



この画面を開くためには、自軍のユニットを一つ選んで、スペースキーを押してください。

一番上にある緑色のものはユニットのIDです。最初の文字が編隊の名称(A)、その次が編隊の中におけるそのユニットの番号を表します。そしてそのユニットの実際の名前は、これをクリックして自分の好きな名前に変えることができます。

(※この部隊の名前はPBEM戦の相手プレーヤにも見えています。たとえば、自分のユニットが相手の見えないところから発砲したとき、この機能をうまく使うと相手に間違った情報を流すこともできます。ヒント：相手にわかる発砲した火器の名前の情報はそのままです。ならば何か同じ武器を持っているユニットの名前に書きかえればよいのです)

編成(小隊)の中で「0」番のユニットは指揮官です。ですがキャンペーンのコア部隊においては、万が一指揮官が戦死した場合はその部下が指揮を受け継ぐことができます。そのときは編成情報画面の「H」の横にあるユニットが司令部になっていることに注意してください。Aは最初の編隊であり、A0とは戦闘団司令官、つまり、あなたです!

ユニット指揮官の名前の横にあるのは部隊の経験値を表すマークです。伍長の肩章である1本ストライプは平均的練度であることを、軍曹の肩章である2本ストライプはベテラン兵であることを(経験値80)、合衆国軍で言う先任下士官を表す星のマークはエリート兵であることを(経験値100)表しています。

ユニット名の下欄にはゲームにおいて重要な情報がいくつか表示されています。

状態 (status)	ここでは「臨戦態勢」(ready)になっています。ほかの状態としては「撤退中」(retreating)、潰走中(routed)などがあります。
上位部隊との 連絡の有無 (CHQ Link)	この情報自体の重要性もさることながら、指揮系統における上位部隊との連絡によってユニットの立て直し(rally)が行われるわけですから、これはまさにユニットの生命線ともいえる情報です。無線を装備しているユニットはどこにいても連絡が取れますが、自分の指揮官から離れれば離れるほど(もしくは指揮官自身が無線を持っていない場合、声で直接連絡を取るためには 2 ヘクス以内にいます必要があります)連絡が取れない可能性が高まります。無線のないユニット(もしくは無線が故障しているとき)は 5 ヘクス(250 ヤード)以上離れれば基本的には連絡をとれなくなります。これはよろしくありません。無線のないユニットは直上の司令部から 3~4 ヘクス以内におきましょう。上位部隊の指揮下でないユニットは、必要な時に上位編隊による立て直しを受ける利点を失うのみならず、士気が下がります(さらには抑圧値も上がります)。
抑圧 (Suppression)	そのユニットがどれほどひどく抑圧されているかということを表しています。抑圧は士気を下げ、継戦能力をも低下させます(例：抑圧を受けたユニットは敵発見率、射撃命中率が低下し、射撃回数も減ることがあります)。抑圧が生じる原因としては、敵の攻撃、指揮系統がつながっていない、近くに潰走中の友軍がいる、近くで友軍の戦車が撃破された、などがあります。立て直し(Rally)を行うことで抑圧を下げることができます。
武装の情報 (Weapon info)	ユニットの装備している武器(ダメージを受けた武器は「-」に表示が変わります)、ないし残りの弾薬量(ammo)が表示されます。武器のロットが1しかないものはSabot弾などの特別な弾薬を使えることがあります。ここでの射程距離(Range)とはその武器の最大射程をヘクス(1ヘクス=50m)で表示したものです。 武器の名前が緑色の時、これをマウスでクリックするとその武器だけを使用禁止にでき(その時、その武器の名前は赤くなります)、赤色の時クリックすると使用禁止を解除できます。もし弾薬を無駄にしたくないときはどうぞ。
煙幕弾 (Smoke Ammo)	主要武装として煙幕弾が装備されていることがあります。歩兵部隊の場合は発煙手榴弾がこれにあたります。もしスモークディスチャージャー(以下SD)が使える場合はSD: NNというような表示が出ます。ここでNNとは一度に発射できる煙幕弾の数です。SDが使える場合は緑色のSDの文字をクリックして赤色にすることも、その逆もできます。こうすれば、もしそうしたいときは、その車両が敵の攻撃を受けた時にSDを打たせないようにすることができます。
経験値 (Experience)	これはゲーム全体で見たとき最も重要なユニットの個性の一つです。これが高いときはそのユニットは使える弾薬量が多かったり、あるいは射撃回数の多く、また命中率の高いエリート兵やベテラン兵であったりします。平均値は70です。
士気 (Morale)	もう一つのユニットの個性がこれです。これは立て直しの可能性に影響を与えます。70が平均値です。
損害 (Damage)	分隊や人が乗っている兵器に関しては、1ポイントにつき1人の隊員あるいは乗員が戦死したということを表しています。車両に関してはこの数値は乗員の戦死者数とはあまり関係ありません。損害は士気に影響を与え、それ故に立て直しの可能性にも影響を与えます。また損害を被ったユニットの射撃回数は減少するくらいがあります。損害を受けた、というのはよくない知らせといえるでしょう。
速度(Speed)	この数値はそのユニットが基本的な道路で出せるスピードをヘクスで表したものです。もしそのユニットが渡河能力を有している場合、その横に渡河速度が表示されます。
兵力(Men)	現在の乗員、あるいは分隊員の人数です(当然、損害もこれに反映されます。)