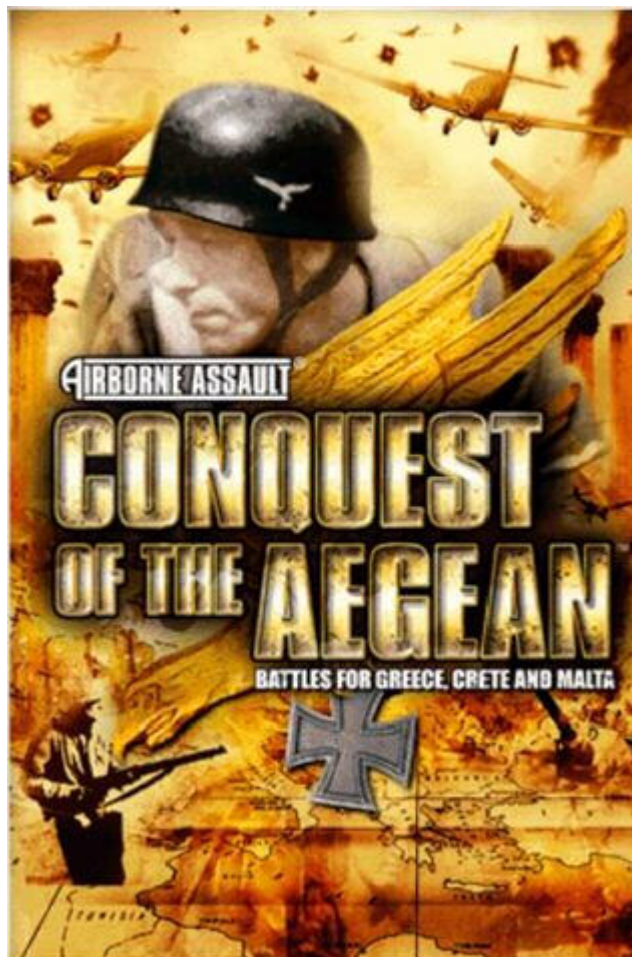


《空降袭击：征服爱琴海》入门手册

Airborne Assault Conquest of the Aegean

Reference Manual



翻译：CristianWJ

FROM：战争艺术论坛

欢迎访问：www.toaw.org

QQ 群：43976162

一、基本内容：

1. 开始游戏

游戏支持多种分辨率，如果需要手动更改，就找到快捷方式，右键选择属性，在“目标”后边插入“ resolution 1024 × 768”字样。确定之后，运行游戏。
(新补丁支持了默认选择桌面分辨率的功能)

