



Unity of Command II

Game Manual

目录

1. 游戏介绍	6
1.1 游戏关键概念概述	6
1.2 如何充分利用《统一指挥II》的技巧	7
2. 快速入门指南	8
2.1 你的第一场游戏	8
2.2 游戏地图和界面	9
2.3 移动	10
2.4 作战	11
2.5 总部	12
3. 游戏规则	13
3.1 单位	13
单位强度	14
特种兵战力	14
牵引压制	14
损失队列	15
经验	15
经验效果总结	16
增援部队	17
3.2 单位移动	17
行动点数	18
扩展移动	18
铁路与道路移动	19
河流与桥梁	19
峭壁和山脊	20
控制区域	20
前线	20
散兵和敌方总部	21
3.3 战斗	21
战斗预测信息	21
装甲偏移	22
火炮偏移	23
其他战斗偏移	23
战斗损失	24
散兵	25
撤退与奇袭	26
特殊防御命令	26
不能撤退	27
后卫部队	27
反击	27
战斗副作用	28
3.4 补给	28
补给源	28
补给中枢	29

补给值和补给中断	30
补给效果	31
首回合特殊规则	32
3.5 总部	32
总部范围	34
总部移动	34
总部补给	35
总部被占领与撤退	35
总部摧毁	36
3.6 总部行动	36
兵库	37
部署	37
存储	37
重组	37
转移战力	37
警卫队	38
情报	38
作战	39
佯攻	39
火力压制	39
定位攻击	40
不能撤退	40
后卫部队	41
反击	41
武力侦察	42
后勤	43
应急补给	43
建立补给点	43
车辆调度场	43
工程建设	44
修复桥梁	44
架设浮桥	44
摧毁桥梁	44
渡河	44
强渡	44
掘壕/筑垒	45
3.7 援军	45
战力	45
特种兵战力	46
重组	46
部署	47
付费增援	48
3.8 在途单位和总部	49
在途单位	49
在途总部	49
3.9 战区资产	49
空袭	50
饱和打击	50
空中补给	51
空中侦察	51
炮舰轰炸	51

空中炮击	52
精准轰炸	52
3.10 目标	52
首要目标	52
额外目标	53
卡牌	53
特种兵战力	53
港口	53
总部升级	53
延迟敌方单位	54
令牌	54
场景提前结束	54
声望与分数	54
3.11 其他事项	54
战争迷雾	54
战争迷雾与控制区	55
情报标记	55
撤销	56
战斗准备	57
卡牌	57
炮舰着陆	57
空降	59
4. 战役	60
4.1 简介和概述	60
4.2 战役结构	60
令牌和选项	60
胜利, 里程碑和分数	61
4.3 会议	62
4.4 卡牌	63
战区资产卡	64
情报卡	64
破坏卡	64
卡车资产卡	64
精英援军卡	65
空降师卡	65
战术登陆及空降卡	65
命令点数卡	66
火炮准备卡	66
4.5 战役单位和总部持久性	66
战役增援库	66
总部持久性	67
单位持久性	67

战争中的一切的确非常简单，
然而就是最简单的事情也是困难重重。
这些困难积累起来就形成了阻力，
没有经历过战争的人对这种阻力是不可能有正确认识的。

—— 卡尔·冯·克劳塞维茨，《战争论》（1832）

欢迎来到《统一指挥II》，这是一款以第二次世界大战为背景的军事行动游戏，第二次世界大战标志着现代机械化战争时代的开端。游戏中还融入了一点点后勤元素！

1. 游戏介绍

在《统一指挥II》中，你将指挥三大主要阵营之一的军队——西方盟军、轴心国或苏联——从最短十分钟的单场战斗，到跨越数十场个别战斗、耗时15至30小时的宏大战役。

你通向胜利的道路将是一场精细的平衡行为，你会发现自己面临着许多二战真实指挥官所面对的同类型问题。比如，“我是应该削弱我的主攻方向以增强侧翼的保护，还是尽可能快速前进，忽略侧翼？”，或者“我如何在已经过度延伸的补给线上继续保证燃料和弹药的供应？”，或者“我的所有工程兵怎么已经全部阵亡？？”

在你与敌人交战时，你有时候——也许经常——会感觉手头的资源不足以完成任务。你将经常在四个关键要素之间调配资源和做出权衡：

- **单位** 你的单位是你军队的基本组成元素。每个单位通常代表着一个完整的师。在许多战斗中，你不可避免地会以士兵的生命换取土地。
- **时间** 在每一场战斗中，你必须夺取目标，而且你没有无限的时间来完成。最高指挥部对你的行动设定了紧迫的时间框架，你将经常感受到时间压力，迫使你承担比你希望的更大风险。
- **补给** 如果部队没有得到适当的补给，它们很快就会无力作战——你猜对了——在部队前进时保持补给是游戏的主要挑战之一。你的敌人将始终试图切断你的补给线。糟糕的地形、恶劣的天气，有时甚至你前进的速度太快，都会对你的补给效果产生影响。
- **指挥** 在指挥得当时，你的军队能够完成伟大的壮举。但无论你的将领多么聪明，一天还是只有24小时，他们无法完成一切。你的总部也没有无尽的桥梁设备、卡车、野战厨房、修理车间和空军联络单位可供使用。你必须选择如何集中将领的领导力和资源以达到最佳效果，在战场指挥和后勤工作中取得平衡。

1.1 游戏关键概念概述

截至2021年8月，《统一指挥II》共有110个场景，分为6个可玩的战役。你可以将单个场景作为独立的

战斗进行游戏，或者进行战役游戏，其中这包括在整个战区依次进行的多场战斗。

你可以与一个极其聪明的AI进行单独的战斗，或者与另一个玩家进行对战（仅限热座）。战役只能与AI对战，总体上游戏设计和平衡都是以AI对手为中心。

在每场战斗中，你的目标是在一定回合内占领所有首要目标。在每个回合，你将有机会在战斗区域地图上移动你的部队并启动战斗，然后你的对手也会这样做。你也可以占领额外目标以获得额外的好处，但这些并不是胜利的必要条件。

为了实现这些目标，在每场战斗中，你将拥有一支或几支军队供你支配。军队包括一组单位，以及一个总部（HQ）。单位是你的战斗力。每个单位通常代表一个师级规模的部队，大约10,000-15,000人。你的部队是在真实战斗中实际战斗的历史部队。部队有一系列影响他们在战场上的战斗力和机动性的特性。总部不直接参与战斗，但他们可以通过使用总部行动来有力地影响战斗进程。这些行动可以使总部指挥下的部队发动特殊攻击或防御，或者以其他重要方式决定战争走向，如炸毁或修复桥梁。

后勤对于《统一指挥II》的胜利至关重要。补给不足的部队将迅速丧失战斗能力，甚至可能在几个回合后完全消失。补给通过固定的补给源和可移动的补给中枢网络来维持。你的补给网络往往不足以始终覆盖你所有的部队，因此你常常需要即兴发挥——使用总部行动、空投物资等特殊能力以及缴获的敌方补给来保持部队的燃料和弹药供应。有时，你的部队可能需要在一两个回合内暂时缺乏补给。

虽然单个战斗非常有趣，但战役才是统一指挥II的核心。在一个战役中你将带领一组随着战役进展而成长的部队作战。你的总部将在整个战役中通过特别会议提升能力，同时你还将达成里程碑并努力争取最终的高分。

我们强烈推荐新玩家从教程战役开始。这个教程通过一系列训练任务，介绍了移动、战斗和补给的基础知识，并以涵盖1942年末盟军在北非“火炬”登陆的几场实战告终。除了提供游戏的交互式概览，教程战役本身也是有趣且具有挑战性的！

一旦你对游戏有了很好的感觉，你可能想尝试自己设计场景或战役。游戏附带一个功能齐全的场景编辑器，你可以用它来设计自己的内容。在Steam创意工坊上，有越来越多的用户创建的作品可供游戏使用，我们对用户社区能够生成的内容感到惊讶和印象深刻！

1.2 如何充分利用《统一指挥II》的技巧

- 虽然基本规则和机制容易掌握，但这是一个难度较高的游戏！从你能够适应的难度级别开始，不要因为连续的失败而气馁。如果你感到非常沮丧，可以在YouTube上观看一位经验丰富的玩家玩一两场战斗的视频。这真的可以帮助你理解游戏概念！
- 记住，额外的目标并不是取得胜利所必需的，在某些情景中要全部达成这些目标会极其困难。而且错过一个主要目标一两个回合并不是世界末日，也不是你战役的终结。如果你采用“完美主义者”的风格，坚持在所有时间内都按时完成所有目标，你会经常需要点击“重新开始场景”。尤其是当开始下雨，所有道路都变得泥泞，恰好覆盖了你本以为能按时夺取的目标时。
- 尝试对场景采取不同的方法。几乎从来没有一种完美的方法来应对特定的战斗，使用一种非传统策略赢得胜利会相当有趣，即使在某些方面它可能不是最佳的。
- 如果你真的陷入困境，或者只是有一些问题，不要犹豫，在Steam论坛或者我们的网站unityofcommand.net上发帖。我们会密切关注这些论坛，而且游戏的玩家社区非常友好并能够给予帮助！

2. 快速入门指南

我们强烈建议新玩家，尤其是那些对六角格兵棋不熟悉的玩家，使用游戏内的教程战役！它以实践的方式提供了一个有趣且具有挑战性但循序渐进的游戏关键概念介绍。

以下快速入门指南是为熟悉六角格兵棋游戏的玩家准备的，希望能快速开始游戏。游戏的基本概念和控制很容易学习，但请注意，游戏“底层”有很多复杂性，在某个时候你真的应该回到手册中了解全部细节……

2.1 你的第一场游戏

当你打开统一指挥II时，你可以从几个选项中选择。在你选择“新游戏”之前，看一看“选项”。在这里你可以调整视频和音频选项，查看并更改键盘命令，以及调整其他设置。现在先保留工具提示，它们将帮助你更快地理解游戏！

如果你发现游戏在你的计算机上运行缓慢（或根本无法运行），请尝试在以下Steam社区帖子中寻找答案：

- [帮助：故障排除和崩溃](#)
- [帮助：显示和分辨率问题](#)

此外，Steam社区上还有一个帖子，其中包含许多统一指挥II其他资源的链接，如指南、YouTube视频等。

- [帮助：游戏玩法](#)

当你完成选项后，从主菜单中选择“新游戏”。你会看到一个可选列表，包括“新战役”选项和“新场景”选项。场景是一场单一的战斗。战役是一系列战斗，其中定期的间歇被称为会议，你可以在会议中为总部购买升级，以及购买一种被称为卡牌的特殊资产，在会议上作出的决定有时甚至可以改变战役的历史方向。

现在，选择“瓦迪阿卡利特”战役，选择一个难度等级，并开始你的第一场游戏。

请注意，游戏将自动保存您的战役进度。如果您希望手动保存战役，您需要在初始选项菜单下的“游戏玩法”中勾选“允许在战役中使用‘另存为’”功能。

当你开始“瓦迪阿卡利特”后，你将处于战斗准备阶段。这是大多数战斗开始时的单个回合，你可以在此期间采取一系列有限的行动。

你可以通过你的总部根据需要调整你的补给网络。然而，这并非必须操作，我们现在将跳过这部分。请点击游戏界面右上角的“结束战斗准备”大按钮，我们接下来将进入第一个正式回合。

2.2 游戏地图和界面

当你进入第一个回合时，你会看到一个覆盖战斗区域的大型地图，大致如下所示：



你可以使用W-A-S-D键或通过点击并拖动来移动地图;使用Q&E键或按住Ctrl键同时拖动来旋转地图;使用Ctrl键加鼠标滚轮来进行放大或缩小。

你将看到你的单位,在此场景中表现为绿色和棕色的坦克与士兵,它们集结在地图各处。敌方的轴心国力量,德国部队以灰色显示,意大利部队则为棕褐色。点击任何一个单位都可以查看其详细信息。每个单位都有若干战斗力,显示为单位左下方的实心圆点。当单位受损时,这些圆点会变灰(表示暂时被压制的战斗力)或完全消失(表示被消灭的战斗力)。

你的任务是调动你的部队并发起与敌人的战斗,目的是夺取地图上标示的目标。目标会显示在目标页上,并且这些目标在地图上也清晰可见。

你的总部在地图上以小型国旗显示。你可以通过点击它们或点击快速选择总部的按钮来选择它们。

请注意地图上的一些区域呈灰色,这些区域被战争迷雾覆盖,在这些区域内,你对敌方单位情报的了解将非常有限或完全没有。

屏幕顶部设有多个用户界面按钮。地图视图按钮允许你查看关于供应、地形、天气以及移动障碍的详细信息。补给按钮极为重要,它们使你能够查看自己的补给网络,并且可以增加或减少补给中枢的卡车数量。那些补给不足的单位将迅速失去战斗力,并且极易遭受攻击。这些单位将被红色感叹号标记。

左上角的战役资产包括各种限定次数的特殊攻击和其他功能。在这里,你每回合可以进行一次空袭和一次空中侦察(总共只能使用两次)。使用这些资产,只需点击相应的资源图标,然后在地图上点击目标。

2.3 移动

让我们来看看如何在地图上移动部队。选择一个单位，只需点击它。你将看到在该单位周围一定距离处出现橙色边框：



这个橙色边框显示了单位在仍能进行攻击的情况下可以移动的范围。注意箭头末端的小数字“1”，这意味着如果该单位移动到目标六角格，它仍将剩余1个移动点数。

如果一个六角格中有一个橙色点，这意味着它位于敌方控制区内。你的单位可以移动到那个六角格，但之后它们将无法再进一步移动，尽管它们仍然可以进行攻击。

现在按空格键。移动区域将变为蓝色边框，并且范围会更大。



这个更大的区域显示了单位在使用其行动点数后可以移动的距离。这被称为扩展移动，它允许单位通过放弃该回合的攻击能力来移动得更远。

你可以随意使用空格键在常规移动和扩展移动之间切换。在你点击目标六角格并实际移动单位之前，不会消耗任何移动或行动点数。

请注意，你可以撤销部分操作。试着移动一个单位，然后使用Ctrl-Z 键或屏幕顶部的“撤销”按钮来撤销这一操作。你可以撤销多步操作，但不能撤销战斗行为，也不能撤销导致战争迷雾被揭示的移动或其他操作。

2.4 作战

你的单位只能攻击相邻的敌方单位。你不能用多个单位同时攻击同一个六角格中的单位，但你可以连续使用任意数量的单位去攻击目标。要启动战斗，只需点击一个友方单位，然后将鼠标悬停在相邻的敌方单位上。你将看到一些潜在战斗的信息：



在地图上，敌方单位上显示了“0:2”的比率。这是对如果进行战斗可能发生的损失的预测。在此例中，你的参谋估计你的攻击单位将不会有任何损失，而防守单位将损失两点战力。请注意，这只是一个估计！战斗系统包含随机因素，实际结果有时可能会有较大差异。

你还将看到一个作战页，它提供了潜在战斗的额外信息，包括地形、装甲、炮兵和部队经验等各种因素的修正值，以及防御方撤退几率等其他信息。如果你按住“X”键，作战页将保持显示状态，你可以将鼠标悬停在上面，通过工具提示来了解更多的信息。请注意，只有未被压制的战力才会增加战斗力，因此，一个有许多被压制战力的单位在战斗中可能会非常脆弱。

直接点击你指向的目标六角格，即可发起战斗。

2.5 总部

最后，对你的总部的能力进行快速了解是很有必要的。这些单位不直接参与战斗，而是代表了一支军队的集体资源——包括桥梁工程兵和车辆调度场等专业化单位，以及军队的领导能力。



点击任何单位都会弹出一个面板，如上图所示，显示总部的五个分支，每个分支下有代表不同总部行动的小图标。每个总部行动都有相应的命令点数(CP)成本，这个成本会在行动图标上以数字形式显示。每个总部每回合都有有限的命令点数。在上图中，数字8/8意味着这个总部本回合还剩下8个命令点数可用，其上限也是8点。

