲を装備したパンターは、たいていのシャーマン型にとって恐ろしく、かつ防御力の高い脅威であった。

パンターは様々な要求の妥協である。ティーガーと基本的に同じエンジンを共有している一方で、より良い前面装甲、より良い主砲の貫通力を持ち、全体的に軽量ゆえに速く、ティーガーよりも荒れた地形で良好に

運用できた。犠牲になったのは側面装甲である。パンターは平地では長距離から撃てるので強力だが、近距離戦闘ではもろいことも明白になった。75mm 砲も、歩兵に対する榴弾の威力が少し劣っている。パンターは、機械的信頼性問題を抱えていたが、後期型ではこれらの問題はいくぶん修正された。

パンター A 型はパンター生産の二番目のシリーズである。戦車長用の新型キューボラが設置され、信頼性向上のために走行装置を強化し、鉄製リムホイールを多くした。ボールマウントの機関銃台座が車体のレターボックス型機関銃ポートから替わった。

装備部隊..... 戦車大隊

Commander		Gunner		Loader		Driver		AMMO		DAMAGE		DEFENSES	
Medium Tank		75mm L/70 KwK42		Weight 44.7 tons		Speed		75mm HE	40	75mm Main	●	+++++	
75mm L/70 KwK42		Power		75mm AP	39	Off-Road		75mm AP	>5k	7.92mm Coax	●	+ + + + +	
Turning		Turning		7.92mm	>5k	Off-Road				7.92mm MG	●	+ + + + +	
										Radio	●	+ + + + +	
										Engine	●	+ + + + +	
										Wpn Controls	●	+ + + + +	
										Optics	●	+ + + + +	
										Tracks	●	+ + + + +	

■ パンターV号戦車A型（後期型）

パンターV号戦車 A 型の後期生産型は、砲手の光学機器を改良し、近接防御兵器を追加した。

装備部隊..... 戦車大隊

Commander		Gunner		Loader		Driver		AMMO		DAMAGE		DEFENSES	
Medium Tank		75mm L/70 KwK42		Weight 44.7 tons		Speed		75mm HE	40	75mm Main	●	+++++	
75mm L/70 KwK42		Power		75mm AP	39	Off-Road		75mm AP	>5k	7.92mm Coax	●	+ + + + +	
Turning		Turning		7.92mm	>5k	Off-Road				7.92mm MG	●	+ + + + +	
										Nahverteidigung	●	+ + + + +	
										Radio	●	+ + + + +	
										Engine	●	+ + + + +	
										Wpn Controls	●	+ + + + +	
										Optics	●	+ + + + +	
										Tracks	●	+ + + + +	

■ パンターV号戦車G型 (初期型)

パンターの三代めであるパンター G 型の主要な特徴は、車体の再設計にある。上部車体側面と前面、車体上面の装甲を増したが、戦争後半の製造困難さにより装甲は製造不良の可能性を抱えていた。運転手の視視孔を回転式ペリスコープと交換し、運転手および無線手のうえの車体ハッチをヒンジ型に交換した。砲搭載数は最大 82 発とわずかに増加した。

装備部隊..... 戦車大隊



■ パンターV号戦車G型 (中期型)

この生産型の特徴は、運転装置の信頼性と砲弾貯蔵箇所の装甲の向上と戦闘室にヒーターを導入したことである。限られた車両には、ティーガーの鋼製転輪も装着された。

装備部隊..... 戦車大隊



■ パンターV号戦車G型 (後期型)

1944年後半早々に、新しく生産されるパンター V号戦車 G型には下部のカーブを廃した新型の砲防盾を装備し、車体上面に跳弾するショットトラップの対策をした。新型の排気マフラーも導入された。

装備部隊..... 戦車大隊



■ ティーガーVI戦車 (中期型)

ティーガー I 戦車は、Panzerkampfwagen Tiger Ausf. E が正式名称で、バルバロッサ作戦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 の設計は、88mm 砲を搭載した国防軍の初の戦車で、88mm 対空砲は対空・対地共にその有効性を既に発揮していた。

ティーガー I 戦車はその装甲厚と強力な砲によって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いるので、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、ある種のキャタピラ不良を起こしやすく機動に問題があった

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。

装備部隊..... 重戦車大隊



■ ティーガーVI E戦車（後期型）

後期生産型は近接防御兵器を搭載し、上面防御装甲を増強した。しかし、省力生産のため装甲板の「硬度」標準が低下した。

装備部隊..... 重戦車大隊



■ ティーガーVI E戦車（最終型）

ティーガーVI E戦車最終型が後期型と異なる点は、主砲弾の搭載数が92発から108発に多くなったことである。

装備部隊..... 重戦車大隊



■ ケーニヒスティーガー-VIB戦車 (ハンセル砲塔)

Panzerkampfwagen Tiger Ausf. B が、この重戦車のドイツ軍制式名称であり、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せられている。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 88mm 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。

最初のティーガー II 50 両はポルシェ型砲塔で生産された。後にティーガー II はハンセル型砲塔を搭載した。本砲塔はかなり厚い平面の前面装甲で、丸い前面装甲のポルシェ型にあったショットトラップをなくした。

装備部隊..... 重戦車大隊



■ ドイツ軍駆逐戦車

■ 駆逐戦車38(t)

戦後にヘツァーとして知られるようになった Jagdpanzer 38(t)はチェコスロバキアの Panzer 38(t)の車体を基にした軽駆逐戦車である。75mm PaK 39 L/48 砲で武装し、最大 60mm の前面傾斜装甲があった。完全密閉された装甲により、本車両はオープントップのマーダー駆逐戦車シリーズよりかなり生残性が向上した。機械的にも信頼性があり、リモートコントロール式機関銃を装備した。1944年7月に最初に戦闘を行ったときは戦争後期だが、第二次大戦後期の最も一般的なドイツ軍駆逐戦車の一つとなった。

装備部隊..... 戦車猟兵大隊



■ 駆逐戦車38(t) (後期型)

ハッツァーの後期生産型は新しい排気機構を装備した。

装備部隊..... 戦車猟兵大隊



■ 火炎放射戦車38(t)

ハッツァーの火炎放射型は主砲を Keobe 火炎放射器と交換している。本火炎放射器は燃料 700 リットルと射程は約 60 メートルである。本車両はごくわずかしが製造されず、主にバルジの戦いの間に使用された。

装備部隊..... 火炎放射戦車中隊



■ IV号駆逐戦車 (初期型)

IV号駆逐戦車は、IV号戦車のシャーシを元にした駆逐戦車である。全ての型で量産中にも、ずっと小改良・小改修がなされ、現地でも行なわれたが、最も一般的なのは側面シュルツェンの追加である。初期生産型は 60mm の車体前面上部装甲と 30mm の車体側面装甲が特徴である。車体 MG42 機関銃は装填手（もしくは、指揮型の場合には追加された乗員）が操作した。

装備部隊..... 戦車駆逐大隊、重戦車駆逐大隊、駆逐戦車中隊、戦車旅団、戦車大隊、戦車大隊(混成)



