

2019.5.31

关于盟军维护者轰炸机的百科

主要供稿人：RC（初稿编写），SFT-KISEKI（内容补齐）XYZD-小琪，114（SDK 数据提供），维基百科（剧情资料）XYZD-随机队员镇暴轰炸稽（单位语音）

建议提供：zyb（辅助截图）

短视频：<https://www.bilibili.com/video/av14213706>（作者皮卡【从零开始的红色警戒3】一分钟带你全面认识维护者轰炸机）

如有任何想要补充，指正，建议的，联系 QQ1240966603

第一部分 盟军维护者轰炸机的基本数据及资料.....	2
第二部分 盟军维护者轰炸机的特性.....	5
第三部分 盟军维护者轰炸机的一些使用和反制建议.....	10
第四部分 盟军维护者轰炸机的剧情设定	23
第五部分 盟军维护者轰炸机的语音.....	27
第六部分 对部分目标需要的炸弹数量.....	30



第一部分 盟军维护者轰炸机的基本数据 及资料

名称	技能	别称	类型	图示
维护者轰炸机 Vindicator	返回 机场 	维和轰炸机 维护/维和	盟军 T1 轰炸机	
HP	基础生产时间	价格	科技需求	攻击对象
350/437.5 先进航空	15s	1200\$	空军基地	
伤害类型	伤害输出	弹头速度	平均开火间隔	作用半径
高爆	120 特殊减伤 X 2/3 发 先进航空	300	0.13s/ 0.06s 星级 装弹 10/7s 先进航空	10
射程	伤害衰减至	技能有效时间	技能前/后摇	技能 CD
100	25	30s	-	-
两栖	移动攻击	倒退移动	速度	警戒/清雾半径
空军	是	否	180 常规飞行/225 返航技能,升降 10 红血不减速	150/500 ,625 先进航空
碾压/被碾压等级	侧/背面伤害加成	经验基值	高度	步兵压制值
10/20	-	1200	175	半径 20,值 10,时 间 1



伤害修正比 (%)

肉搏类	狙击类	枪弹类	机炮类	破片类	肉搏类	狙击类
0	1	200	100	100	0	1
光谱类	电击类	高爆类	榴弹类	鱼雷类	光谱类	电击类
100	100	75	100	-	100	100

*以上为简化版数据，详细数据参见百科

1 级时单发伤害乘上 125%，2 级时血量*125%

星级后警戒半径乘上 125%，攻击射程乘上 125%，开火速率乘上 120%，免疫收买，自动回血每秒 6 点

经验升至老兵/精英/英雄所需经验值分别为经验基值的 3/6/9 倍

击杀该单位新兵/老兵/精英/英雄级可获得经验基值 1/2/3/4 倍经验

平均开火间隔【投弹间隔】：引自百科数据表提供者 114



投弹间隔？根据目前所掌握的信息来看 说星级前是2/15秒 星级后是1/15秒大体上是没问题的

伤害输出【特殊减伤】：28%对盟军矿车、苏联矿车、帝国矿车

50%对谭亚、娜塔莎、百合子、发电机核心、道场核心、矿石精炼厂核心、机甲工厂核心、码头核心、电脑主机核心、防卫者核心、塔楼核心、纳米虫群核心、毁灭装置核心

75%对盟军矿场、苏联矿场、帝国矿场、牛蛙战车、海翼、打击者-VX、水翼船、多功能步兵战车

因为一些奇怪的原因，Vindicator 正确翻译应为维护者，但是在大部分玩家眼中被翻译成了维和者

维护者轰炸机是盟军极其重要的一个单位（记得升级先进航空学哦）。



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区 战斗百科 ratotal.org

维护者轰炸机几乎作用于盟军的任何时候，压制，骚扰，趁人不备摸一点坦克啥的，作用非常多，详见【使用建议】板块。



第二部分 盟军维护者轰炸机的特性

☑ 单点杀伤

维护者轰炸机只能对一个点（上的单位）造成伤害，这意味着通常他只能轰炸一个单位。然而，若两个敌方单位重叠或间距足够小，维护者的炸弹可以同时两者造成伤害。



☑ 一次三发

在不进行操作的时候，维护者轰炸机会对指定的攻击目标投放货舱中的所有炸弹，但这一行为在很多时候是十分浪费的。通过“分弹”，维护者轰炸机可以在玩家的操作下对某一目标只发射一枚/两枚炸弹。