每个总部只能在其指挥范围内行动，该范围在你点击选择总部时会以白色边框形式在地图上显示。处于总部指挥范围之外的单位会在地图上以小白感叹号进行标识。你可以在地图上移动你的总部，但需要注意，因为移动总部会暂时禁用其部分能力，并消耗该回合内剩余的所有命令点数(CP)。

在《统一指挥II》游戏中，总部行动是取得胜利的关键！“作战”分支下的特殊攻击对于突破坚固的敌方阵地极为重要，“工程”和“后勤”分支的行动能确保你的部队能够顺利越过障碍并维持补给线。而“兵库”和“情报”分支则能提供有关敌军部署的重要情报，并帮助增援己方部队。

当你完成部队的移动、对敌人的攻击以及所需的总部行动之后，点击“结束回合”。接下来将是AI的行动时间，它将进行移动和战斗。你会发现AI是一个强劲的对手，它会针对你留在弱势位置的单位发起连续攻击，突袭你的补给中枢，这通常会让你陷入困境。

祝你好运！...并欢迎你回来深入探讨游戏的规则与机制。

3. 游戏规则

本节包含了《统一指挥II》中使用的游戏系统的详细描述。为了在这款游戏中掌握作战层面的指挥技

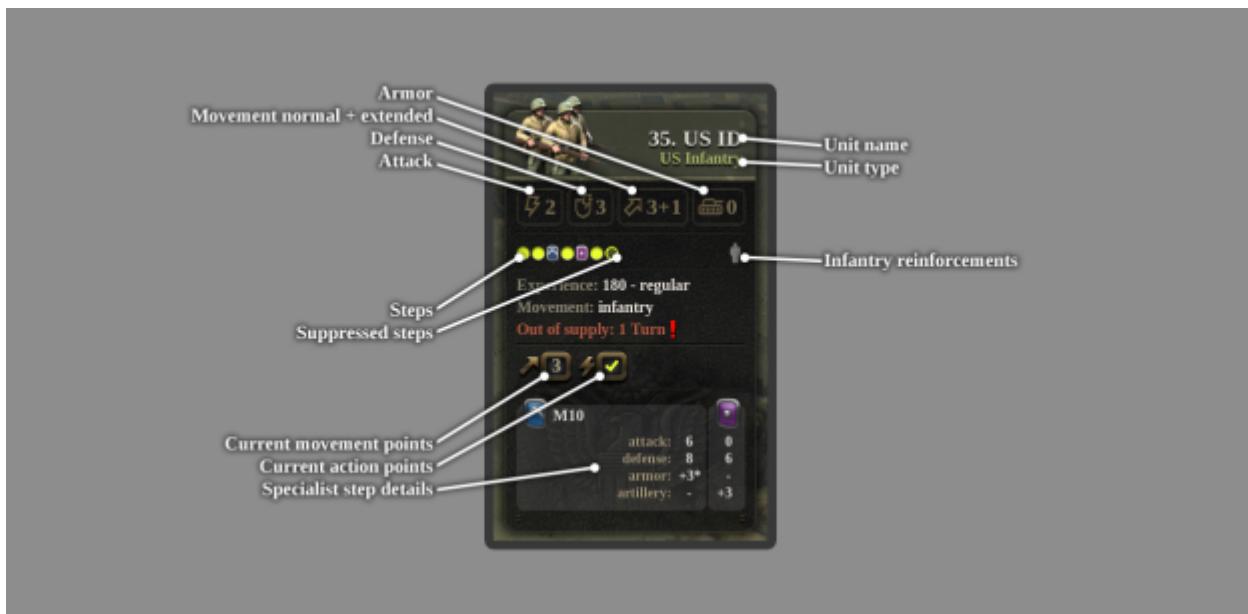
能，详细阅读本节内容至关重要。

3.1 单位

地图上的单位通常代表师级规模的编队，不论它们的实际指挥级别如何。对于苏联阵营(预计在未来的扩展中加入)，单位通常代表军团。在某些场景中，单位可以代表较小的编队，如旅和战斗指挥部。

同一类型的单位(如“美国步兵”)具备相同的基本特征：攻击、防御、移动和装甲(装甲可用于进攻或防御)。每种单位类型都由一个模型代表，这些模型精确展现了部队的制服或主要装备。

虽然大部分重要的单位属性都直接在地图上显示，但并非全部。通过点击选择某个单位后，会显示一个详尽的单位资料页，列出了该单位的所有属性。



单位强度

单位的人员和装备被平均划分为若干战力。每个单位都有一个战力上限，表示其完整编制。对于轴心国单位，战力上限是7；对于盟军单位，则是6。特定单位如美国战斗指挥部的最大战力上限是4。

每个战力可能是活跃的或被压制的(显示为灰色)。活跃战力表示处于战斗就绪状态的部队，它们对攻击和防御都有贡献，并且在战斗中首先承担损失。被压制战力仅在单位没有其他活跃战力可用时承担损失。

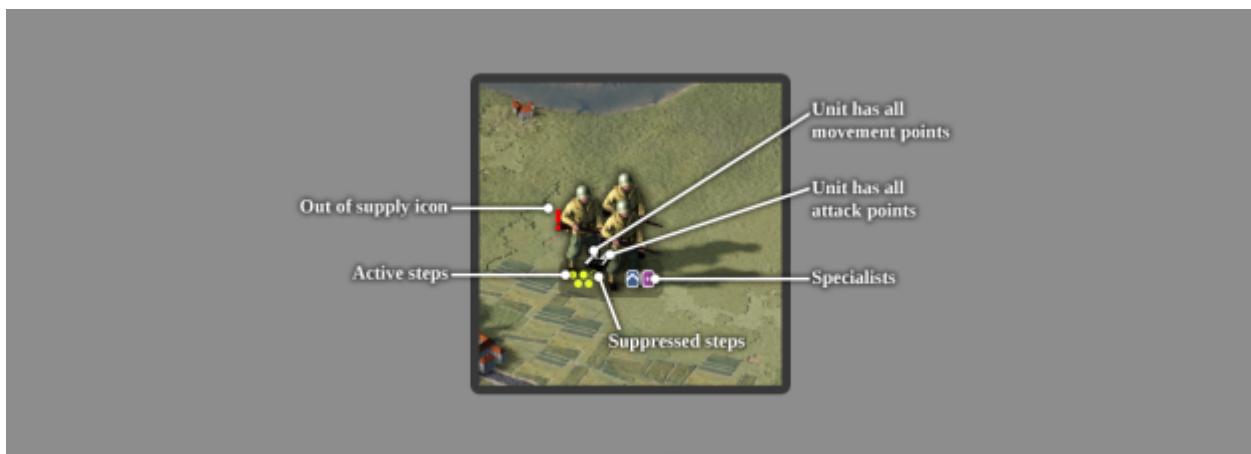
战力可以由于战斗或补给不足而被压制，但只要单位得到适当的补给，这些战力将随着时间恢复为活跃状态。

特种兵战力

除了常规战力外，一个单位还可能附带有特种兵战力。这些战力代表附属于师级编队的较小专业化单位。盟军单位最多可以拥有三个特种兵战力，而轴心国单位则根据不同的战役，可以拥有一个或两个特种兵战力。

牵引压制

装备有牵引设备的特种兵战力——如牵引式火炮或反坦克炮——在移动时会变为被压制状态（“牵引压制”）。牵引压制的战力会在下一个敌方回合开始时自动恢复为活跃状态。这意味着牵引战力在同一玩家回合内无法移动并攻击，但它们仍可以移动并及时部署，以便在接下来的敌方回合中防御攻击。



损失队列

在单位资料页中，战力和特种兵战力按照损失队列的顺序显示：这是单位在战斗中承受损失的顺序。任何损失都从左至右计算：被消灭的战力/特种兵战力会被完全移出单位，而被压制的则会被移至队列末端（右侧）。

损失队列在回合的攻击和防御阶段开始时重置。活跃战力排列在左侧，活跃特种兵战力按其在队列中的位置插入（参见特种兵战力参考）。被压制的战力被添加在活跃战力之后，被压制的特种兵战力则放在最后。

牵引式火炮例外：如果一个单位拥有多个牵引式火炮，从第二个开始的每一个牵引式火炮都将被放置在其正常队列位置的左侧两个位置。

撤退例外：当一个拥有牵引式火炮的单位撤退时，这些变为被压制的牵引式火炮会被移动到单位活跃特种兵战力之后的第一个位置，而不是放在最后。

经验

在战场上，经验丰富的单位通常远胜于新兵单位，而在《统一指挥II》中，单位经验(xp)是衡量单位质量这一方面的指标。

单位在战斗中获得经验，并在获得新兵增援时失去经验。经验值的范围从0到400。新兵单位的经验积累速度很快，而随着单位经验的增加，积累速度会逐渐放慢，具体如下表所示：

0-99(新兵)

- 无论是在攻击还是防御时，每造成一次阵亡/压制(包括将敌军击溃为散兵)，都会获得+20经验值。
- 无论是攻击还是防御中每参与一次未撤退的战斗，都会额外获得+20经验值。
- 可以接受增援而不损失经验值，但不能进行重组。

100-199(普通兵)

- 攻击时，每造成一次阵亡/压制(包括将敌军击溃为散兵)，获得+10经验值

200-299(老兵)

- 攻击时，每造成一次阵亡/压制(包括将敌军击溃为散兵)，获得+5经验值。

300-400(精英)

- 攻击时，每造成一次阵亡/压制(包括将敌军击溃为散兵)，获得+1经验值。

经验效果总结

新兵单位：

- 战斗偏移：经验偏移
- 战斗损失偏移：装甲恐惧(对攻击方+装甲偏移)
- 空袭偏移：空袭恐惧(对攻击方+1偏移)
- 补给不足效果：3点战力被压制
- 补给不足恢复：每回合1点战力
- 补给不足恢复(位于山地)：每回合0点战力

普通兵单位：

- 战斗偏移：经验偏移
- 补给不足效果：2点战力被压制
- 补给不足恢复：每回合2点战力
- 补给不足恢复(位于山地)：每回合1点战力

老兵单位：

- 战斗偏移：经验偏移
- 战斗损失偏移：+1

- 补给不足效果:1点战力被压制
- 补给不足恢复:每回合3点战力
- 补给不足恢复(位于山地):每回合2点战力

精英单位:

- 战斗偏移:经验偏移
- 战斗损失偏移:+2
- 补给不足效果:1点战力被压制
- 补给不足恢复:每回合3点战力
- 补给不足恢复(位于山地):每回合2点战力

增援部队

普通增援:每增加一个战力,单位会损失20经验值。新兵单位在增援时不会损失经验值。

精英增援(通过盟军总部/盟军远征军最高统帅部卡片获得):每增加一个战力,单位会损失5经验值。

3.2 单位移动

在每个回合开始时,每个单位根据其单位类型的正常移动属性(见单位资料页)获得等同的移动点数(MPs)。

当单位移动时,每进入一个六角格将消耗相应的移动点数。移动表列出了进入每种地形和天气下的六角格所需的移动点数。每个单位根据其移动类型(步兵或机动)查找相应的列。

山地单位的移动方式类似步兵,但进入山地(MTN)地形的成本是2点移动点数,而不是3点。骑兵单位的移动也类似步兵,但它们不能移动进入山地六角格。

单位不能通过被敌方单位占据的六角格移动。它们可以通过被友军单位占据的六角格移动,而不需要额外的移动点数(MP)成本。

Terrain Types		Infantry	Mobile	Supply
CLR	Clear	1 CLR, DES, CTY	1 CLR, DES	1 CLR, CTY
DES	Desert (rocky)	2 FOR, BOG, SWP, HIL, BOC	2 HIL, BOC, CTY	2 FOR, HIL, BOC, DES
DUN	Desert (dunes)	3 MTN	3 FOR, SWP	3 BOG, SWP
BOG	Bog	A DUN	A BOG, DUN	A MTN, DUN
CTY	City	X ALP, SAL	X MTN, ALP, SAL	X ALP, SAL
BOC	Bocage			
FOR	Forest			
SWP	Swamp			
HIL	Hill			
MTN	Mountain			
ALP	Alpine			
SAL	Salt Marshes			
Mud Penalties				
+0	CTY, DES			
+1	<i>all others</i>			
+2	BOG			
Snow Penalties				
-1	SWP (mobile only)			
+0	<i>all others</i>			
+1	MTN, FOR			

某些类型的地形或天气与地形的结合会使单位移动异常困难。在移动表中，进入这类六角格的成本显示为“**A**”。单位必须拥有完整的移动点数(MP)和行动点数(AP)才能进入此类六角格。进入时将消耗所有MP，并且AP在进入时会被锁定。

在移动表中，完全无法通过的六角格标记为“**X**”(铁路和道路除外)。

当应用泥泞和雪地的惩罚时，移动点数的合法值只有**1、2、3、A**和“**X**”。因此，+1的惩罚会将移动点数消耗量从3调整为“**A**”，或从“**A**”调整为“**X**”。

示例：步兵在晴朗天气下的山地(MTN)中消耗的移动点数为**3**。当天气条件为“泥泞”时，适用+1惩罚，因此成本变为“**A**”。

行动点数

单位在回合开始时恰好有一个行动点数(AP)。AP可以用来攻击敌方单位，或者获得等同于“扩展移动”属性的额外移动点数(见单位资料表)。

AP的状态分为可用、锁定或已消耗三种。可用的AP可以用于任何目的。锁定的AP(以灰色显示)可以用于战斗，但不能用来进行扩展移动。

扩展移动

当首次选择一个单位时，其移动轮廓以橙色显示。所有可通过当前可用移动点数(MP)到达的六角格都在这个轮廓内。橙色轮廓意味着单位在移动后可以进行攻击。

你可以通过按空格键或使用鼠标滚轮在“正常”和“扩展”移动轮廓之间切换。扩展轮廓显示了所有可通过额外移动点数到达的六角格。浅蓝色轮廓表示单位在移动后可能无法攻击。

当单位被选中时，如果你将鼠标指针移动到轮廓内，将显示移动箭头。箭头显示了单位到达目的地的路线。

移动箭头的尖端显示了单位移动到该六角格后的状态。它会显示剩余的MP数量，单位的行动点数(AP)是否可用或被锁定。如果移动可以撤销，则显示撤销图标(见战争迷雾)。

请注意，从正常切换到扩展的轮廓本身不会消耗AP。只有当你实际将单位移动到需要扩展移动的六角格时，AP才会被消耗。

铁路与道路移动

沿铁路或道路的所有移动每个六角格消耗1个移动点数(MP)。即使是不允许停留在特定六角格上的单位(例如，机动单位在山地六角格上)，也可以使用道路或铁路穿越该六角格。

- 在泥泞天气中，未铺砌的道路无法使用
- 在山地和高山六角格上的道路在雪天无法使用
- 在高山六角格上的铁路在雪天无法使用

隧道:虽然最初计划中包含隧道，但在《统一指挥II》的开发过程中，隧道功能从未完成。地图上可以找到一些隧道，但它们的功能与连接它们的道路或铁路完全相同。例如，穿过高山六角格的铁路隧道将与在地面上穿越六角格的铁路连接方式相同，即在雪天无法使用。

河流与桥梁

《统一指挥II》区分小河道(例如沃尔图诺河)和主河道(例如莱茵河)。

小河道:未架桥横渡小河需消耗所有移动点数(MP)，且只有在回合开始时位于河边的单位才能过河。过河后单位的行动点数(AP)将被锁定(显示为灰色AP图标)，这意味着它可以用干攻击，但不能用于扩展移动。