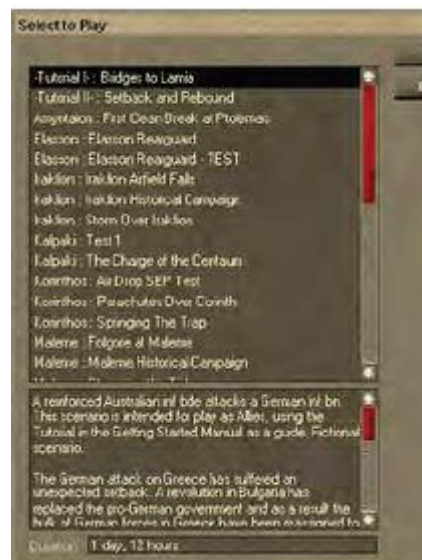
2. 开始单机游戏

2.1 选择剧本

在开始界面中，选择 NEW GAME，即可进行单机游戏。



随后进入了剧本选择界面：



界面中列出了可供选择的剧本，下方为剧本设定和持续时间。点击剧本，再按下 OK 即可。

2.2 设定剧本选项

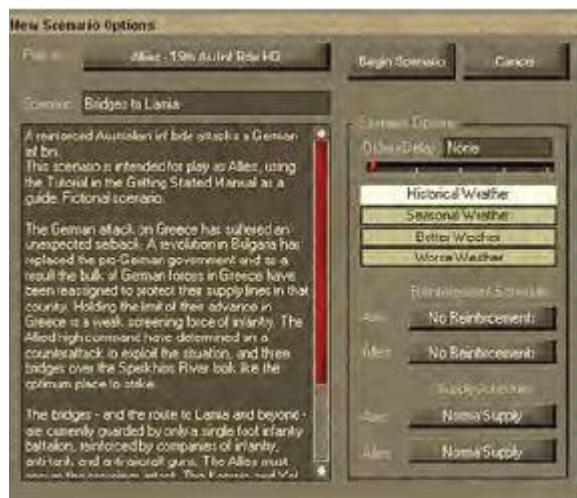
进入剧本设定窗口，你可以进行如下操作：

选择阵营（左上角，德军或盟军）；

选择命令延迟（Order Delay），拖动游标选择命令延迟等级（具体内容详见下文）；

选择天气（详细内容请参见“天气”一节）；

选择增援（设定援军的有无，提前抵达或推迟）；
选择补给（设定补给的程度）；
设定完成后，点击开始剧本即可载入游戏。



3. 读取游戏

4. 保存游戏

快捷键 Ctrl+S 即可保存；

或者点击下方工具条的菜单按钮，选择保存即可。

“自动保存”：在选项页面（地图下方）中，可以在自动保存这一项上打钩。游戏会自动每 20 分钟保存一次。

5. 联机游戏

本游戏支持因特网或者局域网。

主机需要 IP 地址。

6. 邀战

游戏自带 BattleHQ 供在线邀战，也可以用你喜欢的方式进行联机。

7. 联机步骤

建立主机，在开始界面下选择 HOST，输入主机名称。



在联机设定界面，你可以选择剧本或已经保存的游戏，更改设定参数。

将你的 IP 选择保存在剪贴板，发送给你的对手，等待他联机即可。

在下方的聊天区可以跟你的对手进行交流。

注意：联机并不是每次都要重新开始，你可以跟你的对手继续上一次保存过的对战！

加入游戏，在主界面上选择 JOIN，进入后输入主机的 IP，点击 OK 即可。

进入游戏：双方联机成功后，双方需要输入自己的对战密码。

游戏中交流：点击回车键，输入你要说的话即可。聊天内容会显示在工具条上方。再次按回车键确认发出信息。对方发来的信息会在屏幕上方显示出来。

8. 设定音量

在选项页面下，拖动滑动条来选择声音大小。



9. 最小化

工具栏的最下方，最右侧。点击最小化后，游戏将回到桌面。

10. 结束剧本

工具栏中选择菜单按钮，可以选择是离开剧本或者退回桌面。

二、界面控制

1. 简介

COTA 是空降突袭（AA）系列游戏的第三部作品。该游戏是一款可暂停的实时兵棋，你将会在精美的地图上进行推演。作为指挥官，你可以直接向师级单位下达命令，也可以直接向营、连级的子单位下达具体的指令。当你向高一级部队下达指令后，该部队下属的子单位会按照 AI 自动行动，来达成你设定的目标。

