

PS
DC

プレイステーション版
ドリームキャスト版 対応

パンツァーフロント 公式ガイドブック

BATTLE TANK SIMULATOR

PANZER FRONT™

パンツァー フロント 公式ガイドブック



Crew: 5

Armament: 12.8cmPak43 L55

7.92mm MG34

Length(mm): 10465

Width(mm): 3710

Height(mm): 2345

Weight(t): 61

Speed(km/h): 35

Armor(mm/angle)

Turret Front: 200/15°

Side: 100/38°

Rear: 80/57°

Hull Front: 180/58°

Side: 80/-14°

Rear: 80/-32°

koei

koei

熾烈な戦車戦で生き残る 極秘テクニックを伝授

「ミッション」 戰場の詳細マップとともに攻略
ポイントを解析

「ミッション」 任務を遂行するための戦略・戦
術を紹介

「ミッション」 登場する戦車・装甲車輌のデー
タを公開

「ミッション」 WW II 戦史や戦車のスペックな
どの情報も満載



プレイステーション版 対応
ドリームキャスト版

BATTLE TANK SIMULATOR

PANZER FRONT

パンツァー フロント 公式ガイドブック



Crew:5

Armament:12.8cmPak43 L55

7.92mm MG34

Length(mm):10465

Width(mm):3710

Height(mm):2345

Weight(t):61

Speed(km/h):35

Armor(mm/angle)

Turret Front:200/15°

Side:100/38°

Rear:80/57°

Hull Front:180/58°

Side:80/-14°

Rear:80/-32°

koei



PANZER FRONT

公式ガイドブック



立ちふさがる障壁を吹き飛ばす主砲、あらゆる攻撃を受け止める装甲、

いかなる難所も乗り越える履帯……。

攻走守一体の鉄獅子は、硝煙と爆風をものともせず突き進む。

そして……。

これより先、苛烈な戦場がプレイヤーを待ち受ける。

鉄の棺桶と化すか、鉄獅子と成るか。

すべては己の技術と、わずかな運にかかる。



第1章 : TACTICAL GUIDE

5	第1章 : TACTICAL GUIDE
6	マップ攻略のページについて
8	マップ攻略
USA	
8	TRAINING-1
10	TRAINING-2
12	サン・ジャン・ド・ディ
14	ル・デゼール
16	アルジャンタン
18	ボトー
20	サン・ヴィト
22	ルーデンドルフ鉄橋
RUSSIA	
24	TRAINING
26	打撃軍
28	ガイトロヴォ
30	第5号バショーロク
32	十月農場
34	鉄道分岐点
36	クラスノエ・セロ
GERMAN	
38	TRAINING-1
40	TRAINING-2
42	地点220
44	オクチャブリスキ
46	112高地
48	N158街道
50	ザクセンドルフ
52	ベルリン
54	シンヤビノ
56	ヴィテブスク
58	ヴィレル・ボカージュ
60	バルクマン・コーナー
62	TRAINING TYPE90 VS T-80x

第2章 : OPERATION MANUAL

65	搭乗前の心得
66	移動について
68	照準と射撃
70	戦闘に関する諸注意
72	戦術画面の活用
74	僚車との連携

第3章 : WEAPONS FILE

79	ドイツ戦車
80	ソ連戦車
98	アメリカ・イギリス戦車
108	現代戦車

戦車戦史ガイド

118	バルバロッサ作戦
120	ノルマンディー上陸作戦

人物COLUMN

122	ミヒャエル・ビットマン
123	ハインツ・ヴィルヘルム・グーリアン
124	ジョージ・S・パットン
125	ゲオルギー・コンスタンチノビッチ・ジューコフ

第4章 : THE BIRTH OF PANZER FRONT

	架空戦車ラフスケッチ
128	超重戦車 ショートブル
130	駆逐戦車 T69E3
132	重戦車 E-79
134	駆逐戦車 オリオール
136	重戦車 NC-152
138	駆逐戦車 Cy-122c
140	スタッフインタビュー

PANZER COLUMN

64	戦車の迷彩塗装
126	恐怖の対戦車砲88

(注) 本書の記事内容は、基本的にPS版・DC版の両方に対応していますが、ボタン操作に関してのみ、両機種で異なっているため、「○ [A]」や「△ [Y]」というふうに、「PS版のボタン [DC版のボタン]」という並びで表記しています。



第1章

TACTICAL GUIDE

これより作戦を開始。

図解で敵の位置、進軍ルートおよび戦闘のポイントを説明する。

戦友よ、勝利は君の双肩にかかっているぞ！

マップ攻略のページについて

攻略解説に進む前に、まずは各攻略ページの見方を説明しておこう。戦車戦を生き抜くために必要不可欠な、地形グラフィックも紹介するので、あわせて参考にしてほしい。

攻略マップの見方



各ページの左の大きなマップには、敵味方の戦車名と位置が記されている。プレイする前にじっくり見よう。

プレイヤーの戦車は水色、指示を出せる味方戦車（Tactical MAPでコードネームのあるもの）は青。それ以外は緑色だ。

敵は、ゲーム開始から存在するものは赤。増援1はピンク、増援2はオレンジ、

増援3は濃い黄色、増援4は薄い黄色となっている。

また、「サン・ジャン・ド・ディ（アメリカマップ・12ページ）」と「打撃軍（ソ連マップ・26ページ）」では、ある条件のもとで特殊な増援が登場する。これらは灰色で記しているので、両マップを見る際は注意してほしい。

TACTICAL MAPの見方



このマップは左ページのマップをベースに、プレイヤー戦車の動くべき方向、敵戦車と味方の動きなどが矢印で記されている。プレイヤー戦車には、「PLAYER」と水色で明記してある。

その他、敵味方の色は、左ページのマップと同様の基準で識別できるようになっている。

また矢印に付けられている番号は、攻略記事とも関連しているので本文とあわせて見てほしい。

地形について

移動時間 1	移動時間 2	移動時間 3	移動時間 4	移動時間 5	侵入不能
道路	草地	鉄道	畠	木	森
橋	塹壕	荒地	雪原	ボカージュ	建物

地形と移動は、密接な関係にある。素早く移動できる地形で戦うことができれば、それだけで前進・後退の主導権を握っていられるからだ。

上の一覧を見ればわかる通り、移動時間が少ないのでスムーズに移動できる地形は少ない。マップによっては全面が雪原という状況もあるので、その場合は道路や草地で戦うよりもス

ペックダウンしていると考えたほうがいいだろう。

また攻略ページでも触れているが、ボカージュ(ノルマンディー地方特有の人工的な農業施設。高さ1~2mの生垣で構成されている)を突破した直後に撃たれないよう、くれぐれも注意しよう。

湿地	川

火点



USA

map no. 1

TRAINING-1

Training 1 December 1944 Ardennes

敵車輛確認！ 戦車2、突撃砲3、接近中！
村の東にて全車撃破せよ！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊



**TACTICAL MAP**

PLAYER M4A1(76) ×1
友軍 M4A1(76) ×1

敵 Pz4 H ×2
StuG3 G ×3

敵はドイツ軍中型戦車と突撃砲 焦らず、慎重に狙いを定めろ

まずは腕試し、というマップ。慎重に行くなら友軍の後ろをゆっくり前進するといい。

一本道を進んでいくと、左手に見える民家のあたりでちょうど斜面を登り切って一気に視界が開ける。同時に、真正面のⅢ号突撃砲(StuG3 G)や右手から来るⅣ号戦車(Pz4H)の射界に飛び込むことになる。ここでバニックに陥らず、落ち着いて対処すること。危険だと思ったら少し下がるほうがいい。そして、距離的に近いⅢ号突撃砲を徹甲弾で始末しよう。車体正面を向いているので、なるべく下部を狙うことだ。続いてⅣ号戦車方向に正面を向け、射撃する。このとき砲弾を徹甲弾にするのを忘れずに。

ゲームを続けていけばわかるが、このマップはボトーと同じもの。ここで最も危険なのは、十字路を越えて両側に森のある道へ左折していくときだ。複数の敵と同時に遭遇し、いっせいに撃ち込まれてしまう。それを避けるためには、慎重にゆっくり進むのが最良の策。友軍がまだ生きていたら、その後ろをついていくといい。敵の攻撃を分散できれば、勝機は単純計算では2倍になるからだ。

ボトーと違い、プレイヤーの戦車はM4A1(シャーマンⅡ戦車)で、戦力的にははるかに高い。正面なら、敵戦車の砲弾に撃ち抜かれることはそうそうはない。落ち着いてⅢ号突撃砲の下側の装甲を狙うことだ。



↑M4に比べ強力な76.2mm砲を搭載し砲塔も大型化。前面装甲板は一枚式となり防御力も強化されている。



↑問題の十字路。僚車はこの位置で撃破されることが多い。破壊された車体を盾にしつつ戦おう。



USA

map no. 2

TRAINING-2

Training 2 Junuary 1945 Ardennes

敵占領域に攻撃をかける。待ち伏せに注意しながら
前進、全車輛を擊破せよ！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





僚車は戦いの大きなファクター 使い方の巧拙が勝敗をハッキリと分ける

ここでは僚車の使い方を学ぼう。1対1では性能的にプレイヤー側が劣る場合でも、僚車を使うことで勝機が見えてくる場合が多々ある。逆に言えば僚車を粗末に扱えば勝てるものも勝てない。憶えておいてほしい。

ゲーム開始と同時に、マップ左下へ伸びる斜めの道をまっすぐ進んでいく。しばらくすると左手に見えてくるのはパンサー戦車(Panther G)だ。1500mの距離では撃破は難しいが、高速徹甲弾を装備し、砲塔正面の下側にヒットすれば撃破も可能だ。パンサーは構造上、この部分にショットトラップがあり、ゲームでも再現されている。

ただし同様に、撃ち合いになればプレイヤ

ーの自車もピンポイントで撃ち抜かれる可能性がある。そこで僚車を上のマップで示したように進ませよう。僚車が近づいていくとパンサーはそちらに攻撃対象を変える。たいてい横に向いたりするのでそこを狙い撃とう。側面なら、1000m以上でも簡単に撃破することができる。

ヘッツァー(Hetzer)は1500mの距離からでも正面装甲を余裕で貫通できる。最後のパンサーも僚車の力を借りて同様に撃破可能だ。また、強敵に対しては捨て身でまっすぐ突っ込み、フルスピードで走りながら200~300mの至近距離で高速徹甲弾を撃ち込むという方法が功を奏するときもある。



↑1500mからでも場所によっては高速徹甲弾でパンサーの正面を貫徹することが可能だ。



↑うまく僚車を囮にすると、パンサーがこのように側面をさらす。チャンスを見逃さずに撃破しよう。



USA

map no. 3

サン・ジャン・ド・ディ

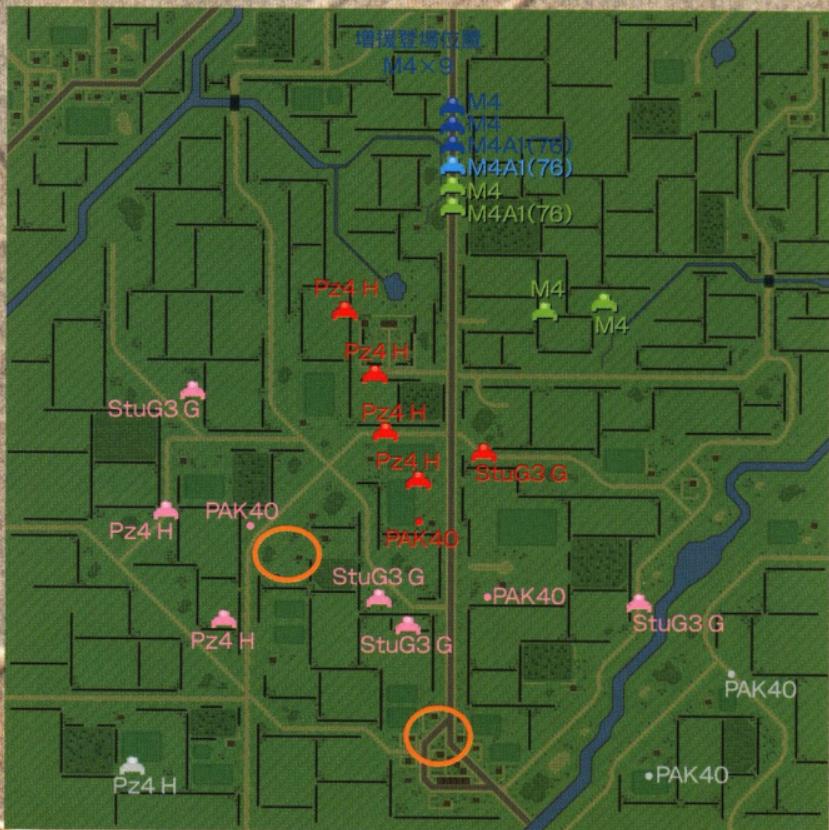
9 July 1944 St-Jean-de-Daye

サン・ジャン・ド・ディより南に向かって攻撃を開始する。拠点2箇所を押さえ歩兵部隊によるポン・エベール占領を支援せよ！



作戦成功 □ 歩兵が下図の○内に拠点に到達

作戦失敗 □ ○内へ向かう歩兵の全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	M4A1(76)	×1
僚車	M4	×2
	M4A1(76)	×1
僚車増援	M4	×9
友軍	M4A1	×1
	M4	×3
<hr/>		
敵	Pz4 H	×4
	StuG3 G	×1
	PAK40	×1
火点		
敵増援	Pz4 H	×2
	Stug3 G	×4
	PAK40	×2
敵増援特殊	Pz4 H	×1
	PAK40	×2

ノルマンディー上陸作戦からの戦い フランスからドイツ軍を駆逐せよ

ここからが戦いの本番だ。このエリアではボカージュと呼ばれる生け垣に土地が仕切られている。ボカージュの向こう側は直接見ることができない。突っ切って出たら目の前に敵、ということも多々ある。ゲーム中の戦術マップを何度も確認して進行ルートを決める事。ただし、索敵範囲に入っていない敵は表示されない。用心の上にも用心を、しかし大胆に行動することが必要だ。

まず問題になるのは初期配置の敵戦車と対戦車砲。マップ中央を縦に走る道の左右に配置されている。当然、まっすぐ進んでいけば餌食になる危険性が高い。迂回して敵を一つずつ叩いていく。1のように進み、手近のM号戦車（Pz4H）2両を葬る。500m程度の距離で正面から撃ち合ってもたいていは勝てるだろう。ポイントはM号線車の砲塔部分を狙うこと。それより下の装甲は厚いからだ。側面を狙えればなおよいことは言うまでもない。

1のルートを選べば、さらに3と進んで敵の火点2カ所を平らげ、また戻ってくる、というコースになるだろう。途中で敵の増援があるが、これらは味方歩兵の目標地点へ向かう傾向にある。のんびりしていては作戦が失敗

に終わってしまう。探し出して個々に撃破しよう。

マップ右側へ進む場合、2の地点で待ち伏せ攻撃をするのもいい。ここからは道路を見渡すことができ、道路上をやってくる敵を狙い撃てる。僚車は、歩兵の集合地点を守るように向かわせるか、敵に対して個別に対応させること。フォーメーションで進むと、障害物が多く、僚車が置き去りになりやすいからだ。

マップ下側左右にはエリアが設けられていて、その部分へ入ると敵増援特殊の部隊が出現する。スコア狙い以外なら、マップの下側の両端へは進まないほうがいいだろう。



↑ボカージュを横切ると、いきなり敵と鉢合わせことが多い。接近戦の覚悟は常にしておくこと。



USA

map no. 4

ル・デゼール

7 July 1944 le Dezert



敵戦車接近！ ル・デゼールでの突破を許すな！
村を守る第39歩兵連隊を航空支援到着まで守れ！

作戦成功 □ 歩兵が、敵の約15機の航空支援が終わるまで生存している

作戦失敗 □ 歩兵の全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	M4	×1
僚車	M4	×3
友軍	M4	×4
友軍増援特殊	航空攻撃	

敵	Panther A	×5
	Pz4 H	×1
敵増援	Panther A 多数	

ドイツ軍の精銳、戦車教導連隊との戦い わずか数百mの接近戦だ

このマップの敵には強力なパンター(Panther A)がウヨウヨしている。正面から挑んでも通用しない。まず身を隠し、敵の数を減らすこと。5~6輌パンターを減らしたら討て出て残りを掃討しよう。パンター相手でも、1対1なら戦術マップを見ながら敵の背後に回り込むことも可能だ。

ゲームがスタートしたら、1のポイントに隠れるのが最適だ。ここはやや地形が窪んでいるので、敵に曝す面積も少なくできて理想的と言える。

ドイツ軍戦車は、近くを通る斜めの道を北上してくるものが多い。1の位置からは、マップ上方へ伸びる道や、斜め左上の道まである程度狙うことができる。300m程度の至近距離まで引きつけよう。しかしこの距離でも正面からではパンターの装甲を撃ち抜くのは難しい。とにかく側面や後面を、なるべく垂直に近い角度で撃たなくてはならない。敵の数を減らすまでは、友軍がやられても決して動かないこと。

2、3のポイントも狙い目だ。ただ、あまりにも潜伏し過ぎていると、ル・デゼールを守る歩兵部隊が全滅し作戦失敗になることがある。やはりタイミングを見極めることが重要

だ。

プレイヤー小隊の各戦車はヘタに動かさないほうがいい。待ち伏せがいちばん効果的なのだ。敵が背後を見せたりしたときのみ、行動を起こすよう指示しよう。それまでは射撃待機だ。運が良ければ、パンターの1輌くらいは撃破してくれるだろう。それ以上は期待しないこと。

残りの敵戦車はおそらくマップ上の左方向に残っているはずだ。慎重に進み、背後から襲うこと。時間が経つと友軍の戦闘攻撃機(ヤーボ)が敵戦車を攻撃してくれる。そこまで来たら無理はせず、攻撃の結果を待って残りの敵に向かおう。



↑友軍は次々に撃破されてしまうので役に立たない。単独行動を取りて物陰から敵を狙うのが得策だろう。



USA

map no. 5

アルジヤンタン

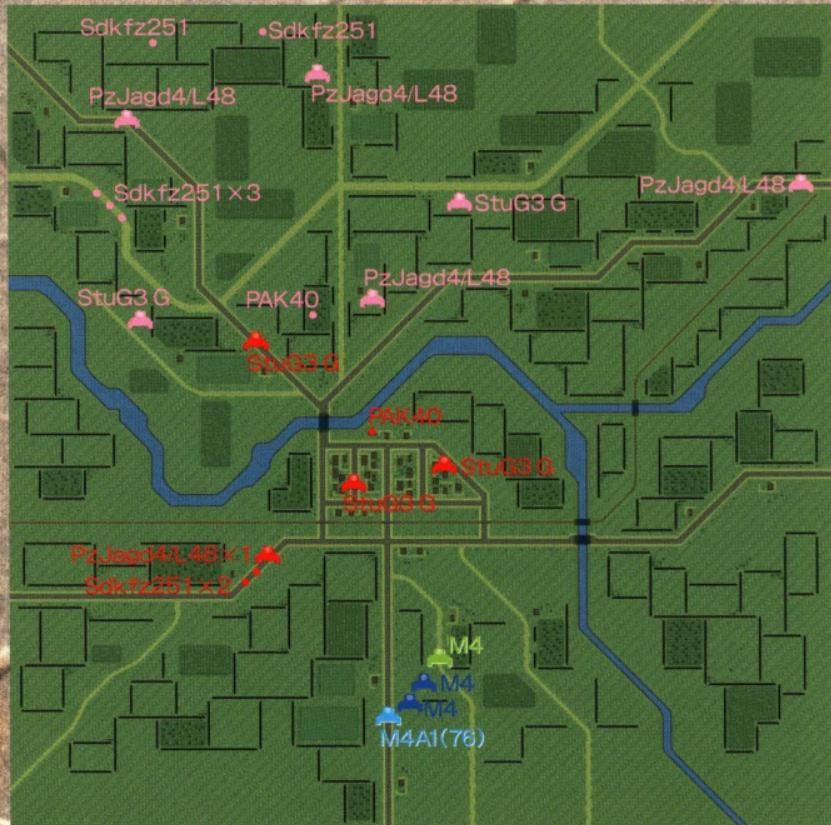
15 August 1944 Argentan

地獄のファレーズ！ 包囲された敵は脱出口をめざす。やつらを本国に帰すな！ 敵車輌をできるかぎり破壊せよ！



作戦成功 □ 兵員輸送車を5輌以上撃破

作戦失敗 □ 兵員輸送車の撃破数が3に満たない場合



**TACTICAL MAP**

PLAYER	M4A1(76) × 1
僚車	M4 × 2
友軍	M4 × 1

敵	PzJagd4/L48 × 1
	StuG3 G × 3
	PAK40 × 1
	Sdkfz251 × 2
敵増援	Sdkfz251 × 5
	StuG3 G × 2
	PzJagd4/L48 × 4
	PAK40 × 1

ドイツ軍の後退を阻む戦い スピードが勝負を分けるだろう

パットン将軍の米第3機甲師団の突進によって、ノルマンディーのドイツ軍守備部隊はファーレーズ周辺に包囲されつつあった。脱出しようとするとドイツ軍を叩くのがこのマップだ。ここでは敵戦車を何較撃破しても意味はない、敵の兵員輸送車を破壊しなくてはならない。これらは足が速い上に、一目散に逃げていくから追いかけていては補足は難しい。

とはいってもスピードで行動が必要。ゲーム開始と同時に、フルスピードで前進する。僚車は単にフォーメーションで随伴させていいが、1較は前方の対戦車砲に向かわせよう。最初の十字路を左へ曲がったら、すぐにマップ左から来るIV号駆逐戦車（PzJagd4/L型）を始末する。このとき、目の前を敵の兵員輸送車が横切るが、まず敵戦車が先。車体正面、中央部から下を狙うこと。上側だと弾かれるおそれがある。

IV号駆逐戦車をなるべく一撃で片づけ、すぐに右方向を向こう。村の左から二本目の縦の道、民家の向こう側にはIII号突撃砲G型（StuG3 G）がいるはず。これも車体下側を狙おう。III号突撃砲G型を倒すと、ちょうどその向こうに逃げていく兵員輸送車の後部が見えるはずだ。ここから2較を狙い撃てる。

兵員輸送車はスピードが速いため、自車正面を横切られてもまず射撃できない。距離にもよるが砲塔が追いきれないのだ。後ろから撃つのがもっとも有効だ。

中央の橋の手前にいる敵を倒したら、橋の向こう側のIII号突撃砲G型を葬り、一気に橋を渡る。橋を渡った先の三叉の道のうち、もっとも敵が多く出現するのは中央の道だ。ランデとコニャックを先導させ、それぞれ、TACTICAL MAPのように分けて進ませる。プレイヤーは左の道を行くといいだろう。草原をこちらに向かって走ってくる兵員輸送車は簡単に撃破可能だ。敵戦車は極力素早く排除しよう。



↑横切っていく兵員輸送車を見て慌ててはいけない。前方の戦車を撃破しておかないとやられてしまうぞ。



USA

map no. 6

ホトー

18 December 1944 Poteau

サン・ヴィト強化のためヴィールサルム～サン・ヴィト街道を断固確保する！ 街道北より現れる敵車輌すべてを撃破せよ！



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 南方からの友軍の全滅





ドイツ軍最後の反撃 バルジの戦いが始まった

“ラインの守り”作戦でドイツ軍の反撃が始まつた。SS第1戦車師団が制圧するボトーを奪回すべく、アメリカ第7機甲師団が攻撃をかけるマップだ。

このマップの難易度はかなり高い。街道の向こう側、マップ右下には強力なIV号戦車/70(V) (Pz4/70(V)) が2輛いて、遠距離からでも簡単に撃ち抜かれてしまう。IV号戦車70(V)はIV号駆逐戦車とシルエットは同じだがはるかに長砲身で攻撃力が高くなっている。さらに言えば、味方の戦力はプレイヤーも含めM4 (シャーマン戦車) で、M4A1 (シャーマンⅡ戦車) に見た目は似ているものの、攻撃力、防御力とも全般に劣っている。敵がずいぶん強く感じるのもこのためなのだ。これまで以上の慎重さが必要になる。

ゲーム開始と同時に道路の左へ折れて林の中を進み、1の地点へ出る。ここから十字路近くのIII号突撃砲G型 (StuG3 G) を狙い撃てるのだ。素早くやれば敵はまだ側面をこちらに向いている。簡単に倒して進み、途中で対戦車砲を片づけよう。その先には、森を背にIII号突撃砲と対戦車砲がいる。ここは正面から挑むしかない。2の地点まで進み、森の向こうのIII号突撃砲2辆を撃破したら戻って3

の地点で待ち伏せよう。敵の最初の増援、III号突撃砲4辆はここから来る。

このとき、僚車は敵に見えない街道上4の位置に並べておく。友軍第40機甲師団から連絡が入ったら、5の位置へフルスピードで向かわせよう。ちょうど友軍と、IV号戦車/70(V)を左右から挟む形になるため、敵が側面を向けたところを射撃できるチャンスが生まれる。プレイヤーはこの攻撃に参加しても、とどまつて次の敵軍増援を待ち伏せしてもいい。アルジャンタンでもそうだったが、プレイヤーの戦闘力は敵に劣っている。これをカバーするのは緻密な作戦と一瞬のチャンスを逃さないタイミングの妙と心得よう。



↑マップはTRAINING-1と同じだが敵は格段に強くなっている。物陰にいる敵には要注意だ。



USA

map no. 7

サン・ヴィト

21 December 1944 Sankt. Vith



バルジ戦北部。第7機甲師団の守るサン・ヴィトにドイツ軍の総攻撃が始まった。味方歩兵部隊を援護し敵戦車の侵入を許すな！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 歩兵が全滅



**TACTICAL MAP**

PLAYER	M4A1(76) ×1
僚車	M4A1(76) ×2
僚車増援	M4A1(76) ×2
友軍	M4 ×7
敵	StuG3 G ×4
	Pz4 H ×2
敵増援	Panther G ×5
	Pz4 H ×8
	StuG3 G ×3

戦いの要である サン・ヴィットを維持せよ！

ボトの戦いの続きで、ボトから街道で繋がったサン・ヴィットの激戦を描いたマップだ。ドイツ軍の第18、62国民擲弾兵師団などがアメリカ第7機甲師団に攻撃を仕掛けてくる。

初めての本格的な雪中の戦いだ。道路まで雪で埋まっている。雪の道を進むときにもっとも困るのはトラクションがかかり難いこと。もともと遅い戦車がさらに遅くなる。敵に射撃されてもなかなか移動することができない。判断は早めに。また周囲の視察は確実に行いたい。

まず1の方向へ向かい、IV号戦車(Pz4H)2輌とIII号突撃砲G型(StuG3 G)3輌を倒す。プレイヤーはM4A1(シャーマンII戦車)なので撃ち負けることはない。しかし確実に一撃で倒したい。

このあとはマップ下側を大きく迂回して街に入るか、4の位置へ戻り、敵増援を森に隠れながら攻撃する方法がある。しかし右方向からやってくるIV号戦車に側面を攻撃されないよう注意しなくてはならない。ある程度敵と交戦したら、5のルートで市街へ後退しよう。あくまでも敵に正面を見てバッカで後退。煙幕弾を撃ちながら、だ。

戦いの第2ステージは市街戦になる。あるいは市街の建物を巧みに利用しながら、敵を迎撃つと言い換えてもいい。僚車を街の角に配置しよう。プレイヤーは街の中を自由に動きながらまずIV号戦車を先に減らしていく。敵の隊列のうち、IV号戦車は向かって右側のほうに位置しているだろうから、街の右側のほうからIV号戦車を狙い撃とう。

しかしパンター(Panter G)相手では幸運も味方しないと難しいだろう。待ち伏せしてパンターを街の中に引っぱり込み、十分引きつけて撃つこと。僚車と戦っているパンターの側面や後面に回り込み、側面や後面を突ければなおいい。



↑雪で敵の速度も落ちている。強敵パンサーは後回しにして、III号突撃砲を先に撃破していこう。



USA

map no. 8

ルーデンドルフ鉄橋

7 March 1945 Ludendorf Bridge

ライン河に架かる鉄橋を手に入れる。レマーゲンの守備隊を押さえ対岸の敵をすべて撃破せよ！



作戦成功 □ 橋の北の2輌撃破

作戦失敗 □ 自車の破壊



**TACTICAL MAP**

PLAYER	M4A1(76) ×1
僚車	M4A1(76) ×3
友軍	M4A1(76) ×4
<hr/>	
敵	Pz4/70(V) ×2
	Hetzer ×3
敵増援	Pz4/70(V) ×1
	Hetzer ×1
	PAK40 ×2
	Jagdtiger ×1
	88mm ×4

ライン川に残った橋を奪え 敵の怪物駆逐戦車を撃破せよ

いわゆるレマーゲン鉄橋と呼ばれる、レマーゲンの街のルーデンドルフ鉄橋をめぐる戦いを再現している。このマップはゲーム中屈指といってもいい難度。そのほとんどはライン川の向こうに陣取るヤクトティーガー (Jagdtiger) に挑むものだ。従って攻略は、いかにヤクトティーガーを倒すか、に集約される。

まず発進し、1の位置まで行ったら初期配置の敵を攻撃する。1500m程度の距離での撃ち合いになるだろう。このとき、友軍戦車や僚車と歩調を合わせれば、ここではそれほど苦戦は強いられないと思われる。その後は、マップ左へ転進して、残りの敵や対戦車砲と戦うことになる。地形が微妙にアンジュレートしているため、少し進んでは敵と戦うという繰り返しになるはずだ。ここでは88mm砲が最大の敵だ。

他の方法としては、マップ中央を縦に走る鉄道を最初から左にまといで、そのまま上方に向かって進んでいく方法もある。敵に近いところで鉄道を越える危険を犯さなくともいいのが利点といえる。また1の地点から、まっすぐにマップ上方へ進み、橋桁の下を通って一気に敵側面を衝く方法もある。しかし複

数の88mm砲の射界へ飛び込むことになるため、よほどの幸運と射撃の腕がないとお勧めはしない。対戦車砲は普通でも狙いにくいたらだ。

ヤクトティーガーと正面から撃ち合う愚は避け、このときのために温存しておいた僚車を3の位置へ進める。同時に、プレイヤーは建物の陰に隠れながら巧みに4のあたりまで進んでおこう。ヤクトティーガーが側面を向けたら、高速徹甲弾で撃ち抜くのだ。橋の向こう側にいるヘッツァー (Hetzer) は最後まで動かない。これを倒すには橋を渡って、突っ込むしかない。僚車を先に突っ込ませればなおよい。



↑線路を越えると、とたんに大量の敵が現れる。落ちついでひとつひとつ潰していくのだ。



RUSSIA

map no. 9

TRAINING

Training Summer 1941 Russia

敵の砲撃におびえるな！　的確に照準し、長距離から
撃破せよ！　破壊すべき敵は、7輜だ。前進せよ！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊



**TACTICAL MAP**

PLAYER T-34(1941) × 1
僚車 KV-1(1940) × 1

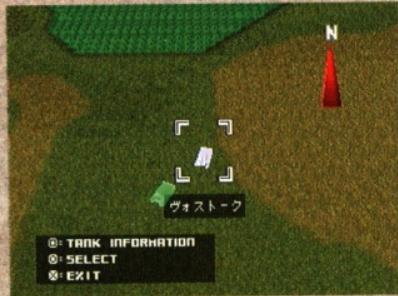
敵 Pz3J/L42 × 4
StuG3 E × 3

ロシアの草原を疾走する 快速戦車の操縦を会得せよ

まずはソ連戦車に慣れるためのマップだ。平原は多少のアンジュレートがあるだけで遮蔽物もない。敵戦車に対して、プレイヤーは絶対的に有利にあるため、多少撃たれても躊躇することはない。T-34は被弾経始もよく、500m以下でも正面装甲を撃ち抜かれることはまずないだろう。このような草原なら、トラクションのかかりは最高で、速度0からのダッシュも効き、あっという間に時速50Kmに近い最高速に達する。このときの操縦性は舵が効きすぎるほどで、うかつに曲がろうとすると車体を大きく振られてしまい、敵に側面を曝す場面も出てくるほどだ。ここではT-34の操縦に慣れることに専念すること。思い

切り駆け回り、ドイツ戦車を撃破して回ろう。

敵はどちらでもいい。まず見えているものを狙うのがいいだろう。正面にⅢ号突撃砲E型(StuG3 E)がいるからこれを撃破、その後、左を向き、マップ上の右側へ進んでⅢ号戦車J型(Pz3J/L42)を倒す。そのまま反復して戻り、あとは次々と照準し、撃破していくばいい。1500m以上では敵の正面装甲を撃ち抜けないことがある。そのときは近づけばよい。まっすぐ近づいていって、砲弾を撃ち込むか、あるいは高速徹甲弾を試すのもいいだろう。ここで注意するのは、友軍のKV-1に獲物を取られないようにすることだけだ。



↑このマップでは味方は友軍の1輌のみ。T-34は強いのでそれで十分だ。敵を蹴散らしてやろう。



↑軽快なフットワークが気持ちいいT-34。第二次世界大戦の戦車の中でも屈指の性能を誇る。



RUSSIA

map no. 10

打撃軍

18 December 1941 Strike Army

果敢なる打撃をもってヴォルホフ河の東岸から侵略軍を排除する！ 前進中の狙撃師団から要請。「敵抵抗センターの火力強力、支援求む！」。同志、出番だ！ 狙撃師団の鉄路確保に協力せよ。



作戦成功 □ 歩兵がLINE Aを越えると出てくる増援歩兵がLINE Aを越える

作戦失敗 □ 歩兵がLINE Aを越える前に全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	T-34(1941) × 1
僚車	T-34(1941) × 2
友軍	T-35 × 1

敵	Pz3J/L42 × 1
	StuG3 E × 1
	火点
敵増援	Pz3J/L42 × 2
	StuG3 E × 3
敵増援特殊	PAK38 多数

侵入者、ファシスト軍を撃破せよ 恐れず、勇気を持って突き進め

バルバロッサ作戦でソ連に侵攻したドイツに対し、ソ連軍が冬期反撃を加えた作戦の1コマだ。

このマップでソ連軍が勝っているのは戦車の性能。しかし踏み込もうとしているのはドイツ軍対戦車砲の巣といってもいい場所だ。気付くと周り中が敵だらけということにもなりかねない。といって慎重にすべて潰していくは時間がかかりすぎ、味方の歩兵が全滅してしまう。迅速に、歩兵を支援できる位置まで進むのが最優先だ。

お勧めのルートは大きく2つある。ゲーム開始と同時に全速力で1の位置まで突進し、背後から極至近距離で敵戦車を撃破する。このとき、地形が上り坂になっているため、登り切ったあとでないと敵を撃てない。ソ連戦車の弱点で、砲の俯角に乏しいのが露呈してしまうのだ。この弱点はここから先必ずつきまと。頭に入れておこう。敵戦車2輛を撃破したらすぐに右へ回頭して対戦車砲を1000mの距離で叩く。このルートだと、序盤で背後から敵に襲われることがなくなるが、距離が長いため急がないといけない。もうひとつは3のルートで、僚車や友軍といっしょに慎重に進み、分担して敵を撃破、突破