具体的分弹操作见【使用建议】

☑ 别急，刚出厂可不能战斗



维护者轰炸机刚刚被生产出来的时候，有数秒（8s 左右）时间不能投掷炸弹，但是在这段时间维护者轰炸机仍然可以正常起飞和移动。

✈️ 换个机场

虽然维护者轰炸机每次都会返回默认的机场，但如果机场被消灭或卖掉维护者会自行往其他的机场返航。

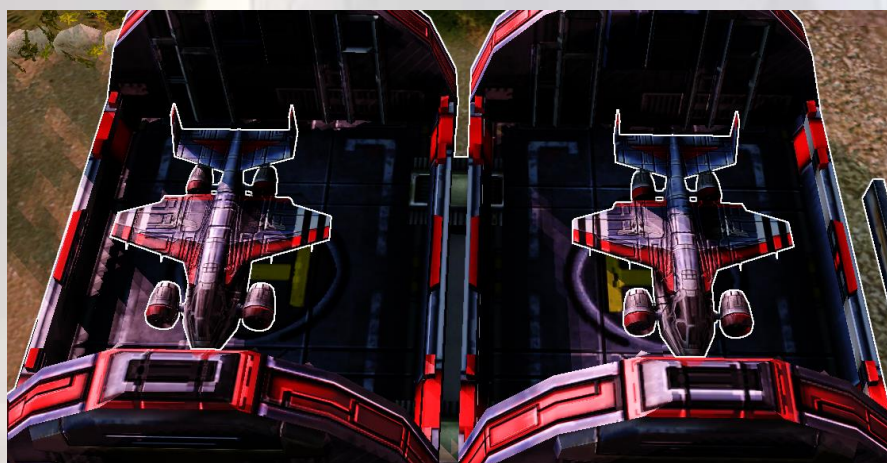
并且玩家通过手动操作也可以改变维护者返航的目标。

✈️ 协议升级不只加能力

如图所示，升级和没升级先进航空学的维护者轰炸机不仅在能力上有区别，在外观上也有区别。



未点先进航空学协议的维护者轰炸机



升级了先进航空学协议的维护者轰炸机



✈️ 急需迫降！

当维护者丢下了所有弹药以后，它们会自行径直地返回机场（但不使用技能不会获得加速）而不是停在一个地方转圈。



但当没有机场可以返回时，用完了弹药后他们不会返回机场，并且会以恒定速率掉血直至坠毁或者返回机场。

另外，轰炸机的技能也是径直返回机场。

并且，苏联机场可以给轰炸机停泊。

✈️ 机场里的飞机很特殊哦

鱼雷攻击以及海豚的声波攻击无法攻击停在机场上的飞机，包括维护者轰炸机，他们只能直接攻击机场。

当飞机，包括维护者轰炸机停在机场中，他们可以被对地单位攻击，但不会对空单位攻击。并且维护者受到的伤害如果有溅射效果，机场也会受到损伤。



✈️ 炸在机场里的飞机

任何飞机包括维护者轰炸机停在机场当中时，如果机场被卖掉或者被打



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区 战斗百科 ratotal.org

掉，里面的飞机也会尽数死亡。所以机场要掉的时候，记得把飞机拉起来。

而当工兵占领机场时，会连着其中的飞机一起占领。



另外有个比较奇怪的事情是，如果把时空裂隙放置在机场上，没有被裂隙影响的停泊的飞机会自己起飞，被裂隙影响到的停泊的飞机，可能会直接在机场中暴毙（似乎是 BUG 导致）。





无法迫降

当机场被间谍或者忍者渗透时，停泊的飞机包括维护者轰炸机会被迫起飞，并且 30s 内该玩家的所有机场都不能停泊或建造飞机。



第三部分 盟军维护者轰炸机的一些使用和反制建议

使用部分

速机场

速机场是盟军小图的一种特殊开局，BO 顺序为电-机-矿-矿。

AVS 时，通常会出 3-4 个轰炸机来进行压制。第一个目标是抓对方的工兵，然后试着进行压制，对防空载具或者小电甚至矿车油井进行轰炸。

AVE 时，通常为 3 维护 1 菠萝的开局配置，并借帝国前期防空不便利进行压制，但需要注意保护机场的围墙，不能够兵营出来的帽子或者坠落的天狗砸掉。3 矿后再补其他单位辅助防空（比如补双机）。开 3 矿的时候，基地建议跑到一个武士打不到的地方。