主河道:未经总部(HQ)协助，不可横渡或跨河攻击。未受阻抗地横渡需要使用渡河行动(参见总部)。

干河谷:干河谷是北非战区常见的一种干河床。单位不用受到任何移动惩罚就能穿过干河谷，但在战斗中提供防御偏移(参见战斗)。

浮桥:这些是玩家在原本没有桥梁的地方建造的桥梁。浮桥会扰乱补给(参见补给网络)，但除此之外与常规桥梁无异。

桥梁: 固定桥梁是现有平民基础设施的一部分。过桥不会消耗移动点数，除非单位要进入桥梁对面的六角格。

峭壁和山脊

峭壁是一种陡峭的岩壁，屹立在不同海拔的地区之间。除非有道路穿过，否则单位无法穿越这种类型的六角格边。

山脊是一种延伸很长距离的高耸山峰。单位可以消耗1移动点数来移动（如果通过公路移动则无需消耗点数）。

控制区域

非虚弱的单位会对其所属方的相邻六角格施加控制区域（ZOC）。在移动轮廓内且处于敌方控制区域的六角格上会显示一个点。

进入控制区域会消耗所有剩余的移动点数（MP），但单位进入六角格所需的MP至少要等于如果没有控制区域时所需的MP。单位的行动点数（AP）在进入控制区域时也会被锁定。控制区域不能通过扩展移动进入。

活跃战力少于3点、或在本回合内已撤退的单位被视为虚弱（单位模型上会显示虚弱标记）。这样的单位不会施加控制区域。

单位无法跨越河流、峭壁和不可通过的六角格边施加控制区域。然而，它们可以跨越干河谷和山脊六角格边施加控制区域。



前线

将单位移动到敌方领土中将使你获得单位经过的六角格的所有权。此外，在某些条件下，与路线相邻的六角格也可能转换为你的控制：

1. 六角格不能位于河流的另一侧，也不能包含敌方单位、控制区域、城市、散兵、补给中枢或总部。

2. 六角格必须与更多自己的六角格相邻，而不是敌人的六角格。

以这种方式转换的任何相邻六角格也将根据相同规则检查可能的转换。通过这种方式，有时可以转换距离移动路径2个或更多六角格的区域。例如，那些没有敌军存在的突出部分或被包围的敌方地带通常会通过这一过程被“清理”。

这个过程有两个例外：

- 连续补给不足3个或更多回合的单位在移动时不会占领领土。这类单位在移动时将消耗所有移动点数(即它们只能移动一次)。它们只占领它们移动结束时所在的大角格，而不是沿途或相邻的大角格。

attacker/defender ratio	odds number
1:3	-3
1:1	0
3:1	3
9:1	6
27:1	9

散兵和敌方总部

- 拥有活跃侦察特种兵战力的单位将始终占领相邻大角格，除非这些大角格位于河流的另一侧或包含敌方单位、控制区域、城市、散兵、补给中枢或总部。

包含3点战力散兵或敌方总部的大角格具有至少3点移动惩罚，这在移动视图中显示为3条垂直条纹。这意味着，如果原本进入该大角格的移动成本低于3，那么移动成本将增加到3个移动点数(MP)。

当单位进入一个敌方的至少3点惩罚大角格时，散兵会被俘虏(见散兵)，总部会被攻占(见总部)。无论哪种方式，该大角格被占领并清除了至少3点惩罚，对友军单位的所有后续移动都不再适用此惩罚。

友军的3点战力散兵(但不包括友军总部)也会引起至少3点的惩罚。然而，当友军单位进入该大角格时，这些散兵不会被移除，且惩罚将继续适用于友军单位的所有后续移动。

3.3 战斗

战斗只能在相邻单位之间进行。要启动战斗，请选择您的单位，将鼠标悬停在相邻的敌方单位上，并点击它进行攻击。为了能够开始攻击，攻击方必须拥有行动点数(AP)。攻击时将消耗AP，除非战斗结果是奇袭。

除了上述常规战斗外，《统一指挥II》定义了三种特殊攻击，这些攻击可以在单位的上级总部(见总部)的帮助下激活：佯攻、火力压制和定位攻击。特殊攻击从总部工具栏激活，或在将鼠标悬停在目标单位上时使用鼠标滚轮激活。

除此之外，战斗还可以在空降、炮舰着陆或总部协助的强渡中发生。本手册部分将只讨论常规战斗，其他战斗情况将在之后分别讨论。

战斗预测信息

攻击方的战斗力是单位的攻击数值乘以活跃战力数量。如果单位有一个或更多的活跃特种兵战力，它们的攻击数值也会加入计算。防御方的战斗力是单位的防御数值乘以活跃战力数量，加上任何活跃的特种兵战力的防御值。

攻击方与防御方战斗力的比例决定了起始的“原始预测数字”，如左侧表格所示。这些预测随后会通过考虑地形、天气、经验等因素的“偏移”进行进一步修改。正偏移有利于攻击方(战斗页的左侧，显示为绿

色), 而负偏移(右侧, 显示为红色)有利于防御方。



装甲偏移

装甲单位在适合的地形中攻击时可以产生显著的震慑效果。在游戏中, 这被称为装甲偏移。这个值默认只在攻击时考虑: 如果防御方拥有更强的装甲, 装甲偏移则为零。

在不适宜的地形中, 装甲偏移不会发生: 例如在渡河攻击、跨过峭壁和山脊攻击, 或是攻入城市、废墟、山脉、森林、沙丘、泥沼或沼泽(冰冻沼泽除外)时, 不会提供预期的震慑效果。例外情况, 例如谢尔曼DD这样的两栖装甲特种兵战力在跨越小河道攻击时可提供装甲偏移。

装甲偏移等于攻击方与防御方装甲总值(装甲值乘以战力数)之差, 除以10。当防御者处于壕沟或堡垒中时, 其防御装甲总值分别增加50%或100%。

特种兵战力对攻击方和防御方的装甲总值都有贡献。特种兵战力增加的装甲以完整的偏移表达, 例如+2装甲偏移(换句话说, 它的值不会被10除)。

限制:

- 牵引式反坦克炮只在防守时贡献装甲偏移。自行式(非牵引式)反坦克战力代表坦克歼击车; 它们可以在攻击中贡献, 但只用于抵消存在的防御方装甲。
- 步兵单位如果具备防御装甲(单位资料页上是反坦克图标而不是坦克图标), 只在防守时贡献装甲总值。
- 任何战斗中的装甲偏移上限(最大值)为5。

装甲惩罚:当装甲单位进攻城市、固定的防御工事(不包括已被摧毁的)、山地或森林时,它们不会获得装甲偏移。除此之外,机械化单位和装甲单位分别会额外承受-1/-2的惩罚偏移。

请注意,导致装甲惩罚的地形类型列表与使装甲偏移无效的列表并不相同。这容易被忽视,但这是有意的设计,也是很重要的。

火炮偏移

火炮偏移模拟了攻击前的大规模火炮准备。单位本身不能对这个值做出贡献,它是为提供火炮偏移的某些特种兵战力预留的。

火炮偏移在山脉或废墟中为0,当防御方在城市、森林、泥沼或沼泽(冰冻沼泽除外)的防御工事中作战或穿过峭壁网格边缘时也是如此。

火炮偏移在任何战斗中的最大值被限制为5。

其他战斗偏移

地形和天气为防御方提供优势(负偏移),如表中所示。

Terrain Type	Shift
Clear	-
Forest	-1
Bocage	-1
Mountain	-2
Bog	-2
Swamp*	-1
Hills	-1
Desert	-
Dunes	-2
City**	-1
Frozen Swamp	-
Ruins	-3

Weather	Shift
Dry	-
Mud	-2
Snow	-

*在雪天,沼泽网格被视为冰冻沼泽,此时适用冰冻沼泽偏移。**对于被轰炸破坏的城市网格,适用废墟偏移。

河流:如果攻击是跨越小河道进行的,这会为防御方提供-2的战斗偏移。然而,如果攻击方拥有活跃的工程兵或两栖特种部队,此偏移为0。

山地:当使用山地部队(“山地”移动类型的单位)攻击时,山地地形的惩罚偏移被忽略。

壕沟:如果防御方处于壕沟或堡垒中,分别提供-1/-2的防御偏移。如果攻击方拥有活跃的工程兵或

两栖特种部队，每个特种部队能通过+1抵消这个偏移(但不会超过0)。

固定防御工事: 固定防御工事被摧毁或完好无损，分别为防御方提供-1/-3的战斗偏移。这个偏移与上述壕沟偏移累加。如果防守固定工事的单位被消灭或撤退，固定工事总是会被摧毁。

经验: 这个偏移倾向于更有经验的单位。它是根据攻击方和防御方各自的经验等级差异计算的(新兵为0，普通兵为1等等)，并且可能两种情况都有。

峭壁: 只有当通过道路横越峭壁时，才能攻击峭壁对面。在这种情况下，峭壁侧边提供-2的防御方偏移。

山脊: 为防御方提供-2的战斗偏移。

战斗损失

攻击方和防御方的损失是通过使用最终赔率数字在战斗结果表中查找的。请注意，实际战斗发生时赔率数字会被随机化(与预测战斗结果时相反)，以模拟现实操作中的固有不确定性。

技术说明: 在此上下文中，“随机化”描述的是从以赔率数字为中心、标准差(西格玛)为1的正态(高斯)分布中取一个随机值，然后进行四舍五入。这意味着“随机化”的赔率几乎总是在起始值的正负2范围内——但偶尔也会出现异常结果，导致非常出人意料的战斗结果。有时这可能帮助你，有时则可能非常不利！

攻击方损失: 攻击方在战斗中阵亡的损失将通过使用随机化的赔率数字从攻击方损失表中查找。如果攻击方没有阵亡损失，则再次掷骰以获得如下的“高赔率”压制：

- 如果攻击结果为奇袭: 66%概率压制1点战力,, 33%概率压制2点战力
- 如果奇袭失败: 33%压制0点战力, 66%压制1点战力

具有活跃特种兵战力的攻击单位损失较低: 每有一个特种兵战力，攻击方损失偏移+1。

防御方伤亡: 缺乏经验的新兵防御方在被装甲部队攻击时会出现“装甲恐惧”，反映在对其伤亡的正偏移中，这个偏移等于应用于他们伤亡的装甲偏移。这种偏移对攻击方有利，增加了防御方的伤亡。接到“不能撤退”命令的防守单位因坚守阵地而遭受更大的伤亡，损失偏移+1。

为计算防御方阵亡(被击杀)伤亡，将上述特定于防守的偏移应用于概率数字并进行随机化处理。然后从防御方伤亡表中查找防御方的阵亡伤亡。

如果防御方没有阵亡且没有撤退，他们可能会遭受被压制(SUP)战力的伤亡。这些被压制的损失是根据未经随机化处理的概率数字从防御方压制表中确定的，不应用任何特定于防守的偏移。

	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
attacker loss table													
easy	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
normal	5	4	3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
classic	5	4	3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
hard	5	4	3	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0
defender loss table	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	4	5
defender suppression table	0	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

散兵

在战斗中，当一个战力损失发生时，该战力可能会阵亡或转变为散兵。转变为散兵的概率为66%(盟军)，50%(轴心国)或33%(苏联)。

散兵由1到3个战力组成。它们代表了战场上被击败部队的残部。

- 每个六角格中只能有一个散兵实体(1-3个战力)
- 只能存在于友方六角格中
- 可以与友方单位共存一个六角格
- 不能与总部或补给中枢共存一个六角格
- 玩家不能移动散兵



强度在1-2个战力的散兵对游戏玩法没有影响，除非敌方单位进入其所在的六角格时，散兵会被俘虏。强度为3个战力的散兵会使其所在网格的移动成本增加至“最少3个”移动点数。

散兵会在每个回合开始时自动向最近的总部或补给中枢移动。一旦到达总部，散兵会自动重组，此过程将消耗该总部的命令点数。散兵到达补给中枢也会以同样方式重组，但会额外延迟1回合。

- 散兵倾向于沿道路移动，因此可以聚集(最多3个战力)
- 散兵不能移动进入山地或在山地中产生
- 散兵阻止前线的清扫
- 散兵带有其原部队的国籍和总部标记。当重组时，即使散兵到达了不同的总部，它们也会作为其原始国籍和总部的战力重新出现。

- 在场景结束时，所有的散兵被假定为已返回友军线，并会自动重组，并在下一场战斗中可供其总部使用。

撤退与奇袭

防守单位可能因战斗结果而撤退。这种情况发生的概率在撤退表中有定义。撤退的单位会移动到其所属领土内最近的空白六角格，并在该回合剩余时间内被标记为虚弱状态。

撤退几率: 接到“不能撤退”命令的防守单位在此时会收到-2的撤退偏移(撤退几率降低)。在该回合之前遭受损失(阵亡或被压制)的单位撤退几率会增加:每发生的损失都会叠加+1撤退偏移。

为了计算撤退几率，使用上述特定于撤退的偏移修正原始的战斗比值，并重新进行随机化处理。然后根据撤退表查找撤退几率，并进行撤退掷骰。

	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
retreat table	0%	0%	0%	0%	10%	30%	50%	70%	80%	90%	100%	100%	100%
overrun table	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	30%	50%	70%	80%	90%

撤退限制: 单位在撤退时会消耗移动点数(MP)，并且在一次撤退中不能花费超过其正常移动点数。处于连续3回合及以上未补给状态的单位撤退时，可用的移动点数比正常少1点，这与单位移动相似。

单位不能跨河撤退，但可以通过桥梁撤退。撤退的单位不能进入移动成本为3、A或X的六角格。

被困单位: 如果一个单位被迫撤退，但根据撤退限制没有可以移动到的位置，它将留在其六角格中，但其所有战力立即被压制。

奇袭: 如果防御方撤退(或被困)，攻击方有机会保留其行动点数(AP)，这称为奇袭。奇袭的概率是根据战斗赔率数字从奇袭表中查找的(不随机化，没有撤退特定的偏移)。

特殊防御命令

防守单位可以通过其所属总部获得特殊防御命令:不能撤退、后卫部队、反击。当你对某个单位施加这类命令时，它会显示一个蓝色/绿色的特殊防御标记。

攻击方通常在攻击前不会知道防御方下达了这些特殊命令。然而，通过一定等级的总部情报(见总部)，可以获得这种信息。



不能撤退

- 撤退偏移-2(降低撤退几率)
- 有此标记时忽略因损失产生的累积撤退偏移(降低撤退几率)
- 损失偏移+1(损失会更惨重)
- 如果该单位在攻击后撤退, 将失去不能撤退标记

后卫部队

- 受到敌方攻击视为受到佯攻(见特殊攻击)
- 攻击后, 该单位以满移动点数撤退至其自己的总部(散兵路线移动), 并像其他撤退一样变为虚弱
- 攻击后, 该单位失去后卫部队标记
- 异常情况: 敌方“火力压制”, 按火力压制解决, 之后单位按上述方法撤退
- 异常情况: 如果该单位没有撤退路线, 所有攻击正常解决

反击

决定反击(敌方回合)

- 如果该单位遭受普通攻击或强渡攻击, 可以决定反击。反击不会由火力压制、佯攻或预备攻击触发。
- 如果触发反击, 原本的攻击将不会被执行。相反, 战斗将以交换攻守双方的角色进行。适用的地形是反击单位所在六角格的地形。
- 单位会依据如何最小化自身损失来决定是否进行反击(阵亡+被压制)

反击效果:

- 反击方获得+2意外偏移

- 反击方不会遭受“攻击方压制”
- 如果原始攻击是跨越河流，反击方获得对其有利的河流偏移(对于小/主河道分别为-2/-4) (这代表反击方可能在攻击单位创建的小型且脆弱的桥头堡进行攻击。)
- 忽略其他单位的撤退结果

战斗后，如果防御方仍存活但虚弱或已撤退，将失去反击标记。

战斗副作用

城市变为废墟: 使用火炮攻击城市时，每存在+1火炮偏移都会增加2%的概率使城市变为废墟。需要注意的是，即使防御方设置了工事导致火炮偏移为零，城市仍然可能变为废墟——无效的炮击也能将城市变为废墟。

消减防御方工事: 如果防御方在单次攻击中失去2个或更多战力(阵亡，非被压制)，其工事等级将降低1级。如果攻击方拥有工程兵，那么任何形式的损失(包括被压制的战力)都足以降低工事。若攻击方有2个工程兵战力，则工事降低2级。

