

## LEHTINEN

### PELIEN TALTIOIMINEN

Pelilaudan reunoilla on kirjaimia ja numeroita, jotka määrittelevät laudan jokaisen ruudun koordinaatit. Koordinaatit taltioidaan samalla tavalla kuin Shakissa: ensin kirjain, sitten numero. Laudan keskellä on kompassin symboli, joka auttaa hahmottamaan pääilmansuunnat: N (pohjoinen), S (etelä), E (itä) ja W (länsi). Koordinaattien ja kompassin avulla, koko peli voidaan taltioida tarkasti jokaista siirtoa myöten. Alhaalla oleva esimerkki selittää askel kerrallaan, miten siirtojen kirjoittaminen tapahtuu:

Valkoinen      Musta

1 - Siirron numero

2 - Liikutettavan ajoneuvon aloituskoordinaatit. (Jätetään pois, jos ajoneuvo vain kääntyy)

3 - Ajoneuvon päätepisteen koordinaatit

4 - Ajoneuvon katsomissuunta liikkeen jälkeen.

5 - Sulussa: Tuhotun ajoneuvon koordinaatit sekä mahdollisesti yksi seuraavista merkeistä: + (shakki), # (shakkimatti), - (pako), = (pakomatti)

**Shakki:** seuraavan vuoron aikana vastustajan Komentaja tankki voidaan tuhota.

**Shakkimatti:** seuraavan vuoron aikana vastustajan Komentaja tankki tulee tuhoutumaan ja peli päättyy.

**Pako:** seuraavan vuoron aikana Komentaja tankki voi päästä pakoon laudalta.

**Pakomatti:** seuraavan vuoron aikana Komentaja tankki tulee pääsemään pakoon laudalta ja peli päättyy.

Ylhäällä olevassa kuvassa on esitetty kokonaisuudessaan 36:s vuoro. Edellisellä vuorolla mustilla pelannut pelaaja liikutti LT:n koordinaatteihin K6 ja mahdollisti näin valkoisen CLT:n tuhoamisen seuraavan vuoron aikana (Liikkumalla ensin I3:een) Tämä on shakki. Valkoisilla pelaavalla on muutama vaihtoehto: liikuttaa CLT turvalliseen ruutuun tai tuhota mustilla pelaavan LT. Hän päättää valita jälkimmäisen vaihtoehdon ja tuhoaa vastustajan LT:n K8:ssa omalla HT:llään.

Samalla vuorolla mustilla pelaava kääntää MT:tään paikoillaan M3:ssa osoittamaan valkoista MT:tä O1:ssä tuhoten tämän ja shakatakseen valkoista CLT:tä (seuraavalla vuorolla tämä MT voi liikkua M1/SW, josta se pystyy tuhoamaan valkoisen CLT:n). 37. Vuoro on esitetty seuraavalla sivulla:

Päästäkseen turvalliseen paikkaan, valkoisilla pelaava liikuttaa CLT:nsä N3:een. Tämä oli kuitenkin huono siirto, sillä mustilla pelaava liikuttaa LT:nsä H7:sta K7:aan, shakaten näin valkoisen CLT:n. Tilannetta tarkemmin tutkimalla voimme huomata, että kyseessä onkin shakkimatti ja mustilla pelannut on voittanut pelin! Valkoisella CLT:llä ei ole turvallista pakoruutua, vaan se tulisi tuhoutumaan seuraavan vuoron aikana joko LT:n K7:ssa, MT M3:ssa tai HT P4:ssä toimesta. Valkoisilla pelaavalla ei ole mahdollisuutta tuhota shakkaavaa tankkia, eikä suojata CTL:ää toisella ajoneuvolla.

Ennen pelin alkua pelaajien tulisi kirjoittaa ylös pelilaudan koko ja käytettävä estekaavio. Jos pelaajat päättävät itse valita käytettävät ajoneuvot, tulee näiden kaikkien aloituskoordinaatit kirjata ylös.