していく。ただし友軍のT-35はほとんど役に立たないと思ったほうがいい。

敵増援特殊は、プレイヤーの進路によって現れる火点だ。しかしマップ上のすべてが同時に現れるわけではないし、PAK38の弾は多少食らっても大丈夫だ。2の位置あたりまで進むと、前方に2つの建物の火点が見えてくる。この火点の攻撃で味方歩兵が進路を阻まれている。すぐに排除したい。その後は時間との戦い。背後から襲ってくる敵増援戦車には僚車を向かわせ、プレイヤーはとにかく進んで最奥の敵火点を掃除することだ。うまくやれば、同志たちのかちどきが聞けるかもしれない。



↑ここまで相手が見えていても照準をつけることができない。斜面ごしに戦う場合は覚悟が必要だ。



ガイトロヴォ

27 August 1942 Gaytolovo



敵の包囲を打ち破れ！ 第1目標はガイトロヴォの敵陣。敵特殊火点を破壊し狙撃兵の突撃を支援せよ！

作戦成功 □ 下図の○内の火点の全滅

作戦失敗 □ 自軍の歩兵全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	T-34(1941) × 1
僚車	T-34(1941) × 1
僚車増援	T-34(1941) × 1
友軍	T-34(1941) × 3
友軍増援	KV-1(1940) × 2 T-34(1941) × 4 KV-1(1941) × 2
<hr/>	
敵	StuG3 E × 2 Pz3J/L42 × 2 88mm × 5 PAK76mm × 1 火点 多数
敵増援	StuG3 E × 2 88mm × 1

ドイツ軍陣地をつぶせ 友軍戦車に遅れをとるな

ドイツ軍によるレニングラード封鎖に対するソ連軍の攻撃を描いたマップだ。

ここはとにかく敵の火点が多い。冷静に1つ1つ潰していくこと。それほど威力は大きくないものの、500m以下に接近し、側面などを曝すと危ない。強敵は88mm砲。火点よりも必ず88mm砲を優先して攻撃しよう。戦車の正面を向け、距離が表示されなくとも2000m級の遠距離から攻撃しよう。1000m程度の距離では撃ち抜かれてしまう恐れがある。

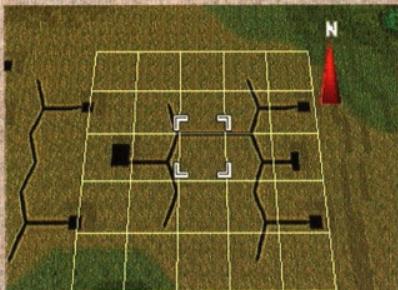
マップクリアに必要なのは中央の2つの火点の掃討だ。しかしいきなり中央部の火点に向かうと、近くの火点からも攻撃され、結果的に十字砲火を浴びかねない事態になる。それでなくとも火点は密集しているのだ。3つ4つが一度に射界に飛び込んできて集中攻撃を受けるはず。ときには少し後退し、攻撃の範囲を絞ることも必要だ。

南北に広く4つある敵火点のうち、北か南の端から攻撃していくのがよいだろう。南から攻撃していく場合、1の地点で下側の2つの火点を撃滅。前進して2のあたりから中央下の火点を攻撃する。このとき、火点下側の2門の88mm砲にはもっとも注意。このエリア

を平らげたらさらに上方の火点へ向かうだが、そろそろ敵増援の3号突撃砲E型(StuG3 E)が現れるころだ。このルートでは背後に気をつけなくてはならない。

北側から攻略するなら、3の地点で攻撃開始。88mm砲が少ない分、こちらのほうが最初は楽だろう。

小隊僚車は1輛しかない。だがプレイヤーに随伴させるだけで十分だ。このマップでは野砲支援を2度使うことができる。中央部の火点密集地帯に向けて、攻撃ポジションに着いたときに使うのが効果的だ。また、戦車のスピードが著しく落ちるので、湿地には絶対に入らないこと。



↑火点破壊に役に立つのが野砲支援。野砲で敵の砲撃が止んでいる間に自車も攻撃を仕掛けよう。



RUSSIA

map no. 12

第5号パショーロク

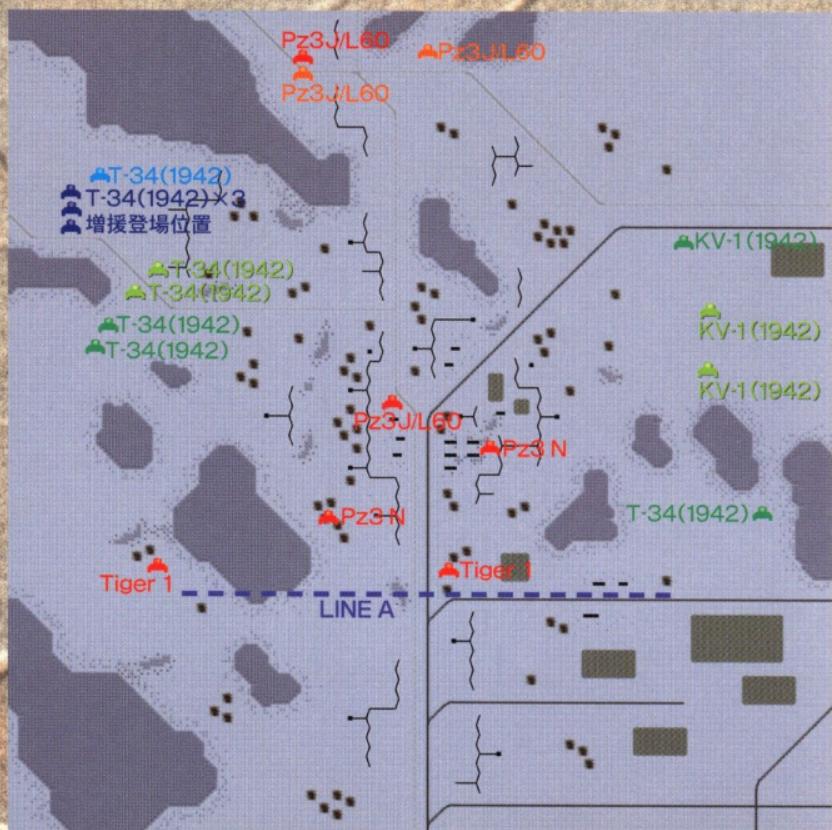
18 January 1943 Poselok No.5

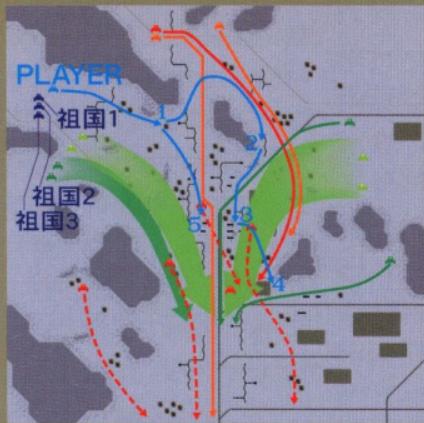
我が戦車旅団パショーロク郊外に到達！ 第18狙撃師団の同志たちと共に住宅地を制圧しシュリュセルブルク群団を主戦線より切断する！ 狙撃兵の目標線到達まで支援せよ！



作戦成功 □ 歩兵がLINE Aを越える

作戦失敗 □ LINE Aへ向かう歩兵の全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	T-34(1942) × 1
僚車	T-34(1942) × 3
僚車増援	T-34(1942) × 3
友軍	T-34(1942) × 2
友軍増援	KV-1(1942) × 2
	T-34(1942) × 3
	KV-1(1942) × 1

敵	Tiger 1 × 2
	Pz3J/L60 × 2
	Pz3 N × 2
火点	多数
敵増援	Pz3J/60 × 2

レニングラードの解放は近い ドイツ軍をロシアから駆逐せよ

前年に解放に失敗したソ連軍が、今度はレニングラード、ボルゴフ両方面軍を使って、東西からドイツ軍の地上封鎖地区に総力戦を挑んできたイスクラ作戦（第二次ラドガ戦）。その最高の山場、第5号パショーロクでの戦いを描いたマップ。マップの左右からドイツ軍の分断を図るソ連軍とうまく歩調を合わせよう。

ここでも火点が多い。火点はたいてい2度くらいは榴弾を叩き込まなくてはならない。ただ装填を待つだけでなく、いったん照準機モードを抜けて自車の回りを視察するなど、有効に時間を使うべきだ。また、一力所にとどまらず、つねに移動することが生存確率を高める。

まずは1の地点あたりで前方の火点を攻撃する。II号戦車（Pz3 N）もこの位置から葬っておきたい。1200m程度からなら砲塔正面も撃ち抜くことができるはず。なお、マップ上側の森の向こうからII号戦車が出てくるので要注意。このとき正面の火点をすべて掃討していないと、側面を撃ち抜かれることもある。火点へは、攻撃をしかけると同時に砲兵の支援攻撃を要請しておくといい。

マップ上側の火点をすべて始末したら、2

の位置まで前進し、そこから少しずつ前進しながら1つずつ火点を攻撃していく。5を通るルートをとってもいい。このあたりから、マップ下側のティーガー戦車（Tiger 1）の威を感じるようになるだろう。ティーガーは2輪いるが、マップ左下のティーガーはゲームの進行とともに撤退してしまうのだ。残ったティーガーに対して、建物を盾に、姿を見せないようにして近づいていく。3の地点から4へ移動する間に、僚車を使ってティーガーに後ろを向かせられれば完璧だ。ティーガーの側面や後面を1000m以下の距離から高速徹甲弾で撃ちとれ。僚車は増援があるので、このために温存しておくこと。



◆虎戦車ことタイガーI。火力や装甲が強力だが、実質的に相手にするのは1輌なので諦めず戦おう。



RUSSIA

map no. 13

十月農場

12 July 1943 Swch. Oktjabrskij

警告！ 諸君らの前面には敵精銳部隊が展開する。大衆的な英雄精神を発揮し重要拠点であるこの戦区において敵すべてを粉碎せよ！



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊



**TACTICAL MAP**

PLAYER	T-34(1942) × 1
友軍	T-34(1942) × 8
友軍増援1	T-34(1942) × 9
友軍増援2	T-34(1942) × 5
友軍増援3	KV-1(1942) × 5
	T-34(1942) × 6
<hr/>	
敵	Tiger 1 × 4
	Sdkfz251D × 3
敵増援	StuG3 G × 2

ソ連軍VSドイツ軍精鋭の激突 史上最大の戦車戦

クルスクの戦いと呼ばれる、ドイツ軍のツイタデル作戦を描き、プロホロフカの大戦車戦の一部を再現したマップだ。史実では、このときSS第1装甲擲弾兵師団のドイツ軍重戦車に対し、ソ連軍は機動力を活かして徹底的に距離を詰める作戦を決行。両軍入り乱れた戦場は、ほとんど射撃距離0という接近戦になつたという。

ゲームでもとるべき戦術は基本的に同じ。ティーガー戦車(Tiger 1)に対して、正面からはどんなに近づいても装甲を撃ち抜くことはまずできない。側面も角度が浅ければ砲弾は跳ね返される。真横から垂直に近い角度で撃ち込まれなければ無駄だ。

友軍と同じルートで進むか、分かれて反対方向から進むかの2つの道がある。反対方向をとった場合、1の地点あたりまで全力で進み、転進して2方向へ向かう、このとき走りながら双眼鏡モードで、ティーガーの向きを確認しよう。真横を向いていれば停止して射撃だ。800m程度なら高速徹甲弾で側面装甲を撃ち破ることができる。1000mでは成功は五分五分。1200mでは無理だ。もし、ティーガーがこちら側に正面を向かつたあら、即座に攻撃を中止し、後退する。そして

2から3の運動を繰り返すのだ。

そのうちに友軍が反対側から入り込んでくることもあるって、ティーガーに隙が生じてくる。それを逃さず撃破せよ。ティーガーを2輛も撃破すれば敵戦力は激減し、しだいに友軍に押し込まれていく。さらに攻撃を繰り返し、1輛1輛と撃ち取ること。敵増援のIII号突撃砲(StuG3 G)も侮れない。正面を向いていても1300m以上の距離から撃破されることがある。4のルートを通った場合も基本は同じ。ティーガーに対しては、チャンスはごく短い瞬間しかない。逃さず、失敗したらすぐに移動すること。また、背の高い草地は速度が極端に落ちる。絶対に踏み込んではならない。



↑ここでも最大の敵はタイガーI。数の多い友軍は囮がわりになる。方向転換するのを見逃さないように！



RUSSIA

map no. 14

鉄道分岐点

23 July 1943 Junction

完全解放を目指しキーロフ鉄道を奪回する。戦車部隊は分岐点南東まで進出し狙撃兵による陣地占領まで支援せよ！



作戦成功 □ 2つの歩兵がLINE Aに到達するか、敵軍全滅

作戦失敗 □ 作戦のための歩兵が、1つでも全滅するか
または友軍車輌がLINE Aを越える前に全滅(増援含む)





TACTICAL MAP

PLAYER	T-34(1942) × 1
僚車	T-34(1942) × 2
僚車増援	T-34(1942) × 4
友軍	T-34(1942) × 6
友軍増援	T-34(1942) × 12
<hr/>	
敵	Pz3J/60 × 5
	PAK40 × 3
	火点 多数
敵増援	Tiger 1 × 1
	Pz3J/60 × 2

レニングラードへの道を確保する 敵ティーガー戦車を排除せよ

ツイタデル作戦は中止が決定し、ドイツ軍は撤退を始めていた。そのころロシア北部の戦線では、ソ連軍がドイツ軍に囲まれたレニングラードとソ連本土とを繋ぐ回廊を拡大すべく攻撃をしかけていた。そのムガ弧状部への攻撃を描いたマップだ。

このマップでは言うまでもなく、マップ中央を斜めに走る鉄道線路の土手を越えるのが最大の難関。実際、ゲーム中に友軍が、土手を越えたかどうかというところで次々と敵の餌食になっていくのを見た目当たりにすることができる。

ルートは大きく2つある。下側の1、2を通るコース。そして3、4を通るコースだ。どちらもまず敵対戦車砲の洗礼を受け、1、3の近辺から敵火点や戦車との戦いになる。このあたりまではあまりスピードを出しすぎず、友軍や僚車とともに進んでいくことも肝心といえる。

難関の鉄道土手を越えるときは僚車とフォーメーションを組み、同時に突破するのがいいだろう。また、このとき砲兵の支援攻撃を敵火点に対して要請すればなおよい。これを突破する自信がなければ、さらにマップ右上か左下に大きく迂回してから鉄道土手を乗り

越える選択もできる。ただしそこにはⅢ号戦車（Pz3J/60）が何輛もいるので、必ずしも楽ではない。

Ⅲ号戦車を倒し、火点も掃除してしまうころに残るのはやはりティーガー戦車（Tiger 1）。隠れるところのない平原では、1対1の戦いに勝ち目は薄い。やはり僚車や友軍を囮に、背後や側面に回り込むしかない。地形の低いところを選んで慎重に近づき、つねに双眼鏡モードで確認し、後ろを見せたところをすかさず近づいて射撃しよう。T-34はスピードが乗るとなかなか停まりにくい。後退の操作をして急ブレーキをかけ、射撃に移るようにしよう。



↑線路を越えると敵が待ちかまえている。単独より、僚車を連れて数で押していくのがよいだろう。



RUSSIA

map no. 15

クラスノエ・セロ

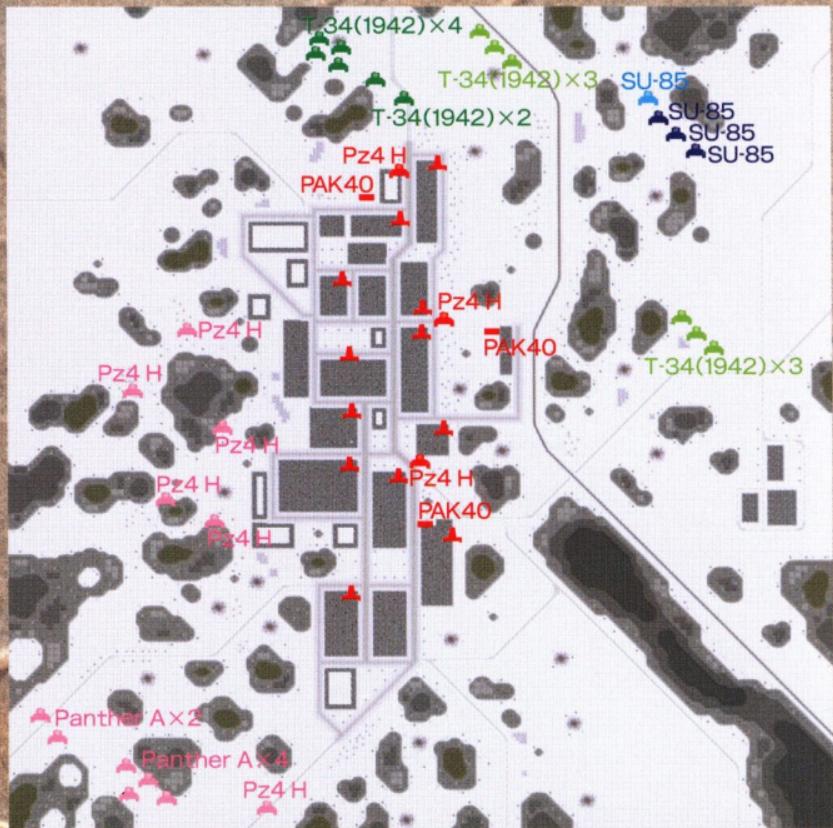
19 January 1944 Krasnoe Sero

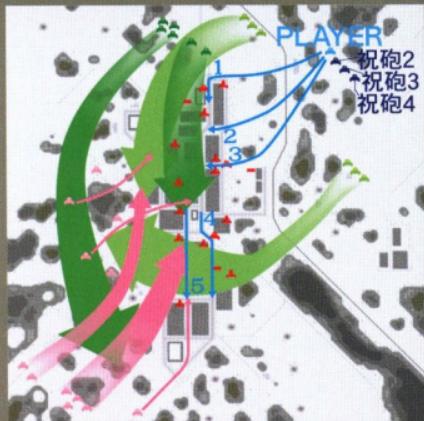


侵略軍を葬れ!! 幾年にもわたる占領から街を解放する。敵を逃すな! すべてを破壊せよ!

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER	SU-85	x1
僚車	SU-85	x3
友軍	T-34(1942)	x6
友軍増援	T-34(1942)	x6
敵	Pz4 H	x3
	PAK40	x3
	機関銃火点	多数
敵増援	Panther A	x6
	Pz4 H	x6

祖国を解放するソ連軍の戦いは続く 白銀の街からドイツ軍を追い払え

ドイツ軍は後退に次ぐ後退で、すでに大都市キエフが解放されていた。このマップでは、勢いに乗る'44年初頭のソ連軍の攻撃を描いている。

街の郊外からゲームはスタートする。直後、前方に見える対戦車砲とIV号戦車H型(Pz4 H)は1800mの距離からでも十分撃破できる。その後、僚車とフォーメーションを組んで街へ接近する。街への侵入は単純に1、2、3の3つのルートがある。いずれも、そのとき街の中のどこにIV号戦車H型がいるか、どちらを向いているかで判断したい。街の中のIV号戦車H型と対戦車砲を倒して回る必要があるため、僚車を散開させ、それぞれに指示を出そう。

建物にある敵の火点は、機関銃火点で、戦車を倒す攻撃力はない。しかしすべて撃破するのが作戦目標であり、敵の索敵範囲になるので早めに潰して回ろう。ここでは味方の砲兵支援を4回も行うことができる。有効に使っていこう。

街に入って火点をすべて始末したあたりで敵の増援が到着する。ここでの恐怖はなんといってもパンター戦車(Panther A)であり、計6辆も登場する。街を出て堂々と攻撃する

という行為は勇敢だがまず勝ち目はない。建物の陰に隠れて、敵の側面を攻撃することを勧める。そのポイントは4、5の地点。ここからは、街へ入ってこようとするパンターの側面を狙うことができる。IV号戦車H型に対しては正面から挑んでもプレイヤー側が有利だ。焦らず、砲塔部分を狙っていこう。

ここで初めて砲塔のない駆逐戦車を使うことになる。砲左右角度の制限は辛いが、つねに車体正面を向けて攻撃するというふうに考えればむしろ有利ともいえる。超信地旋回を使いこなせるようになれば、不安はない。側面に敵を受ける場合は、すぐに後退する判断力を持とう。



↑このマップでは建物に隠された火点が多い。個々に潰していくのは大変なので野砲支援を利用しよう。



GERMANY

map no. 16

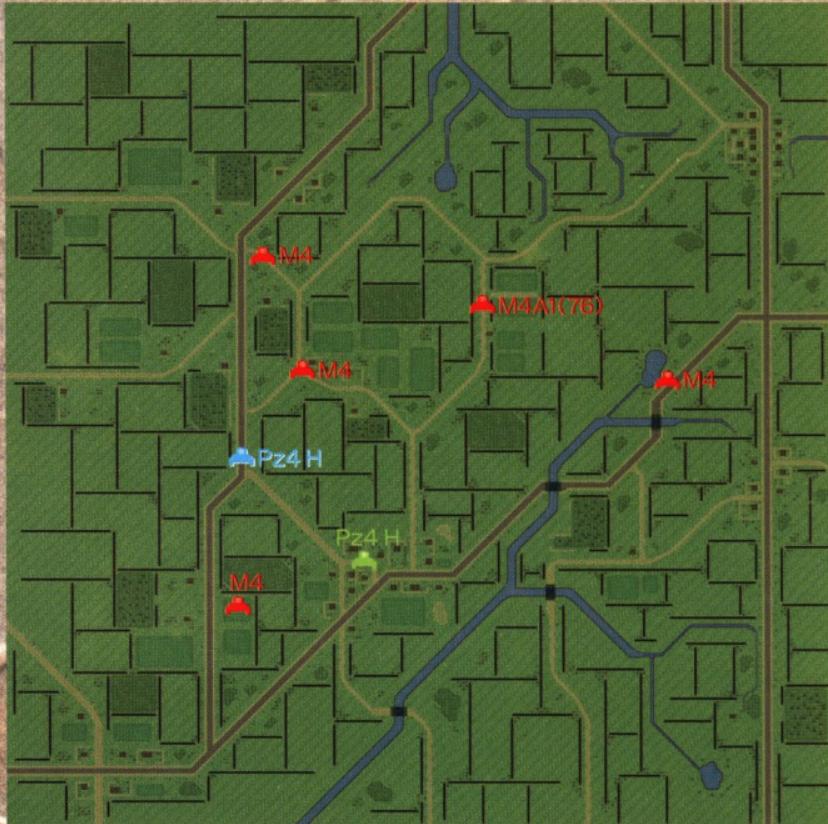
TRAINING-1

Training 1 June 1944 Normandy

前方出現の敵戦車2輌を撃破しただちに後退。包囲されつつある味方戦車の支援に入れ。なお、敵1輌は長砲身のM4、注意されたし！ 敵戦車5輌、全車撃破せよ！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER	Pz4 H	×1
僚車	Pz4 H	×1
敵		
M4A1(76)	×1	
M4	×4	

ボカージュに隠れて前進 敵の背後に回り込み、一撃を加えよう

ノルマンディー上陸作戦以降の北フランスの村らしく、いたるところがボカージュでしかられている。ボカージュは敵砲範囲を狭めるが、プレイヤー自車の姿も敵から隠してくれる。ボカージュを巧みに利用すれば隠密に敵の背後に回り込むことも可能だ。このマップで学ぼう。

ゲーム開始と同時に、そのままの方向に少し前進しよう。プレイヤーは道の交差点にて、村の方角から丸見えになっている。村に向かってきた敵戦車に後ろから撃たれかねない。

100mほども前進すると、前方約1000mにM4（シャーマン戦車）が出てくる。側面を

さらしている間に一撃をお見舞いしよう。正面を向いてしまうと砲塔部分しか狙えなくなる。M4を撃破したらそのまま砲塔を右方向へ振る。もう1輌のM4がやってくるので、距離約300mで射撃だ。破壊したら即座に反転、村を目指す。しかしまっすぐに村へ向かっては敵の戻り飛び込むようなもの。ここは1のルートか2をとるべし。1のルートなら、道路上で敵2輌を同時に相手にすることになるが、長砲身のM4A1（シャーマンⅡ戦車）さえ片づければまず大丈夫。2のルートではボカージュから顔を出すときが緊張の瞬間だ。失敗したら即座に後退し、またボカージュに隠れて移動。同じことを繰り返せばいい。



◆ドイツ製の照準機は米・露のものと画面が全然違う。このマップで扱い方を身につけておこう。



◆まず前方の敵を叩く。その後、反転して村に戻ろう。戦術画面で敵・味方の位置をつかんでおくこと。



GERMANY

map no. 17

TRAINING-2

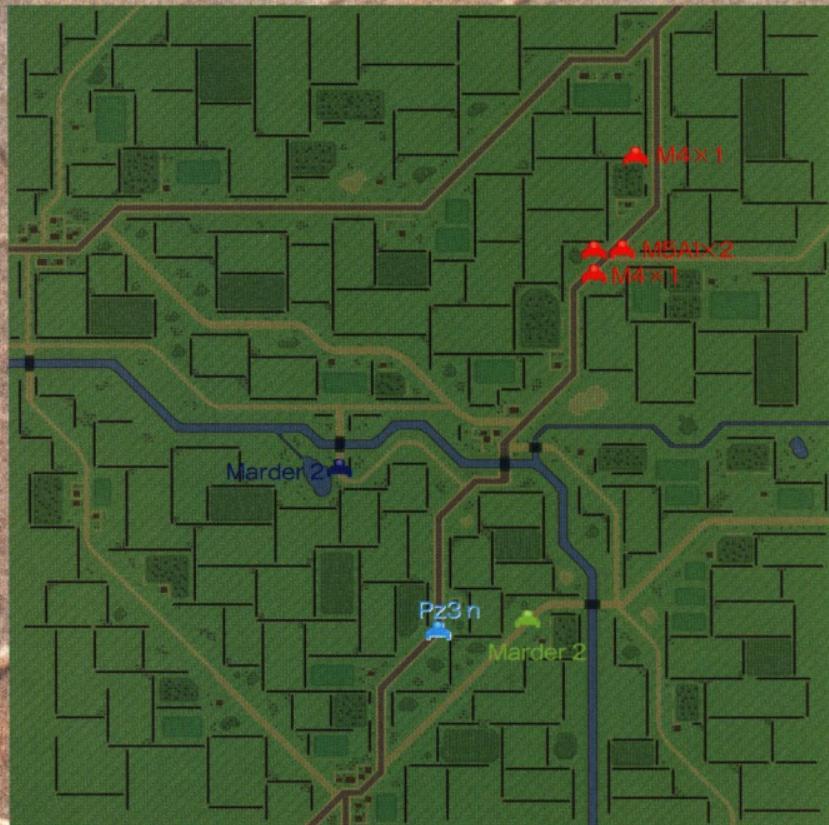
Training 2 July 1944 Normandy

敵が南に向かって探しを入れはじめた。橋を守れるのは自走砲2輌と君の戦車だけだ！ 川の北に現れる敵4輌全車撃破せよ！



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER	Pz3 n	×1
僚車	Marder 2	×1
友軍	Marder 2	×1
<hr/>		
敵	M5A1	×2
	M4	×2

友軍と協力して敵を待ち伏せ 頭脳戦が勝利をもたらす

このマップはトレーニングだが、うまくやらなければ難度は高くなる。友軍と協力して敵を待ち伏せすることが必要なのだ。

プレイヤーの進行方向、中央付近の橋から斜め右上に伸びる道を、敵M5A1（M5軽戦車・スチュアートVI）が2輛やってくる。M5A1は軽戦車だが、三号N型（Pz3n）の武装では長距離から正面装甲を撃ち抜くのは難しい。1の位置に停止して敵が橋を渡ってくるのを待ち伏せる。ルクスは3の位置に。友軍も前進してくると、橋の手前で敵を3方向から1000m以内の距離で待ち受ける形になる。これでM5A1の2輛は仕留められる。

同じ道を来るM4（シャーマン戦車）は、

橋の手前で村の方へ反転するかもしれない。その場合も、民家の隙間から狙うことが出来る。最後のM4も同様に攻撃しよう。ルクスを2の位置へ移動させ、その間に前進。敵の背後を衝いてもいいだろう。

もう一つはまったく逆に、スタートと同時にフルスピードで橋を渡り、M5A1の2輛を約500mでとらえて正面から撃破する方法もある。そのままM4を待ちかまえ、側面を見せているうちにやはり射撃。すぐさま反転して、最後のM4の進行ルートに向かい正面から撃破する。射撃に自信があれば、この方法は爽快だ。砲弾設定はゲーム開始時のまま、HEAT弾で戦うといいだろう。



↑武器性能はイマイチの三号N型戦車。僚車を囮に使うなどして有利な状況を作りだそう。



↑マルダーは敵の攻撃を一発食らえば終わりなので、組んで動く場合は自車の後方につくように指示する。

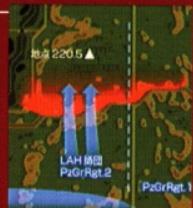


GERMANY

map no. 18

拠点220

5 July 1943 Hill 220.5



“城塞作戦”発動！未明に確保した斜面より進撃を開始する。テキ弾兵が地点220を占領するまで支援せよ！

作戦成功 □ 下図の歩兵がLINE Aに到達

作戦失敗 □ 作戦のための歩兵が全滅



TACTICAL MAP

PLAYER	Tiger 1	x 1
僚車	Tiger 1	x 1
友軍	StuG3 G	x 2
	Tiger 1	x 1
	StuG3 G	x 3

敵	火点	多数
敵増援	T-34(1942)	x 16
	KV-1(1942)	x 4



独ソ両軍最大の激突 クルスクへ強襲攻撃が始まった

クルスクの戦いの初日。南部戦区に配属されたSSアドルフ・ヒトラー師団戦車大隊の戦いが、このマップだ。スタート時、僚車や友軍がくさび形を作っているのは、パンツァーカイルという戦法。重戦車を先頭に、戦車のくさびを敵陣に打ち込んでいく戦術だ。プレイヤーはパンツァーカイルの先頭になり、敵火点のまっただ中へ飛び込むことになるのだ。

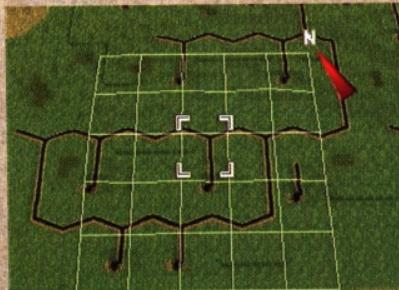
ここで注意するのはとにかく突出し過ぎなこと。

ティーガー（Tiger 1）は頑丈だし、攻撃力も抜群。自分がミスさえしなければまず危なげなく勝つことができる。ポイントは、とにかく僚車、友軍と肩を並べて前進すること。そのため、僚車と自車の位置関係には気を配ろう。難いフォーメーションを組んでいるだけでは、僚車が対戦車壕に落ち込んだりして時間をロスしてしまう。

ゲーム開始時に聞こえる音は、ドイツ軍のロケット砲、ネーベルヴェルファーの発射音だ。注意深く対戦車壕の隙間を越えよう。緩やかな上り坂を越えると、いっせいにソ連軍の火点が射界に飛び込んでくる。ひるまず、近いものから攻撃しよう。ティーガーの装甲

はまず撃ち抜かれない。逆に、僚車のⅢ号突撃砲（StuG3 G）が突出しすぎないように気を配ろう。

砲兵の支援攻撃は、2度要請することができる。2度とも、敵火点の密集地帯へ叩き込んでやろう。これだけで敵火点のいくつかが破壊され、前進は驚くほど楽になるはずだ。その後、敵戦車の増援が現れるが突っ込んで来ない。1500m以上の距離からゆっくり照準し、次々撃破していく。むしろ心配なのは両側から挟み込まれること。友軍が右側面を担当するなら左へ、という具合に割り振って、車体側面をさらす危険を侵さないようにしよう。



↑歩兵の前進を助けるために火点を撃破するのが最優先事項。野砲支援は必ず要請しておこう。



map no. 19

オクチャプリスキ

12 July 1943 Swch. Oktjabrskij

信号弾“紫”、敵戦車発見！ ロシア第5親衛戦車軍がドイツ精銳LAH師団を切り裂く!! 敵1輌たりとも突破を許すな！



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER	Tiger 1	×1
僚車	Tiger 1	×1
友軍	StuG3 G	×2
友軍増援	Sdkfz251D	×3
	StuG3 G	×2
<hr/>		
敵	T-34(1942)	×6
	火点	多数
敵増援1	T-34(1942)	×9
敵増援2	T-34(1942)	×5
	KV-1(1942)	×5
敵増援3	T-34(1942)	×6

独ソ精銳が正面対決 殺到する敵戦車群を冷静に迎え撃つ

ソ連軍のマップで“十月農場”とされているものと同じだ。しかし、ソ連マップでは正面にティーガー（Tiger 1）4輌が配置されていたのに対し、ここでは2輌。難易度は上がっていると言えよう。突進してくる敵はソ連第5親衛戦車軍。プレイヤーはSSアドルフ・ヒトラー師団。どちらもエリート部隊の対決だ。

ソ連軍はプレイヤーの射界から見て左から右へと移動しながら突っ込んでくる。見えたるすぐに射撃を開始していく。動いている敵を倒すのは偏差射撃。敵の未来位置を予測し、発砲することだ。しかし敵のスピードや距離によっても、もちろんタイミングは異なってくる。一概には言えないが、距離約1000mで敵戦車が時速30km以上で横切るなら、照準機の△の山のうち、2つから3つ手前で撃たなくてはならない。敵が時速20km程度なら1つから2つ手前。時速10km程度なら半分から1つ手前、といったぐあいになる。あとは経験から学ぶしかない。

最初の敵はひたすら左側面へ回り込もうとする。これらを倒しきらないうちに正面や右側面からも次の敵増援がやってくる。しだいに混戦になり、撃ちもらした敵を何度も撃つ

ようになるだろう。ずっと照準機モードのまま、ということもありがちだ。しかしこれはとても危険だ。敵を撃破したら面倒でも照準機モードから抜けて周囲を視察する。数mでも移動する。これを繰り返すことが生存確率を高める。戦術画面を呼び出し、敵の配置状況から僚車に適切な指示を出すことも、忘れがちだが重要だ。

敵はつねに回り込もうとする。これに対抗するには後退するのがもっとも簡単だ。しかし大きく後退すると敵の野砲による攻撃エリアにはまりこんでしまう。あわてて死地に飛び込まないように、僚車とも漸次後退しながら戦おう。



▲素早いT-34には偏差射撃で対抗だ。狙いをつけるのに気を取られて距離の調整を怠らないように。



GERMANY

map no. 20

112高地

10 July 1944 Hill 112

敵戦車、東斜面を移動中！ 112高地奪取を目的とする敵機甲部隊を食い止めなければならない！ 高地を守るテキ弾兵を援護し敵全車両を撃破せよ！



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 歩兵が後退または全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	Pz4 H	×1
僚車	Pz4 H	×3
友軍	Pz4 H	×3
友軍増援	Pz4 H	×2

敵	Churchill 7	×2
	Firefly 5c	×2
	Cromwell 4	×5
敵増援	Churchill 7	×2
	Firefly 5c	×4
	Cromwell 4	×3