■ IV号駆逐戦車 (中期型)

IV号駆逐戦車の中期生産型は、操縦手のMP44射撃孔が取り除かれた。

装備部隊..... 戦車駆逐大隊、重戦車駆逐大隊、戦車旅団、戦車大隊、戦車大隊(混成)



■ IV号駆逐戦車 (後期型)

IV号駆逐戦車の最終生産型は車体前面上部装甲が80mmに、車体側面装甲が40mmに増強され、近接防御兵器が追加された。

装備部隊..... 戦車駆逐大隊、重戦車駆逐大隊、戦車旅団、戦車大隊、戦車大隊(混成)



■ IV号駆逐戦車/70(V)

フォーマーク社が製造したIV号駆逐戦車/70(V)はIV号駆逐戦車(後期型)の主砲強化型で、より強力なPaK 42 L/70 砲を武装している。IV/70(V)は、1944年未までに最終的に旧式のIV号駆逐戦車と更新された。

装備部隊..... 戦車駆逐大隊、重戦車駆逐大隊、戦車旅団、戦車大隊、戦車大隊(混成)



■ IV号駆逐戦車/70(V) (後期型)

IV号駆逐戦車/70(V)の後期型はIV号戦車J型のシャーシを基にし、上部支持輪の数を3つに減らした。前部の転輪2個も鋼製リムにして、強力な砲と前面装甲からくるノーズヘビーに対処した。

装備部隊..... 戦車駆逐大隊、重戦車駆逐大隊、戦車旅団、戦車大隊、戦車大隊(混成)



■ IV号駆逐戦車/70(A)

IV号駆逐戦車/70(A)は、より長砲身で能力があるPaK 42 L/70 砲を装備したIV号駆逐戦車の中間型である。"A"は、本車両の製造企業の"アルケット社"を指している。シャーシはIV号戦車と変わったところはなく、"(V)"と比べると違う上部構造があり、高さがある。

装備部隊..... 戦車駆逐大隊、重戦車駆逐大隊、戦車旅団、戦車大隊、戦車大隊(混成)



■ マーダー-I

マーダー-I (Sd.Kfz. 135) は、ドイツ軍駆逐戦車で 75mm 対戦車砲を武装していた。ドイツ軍は、1940年のフランス陥落後にフランス軍砲牽引／装甲兵員輸送車の Blinde 37L トラクターを 300 両以上接收した。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。ドイツ語の「マーダー」は「テン（貂、森林に住むやせた動物）」を意味する。

装備部隊……… 戦車猟兵大隊



■ マーダー-II

マーダー-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。Sd.Kfz. 131 マーダー-II は FAMO、MAN、ダイムラー・ベンツによって 575 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。マーダー-II は戦争終了まで全戦線において戦車猟兵派遣部隊で使用された。

装備部隊……… 戦車猟兵大隊



■ マーダーⅢM

マーダーⅢは、38(t)戦車のシャーシを基に製造された。最終型であるマルダーⅢ M型、SdKfz. 138は、38(t)戦車 M型を基として、75mmPaK 40 対戦車砲を装備した。この型ではエンジンが後方から、操縦手と残りの乗員の間の中央へと移されている。後方にエンジンが無いため、砲と乗員は以前の型のようにエンジンデッキの上に座らずにすみ、乗員の露出と視認性を減らした。

装備部隊..... 戦車猟兵大隊



■ Nashorn (後期型)

ナスホルン(ホルニツェというときもある)は、国防軍が1943年はじめに製造した応急策の駆逐戦車である。ナスホルンはフメルの車体に Pak 43 88mm 砲を組み合わせて作られた。出来上がった車両は機動性があって長距離からいかなる連合軍の戦車も貫通できるが、装甲が非常に薄く車高が高くなっている。

ナスホルンの配備は自走式 88mm Pak43の必要性が具体化した1942年に始まった。1943年のクルスク攻勢に間に合うよう100両が生産され、戦争全般を通して合計で494両が生産された。

装備部隊..... 重戦車猟兵大隊



■ 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88mm PaK 43/3 カノン砲とパンター戦車のシャーシの優れた装甲が組み合わさっている。

装備部隊..... 重戦車獵兵大隊



■ ヤクトティーガー

ヤクトティーガーは、"Panzerjager Tiger Ausf.B"が正式名称であり、生産されたものの中で最も強力な装甲戦闘車両であることは明白にわかる。ヤクトティーガーは、ティーガー II の車体を基にして、128mm PaK 44 L/55 カノン砲を装備している。ティーガー II の車体を延長して大型の防護砲台構造を乗せ、前面に250mm厚の装甲を誇っている。128mm カノン砲は強力で戦場にいるいかなる車両も破壊した。しかし、極端な重量で信頼性に問題があり、その効果に限界をもたらしている。

装備部隊..... 重戦車獵兵大隊



■ ドイツ軍突撃砲

■ Ⅲ号突撃砲G型(初期型)

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 は常に改良されて駆逐戦車として広く使われるようになった。G 型は StuG シリーズの最終型で最も一般的なものであった。G 型は、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ボア、装填手の操作する防盾付き上部搭載 MG34 が特徴である。

装備部隊..... 突撃砲大隊、突撃砲旅団、戦車猟兵大隊、戦車大隊(混成)



■ Ⅲ号突撃砲G型(中期型)

1943年11月以降のG型は、「釜の砲盾」(ザウコップ「ブタの頭」)と呼ばれる主砲鑄造防盾を取り付けたが、同軸機関銃はなかった。この丸みを帯びた鑄造防盾は「箱」型防盾よりも跳弾に有効であった。

装備部隊..... 突撃砲大隊、突撃砲旅団、戦車猟兵大隊、戦車大隊(混成)



■ III号突撃砲G型(後期型)

後期生産型の特徴は再び「箱」型防盾（同時期に二種類の防盾あり）が採用されたことである。同軸機関銃が装備され、上部の MG34 機関銃はリモートコントロールの MG42 に換装された。前面装甲は表面硬化されておらず、全般的な装甲製造品質は良い。

装備部隊……… 突撃砲大隊、突撃砲旅団、戦車猟兵大隊、戦車大隊（混成）



■ III号突撃砲G型(最終型)

最終型は、近接防御兵器を搭載し、丸みのあるザウコップ防盾に戻して同軸機関銃を装備した。

装備部隊……… 突撃砲大隊、突撃砲旅団、戦車猟兵大隊、戦車大隊（混成）



■ Ⅲ号突撃榴弾砲42 (初期型)

1942年、7.5cmStuK 40 L/43 カノン砲の代りに 105mm 榴弾砲を搭載したⅢ号突撃砲 F 型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、Ⅲ号突撃砲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。Ⅲ号突撃榴弾砲 42 は、105mm 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、Ⅲ号 G 型突撃砲 (初期型) に相当する「箱型」砲盾を使用した。

装備部隊..... 突撃砲大隊、突撃砲旅団



■ Ⅲ号突撃榴弾砲42 (中期型)

