

- [Heavy MGun](#)
- [Flak 38](#)
- [sGrW 34](#)
- [Pak 35/36](#)
- [Pak 40](#)
- [sIG33](#)
- [Hummel](#)
- [sFH 18](#)
- [Raketen-Werfer 42](#)
- [Panzerwerfer](#)

Heavy MGun

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主武装
	7	11	6	-	2	MG-34

【解説】

設置式機関銃。

性能的には他の国の物と殆ど差は無い。

機関銃兵との選択で迷う所があるが、こちらの特徴を挙げると、

長所：本体が破壊されない限り人員を補充すれば何度でも使える。

シールド+土嚢で、銃弾に対してはそれなりの耐性を持つ。

短所：機関銃兵にくらべてコストが高い。

目立つ為、榴弾を喰らいやすい。

移動・再配置に手間がかかる。

といった所か、

地形をうまく活かすと活躍できる。

Flak 38

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主武装
	12	18	6	-	2	20mm Flak 38

主武装：20mm KwK 30

距離	10	30	70	100
貫通力 (mm)	30	28	18	10
装填時間 (秒)	4			

【解説】

設置式機関砲。

同コストで20mm機関砲を搭載したSdKfz222が買える為、使う場面が限られる。

222と比べると発射間隔が短く1リロード当たりの総弾数が多く、

こちらの方が効率的に歩兵を狩れるが、設置式・無装甲という事を踏まえると、

防御・自陣警戒用に使うのが好ましい。

sGrW 34

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主武装
	17	21	6	-	2	Mortar

主武装 : Mortar				
距離	10	30	70	110
貫通力 (mm)	15	15	15	15
装填時間 (秒)	3			

【解説】

一般的な迫撃砲。

対歩兵用として優秀な性能を誇り、特に序盤では貴重な砲兵戦力として活躍する。
中～終盤では曲射兵器が充実してくる為、序盤ほど活躍はできないが、
持ち前の連射力で、弾痕に伏せている歩兵を焼き出すのに使ったりする。
また、オープントップの車両に弾が直撃すると稀に破壊できる事がある。

射程が短い分、戦車砲などにも狙われやすいので、
運用する際は必ず遮蔽物の後ろか窪みに隠す事。

Pak 35/36

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
	7	11	6	-	2	37mm Pak 35

主砲 : 37mm Pak 35				
距離	10	30	70	110
貫通力 (mm)	40	36	24	17
装填時間 (秒)	3			

【解説】


通称ドアノッカー。

ゲーム内でもその非力さは十分に実感する事ができる。
これで軽戦車以上の車両に挑むのはまず自殺行為である。

だが特筆すべきはその安さにある。何と対戦車ライフル兵とコストが1しか変わらない。
よってちょっと強化された(?)対戦車ライフル兵と見れば使えない事は無い。

序盤では撃破されるのを覚悟で前線に出し、茂みを片っ端から榴弾で撃つと
思いのほか戦果を上げる事がある。(1分隊以上狩らないとコスト分働いた事には成らなかつたりするが。)
中盤以降は前線から下げ、突っ込んでくる偵察車両の警戒用に使おう。

Pak 40

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
---	------	-------	----	----	----	----

	13	17	6	-	2	75mm Pak 40
--	----	----	---	---	---	-------------

主砲 : 75mm Pak 40				
距離	10	30	70	110
貫通力 (mm)	127	121	95	50
装填時間 (秒)	5			

【解説】

ドイツ軍主力対戦車砲。コストの割りに貫通力が高く中々優秀。
MoWのマルチプレイにおいては88mm対戦車砲は使用出来ない為これが最上の対戦車砲となる。
3号G、4号Hに搭載されている砲と同じ物でもある。
中盤までは敵戦車を正面から撃破できるケースもそれなりにあるが、
基本的には待ち伏せからの側面攻撃が望ましい。

siG33

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
	40	33	16.5	21	3	150mm siG 33

装甲厚(mm)	正面	側面	背面	上部
車体	10	10	10	10
砲塔	8	6	6	6
主砲 : 150mm siG 33				
距離	10	30	70	190
貫通力 (mm)	12	11	9	4
装填時間 (秒)	20			

【解説】

軽榴弾砲を積んだ自走砲。射程190m。
装甲が薄く射程が短い為、下手をすると敵の戦車に遠距離から破壊される。
また後ろががら空きなので、中の人がいつの間にか榴弾で吹っ飛ばされている事が多い。
と、フンメルと比べるとどうしても見劣る存在。

Hummel

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
	55	44	17	24	4	150mm sFH 18

装甲厚(mm)	正面	側面	背面	上部
車体	30	20	20	15

主砲 : 150mm sFH 18				
距離	10	30	70	250
貫通力 (mm)	-	-	-	-
装填時間 (秒)	20			

【解説】

ドイツ軍砲兵部隊の要。

自走砲だが最大射程が通常の榴弾砲と同じ250mあり、

尚且つ装甲化されている為、他国の榴弾砲と砲迫戦になっても殆どの場合撃ち勝てる。

コレがあるだけで砲迫戦においてかなりのアドバンテージを得ることができる。

対ソにおいてはカチューシャ対策の為に1門は必ず持っておいた方が良い。

ドイツ軍を扱う上では必須の一品。

sFH 18

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
	40	48	17	-	2	150mm sFH 18

主砲 : 150mm sFH 18				
距離	10	30	70	250
貫通力 (mm)	-	-	-	-
装填時間 (秒)	20			

【解説】

一般的な榴弾砲。

間接攻撃が重要視される中盤以降では最低1門は用意しておきたい。

...と言いたい所だが、ドイツ軍の場合はフンメルがあるので殆ど使う機会は無い。

Raketen-Werfer 42

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
	45	34	16	-	2	150mm rockets

主砲 : 150mm rockets				
距離	10	30	70	170
貫通力 (mm)	-	-	-	-
装填時間 (秒)	100			

【解説】

6連装ロケットランチャー。

発射弾数・防御力の点からよほどの事がない限りPanzerwerferを選らんだ方が

良いと思われる。

搭載している150mmロケットは中戦車なら直撃すれば稀に破壊できる。

Panzerwerfer

	Cost	Point	CP	速度	乗員	主砲
	55	34	16	26	2	150mm rockets

装甲厚(mm)	正面	側面	背面	上部
車体	15	15	15	15
車体	15	6	6	6
主砲 : 150mm rockets				
距離	10	30	70	170
貫通力 (mm)	-	-	-	-
装填時間 (秒)	150			

【解説】

自走式10連装ロケットランチャー。

突入前の敵陣地にぶち込んだり、歩兵が大量に潜んでいると思われる地点にばら撒いて使う。

装甲化されている為、敵の榴弾砲に怯える必要が無いのは大きなメリットだろう。

その他性能は一般的である。

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

投稿