Kuten voi huomata, pelien taltioiminen on varsin helppoa puuhaa ja pelaajat voivat vähitellen rakentaa omaa arkistoaan pelatuista peleistä ja käydä niitä tarvittaessa myöhemmin läpi. Kutsummekin kaikki pelaajat lähettämään heidän kiinnostavimmat pelinsä meille (kommenttien kera) sähköpostilla

osoitteeseen: **tank.chess.game@gmail.com**. Kiinnostavimmat pelit palkitaan Forsage Gamesin toimesta ja julkistetaan heidän verkkosivuillaan. Jos olosuhteet sen sallivat, kaikista kiinnostavimmat pelit tullaan myös painamaan kirjaseksi tai lehtisenä.

## ESTEKAAVIOT

Perusestekaavioissa on useita avoimia suuntia, joita pitkin tankit voivat edetä, mutta myös tarpeeksi esteitä, jotka toimivat suojana. Avoimien ruutujen ja esteiden määrä on tasapainossa, joka takaa vaihtelevuutta peleihin. Tällä tavalla, jos pelaajat päättävät hyökätä, he voivat puskea useista eri suunnista ja jos he taas valitsevat puolustuskannan, he voivat puolustaa strategisesti tärkeitä kohtia torjuakseen hyökkäyksen.

Perusestekaavioita suositellaankin uusille pelaajille ja turnauskäyttöön, koska avoimien ruutujen ja esteiden välinen tasapaino antaa useita mahdollisuuksia erilaisiin taktisiin lähestymisiin.

Tämän pelin säännöt ovat hyvin yksinkertaiset ja joustavat, joten erikokoisten lautojen ja lukuisten erilaisten estekaavioiden käyttäminen on mahdollista. Lisäesteitä voi asettaa pelilautojen tyhjälle kääntöpuolelle lähes äärettömän monella eri tavalla. Seuraavilla sivuilla on esitettynä valmiita estekaavioita ja jokaisesta kaaviosta löytyy versiot molemmille laudoille (16x16 ja 20x20). Jokaiselle ajoneuvolle on merkittynä oma aloituspaikkansa seuraavin symbolein:

Erilaisten estekaavioiden avulla kokeneemmatkin pelaajat voivat testata taitojaan tuntemattomassa maastossa.

Jotta pelistä tulisi entistä monipuolisempi, pelaajat voivat valita jokaiseen taisteluun haluamansa ajoneuvot. Pelaajien ei tarvitse valita samoja paloja, sillä vain valittujen ajoneuvojen määrällä on väliä ja että yhden niistä on oltava Komentaja tankki. Tässäkin tapauksessa tankit tulee asettaa merkityille ruuduille, mutta merkittyjen symbolien ei tarvitse olla sama tankin tyyppin kanssa. Lisäksi Komentaja tankiksi voidaan valita mikä tahansa muu ajoneuvo, kunhan siihen kiinnitetään Komentaja tankin antenni.

Jos pelaajat haluavat pelata lyhyemmän pelin, he voivat jättää osan tankeista pois.

## VANHAKAUPUNKI

Tässä kaaviossa on paljon lyhyitä ja ahtaita kulkuväyliä. Suojien lukumäärä takaa Komentaja tankeille hyvät mahdollisuudet päästä vastustajan puolelle, ellei tykistö ole niitä vastassa.

Suosittelut ajoneuvot:

## AVOIN KENTTÄ

Tässä kaaviossa on vähemmän esteitä ja paljon tyhjää tilaa. Eteneminen tässä ympäristössä tulisi olla tarkkaan harkittua, sillä ajoneuvoille ei ole paljoa suoja. Toisin sanoen, panssarista on tässä kaaviossa enemmän hyötyä kuin nopeudesta.

Suosittelut ajoneuvot:

## LINNOITUS

Tämä kaavio muodostaa kaksi muuria (linnoitusta) muutamilla kulkuväylillä ja keskustan, joka on täysin avoin. Suositeltavaa on käyttää Keskiraskaita tankkeja Komentaja tankkeina (\*).

Suosittelut ajoneuvot:

## VIISTO

Tässä kaaviossa aloituspaikat ovat vastakkaisissa nurkissa. Komentaja tankilla nopeasti pakeneminen suojaamatonta reunaa pitkin on todennäköisin avain voittoon.

Suosittelut ajoneuvot:

## JAETTU MUODOSTELMA

Tässä kaaviossa ajoneuvot ovat aseteltu kahteen erilliseen ryhmään. Ryhmät erottavassa seinämässä on vain muutama kulkuväylä, joten käytännössä tässä joudutaan käymään kahta taistelua yhtä aikaa.