中期生産型は、Ⅲ号 G 型突撃砲 (中期型) に相当し、丸みを帯びた「ザウコップ」主砲防盾を用いている。

装備部隊..... 突撃砲大隊、突撃砲旅団



■ Ⅲ号突撃榴弾砲42 (後期型)

Ⅲ号突撃榴弾砲 42の後期生産型はⅢ号 G 型突撃砲 (後期型) に相当し、「箱」型防盾に戻り、同軸機関銃とリモートコントロール機関銃が新しく装備された。

装備部隊..... 突撃砲大隊、突撃砲旅団



■ Ⅲ号突撃榴弾砲42 (最終型)

最終型は近接防御兵器を搭載し、丸みのあるザウコップ防盾に戻して同軸機関銃を装備した。

装備部隊..... 突撃砲大隊、突撃砲旅団



■ Sturmpanzer IV (中期型)

IV号突撃戦車はよくブルムベアと言われ、クルスク戦で初めて使用された重突撃砲であり、IV号戦車のシャーシに防護装甲砲台構造を載せている。本車両は、150mm StuH 43 L/12 砲を装備し、近接歩兵支援には理想的であった。前面上部構造は100mmの装甲があり、前面車体は80mmの装甲であった。

IV号突撃戦車の中期型は、第二期生産ラインがあってIV号戦車 H 型シャーシに基づいている。運転席のペリスコープはスライド開閉式バイザーに交換された。

装備部隊..... 突撃戦車中隊



■ IV号突撃戦車 (後期型)

IV号突撃戦車の後期生産型は本車両の第三期を表し、1944年中盤に制式化された。上部構造は戦車長キューポラを含むように改修されポールマウントの機関銃が前面上部になっている。

装備部隊..... 突撃戦車中隊



■ シュトルムティーガー

突撃臼砲 606/4 mit 38 cm RW 61 は、シュトルムティーガーと言われ、歩兵支援車両として使用された重突撃砲である。シュトルムティーガーは、ティーガー I のシャーシを変更なしに用いて、上部構造を大型の堅固な箱型装甲に交換している。都市環境の密集地区での使用を目的としているために、シュトルムティーガーは装甲が厚く、上部構造の前面は 150mm 厚、47 度の傾斜がついている。

シュトルムティーガーの主武装は、ロケット推進弾の 380mm 臼砲である。

砲弾はほぼ 150cm、重量は 376kg にもなり、高炸裂弾と成形炸薬弾(HEAT)の両方が使えた。砲尾に砲弾を装填するには装弾用クレーンの助けが欠かせず、全乗員で装填を手伝わなければならないことも多かった。発射弾の熱排気煙を乗員室から前方へ通してやらねばならず、砲身壁にはベンチ用シャフトがあった。

装備部隊..... 突撃臼砲中隊



■ ドイツ軍自走砲

■ グリーレH型

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。グリーレは一般的に戦車師団や装甲擲弾兵師団にて連隊支援火力兵器として用いられた。

装備部隊..... 連隊カン砲中隊(装甲擲弾兵)



■ ヴェスベ

Sd.Kfz.124 ヴェスベ(ドイツ語で「ズメバチ」)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。ヴェスベ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。

装備部隊..... 自走榴弾砲小隊

Commander		AMMO		DAMAGE		DEFENSES	
Gunner	 SP Howitzer 105mm L/28 leFH18M Weight 11.0 tons Speed  Power  Off-Road  Turning 	105mm HE	27	105mm Main			
Loader		105mm HEAT	2	Radio			
Loader		105mm Smoke	3	Engine			
Driver				Wpn Controls			
				Optics			
				Tracks			

■ 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、三ノ四号戦車と組み合わせたナスホルンのように三ノ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ブントップ上部構造である。

装備部隊..... (重)自走砲兵中隊

Commander		AMMO		DAMAGE		DEFENSES	
Gunner	 SP Howitzer 150mm L/30 sFH18 Weight 24.0 tons Speed  Power  Off-Road  Turning 	150mm HE	16	150mm Main			
Loader		150mm HEAT	2	Radio			
Loader				Engine			
Driver				Wpn Controls			
				Optics			
				Tracks			

■ German 装甲車

■ PSW 222

Leichter Panzerspahwagen とは、1935 年から 1944 年に製造された一連の四輪軽装甲車両である。スタンダードの sPkw I ホルヒ 801 の車体に傾斜装甲と砲塔を取り付けた。Sd.kfz. 222 型は、2cm KwK 30 L/50 機関砲と 7.92mm MG34 機関銃を装備している。

三人目の乗員は砲手である。

装備部隊..... 偵察大隊、装甲偵察大隊



■ PSW 223

Sd.kfz. 223 Panzerfunkwagen は、PSW222の無線車型で、7.92mm MG34 機関銃を装備している。無線装置を追加搭載し、大型の「ベッド・フレーム」アンテナが車両の上にある。

装備部隊..... 偵察大隊、装甲偵察大隊



■ PSW 231

Schwerer Panzerspahwagen (重装甲偵察車両) は、ドイツ軍が第二次世界大戦で用いた六輪ないし八輪の装甲車両である。Sd.Kfz. 231 (特殊用途車両 234) は、八輪装甲車で、1936 年から始まり 1943 年までの生産は 607 両であった。Sd.kfz. 231 は、二つの操縦席、後部エンジン、八輪の全輪駆動、20mm KwK38 L/55 機関砲が特徴である。

装備部隊..... 偵察大隊、装甲偵察大隊



■ PSW 233

本車両は、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 Sd.kfz. 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。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ PSW 234/1

Sd.Kfz 234 (特殊用途車両 234) は、八輪装甲車で、PSW 231 および PSW 222 の後継車両である。20mm KwK 30 L/50 機関砲と7.92mm MG34 機関銃を装備したオープントップ砲塔がある。

装備部隊..... 偵察大隊、装甲偵察大隊



■ PSW 234/2 Puma

234/2「プーマ」は、50mm KwK 39 L/60 砲を搭載した完全密閉砲塔を採用した。101 両だけが 1943 年と 1944 年で生産された。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ PSW 234/3

PSW 234/1 および 234/2 と同じシャーシを用い、オープントップ上部構造と 75mm 砲を採用した近接支援用 PSW 234 が PSW 234/3 であり、PSW 233 と目的が似ている。88 両だけが 1944 年で生産された。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ ドイツ軍対空車両

■ Sd.Kfz. 7/1

2cm Flakvierling 38 auf Zugkraftwagen 8t としても知られる Sd.Kfz.7/1 は、牽引用ハーフトラックを自走対空砲に改造したものである。運転席より後ろを平坦な対空砲架台に改造して 20mm Flakvierling 38 砲を装着し、側面を展開して 360 度回転できるようになっている。

