

2020.2.19

关于阿库拉潜艇的百科

第一部分 阿库拉潜艇的基本数据及资料	4
第二部分 阿库拉潜艇的特性	6
λ 两种鱼雷	6
λ 潜艇特性	7
λ 虚设武器	7
λ 笨重身躯	7
λ 搁浅危机	7
第三部分 阿库拉潜艇的战略思路	9
A. 初入战场必备常识	9
λ 不仅能偷，还能刚	9
λ 多线生产，争夺霸权	9
B. 熟悉游戏渐入佳境	9
λ 控制经济	9
λ 小心头顶，敌方有支援！	10
λ 转手回收，千金散尽还复来	10
λ 转移阵地，快速补充	11
λ 点到为止，够用就好	11
λ 苏盟海战的先发制人	11
λ 低级堡不值一提，高级堡逃之夭夭	12
C. 运筹帷幄决胜千里	12
λ 日俄海战谁主沉浮？	12
λ 旧的不去，新的不来	14
λ 前仆后继，坚持到底	15
第四部分 阿库拉潜艇的操作细节	16
A. 简易基础的入门	16
λ 使用快捷键做到猛烈地攻击和安静地埋伏	16



λ	狙击	17
B.	渐入佳境的进阶	17
λ	路径点规划航线.....	17
λ	别激动，他会滑过去.....	18
λ	传说中的千年杀.....	18
λ	贴脸，一发入魂.....	18
λ	沉浮之间驰骋“海”场	19
第五部分	阿库拉潜艇的对手	20
A.	盟军	20
λ	激流水翼（+冰机或轰炸机）	20
λ	轰炸机+冰机	20
λ	成型的盟军海军编队.....	20
B.	苏联	21
λ	阿库拉（+双刃）	21
λ	磁暴线圈.....	21
λ	恐怖机械人.....	21
C.	帝国	21
λ	长枪迷你小潜艇.....	21
λ	薙刀巡洋舰（+将军战列舰/天狗 VX）	21
第六部分	阿库拉潜艇的剧情设定	23
λ	定位 Designation	23
λ	制造方 Manufacturer	23
λ	国籍 National Origin	23
λ	量产方 Mass-Produced at	23
λ	主要特征 Key Feature	23
λ	历史 History	24
λ	战场笔记 Notes	27
第七部分	阿库拉潜艇的语音	29
λ	出厂 Creator	29
λ	选中 Select	29
λ	移动 Moving	29
λ	攻击 Attacking	30
λ	行进攻击 Move to Attack	30
λ	战斗中 In combat	30
λ	受击 Under fire	31
λ	撤退 Retreating	31



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区战斗百科 ratotal.org

第八部分 趣闻轶事32

第九部分 更新记录33



RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



第一部分 阿库拉潜艇的基本数据及资料

名称	技能	别称	类型	图示		
阿库拉(鲨鱼)潜艇 Akula Submarine	超级鱼雷 	大潜艇	苏联 T2 潜艇			
耐久	基础生产时间	价格	科技需求	攻击对象		
1250	20s	1800\$	船厂,超级发电站	对海反潜		
伤害类型	伤害输出	弹头速度	平均开火间隔	作用半径		
鱼雷	140 普通鱼雷 x2 发 300 超级鱼雷 x2 发	250 普通鱼雷	3s	15		
射程	伤害衰减	技能有效时间	技能前/后摇	技能 CD		
150 普通鱼雷 100000 超级鱼雷	-	-	无	60s		
作战区域	移动攻击	倒退移动	速度	警戒/清雾半径		
海	✓	×	75	200/500		
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	100/100	1800	-40 下潜 0 攻击	-		
伤害修正比 (%)						
肉搏类	狙击类	枪弹类	机炮类	破片类	火箭类	穿甲类
0	0	50	50	100	100	50
光谱类	电击类	高爆类	榴弹类	鱼雷类	冲击类	镭射类



100

100

100

100

50

75

5

*以上为简化版数据，详细数据参见百科

红血时速度乘上 75%

1 级时单发伤害乘上 125%，2 级时血量*125%

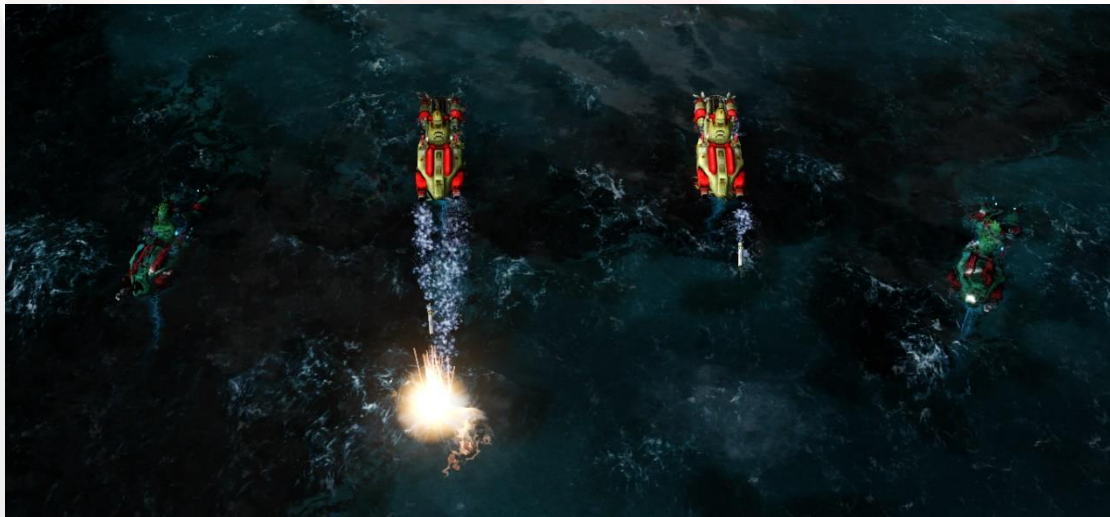
星级后警戒半径乘上 125%，攻击射程乘上 125%，开火速率乘上 120%，免疫收买，自动回血每秒 6 点