Suosittelut ajoneuvot:

## MUURI

Vaikka kentällä ei montaa ajoneuvoa olekaan, Komentaja tankilla pakeneminen on todella vaikeaa, sillä muurin jälkeen ei ole lainkaan suojaa. Aloituspaikat ovat suojaamattomia, joten nopeasti suojaan liikkuminen ja puolustaminen ovat suositeltavia.

Suosittelut ajoneuvot:

## LINNA

Käyttämällä laudan päällysteitä, lautoja voidaan tiivistää haluttuihin mittoihin (12x16, 20x16, jne.). Esimerkit ovat 12x12 ja 16x20 ruutua. Molemmissa tapauksissa taistelu keskittyy linnan raunioihin ja laudan keskusta.

Suosittelut ajoneuvot:

## TYHJÄT SIVUT ESTEKAAVIOIDEN PIIRTÄMISEEN

Piirtääksesi uusia estekaavioita, voit käyttää tyhjiä sivuja, jotka tulevat erillisenä lehtiönä. Käytettävät ajoneuvot ja näiden aloituspaikat tulisi määritellä jokaisessa kaaviossa. Kaavioiden luonti onnistuu helposti seuraavia sääntöjä noudattaen:

- 1: Valkoisten ajoneuvojen aloituspaikat ovat laudan eteläpäädyssä, kun taas mustien ajoneuvojen pohjoisessa.
- 2: Esteiden ja aloituspaikkojen tulee olla symmetriassa keskenään, jotta molemmilla pelaajilla olisi samanlainen lähtöasetelma.
- 3: Esteet ja aloituspaikat tulee asetella niin, että vastustajan ajoneuvoja ei voi tuhota heti ensimmäisellä vuorolla.

”Linna”-kaavio näyttää, miten laudan päällysteillä pelilautaa voi pienentää haluttuihin mittoihin. Samoja päällysteitä voi käyttää myös muillakin tavoilla ja osa mahdollisista yhdistelmistä on esitettyä seuraavissa kuvissa:

**HUOMIOITAVAA:** Jos esteet on aseteltu kuvan tavoin, niiden välistä voi kulkea vapaasti.

Voit lähettää estekaavioita suunnitelmistasi sähköpostiosoitteeseen [tank.chess.game@gmail.com](mailto:tank.chess.game@gmail.com).

Kaikki kiinnostavimmat estekaaviot tullaan julkaisemaan meidän verkkosivuillamme ja kaavioiden laatijoihin viitataan asianmukaisesti. Forsage Games palkitsee parhaimmat kaaviot ja ne tullaan julkaisemaan pelin seuraavan painoksen kanssa.

Kickstarter-kampanjan aikana (10. joulukuuta 2017 – 4. tammikuuta 2018) ja sen jälkeenkin olemme jo saaneet kiinnostavia estekaavoja projektimme tukijoilta, jotka tulevat olemaan esillä tässä vihkosessa.

## COLOSSEUM

Vallitsevana teemana tässä asetelmassa on avoin keskusta, jota tulisi hallita koko ajan. 16x16 kaavion loi Kickstarter-tukijamme Lorenzo Meucci. 20x20 kaavio luotiin samaa ajatusta mukaillen.

Suosittelut ajoneuvot:

## KÄYTÄVÄT

Tämä asetelma kuvastaa useita käytäviä, joiden tukkiminen voi olla kannattava taktiikka. Jos pelaajilta löytyvät Raskaat Raivaustankit, voi niitä käyttää Raskaiden tankkien(\*) sijaan. 20x20 kaavion loi Chris Hep.

Suosittelut ajoneuvot:

## PELIMUODOT

**YHDEN TYYPIN AJONEUVOT:** Tämä peli mahdollistaa lukuisia muitakin variaatioita, kuin vain erilaiset estekaaviot. Esimerkiksi, pelejä voidaan pelata niin, että kaikki tankit edustavat yhtä tyyppiä (kaikilla tankeilla on Kevyiden/Keskiraskaiden/Raskaiden/jne. tankkien ominaisuudet) ja yksi niistä on Komentaja tankki. Kaikista dynaamisimmat pelit pelataan niin, että kaikki tankit edustavat Kevyt-tyyppiä (välittämättä siitä, mitä fyysinen pelimerkki edustaa). Tässä pelimuodossa puolustava strategia on tehokas, sillä yhtäkään ajoneuvoa ei voida nyt tuhota suoraan edestäpäin. Jos kaikki tankit edustaisivat Tankin tuhoajia tai Raskasta tykistöä, panssarilla ei olisi mitään merkitystä, sillä jokainen tankki voitaisiin tuhota mistä suunnasta tahansa. Suosittelemme tätä pelimuotoa pelattavaksi aika ajoin, sillä se pakottaa erilaiseen ajattelumalliin verrattuna normaaliin peliin. Tätä pelimuotoa voidaan pelata lähes jokaisen estekaavion kanssa.

**VIIMEINEN TANKKI PYSTYSSÄ:** Välittämättä estekaaviosta, tätä peliä voidaan pelata niin, että päämääränä on tuhota kaikki vastustajan tankit. Tässä pelimuodossa yhdelläkään ajoneuvolla ei ole Komentaja tankin roolia, koska mahdollisuutta pakenemiseen ei ole. Tasapelit ovat tavallinen näky. Esimerkkinä toisella pelaajalla on enää LT ja toisella HT: LT ei voi koskaan tuhota HT:ta ja HT ei voi koskaan saada LT:tä kiinni ampuakseen tätä. Tämä pelimuoto soveltuu parhaiten nuoremmille pelaajille.

**KOLMEN PAKO:** Aivan kuten edellisessäkin tapauksessa, tässäkin pelimuodossa ei ole Komentaja tankkia ja estekaavion voi valita vapaasti. Tavoitteena on puskea vastustajan puolelle ja paeta kolmella tankilla. Pelaaja, joka onnistuu tässä ensin, on voittaja (huomioitavaa on, että kahdella ensimmäisellä tankilla nopeasti pakoon ryntääminen ei välttämättä ole se parhain taktiikka, sillä pelaajalla tulee olemaan vähemmän tankkeja myöhempiä taisteluja varten). Jos molemmat pelaajat epäonnistuvat, voittaja on se pelaaja, joka onnistuu saattamaan eniten tankkeja ulos pelilaudalta. Jos molemmat pääsevät pakenemaan yhtä monella tankilla, peli päättyy silloin tasapeliin.

**LIPUNRYÖSTÖ:** Tätä pelimuotoa voidaan pelata minkä kokoisella pelilaudalla tahansa ja millä tahansa estekaaviolla, kunhan keskustan 4 neliötä ovat vapaina (ei asetettuja esteitä). Yksi lippu tulee asettaa keskelle pelilautaa. Tavoitteena on napata ja tuoda se oman puolen ensimmäiselle riville. Riville 1, jos kyseessä on valkoinen ajoneuvo tai riville 16 tai 20 (riippuen pelilaudan koosta), jos kyseessä on musta ajoneuvo.

Kun ajoneuvo saapuu yhteen keskustan 4:stä ruudusta, pelaaja voi valita, ottaako kyseinen ajoneuvo lipun haltuunsa vai ei. Jos pelaaja päättää ottaa lipun haltuunsa, kiinnitetään lippu osaksi ajoneuvoa. Ajoneuvo,

joka otti lipun kyytiinsä, ei voi enää ampua tällä vuorolla. Sen uusi tehtävä on nyt kuljettaa lippu takaisin oman puolen ensimmäiselle riville ja voittaa peli.

Jos lippua kantanut ajoneuvo tuhotaan, lipun voi ottaa mukaansa kuka tahansa, puolesta riippumatta. Ottaakseen lipun tuhoutuneelta tankilta, ajoneuvon tulee päättää vuoronsa tämän viereiselle ruudulle. Samojen sääntöjen nojalla lipun voi myös luovuttaa toiselle omalle ajoneuvolle: Lipun antavan ajoneuvon tulee olla pysähdyksissä ja lipun vastaanottajan tulee olla tämän vieressä vuoron loputtua. Rajoitetta sille, kuinka moni ajoneuvo voi lippua kantaan yhden pelin aikana, ei ole.

Tätä pelimuotoa muunnellen, pelilaudalla voi olla pariton määrä lippuja. Voittaja on se, joka saa kaapattua yli puolet näistä lipuista.