攻击方获得经验: 攻击方每消灭一个防御方战力(包括被压制或阵亡的战力，以及散兵)都会获得经验。根据攻击方的级别不同，新兵、普通兵、老兵和精英分别获得20/10/5/1点经验。

新兵: 在攻击和防御中都能获得经验。此外，每次战斗中如果没有撤退，还能额外获得20点经验。

3.4 补给

单位在每个回合开始时进行补给。单位只有位于补给网络范围内，即在回合开始时位于一个已补给的六角格内，才能进行补给。

补给源

补给从补给源通过补给中枢输送到单位。

补给源分为以下几种类型：

- **铁路**: 基于陆地的补给源(连接到铁路系统)
- **港口**: 海上补给源(连接到铁路系统)
- **卡车(公路)**: 基于陆地的补给源(不连接到铁路)
- **船舶(海滩)**: 海上补给源(不连接到铁路或补给中枢)
- **空中**: 空中补给源(不连接到铁路或补给中枢)

补给源本身只能为所在的六角格以及邻近的空地或城市地形六角格提供补给。船舶补给源能为沿海六角格提供补给，最远距离为3个六角格(包括两个中间的海域六角格)。

连接到铁路系统的铁路或港口补给源的补给能沿着友方控制的铁路线无限制地扩散。铁路本身只能为铁路六角格及其周围的狭窄1六角格深的地带(仅限空地或城市地形)提供补给。



补给中枢的作用是将补给从连接铁路、港口或卡车的补给源向更远的地方延伸。然而，补给中枢不能与空中或舰船补给源配合使用，因为这些补给源的容量较低。

补给中枢

在某些场景开始时，设计者已经设置了一些补给中枢。卡车资源用于创建新的补给中枢并扩展补给范围。

新的补给中枢是通过将卡车资源部署到一个已有补给的铁路六角格中，或部署到一个距离有补给铁路六角格不超过5个移动点数的公路六角格中来创建的。补给中枢不能放置在山地和高山六角格中，也不能放置在有散兵的六角格中。

可以向补给中枢部署多达5辆卡车。根据卡车数量从1到5辆，补给中枢的补给范围分别是5、8、10、11、12移动点数。可使用移动表格的“补给移动”栏查看中枢的补给范围，始终假设天气为干燥，不考虑实际天气状况。这是因为天气通过补给中断的方式影响补给，具体可参见下一节的补给中断说明。

值得注意的是，补给中枢不会受到补给中断的影响，只有单个单位会受到。只要补给中枢可以通过未中断的铁路线直接连接到补给源，它就会持续得到补给。



如果补给中枢在回合开始时补给不足，则会立即停止运输补给，而且其图标会变成红色，此外也会停止接收散兵。

卡车可以通过卡车重组随时从补给中枢中移除，这些卡车将在下一个回合或之后变为可用，具体延迟情况如下：

- 有补给的中枢：1回合延迟
- 无补给的中枢：2回合延迟
- 被敌方占领的补给中枢：3回合延迟

在战斗准备期间，玩家可以无延迟地移除卡车。

如果敌方单位进入补给中枢所在的六角格，该中枢将被占领并从地图上移除。中枢的卡车将被退还给玩家，经过3回合的延迟后重新可用。所有在该中枢一卡车范围内的敌方单位都将得到补给，方式类似于空中补给或由总部紧急补给。如果该六角格被重新占领，被占领的中枢不会恢复；玩家必须通过部署新的卡车资源重新建立中枢。

补给值和补给中断

每个友方六角格都有一个“补给值”。在补给源处，这个值通常为100%，但随着补给沿供应链传递，可能因为补给中断而降低。（在某些情况下，较低的战区补给值可能会降低补给源的初始值。）

补给中断是由天气、特定种类的地形、散兵以及补给中枢未位于铁路线上所引起的。

随着补给的传递，泥泞/雪地、浮桥、废墟等惩罚不断累积，补给值会下降。这就是每个六角格获得其补给值的方式（如果有两条路径进入一个六角格，选择中断最小的路径）。

如果单位位于补给范围内，但其六角格的补给值不是100%，该单位将在回合开始时进行补给检测，

而不是无条件获得补给。需要澄清的是：位于补给源、已补给的铁路六角格或已补给的中枢（简言之：补给视图中带有油桶图标的任何位置）的单位被视为位于100%补给的六角格内，此时不进行补给检测。

补给中断：

- 每个泥泞/雪地六角格：最多-6%/-4%
- 由卡车供应的中枢（即通过道路而非铁路供应）：-10%
- 浮桥：小河道-10%，主河道-20%
- 未通过桥梁而跨过小河道供应：-10%
- 山隘：山地-10%，高山-20%
- 被摧毁的城市：-10%
- 3点战力散兵：-10%
- 精英单位：+10%额外补给值
- 补给不足单位：分别在无补给1、2、3回合后获得+5%、+10%、+15%额外补给值

请注意，精英单位和补给不足单位获得的额外补给值仅适用于它们自身，而不适用于通过其六角格的补给。

补给效果

单位补给不足的影响取决于它们已经补给不足的回合数。对于经验丰富的单位来说，这些影响相对较弱，因为它们比经验较少的单位更擅长在被切断补给或战线过长时战斗。

补给不足1回合：被压制的战力不会恢复

补给不足2回合：无行动点数，部分战力被压制（新兵3点，普通兵2点，老兵/精英1点）

补给不足3回合：无行动点数，比平常少一个移动点数，所有战力被压制，移动时无法占领区域

补给不足4回合或以上：在缺乏补给3回合作用的基础上，另外每回合有3个战力变为散兵

请注意，当单位缺乏补给超过3个回合时，其减少的移动点数意味着单位无法越过河流或进入需要“A”移动成本的地形。在缺乏补给3个回合以上的情况下，单位在移动时不会占领敌方地形。从缺乏补给的第四回合开始，单位的3个战力将变成散兵（如果六角格内没有空间，这些战力将变为阵亡）。如果单位以这种方式失去所有战力，它将立即被视为阵亡。

恢复：一旦重新进入补给状态，单位可以根据以下时间表恢复被压制的战力：

- 新兵：每回合恢复1个战力（在山地：0/回合）
- 普通兵：每回合恢复2个战力（在山地：1/回合）
- 老兵&精英：每回合恢复3个战力（在山地：2/回合）

首回合特殊规则

这一部分主要针对剧本设计者。

首回合的补给规则与其他回合有所不同，特别规定如下：

- 所有被剧本设计师标记为补给不足状态的友方单位（不论标记了多少回合）将保持该状态：这些单位的补给不会被检查。对于带有补给点标记的友方单位同样适用。
- 对于其他所有友方单位，虽然会进行补给检查，但不考虑补给中断影响（假设补给完全正常）。此外，即便单位处于补给状态，首回合也无法恢复被压制的战力或特种部队。

这一规则旨在让剧本设计者能在首回合更有效地控制地图上单位的缺乏补给和压制状态。

3.5 总部

总部代表盟军和轴心国的野战军队，或代表苏联前线。每个总部下有若干隶属单位，这些单位不能在总部之间转移。

每个总部每回合都会获得一定数量的命令点数(CPs)。这些点数是指挥官及其参谋工作的抽象表示，用于执行总部行动。在战役中，根据阵营和战争时期的不同，最初一个总部每回合有4-6个命令点数。总部可以升级，最多每回合可获得9个命令点数。

每个总部设有五个分支：兵库、情报、作战、后勤和工程。每个分支都有自己的行动，例如“摧毁桥梁”的行动就属于工程分支。分支还被进一步划分为不同的等级。在工程分支的例子中，“摧毁桥梁”位于1级，而“架设浮桥”位于2级。

在战役中，总部通常从工程分支的1级开始。这意味着玩家只能使用1级的行动。玩家可以通过在会议上支付声望来升级其总部的分支等级。

当总部移动、受到攻击或补给不足时，分支可能被压制。这意味着总部无法执行任何与该分支相关的行动。在用户界面中，一个分支的活跃等级以黄色显示，被压制的等级以灰色显示。

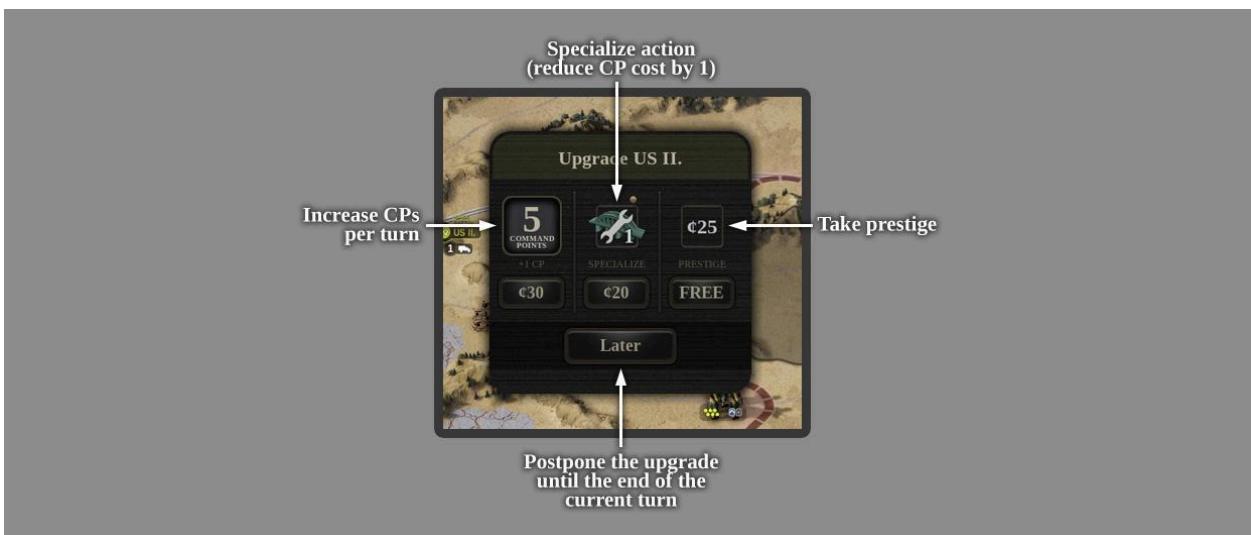
被压制的分支会在总部补给充足的任何回合开始时自动恢复。在首个补给充足的回合，会随机恢复一个分支的一个等级。在第二个回合，所有分支的所有剩余等级都会恢复。



总部行动模拟了不同总部的资产和能力。每个行动的成本从一到三个命令点数(CP)不等:这个成本可能因阵营和国籍的历史差异而有所不同。行动的成本可以通过游戏内升级来降低:这称为专精。

游戏内升级机制:

- 每当一个单位在其所属总部的控制范围内通过战斗获得经验值时,这些经验值也会计入总部的“累计经验”。
- 当总部达到预设的经验值目标后,将触发一个游戏内升级。
- 游戏内升级为玩家提供三个选择:
 - 提升总命令点数(消耗声望)
 - 专精某个总部行动(消耗声望)
 - 专精某个总部行动(仅限首次, 免费)



游戏中的一些升级可以免费获得。如果这种升级可用,它必须是“首次”专精,即这个行动在整个战役中首次被专精。某些行动可以进行两次专精(如果起始点是3,先降到2点,再降到1点),但只有第一次专精能作为免费选项出现。

最后，如果由于任何原因游戏无法提供如上所述的三个选项，将添加一个免费声望选项：玩家将简单地接收声望而非升级。

阵亡单位：如果一个单位被击杀，其隶属总部的“累计经验”将减少，减少值为该单位经验的一半。如果未来的战役场景中需要，该单位将在战役中被重新组建。

总部范围

总部的作战范围决定了其可以执行行动并在下属单位参与战斗时累积经验的区域。在总部作战范围之外交战的单位虽然能为自己积累经验，但不会对总部的升级进程有所帮助。此外，这些单位也不能享受总部提供的特殊攻击或防御策略等支持。

总部的作战范围通过移动点数来确定，这些移动点数通过“卡车”象征性地表示，其作用与补给中枢的规则相似。

Trucks	
1	5 MPs
2	8 MPs
3	10 MPs
4	11 MPs
5	12 MPs

与其他受总部作战范围限制的功能不同，统计战俘数量时不考虑范围问题。无论单位在何处俘获战俘，只要这些单位属于某个总部，其战俘都会被该总部记入记录。

总部移动

总部可通过消耗与其作战范围等同的行动点数(MP)进行移动，移动路径遵循补给线路。如果从起始位置通过铁路进行未中断移动，总部将获得额外的+3行动点数。

此次移动将消耗该回合剩余的所有命令点数，因此所有总部行动都必须在移动前完成。

总部移动时，会使其分支受到压制：

- 情报分支压制一级
- 随机选择另一分支压制一级

在选择随机压制的分支时，级别较高的分支更有可能被选中。

在随后的回合中，只要总部处于补给状态，就会以常规方式恢复：

- 移动后的首个回合：随机恢复1个分支
- 第二个回合：所有分支恢复

总部补给

总部的补给方式与普通单位相同，但其补给从不中断。只要总部位于补给范围内，无论是否有中断，总部始终被视为在补给中。

如果总部在回合开始时缺乏补给，它的分支将受到两级压制：

- 压制1级后勤分支
- 随机压制一个分支1级

选择随机压制的分支时，级别较高的部门更有可能被选中。

根据总部补给不足的回合数，将适用以下处罚：

- 第1回合：2命令点数(CP)被压制
- 第2回合：所有命令点数被压制
- 第3回合：所有命令点数被压制，所有兵库战力变成散兵
- 第4回合：总部被摧毁（参见总部摧毁程序）

在这种情况下，“2命令点数被压制”意味着总部在该回合将减少2命令点数（这不是永久的，一旦总部恢复补给便会恢复）。

如果总部缺乏补给超过3回合，在第4回合开始时将被摧毁（详见总部摧毁程序）。被摧毁的总部将在下一个回合作为在途总部重组，但通常其能力会大大降低。

总部被占领与撤退

任何非虚弱的单位都可以占领总部。单位与总部之间不会发生战斗：非虚弱单位只需进入其六角格即可实现压制。但请注意，敌方总部的存在会根据“最少-3”规则（见移动部分）增加进入该六角格的移动点数。

被占领的总部将撤退，如果没有撤退路线，则会被摧毁。总部将遭受两级分支压制：

- 压制1级作战分支
- 随机压制1级另一个分支

在选择随机压制分支时，级别较高的分支更可能被选中。

请注意，分支压制只在总部被占领时适用，而非总部主动撤退时（见下文），且每回合最多发生一次：同一回合内的多次占领不会导致额外的分支压制。

如果总部与一个在战斗后撤退的友军单位处于同一六角格，总部可以选择主动撤退。在这种情况下，总部将“自愿”撤退，且不会遭受上述描述的分支压制。

无论总部是自愿撤退还是被占领，都会遭受以下额外的惩罚：

- 如果总部处于补给中：总部的兵库中有2个战力变成散兵。

- 如果总部已补给不足1回合：5个战力变成散兵。
- 如果总部已补给不足2回合：所有战力变成散兵。
- 如果总部已补给不足3回合：总部被摧毁（见总部摧毁程序）。

如果敌军单位反复占领一个总部，上述情况可以在一回合内发生多次。

总部摧毁

如果出现以下情况，总部将将会被摧毁：

- 补给不足4回合
- 在补给不足3回合的情况下被占领或自愿撤退
- 被占领且无撤退路径

一个被摧毁的总部会在下一个回合（如果未能通过连续3个以上回合的补给检查，则是当前回合）重新组织并变为可用。它将出现在“在途增援”按钮中。重新组织后的总部将承受多项惩罚：

- 所有战力变为散兵（如果没有空间容纳散兵，则视为阵亡）
 - 任何阵亡的战力将计为对方的战俘
- 所有当前分支的抑制变为永久
 - 结果的级别不得低于此类型总部的初始值
- 永久丢失2个命令点数
 - 结果的命令点数不得低于此类型总部的初始值
- 从总部的范围内永久丢失2辆卡车
 - 结果的范围不得低于此类型总部的初始范围
- 丧失所有获得的经验值