2倍以上の敵との戦い イギリス戦車部隊を撃破せよ

112高地を奪おうとするイギリス軍戦車部隊に、ドイツ軍が攻撃を加えるマップだ。

プレイヤー側のIV号戦車H型(Pz4 H)はドイツ軍の主力中戦車。攻撃力では敵と互角かやや上。防御力はほぼ互角といったところだ。つまり正面から撃ち合った場合、勝負はどちらに転ぶかわからない、ということになる。

ここで登場する敵は3種類。クロムウェル(Cromwell 4)はもっとも与しやすい敵。ファイアフライ(Firefly 5c)はその長砲身砲が脅威だ。見つけたら真っ先に倒すこと。狙うなら砲塔、車体なら側面だ。チャーチル(Churchill 7)はある意味もっともやっかいな敵。最大100mm以上という分厚い装甲に全身を包まれていて、1000m以上では側面でも貫通できない。側面を向かせて、接近し、射撃するしかない。

開始と同時に1の位置へ移動。ここから、前を横切るクロムウェルを射撃できる。友軍も正面から攻撃してくれるし、4~5輌は減らすことができるだろう。この間、僚車は112高地付近やその中へ進ませる。112高地が空では、敵に簡単に制圧されてしまうからだ。プレイヤーも合流し、その後は112高地に陣

取って周りの敵を射撃するような戦いになる。

僚車は2、3、4の位置に配置し、ボカージュの隙間から射撃させるといいだろう。もちろん敵の動きによっては位置を変えせる必要がある。逆に隙間から射撃されないよう、つねに周囲を視認することが必要だ。最後に残るであろうチャーチルに対しても、僚車を囮に出し、その間に接近する。側面を向いたところを射撃するしかない。僚車は途中で撃たれないよう、大きく迂回させて進ませることが大切だ。

なお史実ではドイツ軍の攻撃は失敗し、高地はイギリス軍に奪われている。



↑このマップでは単独で敵に挑むより僚車と守りにつく。うかつに動くと高地の歩兵が全滅してしまう！



GERMANY

map no. 21

N158街道

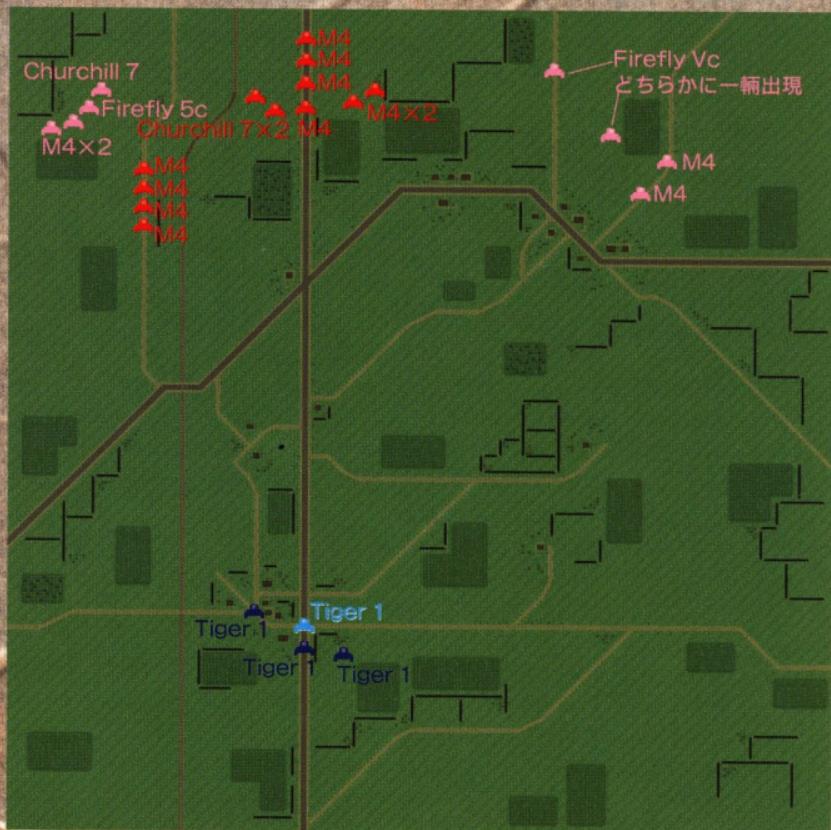
8 August 1944 N158



戦線は崩壊しつつある。重戦車大隊はサントー側面を守り敵のファレーズへの突破を阻め！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER	Tiger 1	×1
僚車	Tiger 1	×3
敵	M4	×10
	Churchill	7 ×2
敵増援	Firefly 5c	×1
	M4	×2
敵増援特殊	航空攻撃	

ファーレーズポケットを脱出せよ イギリス、カナダ機甲師団の前進を阻め

ファーレーズに閉じこめられつつあったドイツ軍の戦線を維持するため、SS第101重戦車大隊がイギリス、カナダ軍を迎撃つマップだ。

ここでもっともやっかいなのは敵ヤーボ(戦闘爆撃機)の攻撃。これさえなければ、乗車のティーガー(Tiger 1)は敵戦車に対して圧倒的に有利だし、僚車もすべてティーガーなのでまったく問題なく勝ち抜ける。要は、敵の航空攻撃をいかにしのぎながら敵戦車をも撃破していくか、という点にあると心得よう。

プレイヤーが潜むのにもっとも有利な場所は1の位置。ここにいれば側面を撃たれる恐れはないし、安心してマップ右上側から来る敵を射撃できる。

しかしすでに述べたが、やっかいなのは敵ヤーボで、この地点にとどまっていることを許してくれない。ヤーボの音を聞いたらすぐに発進。フルスピードでジグザグに走行し、攻撃をかわすしかない。しかし草地はトラクションがかかりにくく、ティーガーは速度も遅いため、餌食になってしまうことが多い。逃げている間に敵戦車に側面を曝してしまう危険も冒してしまいかがだ。このタイミング、

逃げる方向などはその都度確かめるしかない。もっとも全力で逃げている間はそのヒマもないことが多い。

何度かに渡る航空攻撃を振り切れば、あとは落ち着いて射撃するだけ。313号車は2に、314号車は4、211号車は3の位置へ向かわせ、敵を待ち受ける。敵の攻撃は、初期配置ではマップ左半分から、増援では右半分からに分けられる。プレイヤー側もそれに応じて戦力を振り分ける必要がある。敵戦車でもっとも攻撃力が高いのはファイアフライ(Firefly 5c)、もっとも装甲が厚く、正面からはティーガーでも手間取るのはチャーチル(Churchill 7)だ。憶えておこう。



↑戦車の天敵、ヤーボ。音や機影で接近を察知したら、即移動！ 運もあるが一力所にいるよりは安全だ。



GERMANY

map no. 22

ザクセンドルフ

23 March 1945 Sachsendorf



オーデル戦線において脅威となりつつあるロシア軍橋頭堡を全戦力をもって破碎する！ 降下猟兵の前進の妨げになるものを排除し戦闘終了まで支援せよ。

作戦成功 □ 歩兵が LINE A、B に到達

作戦失敗 □ 作戦のための歩兵が全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	Tiger 2	×1
僚車	Tiger 2	×1
	Hetzer	×1
友軍	Panther G	×2
敵	T-34/85	×5
敵増援1	T-34/85	×12
敵増援2	T-34/85	×18
	JS-2	×12

ベルリンへ向かうおびただしい敵戦車 祖国を守るためにここで食い止めろ

ベルリンへ向かうソ連軍に、ゼーロウ南東地域のSS第502重戦車大隊が反撃を加えたマップだ。このマップの敵は戦車のみ。遠距離の砲撃戦になる。残弾設定がOFFなら、高速徹甲弾をつねに装備すること。敵は数が多いが、その攻撃には実は波がある。それがわかれれば勝機をつかめるはずだ。

ソ連軍の攻撃は大きく4つに分けられる。最初は前線に配置されていたソ連軍戦車の攻撃で、数は少ない。次に2辆、4辆とまとまって出現し、攻撃してくる。これはドイツ軍の攻撃力を確かめるためのものだ。このあと、ソ連軍による本格的な反撃が始まる。数が多く、しかも東西から現れるので、挟み撃ちになってしまう恐れがある。

ここでは後退のタイミングを見誤らないことが重要だ。一度1の位置まで前進する。イルティスは2、131号車は3がいい。ここで敵の第2派の攻撃までをしのぐ。その後、画面に後退命令が出るから、プレイヤーは4、イルティスと131号車は5と6の位置まで退却する。最初から後退して自分だけ防御すると、降下猟兵を支援できず全滅してしまい作戦失敗となる。

このとき、マップ右から来るJS-2は早めに

倒すこと。友軍のローテ1、2がやられてしまうからだ。ザクセンドルフの森まで後退すれば、森を遮蔽物に利用でき、各車の生存率はグッと高くなるだろう。ここから敵を狙い撃てばいいのだ。

別の方針としては、2の位置、建物の陰にプレイヤー自車を配置し、ここで最後まで戦う戦法もある。マップ右側から来る攻撃をすべて撃破てしまえば、つねにマップ左上方に向いて戦うことができるからだ。射撃に自信があればお勧めの作戦と言えるだろう。最後の敵増援のうち、マップ左側及び右下側の攻撃はクリア条件に無関係だ。スコア狙いでなければ無視してもいい。



↑敵増援の中でも、特に厄介なのがJS-2。砲塔の俯角が乏しいので地形の高低差を利用して戦おう。



GERMANY

map no. 23

ベルリン

30 April 1945 Berlin

帝国は消えた。あとは生き延びる戦いあるのみ！

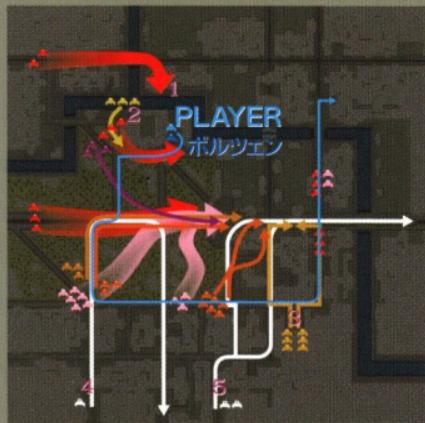
僚車1両以上とともにシュプレー川の北フリードリッヒ通りまで血路を開け！



作戦成功 □ 下図の○内に、プレイヤーと僚車の1両以上が入る

作戦失敗 □ プレイヤーが○内に入ったときに、僚車が全滅している





TACTICAL MAP

PLAYER	Tiger 2	×1
僚車	Tiger 2	×1
友軍	機関銃火点	多数
敵	JS-2M	×14
敵増援1	JS-2M	×11
敵増援2	JS-2M	×3
敵増援3	JS-2M	×6
	T-34/85	×2
	SU-152	×1
敵増援4	JS-2M	×2
	JSU-152	×1
敵増援5	JS-2M	×3
	T-34/85	×3
敵増援6	JS-2M	×3
敵増援7	T-34/85	∞

燃え上がる首都ベルリンからの脱出 僚車をどう扱うかが作戦の正否を分ける

ついに押し寄せてきたソ連軍と首都ベルリンで戦うマップだ。ここでは僚車を連れて設定された場所まで脱出するのが目的だが、いずれにしても敵の数を減らさなくては動くこともできない。

ゲーム開始と同時に背後、つまりTACTICAL MAPの1方向からJS-2（スターリン重戦車）2輌が襲ってくる。すかさず背後を向いて、距離約900mで発砲しよう。狙うのはJS-2の砲塔、しかも砲の部分だ。車体なら側面を狙おう。1方向の敵を倒したら即座に180度回頭。マップ左側から右へ進んでくるJS-2を距離約1200mで射撃しよう。この時点で、おそらく敵の野砲の砲弾が落ちてくる。初期配置の位置のままでは危険なので、いったん奥へ後退するか、前進するかの選択を迫られる。前進した場合、国会議事堂の前に待ち伏せしている1輌のJS-2に注意しよう。

脱出経路はTACTICAL MAPに記した通りだ。しかし道路の交差点では必ず周囲を注意しすぎるほど注意しなくてはならない。敵を射撃できる場合はチャンスを逃さず、しかしあくつもの方向に敵を見たときは無理をせずいったん後退すること。JSU-152の攻撃力はすさまじい。最優先で射撃しよう。

途中、2の地点には3輌程度のJS-2が待機している。さらに、3の地点には大量のT-34が停車していることが多い。近辺を通ろうとすると、クモの巣をつづいたようにいっせいに発進してくる。至近距離の敵を追わず、後退して背後を確保し、距離をおいて撃つようしたい。4、5の地点からはT-34が無限に湧き出してくる。ある程度撃破したら、速度を上げて通り過ぎるしかない。

ボルツエンとはつかず離れず協力して行動するか、あるいは最初の位置に置いたままにしておき、マップ上を掃討してから連れ出す、という作戦もある。何度も試してみて、判断してもらいいだろう。



↑僚車を守るものこの面のクリア条件。前進・後退の指示をこまめに出し、素敵も怠らないようにしよう。



GERMANY

map no. 24

シンヤビノ

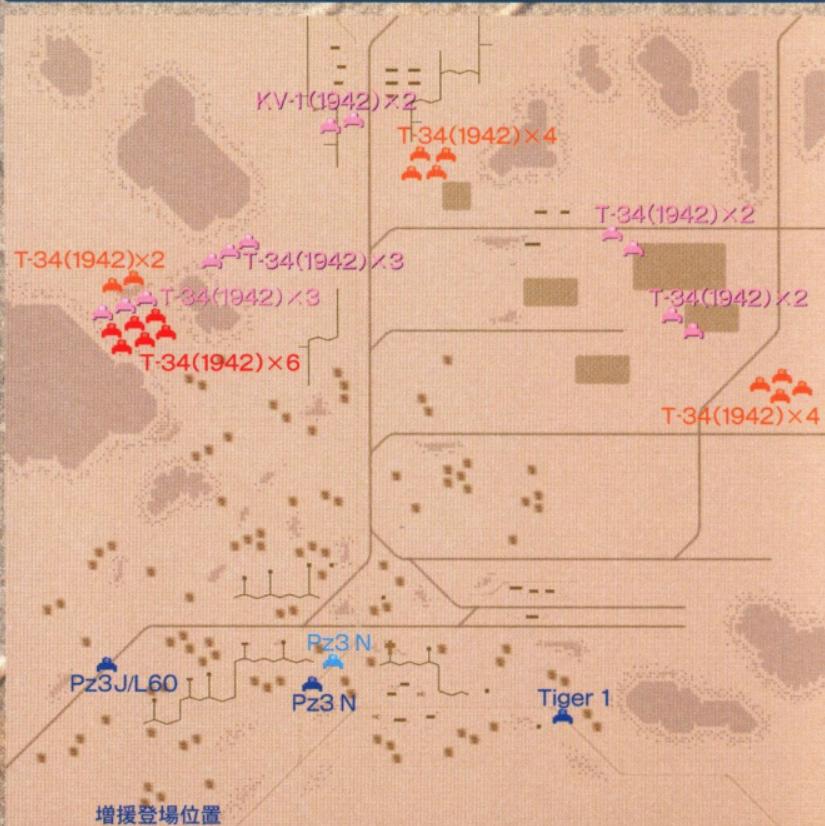
20 January 1943 Sinyavino

ラドガ湖畔からの撤退！ シンヤビノを新たな拠点とする。第502重戦車大隊戦闘配置につけ。敵を高地によせつけるな！



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER	Pz3 N	×1
	Pz3 N	×1
	Pz3J/L60	×1
	Tiger 1	×1
僚車増援	Pz3 N	×1
	Pz3J/L60	×1
友軍	火点	多数
敵	T-34(1942)	×6
敵増援1	KV-1(1942)	×2
敵増援2	T-34(1942)	×10
	T-34(1942)	×10

後退してくる戦友を迎えるために この陣地を一步も退くわけにはいかない

レニングラードに対するドイツ軍の包囲網を撃ち破ったソ連軍はさらに圧迫を強めてくる。防衛戦に活躍する第502重戦車大隊の姿が描かれたマップだ。

重戦車大隊とはいっても、重戦車はティーガー(Tiger 1)が1輌のみ。あとはこの時期すでに威力不足のIII号戦車だ。III号戦車のうち、115号車は長砲身50mm砲のJ型(Pz3J/L60)、プレイヤー自車と08号車は短砲身のN型(Pz3 N)になる。J型より対戦車能力に勝るN型だが、T-34への有効射程はせいぜい1200m。KV-1Cに対しては、500m以下でも正面装甲は貫通できない。

そこで、101号車を飛車角のように使って敵を撃破していくことになる。プレイヤーはその補佐をする形だ。まず1の位置、教会の隣りに101号車を配置する。この高台から敵を狙い撃つのだ。プレイヤーはその下の道路を左右に動き、土手に隠れるように射撃しよう。1000m以内に接近してくれれば、十分T-34を撃破可能だ。

115号車は4の位置に潜ませるといいだろう。ここは窪地になっており、やってくるT-34の側面を狙える。しかしこれも、101号車などとの連携があってこそ活きる作戦で、単

独で115号車だけを向かわせても見殺しにするだけだ。

敵の攻撃が一段落した頃合いを見計らって、101号車をマップ下方へ降ろし、2の位置へつける。マップ右方向から敵が迫ってきたら、3の位置がいいだろう。細かく指示を出すことで、重戦車の攻撃力が活きてくるのだ。味方増援のうち、1輌はIII号J型、1輌はN型だ。敵の数が少なくなってきたら、大きく迂回させて敵の背後に回らせるなどの手を打っていこう。

ここでは101号車以外の戦力は決して大きくない。あらゆる戦術を駆使することで、はじめて勝利が見えてくるのだ。



↑このマップの守護神、ティーガー。これをどのように動かすかで勝敗が決まる。自車は指令塔に徹しよう。



ヴィテブスク

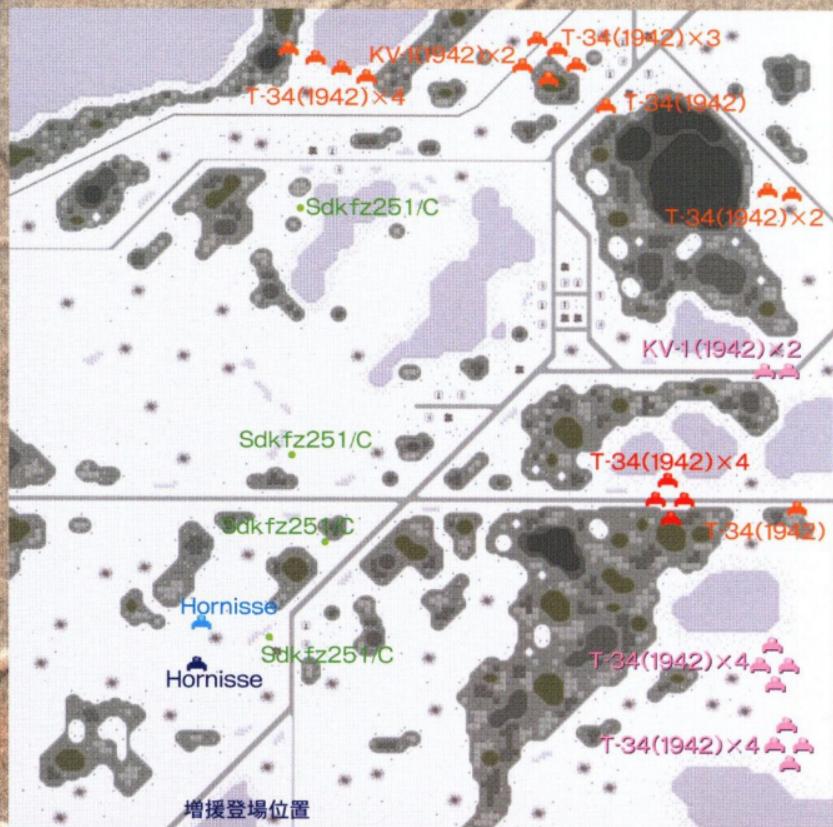
19 December 1943 Witebsk

味方陣地に敵戦車接近中！ 戦車駆逐大隊ただちに発進！ 敵戦車の突破を阻止せよ。



作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER Hornisse ×1
僚車 Hornisse ×1
友軍 Sdkfz251/C ×3
僚車増援 Hornisse ×1
友軍増援 Sdkfz251/C ×1

敵 T-34(1942) ×4
敵増援1 KV-1(1942) ×2
 T-34(1942) ×8
 KV-1(1942) ×2
 T-34(1942) ×11
 T-60 数輛

押し寄せる赤軍戦車隊の侵入を許すな 戦線を断固維持せよ

クルスク戦の敗北によって後退するドイツ軍に、ソ連軍は全戦線で襲いかかってきた。モスクワ正面のヴィテブスクでも、ソ連軍戦車師団の攻撃が激しさを増していく。しかし史実では'44年6月までこの地域の戦線は維持された。

ホルニッセ（Hornisse）は戦車ではない。オープントップの車体に対戦車砲を搭載し、薄い装甲で周囲を簡単に覆っただけの対戦車自走砲である。密閉された戦闘室を持つIII号突撃砲などとも違い、砲弾が1発当たったらおしまい。榴弾でも撃破できるほどだ。従ってとるべき戦術は2つしかない。徹底的に遠距離戦に徹し、1800～2000mで敵を次々撃破していくのが1つめ。この戦術の場合、運もあるが、1500m以内に敵を入れてしまつては危険だ。

もう1つは窪地などに潜み、やってくる敵を待ち伏せする方法。距離は1000m程度に縮まるが、外すと取り返しのつかないことになる。実際にはこの2つを複合して戦っていくのがよいだろう。

最初にやってくるT-34を1の位置で迎撃する。僚車アドラーは2か4がいいだろう。敵増援の2輛のKV-1は、道のコーナーで曲がると

ころを射撃するのがいいだろう。その後、マップ右下からのT-34を8輛撃破するまではこの位置でもOK。だが一斉に現れる2度目の敵増援に対しては遠距離射撃だけでは辛い。その場合も、1輛撃破したらすぐに移動する、というウケをつけること。3か5の位置に進み、アドラーを残ったどちらかに配置するのがいいだろう。アドラーが撃破されても、味方増援のホルニッセが1輛現れる。射撃に夢中になつて忘れないようにしたい。素早く前進させ、2の位置に据え付ければマップ右方向から侵攻してくるT-34対策に当てることができる。最後にものをいうのはやはり射撃の腕だ。



↑装甲の薄いホルニッセでT-34と撃ち合うのは無謀。敵に狙われたらすぐに逃げるしかないのだ。



ヴィレル・ボカージュ

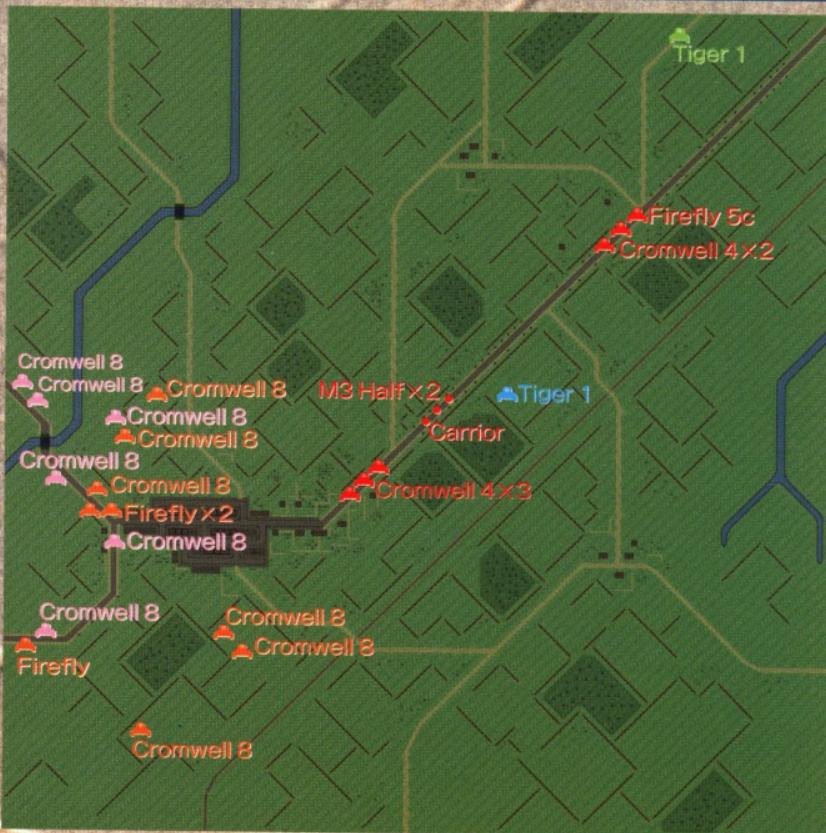
13 June 1944 Villers-Bocage

カーン防衛の危機だ！ 敵1個旅団が戦線の背後に回り込もうとしている。戦車前進、敵の戦力をくいちぎれ！



作戦成功 □ 歩兵が最終地点に到達したら

作戦失敗 □ 歩兵が壊滅したら





TACTICAL MAP

PLAYER Tiger 1 ×1
僚車 Tiger 1 ×1

敵	Firefly 5c	×1
	Cromwell 4	×5
	M3 Half	×2
	Carrier	×1
敵増援1	Cromwell 8	×6
敵増援2	Cromwell 8	×6
	Firefly 5c	×3
	88mm	×4

たった1輪で敵戦車隊へ挑戦する無謀な戦いか？英雄的戦いか？

ノルマンディー戦の中で、SS第501重戦車大隊のわずか1輪のティーガーI戦車がイギリス軍第7機甲師団の先遣隊を攻撃し、大損害を与えたという史上有名な戦いを再現したマップだ。これを成し遂げたのは、ミハエル・ビットマン大尉で、“N158街道”でもプレイヤーの007号車が彼の乗車だった。生涯に戦車、突撃砲138輌を撃破した最高のタンクエースでもある。

このマップでは最終的に味方の歩兵がヴィレル・ボカージュの街を制圧すれば勝ち。そのため、ヘタな小細工はせず、まっすぐに街道を街の中へ向かって進んでいくのがいい。ティーガー（Tiger 1）は装甲も厚く、クロムウェル（Cromwell 8）程度では500m以下でも正面装甲を撃ち抜かれることはない。

街道へ出てすぐに左へ回頭。正面のクロムウェル3輪を1000m級で撃破。ついでに街道脇に止めてある小型車両を片づけたら、状況に応じて反転、背後のクロムウェルやファイアフライ（Firefly 5c）を射撃しよう。背後の心配がなくなったら再び反転し1のルートで街へ向かう。素早く行動すれば街の中に敵の陰はない。街を出たところにクロムウェルやファイアフライが多くいるから、矢印の折返

し地点で射撃。車体正面を向けたまま矢印の先まで後退しつつ撃ち続けよう。この間は上り坂になっているので、次第に射界が開けてくるだろう。クロムウェルは楽な敵だが、ファイアフライは見つけたら真っ先に攻撃するようにしよう。

1のルートなら、この時点で歩兵が街を制圧してくれてもおかしくない。スコアを狙うなら、2のルートで大きく迂回し、敵戦車をすべて破壊していくことをお勧めする。最大の敵はタイガーの遅いスピードと、重い砲塔の回転速度、装填速度の遅さと言つてもいい。敵戦車を次々撃破する楽しみを満喫できるマップだ。



↑街道にいるイギリス戦車を始末したら街へ向かおう。このマップでは、彼らはやられ役なのかも……。



バルクマン・コーナー

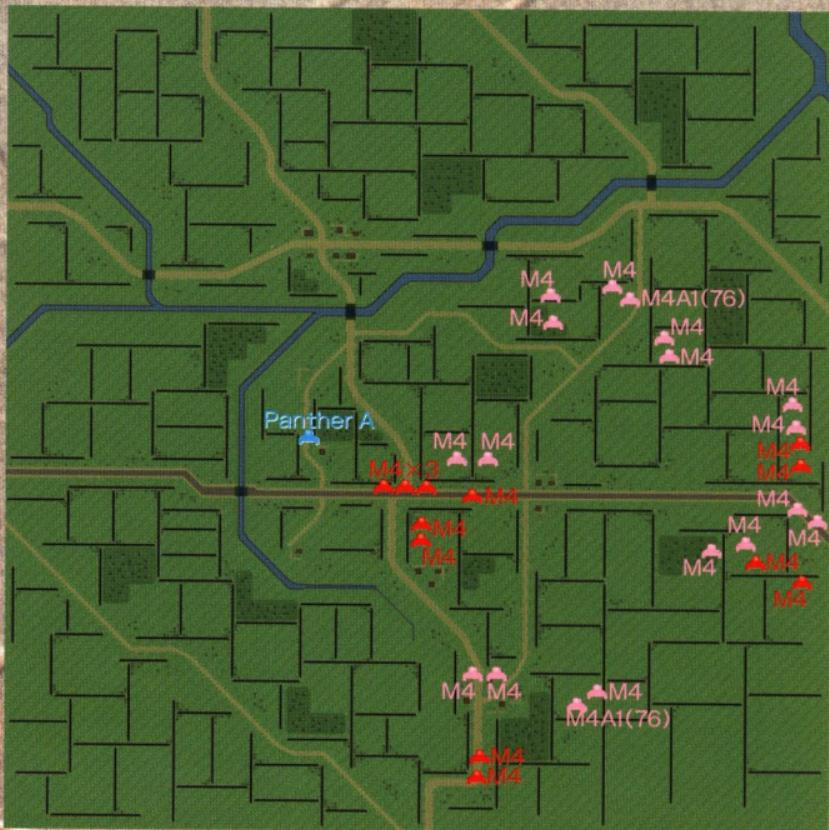
27 July 1944 Barkmann Corner

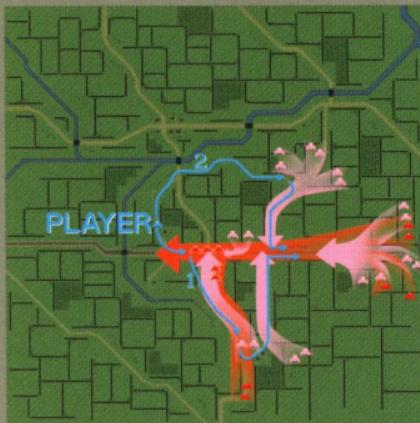
「街道は、アーミー共でいっぱいだ！」テキ弾兵の言葉にバルクマンは反応した。「街道十字路へ向かえ！」424号車の死闘。街道の敵を全車撃破し敵の進撃を止めろ！



作戦成功 □ 街道沿いの敵軍全滅

作戦失敗 □ 自車の破壊





TACTICAL MAP

PLAYER Panther A ×1

敵	M4	×12
敵増援	M4A1(76)	×2
敵増援特殊	M4	×16
	航空攻撃	

クータンスへ進むアメリカ軍を阻止せよ バルクマン軍曹の戦いが始まる

これもやはりノルマンディー戦で、SS第2戦車連隊のエルンスト・バルクマン軍曹が実際に戦った戦闘を再現している。

バルクマンが実際に戦った”バルクマン・コーナー”は、ゲーム開始時にプレイヤーの自車から見て正面前方の桜の木の下だが、そこまで行かなくともOK。初期配置の位置で、約400先の道を横切るM4を射撃できる。まず2輌のM4（シャーマン戦争）が横切り、その向こう側約700mに2輌のM4が現れる。さらに手前に1輌。計5輌のM4を葬ったら街道に出ていこう。左折し、マップ右側へ進むと次々とM4が現れる。700～1000mでこれらを撃破していこう。

本物のバルクマンもそうだったように、またしてもやっかいなのは敵ヤーボによる航空攻撃だ。8回攻撃してくる。これは、全速力で走り、車体を左右ジグザグに振ってかわすこと以外に対策はない。幸いティーガーと異なり、パンター（Panther A）は機動力も高く、速度も速い。それでも街道から草地へ逃れるとグッとスピードは落ちるので注意したい。その間にも敵M4とは戦わなくてはならない。

まっすぐに街道を進んでいけば、多少側面

に気をつける程度であつて、という間に作戦目標を達成することができる。しかし街道上だけではヤーボからの逃げ場がない。そこで、1、2のルートをとって、迂回しながら再び街道へ出るコースも考えられる。敵戦車の少ないところでヤーボをやりすごせば、生き残る確率は高くなりリスクも稼げる。

敵増援で現れるM4A1（シャーマンII戦車）の2輌は長砲身で攻撃力が高い。このマップで最大の難敵とも言える。1000m以上でも砲塔正面から撃ち抜かれる可能性があるため、見つけたらすぐに始末したい。

実際のバルクマンは動かず、ずっと桜の木の下で戦ったのだが……。



↑バルクマンのように桜の木の下で戦うのも一興。パンターなら大丈夫だ（ヤーボが来たら逃げること）。

SPECIAL MAP

map no. 28

TRAINING・TYPE90 VS T-80

Training type90 vs T80

これより模擬戦闘を行う。双方共に火砲の威力は絶大であり長射程での戦闘が予想される。発見次第直ちに射撃を開始せよ！

作戦成功 □ 敵軍全滅

作戦失敗 □ 自中隊全滅





TACTICAL MAP

PLAYER	Type 90	×1
僚車	Type 90	×2
敵	T-80ya	×3
敵増援1	T-80ya	×6
敵増援2	T-80ya	×4
敵増援3	T-80ya	×4
敵増援4	T-80ya	×4
敵増援5	T-80ya	×4

なにもない平原で繰り広げられる模擬戦 現用戦車の戦闘力の高さを思い知らされる

このマップはこれまでの第二次世界大戦の世界を離れ、現用戦車である90式戦車(Type 90)とT-80(T-80ya)の戦いになっている。90式戦車は我が国の陸上自衛隊が、T-80はロシアが、それぞれ装備するメインバトルタンクだ。もしこれら2つの戦車が戦ったら……という、より創造性の高いマップになっている。

90式戦車を操作して真っ先に思うのは第二次世界大戦の戦車との違いだろう。恐ろしいほどトルクフル。ヘタに動かせば車体の向きが定まらないほどだ。さらに砲塔の旋回を含めたスムースネス。照準機モードで距離目盛りを見ると、弾道の低伸性がよくわかる。ど

こをとっても強力だが、相手のT-80も同様の性能なのだ。

遠距離まで安定して射撃できるのでどこにいてもいいが、1の位置ならやや小高くなつていて遠くまで見通せる。敵は道の先からやってくるので先頭から次々に射撃していく。敵増援2あたりまではこの位置から狙うことができる。位置を変えるなら2や3のポイントを移動するのがいい。マップ中央部分は、縦に小高い丘のように起伏していて、その部分を越えるときがもっとも危険だ。4の位置へ進出し、前進しては射撃、射撃して後退を繰り返そう。最後の敵増援が現れるまえに、再び3の位置へ戻っていれば楽になる。



↑照準器を見ると距離目盛りの差がほとんどない。それだけ現代の滑空砲や砲弾は威力を性能に優れている。



↑現代でも第二次世界大戦時でも、戦車にとって丘を越えるときがもっとも危険なのは変わらない。

PANZER COLUMN: I

戦車の迷彩塗装

戦車も兵器である以上、あらゆる面で敵に勝つための工夫がなされていた。塗装といえども例外ではない。

■戦車の基本塗装

第二次世界大戦中、各国の戦車は実際に様々な塗装が施されていた。その中でも特にドイツ戦車の迷彩塗装はバリエーションも豊富でなくなり美しく格好いい。現在においても模型界などでドイツ戦車に人気が集中するのは、その無骨なデザインと相まってこの塗装によるところが大きいだろう。