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

侧/背面伤害加成，如有此项，则为侧面承伤为 105%，背面承伤为 110%

阿库拉潜艇是俄国的 T2 海军潜艇，是苏联进行海战的中坚力量，潜艇的特性允许其摸至敌人后线进行骚扰，出色的火力和装甲也允许其直接正面对抗许多类型的单位。超级鱼雷的瞬发性和破坏力应当为指挥官好好使用。



第二部分 阿库拉潜艇的特性

单位的特性，游戏设定

两种鱼雷



普通鱼雷

普通鱼雷自带制导，一次发射两发，但存在一个前后顺序而**非完全同时发出**。并且普通鱼雷第一发会在上浮完全前就发出，这意味着水翼船的干扰也干扰不到阿库拉射出的第一发鱼雷。



超级鱼雷

另外，阿库拉的输出间隔较长的，但威力较大，使得衡量阿库拉击杀其他单位就很方便，所有的 T1 海军都会在两轮普通鱼雷或者一发超级鱼雷的攻击下沉，其中还包括 T2 的海啸坦克（非神镜装甲状态）。

超级鱼雷没有制导，并且两发同时发出，路径上只会沿着一条直线游过，并且越游越快，在游行一段距离以后鱼雷不可见，但不代表鱼雷消失了（超级鱼雷存活时间是 30 秒），直至超级鱼雷命中任何物体（**包括友军、地形障碍**）。并且伤害不会因为距离而衰减。发射超级鱼雷不需要上浮，并且可以在技能未冷却的任何时间发射（**即可以刚发射完普通鱼雷马上发射超级鱼雷。**）

并且超级鱼雷在有物体**卡**到阿库拉模型时会发生会同时伤害阿库拉本体和卡在一起的物体。



潜艇特性

作为一种潜艇，他们一般是潜于水下的，在水下时大多数攻击无法对他们生效，并且也**不会显示在对方雷达上**。这方便他们偷偷摸摸去骚扰后线。

他们在进行普通攻击时必须上浮，这个时候就会遭受到所有的攻击。并且在完全下沉之前也一直都处于可被攻击的状态。

潜艇自身拥有反潜的能力，但攻击潜艇同样需要上浮。

游戏中能够反潜的武器有：所有装有鱼雷武器的单位（激流 ACV，薙刀巡洋舰，长枪迷你潜艇，阿库拉潜艇），突袭驱逐舰，欧米茄百合子，恐怖机械人的利爪，所有高级防御塔（光谱塔，磁暴线圈，波能塔楼）。

虚设武器

阿库拉存在一个虚设武器，他们在上浮时会使用这个武器对目标进行伤害为 1 的鱼雷伤害，以提示对方玩家阿库拉已经瞄准了。

笨重身躯

阿库拉坐拥高耐久和高输出，但它们和天启一样有一个毛病就是太过笨重，在操作的时候手感较差，缺乏灵活性。

搁浅危机

无法两栖的海军单位都存在搁浅的危险。

阿库拉潜艇也不例外，在通过海岸边缘时可能会发生。搁浅后视情况，完全不能移动和可以通过攻击目标来转向都有可能；普通鱼雷能攻击，但超级鱼雷原地爆炸或者两种鱼雷都能发射或不能发射，这些情况都可能出现。甚至有时还无法被只能对水面的武器攻击。

社区制作的 **FS MOD** 的内嵌地图将搁浅概率大幅降低，但依然可能发生。



WELCOME BACK COMMANDER

RAT 社区战斗百科 ratotal.org



普通搁浅示例



夸张搁浅示例

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



第三部分 阿库拉潜艇的战略思路

更倾向于思维的讲解，A 层次推荐刚玩游戏不久的纯新学习，B 层次较适用于对游戏有常识性了解的萌新，C 层次则对应追求对战进阶的玩家

A. 初入战场必备常识

不仅能偷，还能刚

作为一种潜水艇，阿库拉潜艇自然具备潜艇偷袭这样的条件，**下潜时不会被大部分敌军攻击，也不会显示在雷达上**，但是需要注意，与 RA2 不同，玩家的“肉眼”看屏幕是能看见的，并且在低画质下，潜水艇非常明显。