3.6 总部行动

总部有五个分支：兵库、情报、作战、后勤和工程。每个总部的行动都属于这些分支之一。不论阵营和国籍，所有总部都拥有相同的分支。

一个分支进一步分为三个级别：每个行动都位于其中的一个级别。这里是各个总部开始有所不同的地方：

- 不同阵营和国籍的分支分级有所不同
- 根据战争时期/难度级别，总部可能从不同的升级级别开始
- 总部的差异取决于玩家在会议上选择的升级选项

兵库

兵库包含步兵成分和装甲设备(这两者结合形成战力),还有特种兵战力。兵库中的任何项目都可能有延迟,这意味着它们只会在未来的回合变得可用。

散兵抵达总部后会在回合开始时自动重组,这样做会消耗命令点数,且不受玩家控制。这是有意为之——一个不得不处理一群混乱撤退部队的总部会分散注意力,从而减少用于其他任务的资源。散兵抵达补给中枢也会以同样的方式重组,只是他们在兵库中会有1回合的延迟。

轴心国特别规定:如果德国总部的兵库升级到3级,那么在回合开始时重组散兵时不会消耗命令点数。重要的是,这取消了总部一回合内可以重组的散兵数量限制:所有能够抵达总部(或补给中枢)的散兵都将被重组。

部署

向一个已获得补给的下属单位部署1个战力或特种兵战力(但不能是空中补给、应急补给,或从被占领的敌方补给中枢获得的补给单位)。该单位必须位于总部范围内,但它在本次回合中是否移动并无影响。

部署战力是即时的,不消耗命令点数。除了战斗准备阶段(场景开始时)战力作为活跃状态部署外,通常部署为被压制状态。

存储

与部署相同,但这视同你正在向上级指挥部申请战力,所以需要支付声望。由于这通常在战斗准备期间发生,所以战力将以活跃状态部署。然而,当使用盟军总部/盟军远征军最高统帅部卡时,部署的战力可能为被压制状态。

重组

从一个已补给的下属单位中(但不能是空中补给、应急补给或通过占领敌方补给中心补给的单位)重组1个活跃战力或特种兵战力。该单位必须在总部的作战范围内。如果该单位在本回合之前已经移动或攻击过,那么被重组的战力/特种兵战力将在兵库中带有1回合的延迟。

转移战力

在相邻的已补给单位之间移动1个活跃战力或特种兵战力(但不能是空中补给、应急补给或通过占领敌方补给中心补给的单位)。两个单位必须位于总部的作战范围内,但它们是否在本回合移动不影响此操作。

- 不能跨河转移(除非有完好的桥梁/浮桥)
- 通常的经验值惩罚适用(适用于接收战力/特种兵的单位)
- 转移后的战力/特种兵将被压制

轴心国特殊规则:远程转移战力。这一行动替换了一些德国总部的常规转移战力行动。拥有此行动的总部可以在其下属的非相邻单位之间转移战力和特种兵,只要它们位于总部的作战范围内。

警卫队

从兵库部署最多三个步兵战力作为警卫队。警卫队可在总部作战范围内的任何六角格中创建，其战力为活跃状态，但没有行动点数(AP)/移动点数(MP)。

- 警卫队创建时为普通兵
- 警卫队不允许重组战力或发起战力转移
- 在战役结束时，该单位自动重组回兵库
- 命令点数(CP)成本：1+部署的步兵战力数量

轴心国特殊规则：战斗群。这一行动替换了一些德国总部的常规警卫队行动。拥有此行动的总部部署的警卫队(战斗群)还会重组部署六角格中的散兵。重组的散兵战力立即变为活跃状态。

情报

情报分支没有具体行动。相反，它负责提供对战争迷雾的视野。(参见战争迷雾部分)

默认的视野范围是前线外1个六角格。情报分支在回合开始时提供额外的视野，具体如下：

- 1级情报：回合开始时，视野扩展至前线外2个六角格（在总部范围内）
- 2级情报：回合开始时，在战争迷雾中显示1个六角格内的情报标记（在总部范围内）
- 3级情报：回合开始时，会在可见的敌方单位上显示敌方总部防御行动的标记（在总部范围内）

无论情报等级如何，在回合开始时，山地、高山和海洋的视野始终最多只有1个六角格。

当前线在回合中移动时(例如，单位移动)，新的视野范围始终只有从前线向外1个六角格，并且不会出现新的情报标记，无论情报等级如何。

每个总部还会记录所俘获的战俘数量。当取得一定数量的战俘时(取决于情报等级)，会在战争迷雾中的最大揭示范围内揭示情报标记。这在一个回合中可以发生多次：每次发生时，都会从当前前线重新扫描情报标记。每次扫描后，揭示范围都可能增加(见下表)。

Intel Level	prisoners/reveal	reveal range
0	N/A	N/A
1	3	1 - 3 - 6
2	2	(1) - 3 - 6
3	1	(1) - 3 - 6

作战

佯攻

这种攻击选项模拟了一种旨在吸引部分敌军注意力的有限攻击，这里表现为压制敌方战力。

- 攻击方必须有行动点数、至少为普通兵（非新兵）、至少有一个活跃战力
- 行动消耗行动点数，压制1点攻击方战力，不消除攻击方的壕沟/堡垒
- 防御方：
 - 压制1点战力(70%几率)
 - 压制2点战力(30%几率)
- 例外情况：佯攻山地、泥沼、沼泽（冰冻沼泽除外）、田地、森林、城市或处于壕沟/堡垒的防御者时：
 - 压制1点战力(100%几率)
- 对防御者的壕沟/堡垒无影响
- 不会将城市变为废墟

即使存在桥梁，仍无法渡河佯攻。但可以通过干河谷进行佯攻。

例外情况：如果单位拥有一个活跃的两栖特种兵战力，它可以用来越过小河道进行佯攻。在这种情况下，该特种战力会被压制，而不是像通常那样首先压制损失队列中的第一个战力/特种战力。

火力压制

这模拟了一个单位仅使用其火炮攻击而不真正进攻敌方阵地。（请记住，当防御方位于山地和废墟地形，或者当防御方位于城市、森林或沼泽的壕沟中时，火炮偏移自动为0——因此在这些情况下，火力压制的效果会非常有限！）

- 攻击方必须拥有行动点数及活跃的火炮特种兵战力，单位非虚弱状态且不是新兵单位
- 可以跨越任何河流执行
- 行动消耗行动点数，压制所有火炮特种兵战力，不移除攻击方的壕沟/堡垒
- 根据（1+火炮偏移）次数掷骰，每次掷骰有机会压制防御方的1点战力
 - 每次掷骰默认有50%的几率
 - 如果防御方在城市、森林、泥沼、沼泽（不包括冰冻的）或密林中有壕沟/堡垒，则每次掷骰有40%的几率
 - 如果防御方在山地或废墟中，则每次掷骰有35%的几率
- 有25%的几率移除1级壕沟/堡垒
- 每个火炮偏移有10%的几率（而不是2%），按照常规战斗中的规则，使城市变成废墟

定位攻击

这种攻击方式代表了对准备好的敌方阵地进行的有条不紊的攻击，目的是削弱敌人的壕沟。

- 仅限步兵单位进行此操作。单位必须拥有全部移动点数+行动点数及活跃的火炮战力，**单位非虚弱状态且不是新兵单位**
- 无法跨越主要河流执行，即使存在完好的桥梁
- 使用常规战斗规则，但双方的阵亡结果都转换为压制
- 攻击方获得+2偏移（在作战页中报告为“工程兵偏移”）
- 攻击方消耗所有行动点数+移动点数，移除攻击方壕沟
 - 如果发生奇袭，攻击方将被锁定行动点数
- 掷骰以移除敌方壕沟：使用战斗比值从下表选择几率
 - 每个攻击方的工程兵特种兵战力都额外掷骰一次(移除)
- 每个火炮偏移有4%的几率(而不是2%)，按照常规战斗中的规则，使城市变成废墟

odds	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
chance to remove entr	25%	50%	75%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

不能撤退

命令部队不惜一切代价坚守阵地。这通过部队上的一个标记表示，敌人在未攻击该部队前看不到此标记(然而，敌人三级情报可揭示此标记)。该标记将保留至下一个敌方回合结束。

- 部队必须在补给范围内，单位非虚弱状态且不是新兵单位
- 消耗剩余的所有行动点数/移动点数
- 在敌方回合的防御中的效果：
 - -2撤退偏移(降低撤退几率)
 - 只要有该标记，就忽略累积的撤退偏移
 - +1损失偏移(损失会更惨重)
 - 如果部队撤退，“不能撤退”标记将被移除

后卫部队

命令单位在受到攻击时撤退，会使攻击方耗费其行动点数(AP)。这会在单位上放置一个后卫部队标记，该标记会持续到随后的敌方回合结束。

- 单位必须在补给范围内，单位非虚弱状态且不是新兵单位
- 任何剩余的行动点数和移动点数将被消耗
- 防守效果(在敌方回合)：

- 对该单位的敌方攻击(常规攻击、佯攻、定位攻击)将被当作佯攻处理
- 攻击后, 该单位会使用全部移动点数(MP)向其总部撤退(散兵移动路线), 并如同其他撤退一样变得虚弱
- 攻击后, 该单位会失去其后卫部队标记
- 例外情况:
 - 敌方对此单位的“火力压制”攻击将作为火力压制解决, 之后该单位按上述撤退
 - 如果单位没有撤退路线, 所有攻击将作为常规攻击解决

注意:如果你将鼠标悬停在带有可见后卫部队标记的单位上, 作战页将不会考虑该单位是否有撤退路线——它总是显示后卫部队动作的预测(而非常规攻击)。这样做是为了防止泄露潜藏在战争迷雾(FoW)中的敌方单位信息, 即使附近没有战争迷雾, 作战页也会坚持这种行为。

反击

命令单位在受到攻击时进行反击。这会在单位上放置一个反击标记, 该标记将持续到随后的敌方回合结束。

- 仅限于装甲单位, 单位必须补给充足, 单位非虚弱状态且不是新兵单位
- 单位当前必须位于以下类型的六角格内: 空地、沙漠、丘陵
- 任何剩余的行动点数(AP/MP)将被消耗
- 决定反击(敌方回合)
 - 如果单位被攻击(常规攻击、强渡), 它可以决定进行反击
 - 反击会发生在同一个六角格内, 但攻击方和防御方的角色会互换。
 - 单位决策旨在最小化预计的自身损失(阵亡+被压制)
- 反击效果:
 - 反击者获得+2意外偏移
 - 如果原始攻击是跨河进行的, 反击者将获得有利的河流偏移(-2/-4, 小河道/主河道)
 - 忽略其他单位的撤退结果
 - 攻击后, 如果反击者仍然存活但虚弱或已撤退, 它将失去其反击标记
- 例外情况: 火力压制、佯攻和定位攻击按常规解决, 不会触发反击。

武力侦察

在不陷入控制区的情况下占领敌方领土内的一个六角格。目标六角格内必须没有敌方单位, 但可以包含补给中枢、总部或散兵。地图上将显示该单位移动至目标六角格并返回起始六角格的短动画。

- 单位必须是装甲单位或拥有活跃的侦察或雪地(仅限雪地)特种兵战力
- 单位非虚弱状态且不是新兵单位
- 通过六角格消耗的移动点数小于2(机动, 不计算来自总部/散兵的最小3点惩罚)。若使用雪地特种兵战力在雪地中, 进入的成本必须小于等于3移动点数(步兵移动, 不计算最小3点

惩罚)。

- 此行动不会消除单位的阵地
- 如果单位拥有活跃的侦察或雪地特种兵效果为：
 - 六角格被占领，包括由于侦察特种兵而占领的任何相邻六角格
 - 六角格内的敌方总部或散兵(如有)被占领/俘虏，就如同整个单位移动进入六角格一样
 - 单位的侦察特种兵在玩家回合剩余时间内被压制(牵引压制)。如果使用单位的雪地特种兵，则不会被压制(雪地特种兵只能武力侦察进入雪地六角格)。
 - 单位不消耗其行动点数
- 其他情况的效果：
 - 六角格被占领
 - 六角格内的敌方总部或散兵(如有)被占领/俘虏，就如同整个单位移动进入六角格一样
 - 单位的一个活跃战力被压制
 - 单位消耗其行动点数

后勤

应急补给

- 对总部范围内的一个未补给单位进行补给
- 效果视作该单位在回合开始时已经获得补给
 - 一定数量的战力从被压制状态中恢复
 - 如果单位已补给不足超过3回合，它将获得+1移动点数
 - 如果单位已补给不足超过2回合，它将获得行动点数
- 部分未补给的影响依然存在(例如不能重组单位或接收替补)

建立补给点

- 在一个单位上放置一个补给点标记(该单位必须已在补给中)
- 如果单位还有剩余的行动点数或移动点数，这些点数将立即被消耗
- 标记保持有效，直到单位移动、撤退或使用掉补给点
- 每个回合开始时，如果单位带有此标记的效果：
 - 如果单位未从其他方面获得补给，它将被完全补给，补给点将被消耗，标记被移除
 - 如果单位已从其他方面获得补给，补给点标记将保留
- 如果单位移动或撤退的效果：
 - 补给点将被放弃，标记被移除

德国特殊规则：过度补给。这将创建移动补给，其不同之处如下：

- 放置标记时，单位不会立即消耗剩余的行动点数或移动点数
- 单位移动时，补给不会被放弃（但撤退时仍会放弃）

车辆调度场

- 单位必须是步兵，行动点数未锁定或未使用
- 单位不能位于机动单位无法进入的地形（X）
- 单位在本回合内尚未使用车辆调度场
- 效果（有效期为1回合）：
 - 单位在扩展移动中获得+2移动点数
 - 单位的移动类型暂时更改为机动

盟军特殊规则：您可以使用卡车卡牌来机动化属于某一总部的所有单位。这是通过点击指挥部栏中的车辆调度场图标上的“+”按钮来实现的。如果以这种方式机动化总部，该总部的所有单位将在剧本的剩余时间内每个回合都被机动化。车辆调度场不再有任何命令点数成本，且此行动将被禁用。

工程建设

修复桥梁

- 修复跨越小/主河道的受损永久桥梁
- 桥梁会在接下来的敌方回合可用
- 必须占领桥梁旁边的六角格，且桥梁旁边的六角格没有敌方单位

架设浮桥

- 在小/主河道上架设浮桥
- 桥梁会在接下来的敌方回合可用
- 浮桥会扰乱补给（参见补给部分）

摧毁桥梁

- 摧毁浮桥
- 损坏永久桥梁

要使用这个行动，玩家必须至少占领桥梁两端之一的六角格，且该六角格必须在总部范围内。如果桥梁旁边的六角格有敌方单位，就无法摧毁桥梁。

渡河

- 将一个单位渡过主河道
- 无法渡河至地形为高山、山地、盐沼的网格
- 仅步兵单位，必须拥有全部移动点数，单位非虚弱状态且不是新兵单位

此行动对单位的影响：

- 单位渡河，消耗所有移动点数
- 单位的行动点数被锁定，如同常规的渡河
- 除以下情况外，单位的特种兵战力被压制：
 - 两栖特种兵不被压制
 - 牵引反坦克炮和牵引火炮受到牵引压制

强渡

- 单位越过主河道发动攻击，如果成功，将渡过主河道到达对岸六角格
- 无法渡河攻击地形为高山、山地或盐沼的网格
- 仅限步兵单位进行此操作，且拥有全部的行动点数和移动点数，单位非虚弱状态且不是新兵单位
- 首先，进行强渡：
 - 类似常规攻击，但受到-4河道偏移（如果攻击方有工兵或水陆两用特种兵则减少至-2）
 - 单位将消耗所有的移动点数和行动点数。
- 若防御方撤退：
 - 单位渡过河流
 - 除以下情况外，单位的特种兵被压制：
 - 两栖特种兵不被压制
 - 牵引反坦克炮和牵引火炮受到牵引压制