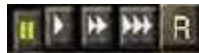
2. 游戏界面

下图即为游戏界面，右侧大面积区域为游戏进行的战斗地图。左侧为信息边栏，下方为显示工具条。



3. 设定游戏速度

在左侧边栏，可以看到调节游戏速度的按钮。



分别是：暂停，慢速，中速，快速，运行到某一时刻。

速度设定也可以通过快捷键进行操作。空格暂停，大于/小于号加减速速度。

“运行到某一时刻”：这个设定可以让游戏快速运行，到你设定的时刻则游戏暂停。



4. 提出或接受投降

在下方的显示栏中，有“投降选项”，点击后则结束游戏。你将不会得到任何 VP 值，哪怕你已经确保占领了 VP 点。

你的对手也可能提出投降。点击确定后，将会获得决定性胜利。但你也可以拒绝投降，继续进行攻击！

5. 提示信息

游戏进行过程中，在屏幕上方会显示各类提示信息。这些信息会告诉你一些重要的事件：诸如增援抵达、部队被消灭等。在游戏过程中可以来回滚动查看信息。

信息不会随着游戏保存而保留，因此在存档前需要记下一些胡总要的信息。

使用快捷键 END 能够自动跳到最近的一条信息。用 page up/down 可以使信息条滚动。按下 HOME 键，能够在战略地图上指向至该信息所提到的部队。



信息过滤：

不同重要级别的信息会以绿、黄、红三种颜色表示。

也可以在下方的工具条上对信息进行过滤。

可以在左边栏的 Msg 标签栏里边查看信息，并选择过滤类型。

6. 战斗地图

屏幕的左上角为小型战斗地图和缩放滑动条。可以注意到地图会随着时间变化而变暗或变亮。



用鼠标可以控制地图卷动和缩放。

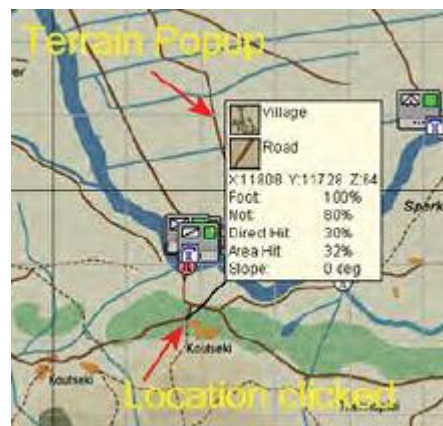
平移操作：在地图上按住鼠标右键拖拽，或用鼠标指针在屏幕边缘使其卷动均可。或者在小地图中画框，也能迅速显示到该区域。

缩放：点击侧边栏的缩放按钮，或者使用鼠标滚轮可以进行缩放。在需要缩放的区域，也可使用快捷键，按住 ALT 键，点击左键为放大，右键为缩小。

要改变缩放方向，可以在设置页面中设定“反转鼠标缩放”功能。

7. 地形

在地图上的某处点击右键，则会出现一个弹出窗口，显示出该地点的地形情况。



XYZ 分别是该点的坐标和海拔。Foot 和 Mot 表示该地形对人员和车辆性的影响百分比。后两项表示了此处地形对火力打击（分为直瞄和间接两种）的影响。最下方的 SLOPE 表示地形的起伏状况，会影响部队的通过性能和火力（可以占领制高点）

8. 视线 (LOS)