同时他们具备高额的输出和装甲也允许他们直接作为船舰来使用，事实上他们也确实在游戏里该做这个作用。成为苏联海军的中坚力量。

多线生产，争夺霸权

如果你钱够多，又对争夺制海有确实需要，那为什么不多出船厂来增加生产线提高暴兵效率呢？

B. 熟悉游戏渐入佳境

控制经济

阿库拉潜艇的造价为 1800\$，还是有些昂贵的，时间为 20s，**消耗与 3.6 矿相当**，放在游戏环境中需要至少 3 矿的经济才能维持一个不太卡钱的状态。

余钱不够的情况下顶着卡钱多线生产是不明智的运营，请指挥官依当时战场的需求判断生产阿库拉亦或是先建造其他的单位。

海岸游走，偷窥岸防





获取岸边视野来使用协议骚扰

阿库拉虽然身处水下，但他们一样可以获得一些岸边的视野，只要这个岸它不是悬崖。视情况你可以依靠这个视野就把投毒协议丢下去扰矿。

小心头顶，敌方有支援！



被缩小的阿库拉和伺机轰炸的维护者

你的阿库拉是不是经常发现些激流气垫船和水翼船。但是这不是潜艇的主要威胁，猝不及防的威胁来自于其他地方，永远不要忘了，盟军有个东西叫做**维护者轰炸机**，还有个东西叫做**冰冻直升机**，轰炸机可以直接消磨掉阿库拉的耐久。而被缩小的阿库拉与激流 ACV 战斗都是苦战。

转手回收，千金散尽还复来

倘若发生了大规模的海战，并且你夺得了制海权，掌控了整个海面，那你会剩下不少阿库拉，在海里起个起重机卖掉多余的阿库拉，快速将经济转向其



他方面是明智之举，但倒不必尽数回收，留下少量在对方可能只会又回去开的矿点，不仅起到视野的作用，还可以将对手试图重返海上的想法提前知晓甚至扼杀于摇篮之中。并且这个停留的用法在一般情况下，比如你出了潜艇打算去摸海矿结果发现对方并没有开，但也不保证他肯定不会开，这时候也可以使用。那时候甚至一波海军交锋都没有打呢。



熄火姿态停留在矿附近

转移阵地，快速补充

随着战况的发展和阵地的拓宽，将原先的船厂转移到前线或其他位置，一来缩短出兵距离，二来减少其跑路也同时意味着减少阿库拉自己擦岸边搁浅的可能。

点到为止，够用就好

对阿库拉的需要数量有一个预估，避免出得多以至到了不需要的程度，1800 换算到陆地几乎是两个坦克的价钱，是有些挥霍不起的。举个例子，比如海矿没有船厂提供持续的出兵保护，也没有能制衡阿库拉的高级防御塔存在，那么一个阿库拉基本上就可以说是绰绰有余了。

苏盟海战的先发制人

在这个点下面，我们不讨论常规的阿库拉与水翼激流的拉扯，我们放眼到如果盟军的船厂是有 T2 科技支撑的话，会怎么样呢？

很难打下来，就因为这个驱逐舰的**黑洞装甲**。





黑洞装甲下的盟军海军阵地较难突破

在黑洞装甲的保护下，水翼和炮台不用太担心被超级鱼雷打沉，激流也可以比较淡定地去和阿库拉对射，反正不是他来吃鱼雷，船厂还可以若无其事地补接下来的驱逐舰，更不用说还有轰炸机的支援。分析到这里就可以发现了，这第一个驱逐舰出来，对阿库拉们

来说是挺棘手的，这里的建议的思路呢就是先发制人，提前给摁住，亦或是转而寻求以其他方面为主战场，阿库拉保持盟军 T3 之前不敢进犯的状态。

❏ 低级堡不值一提，高级堡逃之夭夭

低级防御塔在吃了一发超级鱼雷后很快就能被阿库拉干掉，然后阿库拉开始干矿车，所以其实低级的炮台对阿库拉而言根本是小菜一碟。所以通常反制的方法也就是拍船厂保持持续出兵以和阿库拉对抗，或者直接插一个磁暴线圈几乎一劳永逸。（群批里苏联是可以给队友插的，11里盟军和帝国就基本是依赖于单位来对抗单位了）

C. 运筹帷幄决胜千里

❏ 日俄海战谁主沉浮？

我们会常听闻阿库拉的制海霸主地位和日本从单位设计上来讲的海军优势，那么日俄海战究竟是什么样子的呢？

首先，我们先描述少量小潜艇和阿库拉相遇的情况。我们都知道点了自爆的小潜艇两艘就能撞沉阿库拉，而阿库拉的超级鱼雷和普通鱼雷对小潜艇都有非常高的伤害。再综合超级鱼雷可能打偏，两边可能没操作等等，我们可以得

出。

1 个大潜艇换 2 个小潜艇（阿库拉没有成功使用任何鱼雷击杀小潜艇，小潜艇全都撞击）

1 个大潜艇换 3 个小潜艇（阿库拉成功使用鱼雷击杀一艘小潜艇后被自爆强换）

1 个大潜艇换 3+ 个小潜艇（如果不是帝国方自己误撞自己，那只能解释为没有操作了）

这里描述了一些通常情况，这里我们不难发现，从经济上来看，如果帝国方能保持有效的操作，躲避超级鱼雷然后使用冲撞战损还是不错的。问题在于 1 换 3 这种情况，有些时候就是好死不死，你的小潜艇已经撞过去了，但是他撞到的是超级鱼雷亦或是将其致死的最后一发普通鱼雷。那么就是帝国方可能就有些小亏了。

