

COTA 参考设定速查表

本附录收录了 COTA 游戏中一些重要的快捷键，数据速查表，图示等，可供查阅。

附录 A——快捷键表

1. 命令

A	攻击	Attack	M	机动	Move
B	炮击	Bombard	P	探路	Probe
C	拆弹	Secure Crossing	R	重组	Reorg
D	防御	Defend	V	架桥	Construct Bridge
Y	迟滞	Delay	W	后撤	Withdraw
E	撤退	Exit	X	炸桥	Deny Crossing
F	开火	Fire	Z	休息	Rest

2. 工具

ESC	取消	Cancel	K	视线（区域）	LOS(Area)
S	空袭	Airstrike	T	视线（切换）	TLOS
L	视线（直线）	LOS(Direct)	H	恢复配属	Reattach

3. 地图缩放

滚轮向下——缩小（alt+右键）

滚轮向上——放大（alt+左键）

4. 部队图标显示

F1: 任务目标, Tact

F2: 状态, Rout Status

F3: 强度, Strength

F4: 战斗力, Combat Power

F5: 部署/朝向, Deployment/Facing

F6: 士气/凝聚力/疲劳, Morale/Cohesion/fatigue

F7: 弹药, 燃料和补给, Ammo/Arty Ammo/Basics/Fuel/Supply Line

5. 友军单位过滤

1: 显示所有单位

2: 显示 HQ

3: 显示战斗单位

4: 显示支援、后勤单位

5: 显示装甲单位

6: 显示机械化步兵单位

7: 显示步兵单位

8: 显示炮兵单位

9: 显示工兵单位

0: 显示架桥单位

- ~: 显示当前没有命令单位
- +: 显示当前有命令单位
- \: 显示最近一小时内有接到命令的单位

6. 信息报告

- Page up: 上一条信息
- Page down: 下一条信息
- End: 最后一条信息
- Home: 定位当前信息

7. 选择

- ↑: 选择高一级单位
- ←, →: 选择同级别单位
- ↓: 选择低一级单位
- Shift+方向键: 加入选择
- Ctrl+↑: 切换命令/单位
- Ctrl+↓: 切换单位目标/单位

8. 通常

- 回车: 聊天（仅限联机）
- ESC: 取消
- 空格: 切换暂停/运行
- >: 增加游戏速度
- <: 降低游戏速度
- O: 显示选择单位的战斗序列
- Q: 显示选择单位的火力支援（FS）标签
- G: 显示地图格栅（1km）
- U: 显示被消灭单位
- J: 显示战略目标
- I: 循环显示
- Delete: 删除当前单位命令或路径点
- Tab: 在有任务的单位间循环切换
- Shift+Tab: 在无任务的单位间循环切换
- 截屏键: 截屏至剪贴板
- ~: 显示单位小图标

附录 B——阵型效果

聚集度 (Cohn): 该百分比表示部队移动时的分散程度, 原地静驻时此项无效。

正面宽度和纵深 (Front, Dep): 表示每相邻两人的间距, 受到地形、任务和可见性的影响。

火力 (Firing): 该百分比表示部队的火力强度, 分为前 (F), 左 (L), 右 (R) 和后 (RR)。

目标 (Target): 该百分比表示部队能够向各个方向开火的程度。

安全性 (Security): 表示在不同方向受攻击时, 部队的安全程度。

图标	名称	Cohn	Front	Dep	Firing				Target				Security			
					F	L	R	RR	F	L	R	RR	F	L	R	RR
	直列	90	0.1	3.0	20	30	30	15	25	80	80	25	Min	N	N	Min
	单线	70	2.5	1.0	100	20	20	33	80	30	30	80	Max	Min	Min	Min
	复线	60	2.0	1.5	60	40	40	30	40	30	30	40	Max	N	N	Min
	箭头	75	2.0	2.0	60	45	45	30	60	50	40	50	Max	N	N	Min
	左梯	60	2.0	2.0	70	60	20	20	60	40	50	50	Max	N	Min	Min
	右梯	60	2.0	2.0	70	20	60	20	50	50	50	50	Max	Min	N	Min
	V 阵	50	2.0	2.0	75	30	30	25	30	30	30	30	Max	N	N	Min
	圆阵	30	2.0	2.0	50	50	50	50	30	30	30	30	N	N	N	N
	散开	30	2.0	2.0	30	30	30	30	30	30	30	30	N	N	N	N
	撤退	10	2.0	2.0	10	10	10	10	30	30	30	30	Min	Min	Min	Min

撤退阵型是不可选的...