视线工具位于左侧边栏。

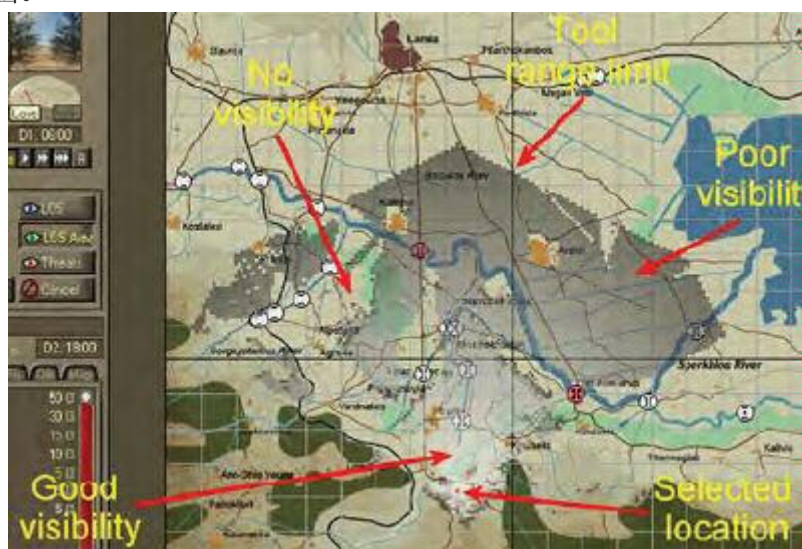


可以在侧边栏工具标签中选择 LOS 按钮，或者按快捷键 L 激活视线工具。

选择 LOS 图标后，在地图上拖拽，则会显示从出发点到目标点的可视情况。

主线的蓝色越深，表明能见度越差，如果发生中断，表示不可视。主线旁边的黑色条纹细线表示沿着此方向地形的高低变化。视线工具不需要选定任何单位，只需要在地图上拖动即可表示从起点到终点的视线。

如果选择区域 LOS（快捷键：K），当点击地图上任意地点，会出现从该点可以目视观察的区域范围。



灰色越深，表明能见度越差。没有灰色的地方表示从该点无法目视观察（有障碍阻挡）。

9. 天气状况

在左侧边栏，可以看到天气的图片，表示当前的气象状况。

将鼠标放在图标上，会弹出窗口显示出当前的详细天气状况。



10. 不可通过地形

标识为“不可通过”，则任何部队无法进入；

较宽的河流、海洋和湖泊不允许部队进入；

小型河流和沼泽不允许摩托化单位进入；

起伏大于 30 的地形，除非有道路，否则摩托化单位无法通过。

起伏大于 60 的地形，除非有道路，否则所有单位均无法通过。

小路不会有助于摩托化单位机动，但能够让非摩托化单位在复杂地形中更快的运动。

注：当任务终点为不可通过地形，则部队会自动运动到距离目标点最近的可达地形处，并以警告信息提示。

11. 确定最佳路径

如何决定从 A 地点通往 B 地点的最佳路径呢？

选择左边栏的寻路工具



第一行为摩托化单位的寻路；第二行为人员单位的寻路。第三行为混合部队的寻路。

Q 代表最快捷的路线，S 代表最短的路径（直线距离？与最快是两个概念），C 代表有掩护的路线，A 代表能够避免火力打击的路线，SF 代表最安全的路线（避免打击并良好隐蔽）。

具体寻路方法为：先选择要寻路的部队，再点击寻路类型，最后点击部队要去的地点即可。如果该部队有两种单位构成，则只会显示摩托化单位行进的路线，而非人员的路线。

12. 显示工具条

在屏幕下方是显示工具条，各种按钮可以控制不同图标的显示和隐藏，信息的过滤。



12.1 单位信息过滤

单位图标右上角显示为该单位的信息，可供显示许多不同的内容。通过点击工具条最左侧，或者使用 F 键来循环显示单位的信息类型。

F1-单位任务

F2-溃退状态

F3-单位强度

F4-战斗力

F5-部署状态、朝向（部队驻防时）

F6-士气、疲劳（影响单位效率）

F7-弹药、补给

12.2 单位过滤

按数字键或者第二个按钮，可以过滤显示不同兵种的单位。

1. 所有单位

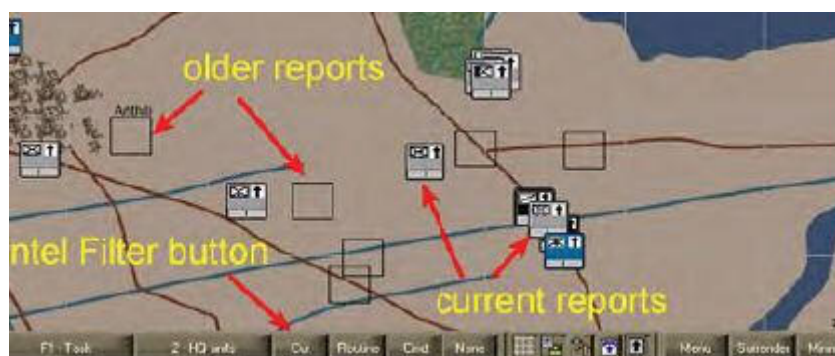
2. HQ

- 3. 步兵
- 4. 后勤
- 5. 装甲部队
- 6. 机械化步兵
- 7. 辅助单位
- 8. 炮兵
- 9. 工兵
- 10. 架桥部队
- 没有命令的部队
- = 有命令的部队
- \ 最近点击的部队