然后，我们来看薙刀巡洋舰与阿库拉潜艇的交锋，在认为两边技能都能正确命中的前提下，没有升海军协议的薙刀，确实打不过阿库拉，但是升了以后就是相反的结果了。另外说一句也许需要考虑到的事项，

薙刀比阿库拉灵活，

那么这里就看得出薙刀和阿库拉的战斗里，帝国方是否有海军协议加持就比较重要，不过在一般的地图里，帝国方并不会默认使用海军协议，但是自爆协议确实基本都会点的，所以更多地反而还是流行用小潜艇来反制大潜艇。

最后，我们来考虑真正发生**大规模海战**的情况，比如水库之围的后期战斗。可以这么说，那种时候，**苏联反而是比较难打。**

当双方都有成型的海军的时候，无畏的好用性显然不及将军战舰。阿库拉和薙刀则是发挥护航的作用，当真的开始打的时候，不仅本身有海军协议加持的薙刀强过阿库拉，后方将军战舰的输出很快就跟上，将军战舰的炮弹和无畏和航母不同，**从它发射到命中非常快**，阿库拉根本躲闪不及，而无畏提供的火力延迟就很大，而且都知道无畏这个命中率是有点不行的。

而且将军战舰的技能和速度够快的火炮，对阿库拉本身就已经是威胁了，



不少阿库拉并非在同将军战舰的战斗中被腰斩了，而是被在其他站位的战舰火炮直接射穿了。还是那句话，将军战舰的大炮，**从它发射到命中非常快，比阿库拉下潜要快。**



其实在和盟军的作战也是如此，阿库拉在前面顶着，但却捅不穿防线，无畏跟进的火力又略显逊色，也经常拼不过盟军和帝国的后排战舰。使得苏联后期海战略显疲软，更多地仰仗明显的经济优势或其他军种的支持。

当然，海战在各个地图及不同局势下的重要性皆有所不同，海战也非一直单纯地是大炮巨舰的战斗，其也不乏其他单位尤其是空军的支援。具体的灵活运用还要看各指挥官的精彩表现了。



VX 攻击阿库拉



双刃攻击薙刀

旧的不去，新的不来

这里介绍一个偶尔可以用到的思路，回收残血的阿库拉，转而生产新的阿

库拉。

这需要你有精力去把残血的拉回来，满血地顶上，还需要你在海里有那个起重机的回收单位不看血量，一个残血的 1800\$ 的阿库拉可以回收 1350\$，你再垫个 450\$，就是一艘崭新的阿库拉，在不太激烈的海战也许会有这样的操作空间。

🚩 前仆后继，坚持到底

如果你的海上阵地已经岌岌可危了，指在被对方的军队狂轰滥炸的时候，如果你还想试着反扑，或者想坚持到队友的支援到来，不停地拍船厂也许是个选择，即便经济不允许多生产线。但这时候不是钱的问题，是时间。一旦船厂被拍爆，就算阿库拉已经造了 99%，也是直接清 0，再重新起船厂又是一个 20s，然后再出潜艇又是 20s，但是提前出了备用船厂，前面的 20s 就能拿省下



来，经济的话，毕竟之前的订单被敌人“打”没了，当然是钱下新的订单啦。加上苏联的建筑自带范围，你可以把船厂越拍越靠后，这一定程度上提供了一些战略收缩的空间。

第四部分 阿库拉潜艇的操作细节

讲解如何操作单位让其变得更有价值，A 层次推荐刚玩游戏不久的纯新学习，B 层次较适用于对游戏有常识性了解的萌新，C 层次则对应追求对战进阶的玩家

A. 简易基础的入门

■ 使用快捷键做到猛烈地攻击和安静地埋伏

熟练使用 **F** 键，毕竟这是所有单位的技能键。

另外还可以特别注意用 **alt+** 来切换姿态，如 **alt+G** 为切换到停火姿态，这可以避免你的阿库拉被一点点敌军吸引到浮出水面然后挨 不必要的打。当需要回归正常的时候再次选中阿库拉点击 **alt+S** 即可。



狙击

因为阿库拉的超级鱼雷基本可以认为是射程无限的，所以如果你的阿库拉打不进去，亦或是你单纯就是想皮，都可以使用，从自己家里打超级鱼雷打进对面阵地，打到啥算啥，总比挂机强。



B. 渐入佳境的进阶

路径点规划航线

在白热化的战斗中，能减少对阿库拉的注意将有利于其他战场的作战，在你的其他战场不那么紧凑的时候，何不给阿库拉安排好他接下来的任务呢？使用

alt 键，在地图上划出他接下来的航线。其一是可以防止阿库拉自动寻路走最短距离搁浅，其二是让你接下来可以专心于正面战场的操作，可以减少切换到阿库拉那边几次，等阿库