## NELINPELI

Pelin muunneltavuuden takia se mahdollistaa myös 4:n pelaajan muunnelmia. Koska pelaajat joutuvat jakamaan saman värisiä ajoneuvoja, kaksi pelaajista joutuu kiinnittämään tankkeihinsa lippuja (jotta tiimit olisivat: valkoinen, valkoinen mustilla lipuilla, mustat ja musta valkoisilla lipuilla). Komentaja tankit on merkitty antennein (tiimit valkoinen ja musta) tai erimuotoisella lipulla (kaksi muuta tiimiä). Aloituspaikat ja vuoron kulku on esitettyinä kuvissa seuraavalla sivulla.

Jokainen pelaaja pelaa itsenäisesti kaikkia muita vastaan. Tavoitteena on tuhota eniten tankkeja. Tässä pelimuodossa ei ole mahdollisuutta paeta Komentaja tankilla. Komentaja tankit voi tuhota aivan kuten mitkä tahansa muutkin tankit, mutta ne ovat muita tankkeja arvokkaampia: Joka kerta, kun pelaaja tuhoaa tavallisen tankin, hän saa siitä itselleen 1 pisteen, mutta Komentaja tankin tuhoamisesta hän saa 2 pistettä (yhden pelaajan olisi suositeltavaa pitää kirjaa pisteistä).

Peli päättyy yleensä silloin, kun kolme neljästä pelaajasta ovat menettäneet kaikki tankkinsa, mutta on myös mahdollista päättää peli useammalla pelaajalla, jos osa ajoneuvoista on juuttuneena jossain päin pelilautaa ja edes tykistö ei yllä niitä tuhoamaan.

Pelaajilla, joilla on selviytyneitä tankkeja pelin päätyttyä, lisäävät näiden tankkien pistemäärät tuhottujen tankkien pisteisiin. Muiden jo pelistä tippuneiden pelaajien pisteet koostuvat vain tuhotuista tankeista (muista, että Komentaja tankit ovat aina 2:n pisteen arvoisia, myös ehjinä). Voittaja on se pelaaja, joka sai haalittua kasaan eniten pisteitä.

Peliä voidaan pelata myös siihen asti, kunnes ennakkoon määritelty määrä vuoroja on pelattu. Esimerkkinä pelaajat voivat sopia keskenään pelaavansa jokainen 15 vuoroa ja laskea sitten lopulliset pisteet. Pisteiden laskenta tapahtuu samalla tavalla kuten aikaisemminkin.

## NURKKA

Aloituspaikat ovat melko turvallisia kaikille ajoneuvoille. Kuitenkin, ajoneuvot voivat olla melkoisessa vaarassa jos ne liikkuvat liian varomattomasti, sillä niiden kimppuun voidaan käydä useasta eri kulmasta.

Suosittelut ajoneuvot:

## NELJÄN KUNNIA

Tämän kaavion on luonut Marcos Hidalgo. Aloituspaikat ovat lautojen reunalla. Koska lautojen reunat ovat täysin avoimet, pelaajat voivat heti yrittää iskeä naapuriensa kylkeen.

## TAISTELUAJONEUVOT, JOTKA INNOITTIVAT PELIN

Muinaisista ajoista lähtien on ollut olemassa liikkuvia laitteita, jotka tarjosivat suojaa jalkaväelle tai pitkän matkan tulitukea (katapultit). Ensimmäinen prototyyppi tankista kehiteltiin Iso-Britanniassa vuonna 1915 ja se sai nimekseen "Little Willie". Ensimmäiset sarjatuotetut tankit nimettiin "Mark I":ksi ja niitä valmistettiin vuonna 1916. Ensimmäisen kerran Mark I tankkeja käytettiin saksalaisia vastaan 15. marraskuuta 1916. Ensimmäisen maailmansodan aikana saksalaiset kehittivät oman tankkityypinsä, A7B:n, kun taas ranskalaiset valmistivat 3 tyyppiä, joista Renault FT-17 päätyi massatuotantoon. Renault tankin erityisominaisuus oli tankin päällä oleva pyörivä torni, jossa oli kiinni joko tykki tai konekivääri. Tästä konseptista on sittemmin tullut standardi tankkien suunnittelussa.