そもそも戦車の塗装は敵に発見されにくくするために、主に行動が想定される地域に合わせて基本の塗装が行われることが多い。これは昔も今も変わってない。

例えば大戦初期のドイツ軍車両はジャーマングレイという黒に近い濃い灰色の



↑ファンにはおなじみのドイツ戦車の迷彩。しかし、ドイツ軍守勢の証明でもあったのだ。

単色で塗られていたが、これは戦前のドイツ軍の考え方として自国やフランスをはじめとする比較的発展した西欧での作戦が念頭にあったからだ。だからソ連への侵攻を境に塗装も変化を見せていく。なぜなら草原の中で黒い車体は目立って仕方がないからだ。

■戦車の隠れ表 迷彩塗装

また、迷彩塗装が頻繁に行われるようになるのもこの頃からだ。ドイツ軍が序々に守勢に回っていくと歩調を合わせるように、迷彩塗装の種類や迷彩を施された車両が増えていく。迷彩塗装は車両隠蔽性をより高めてくれるからだ。劣勢になり、待ち伏せや拠点防衛などに用いられることが多くなったドイツ戦車にとって、身を隠すということは重要な課題だったのだ。

逆に攻勢側は迷彩塗装にそれほど気を使わない。隠れていたのでは進撃できないため、その必要がない。それが証拠に大戦後期の米・ソ連などはほとんど迷彩らしい迷彩を施していない。そういう意味では迷彩塗装に凝っているというのは後ろ向きな姿勢と言えるのかもしれない。



第2章

OPERATION MANUAL

これから基礎訓練を始める。

戦友よ、攻略に行き詰まつたら基礎を見直せ。

偶然で勝ち続けることができるほど戦いは甘くない。

搭乗前の心得

戦闘で重要なのは敵を知り、己を知ること。まずは自分にできることを把握してから戦いに臨もう。

オプションの設定

OPTION画面は、実際にゲームを開始する前に必ずチェックしておこう。特に「砲塔自動旋回」や「距離マーカー表示」は要確認。最初のうちはonにしてプレイするのがおすすめだ。ゲームの難易度を下げたいなら「砲弾装填速度2倍」もonにするといいだろう。

逆に本格的に戦いたいなら「残弾数」をonにする。ムダ弾が撃てないので、戦闘が一気にシビアになることは間違いない。

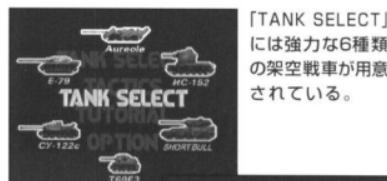


「戦車故障」という項目もある。R1 [R] ボタンでSEやBGMの調節画面に切り替えられる。

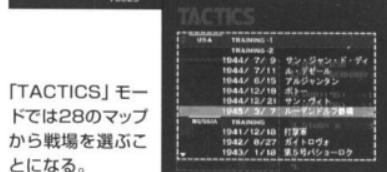
ゲームモード選択

本ゲームには「TANK SELECT」と「TACTICS」の2つのモードがある。最初は架空戦車で戦う「TANK SELECT」でゲームに慣れるといいだろう。架空戦車は史実の戦車より強力なのだ（油断は禁物だが）。

自信がついたら、史実の戦車で戦う「TACTICS」に挑もう。中には敵戦車よりも性能で劣る戦車で戦わねばならないシビアなマップもある。いろいろな戦法を考えてプレイしよう。



「TANK SELECT」には強力な6種類の架空戦車が用意されている。



BATTLE COLUMN

【ルーキーか？ ベテランか？】

OPTION画面最上段には3つの設定が用意されている。「Rookie」は前進・後退が楽だが旋回が多少やりづらいのが難点。微妙な操縦には「Veteran」の方が向いている。さらに戦車の故障などの要素が加わっているのが「Ace」だ。



「Rookie」は一部の設定が動かせない。

マップと戦車の選択

「TANK SELECT」モードでは、まずどの架空戦車を自車にするかを選び、それからどのマップをプレイするかを選択する。選んだ架空戦車の国籍によって遊べるマップは異なっている。

一方、「TACTICS」モードは用意された全28マップから直接好きな面を選択できる。このうち「バルクマン・コーナー」など5面は有名な部隊の戦いを再現したもので、このモードでしかプレイできない。

戦車

「TACTICS」モードでは戦車を好みのものに変更することが可能だ。自軍のみならず、敵国の使用戦車も変更可能だ。ゲームの難易度が高すぎると思ったら、敵の戦車を弱くしてプレイするといいだろう。このとき、装甲の厚さと主砲の威力をポイントに選ぶのがコツだ。

また、史実通りの編成を組んで戦うのも面白い。自分の手で第二次世界大戦の戦場を再現するのだ！



「TANK SELECT」モードと「TACTICS」モードでは戦場となるマップ自体は同じ。違いは自車が架空戦車かどうかだ。



自軍を全部ティーガーIIに変更して無敵軍団を編成することもできる。

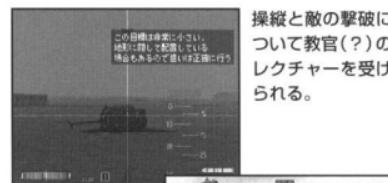


「TACTICS」に架空戦車を登場させることも可能。敵に回してみるか？

TUTORIALについて

このモードではゲームにおける戦車の操作方法が説明される。ただし画面による説明を受けるのみで、実際に動かすことはできない。

操作に自信がないならこれを見ておこう。戦車の操縦方法や照準の合わせ方をていねいに説明してもらえる。なおOPTION画面で「Rookie」「Veteran」「Ace」のどの操作モードを選択しているかで、説明の内容は若干変化する。



操縦と敵の撃破について教官(?)のレクチャーを受けられる。



「Ace」モードだと弾数制限が表示される。説明自体は変わらない。

移動について

戦車を手足のように扱えなければ、戦場では生き残れない。正確な操作と素早い進軍で敵の猛攻に対処しよう。

移動の基本

移動は周囲に敵の脅威がないかどうか、常に気を配って行わなければならない。やみくもに移動しても、不意の一撃を食らってしまう。戦術マップで周囲を確認するのは当然として、どんな移動が危険かという点を知っておくのも重要だ。

まず、ボカージュを突き破った直後が危ない。マーカーの表示はあっても、至近距離に敵がいた、ということも珍しくない。

坂道や丘などを乗り越えるときも要注意。弱点である腹をさらしてしまうのだ。移動の際、索敵表示の使用は必須だ。

十字路や曲がり角（建物なども含む）は、マーカー表示が出ていれば、高い確率で敵が潜んでいると考えるべきだ。マップで確認し、慎重に旋回しよう。

ボカージュ



突破したら、至近距離に敵戦車が！

坂道、丘など



腹をさらしているので、被弾したら終わりだ。

十字路



この状態は危険。四方から狙い撃ちされる。

曲がり角



曲がった途端に被弾することもある。

移動の応用

L1やR1ボタン〔LやRトリガー〕で左右に曲がるのを信地旋回と呼ぶ。一方、左右のキャタピラを前後に逆回転させて、その場で方向転換をするのが超信地旋回だ。つまり、左に向くならL2とR1ボタンを同時に押すのだ（PS版のみ）。

超信地旋回は素早く向きを変えられるので、曲がり角などでどんどん使用しよう。また、一ヵ所にとどまって多数の敵を次々に狙い撃つ場合などにも有効だ。



超信地旋回は信地旋回の倍くらいの速さで方向転換できる。照準マーカーを動かすのも忘れずに。

戦闘中の移動

敵を発見あるいは被弾したら、すぐに超信地旋回で敵戦車に車体正面を向けよう。戦車は正面がもっとも装甲が厚いからだ。また建物の陰から敵を狙う場合にも超信地旋回は有効だ。

逆にマップによっては突然近くの建物から敵が出現することもある。素早く旋回して敵を撃破するのは必須テクニックなのだ。ただし、複数の方向から狙われた場合は移動して退避しよう。



敵が正面にいる！
……と気付いたら
すぐに超信地旋回
を開始する。



移動と双眼鏡

△ [X] ボタンを押すと、画面が遠くまで見通せる双眼鏡モードに切り替わる。照準画面と違って素早く四方を見渡せるので、索敵に役立てよう。移動しつつ遠方の死角を確認できて便利だ。ただし自車の向いている方角と双眼鏡が見ている方角のズレを把握しておくこと。画面左下の方向ゲージで確認しよう。なお、あらかじめ照準は、500~1000mに合わせておけば、敵を発見したときにより早く対処できる。



遠くまで確認できる代わりに、視界は狭くなる。
常にあちこちへ視点を向けるよう心がけること。

BATTLE COLUMN

【榴弾の意外な活用法】

対戦車砲、火点、歩兵などの掃討は、徹甲弾ではなく榴弾を使う——。本ゲームのプレイヤーには常識であろう。

しかし実は、兵員輸送車やトラックといった、いわゆるソフトスキンにも榴弾は有効なのだ。徹甲弾があればもちろん使用してもかまわないが、残弾が少ない（残弾onでプレイしている）場合や、とっさに弾種を変更する時間がもったいない場合などに、榴弾を撃ち込むのだ。

奇策に近いテクニックだが、勝利のためには様々な利用法を覚えておこう。



敵兵員輸送車撃破！ 相手が戦車以外ならば、すべて榴弾で撃破可能なのだ。これでヤーボさえ飛んでこなければ……。

照準と射撃

戦車の動かし方を身につけたら、次は射撃の訓練だ。砲撃は戦車戦の華！ しっかりマスターしよう。

照準の合わせ方

敵を発見したら距離を確認後、方向キーで照準マークを向けよう。ここで○[A]ボタンを押すと照準画面に切り替わる。あとは照準機の方向と距離を調整して、再び○[A]ボタンを押すと主砲が発射される。

また、敵に照準マークを向けたとき、赤く点滅することがある。これは、敵戦車が建物や木などに遮られているものの、こちらからは射撃が可能な状態を示している。試みに撃ってもいいだろう。



前方に敵戦車を発見！ いったん停車して照準画面に切り替えよう。



照準マークが点滅！ 命中率は著しく低下するが、撃つだけ撃つか？

砲の範囲外に注意

目標にマークを向けて○[A]ボタンを押したのに「砲の可動範囲外です」と表示されることがある。これは“今の位置では目標に主砲を向けられない”という意味。回転砲塔がない自走砲や突撃砲車輌に多い。すぐに超信地旋回で敵に正面を向けよう。

また自車が丘を上りきろうとする瞬間は砲塔が上を向いてしまうので正面の敵でも狙えない。斜面を下りる場合も同じ。丘では慎重に前進・後退の機会を図ること。



オリオールは主砲の可動範囲が狭い。敵に向けて超信地旋回開始！



これでOK。地形の影響で照準がつかないようなら場所を変えてみる。

BATTLE COLUMN 【弾丸の種類と装填時間】

高速徹甲弾は遠距離だと威力が下がる。接近して撃とう。また弾の装填時間は砲撃を受けながらだと大幅に遅くなる。危険を感じたら応戦より後退だ。

徹甲弾(AP)／対戦車戦に使用

高速徹甲弾(APCR)／高速で貫徹力が大

HERT弾(HERT)／高熱で装甲を溶かす

榴弾(HE)／歩兵、火点、対戦車砲に使用

スモーク弾(SMOKE)／味方戦車の隠蔽に使用

各国戦車別 照準機の使い方

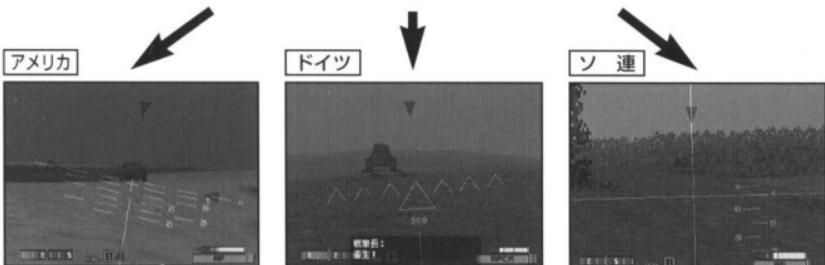
照準画面での操作は△[Y]ボタンで遠くに、□[X]ボタンで近くに狙いを調整。その後、方向キーの上下左右で照準をつけて砲撃する。だが、国ごとに戦車の照準画面は異なるので注意が必要だ（操作自体は同じ）。最初は敵との距離を数字で表示するドイツ戦車が戦いやすい。ア

メリカやソ連の場合は画面上に固定された目盛りに、上下に移動する照準合わせのカーソルをそろえて距離を調整する。

なお現代の戦車である90式戦車とT-80はそれぞれアメリカ、ソ連の照準機を持つが目盛りの幅はかなり狭い。距離の調整が不要になっているのだ。



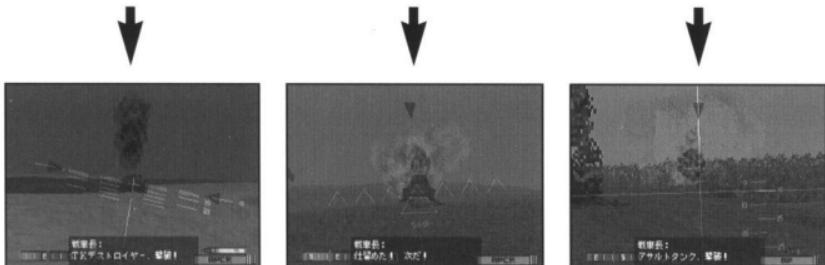
前方に出現した敵戦車。距離は約500！ まずは○[A]ボタンに照準画面に切り替えるのだ。



アメリカの照準は十字カーソルが距離目盛りの間を上下するタイプ。

△[Y]と□[X]ボタンで距離を調節。デジタルなので見やすい。

ソ連の照準画面はシンプル。横の線を上下させて距離を調節する。



線の交差している部分を方向キーで敵に向けて発射！

中央の大きな三角の頂点に敵を合わせれば照準完了だ。

距離を定めたら十字を敵に合わせて○[A]ボタンで砲撃するのだ。

戦闘に関する諸注意

戦う相手は戦車だけではない。歩兵、火点、爆撃機も厄介な敵だ。戦車兵はこれらへの対処法も学ばねばならない。

敵歩兵の倒し方

マシンガン

歩兵は戦車を撃破することはできないが、こちらの位置を敵に伝えている。発見したらできるだけ倒そう。

距離が近ければマシンガン（セレクトボタン【アナログ方向キー】で選択）を使う。これだと照準マークを歩兵に向けて○【A】ボタンで撃つだけだ。照準画面に切り替える必要はない。この際、味方歩兵を撃たないように注意しよう。スタートボタンで開く戦術画面で敵味方は識別できる。

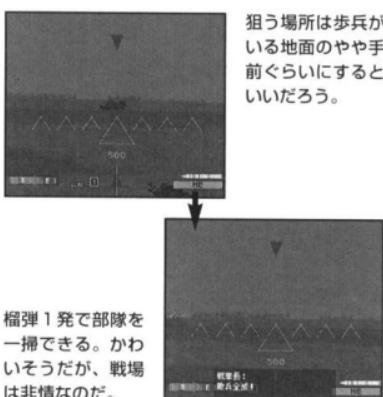


過剰にこだわる必要はないが、始末するのにこしたことではない。ちなみに、敵味方を問わず歩兵を踏むことはできないようになっている。

榴弾

マシンガンは扱いが簡単だが、敵歩兵を撃ちちらすことも多い。歩兵はひとりでも生き残っていると活動を続ける。確実に全滅を狙うなら榴弾を使うのがベター。

ただし、歩兵は戦車と違って距離が表示されない。戦術画面で大雑把に距離を割り出してから照準をつけよう。遠距離だと正しい距離はつかみにくいので、接近したり敵や味方の戦車を目印にすれば命中率がアップするはずだ。



BATTLE COLUMN

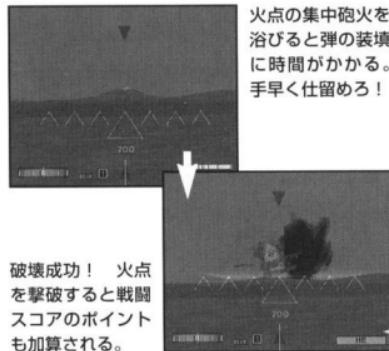
【味方歩兵はどう守る】

味方歩兵の一定ラインへの到着が勝利条件になっているマップでは、素早く敵戦車や火点を撃破せねばならない。敵は正確に歩兵を狙ってくるからだ。味方の前進を戦術画面のマップで確認しつつ、邪魔な敵を排除しよう。



敵火点への対処

敵火点の撃破には榴弾を使う。直撃すれば1発で破壊可能だ。直撃でなくても、手前の地面を狙って榴弾の爆発に巻き込めばダメージを与えられる。爆発光と煙が見えるまで撃ちまくろう。連続して撃てば2~3発で撃破できるはずだ。撃破された火点には、戦術画面で見ると×印がつけられる。火点の攻撃が激しいと戦車だけでなく味方歩兵のスピードも落ちてしまう。後述する野砲支援もを利用して早めに排除しよう。



爆撃機が来たら……

爆撃機(ヤーボ)が登場するマップはドイツの「N158街道」と「バルクマン・コーナー」。爆撃機を発見したとの知らせが入ったら即移動しよう。たとえ敵に対して有利なポジションにいてもだ。停車していると爆撃の的にされてしまう。戦車の上面はもろいので一撃で破壊されてしまうのだ。

彼らへの対処法は、残念ながら逃げることのみ。運もあるが、動き回っていれば直撃されることはあるくなる。



爆撃機の接近は、
音でわかる。
警告や機銃掃射、

あえなく炎上。反撃できぬのが無念……。

ギリギリで回避成功！
とにかく動きまわれ。

BATTLE COLUMN

【スモーク弾】

装備している戦車が少ないこともあって、スモーク弾は今ひとつ活用しにくい。だが、敵に狙われている状態で方向転換をしなければならないなど、危険な行動を取る場合には積極的に利用してみよう。

スモーク弾を撃つとかなり長い間、その場に煙が残る。その間は敵からの攻撃はほとんどなくなるので、一方の敵の視界をスモーク弾でさえぎり、別の方向の敵を砲撃するということも可能になる。

装備している戦車はM4A1やIII号戦車N型、T69E3、オリオールなどだ。



スモーク弾を連射して煙の壁を作ることも可能だ。これで前方からの攻撃はなくなる。煙の持続時間は約35秒。ただし自分の視界もなくなるので注意。

戦術画面の活用

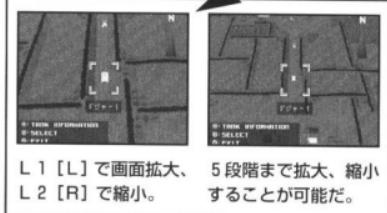
敵に突撃するだけが戦いではない。敵の動きを察知し、友軍に指示を出して“戦術”を用いるのが勝利へのカギだ！

敵歩兵の倒し方

プレイ中、自車の位置がわからなくなったらスタートボタンを押そう。戦術画面に切り替わってマップ上に敵・味方の位置が表示される。明るい緑や灰色で表示されているのは森や建物などの障害物。これらの陰にいる敵も戦術画面なら

確認可能だ(味方が発見している敵のみ)。

また○ [A] ボタンの後に左右キーを押すと「フォーメーション」「野砲支援要請」「マップ表示」「索敵表示」「リトライ」「メニューへ戻る」の各コマンドを選択・実行できる。



BATTLE COLUMN

【戦術画面】

本ゲームはリアルタイムで戦闘が進む。まごまごしていると何もしないうちに作戦失敗になってしまふことも……。だが戦術画面を開くと時間が止まるので、この間にじっくり作戦を練ろう。緊急時のポーズボタン代わりにもなる。

呼び出しても困ることは
ない。使わないと損だ。



マップと戦車の選択

支援を要請するには

「野砲支援要請」コマンドは、マップによって使用できるところとできないところがある。プレイを始めたら戦術画面を呼び出し、○ [A] ボタン→方向キーの右で支援を要請できるか確認しよう。なお「地点220」など、要請しなくともスタート直後に野砲が撃ち込まれるマップもある。

支援が可能なら、○ [A] ボタンを押してグリッド（白い線で描かれたマス目。野砲で攻撃する範囲を表す）を呼び出そう。これを左右に動かし、野砲を撃ち込む範囲を決めたら○ [A] ボタンで確定させる。敵火点ができるだけ多く含むように狙いをつけよう。この際、味方歩兵を巻き添えにしないよう気をつけること。一度狙いを定めると変更はきかないのだ（このときグリッドは薄い白線になって戦術画面に残り、支援が終了するまで消えない）。決定後、通常画面に戻ると支援が始まるので自分も行動を開始しよう。

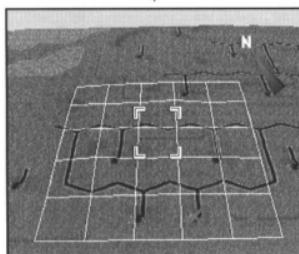
野砲支援が使える回数はマップによって違うが、出し惜しみする必要はない。積極的に使ってこちらの進軍を急がせるのだ。

野砲支援の効果

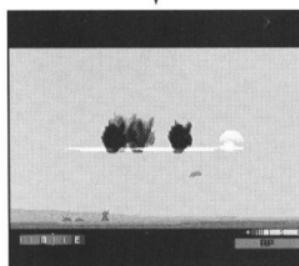
野砲支援の最大の恩恵は、敵火点の砲撃を沈黙させられること。この間に味方歩兵が一気に敵陣地に斬り込めるのだ。一定ラインに歩兵を到達させることが目的のミッションでは特に効果的だろう。うまくいけば、火点そのものを撃破してくれることもある。敵歩兵を巻き込めば、いっしょに全滅させてくれるのでさらに戦果を期待できる。ただし、歩兵のみを狙うのは効率が悪いのでやめておこう。



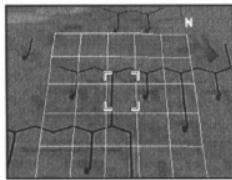
まずは支援要請ができるか確認する。火点に攻撃を加える直前に要請しておくのがいいだろう。



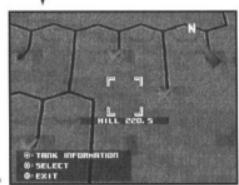
白い枠がグリッド。火点ができるだけ含むように設定しよう。戦車には効果がないので無視してよい。



野砲支援開始。この間、敵火点の砲撃は止むので攻撃しやすくなる。自車も榴弾を叩き込もう。



ほぼ無傷の状態の敵火点密集地帯。ここに野砲支援を行うと……。



支援後の状態。同時に攻撃すれば、さらに大きなダメージを与えられる。

僚車との連携

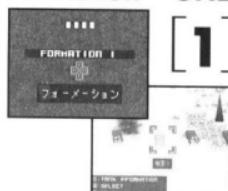
ミッションをクリアするには、単独で動き回ればいいわけではない。確実なクリアには、僚車の協力が必要不可欠だ。

フォーメーション

戦術画面を呼び出すことにより、僚車のフォーメーションを変更することができます。

進撃の際だけでなく、散り散りになった僚車を集結させる際にも応用可能だという点も覚えておこう。

Formation ONE [1]



横1列に僚車が並んでいる。移動指示の出しやすさなどから、最も使いやすいフォーメーションだ。

Formation TWO [2]



この状態は、実戦では内部からの視界が制限されるなどの弱点がある。ゲームでも使う機会はないかもしれない。

Formation THREE [3]



こちらも内部からの視界の悪さが弱点。見た目の並び方は勇壮なので、攻略が楽なマップで試してみるか？

Formation FOUR [4]



実戦でよく組まれるフォーメーション。とっさの際に散回しやすいため、ゲームでも使ってみよう。

Formation FIVE [5]



フォーメーション3と対称した形だが、3と同様の理由から、使いやすいとは言えないだろう。

Formation SIX [6]



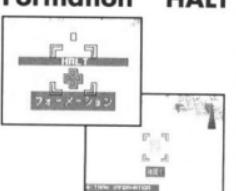
縦一直線の陣型で、実戦ではイギリスが多用していた。しかし不意に敵と遭遇したとき、とっさの対応が難しい。

Formation SEVEN [7]



対歩兵戦闘を意識して組まれたフォーメーション。歩兵に攻撃力がない本ゲームでは、重要性は低い。

Formation HALT



選択すると僚車は現在位置で停止する。移動指示とも組み合わせ、最適な位置につけるよう心がけよう。

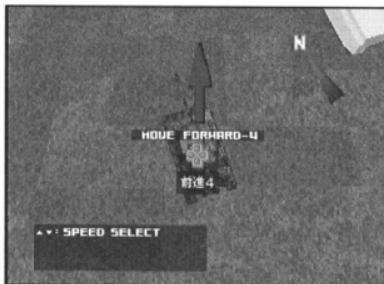
僚車への指示

前進

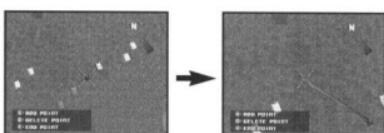
戦術画面では僚車（青い戦車）に指示が出せる。任意の戦車にカーソルを合わせて○[A]ボタンを押すのだ。この状態では「前進1」が表示されるが方向キーの上下で速度を4段階まで指示できる。

速度を決めたらカーソルを目的地に移動させよう。○[A]ボタンで現在位置との間に赤い線（進軍ルート）が引かれる。そこからさらに別の地点を指定することも可能。線を引き終えたら□[X]ボタンを押す。カーソルが僚車に戻れば完了だ。

このとき進軍ルート上に障害物がないか確認しておくこと。僚車が森に突っ込んで立ち往生、という羽目にならないように。



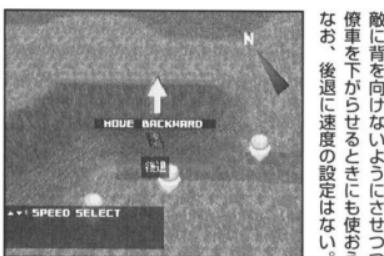
移動させる距離に合わせて前進速度を調節する。
特に囮作戦の場合は歩調を合わせることが重要だ。



僚車の速度を決めるとき
カーソルが×印になる。
設定が終わったルート
は線がグレーになる。

後退

僚車への移動の指示には「前進1～4」に加え「後退」がある。僚車が障害物で動けなくなったときには一度後退を指示してやろう。後退ルートの設定は前進させると同じやり方でOKだ。自由に動ける位置に来たら、改めて命令を出そう。



敵に背を向けないようにさせつつ、
僚車を下がらせるときにも使おう。
なお、後退に速度の設定はない。

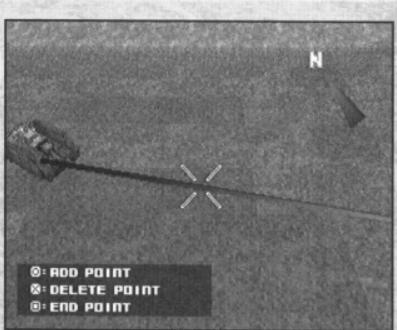
BATTLE COLUMN

【進路変更】

目的地に到着した僚車は、砲撃は行うが進軍は停止する。さらに敵を追い込むためにはふたたび進軍命令を出さねばならない。囮として使っている場合は、敵に姿を見せつつ撃破されないようにこまめに前進・後退を指示してやろう。

また刻々と変化する戦場では、途中で指示を変更する必要も出てくる。新しく指示を出せば古い指示はキャンセルされるので、必要と思ったらすぐに命令を出し直そう。

僚車をフルに活躍させたいなら、戦術画面で常に戦局を把握しておくことが重要だ。



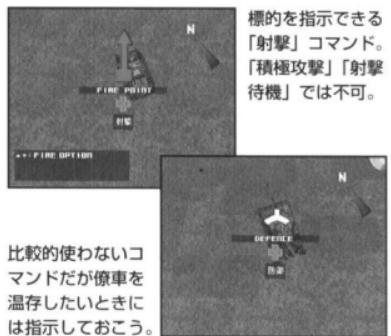
決定された進路でも、もう一度僚車にカーソルを合わせて○[A]ボタンを押せば変更が可能になる。
グレーだった線が赤くなれば訂正できるぞ。

射撃と防御

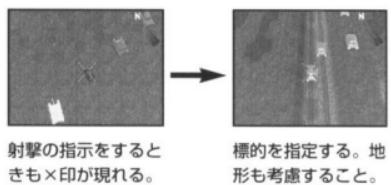
僚車には「射撃」の指示も出せる。戦術画面でカーソルを僚車に合わせ、○[A]ボタンを押そう。その状態で左右キーを押すと「前進」「射撃」「防御」が切り替わる。「射撃」を選ぶと×カーソルが現れるので、敵戦車に合わせて○[A]ボタンを押せばOKだ。ただし射程外だったり、敵の装甲を撃ち抜けない場合でも発砲してしまうので、敵の性能を把握して指示を出そう。

「射撃」の表示後、上下キーを押すと「積極攻撃」「射撃待機」に切り替わる。弾数を無制限に設定しているなら「積極攻撃」を指示しておくとよいだろう。

「防御」はその場で守りに入るコマンドなので僚車を囮に使ったときに命令しよう。



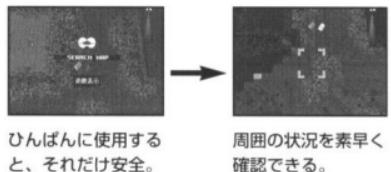
比較的使わないコマンドだが僚車を温存したいときに指示しておこう。



射撃の指示をすると地形も考慮すること。

射撃と防御

戦術画面で、「野砲支援要請」などと同じ手順で実行できる「索敵表示」コマンド。自車の位置から見える（射線の通る範囲）エリアを表示する。限られた範囲しかわからないので、マメに使用するといい。



ひんぱんに使用すると、それだけ安全。

周囲の状況を素早く確認できる。

BATTLE COLUMN

【脅威度】

各戦車は主砲、装甲、速度など戦闘に関わるスペックに応じて「脅威度」を持っている。脅威度とは読んで字のごとく、相手に与える脅威のこと。敵はこちらの戦車の脅威を感じると、それに応じて布陣を変更してくるのだ。

脅威度は戦車間の距離によっても変化し、また多くの戦車が集団でいるほど強くなる。つまり、強力な戦車がたくさん近くにいるほど、相手に与える脅威度は強くなるのだ。

うまく活用すれば敵を誘導して戦闘を有利に導けるので、常に僚車に適切な指示を出すように心がけよう。



III号戦車とT-34……。スペックで圧倒するT-34が、III号戦車に脅威度を与える。複数で囮めば、なお大きな脅威となる。いろいろ試してみよう。



第3章

WEAPONS FILE

ここではゲームに登場する戦車や装甲車輌の性能を公開。

さらに、勇敢な戦車兵たちの活躍も紹介する。

戦友よ、君に知ってもらいたい。

ドイツ戦車概説

世界最強の装甲軍団はどのようにして作られ、そしていかにして敗れ去ったのか!?