備考: コンバットミッションでは、対空ハーフトラックは運転席越しに車両前面への直接射撃は不可能である。

装備部隊..... 自走対空砲中隊、戦車大隊



■ Sd.Kfz. 7/2

3.7 cm Flak 36 auf Zugkraftwagen 8t としても知られる Sd.Kfz.7/2 が Sd.Kfz.7/1 と異なる点は四連装機関銃の代わりに 37mm Flak36 砲を装備していることである。

装備部隊..... 自走対空砲中隊(中)



■ Sd.Kfz. 10/5

Sd.Kfz.10 ハーフトラックを Sd.Kfz.7 と同じ方法で対空車両に改造したもので、FlaK 38 20mm 砲を回転砲架に一门搭載している。

装備部隊..... 自走対空砲中隊



■ 対空戦車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。

大半はフランスの装甲師団再建のために、ドイツ軍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。

装備部隊..... 対空小隊(軽)



■ メーベルワーゲン

四号戦車の車体を基に、メーベルワーゲン(「家具運搬車」)(四号対空戦車とも言われる)は、改良型対空装甲車両で戦闘中の戦車連隊に随伴し近接対空支援を行なうために設計された。オープントップの装甲上部構造を四号戦車の車体に配置し、中央に FlaK43 37mm 砲を搭載した。上部構造を展開して対空砲が地上目標と交戦することができた。

最初に戦闘に投入されたのは 1944 年の西部戦線で、メーベルワーゲンの成功が明らかになり、ヴァイルヴィントやオストヴィントのような将来の装甲対空車両の開発につながった。

装備部隊..... 対空小隊(中)



■ ヴァイルヴィント

ヴァイルヴィント(「つむじ風」)(四号対空戦車とも言われる)はメーベルワーゲンの後継車両である。先代のように、ヴァイルヴィントは四号戦車の車体を基にしている。しかし、ヴァイルヴィントは 37mm 砲一門の替わりに四連装 20mm 機関砲を装備し、特別に設計されたオープントップ砲塔に搭載している。この配

置により地上目標との交戦前に側面を展開する必要がなくなったため、小火器や破片に対して乗員保護がかなり改善された。

地上目標にかなり有効であったものの、20mm Flakvierling は航空機に対して適切な護衛を発揮するには射程に欠けており、1944 年のオストヴィントの開発につながる。

装備部隊..... 対空小隊(軽)



■ ドイツ軍ハーフトラック

■ SPW 250/1 (AltおよびNeu)

Sd.Kfz. 250 は、デマーク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 Sd.Kfz. 250 は、前輪が駆動しないために機動性に劣る。しかし、キャブラのおかげで置き換えられた装甲車よりはるかに良好な機動力のため普及車両となった。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.250/1 軽装甲車両(SPW)は標準的な兵員輸送車である。

1943 年後半になると、新型の Sd.Kfz. 250 の生産が始まり、簡略化と生産速度向上のため傾斜装甲が単純な平板に変更された。

備考：ゲームでは傾斜板付の旧型には名称の後に(Alt)と注記が付き、新型は(Neu)と表されている。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ SPW 250/3 (AltおよびNeu)

Sd.Kfz. 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。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ SPW 250/7 (AltおよびNeu)

Sd.Kfz. 250/7 leichter Schutzenpanzerwagen (schwerer Granatwerfer) は、81mm sGrW34 迫撃砲を搭載している。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ SPW 250/9 (AltおよびNeu)

Sd.Kfz. 250/9 leichter Schutzenpanzerwagen (2cm)は偵察型で 20mm KwK 38 機関砲と同軸機関銃の MG34 もしくは MG42 が低いオープントップ砲塔にある。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ SPW 250/10 (AltおよびNeu)

Sd.Kfz.250/10 leichter Schuetzenpanzerwagen (3.7 cm PaK)は、偵察小隊指揮型で、3.7cm PaK 35/36を装備している。本砲は、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。

装備部隊..... 装甲偵察大隊



■ SPW 251/1 (C型およびD型)

Sd.Kfz. 251 (Sonderkraftfahrzeug 251)ハーフトラックは、ハノマーグ社が設計し、最初に製造した装甲戦闘車両である。戦時のドイツ軍ハーフトラックとして最も普及し最良の装甲ハーフトラックである Sd.Kfz. 251 は、機械化歩兵部隊の装甲擲弾兵を輸送するために設計された。ドイツ軍と連合軍ともに「ハノマーグ」して広く知られ、戦争中ずっと様々な工場で合計で 15,252 両を超える車両と派生型が生産された。

1943年がはじまると、SPW 251のD型がC型に替わって製造された。D型は生産速度向上のため装甲板が簡略化された。

Sd.Kfz.251/1 - Schuetzenpanzerwagen は、標準的な兵員輸送車である。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/2 (C型およびD型)

Sd.Kfz. 251/2 - Schutzenpanzerwagen (Granatwerfer)は迫撃砲搭載車両で装甲擲弾兵重火器小隊に割り当てられている。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/3 (C型およびD型)

Sd.Kfz.251/3 - Kommandopanzerwagen (Funkpanzerwagen)は、通信車両で、指揮官用の特別な無線機器を搭載している。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/7 (C型およびD型)

Sd.Kfz.251/7 - Pionierpanzerwagen(戦闘工兵車両)は突撃工兵車両で両側に突撃橋ランプを装着している。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/9 (C型およびD型)

Sd.Kfz.251/9 - Schutzenpanzerwagen (7.5 cm) は、75mm L/24 低初速砲を装備し、愛称は「シュツンメル」(スタンプ)、装甲擲弾兵中隊や大隊が固有の機動近接火力支援を有する目的であった。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/10 (C型およびD型)

Sd.Kfz.251/10 - Schutzenpanzerwagen は、37mm PaK36 対戦車砲を装備している。

PaK 36 が対戦車用として急速に旧式になるにつれ、同砲は多くの擲弾兵小隊の小隊長車を初めとする様々な車両に搭載されて、火力の底上げを図った。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/16 D型

火焰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。

装備部隊..... 装甲連隊工兵中隊



■ SPW 251/17 D型

Sd.Kfz. 251の対空/火力支援型で、KwK 38 20mm 機関砲一門を装甲砲塔に装備していた。251/17は火力増強のために装甲擲弾兵小隊でよく用いられた。

装備部隊..... 装甲擲弾兵大隊



■ SPW 251/21 D型

Sd.Kfz. 251の別の火力支援型で、MG151 15mm 機関砲一門を装備していたが、この火器は通常航空機のみにもみられるものである。

装備部隊..... (戦車旅団)装甲擲弾兵大隊



■ ドイツ軍非装甲車両

■ キューベルワーゲン多用車

Volkswagen Kubelwagen (略してKubelsitzwagen、「バケットシート自動車」という意味)は、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・ビートルのかなりの部分をベースとしていて、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だった。



■ Kfz.70 "クルップ・プロツェ"

"クルップ・プロツェ"は、ドイツ軍の進化した設計のトラックである。本トラックは戦争中に様々な用途で使われたが、砲牽引車と自動車化歩兵の輸送が主であった。7,000台が1933年から1941年にかけて生産された。