Ensimmäisen maailmansodan jälkeen, moni sotateoreetikko ennusti tankkeja käytettävän läheisessä yhteistyössä jalkaväen kanssa. Toisen maailmansodan aikana, kun saksalaiset käyttivät innovatiivisia taktiikoita, jotka perustuivat yksittäisten tankkien toimintaan, sai tankki täyden vahvistuksen sen sopivuudesta hyökkääväksi aseeksi.

Tankit määrittelevät 3 perus parametria: suojaus, tulivoima ja liikkuvuus. Tankin rakentajien päätehtävä on saavuttaa kompromissi näiden kolmen parametrin kanssa.

Ei ole olemassa uniikkia määritelmää tankille, sillä jokaisella maalla on omat määritelmänsä ja tarkat mallit. Perusmäärittely tapahtuu painon mukaan: On kevyitä, keskiraskaita ja raskaita tankkeja. Tähänkin pitää suhtautua varauksella, sillä esimerkiksi saksalaisten Panther tankki luokitellaan keskiraskaaksi tankiksi, mutta se oli silti painavampi kuin osa Liittoutuneiden raskaimmista tankeista.

Sodan alettua monella maalla oli suuret määrät kevyitä tankkeja hallussaan. Heikon panssarointinsa takia kevyiden tankkien päämääräinen tehtävä oli taistella vastapuolen jalkaväkeä vastaan sekä suorittaa tiedusteluja vihollisten asemista. *Neuvostoliiton BT-7 ja T-50 tankkeja (jotka ulkonäöllisesti näyttävät nopeilta niiden eteenpäin työntyvän tykin ansiosta) käytettiin tämän pelin Kevyt tankin inspiraationa.*

Tankkien universaali rooli ja tasapaino kolmen pääparametrin välillä olivat keskiraskaat tankit. Panzer IV oli Saksan armeijan ainut tankki, jota tuotettiin koko sodan ajan, kun taas T-34 ja Sherman olivat eniten massatuotettuja tankkeja. *Tässä pelissä Keskiraskas tankki ei suoraan muistuta mitään tiettyä tankkia, vaikkakin T-34 oli pääinspiraatio, sillä se on paras esimerkki tasapainoisesta, moneen rooliin sopivasta tankista. Toisella puolella, amerikkalainen M3 Lee on ollut inspiraationa Tupla-tykki tankille\*.*

Kohdattuun hyvin panssaroituja ranskalaisia ja brittiläisiä jalkaväkitalkkeitä, alkoivat saksalaiset kehittää uutta raskas tankki konseptia. Ennen kuin se oli kehitetty, heidän tankkinsa olivat jo vanhentuneet neuvostoliittolaisia T-32 ja KV-1 tankkeja vastaan. Torjuakseen nämä tankit, saksalaiset nostivat rimaa raskaiden tankkien valmistuksessa ja kehittivät nopeasti Tigerin. Myöhemmin, neuvostoliittolaiset IS-1 ja IS-2 raskaat tankit kehiteltiin vastauksena saksalaisten Panther tankkien ilmestymiseen. Amerikkalaiset kehittivät myös omia raskaita tankkejaan, mutta yhtäkään niistä ei käytetty sodassa. *Tämän pelin Raskas tankki on suunniteltu hyvin panssaroidun ja aseistetun, tanakan näköisen Tigerin pohjalta.*

Saksa otti askeleen pidemmälle raskaiden tankkien valmistuksessa lisäämällä niiden panssarointia ja kokoa, luoden näin superraskaan tankin. Yhtäkään prototyyppiä ei viety loppuun asti ja konsepti on osoittautunut umpikujaksi tankkien suunnittelussa. *Inspiraatio Superraskaaseen tankkiin oli Panzer VII Maus.*

Laajemmassa kuvassa, myös itsekulkeva tykistö on osittain tyypiltään tankki. Sodan aikana tuotettiin useita erilaisia itsekulkevia tykistöjä ne voitiin luokitella tankeiksi eri perusteiden mukaan. Peruserona klassisessa

merkityksessä näiden ajoneuvojen ja tankkien välillä on aseistus. Itsekulkevat tykistöt hoitavat tankkien ja jalkaväen tukemisen pitkän matkan päästä, joten niillä onkin yleensä suuren kaliiperin haupitsit. Niissä ei yleensä ole kääntyvää tykkitornia ja koska niiden paikka ei ole eturintamassa, niiden panssarointi on suhteellisen ohutta. *Raskas Haupitsin\* mallina on käytetty amerikkalaista M12 GMC:tä, kun taas saksalainen Wespe on ollut inspiraationa Kevyt haupitsille\*.*