拉到达目的再开始那些必要的操作，这是一个在游戏里更有效地分配精力的问题。

别激动，他会滑过去

不知各位指挥官们是否看到过阿库拉模型几乎已经卡进岸里的情况，这种时候，请务必不要操作，不操作，他可能自己会滑溜一下滑出去了。一操作，马上原地卡住，也就是搁浅了。

上述神秘现象理由未知。

传说中的千年杀

使用你的阿库拉，绕到对方矿场的后面，在矿车的时候来一发超级鱼雷，这个矿车就会直接被炸掉。适用于矿车两边都给建筑挡住的情况。



贴脸，一发入魂

阿库拉的超级鱼雷不带制导，射出去是什么方向就是什么方向，并且从发射到命中有一小段时间，敌方单位有躲超级鱼雷的空间，尤其对水翼船和小潜

艇里来说，躲超级鱼雷属实家常便饭。加之单位本身可能存在转动，这些原因都可能**导致超级鱼雷打偏**，但是贴脸就很难打偏，因为没有可以躲闪的空间，超级鱼雷也不需要上浮就能发射，靠上去就能直接一发击沉。



沉浮之间驰骋“海”场

阿库拉一轮鱼雷打完到打下一发鱼雷的时间，节奏是相对比较慢的，射完一轮下潜，然后再上浮给来两发。这在有水翼船干扰时是比较好用的，被水翼船干扰的情况下，如果还让阿库拉一直保持“想”开火的状态，他会楞半天才意识到“开不了火”这个时候然后下沉，就很浪费时间，而这些时间里都在挨气垫船们的毒打。通过**S**或**右击移动**来**撤销攻击指令**，这回帮你省些时间。

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER

第五部分 阿库拉潜艇的对手

三阵营用来应对此单位的做法或者说兵种组合，仅列举常用的威胁较大的，实战中情况可能存在变化

A. 盟军

激流水翼（+冰机或轰炸机）

最常见的从阿库拉手中保护盟军海矿的兵种组合，基本思路就是水翼使阿库拉武器失效，然后激流 ACV 的鱼雷进行反潜射击。把超级鱼雷交在水翼船上常用的做法，但如果陷于苦战不如丢完技能就跑，留得潜艇在，不怕没东西摸。

轰炸机和冰机也常支援这一战场，而苏联的空军因为水翼船可以随时展现出的火力而比较受限。

轰炸机+冰机

并非只有海军才会去制裁海军，当你的阿库拉正嗨在输出，不排除轰炸机直接来炸或者冰机缩一下来炸。不过好在阿库拉还不至于那么不耐打，满血的阿库拉可以抗住 3 个普通维和的一轮轰炸（但被缩小以后就扛不住了）。

成型的盟军海军编队

成型的盟军海军编队，必然包括水翼船，驱逐舰，航空母舰，还可能会有随时来支援的轰炸机和冰机。以苏联为对手时，又应当有少量海豚保持对蜘蛛的威慑。

这样的大型且已经成型的编队，即便阿库拉的数量很多也很难直接突破，除非数量真的到达了压制的状况。



B. 苏联

阿库拉 (+双刃)

公平的战斗，你出什么，我出什么和你干，这非常正常。

同时两边也不排除有些支援过来打几轮输出，比如说苏联最具游击作战能力的双刃直升机。

磁暴线圈

这个是阿库拉相当奈何不了对手，磁暴线圈伤害高，还可以反潜，加之苏联可以使用建筑卡位来阻挡进攻，可以说，只要有一个线圈在，又存在建筑卡位需要的拓展范围，阿库拉去打肯定是亏的。

恐怖机械人

虽然恐怖机械人的伤害对阿库拉这样的来说并不算太疼，但是这还是伤害，恐怖机械人有能力趁阿库拉反应不及（它太笨重了）直接钻进去，无论是否在下潜状态。

C. 帝国

长枪迷你小潜艇

这是帝国最常用的反制阿库拉的手段了，毕竟其实不用打，上去自爆就是了。详细一些的解析前文已提过，这里再总结一下，很大程度视阿库拉的超级鱼雷能否确实命中。

薙刀巡洋舰 (+将军战列舰/天狗 VX)

1V1 的战斗中相对较少，在海战元素明显的群批地图中相对常见一些，详



细的前文也已提过。比较值得一提的是除去可以直接配合薙刀暴打阿库拉的将军战舰，VX 有时也会来偷输出，天狗的任务则是保护 VX，如果这边的空军干不动天狗，阿库拉只能逃跑了，逃跑的时候还会被薙刀在后面偷输出几发鱼雷。

欧米茄·百合子

尽管百合子多半出来不是拿来打潜艇的，但她对阿库拉的威胁还是有些不小。普通鱼雷可能连射出来的机会都没有，舰体就被举到天上。如果超级鱼雷命中那倒还可以一战，但，超级鱼雷真的可以躲，百合子本身也比阿库拉更灵活。

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER

第六部分 阿库拉潜艇的剧情设定

该部分内容可能有翻译不到位的地方，并且对实战没有帮助，阅读完娱乐一下即可，切勿过分较真

定位 Designation

反舰船潜水艇

Anti-ship Submarine

制造方 Manufacturer

Kazminov 设计局

Kazminov Design Bureau

国籍 National Origin

苏维埃社会主义共和国联盟

U.S.S.R

量产方 Mass-Produced at

苏联海军造船厂

Soviet Naval Yard

主要特征 Key Feature

» RU-7 轻量化鱼雷发射管×2

»RU-7 Morena Lightweight Torpedo Tube (x2)