分弹！不会分弹的维护不是好维护！

作为一个盟军指挥官，学会分弹是非常有必要的。

最简单的分弹方式是在维护者轰炸机飞至目标上空的时候右键攻击敌人，并且在很短时间之内右键点击一块地面（或下一个敌人）。

另外一种针对大量敌人的侵略分弹法，适合多维和分弹。

具体为将维和调制侵略姿态（快捷键 Alt+A），飞到目标上空不停的点击 A 键和 S 键。

无论是何种分弹方式，其中的分弹节奏都可以在练习和实战中不断提升。

熟练的轰炸机分弹不仅有着极为炫酷的观赏效果，实战中也是非常厉害的



一项技能。

另外，当维和升至星级时，由于开火速率的提成，会增加分弹的难度，但不是说不可能分的出来。

看到对面的地对空单位了吗？炸了它！

所有地对空单位都无法承受两个维护者轰炸机的一轮输出。对于常见的牛蛙，如果能用分弹对付他们，可以达到事半功倍的效果。例如，3 维护分 2 牛蛙，4 维护分 3 牛蛙。萌新不建议尝试 2 维护强上 2 牛蛙！虽然理论上在某些情况下这是可行的，能保证不损失维护的情况下带走一个牛蛙。

合理利用高地

很多时候敌人可能不拥有某一块高地的视野，这意味着他们无法攻击这一块高地的维护者轰炸机。从高地突然杀出维护者轰炸机，投弹之后回到高地阴影能够让维护者承受最少的伤害。



✈️ 也许，维护可以不投弹？

3 维护面对 3 牛蛙的情况下，很多时候第一架被牛蛙首先攻击的维护可以尝试直接使用技能返回机场，承受一部分伤害而不坠落，为剩下两架维护的轰炸创造机会。

✈️ 两个维护究竟可以炸多少东西？

事实上，两个维护可以炸掉几乎所有载具（除了所有 T2T3 舰船，天启和鬼王），也能够秒杀多功能炮台，哨兵枪和 VX 防御塔。在这里强烈建议维护者轰炸机尝试摸掉对面的部分载具，毕竟防空与正面脱节是非常常见的。寻找机会进行轰炸，避开敌人防空部队的风险比轰炸敌人防空部队的风险要低很多，而且很赚。

另外特别值得一提的是，带级的维和有伤害提升，比如一个一级维和可以单次就秒杀一个牛蛙载具。2 个带级的维和可以秒杀盟军的发电站。这些实战中都可以注意一下。



✈ 维护和冷冻

维护者轰炸机和冷冻直升机配合能打出非常强力的骚扰。

最常见的是用冷冻直升机冻住敌人矿车，维护者进行轰炸（也可以使用冷冻协议）。

或者，2 维护 1 冷冻是有较大概率安全轰炸 3 牛蛙的：冷冻缩小一个牛蛙然后飞到牛蛙脸上转一圈抗输出，维护者去轰炸一个大牛蛙。同时几乎所有能被 2 维护者轰炸机击杀的单位在被缩小之后可以被 1 架维护者击杀，但要注意牛蛙若被缩小可能会无法被命中，因为他们跑太快了！但通常情况下，缩小的打击者 VX 依然会被命中。



✈ 有些时候最短的路，不是最安全的路

当轰炸机完成一轮轰炸时，尽管使用技能是最快的返航方式，但如果知道

路上有对方的防空部队埋伏，还会这么干吗？

也许你需要绕个圈来躲避防空火力。包括轰炸的时候，及时地把维和往对方防空火反方向拉（尽管这可能是返航的反方向）可以有效提高轰炸机的存活率。

✈️ 快跑！快转圈！后面有追兵！

在被战机追击的时候，维护者轰炸机使用技能获得加速之后的速度是高于米格战机和天狗战机的，有些时候可以挽救轰炸机们的性命。（不保证一定能获救，速度相差不是很多，追一下轰炸机依然有被追掉的风险）

还有一个方法是，不是径直返回机场把自己的菊花交给对面战机射。而是通过一番绕圈来争取时间（怎么绕呢这个就自己练习试着把握节奏吧）

✈️ 垂直起降投弹

若敌人的地面单位比如封机场的牛蛙贴近一架着陆状态的维护者轰炸机，维护者轰炸机可以垂直起降，在达到飞行高度之后立刻投弹，然后立刻降落。整个过程中其不会有任何水平方向的移动。