附录 C——军事符号

军事符号有三种元素组成: 类型、用途和机动方式, 如下图所示:

UNIT TYPE 类型		MOBILITY 机动方式	
	INFANTRY 步兵 (ammunition bandoliers crossed over chest, worn by infantrymen)		WHEELED 轮式 (truck wheels)
	RECCE 骑兵 (Sam Browne sword belt worn by cavalrymen)		TRACKED 铁轨 (caterpillar track)
	ARMOUR 装甲兵 (shape of WWI tank, or armoured knight's shield or visor slot)		GLIDER-BORNE 滑翔机 (glider wings)
	PARACHUTE 伞兵 (winged badge worn by paratroopers)		PARACHUTE 降落伞 (winged badge worn by paratroopers)
	ENGINEERS 工兵 (bridge built by engineers)	COMBINED TO FORM FULL SYMBOLS	
	ARTILLERY / MORTAR 炮兵 (cannonball)		INFANTRY + ARMOUR (mechanised infantry with armoured personnel carriers)
	ROCKET 火箭 (rocket)		INFANTRY + WHEELED MOBILITY (motorised or motorcycle infantry)
	LOGISTIC 后勤 (unknown)		ARTILLERY + ARMOUR (assault gun)
	ARMoured CAR 轮式装甲车 (multi-wheeled armoured vehicle)		ARTILLERY + ARMOUR + ANTI-TANK ROLE (tank destroyer)
	MACHINE GUN 机枪 (arrow, also used to indicate a single MG post)		INFANTRY + HEAVY ROLE + WHEELED MOBILITY (motorised heavy infantry)
ROLE 用途			ARTILLERY / MORTAR + PARACHUTE MOBILITY (parachute artillery / mortar)
	ANTI-TANK 反坦克 (pointed tip of armour-piercing shot; arrow / spear point)		INFANTRY + MOUNTAIN ROLE (mountain infantry)
	ANTI-AIRCRAFT 防空 (umbrella protecting against air attack)		INFANTRY + MACHINE GUN (machine gun infantry)
	MOUNTAIN 山地 (mountain peak)		RECCE + ARMOUR (armoured recon)
	HEAVY 重型 (unknown)		INFANTRY + SPECIAL FORCES / COMMANDO ROLE (special forces / commando infantry)
	SPECIAL FORCES / COMMANDO 特种部队 (boat used by commandos)		ARTILLERY + ANTI-AIRCRAFT ROLE + TRACKED MOBILITY (tracked self-propelled anti-aircraft)

附录 D——单位类型和符号

军事符号	象形图标	单位名称	英文名称
		集团军群 HQ	Army Group HQ
		集团军 HQ	Army HQ
		军 HQ	Corps HQ
		侦查（马/步/摩）	Recce
		侦查（滑翔机降）	Glider Recce
		摩托化侦查（滑翔）	Mot Glider Recce
		装甲（重型/轻型）	Armour(Hvy/Lt)
		装甲侦查	Armoured Recon
		轮式装甲车	Armoured Car
		突击炮	Assault Gun
		榴弹炮/迫击炮	Arty/Mor
		轮式榴弹炮/迫击炮	Mot Arty/Mor
		自行火炮	Self-propelled(SP) Arty
		伞兵炮/迫击炮	Parachute Arty/Mor
		滑翔兵炮/迫击炮	Glider Arty/Mor
		摩托化火箭炮	Mot Rocket Launcher
		自行火箭炮	SP Rocket Launcher
		步兵炮	Inf Gun
		摩托化步兵炮	Mot Inf Gun
		自行步兵炮	SP Inf Gun
		反坦克炮	Anti-tank Gun
		摩托反坦克炮	Mot Anti-tank
		自行反坦克炮	SP Anti-tank
		高射炮（重型/轻型）	Anti-aircraft(flak)(Hvy/Lt)
		摩托高射炮	Mot Anti-aircraft(flak)
		自行高射炮	SP Anti-aircraft(flak)
		步兵	Infantry
		摩托化步兵	Mot Inf
		机械化步兵	Mech Inf
		山地兵	Mountain Inf
		滑翔机降兵	Glider Inf
		摩托化滑翔机降兵	Mot Glider Inf
		机枪	MG
		摩托化机枪	Mot MG
		重装步兵	Hvy Inf
		摩托化重装步兵	Mot Hvy Inf
		特种部队/突击队	Special Forces/Commando
		摩托化突击队	Mot Special Forces
		伞兵	Parachute Inf(Para)
		摩托化伞兵	Mot Para