» RU-20 超空蚀鱼雷发射管×2

» RU-20 Shkval Supercavitating Torpedo Tube (x2)



»高耐压钛合金内艇壳

» High-Stress Titanium Alloy Inner Hull

»Radenko 双转子推进器

» Twin Rotor Radenko Propulsion System

历史 History

近些年来，苏联针对其在水路所受的那些直接威胁，包括许多民用货船和客轮被击沉的事件采取了积极的应对。而这种积极态度的体现则是经常被当做苏联侵略性的象征“阿库拉潜艇”，一种神出鬼没而又相当致命的海底杀手。尽管这种潜水艇臭名昭著，但关于它们的细节在很大程度上还是个谜，直到一艘盟军货船在距离所有已知的苏军海域数英里之外的宽阔海面发现了一名漂浮的苏联水手之后，事情才有些不同了。

Recent years have seen the Soviet Union pursuing an aggressive policy towards all perceived threats to its waterways, including the sinking of numerous civilian cargo ships and passenger liners. Emblematic of this attitude is the Akula Attack Sub, a stealthy and deadly undersea killer that is often held up as a symbol of Soviet aggression. For all of its notoriety, however, details about the Akula were largely a mystery until an Allied cargo ship found a Soviet sailor adrift in open waters, miles from all known Soviet naval forces.

这名水手是一位对苏维埃海军部队印象深刻的文盲农民，同时也是阿库拉 Sub K-420 的机组人员。在对一枚阿库拉舰载鱼雷的定期维护中，他不小心损坏了该鱼雷的动力推进装置，直接导致对一艘无武装的盟军舰船的袭击以失败告终。船长在一反常态的冷静之中命令这名水手进入鱼雷的鱼雷筒中，要求他在敌人逃脱前完成修理。紧接着，船长下达了第二道命令。他下令，将未修整完毕的鱼雷与惊慌失措的水手一起射入大海，这名水手在被“炒鱿鱼”了之后只能游到了水面等待救援。



The sailor, an illiterate peasant impressed into the Soviet naval service, was a crewmember of the Akula Sub K-420. During regular maintenance of one of the Akula's torpedoes, he had inadvertently damaged that torpedo's motor, preventing an attack on the undefended Allied ship. The captain, uncharacteristically calm, ordered the sailor into a loaded torpedo tube to attempt a repair before the enemy escaped. He then ejected the crippled torpedo into the ocean along with the surprised sailor, who, resigned to his fate, swam to the surface to await capture.

根据从苏联水手的审讯中收集到的证据获悉：阿库拉潜艇依靠其隐秘性和强大的破坏力来摧毁对手。盟军的指挥官们一直在拼凑阿库拉潜艇的背景资料。在设计过程中，苏联海军意识到他们需要一个强有力的舰船杀手，而且他们还必须让没有海战经验，缺少训练的士兵也能够驾驭这些海中杀手。最后，他们选择了 RU-7 鱼雷作为 Akula 的主要武器。RU-7 基于前一代的苏联鱼雷而设计，是经过时间考验的，它可靠，有效，即使没有经验的机组人员也能轻易使用。

The Akula sub rely on stealth and overwhelming force to defeat their enemies.

Based on evidence like that gleaned from the Soviet sailor's interrogation, Allied commanders have been piecing together the story of the Akula Sub. During its design, the Soviet navy knew it needed an effective ship killer, but also that they would have to crew these ships with poorly trained crews, often with no maritime experience. As a result, they chose the RU-7 torpedo as the Akula's main weapon. Based on the previous generation of Soviet torpedoes, the RU-7 is a time-tested design, reliable, effective, and easily used even by an inexperienced crew.

随后，苏联指挥官意识到，仅仅这样是不够的。他们还需要一种更强大的武器来应对新一代更强大，装甲更坚实的海军舰艇。于是，阿库拉舰队还获得



了新型 RU-20 “超空蚀” 鱼雷。拥有可怕的尺寸和火力，RU-20 鱼雷赋予了 Akula 极大的破坏能力。但是，这种鱼雷可怕的威力一定程度上被较长的发射间隔所抵消，这没有办法——为了不使这种武器发生意外，发射它们需要较长的装载时间和开火间隔。

Soviet commanders realized, however, that an even more powerful weapon was needed to deal with the new generation of larger, more heavily armored naval vessels, so the Akula fleet was also given the new RU-20 "supercavitating" torpedoes. Monstrous in size and power, the RU-20s give the Akula an immense destructive capability. However, their power is offset by a slow firing rate, trading a lengthy loading and firing sequence for high reliability.