掘壕/筑垒

- 单位必须处于补给状态，至少有一个活跃战力，且拥有全部的行动点数和移动点数
- 为单位增加+1的防御工事
- 不能在同一回合内对单位进行掘壕和筑垒
- 可在任何天气条件下使用，不会影响单位的被压制状态

3.7 援军

单位由战力和特种兵战力组成。每个战力均包含了相等份额的人员和装备。特种兵战力代表附属于单位的较小军事编制，如炮兵或工兵。

战力

以下是战力的三种基本类型：

- 步兵战力：由1个步兵成分组成

- 机械化战力：由1个步兵成分和1个装甲设备组成
- 装甲战力：由1个步兵成分和2个装甲设备组成

步兵和装甲设备可以在单位之间互换：玩家可以从一个装甲单位中取出一个战力（通过“重组”，见下文），并使用其步兵成分来加强一个步兵单位。

然而，不同国籍的战力不能混合。例如，一个美国的装甲战力由1个美国步兵成分和2个美国装甲设备组成，这些成分不能用来加强英国单位。

除了英国和美国之外的同盟国使用英美的装甲设备：

- 自由法国使用美国的装甲设备
- 加拿大、新西兰、波兰和南非使用英国的装甲设备

特种兵战力

特种兵战力的部署受国籍限制：

- 美国和英国单位只能使用各自的特种兵战力
- 自由法国、巴西和盟军意大利部队可以使用自己的或美国的特种兵战力
- 加拿大、新西兰、波兰、南非和印度部队可以使用自己的或英国的特种兵战力

重组

重组(reorg)是一种总部行动，它可以从一个单位中提取战力或特种兵战力，并将其放置在总部的兵库中。之后，可以在下一个回合通过使用“部署”总部行动将其部署到另一个单位。

当战力被放置在其总部兵库时，该战力会被拆分为步兵成分和装甲设备（如果存在）。特种兵战力则保持不变地放入兵库。

有两种方式可以进行重组战力。如果你想从特定单位中重组战力或特种兵战力，请执行以下步骤：

1. 在地图上选择该单位（右下角的总部栏会显示为黑色变体）
2. 转到兵库部分，并点击重组菜单按钮
3. 在重组菜单中，选择你想要重组的战力或特种兵战力



如果你想重组特定的特种兵战力，或特定国籍的步兵/装甲，你可以使用第二种方法：

1. 在地图上选择总部(右下角的总部栏会显示为黄铜色变体)
2. 转到兵库部分，并点击重组菜单按钮
3. 重组菜单现在将显示所有特种兵战力类型，以及所有在这个总部的单位中存在的步兵和装甲的国籍。选择你想要重组的对象
4. 游戏现在将高亮显示所有可以提供该特种兵战力或步兵/装甲的单位
5. 点击单位以重组1个特种兵战力或战力

使用第二种方法时，可能会出现一些意外情况。例如，如果你选择“美国步兵”，游戏将高亮显示所有包含美国步兵成分的单位，包括美国装甲单位。这种高亮显示是正确的，可能正符合你的需求，但要注意，如果你重组一个美国装甲战力，除了你最初想要的1个美国步兵外，还会移除2个美国装甲设备。

经验值影响:你无法从新兵单位中重组战力，但可以自由重组特种兵战力。此外没有其他经验值影响。

部署

部署(deploy)是一个总部行动，它从总部的兵库中提取特种兵战力或步兵和装甲的组合，并将其加入到一个单位中。

当部署时，步兵和装甲重新组合成一个战力。例如，1个新西兰步兵和2个英国装甲设备组合，就形成

了一个新西兰装甲战力。

如果您想要将战力部署到特定的单位，有两种方法可以实现。下面是部署到指定单位的步骤：

1. 在地图上选择目标单位(总部工具栏位于屏幕右下角，显示为黑色版本)
2. 进入“兵库”部分，并点击部署菜单按钮
3. 部署菜单将显示该单位类型战力，前提是它们可以由兵库中的步兵/装备组合创建。同时，它也会展示所有可以部署到这个单位的特种兵战力。
4. 选择您想要部署的战力或特种兵战力

如果你想通过兵库进行部署，但不确定可以部署到哪些单位，可以使用以下方法：

1. 在地图上选择总部(地图右下角的总部条将显示为黄铜色)
2. 转到兵库部分，点击部署菜单按钮
3. 部署菜单现在将显示兵库中所有特种兵战力类型，以及总部兵库中所有国籍的步兵和装甲
4. 游戏现在会突出显示所有可以接收该特种兵战力或步兵/装甲的单位
5. 点击单位以重组1个特种兵战力或战力

使用第二种方法时，也可能出现一些意外后果。例如，你的兵库中可能有大量美国装甲，但当你点击突出显示可以接收它的单位时，没有任何单位被突出显示。这可能是因为你的兵库中没有步兵，因此无法形成步兵+2x装甲的组合来创建装甲战力。

经验值影响：部署战力(而不是特种兵战力)会使单位的经验值每个战力降低20。例外情况是，新兵单位在增援时不会失去经验值。

付费增援

付费增援(商店)仅在战斗准备期间可用。这类增援的部署与常规部署相同，但有以下几点不同：

- 部署每个战力/特种兵战力需要支付声望
- 由于这是在战斗准备期间进行的，战力/特种兵战力被激活部署

经验值影响：每部署1个战力(而不是特种兵战力)会使单位的经验值降低20点。

付费精英增援(精英商店)可在任何回合使用，前提是玩家使用了AFHQ/SHAEF卡片。这类增援的部署与常规部署相同，但有以下几点不同：

- 部署每个战力/特种兵战力需要支付声望
- 由于这是在常规回合进行的，战力/特种兵战力被压制部署

经验值影响：每部署1个精英战力(而不是特种兵战力)会使单位的经验值降低5点。

3.8 在途单位和总部

除了场景开始时地图上已存在的单位和总部，某些单位和总部可能被安排在后续回合到达。

在途单位

在途单位可以在其指定的到达回合或之后部署到预设的六角格中。这些六角格必须位于友方控制的领土内，否则无法部署。

在途单位部署时具有完整的移动点数和行动点数，因此能在部署的回合内进行移动和行动。

在途总部

在途总部可以在其指定的到达回合或之后部署到任何友方铁路或港口补给源六角格中。在途总部部署时具有完整的命令点数，因此能在部署的回合内执行总部行动。

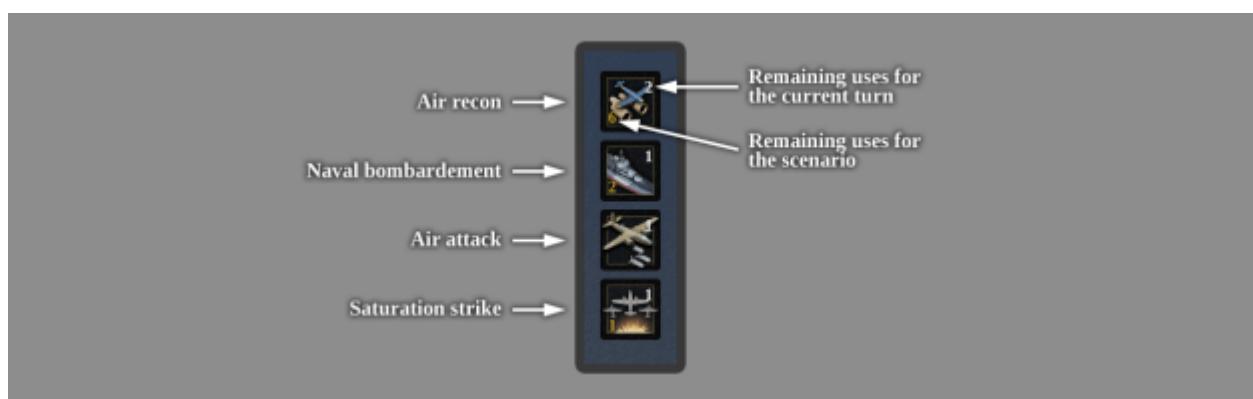
如果一个总部被摧毁，例如因为被敌方单位占领，它会立即被重组并加入在途总部列表中，在其被摧毁后的下一个回合可用。

3.9 战区资产

不同于地面部队，空军和海军通常不以活动单位的形式出现在地图上。相反，战区资产是对参战方的空中和海上能力的抽象表示。每个战区资产每回合可以使用若干次（“回合限制”），此外，一些资产在整个场景中的使用次数也有限制（“场景限制”）。

当前回合剩余使用次数显示在战区资产按钮的右上角，而场景中剩余使用次数显示在左下角。每次使用资产时，回合限制和场景限制都会减少一次。

例如：在给定的场景中，空中侦察战区资产的回合限制为每回合2次空中侦察，场景限制为整个场景4次。这意味着玩家可以在2个回合中使用2次空中侦察，或在4个不同的回合中各使用1次空中侦察等。



空袭

空袭可以针对地图上任何六角格中的敌方单位，但该单位必须对玩家完全可见，不能隐藏在战争迷雾中。情报标记不能作为攻击目标。

空袭可能根据空袭损失表的掷骰结果对目标单位造成压制或阵亡结果。以下偏移将被应用于空袭的结果

- 天气为泥泞或冰雪时 -1
- 目标位于山地、森林、城市或沼泽 -1
- 目标于壕沟/堡垒中作战时 -1
- 目标为新兵单位时 +1

				window without shifts						
normal sup table	0	0	0	0	1	2	3	0	0	0
normal kia table	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2

如果目标单位位于城市中，每次空袭有6%的几率将城市变为废墟。

饱和打击

饱和打击模拟了一次重型空袭，通常用于战略空军轰炸敌后深处。它可以针对地图上任何六角格中的敌军单位，但这些单位必须对玩家完全可见，不能隐藏在战争迷雾中。情报标记(见战争迷雾部分)不能成为目标。

饱和打击除了针对的六角格外，还可能对邻近的六角格造成伤害。这意味着如果目标单位与友军单位相邻，有可能造成友军火力损失。

饱和打击造成的目标单位损失是从饱和打击损失表中随机选择的一个区间。偏移会向左(负面)或向右(正面)移动窗口。以下偏移将被应用于饱和打击的结果：

- 天气为泥泞或冰雪时 -1
- 目标位于山脉、森林、城市或沼泽时 -1
- 目标为新兵单位时 +1

				window without shifts						
saturation sup table	0	2	2	2	3	3	4	0	0	0
saturation kia table	0	0	0	0	0	0	0	2	3	4

请注意，与普通空袭不同，饱和打击不考虑防御单位是否已掘壕或筑垒。

对于每一个在相邻六角格内的单位(无论敌友)，都有25%的几率造成1点压制伤害(SUP)，以及25%

的几率造成1点阵亡伤害(KIA)。

如果目标单位位于城市中，每次饱和打击都有6%的几率将该城市变为废墟。相邻的六角格不会被变为废墟。

空中补给

空中补给可以用来为地图上任何缺乏补给的友军单位提供补给。除了单位完全获得补给外，还有以下效果：

- 一定数量的被压制战力或特种兵战力会恢复(1-3点，取决于单位的经验等级)
- 如果单位已补给不足超过2个回合，它将获得行动点数
- 如果单位已补给不足超过3个回合，它将获得额外1点移动点数

这种效果与单位在回合开始时正常获得补给的效果相同，不过空中补给的单位不能使用兵库分支的总部行动。

空中侦察

空中侦察可用于揭示战争迷雾中隐藏的敌方单位信息。它并不移除战争迷雾，而是通过情报标记揭示敌方单位的位置(见战争迷雾部分)。

针对目标六角格的空中侦察将显示该六角格及其相邻所有六角格中发现的所有敌方单位的情报标记。

在任何这些六角格中缺乏情报标记可以被玩家可靠地解读为该处没有单位存在。在移动视图(热键Z)中，这样的六角格用绿色六角形标记表示。

炮舰轰炸

炮舰轰炸模拟战舰用来支援陆地作战的情况。它可以针对任何沿海六角格中的敌方单位，但这些单位必须对玩家完全可见，不能隐藏在战争迷雾中。情报标记(见战争迷雾部分)不能成为目标。

炮舰轰炸可能会根据炮舰轰炸损失表(与饱和打击相同)的掷骰结果对目标单位产生压制或阵亡结果。偏移会将结果窗口向左(负向)或向右(正向)移动。以下偏移适用于炮舰轰炸：

- 天气为泥泞或冰雪时 -1
- 目标位于山地、森林、城市或沼泽时 -1
- 目标为新兵单位时 +1

如果目标单位位于城市中，每次炮舰轰炸都有6%的几率将城市变为废墟。

空中炮击

空中炮击模拟由密集的近距离支援飞机进行的重型空袭。它可以针对地图上任何六角格中的任何敌方单位，但该单位必须对玩家完全可见，且不得隐藏在战争迷雾中。情报标记(见战争迷雾部分)不能

成为目标。

空中炮击根据空中炮击压制表的结果对目标单位产生高强度的压制效果。偏移会将结果窗口向左(负向)或向右(正向)移动。以下偏移适用于空中攻击：

- 天气为泥泞或冰雪时 -1
- 地形为山脉、森林、城市或沼泽时 -1
- 防御单位已掘壕或筑垒时 -1
- 防御单位为新兵时 +1

flying arty sup table	2	3	4	4	4	4	4	5	6
window without shifts									

如果目标单位位于城市或固定防御工事中，每次攻击有50%的几率将其变为废墟。

精准轰炸

精准轰炸资产模拟针对高价值的桥梁或补给中枢目标的针对性任务。其效果与破坏卡(见4.2节)完全相同。

玩家可以使用这一资产来摧毁桥梁，或从敌方补给中枢移除多达2辆卡车。任何位于前线6个六角格距离内的桥梁或补给中枢都可成为目标(本方领土内的桥梁也可被作为目标)。

3.10 目标

统一指挥2的场景中设有首要目标和额外目标。要赢得一个场景，玩家必须在场景结束前占领所有首要目标。额外目标不会影响玩家在场景中的胜败，但可以提供分数和各种战役奖励。

首要目标

首要目标是玩家必须占领并守住的六角格。每个首要目标都设有一个指定回合，在此之前必须被占领。如果玩家在规定回合内占领目标，奖励为**50点声望**，在指定回合的下一个回合占领主要目标会获得**40点声望**，接下来的每个回合都是**25点声望**。

如果敌人重新夺回目标，玩家原先赢得的声望将从其总声望中扣除。玩家必须重新占领目标以获胜。如果发生这种情况，将再次给予声望奖励，但由于晚些时候的重新占领，奖励可能会降低。

额外目标

达成一个额外目标可以为玩家带来**20点声望**和一个额外奖励。可获得的奖励种类繁多，额外目标的占领条件也各不相同。一个典型的占领条件是“占领/守住”条件，这通常与首要目标一起使用。

达成额外目标通常需占领某个据点，但有些额外目标涉及其他任务，如摧毁一个敌方单位、俘虏一定数量的敌军或最小化己方损失。

每个额外目标的达成条件都列在“目标”面板上。与首要目标不同的是，对于延迟达成的额外目标完全没有奖励。如果一个额外目标在截止回合前没有被占领，你将收到未完成目标的通知，并且在目标列表中该目标会显示为被红叉标记。

卡牌

玩家会获得**20点声望**和一张支援卡片。对于每个额外目标，场景设计者会决定这是一张特定的卡片（例如，空袭卡片）还是一张随机卡片。

卡片目标通常遵循以下条件：玩家只需在指定回合前达成目标就能获得奖励，并且不需要抵御敌人攻击来保持控制目标。

在一些情况下，达成卡牌目标的条件是消灭敌方单位或俘获战俘：

- 阵亡单位：当玩家摧毁一个特定的敌方单位时给予奖励
- 战俘：当玩家俘虏N名战俘时给予奖励

特种兵战力

玩家获得**20点声望**和一个特种兵战力。这个特种兵战力被放入完成额外目标的单位所属总部的兵库中。对于每个额外目标，场景设计者会确定这是一个指定的特种兵战力还是一个随机的特种兵战力。