具体操作为：点击贴近机场的单位，并马上摁F键（节奏自行练习把控）



注意距离

轰炸机的轰炸效率与机场到战场的距离息息相关。

这也是为什么通常小图盟军的轰炸效率远远高于大图，盟军大图不好打一定程度上与轰炸效率降低有关。

有些时候，可以在前线拍下第二个机场，同时把家里的第一个机场卖掉，这可以明显提高轰炸效率。

保护在机场里的轰炸机

轰炸机在机场中会受到地面单位的攻击，这使得他们这个时候相对脆弱。给机场码上围墙可以提供一定程度的保护。

必要的时候，甚至可以起飞来躲避地面部队，比如对方武士的攻击，修复了一下或者等待其他单位前来救场完毕再降落补充弹药。



我说他能炸矿车你信吗

一般来说，矿车和矿场这些炸上去减伤的建筑不是维和的第一目标，常常

会优先考虑炸对面的单位，油井。但没的东西炸的时候，还真可以炸一下矿车，也许待会又有机会来补一刀，把矿车炸到红血甚至炸死呢（炸死需要5个没级维护，红血的矿车采矿效率会降低）

另外，等待矿车在矿场倒矿时进行轰炸，还能顺带给矿场造成伤害。

被缩小的矿车，可以被3个维护一轮带走。



至于苏联矿车及时开壳么，这个基本不用考虑能炸掉了。

骗跳骗卖

镰刀和海豚的跳跃可以躲避维护者的轰炸。在你轰炸之前，可以试着假装要投弹，先骗掉对方的技能。



同理，在轰炸对方建筑的时候（常见情况是 AVE 速机轰炸电站），也可以试着骗对方自己把电站卖了，效果就变成你一次带走了两个电站。（相较于骗跳，成功率明显不高）

反制部分

提前判断轰炸机的动向

判断对方轰炸机的动向对被轰炸的一方来说值得考虑。可以推测对方的轰炸机大致想炸什么，提前做好准备，或者在其来的路上，返航的路上进行拦截。

牛蛙反制维和的一些细节

等数量的牛蛙可以和等数量的维护者战斗，但这其中会拼到双方的操作。

但当牛蛙数量比维护者多 1，且没有冷冻直升机来辅助时，仅仅是简单的轰炸前后拉和轰炸后前拉都可以保证你不会亏本。

一些比较细节的牛蛙操作（可以活用一下）：

<https://www.bilibili.com/video/av13188952>

天狗，重点是战机奇袭

我们知道天狗数量不足时，他们不是菠萝的对手，嗯，但是换个角度考虑一下，菠萝和维护者必须配合才能对帝国有所压制，那能不能只抓轰炸机呢？答案是可能的。但这个选择具有一定风险，一旦失败意味着这几个天狗就直接葬送了。具体来说就是把藏在地图某个地方的天狗拉过去追（注意是追不是 A）。

同样，无论是菠萝还是米格，还是天狗，击杀轰炸机的最好方式不是简单的 A，而是右键追，保持对轰炸机的移动开火。

动态防守维和轰炸

EVA 的战斗中，谁都有过憋天狗的时候。

这个时候天狗会龟缩在 VX 塔的保护下。



你可曾有过，起飞想拦截维护者，结果塔被轰炸机炸了，然后天狗起飞卡CD被菠萝暴打的情况呢？

那可不可以塔和天狗都不用遭重呢，是可以的。只不过需要你的天狗保持起飞状态进行动态防守。塔保护天狗免被菠萝摸，天狗保护塔免被轰炸机炸。

如果对方的轰炸机想来炸塔，天狗上前点杀轰炸机（只要一个蛋没投出来这个塔就不会掉，菠萝也就不能屠杀天狗，对方还多掉一个轰炸机），如果拦截失败也可以降落（一直在战机状态，CD早就该好了）。

快速卖掉

眼看就要被炸的电站和炮塔，或者被冰住马上就要被炸掉的其他建筑，把它们卖掉不失为一个选择，可以帮助你节省一部分经济。



来自大盾的保护

尽管维护者轰炸机强行炸雅典娜大炮的镜头屡见不鲜，但有些时候雅典娜的技能大盾，确实可以挡住维护者的炸弹，至于为什么出现不同的结果，笔者暂时不知道奥。

✈ 菱（卫）星砸飞机

这是其中一种也许可以考虑的反制方式，主角是苏联的卫星协议，那些随着卫星掉下来的蓝色物体也可以秒杀空中的飞行单位。对着盟军机场释放，如果飞机不起飞，可能会被卫星协议干掉，起飞，也可能被那些蓝色物体或者是卫星本身给砸下来。（有点看脸）。