■ オペル・ブリッツ トラック

オペル・ブリッツは、オペル社が1930年から生産したさまざまなドイツ軍および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だった。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2/2.0トントラックの14種類の一つである。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。



■ ドイツ軍小火器

■ 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 を更新するためだった。

- カートリッジ..... 9x19mm パラベラム弾
- アクション..... ショートリコイル、栓尾ロック
- 装弾方式..... 8発脱着可能一列マガジン
- 発射速度..... セミ・オートマチック
- 有効射程..... 50メートル



■ カラピナ 98K

カラピナ 98 クルツ(Kar98k, K98, K98k とは、1935 年に標準制式銃としてドイツ陸軍に採用された。第二次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..... 7.92x57 mm マウザー
 アクション..... ボルトアクション
 装弾方式..... 5発入り着脱可能内部マガジン
 有効射程..... 500メートル(照星付)



■ カラピナ98K シーズベツヒャー

1942 年、30mm シーズベツヒャー・カップ型ライフルグレネードランチャーが導入された。どのカラピナ 98K にも装着できた。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。異なる特殊弾には専用特殊推進カートリッジが開発されてシーズベツヒャー・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。本ライフルグレネードランチャーカートリッジは、銃身を通してライフルグレネードへの木製飛翔体に着火し、その衝撃でライフルグレネードを自動的に推進させる。



■ カラピナ98K Zf/4

狙撃兵用に、工場テストで非常に正確なカラピナ 98K ライフルを選別して望遠照準鏡を装着したものである。カラピナ 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 の射程であるが、型によっては 100m から 1、000m のものもあった。

有効射程..... 800メートル以上 (望遠照準鏡付)



■ ゲヴェール 43

ゲヴェール 43、またはカルピナ 43 (G43, K43, Gew 43, Kar 43)は、歩兵用セミオートマチックライフルの必要性が明らかになってからドイツ軍が開発したライフルである。大量生産や一般使用などはされなかった。遅いボルトアクションライフルよりも有効な戦闘ライフルでありながら、ゲヴェール 43 は信頼されず、米軍 M1 ガーランドや SVT-40 のような連合軍ライフルほど頑強や簡素ではなかった。

カートリッジ..... 7.92x57 mm マウザー
 アクション..... ガス圧動作
 装弾方式..... 10発入り箱型弾倉
 発射速度..... セミ・オートマチック
 有効射程..... 500メートル (照星付)



■ ゲヴェール 43 ZF/4

G43/K43 は、マークスマン・狙撃兵用武器として用いられ、光学 4 倍率の Zielfernrohr 39 (ZF4) 望遠照準鏡を装着していた。

有効射程..... 800メートル以上(望遠照準鏡付)



■ FG 42

42 年式降下猟兵小銃、または FG42 は空軍が産み出した自動小銃である。

空挺部隊が使用するために特別に設計された FG42 は、ライフル弾の威力と軽量さ、セミオートとフルオートの射撃モード、ピストルグリップ、二脚の統合など非常に進化した設計であった。結果は、かなり融通が利く画期的な兵器設計で、ライフル、サブマシンガン、軽機関銃の役割をよく満たすことができた。

FG42 は戦場では比較的まれな兵器であり、少数が降下猟兵部隊のみに用いられた。初期生産型を I 型と呼ぶことがあるが、斜めになったピストルグリップがあることで明白である。本ゲームにある型は後期生産型を表しており、戦場での経験を基に多数の改良が取り入れられて、ピストルグリップをもっと通常の垂直な角度に調整したり二脚アダプターを銃口の方に付け替えて安定性を増したり、銃床を金属から木製に変更したりしている。

カートリッジ.....	7.92x57 mm マウザー
アクション.....	ガス圧動作、ボルト回転
装弾方式.....	10発または20発入り箱型弾倉
発射速度.....	750発/分
有効射程.....	500メートル



■ StG 44

MP44 または StG44 (Sturmgewehr 44 "突撃小銃 44") は、主要な軍隊が開発した初の近代突撃銃だと多くの歴史家が考えている。本小銃は、葉室が

ドイツ軍の標準小銃弾の短い型である 7.92x33 クルツ弾用である。この銃弾と StG 44 の射撃選択設計の組み合わせは、近距離でのサブマシンガンのコントロール可能な火力と中距離でのカルピナ 98 の正確さと威力の妥協である。

カートリッジ.....	7.92x33mm クルツ
アクション.....	ガス圧動作、ボルト屹立
装弾方式.....	30発入り箱型弾倉
発射速度.....	600発/分
有効射程.....	300メートル



■ MP40

MP40 は、第二次大戦中に空挺部隊、戦車兵、小隊長、分隊長や他の部隊で広く使われた短機関銃である。MP40 は、兵器設計者のヒューゴ・シュマイザーから「シュマイザー」と連合軍が呼んでいる。

カートリッジ.....	9x19mm パラベラム弾
アクション.....	ストレートブローバック方式 オープンボルト
装弾方式.....	32 発入り箱型弾倉
発射速度.....	500 発/分
有効射程.....	100 メートル



■ 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.....	7.92x57 mm マウザー
アクション.....	オープンボルト、リコイル作動方式、回転ボルト式
装弾方式.....	50 発ベルト、50 発ドラム
発射速度.....	毎分 800-900 発
有効射程.....	1,000 メートル

■ MG42

MG42 機関銃は、二脚で軽機関銃として使う場合、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.....	7.92x57 mm マウザー
アクション.....	リコイル作動方式、ローラーロック式
装弾方式.....	50 発または 250 発入りベルト
発射速度.....	毎分 1,200-1,500 発
有効射程.....	1,000 メートル

■ パンツァーファウスト 30K

パンツァーファウスト（「装甲の拳」「戦車の拳」の意味）は安価な、無反動のドイツ軍の対戦車兵器である。小型で使い捨ての発射管に前もって装填した高炸裂対戦車弾頭からなり、兵士一人で操作を行なった。



パンツァーファウスト 30 クライン(小型)もしくはファウストパトローネが原型で 1943 年 8 月に最初に配備された。「30」は通常最大の射程が 30m であることを表す。直径 33mm の発射管には推進力として 54g の黒色火薬が含まれており、400g の炸薬がある 10cm の弾頭を発射する。ちょうど秒速 30m で飛行し、140m の装甲を貫通できた。

有効射程.....	30メートル
-----------	--------

■ パンツァーファウスト 30

1943 年 8 月に改良型が登場し、より大型の弾頭で装甲貫通力が 200m まで向上したが射程は同じ 30m であった。



有効射程.....	30メートル
-----------	--------

■ パンツァーファウスト 60

パンツァーファウストのさらなる改良型で、1944年9月に生産が始まった。パンツァーファウスト60は、最大射程が60mで照星とトリガーメカニズムが改良された。



有効射程.....	60メートル
-----------	--------

■ バンツァーファウスト 100

バンツァーファウスト 100 は、1944 年 11 月に生産が始まった。弾頭は毎秒 60m で発射され、200m までの装甲を貫通できた。



有効射程.....100メートル

■ ドイツ軍重火器

■ MG34 重機関銃

MG34 機関銃(MG34)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る。重機関銃の場合、大型三脚に載せてベルト給弾を行なった。