通常，特种兵战力目标的达成条件是占领，但有时也可以使用阵亡单位条件。

港口

玩家获得**20点声望**和10%的战区补给增加

港口目标通常需要达成占领/守住的条件，有些港口目标只要达成占领条件即可。如果敌人重新夺回（占领/守住）额外目标，声望和补给将被回撤。

总部升级

玩家获得**20点声望**和对完成目标的单位所属总部的游戏内升级。游戏内升级选项与正常通过下属单位获得经验值进行升级的方式完全相同。

总部升级目标通常需要达成占领条件，但也可以适用阵亡单位和战俘条件。

延迟敌方单位

玩家获得**20点声望**，并延迟一个在途敌方单位的到达。目标名称通常应包含单位名称和延迟时长。

延迟敌方单位的目标通常需要达成占领条件，但也可以适用阵亡单位和战俘条件。

令牌

玩家获得**20点声望**和一个战役令牌（见战役）。目标通常需要达成占领/守住条件。如果敌方重新占领了目标，声望和令牌都会被收回。

除了占领/守住、阵亡单位和战俘条件外，令牌目标还可以适用以下几种条件：

- 保持单位存活——直到场景结束前保持一个单位的存活
- 战力损失——在场景中的战力损失少于指定数量
- 特种兵战力损失——在场景中的特种兵战力损失少于指定数量
- 最大破坏——摧毁的城市和桥梁数量少于指定数目

场景提前结束

如果玩家在场景中占领了所有首要目标，可以在以下条件下提前结束场景：

- 所有首要目标至少守住了一个回合
- 所有具有占领、阵亡单位和战俘达成条件的额外目标已经完成或失败（例如，一个回合已过的占领目标）

如果玩家选择提前结束场景，所有剩余的具有保持单位存活、战力损失、特种兵战力损失和最大破坏条件的目标将在条件符合的情况下视为已满足。

声望与分数

在规定时间内占领首要目标的得分为50，接下来两个回合分别为40和25。之后，得分为零。这是声望和分数之间的一个重要区别：即使目标在超过3个回合后才被占领，玩家每个首要目标至少还是可以获得25点声望。

占领额外目标时获得的分为20。

3.11 其他事项

战争迷雾

敌方领土被战争迷雾覆盖，除了通常毗邻前线的可见区域外。这个可见区域的深度取决于玩家总部的情报等级。玩家对可见区域内的敌方单位有基本完整的信息。

不管是否存在战争迷雾，以下信息始终可用：

- 敌方补给源的位置
- 敌方补给中枢的位置、补给状态和规模
- 敌方总部的名称、位置和补给状态
- 桥梁和城市的所有损坏情况
- 在途敌方单位的信息

游戏从不向玩家提供虚假信息。使用“超级机密情报”卡牌将在一回合内消除整张地图的战争迷雾。

战争迷雾与控制区

当玩家选择一个单位并命令其移动时，可能会碰到未知控制区(ZoC)——由隐藏在战争迷雾中的敌方单位施加的。

如果单位有足够的移动点数(MPs)进入未知控制区的六角格，它在进入这个六角格时停止移动，消耗其所有剩余的移动点数，并且其行动点数(AP)将被锁定。如果施加未知控制区的敌方单位仍然隐藏在战争迷雾中，游戏将在其位置放置一个情报标记。

也可能发生这样的情况：单位没有足够的移动点数进入未知控制区的六角格(这是因为不能用延伸移动进入控制区六角格)。在这种情况下，单位会在进入控制区前停止，但仍会消耗移动点数，就好像它已经进入了控制区。

侦察特种兵：如果单位有一个活跃的侦察特种兵，它将永远不会进入未知控制区。单位会在进入带有未知控制区的六角格前停止移动，并在施加控制区的单位所在位置放置一个情报标记。这次移动不会消耗任何额外的移动点数。

移动后，控制区将对玩家变得已知(由于新放置的情报标记)。玩家可以随意地将单位移动到控制区，因为这现在是一个已知的控制区。

雪地特种兵：如果被进入的六角格位于雪地中，表现与上述侦察特种兵相同。否则，对移动没有影响。

情报标记

在战争迷雾覆盖的区域内不会显示敌方单位。然而，玩家可以通过情报标记的形式获得有关迷雾中单位的有限信息。这些情报标记代表了通过情报截取、敌方战俘、空中侦察等方法获得的关于敌方部署的一般信息。情报标记会显示：

- 单位国籍
- 单位类型：装甲单位、机动化单位或步兵单位
- 单位实力：强力或虚弱



情报标记将以以下方式出现：

- 退入战争迷雾的敌方单位会在其最终位置显示为情报标记。
- 俘虏敌方战俘将产生情报标记。显示情报标记前所需的战俘数量取决于捕获这些战俘的单位所属总部的情报等级。
- 空中侦察将显示目标六角格及其周围六个六角格内的所有情报标记。
- 当一支友军部队被命令移动进入战争迷雾，并可能“撞到”敌方单位或控制区时，任何不允许的移动将被取消，并显示情报标记。如果移动单位试图使用扩展移动进入控制区或接触敌方单位，它将失去其行动点。
- 如果在回合开始时位于具有至少2级情报的总部的指挥半径内，情报标记将显示到前线一六边形的深度。

撤销

统一指挥II允许玩家撤销某些游戏内动作。以下类型的动作不能撤销：

- 揭示了战争迷雾中玩家未知的信息
- 包括随机事件(例如战斗中的事件)

关于玩家的常见操作：由于战斗总是包括至少一个随机事件，因此战斗动作不能撤销。另一方面，只要单位移动没有使战争迷雾中的六角格变为可见，或者未使玩家获得关于战争迷雾中敌方单位的新信息，那么移动是可以撤销的。

尽管上述规则很简单，其含义可能细微而不明显。例如：假设玩家命令一个单位使用延伸移动进入一个与战争迷雾相邻的六角格。如果一个隐藏在战争迷雾中的敌方单位对该六角格施加了控制区，将阻止该单位进入。然而，敌方单位的位置已经以情报标记的形式为玩家所知。这意味着玩家已经揭示了新信息，即使单位从未实际移动进入战争迷雾或根本未移动，移动动作也无法撤销。

为了帮助玩家，游戏在移动箭头的尖端显示一个撤销图标，如果移动是可撤销的。为明确起见：在上述情况下，游戏不会显示撤销图标，因为移动到与战争迷雾相邻的六角格会使其邻近的战争迷雾六角格变为可见。在事件中，该单位从未移动到那个六角格，也从未使任何战争迷雾六角格变为可见。然而，由于揭示了隐藏的敌方单位，移动仍然是不可撤销的。

只要没有违反上述规则，可以撤销多个动作。

战斗准备

大多数场景从战前准备开始，这可以看作是“第零回合”：玩家不能移动单位或进行攻击。然而，玩家可以进行以下操作：

- 没有重组延迟的情况下重组和部署补给卡车
- 从商店购买战力/特种兵战力，忽略总部范围(需要支付声望成本)
- 在总部范围内从兵库重组/部署，但没有重组延迟(需要支付命令点数成本)
- 在总部范围内使用某些总部行动：如掘壕等(需要支付命令点数成本)
- 在不受移动惩罚的情况下移动总部(移动后仍将消耗所有命令点数)

卡牌

卡牌是特殊的游戏资产，它为玩家提供额外的资源，如额外的空袭次数或补给卡车，甚至是一个额外的空降师。卡牌可以通过完成某些额外目标获得。在战役中，卡牌还可以在会议上购买，或在较低难度等级下免费获得。虽然玩家会偶尔在独立战斗中获得并使用卡牌，但这个机制只在战役中完全开发。因此，它们将在第4.4节中展示。

炮舰着陆

希金斯登陆艇模型表示准备进行炮舰着陆的装载单位。点击该模型会显示炮舰着陆的横幅、装载单位的单位资料页，以及每个目标六角格中的以下图标之一：

- 空白六角格中的“炮舰着陆”图标
- 有友军单位的六角格中的“炮舰着陆不可行”(灰色)图标
- 有敌军单位的六角格中的“海军袭击”图标(类似于突击过河)
- 当选定的单位是装甲单位时，在有敌军单位的六角格中的“海军袭击不可行”图标(装甲单位允许炮舰着陆但不允许炮舰突击)

或者，玩家可以使用炮舰着陆卡。在这种情况下，没有希金斯登陆艇模型：当玩家使用卡片(将其放入使用卡箱)时，游戏将以上述相同方式突出显示目标六角格。请注意，只有满足地形和战争迷雾要求(见下文)的海滩六角格将被视为目标六角格。

炮舰着陆规则与渡河总部行动类似：

- 无法在地形为高山、山地或盐沼的网格上进行炮舰着陆
- 海滩六角格必须可见(不在战争迷雾中)
- 单位登陆到海滩上，消耗全部移动点数
- 单位的行动点被锁定，类似于渡河
- 除以下情况外，单位的特种兵战力被压制：
 - 水陆两栖特种兵不被压制
 - 牵引式反坦克炮和牵引式火炮被牵引压制

海军袭击规则如下：

- 单位从海洋六角格发动攻击，并在成功后越到海滩六角格
- 无法在地形为高山、山地或盐沼的网格上进行海军袭击
- 海滩六角格必须可见(不在战争迷雾中)
- 只有步兵单位可攻击，必须预先放置在希金斯登陆艇上
- 单位非虚弱状态且不是新兵单位

首先，单位对海滩六角格中的敌军单位进行攻击：

- 类似常规攻击，但海滩偏移为 -4（如果攻击方有工兵或水陆两栖特种兵则为 -2）
- 不计算装甲、火炮偏移
- 不计算装甲惩罚偏移
- 不允许奇袭
- 单位消耗所有移动点数及行动点数

如果防御方被摧毁或撤退：

- 单位移动进入海滩六角格（忽略控制区）
- 单位的特种兵战力被压制，以下例外：
 - 特种部队完全不被压制
 - 牵引式反坦克和牵引式火炮被牵引压制

如果防御方成功防守六角格：

- 所有特种兵战力丧失
- 所有战力阵亡

空降

使用运输机进行空降，例如道格拉斯C-47，表示一支准备空降的部队。点击“空降机”会显示“空降单位”横幅，和搭载单位的单位资料页。当玩家悬停在六角格上时，游戏会显示“可空降”或“不可空降”的图标。

- 空降单位不能从当前前线超过6个六角格外空降
- 无法在高山、山地、盐沼进行空降
- 需要普通或更高经验值的单位（非新兵），不处于虚弱状态，无特种兵战力
- 不能空降在敌方总部
- 最初，空降地点的战争迷雾被移除，但其所属阵地不变

玩家也可以使用空降卡。在这种情况下，没有飞机模型：当玩家使用这张卡（将其放入卡盒）时，游戏将以同样的方式在悬停时显示“可空降”或“不能空降”的图标。

提示：在“哈士奇”场景中，玩家所有单位最初都搭载在船只和飞机上。这意味着一开始没有前线。首先登陆一些海军单位以建立前线，然后空降就能在距离该前线的6个六角格内进行。

如果空降地点没有敌方单位：空降单位降落后，将消耗所有移动点数，并锁定其行动点数。

如果空降地点有敌方单位，会发生战斗：

- 单位消耗所有移动点数+行动点数

- 战斗类似于常规攻击，但有以下例外：
 - 没有装甲、火炮或装甲惩罚偏移
 - 无地形、天气或防御工事偏移
 - 忽略除“不能撤退”外的所有防御标记
 - 无奇袭

空降后果：如果防御方被清除，空降单位降落，六角格归属改变，任何战斗中的散兵都将被放置在该六角格内。如果空降单位消灭了防御方但自己阵亡，散兵可能被放置在该六角格内。

如果防御方没有被清除，空降单位将被视为阵亡。战斗中的散兵（如果有）可能被放置在邻近的六角格内：要么是友军格，要么是敌方格，此时该敌方六角格的所有权将被改变。在这种情况下允许的敌方六角格不能包含：单位、补给中枢、总部、散兵、补给源。

4. 战役

4.1 简介和概述

统一指挥II中的战役游戏允许您通过一系列战役扮演一个阵营，这些战役代表了特定战区战争的一个完整阶段。截至2021年5月，共有五个战役：

- 教程战役，统一指挥II操作入门，包括训练操作和1942年盟军在北非的“火炬”登陆行动
- 西线大捷，涵盖1943-45年盟军在地中海和西欧对德国的进攻
- 第二前线，为“西线大捷”的简化版，从1944年D-Day开始
- 闪电战(DLC)，涵盖德国在1939-41年间对波兰、斯堪的纳维亚、法国和巴尔干的初步征服
- 巴巴罗萨计划(DLC)，涵盖德国1941年对苏联的初次攻击

当你进行战役时，你的进展将在战略地图上呈现，你指挥的部队会一场接一场地继续作战。你操作的层级是作战层面，这意味着你不涉及生产、政治和外交管理。你将体验不同将军的角色，实际上参与了整个战役中的所有战斗，因此你的表现直接影响到你所在阵营的整体军事成效。

在每个战斗场景中，按时完成目标可以获得声望。声望是游戏中的货币，用于增援部队、升级总部能力、获取支援资产（卡牌）以及可能影响战争的战略方向。

你指挥的部队和总部的力量与经验会在不同场景中累积。如果部队在某场战斗中受到损失，你可能需要使用声望购买增援，恢复他们在下一场战斗中的实力。

4.2 战役结构

战役总是从一场会议开始，然后通过一系列战斗进行，战役期间还会不定期举行额外的会议。在会议上你可以使用积累的声望提升作战部队的能力，在某些情况下，还可以解锁战略选项。

一个会议及其后续战斗构成了一个“战役阶段”。

令牌和选项

在某些战斗中，通过达成特定的额外目标，你将有机会获得一个或多个“令牌”。令牌在战役后期可以解锁一些奖励。

当你在战略地图上选择一场战斗时，该战斗中可以获得的令牌会被具体列出。一旦你开始战斗，这些目标会被与众不同的大写字母在作战地图和目标页上标注出来。

令牌有三种功能：

- 改善你在后续战役中的起始位置。这种类型的令牌将在一个或多个接下来的战役中触发一个变体。例如，你可能会从比“默认”位置更靠前的前线开始，或者你可能会有额外的部队，或者你面对的敌人可能会较弱。这种令牌甚至可能允许你完全跳过一个后续的战役。如果你获得了这种类型的令牌，你将不需要花费任何声望就能获得令牌所指向的奖励。
- 解锁一个战略计划。这种类型的令牌将在后续的会议中解锁一个可选的计划。你不会被迫采取这个选项，但如果你选择执行，它将花费一定数量的声望，并且从那时起将改变战役的战斗结构。例如，如果你作为德国在闪电战战役中占领了两个“华沙”目标之一，你将在第二次德国会议上有机会选择以50声望的成本进行“对法国的早期攻击”这一计划。如果选择了这个计划，战役将会基于对法国的早期打击，并导致对英格兰的“海狮行动”入侵。但请注意——计划往往会使你走上更困难的道路，因此要确保你自己的指挥技能和你的部队能够应对挑战！
- 授予战役结束奖励。一些令牌在战役期间不会为你提供任何实际好处，但会在战役结束时在战略地图上解锁一个里程碑，授予额外的分数或调整前线显示。

胜利，里程碑和分数

在战役中，你必须赢得每一场战斗才能继续进行。这意味着你必须在战斗的最后一个回合前占领所有首要目标。

如果你在战役的战斗结束时还没有占领所有首要目标，你将有机会以25声望的成本购买额外的回合。然而，这个成本会每次使用时翻倍，因此很快就会变成一个非常昂贵的选项！请注意，在经典和困难难度级别上，此功能默认禁用，但可以在“选项”中启用。