除了潜水艇的技术规格外，被俘的水手还招供了阿库拉潜艇上船员的生活状况。苏联海军疯狂的进军步伐要求阿库拉斯一次被迫在海中停留数年时间。阿库拉潜艇的船员们被迫在这样漫长的旅行当中生活在这样狭窄的地方，在巨大的海水压力之中进行着隐秘的狩猎，这样的生活对船员的心理健康造成了巨大的损害，而阿库拉的船长们则用高压手段来保持纪律和战斗力。失败在这里是不能被容忍的，对应的惩戒也是相当残酷。一些批评家认为，这些极端的生活条件反而不利于提高阿库拉斯执行任务的能力，但它们对敌方海军的压倒性优势却证明了他们可以出色地完成那些任务。实际上，失败的代价才更像是使得船员和潜艇成为如此致命武器的砥砺。

Beyond the technical specifications of the sub, the captured sailor also gave insight into life aboard an Akula. The frantic pace of Soviet naval operations requires Akulas to stay at sea for years at a time. These long tours, in cramped quarters, skulking under tons of ocean while searching for prey, take a heavy psychological toll on the crews, and Akula captains use a heavy hand to maintain discipline and combat effectiveness. Failure is not tolerated, and reprimands are harsh. Some critics argue that these



extreme conditions are detrimental to the Akulas' ability to carry out their missions, but their overwhelming effectiveness against enemy naval forces indicates otherwise. Indeed, the price of failure seems to be the whetstone that hones both crew and sub into such a deadly weapon.

战场笔记 Notes

战场侦查已揭示至少少数点有关阿库拉潜艇的情报

Battlefield reconnaissance has revealed at least these facts about the Akula Sub:

下潜！下潜！——阿库拉潜艇绝大多数时间都潜在水下，只有在使用 **RU-7** 鱼雷攻击时才会浮出水面。由于大多数水面舰艇和空军都无法攻击水下目标，阿库拉潜艇可以安全地在水下潜行。它们护卫例如无畏战舰这样的脆弱船只的本事与他们对敌军的海军基地进行骚扰和破坏活动的的能力相当。

- **Dive! Dive! -- Akula Subs spend most of their time submerged, needing to surface only to target their RU-7 torpedos. Since most surface and air units are unable to target submerged vehicles, Akulas are able to travel most waters with impunity. They excel at escorting more vulnerable ships, such as the Dreadnought, as well as carrying out hit and run operations against enemy naval bases.**

雷霆一击——**RU-20** 超空蚀鱼雷极其强大，但是这种武器没有装备制导系统。这使得它们可以在水下发射但是不能跟踪目标，只能沿直线前进直到撞到什么物体产生爆炸。这使得这种武器也不能区分敌我，其他苏联船只在行进中遇上这种致命武器而沉没的意外事故也不在少数。

- **Heavy Hitter -- The RU-20 supercavitating torpedoes are extremely powerful, but they carry no internal guidance. This allows them to be fired underwater; but they cannot track targets, travelling instead in a straight line. They also lack the ability to distinguish friend from foe, and more than**

one Soviet ship has been sunk because it accidentally crossed in front of one of these devastating weapons.

超远距攻击能力——苏联的敌人们已经研制出了可以对付水下目标的基地防御设施。不过，RU-20 鱼雷极远的射程和惊人的攻击力使得 RU-20 鱼雷成为对付这些防御建筑的一种手段。

- **Stand-Off Capability -- Enemies of the Soviet Union have begun fielding defensive structures that can target and destroy even submerged Akula subs. The RU-20's extreme long range and destructive power makes it the weapon of choice for the discerning commander to take out these defenses.**

高科技武装——钛合金船体使得阿库拉潜艇十分昂贵，因此苏联海军部非常保守地把它们配发给战地指挥官们。除此之外，它们需要靠超级反应堆来给它们先进的电池充电，这意味着阿库拉潜艇通常只会出现在战事最焦灼的地区。

- **High Tech -- Their titanium alloy hull make Akulas very expensive, and the Soviet Admiralty dole them out sparingly to field commanders. In addition, they require a Super Reactor to charge their advanced batteries. This means that Akulas are usually only found in the most intense combat zones.**

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER



第七部分 阿库拉潜艇的语音

该部分听写及翻译可能不够准确，仅供参考

出厂 Creater

Akula Sub, ready for the deep!	阿库拉，已准备下潜！
--------------------------------	------------

选中 Select

Akula!	阿库拉在这！
What? What is it?	什么？要干什么？
Do you see something?	你看见什么东西了吗？
We lurk the seas!	我们在海里埋伏！
We've come this far!	我们都跑这么远了！
So much pressure!	压力太大了！
What's that dripping sound?!	那个滴滴的水声是什么？
Shhh! Quiet!	嘘!!! 安静！
Are the scanners working?!	扫描仪在工作吗？
Do you hear that noise?	你听到那什么了吗？

移动 Moving

Yes, I was going there!	是的，我本来就要去那！
Staying deep!	留在深海！
Full ahead!	全速前进！
Push forward!	向前推进！
Further out!	开得更远！

We must scour these depths!	我们得把这里翻个底朝天！
Men, new coordinates!	同志们，新的坐标！

🚩 攻击 Attacking

Fire!	开火！
Torpedoes!	发射鱼雷！
Sink them NOW!	击沉他们！
Empty the tubes!	全弹发射！
Bring them down!	掀翻他们！
NOW!	就是现在！
Take them, take them!	拿下他们，拿下他们！

🚩 行进攻击 Move to Attack

We're going after them!	我们去追杀他们！
Don't let him out of our sight!	不要让敌人离开我们的视线！
Send them to the abyss!	送他们去深渊吧！
Sonar locked!	声呐已锁定！
Closing in!	接近中！
After them!	紧随其后！
Pursue them!	追上他们！