中機関銃として使う場合、二種類の三脚、小さいほうは 6.75kg、大きいほうは 23.6kg、のうちの一つに載せることができた。大型の MG34 ラフエッテ三脚は、光学照準器や間接射撃用の特殊照準器など多くの特徴がある。

備考: ゲーム中では、MG34とMG42は「展開」と「半展開」の状態で射撃できる。

カートリッジ..... 7.92x57 mm マウザー
 アクション..... オープンボルト、リコイル作動方式
 装弾方式..... 250 発ベルトまたは 50 発ドラム
 発射速度..... 毎分 800-900 発
 有効射程..... 2,000 メートル



■ MG42 重機関銃

MG42 重機関銃(MG42)は 1942 年に国防軍に採用された。MG34 汎用機関銃を補完し、ある意味では代替した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だが、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になった。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ッテ 42 三脚で、20.5kg の重量がある。MG42 の持続的射撃に最適な操作人員は 6 名だった。指揮官、射撃手、三脚運搬手、弾薬、交換銃身、陣地用具他の運搬手 3 名である。



カートリッジ..... 7.92x57 mm マウザー
 アクション..... リコイル作動方式、ローラーロック式
 装弾方式..... 250 発入りベルト
 発射速度..... 毎分 1,200-1,500 発
 有効射程..... 2,000 メートル

■ 火炎放射器 41型

Flammenwerfer 41 は、第二次世界大戦中にドイツ軍が使用し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。火炎放射器はタールとガソリンの混合液を使い、水素トーチで点火する。

火炎放射器は通常、戦闘工兵が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！



■ パンツァーシュレック RPzB 54

パンツァーシュレックはラケットパンツァービッシェ（略称 RPzB）の一般名で、繰り返し使える 88mm 口径の対戦車ロケットランチャーである。別名はオフエンロール（煙突）だった。パンツァーシュレックは歩兵用軽量対戦車兵器として開発された。この兵器は肩に担いでロケット推進で安定尾翼がある尖鋭弾頭榴弾を発射し、200mm 以上の装甲を貫通することができた。

パンツァーシュレックは東部戦線でソ連軍戦車との遭遇に対応すべく、捕獲した米軍 M1 パズーカを参考に考案された。パンツァーシュレックの設計はパズーカに比べて大型で、弾頭の貫通能力が大いに増大したが、重くて扱いにくい兵器になった。

最初のパンツァーシュレック、RPzB 43 は操作するにあたってバックプラスト効果から身を守るためにポンチョとガスマスクの着用が求められた。1943 年、RPzB 54 は操作兵を守るための爆風用防盾が設計された。

有効射程..... 150 メートル
 最大射程..... 200 メートル



■ 81 mm sGrW34 迫撃砲

sGrW34 81mm 迫撃砲(8cm GrW34)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るべきであろう。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の射撃に用いられた。

発射速度..... 15-25 発/分
最大射程..... 2,400メートル



■ 81 mm kzGrW 42 迫撃砲

クルツ("短い") 8cm Granatwerfer 42 は、"シュツメルヴェルファー"とも呼ばれ、標準的な中迫撃砲である 81mm GrW 34 の改修型である。シュツメルヴェルファーは、軽量の短砲身で、射程は短くなったが重量はかなり減った。

シュツメルヴェルファーはドイツ軍降下猟兵に用いられており、50mm leGrW 36 軽迫撃砲に替えての小隊支援火器となった。

発射速度..... 15-25 発/分
最大射程..... 1,100メートル



■ 75 mm leIG 18

75mm 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
最大射程..... 3,375メートル



■ 75 mm leIG 37

75mm leichtes Infanteriegeschutz 37(7.5cm le.IG 137)は、支援歩兵砲である。leIG 37 砲は、37mm PaK36 やソビエト軍 M1930 の砲架を用いてクルップ社の設計した新しい砲に合わせている。leIG 37 砲は、いくぶんセミオートマチックの砲尾があり、射撃時に砲尾ブロックが開き、使用済み薬莖を排出して発射速度を速くしている。



■ 150 mm sIG 33

150mm 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



■ 50 mm PaK 38

50mm Panzerabwehrkanone 38 (L/60)は、ドイツ軍の 50mm 口径の対戦車砲である。1938 年、37mm Pak36 の後継としてラインメタル=ポルズィヒ AG が開発した。

1944 年には対戦車砲としてはかなり旧式であったが、PaK38 は Stielgranate 42 を用いれば敵戦車にとって依然として脅威になれた。Stielgranate 42 とは、砲身外に装弾する HEAT 爆弾で 150メートルの有効射程があった。



■ 75 mm PaK 40

75mm 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だった。

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だった。



■ 76.2 mm PaK 36(r)

76.2mm 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、多くの砲がマズブレーキを装着した。



■ 88 mm PaK 43

Panzerabwehrkanone 43は、ラインメタル社の Flak41 88mm 対空砲と競合したクルップ社が開発したドイツ軍の 88mm 対戦車砲である。数ある制式兵器の中で国防軍が最も強力な対戦車砲であった。

PaK 43は優秀な兵器で、交戦距離において連合軍の最も強力な戦車を貫通できた。

PaK 43の主要型はとても有効な十字型砲架に載せられており、360度回転でき、かつ 88mm 対空砲型よりもかなり低姿勢であった。しかし、最初、この型の製造が遅いため、製造速度を上げるために、従来の榴弾砲の二輪開脚式砲架に載せられて PaK 43/41 として知られるようになった砲もある。



■ 88 mm PaK 43/41

88mm PaK43/41は、材料不足のため、一時しのぎに、一軸開脚式砲架に載せられて製造された。



■ 75 mm LG 40

75mm Leichtgeschutz は、ラインメタル社が開発および製造した無旋条砲である。

LG40 は、降下猟兵にパラシュート投下が容易で分解して小型の貨物にできる、より軽量の支援射撃火器を持たせるために開発された。LG40 は、重量が 145kg で射程は 6,800メートルまでであった。最初に戦場に投入されたのはクレタの戦いである。

発射速度.....8発/分



■ 20 mm Flak 38

20mm Flak38 は、第二次世界大戦のドイツ軍の主要な軽対空砲である。Flak38 は、20mm 徹甲弾と高炸裂弾を発射した。砲架は 360 度回転し、最大俯角は-12 度であり、地上目標とも交戦可能であった。

発射速度.....220発/分

最大射程..... 3,000メートル



■ 20 mm Flakvierling 38

Flak38の派生型である、Flakvierling は、四連 20mm 砲を特徴としている。各機関砲は 20 発の弾倉があり、毎分およそ 800 発の発射速度に制限されている。