■ドイツ戦車開発史

第一次世界大戦に敗北した結果、ドイツの軍備は大幅に縮小され、新兵器である戦車の保有も禁じられることになった。しかし、軍隊の自動化に早くから興味を示していた一部の軍人たちは、農耕用トラクターの名目で極秘に戦車の開発を進め、また一方でソ連軍と秘密協定を結んでソ連邦内に秘密訓練所を設けた。

こうした数々の苦労の末、ヒトラーが政権を握り再軍備宣言がなされると、グデーリアンの提唱した電撃戦思想に基づき3種類の戦車が開発されることになる。すなわち、偵察用のⅡ号軽戦車、電撃戦の主役となった敵陣突破用のⅢ号中戦車、火力支援用のⅣ号中戦車である。いずれの戦車もそれぞれの任務に適した機動力と攻撃力を備えているはずだった。

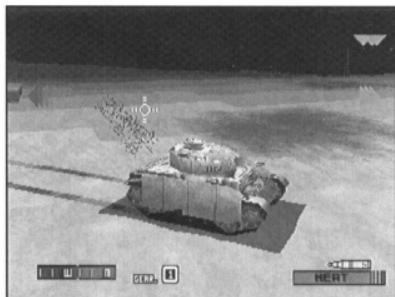
しかし、実際に戦争が始まるとこれらの戦車では力不足だということがすぐに判明した。近代化が遅れていたポーランド軍や古い思想に囚われ過ぎていた仏軍相手の戦いならまだしも、ソ連を相手にしたとき、はっきりと自分たちの戦車が威力不足であることを認めざるを得なくなったのだ。戦車の弱さを乗員の練度と巧みな指揮でカバーする一方で、新しい戦車の模索が始まった。そしてそれは敵のT-34を真似たパンター戦車と、火力支援という思想の延長上に設計され

たティーガーIとして実を結ぶ。しかし、終戦に至るまで主力戦車として活躍し続けたのは戦前に設計されたⅣ号戦車であった。新型戦車に生産体制を切り替えるだけの時間的余裕も経済的な余力も大戦後半のドイツにはなかったのである。

■ドイツの機甲戦術思想

第二次大戦のドイツといって真っ先に思い浮かぶのは電撃戦であるが、それではグデーリアンが編み出した新戦術「電撃戦」とはいかなるものだったのか。

まず、急降下爆撃と砲撃で攻勢開始地点を徹底的に叩き、その後、戦車を先頭にした装甲部隊を侵攻させる。そしてこの装甲部隊は攻撃地点に穴を開け、なおかつ敵後方にすばやく進むことで敵部隊を混乱させるのである。このとき、装甲部隊は損害を気にせずひたすら進み、突破地点の占領などは後から来る歩兵部隊



ドイツ戦車の性能は、第二次大戦前半と後半では、戦況の推移に応じて明確に変化した。



に任せる。こうして先へ進むことで敵は対応不可能となり、ついには抗戦能力を喪失してしまうのである。つまり、電撃戦の要諦は「速度」であり、いかに速く敵の後方に進出するかという点である。

また、電撃戦を支えるものとして「無線」の重要性が挙げられる。ドイツ装甲部隊は大戦初期から、戦車1輌に至るまで無線機を搭載していた。これら縦横に張り巡らされた無線による指揮が電撃戦を可能にしたといえる。

■ドイツ戦車の特徴

ドイツ戦車の特徴は大戦の前半と後半で大きく異なる。それは速度が重要である電撃戦を行なうために作られたⅢ号戦車と、1輌で複数の敵戦車を撃破することを課せられたティーガーⅠが如実に表している。大戦前半のドイツ戦車に求められたものは「火力」よりも「速度」で

あった。それゆえ装甲を多少犠牲にしてでも車体を軽くし、大出力のエンジンを搭載することを要求された。またⅢ号戦車には、足回りにも路外走破性のいいトーションバーが採用されるなど徹底して「機動戦」が意識されている。

それに対してティーガーⅠは重装甲なしに威力の大きい88mm砲を搭載し、敵の攻撃を跳ね返しつつ遠距離からの撃破を想定している。Ⅲ号戦車が対戦車戦をそれほど意識していないのに対して、ティーガーⅠは対戦車のための戦車と考えてもいいだろう。

これはドイツの置かれた状況の推移に伴って、戦車に対する要求が変わったということだ。第二次大戦後半はもはや大規模な機動戦を行なうような状況ではなく、いかに少数の戦車で多数の敵を撃破するかが、ドイツ戦車に課せられた命題だったのである。

Panzerkampfwagen 38 Ausf J (Sd Kfz 141/3)**Pz III J/L60 三号戦車J型(L60)**

いろいろな意味でもっともドイツ戦車らしいのがIII号戦車だろう。機械好きな国民性ゆえかマニアックな構造で職人的な匂いさえ感じる。ただそのために生産性が犠牲になっているのが難点だ。



III号戦車はドイツ軍の主力中戦車として開発されたが、戦争が開始されるやその搭載砲の威力の低さが問題となった。もともと用兵側は50mm砲を搭載するように要求していたが、兵器局側は歩兵が使用している37mm対戦車砲との共用を考えていた。この意見対立の結果、将来的に50mm砲の搭載が可能なマウントにする代わりに当面は37mm砲を搭載することで決着がつく。しかしその後37mm砲は明らかに威力不足であることが判明したため、結局F型以降は50mm砲に換装されることになった。III号戦車は足回りについても開発当初から難航し、A～D型までは実質的には試作車輛として主にサスペンションなどの改良を繰り返している（A～Dまでの合計生産量は70輌である）。その後ようやくE型にいたって量産可能となり、ポーランド戦にはごく少数が参加した。しかし、このIII号戦車で培われたトーションバーサスペンションの技術はその後ほとんどのドイツ戦車に活かされたことを考えると、この努力は決して無駄ではなかった。

J型はL60・L42合わせてシリーズ中最多の2616輌が生産され、独ソ戦初期の主力戦車として活躍した。ちなみにJ型L60とL42との違いは搭載砲のみである。

SPEC

戦闘重量 : 22.3t
全長 : 5.59m
全幅 : 2.99m
全高 : 2.54m
最大装甲厚 : 50mm+20mm
乗員 : 5名
最大速度 : 40.2km/h
初期生産年度 : 1942年
武装 : 50mm60口径砲 7.92mm機銃×2

GAME DATA

弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39	42
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr	34
MG	MG34	∞

Panzerkampfwagen 3V Ausf J**PzIII J/L42 Ⅲ号戦車J型(L42)**

J型は初めて基本車台を変更した型で、前面装甲を50mmに改めた。外観上の特徴は車体・砲塔前面に装着された増加装甲で、これはもとの装甲との間に隙間を設けたスペースドアーマーとなっている。J型はもともとヒトラー直々の命令で60口径の50mm砲を搭載予定だったが、兵器局の独断で42口径の50mm砲が搭載されてしまった。後にそれを知ったヒトラーは激怒し、ただちに換装を命じている。この結果、独ソ開戦に間に合った長砲身50mm砲搭載のJ型はわずかな数にとどまった。

SPEC

戦闘重量：22.3t
全長：5.59m
全幅：2.99m
全高：2.54m
最大装甲厚：50mm
乗員：5名
最大速度：40.2km/h
初期生産年度：1940年
武装：50mm42口径砲
7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚	C	最大速度	C
弾種	名称	搭載弾数	
AP	Pzgr39	51	
APCR	Pzgr40	8	
HE	Sprgr40	40	
MG	MG34	∞	

Panzerkampfwagen 3V Ausf N (Sd Kfz 141/2)**PzIII N Ⅲ号戦車N型****SPEC**

戦闘重量：22.3t
全長：5.59m
全幅：2.99m
全高：2.54m
最大装甲厚：50mm+20mm
乗員：5名
最大速度：40.2km/h
初期生産年度：1942年
武装：75mm24口径砲
7.92mm機銃×2

**GAME DATA**

最大装甲厚	C	最大速度	C
弾種	名称	搭載弾数	
AP	Pzgr	10	
HEAT	Gr38 HI	25	
HE	Sprgr	25	
SMOKE	Nbgr	4	
MG	MG34	∞	

Ⅲ号戦車N型はⅢ号戦車系列の最終型にあたり、短砲身のIV号F1型が長砲身のF2型に改修される時に出た余剰砲を搭載したタイプである。これはⅢ号戦車のさらなる火力増強を計ったもので、搭載した75mm短砲身砲は威力の大きい成形炸薬弾を発射可能であり、さらに高性能榴弾も発射できた。N型として生産されたものは663輌あり、これ以外にもM型からの改修が213輌存在した。Ⅲ号N型はティーガーIの支援用として重戦車中隊などに配備され、クルスク戦でも使用されている。

Panzerkampfwagen IV Ausf H (Sd Kfz 161/2)

PzIV H IV号戦車H型



IV号戦車は信頼性の高さと生産数の多さから、他の各種戦闘車輛のベースとしてよく利用されている。IV号突撃砲やブルムベア、メーベルワーゲンなどはその代表である。



もともとIV号戦車は主力であるIII号戦車の支援戦車として開発されたもので、当初の目的は対戦車戦闘ではなく敵防御拠点の破壊やその突破であった。そのため初期の型では75mm短砲身砲が搭載されていた。その後、III号戦車の威力不足が露呈するとともに装甲部隊の中核を担う戦車となるに及び、搭載砲もより強力な75mm長砲身砲に変更された。IV号戦車はIII号戦車に比べて既存の技術で手堅くまとめられた分機械的の信頼性も高く、結果的に終戦まで主力戦車として活躍したことから、ドイツ軍兵士からは親しみを込めて「軍馬」と称された。IV号H型はIV号戦車系列の中でも後期に分類される。前タイプのG型からの主な変更点は、変速機がSSG77型になったことと前面装甲板が80mmになったことである。IV号H型の生産数は3,774輌であった。

大戦中期にパンター戦車の開発が成功すると、ドイツ軍ではパンター戦車をIV号戦車に変わる主力戦車にしようと考えるが、生産の遅れのため実際には不可能であった。そのため、やむなく装甲師団の配備についてIV号戦車とパンター戦車各1個大隊を定数と定めたが、実際にはさらにひどく、2個大隊ともにIV号戦車という師団も少なくなかった。

SPEC

戦闘重量：25.0t
全長：7.02m
全幅：2.88m
全高：2.68m
最大装甲厚：80mm
乗員：5名
最大速度：38km/h
初期生産年度：1943年
武装：75mm48口径砲
7.92mm機銃×3

GAME DATA

最大装甲厚：D 最大速度：D

弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39	44
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr34	31
SMOKE	Nbgr	4
MG	MG34	∞

Panzerkampfwagen V Panther Ausf A (Sd Kfz 171)

Panther A V号戦車パンターA型



パンター戦車のもっとも変わった改造としては、アルデンヌ戦の時にスコルツェニーの特殊部隊がM10駆逐戦車に偽装したものが挙げられる。これは車体上部や砲塔に薄い鉄板を取り付けたものだった。



1941年の独ソ開戦によってドイツ軍は大きな衝撃に見舞われた。ソ連軍のT-34やKV-Iに、主力戦車であるIII号、IV号戦車では歯がたたなかつたのである。この事態を重く見た軍首脳部は直ちに新型主力戦車の開発に乗り出す。この新型戦車の開発にあたっては敵のT-34を徹底的に研究・分析し、これを上回る性能が要求された。このため、それまでの無骨なイメージのドイツ戦車とはまるで違う、外観上はT-34に非常に良く似たV号パンター戦車が誕生した。最初の量産型であるD型は、開発を急ぎ過ぎたこともあり故障が頻発し、わざわざパンターの配備を待って開始されたクルスク戦でも戦闘開始前に故障によって動けない車輌が続出するという惨澹たるものであった。そして、その後種々の問題点を解決し、ペリスコープ付きの新型キューポラや走行装置を強化したものがA型である。しかしA型になっても故障やトラブルがなくなったわけではなかった。それでもパンター戦車はIV号戦車とともに大戦後半のドイツ軍主力戦車として活躍し、特に米英軍には恐れられた。なお、最初の量産型がD型で、その後継車種がA型である理由は諸説あるが未だにはっきりとしていない。パンターD型は850輌、パンターA型は2000輌が生産された。

SPEC

戦闘重量：45.5t
全長：6.98m
全幅：3.49m
全高：3.14m
最大装甲厚：110mm
乗員：4名
最大速度：45.8km/h
初期生産年度：1943年
武装：75mm70口径砲
7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚：C 最大速度：C

弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39/42	39
APCR	Pzgr40/42	8
HE	Sprgr42	32
MG	MG34	∞

Panzerkampfwagen IV Ausf G (Sd Kfz 171)

Panther G V号戦車パンターG型



パンターA型はD型の改修に終始したため、外見上の変更は後回しにされた。そこで基本形状の改修に力を入れたのがG型である。主な変更点としては側面上部装甲を厚くする一方で車体下面の装甲を薄くし、この合理性の追求によって防御力アップを図りながら重量の増加を防いでいる。G型は生産途中でも細かい改修が隨時行われ、その中でも後期タイプは防盾がテーパー付きになったり、転輪が鋼製になるなどの変更があった。パンターG型は3126輌生産され、連合軍を大いに苦しめた。

SPEC

戦闘重量	44.8t
全長	6.98m
全幅	3.49m
全高	3.05m
最大装甲厚	110mm
乗員	4名
最大速度	45.8km/h
初期生産年度	1944年
武装	75mm高初速砲 7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚	A	最大速度	C
弾種	名称	搭載弾数	
AP	Pzgr39/42	41	
APCR	Pzgr40/42	8	
HE	Sprgr42	34	
MG	MG34	∞	

Panzerkampfwagen IV Ausf E (Sd Kfz 181)

Tiger I VI号戦車ティーガーI 前期型

SPEC

戦闘重量	55.0t
全長	6.31m
全幅	3.80m
全高	2.90m
最大装甲厚	100mm
乗員	5名
最大速度	37.8km/h
初期生産年度	1942年
武装	88mm砲 7.92mm機銃×2

**GAME DATA**

最大装甲厚	C	最大速度	D
弾種	名称	搭載弾数	
AP	Pzgr39	50	
APCR	Pzgr40	8	
HE	Sprgr	34	
MG	MG34	∞	

ティーガーI戦車は大きく5つのタイプに分けられ、このうち1943年1月から7月までに生産されたものが初期型と分類される。初期型の特徴としては車体5力所に設置されたSマイン（鋼球を仕込んだ対人用特殊地雷のこと）発射機と砲塔上部の筒状キューボラ、ゴムタイヤ付きの転輪などが挙げられる。なお、中期型までの転輪の配置では第1転輪と起動輪の間に泥などが詰まるという不具合があったため、第1転輪外側の1枚が外されていることが多い。

Panzerkampfwagen VI Ausf E (Sd Kfz 181)

Tiger I VI号戦車ティーガーI 後期型



ティーガーIの強さは半ば神話と化しているが、もちろん無敵というわけではなかった。しかし、その生産台数の少なさに対する知名度の高さがティーガーIの強さを何よりも物語っているだろう。



ティーガーI戦車はもともとIV号戦車の後継車として支援中戦車の役割をもって開発が始まった。しかし独ソ開戦によって主力戦車がIV号戦車になるにおよび、対戦車戦闘に主眼を置いた重戦車として新たに設計しなおされた。ティーガーIの開発にあたってはヘンシェル社とボルシェ社の2社が競合したが、車体はヘンシェル社、砲塔はボルシェ社のものが採用され、ヘンシェル社製の車体を若干修正してティーガーIが完成した。ティーガーIの車体形状はそれまでのドイツ戦車の流れを汲む直線を主体とした無骨なスタイルで、事実上この戦車がドイツ独自の思想で開発した最後の戦車となつた。ちなみに砲塔側面の装甲は鋼板を馬蹄形に曲げた1枚板である。後期型の特徴としては内部にゴムを仕込んだ鋼製転輪になったこと、転輪の配置の変更、砲塔天蓋の装甲強化、マズルブレーキの小型化などが挙げられる。

ティーガーIは1944年8月までに各型合計1356輌が生産された。そしてそのほとんどは独立重戦車大隊に配備され（それ以外にはグロスドイッケラント師団と一部のSS装甲師団に配備されている）、軍・軍団直轄部隊として戦線の火消し役となり重点地区に投入された。

SPEC

戦闘重量：55.0t
全長：6.31m
全幅：3.80m
全高：2.90m
最大装甲厚：100mm
乗員：5名
最大速度：37.8km/h
初期生産年度：1942年
武装：88mm砲
7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚：C 最大速度：D

弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39	50
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr	34
MG	MG34	∞

Panzerkampfwagen VI Ausf B (Königstiger) (Sd Kfz 182)

Tiger II VI号戦車B型ティーガーII



ティーガーIIはその厚い装甲ゆえ、滅多に撃破されることはなかった。それよりも燃料不足に陥って爆破・放棄される車輛のほうが多いかったとも言われている。



ティーガーIIはティーガーIの後継車として開発されたが外観形状はまったく別物で、むしろT-34の影響を強く受けたパンターに似ている。そして形状だけでなく、試作のみに終わったパンターF型とのバーツやエンジンの共通化が図られている。これらを見る限り、ドイツ軍としては中・重戦車を可能な限り共通化して生産の合理化を図り、用途に応じて使い分けることを考えていました。しかし大戦後半の状況はそれを許さず、空襲による工場の生産力低下などによって終戦までに生産されたティーガーIIはわずか489輌にすぎない。この489輌のうち初期生産分50輌がいわゆるボルシェ砲塔を搭載している。ボルシェ砲塔とヘンシェル砲塔の大きな違いは防盾にあり、ボルシェ砲塔の防盾では防盾下部に命中弾を受けた場合に跳弾した砲弾が車体装甲上部に被害を及ぼすのがわかったため、急遽生産中止になっている。

ティーガーIIはティーガーIと同様、ごく一部を除いて独立重戦車大隊に配備され、その強力な88mm砲と分厚い装甲でドイツ軍の切り札として活躍した。しかし、わずか500輌にも満たない数では、怒涛のように押し寄せる連合軍に抗すべくもなかった。

SPEC

戦闘重量：69.7t
全長：7.39m
全幅：3.81m
全高：3.13m
最大装甲厚：150mm
乗員：5名
最大速度：37.8km/h
初期生産年度：1944年
武装：88mm砲
7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚	SA	最大速度	D
弾種	名称	搭載弾数	
AP	Pzgr39/43	36	
APCR	Pzgr40/43	8	
HE	Sprgr43	28	
MG	MG34	∞	

Jagdpanzer 38(t) Hezter**Hezter 38(t) 駆逐戦車ヘツツァー**

ヘツツァーの戦闘室天蓋には対歩兵用に遠隔操作式の機銃が設置されている。妙なところに凝っているが、この時期のドイツ軍には経験を積んだ戦車兵がなにより貴重だったのである。



ヘツツァーは駆逐戦車に分類され、敵戦車の撃破をその主任務とした。ヘツツァーのベースとなったのは大戦初期にドイツ軍がチエコより接收した38(t)戦車であるが、実際には車台をそのまま使うのではなく、転輪を大型化するなど手を加えている。小型・軽量でありながら強力な75mm砲を搭載し、終戦までに2584輌生産された。終戦までの僅か1年間でこれだけ生産出来たのは、もともと生産していた経験があること構造が比較的簡単なこと、そしてなによりヒトラー自らが最優先での生産を命じたことによる。しかし、生産コストも含めて確かに優秀な駆逐戦車ではあったが、ペース車体が38(t)戦車というだけあって車内は極端に狭く、戦闘中の乗員の苦労は相当なものがあったらしい。車高の低さと傾斜装甲は防御力の面ではプラスだが、性能はそれだけで決まるものではない。とはいっても、ヘツツァーは大戦末期の苦しい防御戦を見事に戦い抜いた名車といえる。そのためかヘツツァーは戦後になってもチエコやイスラエルで使用されている。

ヘツツァーは駆逐戦車以外にも火炎放射型、戦車回収車、150mm歩兵砲搭載の自走砲にも改造成されている。ちなみにヘツツァーとは「勢子」(狩り場で鳥獣を追う役の人)という意味である。

SPEC

戦闘重量 : 16.0t
全長 : 6.27m
全幅 : 2.63m
全高 : 2.10m
最大装甲厚 : 60mm
乗員 : 4名
最大速度 : 40.0km/h
初期生産年度 : 1944年
武装 : 75mm砲 7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚 : A 最大速度 : A

弾種	名称	搭載弾数
APCBC/HE	Pzgr39	17
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr34	12
発煙弾	Nbgr	4
機関銃	MG34	∞

Sturmgeschütz 40 Ausf E (Sd Kfz 142/1)

StuGIII E III号突撃砲戦車E型



戦争初期において突撃砲は突撃砲大隊に配備されて砲兵が使用していた。しかし戦局の悪化とともにあって戦車が不足するようになると戦車大隊にも補充としてあてられることが多くなっていった。



ドイツ軍というと戦車主体の電撃戦という印象があるが、戦車を歩兵に随伴させて敵の防御陣地の突破用に支援させるという考え方には存在していた。そのために開発されたのがこの突撃砲である。したがって、本来突撃砲は戦車兵のものではなく砲兵科の所有兵器であり、突撃砲を正式に言えば「突撃装甲自走車」ということになる。つまり自走砲の一種である。初期の突撃砲はIII号戦車の車台を利用し、搭載砲はIV号戦車の短砲身75mm砲を使用した。もともと対戦車戦闘は念頭になかったので対人・対陣地用の榴弾砲で良かったのである。短砲身砲搭載の突撃砲はA～E型まであり、総計822輌が生産された。このうちE型は272輌生産されている。本来E型は500輌の発注があったが、長砲身砲が採用されたために生産が途中で打ち切られたのである。

突撃砲の特徴はなんといっても車高の低さと固定砲である。2mにも満たない高さで、しかもカモフラージュまでした場合、発見されることはまずなかった。独ソ戦が開始されるとこの利点を活かし、しばしば対戦車戦闘にも用いられるようになり、それがF型以降の対戦車戦闘を意識した形式になったといえる。また、生産性の高さも突撃砲の特筆すべき点である。

SPEC

戦闘重量：19.6t
全長：5.38m
全幅：2.92m
全高：1.95m
最大装甲厚：50mm
乗員：4名
最大速度：40.0km/h
初期生産年度：1940年
武装：75mm24口径砲

GAME DATA

最大装甲厚：D	最大速度：C	
弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr	8
HEAT	Gr38 HI	14
HE	Sprgr	19
SMOKE	Nbgr	3

7.5cm Sturmgeschütz 40 Ausf G (Sd Kfz 142/1)

StuG III G 三号突撃砲戦車G型



突撃砲はもともと「ありもの」の素材から作るということから開発が始まったが、この発想は後にドイツの生産力が悪化していく中で旧式の兵器を改造して再利用するという先駆けとなった。



兵器として実用的であり、生産性が高くコストもかからない、機械的信頼性も高いということから、独ソ開戦以来対戦車戦闘に頭を痛めていたヒトラーは突撃砲を対戦車戦闘用に改造することを考えた。陸軍総司令部に対して長砲身75mm砲を搭載し、装甲を強化するよう要求した。その結果、長砲身75mm砲を搭載したF型が誕生した。F型はそれまでのE型と同じ車台を使用しているが、戦闘室天蓋の形状を変更し、長砲身砲搭載のために防盾を新たに設計し直している。また、F／8型とG型からは車体形状が変更された。これはベース車台がIII号J型・L型に変わったためである。

突撃砲の基本戦術は「待ち伏せ」で、地形を巧みに利用して姿を隠し、ギリギリまで敵を引き付けておいてから一撃離脱を図るというものであった。これは自走式になったとはいえ戦車と比べれば圧倒的に不利なためで、あくまで突撃砲は戦車ではなく「動ける大砲」でしかなかったのである。狙いを定めるためには車体ごと動かすしかなく、砲塔旋回だけで済む戦車と接近戦で互角に戦えるはずがなかった。しかし突撃砲は前線での評価も高く、G型は終戦直前の1945年3月までに7720輌と大量に生産されている。

SPEC

戦闘重量：23.9t
全長：6.77m
全幅：2.95m
全高：2.16m
最大装甲厚：80mm
乗員：4名
最大速度：40.0km/h
初期生産年度：1942年
武装：75mm48口径砲
7.92mm機銃×1

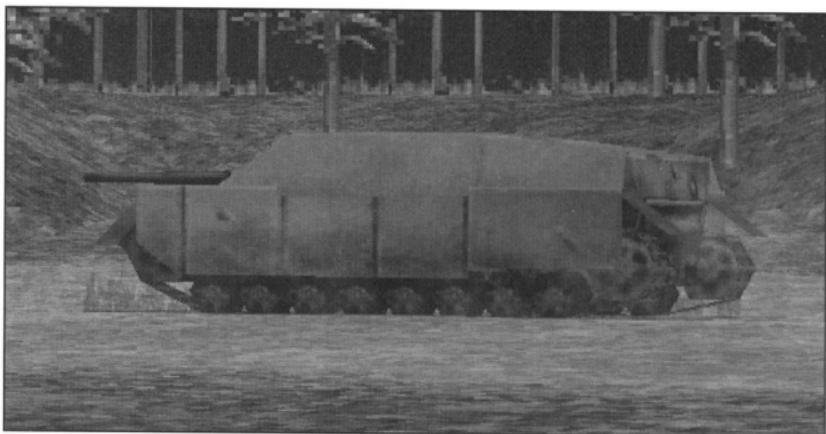
GAME DATA

最大装甲厚：D 最大速度：C

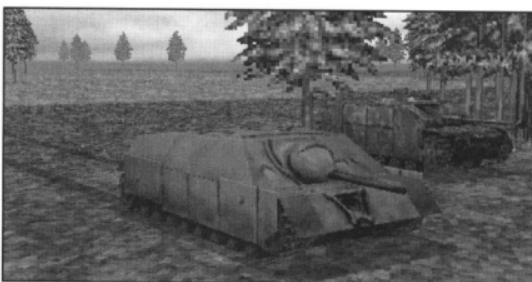
弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39	22
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr34	20
SMOKE	Nbgr	4
MG	MG34	∞

Panzer IVW/48 (Sd Kfz 162/1)

PzJagdIV/L48 IV号戦車/48



駆逐戦車のはしりはティーガーI 改造のフェルディナントであるが、クルスク戦での誤った運用によってその多くが撃破されたことにより当初は駆逐戦車に対する認識は芳しいものではなかった。



IV号駆逐戦車はIII号突撃砲に代わる対戦車兵器として開発された。III号突撃砲はベース車体がIII号戦車だったため、48口径の75mm砲が積載能力の限界であった。そのため、より強力な対戦車砲が要求されたIV号駆逐戦車では、パンター戦車の搭載砲である70口径75mm砲を搭載する計画を立てた。しかし砲の生産が間に合わず、パンター戦車への供給が優先されたために結局III号突撃砲と同じ48口径のStuK40が搭載されることになった。これがIV号駆逐戦車L/48である。L/70との識別は砲身の長さとマズルブレーキの有無によって簡単にできる。また、本車が生産され始めた時期はドイツ軍車輛にツイメリット・コーティング（磁気吸着地雷防御用のセメント装甲）が施された時期と重なるため、L/48には同仕様の車輛が多く見受けられる。L/48型は、合計769輌生産されている。

IV号駆逐戦車の多くは戦車駆逐大隊に配備され、対戦車戦闘を主任務とした。戦車駆逐大隊の前身は対戦車砲大隊であり、そのため基本戦術も対戦車砲大隊のそれと基本的に同じである。つまり、積極的に敵に打撃を与えるというよりもむしろ防御に使用され、大隊を集中的に運用するのではなく小隊・中隊単位で各作戦地域に振り分けられた。

SPEC

戦闘重量 : 24.0t
全長 : 6.96m
全幅 : 3.17m
全高 : 1.96m
最大装甲厚 : 80mm
乗員 : 4名
最大速度 : 40.0km/h
初期生産年度 : 1944年
武装 : 75mm48口径砲

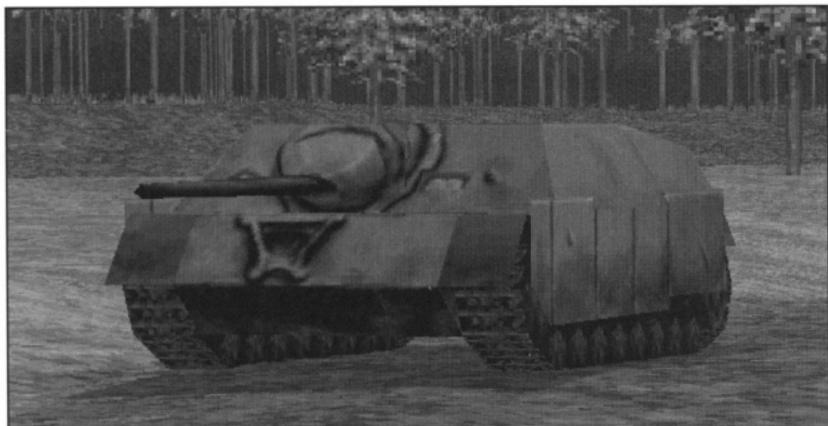
GAME DATA

最大装甲厚 : D 最大速度 : D

弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39	38
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr34	29
SMOKE	Nbgr	4
MG	MG42	∞

Panzer IV/70(V)/Sd Kfz 162/1

PzIV/70(V) IV号戦車／70 (V)



ラングは正式呼称では「戦車」となっているが、実態は駆逐戦車である。これはヒトラー直々の命令によるものだが、駆逐戦車に乗らされた戦車兵のプライドを考慮したことであったのだろうか。



搭載砲の生産不足によってやむなく48口径砲を搭載していたIV号駆逐戦車であったが、70口径のPaK42の生産がラインにのったことでようやく当初の計画通り搭載することになった。これがL/70、通称ラングである。より砲身の長いPaK42を搭載することにはなったが、もともとこの砲を搭載するように設計されていたので特に車体を変更することなく生産は移行している。ただし、長砲身と前面装甲板のため前部に負担がかかり、そのせいで前部転輪の摩耗が激しかった。そのため後期型からは鋼製転輪に変更された。それ以外では前面装甲板に新たにトラベリングロックが装着されている。

本来砲兵としての役割を担ってきた突撃砲・駆逐戦車であったが、大戦末期には戦車大隊と共に集中運用して投入されるようになった。これは低姿勢で防御力もそこそこある駆逐戦車を戦線突破の尖兵として使い、その後を戦車部隊が蹂躪するためだ。発想としては中世ヨーロッパの槍騎兵と重装騎兵の関係である。そのため車名も「LANG（長槍）」という名称が与えられている。ラングはその戦力を期待されて優先的に生産するようヒトラーに命じられたが、実際には930輌が生産されるにとどまった。

SPEC

戦闘重量：24.0t
全長：6.96m
全幅：3.17m
全高：1.96m
最大装甲厚：80mm
乗員：4名
最大速度：40.0km/h
初期生産年度：1944年
武装：75mm70口径砲

GAME DATA

最大装甲厚：D 最大速度：D

弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39/42	30
APCR	Pzgr40/42	8
HE	Sprgr42	17
MG	MG42	∞

Jagdtiger

Jagdtiger ヤクトティーガー



ティーガーIIの戦闘力をも上回るヤクトティーガーだったが、いかんせん77輌という少数では連合軍に立ち向かうべくもなかった。それにも相手をする戦車兵には恐ろしい存在だったに違いない。



ヤクトティーガーはティーガーIIの車体を利用した駆逐戦車で、開発自体は1943年初頭に始まっているが諸々の事情によって生産は遅れ、結果150輌の発注に対して77輌が完成している。搭載砲は128mm砲で、これはほとんど駆逐艦の主砲なみである。この128mm砲は距離2000mで148mm、1000mで230mmの装甲を撃ち抜くことが可能であった。ちなみにソ連軍が大戦末期に投入したJS-IIIの最大装甲厚が230mmである。従って正面から1対1で撃ち合った場合JS-IIIに勝ち目はなかった（JS-IIIは1000mで126mmを撃ち抜くことが可能）。また装甲については戦闘室前面で250mmに達し、これまた巡洋艦なみであった。当然ながら当時の連合軍の戦車ではほとんど正面からの撃破は不可能である。しかしこれだけ強力な駆逐戦車ではあったが機動力の無さはティーガーII譲りで、迂回して後側面を突かれると砲塔のない悲しさであっけなく撃破される運命にあった。

ヤクトティーガーは653戦車駆逐大隊および512重戦車大隊にのみ配備され主にドイツ本国の防衛戦を戦い抜いた。軍需生産の中心地まで戦場になった最末期には、工場直送の錆止め塗装のみ施された状態で戦った車輛もあったという。

SPEC

戦闘重量 : 70.0t
全長 : 10.65m
全幅 : 3.63m
全高 : 2.95m
最大装甲厚 : 250mm
乗員 : 6名
最大速度 : 38.0km/h
初期生産年度 : 1944年
武装 : 128mm砲 7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚 : A	最大速度 : D
弾種	名称
AP	Pzgr43
HE	Sprgr
MG	MG34

Nushorn

Nushorn 88mm Pak43/1搭載III/V号自走式火砲車ナスホルン



ナスホルンはIII/V号車台を使用した自走砲で、搭載している砲が対戦車砲の88mmPaK43であることからもわかるように、対戦車戦闘を主目的とした自走砲である。そういう意味では駆逐戦車の先駆けとも言えるが、さすがにIV号戦車がベースではこれだけの砲を搭載して戦闘室を密閉することはできず、オープントップとなっている。ナスホルンは当初ホルニッセ(熊ん蜂)という名前だったが、よりインパクトのある名前を望んだヒトラーによって改名されている(ナスホルンはサイという意味)。

SPEC

戦闘重量: 24.0t
全長: 8.44m
全幅: 2.86m
全高: 2.65m
最大装甲厚: 30mm
乗員: 4名
最大速度: 42.0km/h
初期生産年度: 1942年
武装: 88mm口径砲
7.92mm機銃×2

GAME DATA

最大装甲厚: E		最大速度: C
弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39/43	32
APCR	Pzgr40/43	6
HE	Sprgr43	22

aMarder áU

Marder II 対戦車自走砲マルダーII

SPEC

戦闘重量: 10.5t
全長: 4.95m
全幅: 2.15m
全高: 2.48m
最大装甲厚: 20mm
乗員: 4名
最大速度: 42.0km/h
初期生産年度: 1942年
武装: 75mm砲
7.92mm機銃×2



GAME DATA

最大装甲厚: E		
弾種	名称	搭載弾数
AP	Pzgr39	20
APCR	Pzgr40	8
HE	Sprgr34	16
SMOKE	Nbgr	3

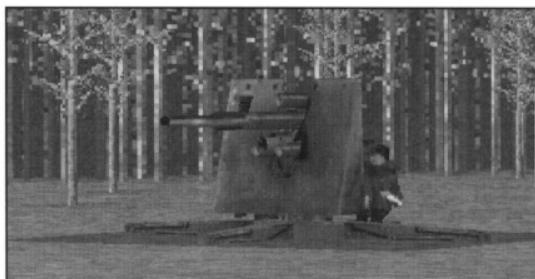
マルダーIIには大きく分けて2種類あり、ソ連軍からのろ獲兵器である76.2mm砲を搭載したものとドイツ軍の75mm対戦車砲を搭載したものである。いずれの型もベースとなった戦車はII号戦車であるが、前者にはD型がメインに使われ後者にはc、A、B、C、F型が使用されている。マルダーIIは車体上部に対戦車砲をそのまま搭載しただけのものだが、すでに第一線では使い物にならなくなっていたII号戦車を有効活用できたことはドイツにとって大きなメリットとなった。

Sdkfz251/C**Sdkfz251/C Sdkfz251/C中型装甲兵員輸送車**

装甲師団と電撃戦の構想が進むにつれ、随伴歩兵の問題を解決するために考えられたのが装甲式半装軌車輛、いわゆるハーフトラックである。この251/Cには12名の歩兵を登場させることができるので、戦車部隊と行動をともにした。本車は生産工場の違いによって溶接車体とリベット接合のものが存在する。

Sdkfz251/D**Sdkfz251/D Sdkfz251/D中型装甲兵員輸送車**

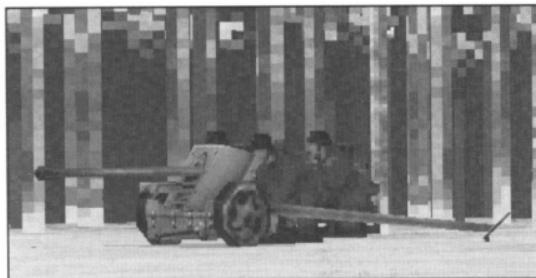
D型はC型をより簡素化し、生産効率を上げたものである。外見上は車体側面の装甲が垂直になった点が異なっている。ハーフトラックは使い勝手のいい車輛で、兵員輸送車以外にも様々な特殊車輛のベースとして使用された。本車は1万輌以上も生産されたが、最後まで必要数が満たされることはなかった。

**88mm Flak36/37****88mm Flak36/37 88mm高射砲36/37型**

Flak36/37はFlak18の改良型で、その名の通り本来は高射砲である。このFlak18の射撃諸元伝送システムは非常によく出来ており、スペイン内戦での実戦テストの結果、その伝送システムにさらに改良を加えたタイプがFlak37である。徹甲弾を使用した場合、1000mで100mmの装甲貫徹力があった。

Pak38

Pak38 50mm Pak38対戦車砲

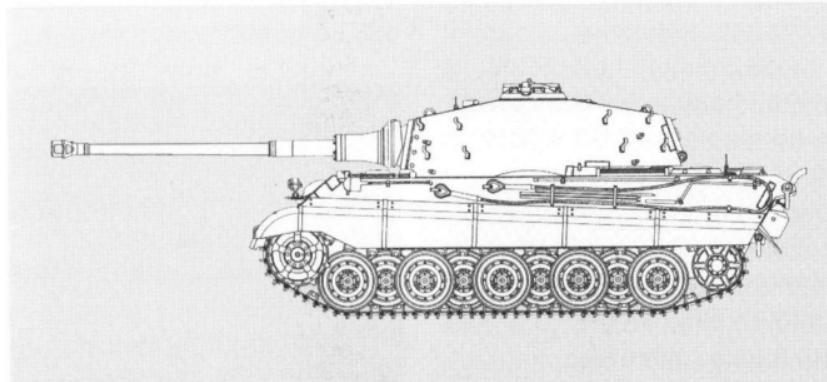
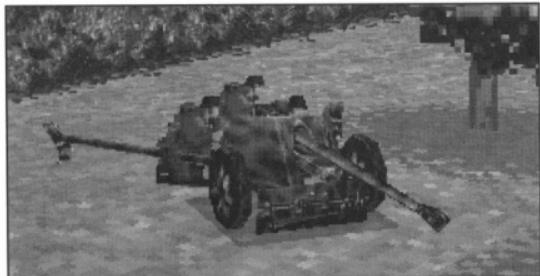


大戦初期におけるドイツ軍の主力対戦車砲は37mmPak35であったが、ソ連戦車に対してはまったく役に立たず、友軍兵士からドアノッカーという不名誉なあだ名をつけられた。Pak38はこの37mm砲のスケールアップ版で口径50mm、500mで61mmの装甲を撃ち抜き、最大射程は2650mであった。

Pak40

Pak40 75mm Pak対戦車砲

Pak40はPak38をさらにスケールアップして口径を75mmにしたもので、装甲貫徹力は500mで89mmにまで増大している。しかしその反面、砲自体の重量も400Kg以上も増して1.5tにまで達した。こうなると対戦車砲は歩兵が手軽に扱える代物ではなくなり、駆逐戦車の配備が急がれることになった。



VI号戦車B型 ティーガーII

ソ連戦車概説

大戦初期の敗北から立ち直り、世界最強の装甲集団を作りあげたソ連戦車の強さとは!?