✈ 反制速机场

鉴于维护者轰炸机是速机场开局的主角，这里有必要提一下反制速机的思路。具体对节奏的把控需要玩家自己练习。

首先是苏联的，有一个常规事项可以提一下，SVA 时，建议兵营出兵为 1 熊后接工兵，在无限岛上可以保证工兵不被速机的维和炸死，以及小电放在兵营后方，方便防空单位保护。

然后是真的碰上速机后最稳重也最为高手采纳的一种：即侦查到速机场



后，单矿重工，并在重工门口插一个防空炮墩子，保持这个防空炮随时都可以起出来的状态（即在快要造出来时暂停）。同时重工开始出牛蛙，如果轰炸机想来炸，就把防空炮起出来反制牛蛙，如果直到 2 矿造完都没有来炸牛蛙，就把这个墩子取消。

第二种方法，单兵营无限续瓶子续到卡钱为止给对面炸，同时 2 矿后接船厂（船厂重工便宜 1000，无限岛这个经典地图上船厂再接一个小电还可以直接拓展到三矿）。3 矿大概造到一半开始爆牛蛙。



第三种方法，侦查到速机后，兵营点很多铁饼，同时在兵营门口插一个防空炮（建完的那种）。这个时候小电放在兵营附近的作用就体现得非常明显了。这个方法对付分弹操作优秀的盟军风险很大，但铁饼中后期还可以拿来干其他事。



第四种方法，甚至都不算方法，基本仅作用于新手局，双兵营爆一坨小兵就往前冲（说白了是欺负对面盟军分弹操作不够好，围墙不能及时拉上等等）

帝国反制速机场主要有 2 种。但是记住都要拿下双油。

第一种主角是武士，思路主要是用一群武士，然后用某种方式炸掉围墙，让武士屠杀机场。这个炸掉围墙的方式包括续厕所试着开到机场面前出帽子拆围墙，又或者快速重工，出一个天狗，开固守姿态，用列队模式将其移到围墙正上方，等待菠萝将其击坠，就可以砸掉围墙。



另外一种相对来说比较后来居上，而且对节奏把控会更难一点。这个方法需要你有个 3 矿，然后不断出电站和炮台给对方炸（拿经济换时间），然后考虑是出天狗还是 T2 出 VX。对方速机在双机出来以前只有 1 个菠萝，不是没有可能反制，求稳的话就采用 T2 出 VX 的思路吧。

为什么没有盟军反制速机场呢，因为盟内速机场没什么用，对方无论是出标枪兵啊，直接单机出菠萝啊，再不济出小车都能揍的维护者抱头鼠窜。

第四部分 盟军维护者轰炸机的剧情设定

该部分内容包含有部分玩家推论，内容可能不准确或有翻译不到位的地方，并且对实战没有帮助，看着娱乐一下即可，切勿当真或沉迷其中

训练总部

阿斯图里亚斯工业（西班牙）

装备

- 1) BD-8 "投枪" 激光制导炸弹
- 2) IndroSys 多光谱全向激光目标器
- 3) 用于快速部署的垂直起降系统
- 4) 对扫描距离、装甲、载弹量进行升级的升级套件

战场摘要

死亡之翼 -- 维护是最具威力的对地攻击机之一，为敌人所有地面单位所畏惧。它极其精确的激光制导系统保证击中目标，大块头的 BD-8 炸弹可快速解决战斗，除了重装甲载具以外。

打完就跑 -- 维护先进的激光制导系统可保证炸弹命中，即使维护投弹之后马上离开。这一点，外加其相对厚重的装甲，让维护拥有极高的存活率。

勇气可嘉 -- 尽管维护装甲不错，但其任务生来就是要暴露在大量敌方威胁之中。当战况变得十分紧张的时候，维护装备了自动驾驶装置，可使用紧急加力燃烧室立即返回基地。这使维护可以攻击防卫严密的目标，然后在被反击火力淹没之前撤离。

升级套装 -- 一些指挥官正在让升级版的维护上场。这些维护拥有“高级航空学”套装，获得额外的装甲和升级的传感器。它们还加了一个弹药仓，容



得下一枚 BD-8 导弹。

背景资料

如果问一个步兵对飞行员的看法，得到的肯定是对飞行员惬意生活的激烈言辞：上等食品、例行消遣、空调，以及也许是最令人不爽的又暖又干的床榻。对于习惯于一样都不沾的步兵来说，如此奢华的生活，最好的是怀疑，最差的就是堕落了。然而，如果问他们对于维护轰炸机飞行员的感受，得到的则变为尊重。多数盟军士兵都有被维护从紧要关头中解救出来的经历，而很多人都欠这些对地攻击机一命。维护令地面部队肃然起敬，这并不奇怪——它完全全是以支援地面部队这一唯一目标设计的。垂直起降系统令其在接近前线的机场部署。（事实上，维护的机组人员把绝大多数时间花在任务上，几乎没人像步兵想的那样去享受。）另外，地面战斗的速度要求机组人员几乎不停歇的执行任务，只有持续的行动会最终迫使他们短暂休息，以防精疲力竭、突然崩溃。