発射速度.....800発/分

最大射程.....3,000メートル



■ 37 mm Flak 36

37mm Flak 36 は、ドイツ国防軍が制定した一般的な中型対空砲である。Flak 36 は 8 発入りクリップを使用し、毎分およそ 150 発、有効射程 4、800m(地上目標には 6、500m)の射撃ができた。砲架は全周回転式で地上目標と交戦が可能であった。

発射速度.....150発/分
最大射程.....6,500メートル



■ 88 mm 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。Flugzeugabwehr-Kanone というドイツ語が Flak となり、その意味は対空砲で、これが 88mm の本来の使用目的である。ドイツ軍の非公式の使い方が、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。



■ ドイツ軍支援砲撃

備考: sGrW34 中迫撃砲、leIG18 歩兵砲、leIG37 歩兵砲、sIG33 歩兵砲、Flak36 対空砲はオンマップとオフマップで使用でき、「重火器」で説明する。

■ sGrW42 120mm 迫撃砲

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。当時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 のコピーだった。



■ FK38 75 mm 榴弾砲

75mm Feldkanone 38 は、クルップ社が製造した野戦砲であった。元々はブラジル軍用に製造され、戦争前に一部だけ送られたが、残りの方はドイツ陸軍が自己使用のために流用した。FK38 はセミ・オートマチック砲尾機構や固定弾薬を用いて、発射速度を向上させている。

発射速度 ... 8-10発/分



■ leFH18M 105 mm 榴弾砲

105mm leFH 18M (軽野戦榴弾砲) は 105mm 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



■ sFH18 150 mm 榴弾砲

150mm 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だった。

発射速度 ... 4発/分



■ K18 170 mm砲

170 mm Kanone 18 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に多数が失われた。



■ MRS18 210 mm榴弾砲

210 mm Morser 18(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になった。



■ 150 mmネーベルウーファー41

Nebelwerfer(「煙幕迫撃砲」、文字の意味は「霧投射機」)が、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)だった。部隊に初めて与えられた兵器は、1940年の150mm 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だった。37mm 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だった。



■ 210 mmネーベルウーファー42

210mm ネーベルヴェルファー 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(7850 m)で簡素な設計だった。砲弾は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本の発射管から打ち出された。



■ 280 mmネーベルウーファー41

280mm 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、戦術的制約が大であった。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。



■ 300 mm ネーベルウーファー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だった。推進化学剤の進化で煙も減少した。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だったが、専用のランチャーである300mm ラクッテンヴェルファー56もあった。



■ ドイツ軍航空支援

■ フォッケウルフ 190A8

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った。

兵装.....銃撃、小型爆弾

Fw 190A8 Focke-Wulf	Fighter Bomber	Fw 190A8 Focke-Wulf	Fighter Bomber
13mm AP-I	950	13mm AP-I	950
20mm AP	780	20mm AP	780
		SC250 249kg bomb	1

■ フォッケウルフ 190D9

"ドーラ"のニックネームがつく Fw190 の D 型は重爆撃機との交戦のために高高度性能の改良を目指した。

兵装.....銃撃、小型爆弾

Fw 190D9 Dora	Fighter Bomber	Fw 190D9 Dora	Fighter Bomber
13mm AP-I	950	13mm AP-I	950
20mm AP	500	20mm AP	500
		SC250 249kg bomb	1

■ フォッケウルフ 190F8

Fw190 F-8 は、A-8 型からコンプレッサーの燃料噴射装置をわずかに改修して転換したので、低高度での数分間の操縦性が向上した。Fw 190 F-8 の武装は 20mm MG 151/20 機関砲を翼内付け根に二門と 13mm MG 131 機関銃をエンジン上部に二門である。

兵装.....小型爆弾、大型爆弾、最大爆装

Fw 190F8 Focke-Wulf	Ground Attack	Fw 190F8 Focke-Wulf	Ground Attack	Fw 190F8 Focke-Wulf	Ground Attack
13mm AP-I	950	13mm AP-I	950	13mm AP-I	950
20mm AP	500	20mm AP	500	20mm AP	500
SC250 249kg bomb	1	SC50 55kg bomb	4	SC50 55kg bomb	4
		SC250 249kg bomb	1	SC500 500kg bomb	1

■ 陣地

■ バンカー

ゲーム中のバンカーは2種類ある。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。

さらに、バンカーを購入する時には、プレイヤーは非武装シェルターか、M1919A4、M2HB、MG344 もしくは MG42 重機関銃を装備したバンカーを選択できる。

たい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。歩兵ユニットは出入りが自由だが、車両はバンカーには入れない。

■ 対戦車砲バンカー

ドイツ軍強化陣地網の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、難攻不落の感があつた。

備考: 通常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。

■ 塹壕

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るし、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づけて配置すると、線を形成するように自動的に連結する。

■ タコツボ

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、十分に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遮蔽効果がある。

■ "ヘッジホッグ"対車両障害物

ヘッジホッグは対車両用防御物で、容易には破壊したり脇に押し出したりできないので主に戦車や他の車両を通行止めにしたたり、移動不可能になる確率をかなり高くさせることを目的としている。ゲームでは対車両障害物は通行不可能である。

■ サンドバッグ

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、限定的であるが防御力がある。

■ 有刺鉄線

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、歩兵部隊の速度低下（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づけて配置すると、線を形成するように自動的に連結する。

■ 地雷

ゲームには対人、対戦車、混在（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。明らかに対人は主として歩兵を害し、対戦車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にしている。

備考：対戦車地雷を徒歩兵が爆発させることはできないが、対人地雷は車両で爆発させることができる。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っている。

以下の場合、この能力はかなり増す。

- 兵士が這っているか、歩いている（Hunt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に警戒標識を設置する能力がある。工兵が地雷原に警戒標識を設置すると、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さずに移動できるであろう。詳細はエンジン説明書のコマンド章の地雷警戒標識を参照せよ。

■ アイコンとマーカー

コンバットミッション：ファイナル・ブリックリーグは、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。

■ 車両防御アイコン

成型炸薬弾（例：バズーカ、パンツァーシュレック、パンツァーファウスト）

大口徑弾（例：88mm戦車砲弾）

中口径弾（例：37mm砲弾）

小口径弾（例：小銃弾、機関銃弾）



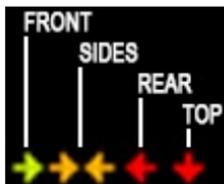
 優良防御

 強防御

 並防御

 弱防御

 劣悪防御



■ 防御装備アイコン

■ スモークランチャー

多数の車両がスモークランチャーを装着している。展開時は、これらのランチャーは複数の煙幕弾を車両前方に排出し防御煙幕を張って車両が安全に退却したり配置変更できるようにする。

■ 緊急命令 (Instant Commands) ボタン

 **停止:** 現在有効な命令を一時的に全て止めるように指示し、待機する。

 **中止:** 選択中のユニットに与えた命令を全て即座に削除する。

 **退避:** 全ての有効な命令を取り消し、ユニットに即座に退避行動をとるように命じる。

■ 通信連絡



音声

ユニットは、対面コミュニケーションや大声で指揮官と音声による連絡を行っている。



目視 (近距離)

