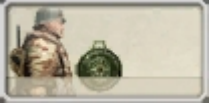


(画像はドイツ軍)

## Combat engineer (ATmine)

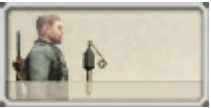


Cost:8 Point:8 CP:12 Time:30s

### 【解説】

対戦車地雷を装備した部隊、4人編成。  
自軍戦線が突破された時の保険用として設置したり、Battlezoneの占領地点にばら撒いて、敵の占領を防ぐ時に使う。設置する時はなるべく最前線に設置した方が良く、敵が地雷の存在を感知すれば、何か対策を練らざるを得なくなるからだ。ひょっとしたら突撃を抑えるかもしれない。  
扱いは難しいが、うまく設置した地雷は強力な防御戦力になるはずだ。

## Combat engineer (APmine)

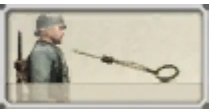


Cost:8 Point:8 CP:12 Time:30s

### 【解説】

対人地雷を装備した部隊、4人編成。  
基本的には対戦車地雷と同じ。

## Sappers

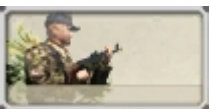


Cost:3 Point:4 CP:6 Time:30s

### 【解説】

地雷探知機を装備した部隊、2人編成。  
安さが売りだが、あくまで歩兵なので最前線で地雷撤去作業に当たらせるには少々不安。  
これを使うのは地雷除去戦車を買う余裕のない時だろう。

## Scout



Cost:12 Point:12 CP:8 Time:2:00

### 【解説】

偵察兵。  
通常移動でも一般歩兵に比べ足が速い(ダッシュ時は更に速い)、伏せばほとんど発見されない、広い視界範囲、などの特徴を持つ。隠密行動が基本な為、持っている消音ピストルは殆ど使わない。  
敵地後方に侵入させて敵リスポンポイントなどを偵察させると活躍できる。射撃禁止にしておくのを忘れずに。  
また爆薬を持っているので、油断している戦車などを襲うことも可能。

## Sniper



Cost:16 Point:15 CP:8 Time:2:00

### 【解説】

狙撃手。

長い射程(100m)を活かし、敵の固定目標（対戦車砲・機関銃）や地雷設置中の歩兵に嫌がらせをしたり、見方陣地にやってくる敵兵を撃退するのが主な任務。

高い所に放置しておく、コスト以上の働きをしてくれる。

持っている狙撃ライフルは、範囲こそ小さいもののOfficerの双眼鏡と同じ効果を持っているので、最前線に出して偵察させても良い。

ちなみに落ちている狙撃ライフルは一般歩兵が拾っても使用できる。

## Tank crew



Cost:1 Point:2 CP:6 Time:30s

### 【解説】

ただの戦車乗組員。2人編成。

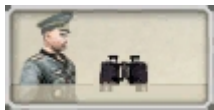
使い道といえば、鹵獲車両に乗せたり、消耗した味方車両の乗組員を補充する時に使うぐらいか。

偵察に使う人もいる。

コストが1なので大量生産することができる。

終盤、味方部隊が壊滅して、なけなしの資金を使ってコレを量産する味方プレイヤーを見ると涙を誘う。

## Officer



Cost:16 Point:16 CP:8 Time:2:00

### 【解説】

歩兵部隊の中でも一位二位を争うほどの重要ユニット。

ドイツの持つ双眼鏡は、狙った部分を明るく表示し、その部分を視界として見る事が出来るというもの。Officer以外が所持しても無効。

自軍部隊の侵攻ルートなどをこれで照らしてやると戦闘を圧倒的に有利に展開することができる。また、榴弾砲などの曲射兵器と組み合わせると主力が敵部隊と接触する前に一方的に攻撃することができる。

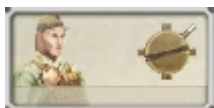
チーム内で数体所持していると心強い。

逆を言うと、敵側もOfficerを使って同じことをしてくる可能性もある。敵の姿を確認できないのに榴弾やらなにやら降ってくる時はOfficerの存在を疑った方が良い。

もし敵Officerを見つけたら真っ先に潰そう。

## Kamikazes

Cost:12 Point:16 CP:12



### 【解説】

日本軍のみ使用できるユニット。4人編成。

その名の通り、自身に爆薬を装備し、敵に接近して自爆することにより損害を与えるユニットである。威力はダイナマイトとほぼ同じ？

F2キーを目標に対して押すと、目標までダッシュ 十分接近したら自爆までの流れを自動でやってくれるので覚えておこう。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