		工兵	Engineer
		摩托化工兵	Mot Eng
		自行工兵	SP Eng
		摩托化舟桥工兵	Mot Bridging Eng
		补给	Base/Supply/Logistics

附录 E——地形参数表

说明：

1. 桥梁：安置炸药的桥梁显示为粉红色，未安置的显示为浅灰色。



2. 机动（Movement）效果用百分数表示了该地形上单位当前的移动速率。

河流和溪流(Stream and Creek Bed)，该地形对机动的影响是累计的，例如当前地形的移动速率为 60，则通过该地形上河流的速率为： $60 \times 10\% = 6$ 。小路（Track）对于摩托化部队来说，其通行速率为 0。

3. 可视性（Visibility）表示了该地形对每 100 米视线范围内，可见度降低程度的影响。该数值越小，则能够通过该地形看得更远。例如可视性降低率 33%表示视线在该地形最远只能看到 300m。

4. 突袭性（Vulnerability）用百分数表示能够通过该地形对敌军单位发动直瞄或间接攻击的概率。

图标	名称	机动性		可视性			突袭性		
		摩	步	人员	车辆	火炮	直瞄	间接	
桥梁				-	-	-	-	-	
     	无	0	0	-	-	-	-	-	
	徒步/渡口	5	30	-	-	-	-	-	-
	轻型公路桥	65	90	-	-	-	-	-	-
	中型公路桥	80	100	-	-	-	-	-	-
	大型公路桥	100	100	-	-	-	-	-	-
	铁路桥	20	65	-	-	-	-	-	-
道路/铁路									
    	小径	NA	80	-	-	-	-	-	
	小路	65	90	-	-	-	-	-	-
	道路	80	100	-	-	-	-	-	-
	高速公路	100	100	-	-	-	-	-	-
	铁路	20	65	-	-	-	-	-	-
堤坝									
	河堤/水坝	0	0	-	-	-	-	-	
河流/水域									
   	溪流/床	10	30	-	-	-	-	-	
	小河/床	0	0	-	-	-	-	-	-
	大河/海	0	0	-	-	-	-	-	-
	湖泊/海	0	0	-	-	-	-	-	-
堡垒									

图标	名称	机动性		可视性			突袭性	
		摩	步	人员	车辆	火炮	直瞄	间接
	堡垒/教堂	5	25	50	34	34	15	30
城市建筑								
	村落	24	45	25	16	10	61	81
	小镇	16	40	33	20	13	41	61
	城市	8	33	50	34	25	20	41
	工业区	18	35	25	16	10	41	61
	工厂	5	25	50	50	50	41	61
植被								
	灌木/粗糙地	28/5	50/30	6	3	2	-	-
	果园	25	56	25	13	10	90	-
	小树林	20	50	10	5	4	81	-
	大森林	0	40	50	50	50	41	115
地面								
	机场	66	75	5	3	2	-	-
	海滩	20	40	25	5	4	80	80
	沼泽	0	15	10	3	2	61	61
	废弃	28/2	50/33	25	13	8	61	50
	悬崖/禁行区	0	0	20	5	4	41	41
	空白	33	67	-	-	-	-	-

附录 F——其他表格

表格 1——在桥梁安置炸弹所需时间

桥梁类型	时间
涉水/渡口	2 小时
小型公路桥	4 小时
中型公路桥	8 小时以上
大型公路桥	16 小时以上
铁路桥	16 小时以上

表格 2——建造桥梁所需时间

桥梁类型	时间
小型公路桥	10 小时
中型公路桥	20 小时以上
大型公路桥	40 小时以上

表格 3——建造桥梁所需人力

桥梁类型	人力
小型公路桥	600 人
中型公路桥	900 人
大型公路桥	1200 人

表格 4——标准物资等级

部队规模	物资等级（天数）
集团军	20
军	10
师	7
旅	4
营	2
连	2
排	1
班	1

表格 5——标准命令延迟（单位：分/min）

部队规模	摩托化	非摩托化
集团军群	150	200
集团军	120	160
军	80	110
师	60	80
旅/团	40	60
营	30	40
连	20	30
排	20	30
班/组	20	30

表格 6——标准命令范围（米）

部队规模	摩托化		非摩托化	
	有效范围	最大范围	有效范围	最大范围
集团军群	60,000	80,000	45,000	60,000
集团军	37,500	50,000	28,000	37,500
军	18,750	25,000	14,000	18,750
师	12,000	16,000	9,000	12,000
旅/团	6,000	8,000	4,500	6,000
营	3,000	4,000	3,000	3,000
连	1,500	2,000	1,125	1,500
排	750	1,000	550	750
班/组	375	500	280	375