一旦到达目标上空，维护会使用一种军用机中最强大、最可怕的武器系统——BD-8 "投枪" 激光制导炸弹。装在飞机底部吊舱里的多光谱激光定位器将炸弹可靠地引向目标，无视几乎所有已知的反制措施。任何被“分派”到的目标在被 BD8 的巨型弹头送上西天之前只能指望非常短暂的存活时间。

尽管所有维护飞行员都被地面部队高度尊敬，但仍有一小部分已经成为“传说中的人物”。说说 Marcos "斗牛士" de la Concepcion 的事迹吧。他是马德里的资本家子弟，人们认为他会成为 42 步兵师 3 营那些强大士兵的累赘。然而，在 227 高地的战斗中，他不间断的战斗了超过 29 个小时，协助击退了一个来犯的苏联装甲团，最终被一架巡逻的米格击落。他身上只有一支手枪，从敌占区走到了 3 营的边缘。他，和步兵呆在一起，在接下来的三天里对



他的维护飞行员同僚发号施令，抵抗苏联进攻。直到一波镰刀攻下他的阵地。3营才在袭击中幸存在相当大程度上是由于 de la Concepcion 的努力。为表达对他的敬意，现在 3 营指挥官的勇气荣誉叫做“El Toreador”。维护者轰炸机直到今天仍在频繁使用。

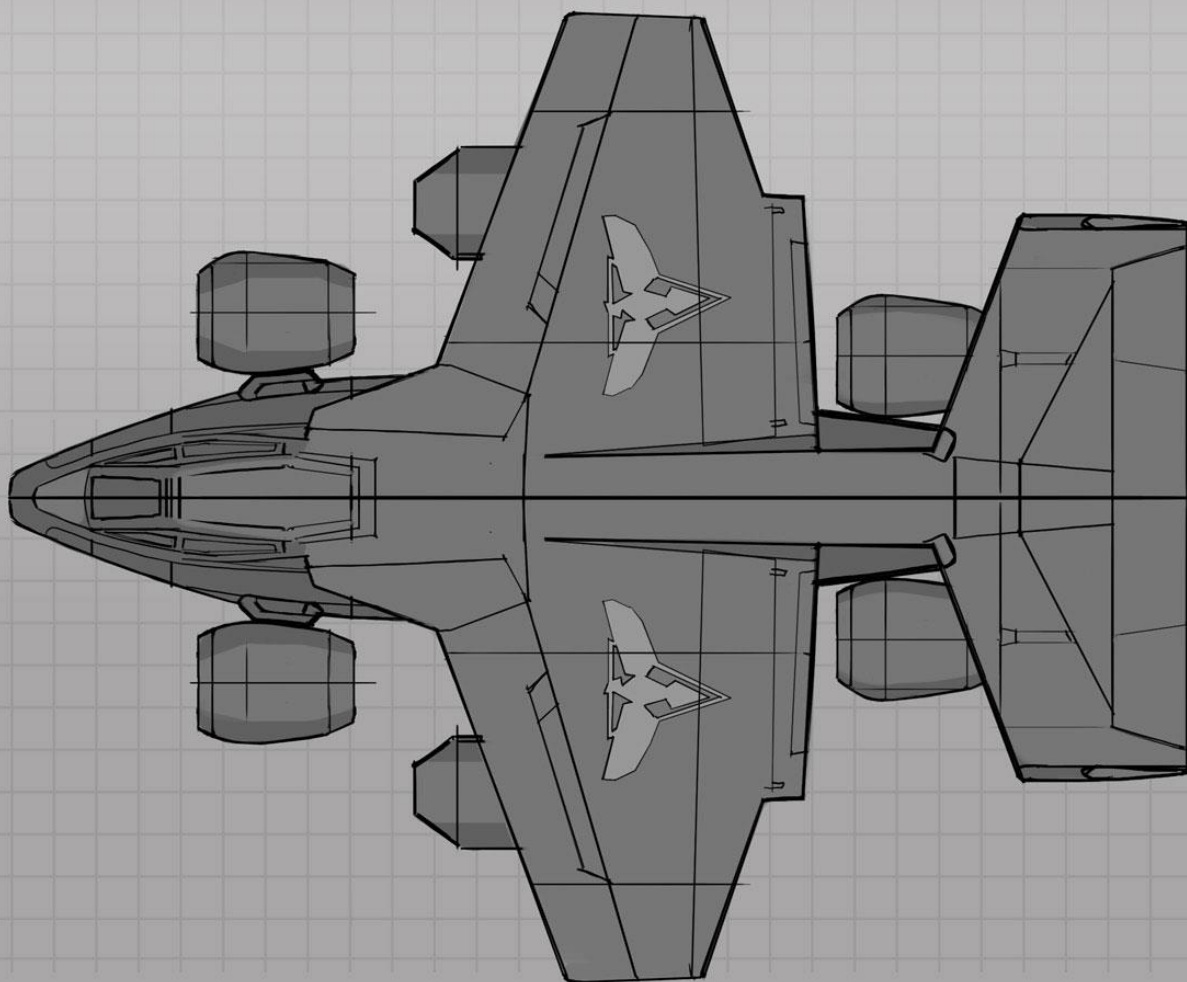
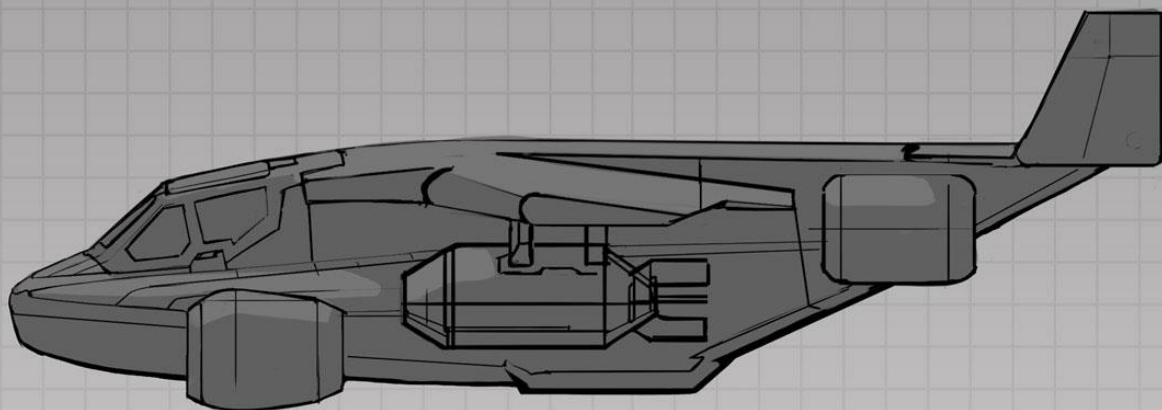
历史