🚩 战斗中 In combat

They're still out there!	他们还在这呢！
Stay on them, crew!	锁定他们，水手！
Make this one count!	这算一个！



Curse them!	祝他们倒霉！
Come on! Come on!	来吧！来吧！
We need another one!	我们需要再来一发！

🚩 受击 Under fire

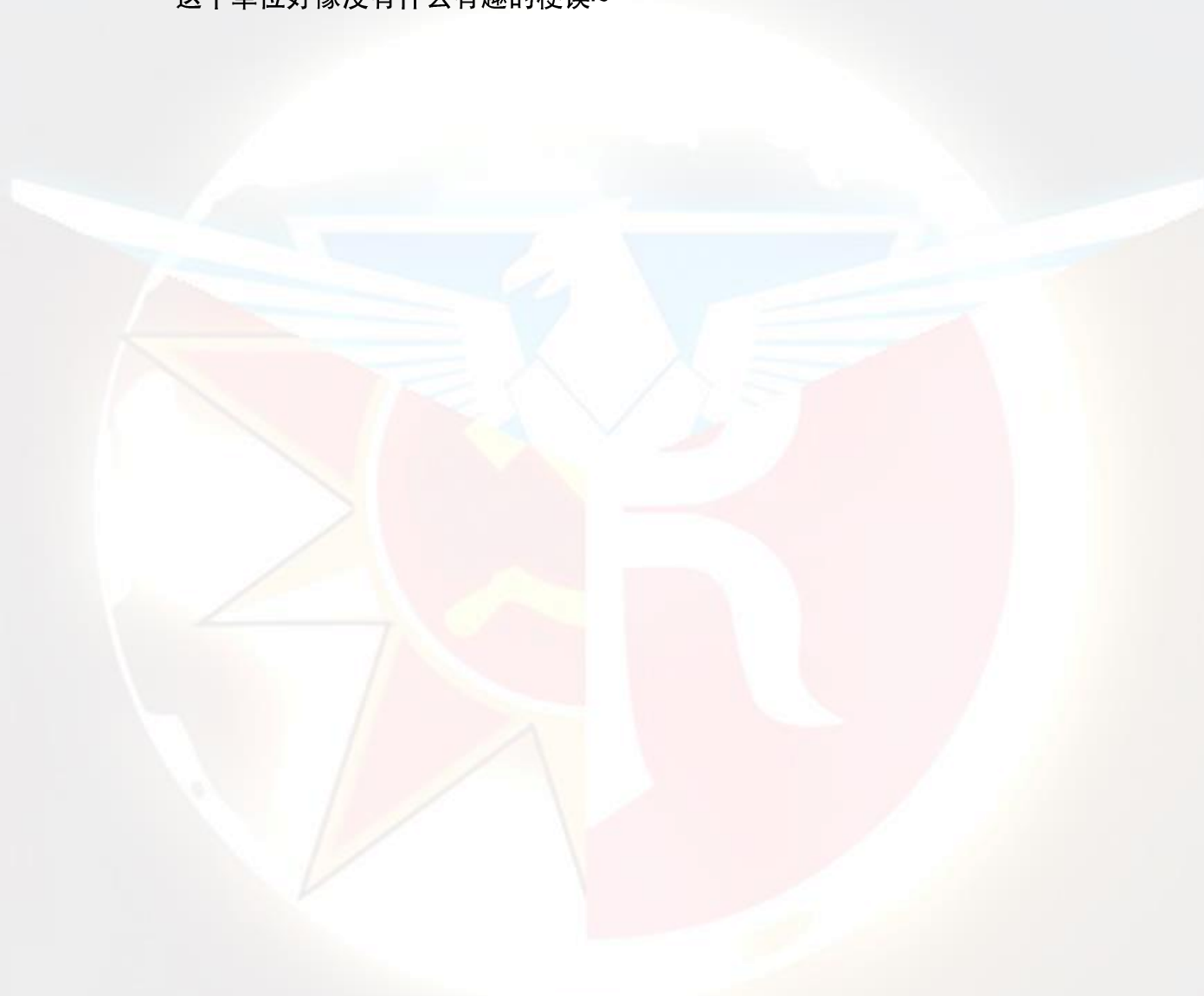
I know! I know!	知道了！知道了！
We've been hit haven't we?!	我们被打了，不是吗？
We can't take much more of this!	我们不能再承受更多了！
Patch up that leak!	补上裂缝！
Mayday! Mayday!	求救！求救！

🚩 撤退 Retreating

That's it! We're going back!	真是够了，我们撤退！
They're on our trail!	他们在我们的航线上！
Maybe we can lose them!	也许我们能逃掉！
We'll need some patching up!	我们需要一些修整！

第八部分 趣闻轶事

这个单位好像没有什么有趣的梗诶~



RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER

第九部分 更新记录

日期	玩家 ID	相关内容
2019.11.24	小琪 Kiritsugu	内容简写
2020.2.18	SFT-Xanadu	内容扩充至可用初版
2020.2.18	翻身还是咸鱼君	剧情原文提供

RATOTAL.ORG

WELCOME BACK COMMANDER