■ソ連戦車開発史

もともと陸軍国であったソ連（戦車開発当初はロシア帝国）は、歩兵支援のための戦車という兵器に早くから興味を持っていた。しかし、工業基盤の遅れや国家の変革（共産主義革命）のために他国よりも遅れがちであった。そのため、自国での開発を進める一方で、他国からの輸入やライセンス生産も多く行われることになる。しかし、そのことがかえって有利に働くことになった。第二次世界大戦中のソ連戦車最大の特徴でもある「クリスティー懸架装置」を早くから採用したのである。この懸架装置のおかげでソ連戦車は道路外の不整地での高速移動が可能になった。西欧に比べて道路の整備が遅れ、また春や秋にはほとんどの土地が泥濘にかかる地形の特性上、このことはソ連戦車に有利に働いた。

ソ連戦車には4系統あり、軽戦車、歩兵戦車、快速戦車（中戦車）、重戦車となる。このうち軽戦車と歩兵戦車は大戦早々に前線から姿を消し、T-34という傑作中戦車がソ連軍の主力となる。

軽戦車の系列はソ連の国土に合わせた水陸両用戦車で、車体重を軽くして装甲と搭載砲を犠牲にしていた。これら軽戦車は主に偵察に使用されている。

歩兵戦車は文字どおり歩兵を直接支援するための戦車であるが、これは必然的

に中戦車の流れに組み込まれていった。もともとBT戦車系列の快速戦車は戦車集団として独立して使用されるはずであったが、軍の近代化を進めていたトハチエフスキイ元帥らがスターインの肅正によって処刑されたことにより、戦車は歩兵の支援兵器としての地位に格下げされ、一本化されることになったのである。

そして、戦車を「移動要塞」と考え、できるだけ多くの独立した砲塔を搭載して敵を圧倒しようとした。これが重戦車の開発経緯で、T-32重戦車（T-32中戦車というのもある）やT-35という多砲塔戦車が開発された。ただ、実際に運用してみると非常に使いづらいもので、多砲塔戦車という概念自体はすぐに廃れることになった。その後、スターインの提言を取り入れた単砲塔小型化を計ったKVシリーズが開発され、後のJSシリーズへと継承されていった。



ソ連戦車は縦深戦闘戦術とT-34のおかげで、世界最強の装甲集団に登り詰めた。



■ソ連の機甲戦術思想

ソ連軍近代化の父といわれるトハチエフスキイ元帥が提唱した軍事ドクトリンが「縦深戦闘」と呼ばれるものである。縦深戦闘戦術は、まず、第一梯団である航空部隊が攻撃を行う。続いて第二梯団が戦線の突破を行い、そこに穿たれた穴から第三梯団が敵後方へすばやく侵攻し、敵を混乱に陥れる。さらに予備として拘置されていた第四梯団が戦果を拡大する。これはまさにソ連版「電撃戦」の理論であった。ただ、不幸にもこの理論が実際に活用され始めるのは大戦の後半からであった。なぜならこの理論を唱えた当の本人が粛正され、理論そのものも抹殺されてしまったからである。しかし、実際にこの理論が正しかったことを後にスターリンは高い授業料を払って思い知るのである。

■ソ連戦車の特徴

ソ連戦車の特徴は、何といっても大口径の搭載砲にある。もともと火力主義の伝統があるソ連では、常に敵よりも大口径の砲を搭載することを考えていた。さらにソ連戦車は火力だけでなく装甲も優れていた。T-34に代表される傾斜装甲は避弾性に優れ、同じ厚さの装甲で垂直に立てたものより格段に勝っていた。またほとんどのソ連戦車は足回りが良好で、悪路でも高い機動力を発揮した。

だが、これら高性能の陰で、欠点もあった。車内は非常に狭く、その上乗員数が少ないので1人の仕事量が多くなった。また、初期の戦車には無線機が搭載されたものが少なかった。しかしこれらの欠点があったとしても、その生産性の高さとバランスの良さがソ連を勝利に導く原動力となった。

T-34

T-34(1941) T-34中戦車(1941年型)



それまで無敵を誇っていたドイツ装甲集団が初めて痛打を浴びせられたのはツーラにおける戦いで、カツコフ大佐に率いられ、T-34が配備された第4戦車旅団であった。



T-34シリーズはミハエル・コーシキンを中心とするグループによって設計・開発された。それまでのBT戦車シリーズが覆帯を外すことで車輪走行できたのに対して、機構が複雑になると理由から削除し、T-32というT-34の前身にあたる戦車を開発した。その後改良を加え、ハリコフ～モスクワ間の往復3600kmという走行テストの末、T-34は誕生した。

T-34の特徴は避弾堡始のいい傾斜装甲にあり、これは他国も含めて後の戦車開発に大きな影響を及ぼすことになる。実際、ドイツのパンター戦車の外観はT-34のコピーといつてもよいほど似ている。T-34は第二次世界大戦を通して使用され続けた傑作戦車であったが、細部の変更や生産工場ごとの相違点を含めると多くの派生型が存在した。その中でも特に大きいのは搭載砲の変更である。初期のT-34には76.2mm砲が搭載されているが、後に強力なドイツ戦車に対抗するために85mm砲に改められた。T-34の生産は1940年から開始され、通常は生産年によって分類された。以後76mm砲搭載型は43年型まで存在する。ちなみにT-34/76Bという表記は当時のドイツ軍が使用した分類法である。

SPEC

戦闘重量 : 28.0t
全長 : 6.58m
全幅 : 2.98m
全高 : 2.44m
最大装甲厚 : 45mm
乗員 : 4名
最大速度 : 49.8km/h
初期生産年度 : 1941年
武装 : 76.2mm40口径砲 7.62mm機銃2挺×または3挺

GAME DATA

最大装甲厚 : D	最大速度 : B
弾種	名称
AP	BR-350A
APCR	BR-350P
HE	Φ-354
MG	7.62mmDT
	∞

T-34(1942)

T-34戦車(1942年型)



41年型のマイナーチェンジである42年型は外観上の変化はそれほど見られないが、最大の変化は構成パーツ数が861点から614点にまで減少したことだ。この時期のソ連はドイツの攻勢を支え、消耗した戦力を補充することが第一の課題だったので、生産の簡略化は小さなことのようでは実は大きな意味を持っていた。ドイツの侵攻に伴って戦車工場は奥地のウラル地方などに移転したが、それにも関わらず生産性を高めたことで、42年型は12533輌と大幅にその生産数を増やしている。

SPEC

戦闘重量: 30.0t
全長: 6.58m
全幅: 2.99m
全高: 2.44m
最大装甲厚: 45mm
乗員: 4名
最大速度: 48.2km/h
初期生産年度: 1942年
武装: 76.2mm砲
7.92mm機銃×2または3

GAME DATA

最大装甲厚	D	最大速度	B
弾種	名称	搭載弾数	
AP	БР-350А	28	
APC R	БР-350П	19	
HE	Ф-354	30	
MG	7.62ммДТ	∞	

T-34-85

T-34/85 T-34/85中戦車

SPEC

戦闘重量: 31.5t
全長: 7.49m
全幅: 2.99m
全高: 2.38m
最大装甲厚: 75mm
乗員: 5名
最大速度: 49.8km/h
初期生産年度: 1944年
武装: 85mm砲
7.62mm機銃×2



GAME DATA

最大装甲厚	C	最大速度	B
弾種	名称	搭載弾数	
AP	БР-365	18	
APC R	БР-365П	13	
HE	Ф-365	25	
MG	7.62ммДТ	∞	

T-34/85はそれまでの数々の戦訓を取り入れて多くの部分が変更され、パンターやティーガーに対抗するため搭載砲も85mmになり砲塔自体も変更された。また、乗員もそれまでの4人から5人に変更となり、車長の負担が大幅に減少している（それまでは車長が砲手も兼ねていた）。T-34/85は1944年から生産・配備が始まり、終戦までに29480輌が生産された。そしてその後も生産は続けられ、ソ連では1950年代まで使用された。また、一部の国では近年に至るまで使用されている。

KV-6T(KLIMENTI VOROSHILOV)

KV-1(1940) KV-I 重戦車(1940年型)



独ソ開戦に伴ってKV戦車の存在を知ったドイツ軍はパニックに陥つた。そしてこのKV戦車やT-34の登場によってドイツ軍の装備は一気に旧式化し、これらに対抗できる兵器の早期開発を迫られた。



KV戦車はそれまでの多砲塔戦車に代わって敵防御地点の突破や歩兵支援を目的とする重戦車として1939年に開発された。その使用目的から重装甲・強火力が求められた結果、速度に関して遅いことは否めないが、幅広の履帯とトーションバー・サスペンションを装備したことにより、走行性能自体は悪くない。

KV-I戦車の最大装甲厚は90mmにも及び、独ソ戦開始当初のドイツ軍で唯一対抗できたのは88mm対空/対戦車砲だけであった。KV-I B型はこの88mm砲に対抗するために重装甲の車体前・側面と砲塔側面にさらにボルト止めの増加装甲を施したものである。ただし、もともと速度が遅い上に大量の増加装甲を施したことで機動力はさらに低下し、この改修自体は成功とは言いたがかった。KV-I戦車シリーズは1943年までに4000輌以上生産された。KV-I戦車はその後も火力の向上がはかられたKV-85や歩兵支援に特化したKV-II(152mm榴弾砲装備)を産み出し、さらには傑作戦車であるJSシリーズを産み出す基礎となった。

ちなみにKV戦車シリーズのKVとは、当時の国防大臣であったクリメント・ウォーシロフの頭文字をとったものである。

SPEC

戦闘重量：46.35t
全長：6.89m
全幅：3.25m
全高：2.67m
最大装甲厚：77+25mm
乗員：5名
最大速度：35.3km/h
初期生産年度：1941年
武装：76.2mm砲
7.62mm機銃×3

GAME DATA

最大装甲厚	名称	搭載弾数
C	名称	C
AP	БР-350	70
HE	Ф-354	41
MG	7.62ммДТ	∞

KV-6T

KV-1(1942) KV-I 重戦車(1942年型)



KV-I C型はKV-Iの改良型で、主な変更点は搭載砲が41.5口径のZis-5になったことと、砲塔の装甲を厚くした新設計の鋳造タイプになった点である。また、この時期にそれまでのKV-Iもこの新しい鋳造砲塔に換装された。

KV-I C型は武装が強化される一方で重量が増大し、機動力を減じる結果となった。とはいってもKVシリーズの中ではもっとも完成した車体であった。スターリン戦車が登場するまでの間、よくその重責を果たしたといえるだろう。

SPEC

戦闘重量：46.35t
全長：6.89m
全幅：3.25m
全高：2.67m
最大装甲厚：77+25mm
乗員：5名
最大速度：35.3km/h
初期生産年度：1942年
武装：76.2mm砲
7.62mm機銃×3

GAME DATA

最大装甲厚：A 最大速度：E

弾種	名称	搭載弾数
AP	БР-350А	30
APCR	БР-350П	30
HE	Ф-354	54
MG	7.62ммДТ	∞

T-35

T-35 T-35重戦車

SPEC

戦闘重量：45.0t
全長：9.60m
全幅：3.20m
全高：3.43m
最大装甲厚：35mm
乗員：10名
最大速度：28.9km/h
初期生産年度：1935年
武装：45mm砲
7.62mm機銃×6



1930年初頭から開発が開始されたT-35は、大小5つもの砲塔を備えた、いわゆる多砲塔戦車だった。多砲塔戦車というコンセプトは第一次世界大戦当時の「戦車は歩兵支援に使う」という戦術思想の延長線上に存在するもので、イギリスでも少数が試験的に生産されている。しかし実際に運用してみると、勝手が悪く、また異なる砲弾を搭載しなければならないのもマイナス要因だった。独ソ戦が開始されると、劣勢におかれていたソ連軍はT-35も前線に投入するが、機動力の低さと薄い装甲、敵に発見されやすい巨大な車体が災いして、ドイツ軍の餌食となってしまった。搭載砲や装甲の変更など、数種類のバリエーションが存在する。生産は1939年まで行われているが、その総数は100輌に満たない。

JS-2U(JOSEPH STALIN)

ИС-2 JS-II スターリン重戦車



大戦後期にはソ連軍も機甲戦術を充分に習得しており、数で勝るソ連軍はドイツ軍を圧倒していった。そしてさらに、バランスのとれたJS戦車の登場はドイツ軍に追い打ちをかけたのである。



独ソ戦初頭、全体的に見ればソ連軍は敗退を繰り返して危機的状況にあったが、局地的には優位に立つ場面が見られた。それはT-34やKV-Iというドイツ軍よりも圧倒的に強力な戦車を効果的に使用した時であった。これによりドイツ軍はソ連戦車に立ち向かえるだけの戦車の開発を迫られ、その結果としてパンター戦車やティーガー戦車が誕生した。そして、ティーガーIの登場によって今度はソ連軍が驚かされることになる。T-34やKV-Iの76.2mm砲ではティーガーIを撃破することは難しかったのである。そこで急遽これに対抗すべく開発されたのがJS-Iであったが、搭載砲が85mmとティーガーに対するには少々威力不足の感は否めず、さらに検討した結果122mm砲の搭載が決定した。これがJS-IIである。JS-IIはまさにソ連戦車部隊にとってのティーガーIとも言える存在で、基本的には独立して重戦車旅団として編制され、必要に応じて重要地点へ派遣された。JS-IIは終戦までにシリーズ累計3500輌以上が生産・配備された。ちなみに日本戦車の大戦中の総生産数は2,500輌あまりである。なお、JSとはソ連国家主席であるヨゼフ・スターリンの頭文字をとったもので、原語では「IS」と表記される。

SPEC

戦闘重量：44.0t
全長：8.32m
全幅：3.12m
全高：2.71m
最大装甲厚：120mm
乗員：4名
最大速度：37.0km/h
初期生産年度：1943年
武装：122mm砲 7.62mm機銃×4

GAME DATA

最大装甲厚：C	最大速度：C
弾種	名称
AP	BR-471B
HE	ОФ-471
MG	7.62ммДТ

ИС-2М JS-II M重戦車



JS-IIでは操縦手席の前面装甲がほぼ垂直に近くなっていたうえに操縦手用のバイザーがドイツ軍に狙い撃ちされたので、前面装甲版を再設計して全面的に傾斜装甲に変更したものがJS-II Mである。搭載砲も同口径ながら閉鎖機に改良を施したD-25Tに換装し、評判の悪かった照準機の位置にも若干の修正を施した。このため防盾の形状も変化している。JS-II Mの122mm砲は1000mで126mmの装甲を打ち抜く力があり、前面装甲100mmのティーガーIを充分撃破する能力を備えていた。

SPEC

戦闘重量: 44.0t
全長: 8.32m
全幅: 3.12m
全高: 2.71m
最大装甲厚: 120mm
乗員: 4名
最大速度: 37.0km/h
初期生産年度: 1944年
武装: 122mm砲
7.62mm機銃x4

GAME DATA

最大装甲厚: C 最大速度: C

弾種	名称	搭載弾数
AP	БР-471Б	20
HE	ОФ-471	8
MG	7.62mmDT	∞

Су-85

Су-85 SU-85駆逐戦車

SPEC

戦闘重量: 29.2t
全長: 8.15m
全幅: 3.00m
全高: 2.45m
最大装甲厚: 45mm
乗員: 4名
最大速度: 47.0km/h
初期生産年度: 1943年
武装: 85mm砲

**GAME DATA**

最大装甲厚: C 最大速度: B

弾種	名称	搭載弾数
AP	БР-365	25
APCR	БР-365Н	8
HE	Ф-365	15

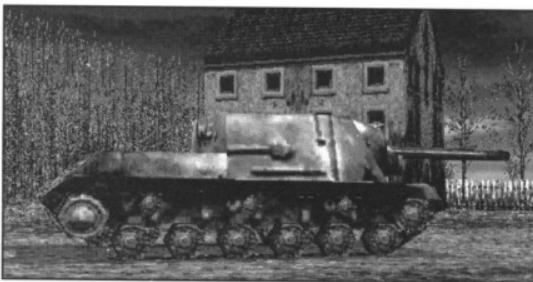
ドイツ軍の突撃砲の影響を受け、ソ連軍でも歩兵支援を目的とした自走砲の開発が進められた。これがSU-122である。しかしSU-122に搭載されていた122mm砲は榴弾砲だったため、対戦車戦闘では分が悪かった。そこでSU-122の車体を利用して85mm高射砲を搭載したのがSU-85である。しかし、SU-85が配備されると同時にT-34/85の配備も始まり、さらに強力な搭載砲が要求される。これによってSU-85の生産は2000輌足らずで終了し、SU-100がその後を継いだ。

ИСУ-152

ИСУ-152 JSU152重突撃砲



JSU-152はSU-152に比べて戦闘室の高さが増した分、俯角が若干増している。これによって上り斜面からの射撃が可能となり、防御戦闘時に有利となった。



JSU-152はJS-IIの車体を利用して作られた自走砲である。同じくJS-IIの車体を利用した122mm砲搭載のJSU-122という同系の自走砲も存在するが、搭載砲と携行弾数が異なるだけで他には目立った差異はない。終戦までにJSU-152、JSU-122合わせて4000輌あまりが生産されている。

JSU-152はわずか25日間という驚異的な速度で開発されたSU-152の後継にある。SU-152がKV戦車をベース車体としていたことから、生産が切り替わったJS戦車をベースとして新たに開発されることになった。デザイン的にはSU-152をそのまま踏襲しているが、砲をより操作しやすくなるために戦闘室の高さが若干増している。榴弾とはいえ152mmの大口径砲は驚異的で、歩兵の火力支援のみならず、対戦車戦闘にも充分な威力を発揮しており「ズヴェラボイ（狩猟者）」と呼ばれたSU-152の後継車としては申し分なかった。ただ、一つだけ難点を挙げるとすればその大口径砲ゆえに携行弾数が20発と少ない点である。

JSU-152、JSU-122とともに1943年末頃から独立重機械化砲兵連隊に配備され始め、JS-IIの不足分を補ってドイツ重戦車の撃破に活躍した。

SPEC

戦闘重量：46.0t
全長：9.18m
全幅：3.07m
全高：2.48m
最大装甲厚：90mm
乗員：5名
最大速度：37.0km/h
初期生産年度：1943年
武装：152mm砲

GAME DATA

最大装甲厚	最大速度
B	C

弾種	名称	搭載弾数
AP	GP-540	13
HE	不明	7

ラッヂェバム

ソ連軍の対戦車砲の中でもこの76.2mm砲がラッヂェ・バム(Ratsch-Bumm)と呼ばれ、特にドイツ軍に恐れられた。この対戦車砲は独ソ戦開始時のドイツ軍主力戦車であるIII号戦車の正面装甲を1000mの距離から撃ち抜くことができた。また発射速度が速く、発射音が聞こえるより先に命中していたという。



WEAPON'S COLUMN

戦車の天敵“ヤーボ”



改良前は戦闘よりも、事故で失われる機体の方が多かった時期もあったタイフーン。しかし1943年、改良して対地攻撃を主任務として実戦投入されると、4挺の20mm機銃と602km/hの最大速度で活躍した。



2300馬力の大出力エンジンに、12.7mm機銃×8、900kg爆弾×1、ロケット弾×10の戦闘機離れした重武装でドイツ軍機を圧倒したP-47。地上攻撃にも、その大火力はいかんなく発揮された。

ドイツ軍将兵から“ヤーボ”と呼ばれた連合国軍の戦闘爆撃機は、実のところ旧式機など、戦闘機として性能が劣る機体が多くあった。

その代表的な存在が、イギリスのホーカー・タイphoonである。前身はハリケーン戦闘機の後継機として、1940年に初飛行した。

しかし、機体構造の重大な欠陥が判明、大改良の末、1943年に地上攻撃機として生まれ変わる。これが大成功し、ドイツ機甲師団の天敵として活躍したのである。

逆に、アメリカのP-47サンダーボルトは、傑作機の誉れ高い名機で、制空権のないドイツ軍にとって、恐怖以外の何者でもない存在であった。

ヤーボは、名将の誉れ高いロンメル将軍を筆頭とした高級将校をも傷つけ、ドイツ最期の日まで猛威を振るったのである。

アメリカ・イギリス戦車概説

物量でドイツ軍を圧倒した英米連合軍。はたしてその実力はいかなるものだったのか？

■イギリス戦車開発史

イギリスは第一次世界大戦で戦車を発明して初めて運用した国だったが、戦後の開発は思うように進まなかった。第一次世界大戦で疲弊した経済のために大幅に軍事費が削減された上、伝統的な歩騎兵の抵抗が強かったためである。そのため、フラー大佐という優れた戦術理論家を排出しながら、戦車の運用に関しては目立った進展は見られず、第二次世界大戦が始まても戦車の主任務は歩兵支援だった。

ドイツとの戦いが始まるや、イギリスは自国戦車の非力さを思い知らされるが、それでもなお從来の考え方をなかなか変えられなかつた。大戦中にチャーチル戦車やクロムウェル戦車などを開発・配備しているあまり成功したとはいえない。大戦末期になってようやくセンチュリオン戦車という傑作戦車が開発されたが、時すでに遅しかつた。

■アメリカ戦車開発史

少なくとも第二次世界大戦開始時において、アメリカは戦車先進国とは言いがたかった。アメリカで戦車の開発が始まったのは第一次世界大戦中で、他国に比べて遅いわけではないが、大戦終了後の大幅な軍縮のために、戦車開発に回された予算が少なかつたのである。

第二次世界大戦が勃発し、ドイツが装甲部隊で圧倒的な勝利を飾ると、アメリカ陸軍はすぐさまその分析を行つた。その結果、現在配備されている戦車ではドイツ戦車に対抗できないことを冷静に受け止め、M3リー中戦車とその後継にあたるM4シャーマン中戦車の開発に乗り出した。M3戦車自体は間に合わせの感が強いが、M4戦車はドイツのIII号・IV号戦車に対抗できるはずであった。しかし、M4が配備される頃にはパンターやティーガー戦車が登場しており、1対1の戦いでは勝てなかつた。そのためアメリカ陸軍では4輛以下の戦車でタイガー戦車と戦闘してはならないという命令が正式に出されていた。

この不利な状況を開拓すべく新たにM26パーシングが開発されたが、センチュリオンと同じく配備されたのは終戦間際であった。



第二次世界大戦において、M4シャーマンが実質的にアメリカ・イギリスの主力戦車となつた。



■イギリス戦車の特徴

イギリス軍における戦車の役割は2つあり、1つは歩兵支援、もう1つは偵察任務であった。この異なる任務を遂行するために、イギリス軍では2系列の戦車を並行して開発する。一方は歩兵直協用で重装甲・低速のもの、もう一方は軽装甲・快速な戦車である。いずれも武装は強力とは言いがたかった。これらの戦車はどれもドイツ戦車と戦った場合に分が悪く、唯一ドイツ軍を苦しめたのは重装甲のマチルダIIくらいのものであった。

イギリスでは大戦後半に至るまでこの思想から抜けきれず、いくつもの戦車が開発されたものの決定打となるものは出てこなかった。結局、イギリス軍はアメリカからレンドリースされたM4シャーマンを主力戦車として大戦後期を戦い抜いたのであった。

■アメリカ戦車の特徴

アメリカ戦車の特徴は、何といってもその生産性の高さに尽きるだろう。もともと自動車の生産基盤があったアメリカでは、大戦途中からの生産にも関わらず総生産数5万輌以上というとんでもない数をロールアウトさせている。

そしてこの生産性の高さは単に大量生産に有利に働いただけでなく、様々なバリエーションを産み出す母体にもなった。M4シャーマンの改良型だけでなく、火炎放射タイプや地雷除去戦車、さらにはロケットランチャー搭載型や水陸両用型、ドーザーブレード装着型など実に多くの種類が作られている。

性能的にはやや劣るもの、この汎用性の高さとそれを支える生産数がアメリカという国そのものを表していると言ってもいいだろう。

M4 Sherman I**M4 M4シャーマン戦車**

確かにドイツの重戦車と比較した場合その性能差は明らかだが、M4はそれを補ってあまりある生産数を誇る。また、実際にはドイツの主力戦車であったIV号戦車と比べた場合ほとんど互角の性能なのだ。



M4シャーマンはM3中戦車の車体を利用し、全周旋回砲塔の75mm砲を搭載した米軍の主力戦車である。もともとM3中戦車の開発段階から全周旋回砲塔を計画していたが、75mm砲を搭載するための問題が解決できず、またヨーロッパの戦況が逼迫していたため応急的に車体右側に搭載する形で妥協した。

その後、1941年4月にM4中戦車の開発が始まり、10月には正式承認・生産されるという異常な早さで、終戦までにシリーズ総計約5万輌が生産される。

当初M4中戦車の上部車体は鋳造車体が予定されていたが、これに対応できる工場が少なく、予定している生産数も見込めないことから急速溶接方式に変更された。これがM4である。M4シリーズは生産数も多いがバリエーションも多く、製造地や生産工場によっても細部が異なりすべてを含めると相当な種類になる。M4はとかくヤラレ役というイメージが強いが、ドイツ戦車と比べて射撃速度が速く、さらにスタビライザー（射撃安定装置）を備えていたことから走行中でもより安定した射撃が可能など利点も多かった。そしてなによりも前線に対して安定供給できたこと、整備性の高さと相まって稼働率が高かったことは紛れもない美点であった。

SPEC

戦闘重量	: 30.1t
全長	: 5.89m
全幅	: 2.62m
全高	: 2.74m
最大装甲厚	: 50.8mm
乗員	: 5名
最大速度	: 38.6km/h
初期生産年度	: 1941年
武装	: 75mm砲 7.62mm機銃×3

GAME DATA

最大装甲厚	C	最大速度	D
弾種	名称	搭載弾数	
AP	APC M61	31	
APCR	HVAP T45	20	
HE	HE M48	40	
SMOKE	HC BI M89	6	
MG	CAL30MG	∞	

M4A1 Sherman II**M4A1(76) M4A1シャーマンII戦車****SPEC**

戦闘重量：30.1t
全長：5.84m
全幅：2.62m
全高：2.74m
最大装甲厚：50.8mm
乗員：5名
最大速度：38.6km/h
初期生産年度：1941年
武装：75mm砲
7.62mm機銃×3

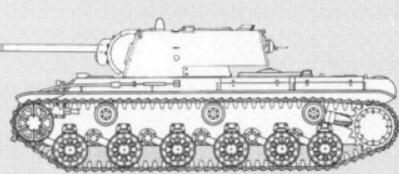
M4のバリエーションであるM4A1は、铸造車体である以外はM4とほとんど差はない。铸造のため車体全体が丸みを帯び、溶接車体より避弾座始は良好だった。だが、生産の難しさから全面铸造を採用したのはA1型のみだった。また、A1型の搭載砲は75mm砲だが、後により強力な76mm砲が搭載されてイギリス軍に供与されたタイプをシャーマンMk.II A型と分類する場合がある。M4A1は生産開始直後にイギリス軍に引き渡され、北アフリカのエル・アラメイン戦でデビューした。

GAME DATA

最大装甲厚：C		最大速度：D
弾種	名称	搭載弾数
AP	APC M62	32
APCR	HVAP M93	20
HE	M42A1	47
SMOKE	HC BI M88	5
MG	CAL.30M	∞

M3 half**M3 half M3ハーフトラック**

大陸反攻作戦以来、アメリカ軍の急速な進撃を支えたのがM3である。ちょうど1個分隊を乗車させることができ、機械化部隊の「足」としてM4中戦車とともにヨーロッパを縦断した。1941年から終戦までの総生産数は41170輌にのぼる。また、改造型も多数多くあり、各種合わせて70種類以上が存在する。

**KV-1 戦車**

Cruiser Tank Mk. IV Cromwell

Cromwell IV 巡航戦車クロムウェルMk.IV



クロムウェル戦車はM4中戦車と比較しても遜色のない戦車であった。特に、M4中戦車はドイツの徹甲榴弾に対して火災を起こしやすいという欠点があったが、クロムウェルは簡単には炎上しなかった。



クロムウェルは巡航戦車の流れを汲んで開発された中戦車で、速度が早いだけで装甲が薄く、武装も貧弱であったクルセイダー巡航戦車の後継車として期待された。開発当初、クロムウェルの搭載エンジンはロールスロイス製のミーティアエンジン（スピットファイア戦闘機用のマーリンエンジンと同じもの）が予定されていたが、ロールスロイス社では生産が追いつかないためローバー社で生産することになった。このためにエンジンのみ生産が遅れたため、その間の繋ぎとして登場したのが同じ車体を利用したセントー戦車である。セントー戦車はリバティエンジンを搭載したが（このためクロムウェルはA27M、セントー戦車はA27Lと区別される）、ミーティアエンジンに換装することもできるように設計されていた。しかしほんたー戦車はシャーマン中戦車と性能比較試験を行った結果、最高速度以外では大きく劣り、後にエンジンを換装してクロムウェルMk.Vに改修されるか訓練用として用いられることになった。

クロムウェルMk.VはMk.IVまでの同戦車シリーズの主生産型で、ボルト止めの前部装甲板が溶接されているのが特徴である。

SPEC

戦闘重量 : 28.0t
全長 : 6.35m
全幅 : 2.91m
全高 : 2.49m
最大装甲厚 : 76mm
乗員 : 5名
最大速度 : 64.3km/h
初期生産年度 : 1944年
武装 : 75mm砲 7.92mm機銃

GAME DATA

最大装甲厚 : D	最大速度 : A	
弾種	名称	搭載弾数
AP	APC M61	20
APCR	HVAP T45	15
HE	HE M48	24
SMOKE	HC BM89	5
MG	BESA MMG	∞

Sherman Firefly Vc**Firefly Vc シャーマン・ファイアーフライVc**

ドイツ軍戦車と対峙した場合、英米軍戦車の主砲が威力不足なのは紛れもない事実であり、特にティーガー戦車と対抗するには75mm砲のM4では荷が重かった。そこでイギリス軍はM4の砲塔により強力な17ポンド砲を搭載してファイアーフライ戦車として正式採用した。このファイアーフライは強力で、その存在を知ったドイツ軍は優先的に攻撃するよう指示している。また、ドイツ軍の誇るタンクキラー、ミヒヤエル・ビットマンのティーガーIを撃破したのもファイアーフライであった。

SPEC

戦闘重量：32.7t
全長：7.42m
全幅：2.67m
全高：2.74m
最大装甲厚：89mm
乗員：4名
最大速度：40.0km/h
初期生産年度：1944年
武装：17ポンド砲
7.62mm機銃

GAME DATA

最大装甲厚：B 最大速度：D

弾種	名称	搭載弾数
AP	SVDS	30
APCR	APCBC VII	20
HE	HE Mk I	27
MG	CAL.30MG	∞

M5 Stuart VI**M5A1 M5軽戦車スチュアートVI****SPEC**

戦闘重量：15.0t
全長：4.34m
全幅：2.24m
全高：2.30m
最大装甲厚：67mm
乗員：4名
最大速度：64.3km/h
初期生産年度：1942年
武装：37mm砲
7.62mm機銃×2

**GAME DATA**

最大装甲厚：D 最大速度：B

弾種	名称	搭載弾数
AP	APC M51	50
APCR	AP M74	40
HE	HE M63	57
MG	CAL.30MG	∞

軽戦車というカテゴリーに最後まで固執した米軍は、各国が早々に見切りをつけても開発を続けた。砲塔はM3A3の砲塔を流用し、37mm砲が搭載されている。さすがにこの貧弱な武装と薄い装甲ではヨーロッパでの激戦を戦うには辛いものがあり、主として偵察や後方での警戒任務に就くことが多かった。ただ太平洋方面では強力な敵戦車も存在しないため、その小型軽量さが重宝されて日本軍相手に活躍している。ちなみにイギリス軍ではスチュアートMk.VIと呼称されていた。

Infantry Tank Mk. VII Churchill(A22F)**Churchill VII 歩兵戦車チャーチルVII(A22F)**

チャーチル戦車が配備された当初は技術的なトラブルが続出したが、それを克服した後はほとんど故障が起きず、歩兵からの信頼は厚かつた。しかし歩兵戦車としては最後の正式採用戦車となってしまった。



1940年のフランス戦におけるダンケルクの撤退によって、イギリス軍は重装備の大半を放棄せざるを得なかった。そして、ドイツ軍の脅威が迫る中、早急に戦車戦力の回復を図らなければならなかった軍部は、開発を見送っていた戦車にまで手を出した。それがこのチャーチル歩兵戦車である。チャーチル戦車の名前の由来は時の英首相であるウィンストン・チャーチルからとられたもので、一説にはチャーチルがこの戦車の開発を強く求めたためとも言われる。その背景にはフランス戦におけるマチルダ戦車の活躍があったのかもしれない。この時期において重装甲・低機動力の歩兵戦車という概念はすでに古臭いものとなっていたが、急場をしのぐには役立った。

チャーチル戦車はその設計概念から低速なのはやむを得ないとしても、装甲の厚さと優秀なランスミッションによって歩兵支援のための戦車としての役割は充分に果たした。また、その堅牢な車体を利用して様々な特殊車両のベース車台としても利用されている。

Mk.VII型はそれまでの車体を再設計した溶接接合式となり、砲塔も鋳造式の本体に天井装甲板を溶接するものに変わった。また、それまでの旧型もMk.VIIと同等になるように改修された。

SPEC

戦闘重量：39.6t
全長：7.44m
全幅：2.74m
全高：3.25m
最大装甲厚：102mm
乗員：5名
最大速度：25.0km/h
初期生産年度：1941年
武装：75mm砲、 7.92mm機銃×2

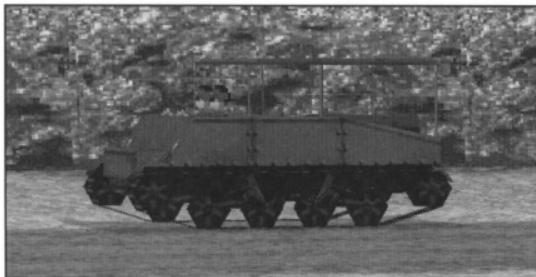
GAME DATA

最大装甲厚：B	最大速度：E
弾種	名称
AP	APC M61
APCR	HVAP T45
HE	HE M48
SMOKE	HC BI M89
MG	BESA MMG

Roid career

ロイドキャリアー

ロイドキャリアーはカーデン・ロイド社の開発者、ロイド大尉が開発したキャリアー（運搬車）で、特に人員の輸送を目的として作られた。覆帯・懸架装置などの車体下部はブレンガンキャリアーのものを流用して生産コストを下げている。乗員2名の他に、8名の兵員を乗車させることができた。

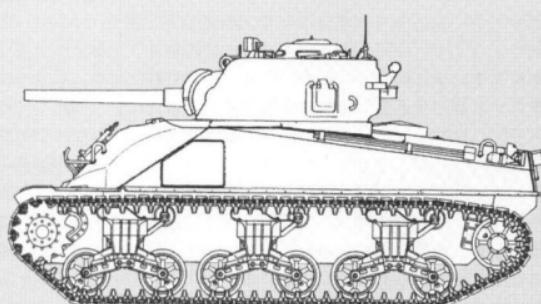


6 pounder Aú

6 pounder 6ポンド砲



6ポンド砲は1941年末頃から生産が開始された優秀な対戦車砲で、初期のクロムウェル戦車の搭載砲にもなった。また、武器貸与法の交換条件により米軍が図面を獲得し、57mm対戦車砲M1として米軍にも装備された。6ポンド砲は口径こそ57mmだったが、初期のドイツ戦車には充分対抗できた。



M4A3中戦車シャーマン

Type90

Type90 90式戦車



第2世代の丸みを帯びた形態とは異なるが、避弾径始についてよく考えられた設計になっている。特に車体前面装甲などは水平に近くなつておらず、砲弾をはじきやすくなっているのだ。



90式戦車は日本が世界に誇る第3世代の最新鋭主力戦車で、1990年に正式採用されて以来、北海道の第7師団と富士学校を中心に配備が進められている。特筆すべき点は、砲弾の自動装填装置の採用によって乗員が1名減り3名となったことである。砲塔後部に設置されている弾倉には17発の砲弾を格納でき、さらに同数の砲弾を車体内部にも搭載している。第3世代ということもあり装甲には複合装甲が用いられ、これまでの避弾径始を重視した形態の戦車とは一線を画している。特に砲塔前面と車体前面にはHEAT弾や対戦車ミサイルに対する対策から、セラミックやチタンなどを用いた特殊装甲が用いられている。また、射撃統制装置はコンピューターを駆使して自動追尾を可能とし、走行中であっても的確な射撃ができるようになっている。

このように日本の科学技術の粋を結集して作られた90式戦車であるが、1台当たりの製造コストが他の主力戦車に比べて高いことと、重量の関係から行動に制限があり作戦地域が限定されるなどの欠点もある。しかし、搭載砲を除いて（主砲はドイツのラインメタル社製）純国産で生産されている点は大いに評価されるべきであろう。

SPEC

戦闘重量：50t
全長：9.80m
全幅：3.40m
全高：2.30m
最大装甲厚：不明
乗員：3名
最大速度：70.0km/h
初期生産年度：1990年
武装：120mm滑腔砲 2.7mm重機関銃 74式車載7.62mm機関銃

GAME DATA

最大装甲厚：SA 最大速度：A

弾種	名称	搭載弾数
AP	APFSDS	34
MG	7.62mm MG	∞

T-80YA

T-80YA T-80YA戦車



西側の最新鋭戦車とT-80のどちらが強いかというの難しい問題だが、単体性能はおそらく西側戦車の方が上だろう。しかし、配備数の問題も含めると戦力としては決して侮れない存在である。



T-80戦車はT-64、T-72戦車の後継車として開発されたソビエト・ロシア軍の主力戦車である。形状的にこの3タイプは非常に近いものがあり、西側諸国では今や標準装備となった複合装甲は使われていない。その代わりT-80戦車にはリアクティブアーマーと呼ばれる外着けの装甲が施されている。リアクティブアーマーとはもともとイスラエル軍によって考案されたもので、四角形の小さなパネルをいくつも繋ぎあわせたものを装甲表面に装着したものだ。それぞれのパネルには爆発物が仕込まれており、HEAT弾などが命中した際にその爆発力でHEAT弾の熱を散らして主装甲に及ぼす影響を減じる効果がある。T-80戦車ではこのパネルがおよそ200個ほど装着されているが、T-80の型によって大きさや形が異なるリアクティブアーマーが見受けられる。

T-80戦車の搭載エンジンはT-80Bと呼ばれる最初の型ではガスタービンエンジンであったが、最新式のT-80U型ではディーゼルエンジンに変更されている。理由ははっきりとはしないがガスタービンエンジンに何らかの欠陥があったものとみられる。搭載砲は125mm滑腔砲で、この砲は通常砲弾だけでなく、AT-8 ソングスター ミサイルも発射可能である。

SPEC

戦闘重量：46.0t
全長：7.00m
全幅：3.59m
全高：2.20m
最大装甲厚：不明
乗員：3名
最大速度：70.0km/h
初期生産年度：1976年
武装：125mm滑腔砲 12.7mm機関銃
7.62mm機関銃

GAME DATA

最大装甲厚：SA 最大速度：A

弾種	名称	搭載弾数
AP	APFSDS	23
MG	7.62mmMG	∞

戦車戦史ガイドス①

バルバロッサ作戦

The Operation Barbarossa

ヒトラーの新たな野望がドイツ第三帝国を揺るがす。目指すは東方、ヒトラーはナポレオンを超えるのか!?