维护者的设计的主要目的是通过他们的来支援地面部队。垂直起飞和降落（VTOL）系统允许它们在靠近前线的空军基地部署。BD8 “Bandarilla” 激光制导炸弹在多光谱激光喷射器的引导下，具有致命的准确性。BD8 能够有效杀伤任何目前已知的地面单位，不过不包括装甲极其硬实的一些单位。

即使维护者在投放炸弹后立即脱离战场，先进的激光瞄准系统也可确保命中。这与相对较重的装甲（这里不得不再强调一下，这些官方设定或者同人设定对实战没有什么关系）相结合，使维护者具有极高的生存能力。然而，当情况变得太紧急时，维护者会使用一个自动驾驶系统同时紧急加速，立即返回基地。

WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区 战斗百科 ratotal.org



COMMANDER CONQUER
RED ALERT 3

第五部分 盟军维护者轰炸机的语音

该部分听写及翻译可能不够准确，仅供参考

出厂

You're in good hands, my friend!

你很幸运嘛~我的朋友！

选中

Are you ready to play ?

准备好去玩耍了吗~

Yes my friend !

是的我的朋友！

All is well.

一切都好。

Just say the word !

只要一句话！

I'm all yours !

我的都是你的！

It is time, isn't it ?

是时候了对吧？

Need something taken out ?

需要送点什么？

Is it time ?

是时候了？

Need something out of your way ?

需要清理路上的杂碎？

Vindicate ready for a run!

维护者准备上路！

移动

A sound plan!

合理的计划！

Certainly !

当然了！

Ah yes !

啊 是的！

I'm going now.