ユニットは、指揮官を近距離で見ることができる。通信に手信号が使える。



目視 (遠距離)

ユニットは、指揮官を遠距離で見ることができる。通信に身振りを使うことができる。



無線機

ユニットは、指揮官と無線連絡ができる。

■ 特殊装備

双眼鏡



双眼鏡は、長距離でのユニット視認能力を増す。通常、小規模部隊長、重火器要員、偵察班、観測員、将校が携行している。

爆薬



爆薬は工兵 (engineer、pioneer、sapper) と爆破班が携行している。爆薬は、手榴弾の距離にある車両や陣地への攻撃したり、またBlastコマンドで建物に進入口を開けたりするのも使うことができる。

無線機



無線機は、これを持つユニットが無線C2連絡の維持することができる。無線C2連絡があるユニットは、無線機も持つ直属隷属ユニットの離れている (目視以上) C2連絡より良質であり、また、砲兵のような支援火力への伝達をかなり速く行うことができる。

対戦車ライフルグレネード



重要: 対戦車ライフルグレネードだけは、特殊装備パネルにアイコンでリストアップされる。Hライフルグレネードは、小火器弾と一緒にリストアップされる。

バズーカ



バズーカ ロケット



パンツァーシュレック



パンツァーシュレックロケット



パンツァーファウスト

30k



パンツァーファウスト

30



パンツァーファウスト

60



パンツァーファウスト

100



■ フローティングアイコン

		HEADQUARTERS			LIGHT VEHICLE
		INFANTRY			TRUCK
		AMMO BEARER			ARMORED CAR
		ENGINEER			HALFTRACK
		RECONNAISSANCE			LIGHT TANK
		SNIPER			MEDIUM TANK
		FORWARD OBSERVER			HEAVY TANK
		LIGHT MACHINEGUN			TANK DESTROYER
		MACHINEGUN			SELF-PROPELLED GUN
		ANTI-TANK LAUNCHER			FLAMETHROWER
		MORTAR			FORTIFICATION
		ANTI-TANK GUN			BUNKER
		INFANTRY GUN			MINEFIELD
		AA GUN			OBSTACLE

■ ストック・モッズ・タグ

注意: モッズ・タグが選択されていない場合、デフォルトでアルデンス地域のアートが地域アートとして使用される。

[germany] - ドイツ環境アート

[france] - フランス環境アート

[holland] - オランダおよび北ベルギー環境アート

[autumn] - 秋季環境アート

[winter] - 冬季環境アート

[snow] - 雪ユニットおよび環境アート

[cold] - 冷涼環境アート

[muddy] - 湿地ユニットおよび環境アート

[whitewash] - 車両に白色迷彩追加Whitewashタグアートは、日付が1月以降の場合で地表が軽雪や豪雪であるなら、自動的に使用される。

[whitewash snow] - 白色迷彩と雪モッズ・タグの組み合わせ

モッズ・タグは、シナリオデザイナーが適切なラベルでテクスチャーを選択するために使用する。例えば、"[whitewash]"モッズ・タグのあるシナリオは、ロード時に、いつも"[whitewash]" (引用符は無し)を含むファイル名のテクスチャーを使おうとする。モッズ・タグも、一定の条件が合致した場合に、ゲームが自動的に使用する。例えば、シナリオの地域がドイツであれば、ゲームは自動的に"[germany]"のモッズ・タグがファイル名にあるテクスチャーをロードする。

■ アメリカ軍兵科

歩兵



装甲歩兵



戦車



空挺歩兵



■ ドイツ軍兵科

歩兵



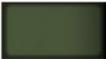
装甲歩兵



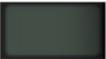
戦車



■ アメリカ陸軍 階級章

	二等兵
	一等兵
	伍長
	軍曹
	二等軍曹
	一等軍曹
	曹長
	先任曹長
	上級曹長
	少尉
	中尉
	大尉
	少佐
	中佐

■ ドイツ陸軍 階級章

	二等兵
	一等兵
	伍長
	上級伍長
	軍曹
	下級曹長
	曹長
	上級曹長
	本部曹長
	少尉
	中尉
	大尉
	少佐
	中佐

■ 武装親衛隊 階級章



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)

■ ドイツ空軍 階級章



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

■ CREDITS

Project Lead

Christopher Nelson

Lead Artist

Cassio Lima

Game Design

Christopher Nelson

Game Engine Design

Charles Moylan

Stephen Grammont

The Battlefront Team

Charles Moylan

Stephen Grammont

Mike Duplessis

Phil Culliton

Christopher Nelson

Programming

Charles Moylan

Phil Culliton

Macintosh Port

Clay Fowler

Phil Culliton

Lead Tech Support

John Costello

User Interface Artwork

Jean-Vincent Roy

3D Models

Cassio Lima Studio

Dan Olding

Pete Wenman

Additional Animations and Models

Cassio Lima

2D Art

Mike Duplessis

Marco Bergman

Christopher Nelson

Kari Salo

Stephen Shields

Pete Wenman

Cover Art

Cassio Lima

Jean-Vincent Roy

Game Manual

Christopher Nelson

Quick Battles

Mark Ezra

Campaign Designers

Christopher Nelson

Benjamin Donaldson

Scenario Designers

Steven Burke

Mark Ezra

Benjamin Donaldson

Jean-Charles Hare

Ian Leslie

Jon Martina

George McEwan

Christopher Nelson

Quentin Nelson

Josh Peterson

Kari Salo

Jon Sowden

Michel van der Meyden

Pete Wenman

Thomas West

Karl White

Jurrie van der Zwaan

Beta Testers

Boris Ajdukovic

David Anderson

Greg Anderson

Michael Andersson

Raymond Ardry

Marco Bergman

Robert Bunting

Steven Burke

Maarten Coemans

John Costello

Scott Coulson

Thomas Daxner

Alan K. Davis

Benjamin Donaldson

Megan Enos

Mark Ezra

Michael Graham

Shane Greer

Bil Hardenberger

Jean-Charles Hare

Stephen Hilla

Jim Holland

Gregory Keller

Jerry Lenaburg

Ian Leslie

Jon Martina

Robert Massart

George McEwan

Ken McManamy

Michel van der Meyden

Beta Testers Cont'd

Fred Meyer
Jari Mikkonen
Warren Miron
Markus Mohr
Vincent Monaco
Quentin Nelson
Wesley Netcher
John Osborne
Douglas Peel
Josh Peterson
Russell Sakne
Kari Salo
Mark Saunders
Karl Saville
Ian Schwulst
Florian Schroeder
Stephen Shields
Phillip Skelton
Jeffrey Smith
Jon Sowden
Phil Stanbridge
Luke Wallace
Pete Wenman
Douglas Williams
Gina Willis
Thomas West
Karl White
Jurrie van der Zwaan

In honored memory of Stephen "The Teacher" Hilla