你也可以随时选择重新开始一个场景。当一个场景被重新开始时

- 战役游戏将恢复到场景开始前的状态，即撤销在该场景中获得的所有声望和分数，恢复所有损失。
- 重新开始没有声望惩罚，但会有分数惩罚，等于当前战役分数的2%，最高不超过50分。
- 在简单和普通难度级别上，你将获得一些额外的卡牌和/或特种兵战力，以便更容易进行游戏。这一功能在经典和困难难度上不可用，也无法启用。

随着你在战役中的进展，每赢得一场战斗，你的分数就会增加。你将通过占领目标、消灭敌方单位和俘虏战俘来获得分数，而损失单位和（在某些战役中）摧毁城市和桥梁则会导致分数损失。

完成一个首要目标

按时：50分

	晚一回合:40分
	晚两回合:25分
	晚三回合:0分
完成一个额外目标	20分
消灭敌方单位	新兵:1
分	
	普通兵/老兵:3分
	精英:5分
俘虏战俘	1分/战
俘	
遭受伤亡	-4分/
战力	
摧毁一座城市 (仅限盟军)	-10分
摧毁一座桥梁 (仅限盟军)	-2分

请注意以下几点：

- **俘虏敌方散兵**: 你可以通过俘获敌方散兵获得分数, 但如果你的散兵被敌人俘获, 你不会失去分数。
- **摧毁城市和桥梁**: 作为盟军, 只有通过你的直接行动毁坏城市和桥梁时(例如轰炸一个城市或使用总部行动或卡牌来摧毁桥梁), 你才会失去分数。
- **击杀敌方单位**: 击杀敌方单位所获得的分数与单位最初的规模无关。
- **造成敌方伤亡**: 仅造成敌方伤亡并不会获得分数, 只有完全摧毁敌方单位和俘获敌方战俘时才会得分。

此外, 每场战斗的基础分数会根据难度等级应用一个总体分数修正, 具体如下:

简单	无
普通	修正
经典	无修正
困难	修正
	+
	4
	0
	%

得
分
+
8

0
%
得
分

在战斗结束时，你的分数明细会被展示出来，并且这个分数会永久显示在战略地图上，靠近相应的战场。你还可以随时在目标页和分数页之间切换，查看你当前的分数。

每个战役都设有一系列可能达到的里程碑，通常是为了完成特定目标或赢得特定战斗而授予的。这些里程碑在游戏中没有直接效果，但它们会为你赢得一枚闪亮的勋章，在游戏结束时回顾这些成就是非常令人愉悦的。

4.3 会议

会议是你所在阵营的高级领导聚集在一起决策战略、分配资源、并指导战役下一阶段的活动。在会议期间，你将有机会通过以下三种方式花费声望：

- 总部升级。在所有会议上，您都应考虑升级您的总部。升级可以提升总部的移动距离或指挥范围，并解锁不同的总部行动。

请记住，不同的阵营（有时甚至是同一阵营内的不同类型总部）将具有不同的能力。例如，德国集团军总部可以提升其指挥范围，但不能增加移动距离，而德国装甲军总部则相反。这些总部类型具有非常不同的能力。对于装甲军总部来说，建造浮桥是一级工程行动，而德国集团军总部要到工程三级才能执行此行动。

每项总部升级都需要消耗一定的声望。请仔细考虑哪些升级将最有助于您在接下来的战斗中取得成功。阅读每个总部描述旁边显示的文本，可以提供关于您可能希望优先考虑哪些升级的重要线索。

- 购买卡牌。在每次会议上，您将随机获得一系列卡牌，这些卡牌来自于该战役特有的“卡牌池”。并非所有卡牌出现的机会都相同——有些相当稀有，而其他卡牌则可能较为常见。

每张卡牌都有其声望成本，这一成本会印在卡牌上。该成本将立即被扣除，随后卡牌将被放置在您的一个卡牌槽中。这些卡牌将可在随后的战斗中使用。如果您的卡牌槽已满，您还可以选择在此处处理一张卡牌，用以退还声望成本。

- 战役计划。在某些会议期间，如果您通过获得相应的令牌解锁了此选项，您可能有机会在会议开始时购买一个可选的战役计划。要执行一个计划，只需点击您希望选择的选项，然后点击“同意计划”按钮。

请注意，您可以通过点击屏幕左上角的“重置至会议开始”按钮，无需任何惩罚地重置至会议的起始点。一旦您对自己的选择感到满意并点击继续进入下一场战斗，那么就无法返回了！从那时起，您的会议选项将被锁定。

4.4 卡牌

卡牌是代表您的军队独特额外能力的特殊资源。它们可以通过在战斗中达成某些额外目标或者在会

议上用声望购买而获得。在某些难度等级下，您可能会在会议上免费收到一些卡牌。卡牌只能在战斗中使用，不能在会议中或战斗之间使用。

卡牌分为持久卡和一次性使用卡。一次性使用卡在单次战斗中提供即时效果，并在使用后立即被丢弃。持久卡也在战斗中使用，但使用后会保留在玩家的牌堆中，卡面朝下。这些卡牌在下次会议后再次可用。

有些卡牌会授予玩家额外的部队，通常是特种部队，如伞兵师或突击旅。这些卡牌属于持久卡的，但如果部队被消灭，玩家将失去这张卡牌。

玩家有限的卡牌槽位数量从三到五不等，具体取决于游戏的难度等级。玩家可以随时从他们的牌组中丢弃一张卡牌，通常会获得一小部分声望的回收价值（例外：朝下的卡牌可以被丢弃，但不会回收声望）。卡牌的正面会显示卡牌效果，以及一张卡牌的声望成本和如果被丢弃时的回收价值。

如果玩家的卡牌槽位已满而又获得新卡牌时，玩家将有机会使用或丢弃现有卡牌以腾出空间给新卡牌。如果你不想取用新卡牌，只需在未领取新卡牌的情况下点击“下一回合”。

卡牌在游戏中的使用可以直接从卡牌组中进行，或通过点击用户界面中的橙色“+”按钮来操作（下文将详述）。

战区资产卡

“+1资产”卡牌在整个场景中为玩家提供一种增加每回合使用次数的战区资产。例如，“B-26”卡牌在使用的每个回合为玩家提供额外的一次空袭。

“+1使用”或“+3使用”卡牌为玩家提供该数目的资产单次使用机会。例如，“伊丽莎白女王级战列舰”卡牌在使用的场景中为玩家提供3次单独的炮舰轰炸使用机会。

玩家可以直接从卡牌组中使用这些卡牌，或通过点击战区资产上的橙色“+”按钮来使用（若该资产有对应卡牌可用）。

一些稀有卡牌可以提供不同类型的多个战区资产。例如，轴心国的“航空舰队”卡牌每回合提供+1次空袭，并且+1次空中炮击的使用机会。这些卡牌只能从卡牌组中使用；对于这类卡牌不会出现橙色“+”按钮。

情报卡

使用一张超级机密情报（ULTRA）卡牌可以在单个玩家回合内移除整个地图的战争迷雾。玩家将获得所有敌方单位的完整信息，包括若存在的总部防御行动的标记。在接下来的敌方回合，战争迷雾将完全恢复。这张卡牌属于持久卡。

破坏卡

玩家可以使用这张卡牌来摧毁一座桥梁，或者从敌方补给中枢中移除最多两辆卡车。任何在前线六格范围内的桥梁或补给中枢都可以成为目标（也可选取位于己方领土内的桥梁作为目标）。

卡车资产卡

玩家可以使用这张卡牌在补给运输系统中添加一辆卡车资产：可以直接从牌组中使用，或者点击用户界面补给区域的橙色“+”按钮。新添加的卡车资产可以在当前回合内部署到补给中枢。

玩家还可以使用这张卡牌将属于某个总部的所有单位机动化。这可以通过将卡牌拖到标有总部名称的框中来完成（框上会标明总部的名称，例如“使用于英国第8军”）。也可以通过点击用户界面中该总部的车辆调度场图标上的“+”按钮来完成。

以下是盟军的特殊能力，代表盟军更优越的运输能力。其效果是使地图上属于该总部的所有单位机动化（在途单位不包括在内）。在剩余的战役中，这些单位将在每个回合开始时获得相当于总部车辆调度场行动的效果。此后，车辆调度场不再消耗命令点数，且该总部将无法再使用此行动。

精英援军卡

使用这张卡牌允许玩家部署精英增援。使用时，所有友军总部界面将额外显示一个“精英商店”菜单，持续至战役结束。玩家可以在任何回合通过此菜单部署付费的精英增援。

- 单位必须处于补给状态（不包括空中补给、应急补给或从敌方被占领的补给中枢获得的补给）
- 单位必须在总部范围内，但本回合是否移动无关紧要
- 部署每个战力或特种兵战力需支付声望
- 战力或特种兵战力部署时为压制状态
- 每添加一个战力，单位损失5经验值

因为这些战力是“精英”的，单位部署每个战力只损失5经验值（相对于普通的20经验值）。然而，增援的成本通常较高（这由剧本设计者设定）。

这张卡牌属于持久卡。

空降师卡

通过向牌组添加一张空降师卡牌，玩家将在整个战役中控制一个历史性的空降部队。使用这张卡牌时，玩家可以根据第3.11节的规则立即执行空降。

这张卡牌属于持久卡：空降后，卡牌会面朝下留在牌组中。如果单位在场景中存活下来，玩家可以在下次会议后再次使用它进行空降。

在后续的战役场景中，该单位将被替换为从其他战区调入的历史单位：

- 美国第101空降师 -> 美国第11空降师
- 美国第82空降师 -> 美国第11空降师
- 英国第1空降师 -> 印度第44空降师

战术登陆及空降卡

通过向牌组中添加这类卡牌，玩家将在整个战役中控制一个非师级单位。使用这张卡牌时，玩家可以根据第3.11节的规则立即执行登陆或空降。

这张卡牌属于持久卡：行动后，它将面朝下留在牌组中。如果该单位在场景中存活下来，玩家可以在下一次会议后再次使用它进行行动。

命令点数卡

命令点数卡允许玩家在移动总部之前或之后重新填充总部的命令点数。例如，玩家可以使用完一个总部的所有命令点数，然后移动总部，再使用一张命令点数卡。总部的可用命令点数将被重置为最大值，玩家可以再次使用这些命令点数执行总部行动。

这张卡牌属于持久卡；使用后它会面朝下留在牌组中。如果未被丢弃，它将在下次会议后再次可用。

目前唯一的命令点数卡是“闪电战：移动指挥”，在巴巴罗萨DLC中引入。

火炮准备卡

火炮准备卡模拟了一些军队为开启大规模进攻而进行的大量弹药储备和计划/布置预备炮击的过程。

使用这张卡牌时，玩家的单位在使用火力压制这一总部行动时，不会失去他们的行动点数(AP)，也不会压制他们的炮兵特种兵战力。这使得单个单位可以反复使用火力压制，从而削弱非常强大的敌方防御阵地。

单位仍必须处于指挥范围内才能使用火力压制，且总部仍将支付正常的命令点数(CP)成本。

这张卡牌是持久卡；使用后它会面朝下留在牌组中。如果未被丢弃，它将在下次会议后再次可用。

目前唯一的火炮卡是“火炮准备”，为苏联阵营在莫斯科DLC中引入的。

4.5 战役单位和总部持久性

战役增援库

每个战役都有特定的、有限的增援库，你可以在每个战役阶段使用声望购买这些补充战力。

一旦某种类型的可用补充战力被完全购买后，即使你有足够的声望，在该战役阶段中也无法再购买更多这类战力，当你开始下一个战役阶段时，增援库将会得到补充。

要查看增援库中有什么，可以在战斗的部署阶段点击一个总部。接着选择“兵库”分支下的“部署付费战力”行动。所有可用的补充战力类型及其声望成本和可用数量都将显示出来。

请注意，战役增援库与总部替补库不同，后者也包含可分配给各个单位的战力。战役增援库在给定

的战役阶段内，由你的阵营在特定战区的所有总部共享。例如，在“西线大捷”中，盟军在地中海和西欧两个战区作战。每个战区都有一个独立的增援库，由在该战区作战的所有总部共享。在决定如何分配你最后宝贵的工程兵或火炮特种兵战力之前，确保你已经考虑了未来战斗的需求！

在一个战役阶段结束时，增援库中剩余的战力不会延续到下一个阶段。每个阶段的战役增援库都由设计者设定为独立的库。

总部持久性

在战役期间，你将指挥各种总部。你的许多总部具有持久性，可在会议中升级。这意味着你的总部会从一场战斗延续到下一场，并保留以下特性：

- 其经验等级
- 其命令/移动范围及每个总部分支的能力水平
- 任何针对单个总部行动的成本减免
- 总部兵库中的任何增援战力
- 任何由该总部所属单位在上一场战斗结束时留在地图上的散兵代表的增援，但尚未由总部“接收”

你还将拥有一些在会议中无法升级的总部，但在其他方面它们具有持久性。

最后，你将拥有一些非持久性的总部。它们的特性将完全按照它们出现的单个战役的设计来定义。

在罕见的情况下，一个总部可能在几场战役中是持久的，但在随后的战役中被定义为“非持久”。例如，战役设计者可能决定这样做，以便在特定战役中实质性地重新定义总部的能力。

例如，在“巴巴罗萨”战役中，德军第11集团军总部在前三场战斗中具有持久性，但在克里米亚和塞瓦斯托波尔的战斗中则是不具有持久性。这是一个设计决策，确保总部的能力和成本调整适应这些战斗的独特规模和性质。

单位持久性

在战役中，你的单位具有持久性。这意味着它们的战力、经验和附属特种兵战力将从一场战斗延续到下一场。

例如，假设你有一个步兵师在第一场战斗中以七点战力、200点经验入场。在那场战斗中，它损失了一点战力，获得了50点经验，并被分配了一个火炮特种兵战力。它将以六点战力、250点经验和一个火炮特种兵战力开始下一场战斗。如果你想将其恢复到七点战力，你将需要给它一个步兵战力替补，这也将将其的经验降低到230点。

在某些情况下，了解一个单位在战役中还需参与多少场战斗是非常有用的。例如，你可能想优先为这些单位配备特种兵战力，并通过战斗提升它们的经验。

你可以通过选定一个单位并查看右上角的单位信息面板来识别哪些单位将参与更多的战斗。一些单位在信息面板左上角的图标上会标有黑色的数字“1”、“2”或“3+”，这些数字显示在青铜色背景之上，表示该单位在本场战斗后还将参与的战斗数量。如果单位图标上没有显示数字，那么这场战斗将是该单位的

最后一场。

请注意，任何特定单位剩余的战斗次数基于默认的(历史性的)战役设定。如果你选择执行其他的战役计划，某个单位实际的战斗次数可能会有所不同。

通常情况下，单位的属性会直接从一场战斗延续到下一场。但是，这里还涉及一些特别的规则：

- 在战斗中被消灭(或通过使用总部的“重组战力”行动被玩家完全解散)的单位，将在下一场战斗中以3点战力和100点经验值重新组建。

(注意，具有持久性的单位如果降至1或2点战力，将不会在下一场战斗开始时自动增加至3点战力。因此，根据单位的经验值和其他因素，使用“重组战力”解散严重耗损的单位可能是明智的选择。)

- 在某些情况下，战役的特定规则会在两场战斗之间提供额外的增援。例如，在“西线大捷”战役的“哈士奇”战斗中，所有第一回合就部署在登陆艇上准备登陆的盟军单位，将会在不耗费经验或声望的情况下恢复到最大战力点。
- 在某些情况下，战役会更细节化的描绘一场或多场战斗，单位代表的是团级而不是师级。这种情况下，师级单位的经验和战力不会传递到其下属团级单位。反过来，如果这些团级单位在战役中受损，当该师级单位在后续战役中以单一单位出现时，这些损失也不会体现。

如果你将特种兵战力分配给一个非持久单位，战斗结束时这些特种兵战力不会返回你的总部！在将昂贵的重型火炮部队分配给即将结束战斗的单位之前要三思，因为你会在战斗结束时失去它们。如果有重要的特种兵战力分配给了一个非持久单位，你可能希望在战斗结束前使用重组战力行动将它们收回到底部兵库中。