我现在走了

WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区 战斗百科 ratotal.org

Por supuesto.	当然。（西班牙语）
On the way.	上路。
My pleasure.	愿意效劳。
I must agree.	我很赞成。
As you say.	如你所说。
Well placed.	好地方。

攻击

Consider it gone!	搞定他了！
They will trouble you no more.	他们再也不会烦你了。
Enjoy the show my friend.	享受演出吧朋友。
This will be their end.	这里是他们的终点。
Bombing run commencing !	开始轰炸！
I'll just pay them a visit.	我只是去拜访一下哦。
Piece of cake!	小菜一碟！
The show is about to begin.	表演马上开始
Just watch.	只需要看着。
Let me take care of it!	让我去照顾他~
Don't worry about thing.	不用担心。

使用技能

I'll see you back at base.	我回基地向你报告。
A good time ascending.	在天上的美好时光。

WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区 战斗百科 ratotal.org

Coming home.	回家了。
Taking her in.	带她进去。
Well, alright.	好吧。
Siesta ? Already !	午睡！（西班牙语）已经完成了！

✈ 受击及死亡

We need repairs !	我们需要修理！
It's too much here.	这里太多敌人了。
We must run.	我们得快跑。
Vamonos !	（西班牙语）我们走吧！
They want out of the me sky !	他们想让我坠机！
Nothing to worry about.	不要紧的。
I won't last much longer.	我挺不住了。
I cant believe this !	难以置信！
I'm suffering here !	我在这里受罪！
Aahhhhh...	啊啊啊啊～
Goodbye my friend !	永别了我的朋友！
Oh no ! !	哦 不！！
FIGHT ON WITHOUT ME!...	没有我也要继续战斗！

第六部分 对常见目标需要的炸弹数量

维护者（全部默认先进航空学已升级）			
实战中可能有时间和必要分弹		实战中基本没时间或必要分弹	
目标单位/建筑	所需炸弹数	目标单位/建筑	所需维和数
三方反装甲步兵	1（2级需2）	低级防御塔（除防空炮）	2
盟军/苏联电站	7	三方矿车	5
盟军/帝国兵营	7	缩小的三方矿车	3
光谱塔	7	三方突击队员	4（2级为5）
狗	1	大部分载具（特殊的在下方另外写出）	2
维和步兵/帝国武士	2（PK开盾为1）	大部分被缩小的单位（特殊的在下方另外写出）	1
工程师	1（开帐篷为3）	三方电站	3
间谍	1	三方兵营	3
激流 ACV	5（缩小为3） （2级为6）	核心	建筑核心为3 VX塔核心为2
IFV	4（缩小为2）	盟军/帝国矿场	6



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区 战斗百科 ratotal.org

守护者坦克	4 (缩小为 2)	海豚	1
海豚	3	水翼船	2
水翼船	5 (缩小为 3) (2 级为 6)	驱逐舰	4 (开盾为 6) 缩小为 2/3
苏联兵营	9	航母	5 (缩小为 3)
动员兵	1 (2 级为 2)	维和轰炸机	2
战熊	3	阿波罗战斗机	2
特斯拉装甲兵	2	苏联矿场	8
旅伴	5	战熊	1
镰刀	4 (2 级后为 5)	苏联机场	4
牛蛙	4 (2 级后为 5)	苏联起重机	4
电鱼	4 (2 级后为 5)	磁暴线圈	3
天狗	3	防空炮	4
帝国电站	9	特斯拉装甲兵	1
迅雷	4	天启坦克	4 (2 级为 5)
VX	5 (2 级后为 6)	阿库拉	4 (缩小为 2) (2 级为 5)
小潜艇	4 (海军协议后或 2 级后为 5 2 者皆有为 6)	无畏战舰	5 (缩小为 3) (2 级为 6)
海翼	5	米格战机	1



	(2 级后为 6 两者皆有为 8 被缩小后为 4)		
<p>带级维护者伤害有提成</p> <p>原本需要 4 蛋的单位</p> <p>一轮 3 蛋就可以带走</p> <p>需要 7 蛋的建筑</p> <p>两个带级维护就可以带走</p> <p>另外特别强调</p> <p>实战中有着相当多的其他输出可能性，即使维护不能一次带走，也可以让其他单位来补刀。又或者维护本来就是前来补刀。</p> <p>极少部分数据可能有误</p>	帝国重工	6	
	忍者	1	
	天狗	1	
	开 F 的海啸	3	
	鬼王	4 (2 级为 5)	
	帝国 T3 兵营	4	
	薙刀巡洋舰	5 (升级海军或 2 级后为 6, 缩小为 3)	
将军战舰	5 (升级海军或 2 级后为 6 倍, 被缩小后为 3, 两者皆有为 7 被缩小后为 4)		