Voitaisiin sanoa, että tankin tuhoajat ovat tankin ja itsekulkevan tykistön väliltä niiden rakenteen perusteella. Kääntyvän tykkitornin sijaan, suuren kaliiperin tykit asennettiin tietyn tyyppisiin tankkeihin. Näiden tankkien tarkoituksena oli tarjota tankeille ja jalkaväelle suojaa lähietäisyydeltä, joten niillä oli usein kohtalaisen hyvä panssarointi. Aivan kuten tankin tuhoajat, oli olemassa ajoneuvoja, joihin oli asennettu haupitsi suoraa tulta varten ja erittäin vahva etupanssari. Näitä sanottiin hyökkäystankeiksi. Esimerkkinä ovat mm. saksalainen Brummbär ja neuvostoliittolainen SU-152. *Tämän pelin Tankin tuhoaja on yhdistelmä useista ajoneuvoista ilman suoraa mallia. Hyökkäystankki\* on puolestaan saanut muotonsa saksalaisesta Jagdpanzer 38 Hetzeristä (vaikka Hetzer olikin tankin tuhoaja).*

Amerikkalaiset valmistivat tankin tuhoajia, mutta erilaisella konseptilla kuin saksalaiset ja neuvostoliittolaiset. Tunnetuin näistä kaikista lienee M18 Hellcat. Se oli erittäin ohuesti panssaroitu ja sen tarkoitus oli päästä nopeasti asemaan, ampua vihollistankkeja kohti ja lähteä pakoon mahdollisimman nopeasti. *Tämän tyyppistä tornilla varustettua tankkia on käytetty inspiraationa Tankinmetsästäjässä\*.*

Amfibiotankit ovat määritelmältään todella kevyitä ja kevyesti panssaroituja. Tarkoituksena näillä tankeilla oli ylittää vesiesteet (joet tai muut esteet, kun jalkaväkeä piti viedä maihin laivoista). *Pääinspiraationa Amfibiotankille\* on amerikkalainen LVT(A).*

Eri tankkityyppien lisäksi monia erikoistuneita, telallisia ajoneuvoja käytettiin Toisen maailmansodan aikana, jotka suuremmissa merkityksessä olivat pioneeritankkeja. Ne yleensä valmistettiin olemassa olevien tankkien runkojen päälle. Pioneeritankkeiksi lukeutuvat: Raivaustankit (*Raivaustankki\* ja Raskas raivaustankki\**), Miinanraivaajat (*Miinanraivaustankki\**), nostokurjet (*Elvytysajoneuvo\**), ponttisillat (*Siltatankki\**), ja niin edelleen.

Puolitelavaunuja käytettiin pääsääntöisesti Saksan ja Yhdysvaltojen armeijoissa. Niillä oli useita käyttötarkoituksia aina avustavista toimista sotatoimiin (varsinkin Saksassa). Taisteluversiot oli varusteltu mitä erilaisimmilla kaliipereilla, kranaatinheittimillä ja jopa raketinheittimillä. *Kevyt tykistö\* perustuu amerikkalaiseen M21 MMC puolitelavaunuun ja Raketinheitin\* saksalaiseen Wurfrahmen 40:een.*

Pyörillä varustetut panssaroidut ajoneuvot, joissa oli 2, 3 tai 4 akselia, tuotettiin pieniä määriä. Niiden suuresta nopeudesta johtuen niitä käytettiin yleensä tiedustelu tarkoituksissa. *Inspiraatio Tiedustelutankkiin\* on amerikkalainen M8 Greyhound.*

Sturmtiger oli saksalaisvalmisteinen, erityinen ja ainutlaatuinen ajoneuvo. Sillä oli 380mm raketinheitin ja todella paksu etupanssarointi, joka oli tarkoitettu lähitaisteluun linnoituksia ja jalkaväkeä vastaan. *Raskas tykistö on saanut inspiraationsa Sturmtigeristä, vaikka sillä on melko erilaiset ominaisuudet.*

*\* Nämä ajoneuvot on sisällytetty peruspelin "Hauska Setti" -lisäosaan.*