表格 7——军事结构名称和规模

符号	规模	人数	英国步兵	英国装甲	英国炮兵	希腊	德国/意大利
XXX	2+师	20000-40000	军	军	-	军	军
XX	2-3 旅	10000-20000	师	师	-	师	师
X	2-3 营	1000-2000	旅	旅	-	-	-
III	2-3 营	1000-2000	-	-	-	团	团
III	3-5 中队/门	400-800	-	团	团	-	-
II	3-5 连	400-800	营	-	-	营/群	营/群
I	3-4 排	100-16	连	中队	门	连/中队/门	连/中队/门
...	2-4 组	30-40	排	小队	小队	排/小队	小队
•	5-10 人 3-4 辆 3-4 门	5-10	班	班	班	班	班

表格 8——单位图标颜色

底色	图标	部队名称	示例	底色	图标	部队名称	示例
灰色	黑色	德国国防军		浅棕	红色	英国陆军	
黑色	白色	德国党卫军			绿色	英国突击队	
浅灰/蓝	黑色	德国空军			白色	皇家马耳他团	
深蓝	绿色	意大利陆军		栗色	白色	皇家海军陆战队	
	蓝色	意大利空军		深绿	银色	新西兰陆军	
	黑色	法西斯民兵			黄色	澳大利亚陆军	
	红色	海军陆战队			蓝色	希腊陆军	
深棕	白色	自由法国陆军		白色	黑色	希腊警察	

表格 9——部队状态

图标	状态	含义
	良好	部队能够执行命令
	阻滞	部队由于敌军抵挡而停止前进
	撤退	部队在敌军猛烈火力下后撤至安全区域
	撤退恢复	后撤部队进行重组，准备重新加入战斗
	溃退	部队士气低下，四散奔逃
	溃退恢复	溃散部队恢复士气，准备重新加入战斗

表格 10——部署状态

图标	部署状态
	未部署
	寻找掩护
	原地驻扎
	修筑工事
	进驻工事
	进驻要塞

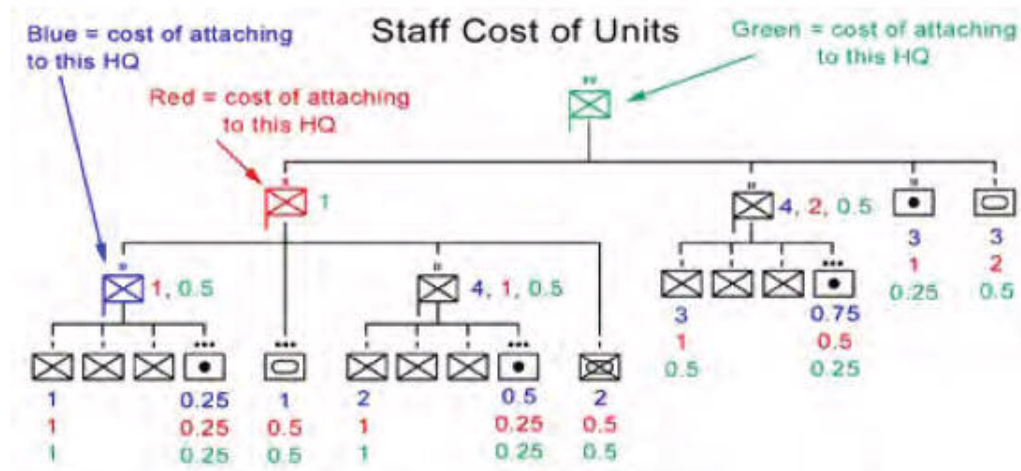
表格 11——标准命令评估时间

部队规模	重新评估时间（小时）
集团军	24
军	24
师	12
旅	6
营	4
连	2

表格 12——胜利等级

胜利等级	英文	己方 VP 减去敌方 VP
决定性胜利	Decisive Victory	51~100
局势有利	Marginal Victory	16~50
平局	Draw	-15~15
局势不利	Marginal Defeat	-16~-50
惨败	Decisive Defeat	-51~-100

附图：



说明:绿色、红色、蓝色数字表示该部队重新配属指定 HQ 所需要产生的 *指挥消耗*(Staff Cost)

说明：

本手册为 COTA 的参考设定速查手册，关于详细的操作和指令定义，请参阅详细的游戏入门手册。