ドイツ軍主要戦車

- II号軽戦車 20mm機関砲装備
- III号戦車 37mm砲装備
- IV号中戦車 50mm砲装備
- V号突撃砲 75mm砲装備
- 47mm対戦車自走砲 47mm砲装備

ソ連軍主要戦車

- B T-7 軽戦車 45mm砲装備
- T-70 軽戦車 45mm砲装備
- T-26 軽戦車 45mm砲装備
- T-34/76 中戦車 76.2mm砲装備
- K V-I 重戦車 76.2mm砲装備
- K V-II 重戦車 152mm砲装備

■独ソ開戦

1941年6月22日、ドイツは不可侵条約を一方的に破棄してソ連へ攻め込んだ。北から南まで2500kmに及ぶ広大な戦線に3個軍集団、150個師団、320万人のドイツ軍が押し寄せたのである。不意を突かれたソ連軍は各地で頑強な、しかし散発的な抵抗を試みるが、抗う術もなく鉄の奔流に飲み込まれていった。

バルバロッサ作戦（バルバロッサとは中世の神聖ローマ帝国のフリードリッヒI世のこと。ちなみに彼は第3回十字軍遠征の最中に川で溺死した）はドイツの東方における「生活圏」確保のために行われたが、この考え自体は目新しいものではなかった。むしろ、当時のナチスドイツが掲げる国家社会主義とソ連の共産主義という2つの異なる思想の戦いということができる。しかし、イギリスという敵を残したまま独ソ開戦に踏み切った理由については今でも謎が多い。

■キエフ包囲戦

バルバロッサ作戦開始後、各地で小さな抵抗はみられたものの、全体的に見ればソ連軍は反撃どころか組織だった軍事行動すらできない状態であった。

時に抵抗にあい、時には占領地の住民から歓迎されながら（この頃は共産主義による締め付けが厳しかったので、独軍は解放者として歓迎されることが度々あった）ひたすら進撃を続けたドイツ軍は開戦約一週間で早くもミンスクに到達し、7月10日に同地を占領、30万人以上の捕虜と大量の鹵獲品を得る。その後も数万単位の捕虜を各地で得ながら進撃を続けたドイツ軍は8月10日に要衝であるスモレンスクを陥落させた。首都モスクワまでは残りわずか400kmあまりの距離である。しかしここでヒトラーの横槍が入った。ソ連軍の主力と対峙していたために進撃がはからだない南方軍集団に業を煮やしたヒトラーは、中央軍集

団隸下にあるグデーリアンの第2装甲集団に南下を命じ、合わせて南方軍集団隸下にあるクライストの第1装甲集団には北上を命じた。こうして穀倉地帯であるウクライナの首都・キエフを包囲撃滅しようとしたのである。

グデーリアンは90度の方向転換を行い、キエフの遙か後方で第1装甲集団とともに巨大な包囲網を形成すべく再び進撃を開始した。第2装甲集団は途中でソ連第40軍の反撃を受けるもコノトプへ進出、さらに前進してロフヴィーツアで第1装甲集団と手を結んで包囲網は完成了。この後、キエフは第6軍の手によって9月19日に占領された。これによりソ連軍は50万人を超える兵員を失い、大量の軍需物資がドイツ軍の手に落ちる。史上稀に見る鮮やかな機動包囲戦であった。

しかし、ドイツ軍の栄光はここまでで

あった。敵領内に深く侵攻することで補給路は伸びきり、戦車の整備も追い付かない状態であった。なによりこのキエフ包囲戦を行ったことで中央軍集団は貴重な時間を費やしてしまい、ついにモスクワにあと数キロというところで攻勢は頓挫する。ポーランド、フランスと続いた無敵ドイツ軍の電撃戦はこのソ連への侵攻をもって幕を閉じた。ソ連の領土は電撃戦で片付けるにはあまりに広く、深すぎたのである。

こうしてドイツがソ連を屈伏させる可能性は失われ、同時に第二次世界大戦で敗者となることもほぼ決定づけられた。つまり、ドイツは作戦レベルでは勝利したが戦略レベルで敗北したのである。

ただ、ドイツが産み出した「電撃戦」という機甲戦術はその後も各国に大きな影響を与え、現在に至るまで近代戦の基本戦術として活用され続けている。



戦車戦史ガイドス②

ノルマンディー上陸作戦

The Operation Overlord

各地で敗退を続けるドイツ軍。そしてついに連合軍はフランスに上陸を開始した！

ドイツ軍主要戦車

- IV号中戦車 75mm砲装備
- V号パンター中戦車 75mm砲装備
- VI号ティーガーI 重戦車 88mm砲装備
- III号突撃砲 75mm砲装備
- IV号駆逐戦車 75mm砲装備
- ヤークトパンター駆逐戦車 88mm砲装備

連合軍主要戦車

- M4 シャーマン中戦車 75mm砲装備
- M4 DD水陸両用戦車 75mm砲
- チャーチル歩兵戦車 6ポンド砲装備
- クロムウェル中戦車 6ポンド砲装備
- M4 シャーマンファイアフライ 17ポンド砲装備
- M10駆逐戦車 76.2mm砲装備

■史上最大の作戦

1944年6月6日、米英連合軍による大陸反攻作戦が開始された。オーバーロード作戦と名付けられたこの一大上陸作戦は、一般にはノルマンディー上陸作戦として知られている。大がかりな陽動作戦、幅80Kmに及ぶ上陸地点、大規模な空挺降下、どれをとっても史上最大の作戦であった。

それに対しドイツ軍では、ヒトラーと軍指導部との思惑の不一致から連合軍の上陸予定地点を特定できず、結果として上陸部隊を水際で撃滅することに失敗してしまう。以後、ドイツ軍は東西両戦線の2正面作戦を余儀なくされるのである。

■英軍の苦戦

苦労しながらも前進を続ける米軍に対して、英軍の進撃ははかどらなかった。ドイツ軍は保有している装甲部隊の大半を英軍作戦区域のカーン方面に向けてお

り、また、ノルマンディー地方特有のボカージュ地形も進撃を阻む大きな要因となったのだ。

デンプシー少将率いるイギリス第2軍はゴールド・ジュノー・スウォードという3つの地点に別れて上陸を行った。連合軍地上部隊の総司令官であるモントゴメリーダ将はイギリス第2軍に対してカーンの町を上陸第1日目に占領するよう命令する。しかし、その地域には独第21装甲師団が配置されており、2日後には第12SS装甲師団（ヒトラー・ユーゲント）が増援してきた。これによってカーンの町を巡っては1ヶ月以上にわたる大激戦が展開されることになった。

■ヴィレル・ボカージュの戦い

なかなかカーンを占領できないことに苛立ったモントゴメリーダ将は、両側面を機甲師団で迂回し、さらに後方に空挺部隊を降下させることでカーンを完全に包囲・撃滅しようと自ら作戦を立てる。

そこでイギリス第7師団を中心とした部隊がカーン西方の町、ヴィレル・ボカージュへ向かって進撃を開始した。

この時、第1SS装甲軍団の直轄部隊、第101SS重戦車大隊に所属するミヒヤエル・ビットマンSS中尉は単身偵察に出ていた。英軍の「行進」に出くわす。ビットマンの乗車するティーガーIの名砲手・ウォルSS軍曹の言葉を借りれば「奴らはすでに戦争に勝った気」で街道をのんびりと行進して来たのだ。

ビットマンはただちにティーガーIに乗車し、この英軍の進行方向と逆行するように前進を開始した。突然のティーガーI戦車の登場に英軍兵士たちは驚くが、それを尻目にティーガーIは砲撃を開始していた。敵が慌てふためく中、ティーガーIは冷静に射撃を続け、瞬く間に20台以上の戦車を撃破、加えて大量の車輛も破壊する。またそれ以上に痛か

ったのは人的損害であった。このほんの数10分の戦闘だけで旅団長を含む多くの将兵が失われたのだ。後に連絡を受けた僚車が応援に駆けつけたとはいえ、たった1輌の戦車で旅団規模の部隊を壊滅させてしまったのである。

こうしてモントゴメリーが企図したパチ作戦は完全に失敗に終わった。

この戦闘の後、英軍はヒステリックなまでに慎重な行動をとるようになる。一つの町を落とすために、まったくの廃墟と化すまで爆弾の雨を降らせたのだ。これら一連の作戦でカーンの住民は数千人規模の死傷者を出している。

■終焉の始まり

しかし、多大な損失を被りながらも連合軍は前進を続けた。そして米軍がサン・ローを突破するに及び、独軍の防衛線はついに崩れ去ったのである。



人物 COLUMN ①

ドイツ ————— 1914～1944
ミヒヤエル・ビットマン

【ドイツが産んだ不世出のキラーエース】

戦車138輌、対戦車砲132門撃破を誇るドイツ装甲部隊屈指のトップエース。彼の栄光の軌跡をたどる。

■突撃砲で重戦車を撃破！

ビットマンといえばノルマンディー戦におけるヴィレル・ボカージュの戦いが有名であり、その時の乗車であるティーガーIが彼の戦車として知られているが、意外にもビットマンが最初に車長を務めたのは装甲車であった。ビットマンはポーランド・フランスと両方の電撃戦に参加するが、この時はまだ装甲車の車長であった。その後、彼の所属するアドルフ・ヒトラー師団（当時は旅団）にⅢ号突撃砲（短砲身75mm砲搭載のD型）が配備され、ここでビットマンは初めて戦車に搭乗することになる。バルカン戦役を終えたビットマンは部隊とともにロシア国境に移動、バルバロッサ作戦に備えた。

バルバロッサ作戦が開始されるや、それまで無敵を誇ったドイツ装甲部隊は初めて強敵に遭遇する。ソ連の重戦車・KV-1である。当時のドイツ軍にあってこの戦車をまとめて撃破できるのは88mm砲くらいだったが、ビットマンは車体高の低い突撃砲の利点を活かしてKV-1に肉迫、見事にこれを仕留めた。このときの功績によりビットマンは勳2

級鉄十字勳章を授与された。

ビットマンはその後、士官学校へ入学するため後方へ一旦退くが、卒業して原隊に復帰する段階でティーガーIを受領する。そしてクルスクの戦いに参加したビットマンは敵戦車30台を撃破するという武勳を立てた。彼が歴史の表舞台に登場するのはこの頃からである。その後も東部戦線の各地で連戦を続けたビットマンは順調にスコアを伸ばし、東部戦線を離れる頃には100輌を突破した。

しかし、無敵を誇ったビットマンもヴィレル・ボカージュの戦闘の直後、8月8日の戦闘で敵戦車数輌から多数の砲弾を浴びせられ、ついにその命を落としたのである。



ビットマンはティーガーIに搭乗し、クルスクの戦いで大活躍した。

ドイツ ハインツ・ヴィルヘルム・グデーリアン

1888~1954

【ドイツ装甲部隊の父】

第一次世界大戦の敗北で解体された国防軍の近代化に尽力し、自ら育てた装甲集団を指揮して西欧を席捲する！

■電撃戦への道

グデーリアンは第一次世界大戦を通信将校として従軍し、敗戦後には交通兵監部に配属される。そして新たに登場した「戦車」という兵器に興味をもち、当時戦車先進国であった英のリデル・ハートやフラーの機甲戦術理論の研究に没頭した。第一次世界大戦での通信将校としての経験と交通兵監部での研究が、後の「電撃戦」へと結び付いていくのである。

電撃戦には各部隊間における密接な連絡が不可欠であったが、グデーリアンはこの問題を戦車1輌ごとに無線機を搭載させることで解決した。戦車間の連絡に手旗信号が使われていた時代にあって、これは画期的なことであった。

また、グデーリアンが「車」に目を着けたのには理由があった。当時のドイツ軍はベルサイユ条約によって軍備を制限されていたため、いかに少ない兵力で国土を防衛するかということを真剣に考えなければならなかつたのだ。もともとプロシア軍には鉄道輸送を活用して兵力の戦略的移動を行なうという考えが浸透していた。グデーリアンはこれをさらに一步進めたと考えていい。少ない兵力を有

効に活用するためには「機動力」を持たせればいいのである。

しかしこうしたグデーリアンの革新的な理論は伝統的なドイツ参謀本部の主流派には受けが悪かった。そこでグデーリアンはヒトラーに対して自らの理論を直接訴える。強力な「兵力」を欲していたヒトラーはこのグデーリアンの考えに飛び付いた。こうして、グデーリアンはヒトラーの後ろ楯のもと、「電撃戦」のための準備を進めていく。やがてそれはポーランド戦、フランス戦として結実する。そしてグデーリアンは自ら最前線で陣頭指揮をとるのである。このグデーリアンのスタイルは、これ以後多くの装甲部隊指揮官に受け継がれていった。



陣頭指揮をとるグデーリアン。彼なくして電撃戦はあり得なかつた。

人物 COLUMN ③

アメリカ 1885~1945
ジョージ・S・パットン

【鬼将軍パットン】

敵だけでなく、その厳格な軍規と猛烈な攻撃精神で味方までも震え上がらせた鬼将軍の実像に迫る！

■パットンの親父

パットンといえばとかく猛将としての印象が強いが、軍規には人一倍厳しく、兵隊がだらしない格好をしているのを何より嫌った。そのため、パットン指揮下の第3軍ではヒゲを剃っていなかったりシャツをだらしなく出しているというだけで罰金刑を課すというほどであった。ラフな格好を好む「ヤンキー」にはかなり窮屈だったにちがいない。それでは嫌われていたかといえばそうでもなかつたようで、実際には「親父」と呼ばれて兵隊たちの間では慕われた存在であった。むしろ彼を煙たがっていたのは同僚や上司である将軍連中で、何かにつけて問題発言をするため連合軍総司令官のアイゼンハワーなどには頭痛の種だったようだ。その勇猛果敢な作戦指揮ぶりは確かに貴重だったろうが、1944年の米軍は、もはや「軍人」ではなく「政治家」としての指揮官を求めていたのだ。

■猛将パットン

パットンの猛将ぶりを示す有名な話がある。それはノルマンディー上陸作戦にまつわる話だ。この頃パットンの名前は

ドイツ軍につとに知れ渡っていたため（パットンはこれより前、北アフリカ戦で活躍していた）、連合軍はこのパットンの「知名度」を利用した。上陸地点を欺瞞するために、実際には存在しない第1軍集団の指揮官にパットンが就任し、カレーに上陸する準備をしているという偽情報を流したのである。ドイツ軍はこれにひっかかった。ノルマンディーに部隊が上陸しても、それはカレー上陸作戦のための陽動作戦だと考えたのである。ドイツ軍はそれだけパットンという指揮官に脅威を抱いていたといえる。

しかし、そんな猛将も不用意な発言がもとで閑職に回され、45年12月に交通事故によって失意のうちに没した。



パットンの勇名は、敵国ドイツに轟いていた。
事故死に関しては不審な点も多い。

人物 COLUMN ④

ソ連

1896~1974

ゲオルギー・コンスタンチノビッチ・ジューコフ

【叩き上げの人民将軍】

どんなに苦しくとも決して投げ出さず、自分の職責を全うした将軍、ジューコフ。彼こそまさに「軍人」であった。

■叩き上げの将軍

ソ連におけるもっとも有名な将軍、それがゲオルギー・ジューコフ「ソ連邦元帥」である。貧農の子として生まれたジューコフは、ロシア革命前後に騎兵隊に入隊し、その後革命軍に身を投じて各地を転戦する。その最中に「指揮官」としての才能を認められたジューコフは騎兵学校への入学を許可され、卒業後はすぐに騎兵将校として活躍した。この時、ジューコフはトハチエフスキイの騎兵旅団に配属され、これが彼のその後に大きな影響を与える。ソ連軍近代化の父といわれるトハチエフスキイは独自の戦術理論を提唱していたが、ジューコフはドイツとの戦いの中でこの理論を忠実に実践したのである。

その後、赤軍大学に進んだジューコフは数々の要職を歴任する。そしてベラルーシ軍管区の副司令官職にあったときに彼の人生を左右する事件が勃発した。

■救国の英雄

日本ではノモンハン事変として知られる戦いにジューコフは司令官として赴き、そして決定的な勝利をおさめたので

ある。この勝利が、ジューコフを「英雄」に仕立てあげた。その後スターリンに重用されたジューコフは、独ソ戦開始時には参謀総長として全般的な作戦指導を行ない、レニングラード攻防戦・モスクワ防衛線・レニングラードの戦い・クルスク大会戦と休むまもなく戦い続け、最後にはベルリン攻略を成功させて祖国解放を成し遂げた。

しかし、この救国の英雄は大戦終了後間もない1946年11月に辺境の地、オデッサ軍管区の司令官として左遷される。苦しい戦いを共に乗り越えたスターリンの手によってである。まさに「狡兎死して走狗煮らる」であった。だが、その後スターリンの死に伴い復権を果たした。

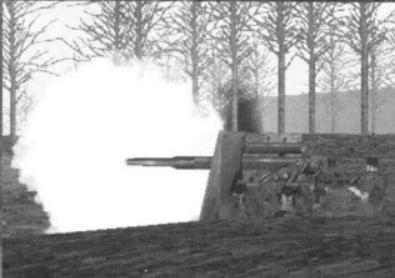


トハチエフスキイの戦術理論の実践者として、
ジューコフはソ連の勝利におおいに貢献した。

恐怖の対戦車砲88

■高射砲、ロンメルを救う

1940年、フランスに侵攻を開始したドイツ軍は、前年のポーランド戦同様に電撃戦で英仏連合軍を席捲していった。そしてほぼ大勢が決まりかけた5月21日、英軍は突如として反撃を開始した。英軍の戦力は実質的には寄せ集めの残存部隊に過ぎなかつたが、反撃はロンメル指揮下の第7装甲師団に対して行われ、結果として進撃を遅延させることはできた。このアラス南部における戦いで、英軍は重装甲のマチルダII戦車を前面に押し出してきた。このマチルダII戦車の前面装甲は、当時ドイツ軍の主力対戦車砲であった37mm砲では全く歯がたたず、頼みのIII号・IV号戦車でも相手にならなかつ



窮屈の一策として対戦車攻撃に使用された88mm砲は、予想以上の戦果をあげた。

連合軍の戦車兵たちの恐怖の的だった88mm対戦車砲はいかにして誕生し、進化したのだろうか。

た。この危機的な状況を救ったのが88mm「高射砲」である。

ロンメルは補給部隊に随伴していた高射砲部隊に対して直接指示を下し、本来空にむけて撃つはずの砲を水平射撃させたのだ。高射砲はもともと空高くまで弾を飛ばさなければならないという性質上、砲弾の発射速度が高いため構造的には対戦車砲とは変わらないのである。このロンメルのとっさの判断によって英軍の反撃は頓挫した。

■ドイツの守り神

その後も88mm砲は各地の戦場で活躍を続ける。特に、北アフリカでのハルフアヤ峠での戦いは有名だ。

だが、そんな88mm砲にも弱点があった。もともと高射砲として設計されていたため全高が高くて敵に発見されやすい、防弾に対する配慮がほとんどなされていなかったのである。後にはこれらの問題を解決して本当の意味での「88mm対戦車砲」が作られ、また、戦車の搭載砲としての改修も行われ、ティーガーやヤクトパンターなどに搭載されることになる。まさに、88mm砲はドイツの守護神であった。



第4章

THE BIRTH OF PANZER FRONT

我々は6人のデザイナーによる

架空戦車の資料と制作者の言葉を入手した。

——「パンツァー」の魂を、すべての戦友に捧げる。

架空戦車ラフスケッチ

ゲームの魅力の1つに、架空戦車の存在が挙げられる。リアルに設定されたラフスケッチを、ここに紹介しよう。

超重戦車

ショートブル

SHORT BULL

DESIGN 宮武一貴

その名に偽りなし！ いかなる砲撃にも耐え抜く鋼鉄の猛獸!!



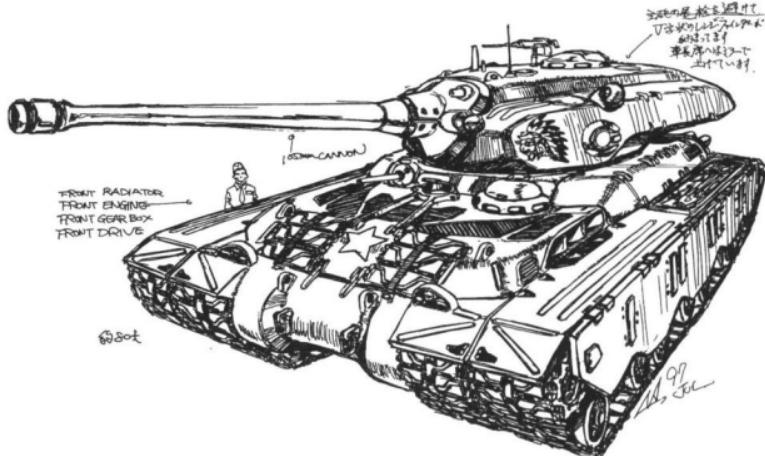
スタジオぬえの重鎮・宮武一貴氏の手によるショートブルは、超重戦車の名に恥じない威容を誇る。実在した戦車でショートブルに立ち向かうと、正面装甲は20mほどの至近距離から射撃しても、まず撃ち抜けない。機動力の低さは感じるものの、プレイしていてこれほど安心感のある戦車はそうそうない。重戦車ファンにはおすすめの名車だ。

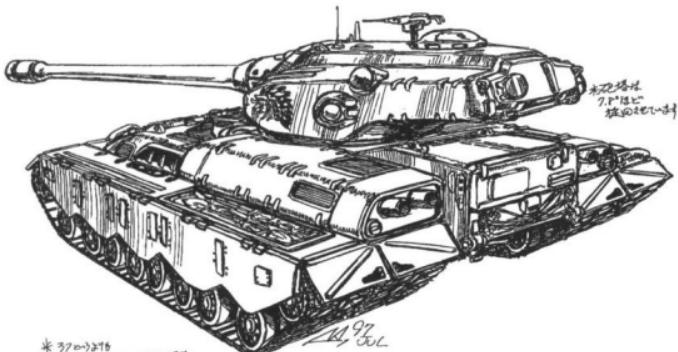
DATA

Crew:5
Armament:105mm GUN T5 E1
:CAL.50MG

Length(inch):410.9
Width(inch):216.9
Height(inch):163.3
Weight(pounds):238095
Speed(miles/h):24

Armor(inch/angle)
Turret Front:8/0°
Side:5/14°
Rear:4/27°
Hull Front:4/74°
Side:3/10°
Rear:2/-28°



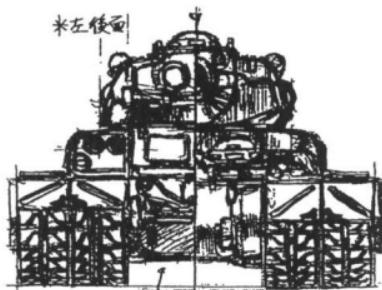


* 37mm-20倍
マクニンヒューリング
対空ミサイル
(火薬下落)
(火薬ストラップは物で
済善に運んでます。(火薬は運んでます。))

* REAR ROUGH

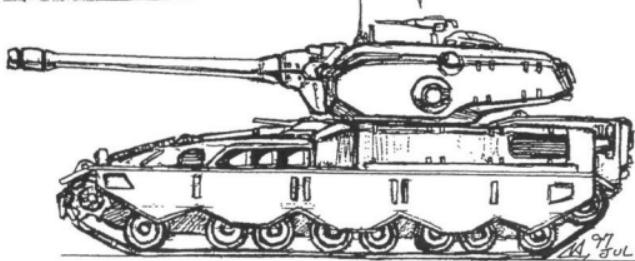
1997 JUL

* 左後面

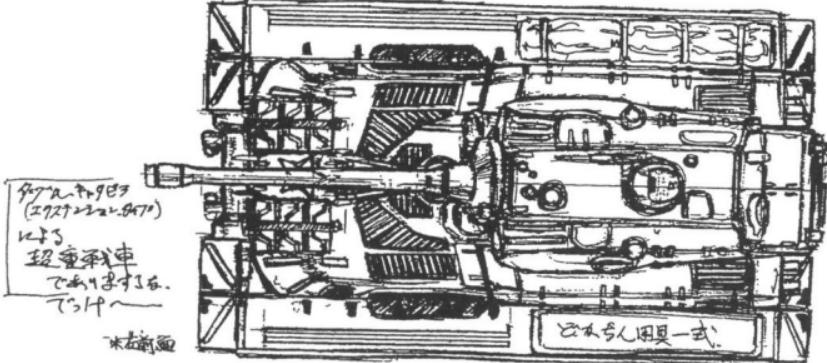


巨大な車体を動かすため、履帯はダブルキャタピラ式で4本を装備。対空機銃として、プローニングM2を1挺装備している。エンジンに排気タービンを使用できたのも、アメリカの国力あってこそだろう。

対空機銃は「プローニングM2」を横んで下さい



1997 JUL



されしん用具一式

駆逐戦車

T69E3

DESIGN 石津泰志

外観に似つかない危険な破壊力、頼もしき戦車キラー



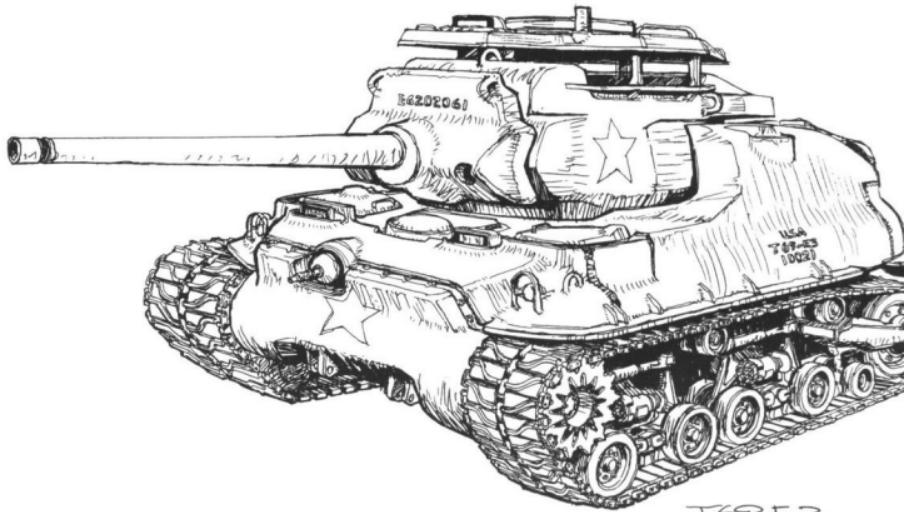
本ゲームの監督でもある石津氏自ら手がけたT69E3には、アメリカ戦車の要素がほどよく反映されている。デザインはもちろん、武装、装甲、速度のバランスも絶妙で、非常にプレイしやすいのは監督ならではと言えそうだ。右ページ上の4面図は、原画では1/35スケールで描かれており、プラモモデルファンでもある石津氏の面目躍如の力作だ。

DATA

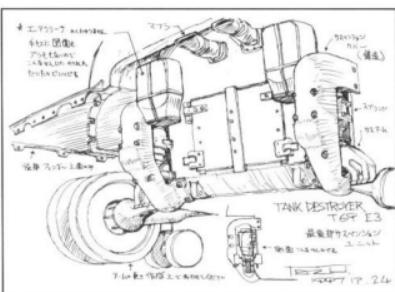
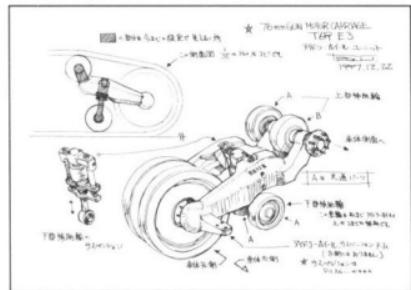
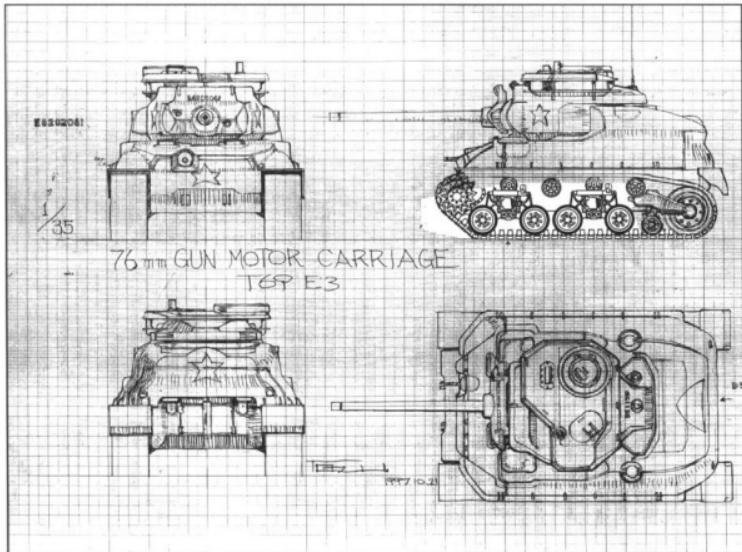
Crew:5
Armament:76mm M1A1
:CAL.30MG

Length(inch):238.4
Width(inch):118.5
Height(inch):106.1
Weight(pounds):65800
Speed(miles/h):28

Armor(inch/angle)
Turret Front:4.5/30°
Side:2.5/0°
Rear:2/70°
Hull Front:3.5/67°
Side:2.5/31°
Rear:2/30°



主砲にはM4A1など、アメリカ戦車の標準装備とも言える76mm砲を採用。将来的に90mm砲を搭載する点を考慮して、ターレットリング径は重戦車T26 E3を参考に決定されている。



铸造砲塔、HVSSサスペンションと、当時のアメリカ戦車の代表的な車体構造。ハッチなど各種装備は、現地で小改造が行われたようだ。

1997.10.21.

重戦車

E-79**VK6600(h) PanzerKampfwagen E-79**

DESIGN 永野護

遠距離から放たれる大口径砲。気づいた敵に明日はない……



『ファイブスターストーリーズ』『ブレンパワード』などでメカニックファンに絶大な人気を誇る永野護氏は、戦車ファンとしても有名だ。ラフスケッチにも詳細な設定がなされており、氏のこだわりがいかんなく發揮されている。長距離から戦車を撃破できる超強力な128mm砲が敵に与える脅威は、測りしれないものがある。

DATA

Crew:5

Armament: 12.8cmPak43 L55

: 7.92mm MG34

Length(mm): 10465

Width(mm): 3710

Height(mm): 2345

Weight(t): 61

Speed(km/h): 35

Armor(mm/angle)

Turret Front: 200/15

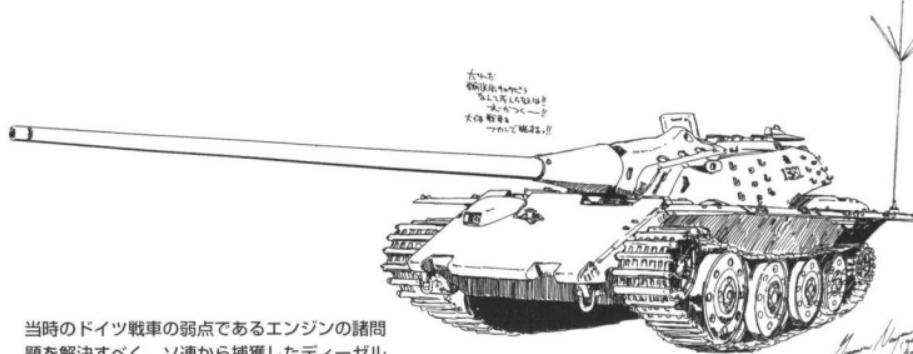
Side: 100/38°

Rear: 80/57°

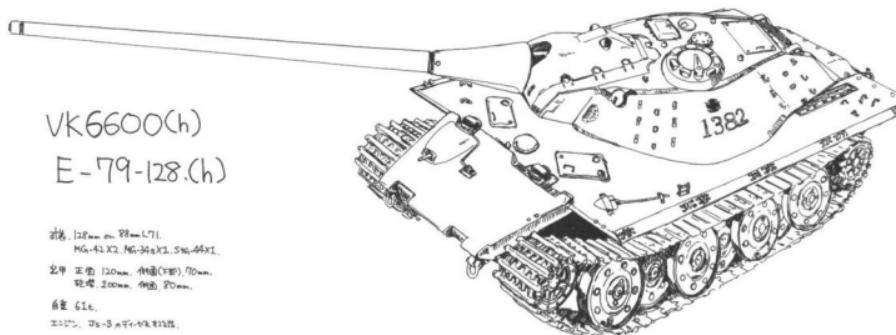
Hull Front: 180/58°

Side: 80/-14°

Rear: 80/-32°

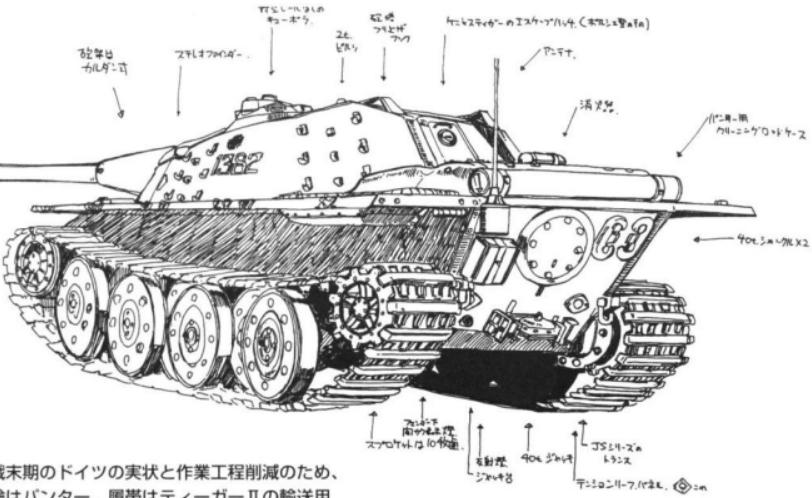


当時のドイツ戦車の弱点であるエンジンの諸問題を解決すべく、ソ連から捕獲したディーゼルエンジンが搭載されている。砲はカルダン砲架、砲塔はボルシェ式を意識した設計となった。

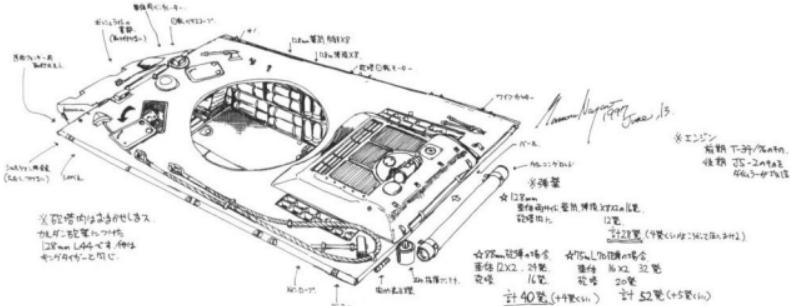


VK6600(h)
E-79-128.(h)

武器: 128mm 砲, 7.92mm MG.
MG: 4x K2, MG-34x2, MG-42x1.
装甲 正面: 120mm, 側面(斜面): 70mm,
底面: 200mm, 後面: 20mm.
重量: 61t.
エンジン: D-5 574hp 873kg.



大戦末期のドイツの実状と作業工程削減のため、
転輪はパンター、履帯はティーガーIIの輸送用
が使用されるなどの措置が取られた。期待の新
型砲弾は、終戦まで間に合うことはなかった。



駆逐戦車

オリオール Schnell Jagdpanzer SchKl AUREOLE

DESIGN 佐藤道明

我に追いつく敵戦車なし！ 疾走する駿馬は捕捉不能!!



『要塞シリーズ』『霸者の戦塵シリーズ』のビジュアルでミリタリーファンを魅了した佐藤道明氏は、ケタ外れの高速移動性を発揮する駆逐戦車を産み出した。プレイしてみると、最初は誰もがあまりの速さに息をのむはず。慣れてくれば、無人の野を進むような疾走感と、88mm砲の威力は他の戦車では得がたいと感じてくるだろう。

DATA

Crew:5

Armament:105mm GUN.T5 E1
:CAL.50MG

Length(inch):410.9

Width(inch):216.9

Height(inch):163.3

Weight(t):238095

Speed(miles/h):24

Armor(inch/angle)

Turret Front:8/0°

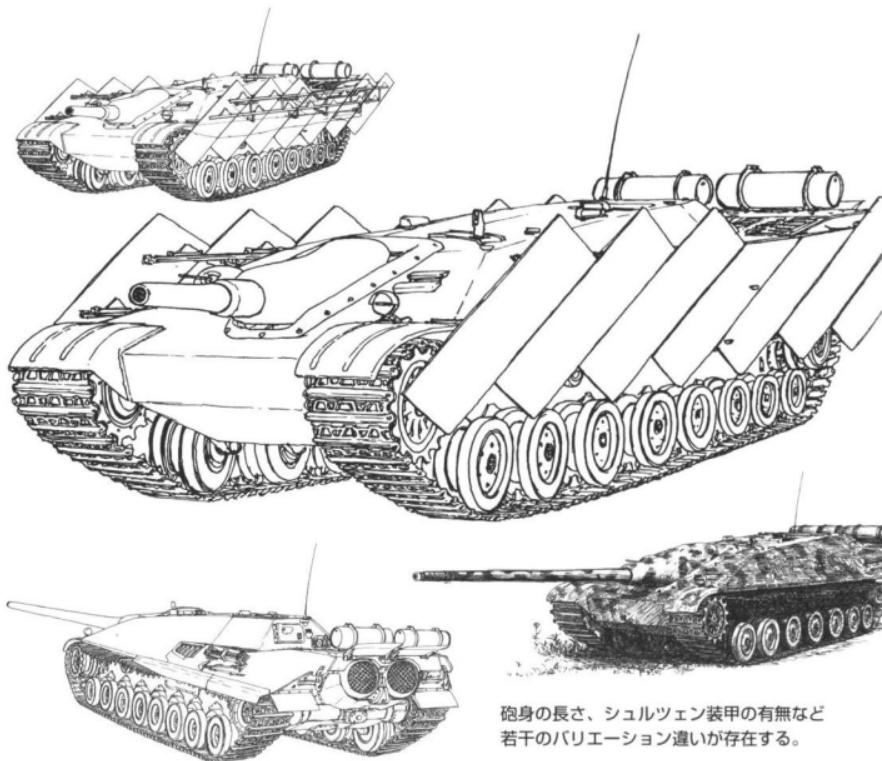
Side:5/14°

Rear:4/27°

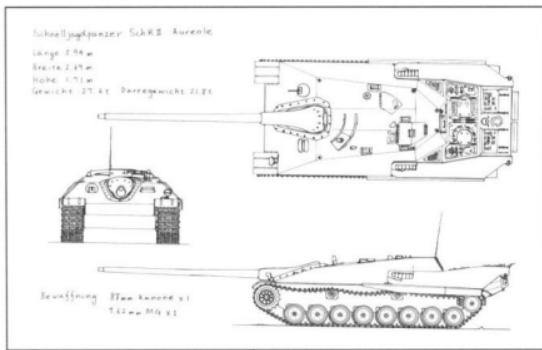
Hull Front:4/74°

Side:3/10°

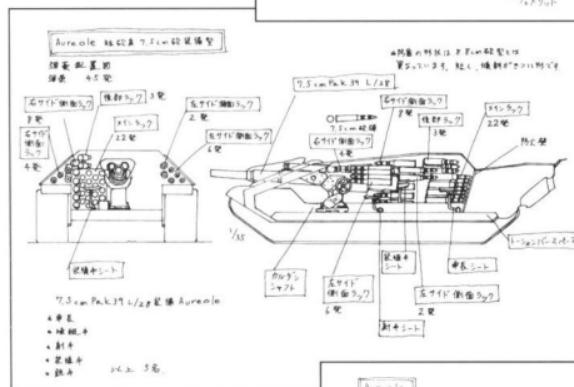
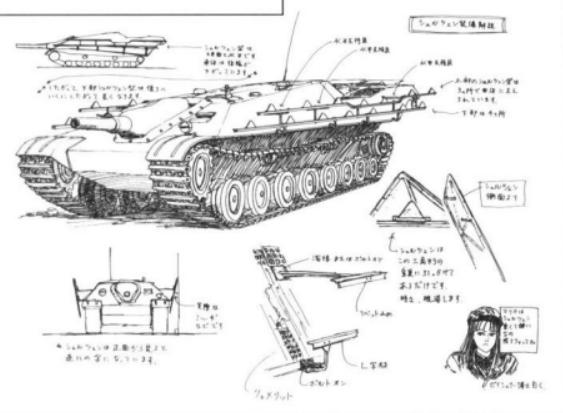
Rear:2/-28°



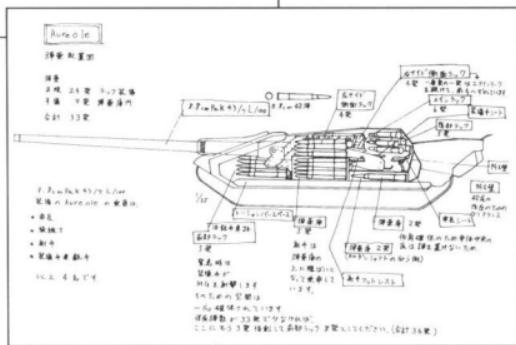
砲身の長さ、シュルツエン装甲の有無など若干のバリエーション違いが存在する。



高速移動を実現するため、ガスタービンエンジンが採用された。しかしその排気炎のため、歩兵の随伴が困難となった。



設計は天才と謳われた女性戦車設計者、マリカ・ゼイシユナード博士による。しかしながら博士に関する評伝などは未だ明らかになっていない。



重戦車

IC-152

DESIGN 横山宏

猛々しき移動砲台の前に、敵はすべて沈黙する運命にある……



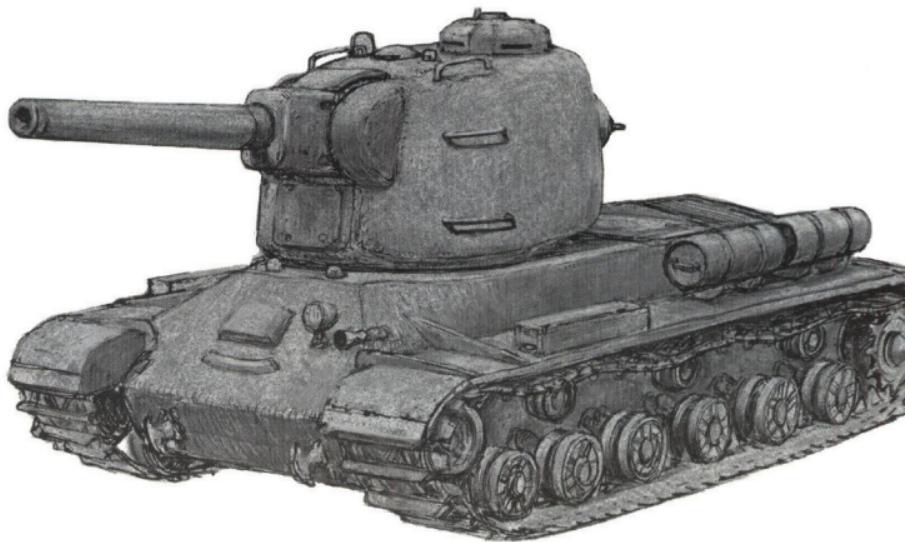
『戦闘妖精 雪風』のイラスト、『SF3Dオリジナル』の立体造形などで熱狂的ファンを持つ横山宏氏は、移動砲台と呼ぶにふさわしい重戦車をデザインした。車高の異常なまでの高さと低い機動力は弱点ではあるが、大口径152mm砲と高い防御力は、それを補って余りある。被弾をものともせずに遠距離から狙撃する姿は、敵にとっては悪夢そのものだろう。

DATA

Crew:5
Armament:152mm ML20C
.7.62mmDT MG

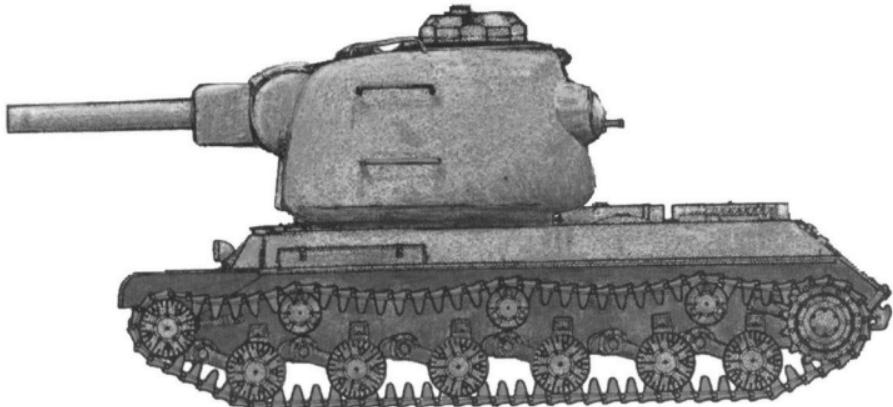
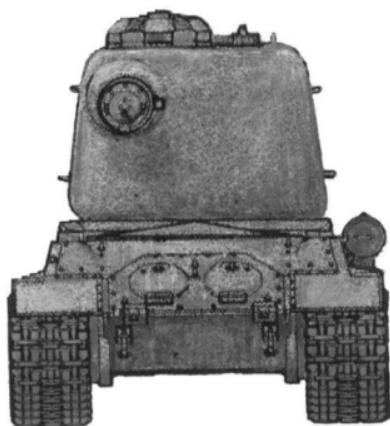
Length(mm):7810
Width(mm):3070
Height(mm):4108
Weight(t):55.8
Speed(km/h):35

Armor(mm/angle)
Turret Front:110/15°
Side:70/5°
Rear:50/10°
Hull Front:120/60°
Side:90/15°
Rear:60/49°



JS-IIの車台に152mm榴弾砲を回転砲塔形式で搭載した結果、火力と装甲こそ増大したものの、機動性は大幅に低下した。そのため本車は対戦車戦闘よりも、拠点の防衛戦闘や遠距離の火力支援といった任務に使用されることが多かった。

その機動性の低さゆえ、歩兵の挺身攻撃にさらされた場合の脆弱性が危惧されていた。しかし、4mを超える車高のおかげで、ハッチによじ登る前に大半の敵歩兵は倒れるだろう。



駆逐戦車

Cy-1 22c

DESIGN 山根公利

傑作・T-34をベースに誕生したタンクキラー



「天空のエスカフローネ」『カウボーイビバップ』でアニメファンの支持も高い山根公利氏は、ミリタリーファンとしても名高い。氏がデザインされたのは、大口径砲を搭載した駆逐戦車。攻走守のバランスは良好で、ぞんぶんに戦車戦を楽しめる。高いプレイヤビリティは、プレイヤーを選ばず強力な戦闘力を発揮するに違いない。

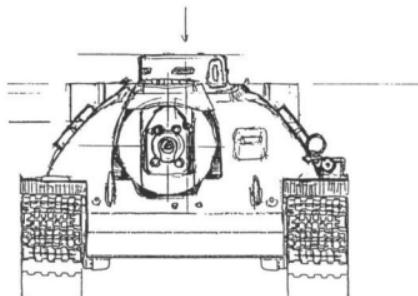
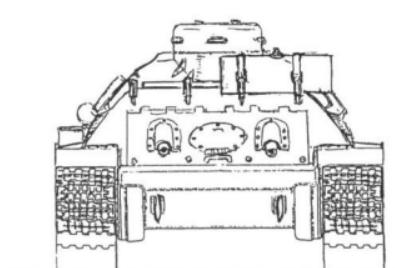
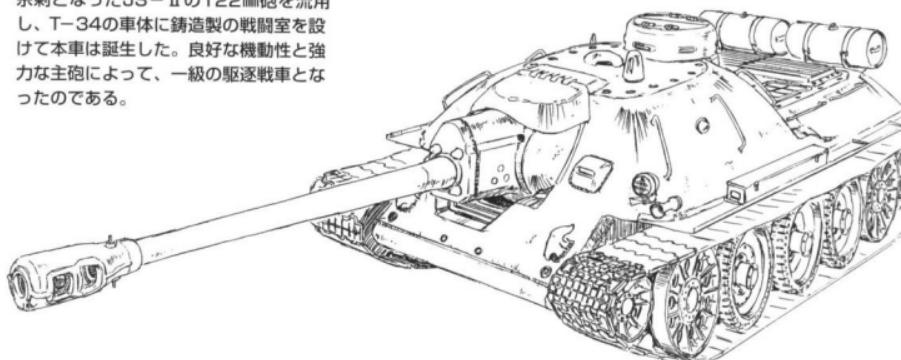
余剰となったJS-IIの122mm砲を流用し、T-34の車体に鋳造製の戦闘室を設けて本車は誕生した。良好な機動性と強力な主砲によって、一級の駆逐戦車となつたのである。

DATA

Crew:5
Armament:122mm D-25T
:7.62mm DT MG

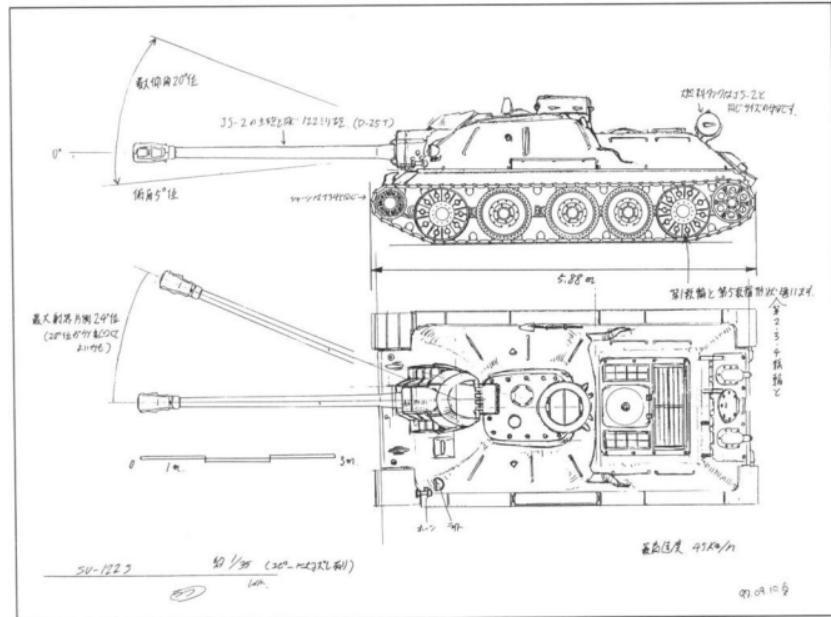
Length(mm):9504
Width(mm):3000
Height(mm):2252
Weight(t):30
Speed(km/h):50

Armor(mm/angle)
Turret Front upper:75/50°
Side upper:0/45°
Rear upper:45/48°
Hull Front lower:45/-55°
Side lower:45/0°
Rear lower:45/-45°





本車は被弾経始の研究も兼ねた設計となつており、厚さ75mmながら50度に傾けて装着された傾斜装甲は、満足すべき効果を発揮したらしい。



STAFF INTERVIEW

作戦名「パンツァーフロント」に挑んだ男たち

全国の戦車ファンを瞠目せしめた超硬派ゲームは、いかにして生まれたか。スタッフ3人が語る！

■いきなり完成していた永野デザイン

——まずはゲーム開発のいきさつからお伺いしたいのですが。

石津：とにかく戦車が好きだったというだけなんですが（笑）。そもそも96年の10月ごろでしたか、仕事が一段落して、次のゲームの企画を練っていたんです。そのときに山下さんから「戦車のゲームできない？」ともちかけられて。それから5ヶ月ぐらい、いろいろと考えていて、なんとかモノになるんじゃないかなという結論に達しました。それで、ようやく

形にすることができました。

架空戦車を有名デザイナーさんが手がけられていて、とてもカッコイイですよね。

山下：このゲームのスーパーバイザーでもある、出渕裕さんに企画を練っている段階でお話をしたところ、「これは売れそうもないね」と一蹴されてしまいまして（笑）。ぎえーどうしましょう、って相談したら「どうせなら、永野護さんのような戦車好きの有名クリエイターが、オリジナル戦車のデザインをやってくれたらウリになるんじゃないかな」とご提案いただいたんです。なるほどと思って永野さんに連絡して、打ち合わせに行ったらもう完成していた（一同爆笑）。

——デザイン面で、特に永野さんに注文などはされたんですか？

石津：もうできていた、というのもあるんですが、僕の方からはいっさい注文などは出しませんでした。むしろ永野さんのデザインを見て、他の方の方向性も固まりましたね。

——じゃあ、それからは次々と……。

石津：そうですね。同じドイツ戦車担当の佐藤道明さんは、「永野さんが重



プロデューサーとして石津監督と「漢」のゲームを作った。

山下 信行（やました・のぶゆき）

戦車だったから、佐藤さんは対になるように駆逐戦車だ」という感じで、すんなり決められました。宮武一貴さんの重戦車ショートブルは、はじめは原子力戦車という案もありましたが。

——ぜひ見たかったですね（笑）。

■幻の太平洋戦線

——登場するマップが、ヨーロッパ戦線に絞られていますね。

石津：スタッフが好きな戦車が、ヨーロッパに集まっているというのと、

当時の戦車戦をゲームにするなら、いちばんスタンダードな戦場かと。

山下：企画段階では、アフリカ戦線なども考えていたんです。でも今回は、ヨーロッパ限定でやろう、ということに決めました。日本やイタリア戦車のファンの方には、申し訳ないですが……。

——うへん、日本戦車の戦闘力の低さを考えると、出なくてよかったような。

石津：でも実は、インド洋経由で輸送された日本戦車が、ヨーロッパ戦線で戦うという予定もあったのです。結果は……悲惨なものになってい



永野氏が超速でデザインした重戦車。ゲーム中でもトップクラスの高性能を誇る！



石津泰志（いしづ・やすし）

本ゲームの監督。監督業に飽きたらず、架空戦車のデザインも担当されている。

た気もしますが。
——ひとつだけ、現代戦車が使えるマップがありますよね。

山下：あれはボーナステージのようなものです。ゲームを買ってくれた方で、現代戦車も好きという方に楽しんでいただきたかったんです。それに、現代では戦車同士の戦いというのはまず起こらないと思いますので、ゲームでそれを味わっていただければいいかなと思っています。

■苦心のプログラミング

——グラフィックが秀逸の出来映えですが、プログラミングのご苦労も大変だったのでは？

能登：ええもう（苦笑）。なにがしんどかったって、開発スパンが長いゲームとなってしまい、僕自身の技術がレベルアップしてしまったんですよ（笑）。それはうれしいことなんですが、最初に作ったものとあとに作ったものでは、レベルの差が一目瞭然なんです。

だから、これじゃあダメだ、と

ということで途中で2回ほど作り直しをやりました。これは辛かったですね。

——それは恐ろしい……。

能登：いま思うと、あれもやりたい、これもやりたいと欲張っていましたね。何を重点的に表現するか、ということはあまり考えてなかったんです（笑）。

——開発時と製品版の違いはありますか？

能登：開発中はですね、バイザーを覗いた状態で戦車を進めることができただんです。まさに実車と同じですね。でもあまりにも難しいので、これはやめてしまいました。あとT-34は一時期、デバッグ用に時速120km/h出せるようにして、「鬼戦車T-34だ！」なんて遊んでました（笑）。ホントに速かったです。

——資料面でもたいへんだったと思うのですが。

能登：基本的には私物で済みました。昔から買い集めていましたからね。

石津：ただ国内で入手できる資料はとも



じてくださった。
メインプログラマー。
軍服姿でインタビューに応

能登泰彦（のと・やすひこ）



どこまでもリアルな本ゲームは、戦車の故障も設定できるようになっている。

かく、洋書には泣かされました。
特に、ロシア語がなんとも難儀でしたねえ……。

——サウンドも凝っていますね。無機質なイメージで。

山下：音のイメージをつかむために、富士山の演習場へ見学を行ったんですよ。当然ながら、本物は迫力が違いますよね。そこで富士戦車学校の教官の方にゲームのビデオをお見せしたところ、「戦車はこんなふうに動けない」とか「こんな動きをしたら戦車は壊れる！」とか酷評されました（苦笑）。

——そういうみなさんのごだわりが、随所にあふれていたと思います。

石津：そのせいか、プレイヤーを選ぶゲームになってますよね。最近の主流の、親切すぎるゲームにはほど遠いかな（笑）。雑誌でも「好きな人には好きなゲーム」なんて紹介をよくされました。

■オススメのプレイ方法

——みなさんのオススメのプレイ方法などはありますか？

石津：ティーガーを使うよう設定してあるマップで、自車をIV号戦車あた

りに変更してプレイすると、緊張感が倍増します(笑)。腕に自信のある方はぜひどうぞ。

山下：ソ連のマップは、戦車を撃破する以外の過程が楽しめるので、僕のオススメです。戦術マップと首っ引きで進撃していくのも楽しいですよ。

能登：イギリス戦車もいいですよ。クロムウェルとか。

石津：あと、フォーメーションは陣形の変更はもちろん、はぐれてしまつた僚車を呼び集めるのにも使えます。その際は、森とかに突っ込めないよう注意しましょう。

■スタッフの戦車の好み

——お好きな戦車は？

能登：ゲームに出ていないということならルノーFT17とか、多砲塔の重戦車T-35なんかいいですねえ。ああ、操縦したかったなあ。

石津：全部と言えば全部好きですね。突出して好きな戦車はないような気がします。う～ん強いて挙げるなら、ティーガーIになりますかねえ。

山下：僕はチャーチルですね。最初に買ったプラモデルがコレでした。

石津：でもゲームに登場させた戦車は、もうちょっとバリエーションの幅を持たせてもよかったかも。最初は偽装した戦車などもあったんですよ。

——ズバリ、続編の予定は？

石津：……考えてますよ。今回、実現できなかったことを含めて、まだまだやってみたいことがありますし、出してみたい戦場や戦車もありますからね。

——ファンの方は期待して待っていると思います。ぜひ実現させてください。それでは、最後におひとりずつメッセージをお願いします。

能登：このゲームはよっぽど気合い入れてプレイするか、楽なマップと設定で楽してプレイするか、楽しみ方はこのふたつだと思います。中途半端な状態ではかえってつまらないと思うので、気合い入れて遊んであげてください。

石津：思いっきり遊んで、そして戦死してください(笑)。現実の戦車戦は、死というものが突然、訪れると思います。撃ち抜かれたら最期ですから。そういった戦場の苛酷な面も、演出には取り入れたつもりです。そういったことも、このゲームを通じて体験していただけたならば、よりうれしいですね。

山下：勝ち負けにこだわらず楽しんで、そしてやはり戦死してください(笑)。あとはゲームで戦車に興味を持たれたら、戦記モノの資料や書籍などを読んでみるのもいいと思いますよ。

——本日はありがとうございました。



開発スタッフのお三方。お忙しいところありがとうございました。続編、ぜひ実現させてください！



パンツァー フロントこうしき PANZER FRONT公式ガイドブック

■発行日2000年2月4日 初版発行

■企画・編集 コーエー出版部、鈴木ドイツ、松田孝宏 (STUDIO HARD MX)

■本文執筆 鈴木ドイツ (第1章)、堀場瓦 (第3章ほか)
松田孝宏、北出高資 (STUDIO HARD MX)

■マップCG 長谷川正治

■編集協力 鈴木ドイツ、堀場瓦

■カバーデザイン CUE FACTORY

■本文デザイン YUMEX、HYPER ZAP

■写真提供 株式会社デルタ出版

■イラスト・図版提供 今井邦孝、岩城仁志、浪江俊明

■制作協力・取材協力 株式会社アスキー

■グラビアイラスト 生頼範義

■SPECIAL THANKS 秋山幸範、斎藤由果、富井義之、橋本利之、細井正弘 (株式会社 アスキー)

■参考文献

『ジャーマン タンクス』ピーター・チェンバレン 大日本絵画

『世界の戦車』ピーター・チェンバレン、クリス・エリス 大日本絵画

『ティーガーの騎士』カール・コーラッハ 大日本絵画

『Armour Modelling (各号)』大日本絵画

『図解・ドイツ装甲師団』高貴布士 並木書房

『戦車メカニズム』上田信 グランプリ出版

『ミリタリーモデリングマニュアル7／8／11』ホビージャパン

『コマンド・マガジン (各号)』国際通信社

『第2次大戦 欧州戦史シリーズ (各号)』学研

『D-Day』R·W·トンプソン サンケイ出版

『GUNS』アン・V・フォッグ サンケイ出版

『T 34』ダグラス・オージル サンケイ出版

『電撃戦 (上下)』ハインツ・グデーリアン 中央公論新社

『戦車名鑑』望月隆一編 コーエー

■発行者 萩川陽一

■発行所 株式会社 光栄

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12

電話 045-561-6861

■印刷・製本 凸版印刷株式会社

●定価はカバーに表示しております。

●乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

●著作者ならびに出版権者から文書による許諾を得ずに、無断で複写・複製することは禁じられています。

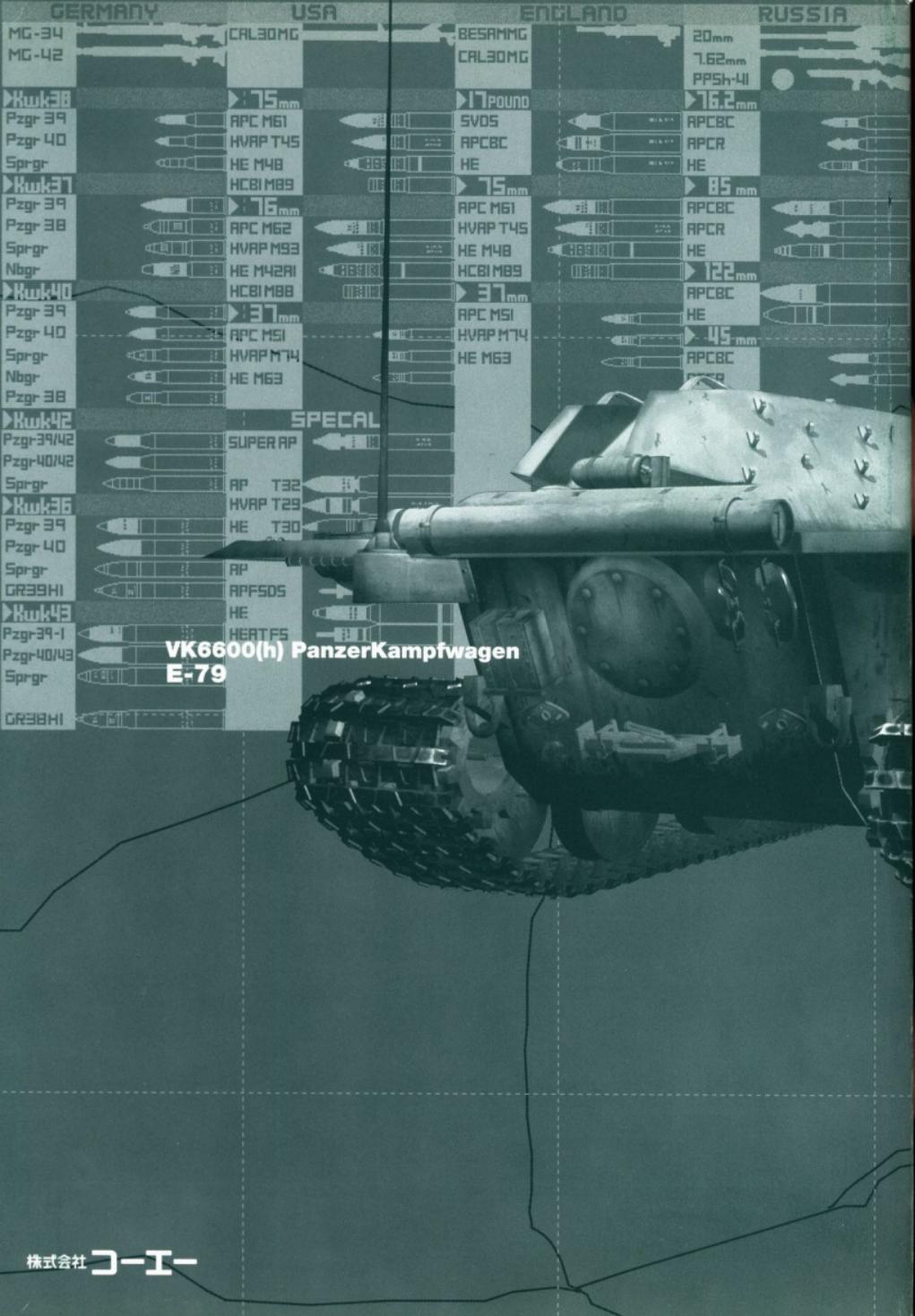
●本書の内容についての電話によるお問い合わせはご遠慮ください。

"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"Dreamcast" は株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

©石津泰志 ©Shangri-La ©1999 ASCII Corp.

© 2000 KOEI Co.,Ltd. Printed in Japan

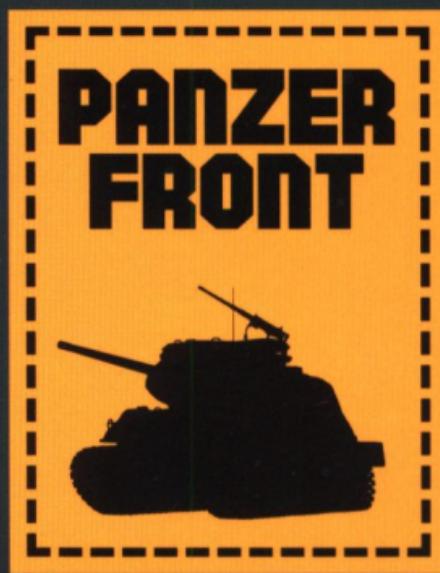
ISBN4-87719-774-5



鋼鉄の戦士が吼える 戦いの地平へ

— 戦車戦のすべてがここにある。

リアルタイム戦車戦シミュレーション



プレイステーション版 対応
ドリームキャスト版



ASCII

ISBN4-87719-774-5

C0076 ￥1600E



9784877197742

定価：本体1,600円+税

株式会社 コーエー



1920076016004

**VK6600(h) PanzerKampfwagen
E-79**