12.3 图标过滤

使用图标过滤可以决定是否显示敌军单位（敌军单位的现实分为：不显示，最近 5 分钟内的，一小时内的，所有的）。

快捷键：I



附：侦察到的敌军单位会加以显示，但情报可能不正确。等你攻过去后，敌人可能已经离开或者换防成别的部队。

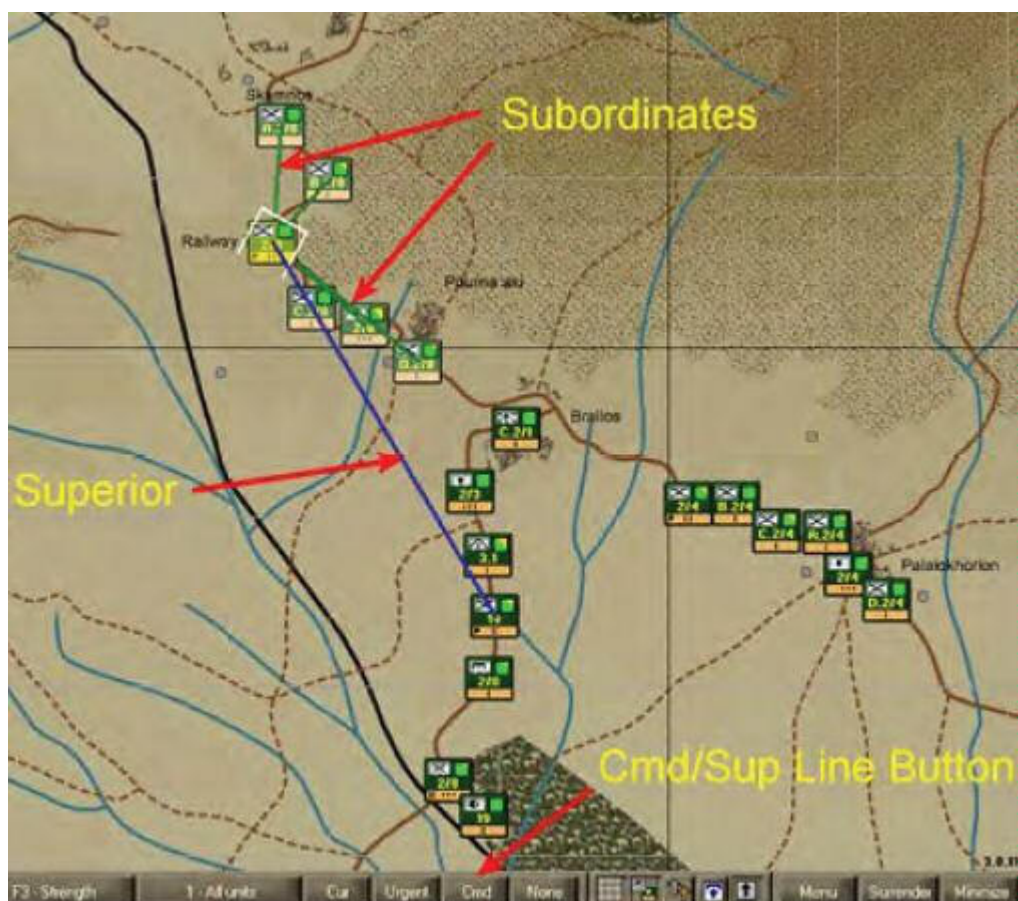
12.4 信息过滤

实用信息过滤能够决定所显示的信息的优先级别：分别为-不显示，全部显示，紧急事件，突发事件（紧急=紧急+突发）。

12.5 指挥和补给线

该选项决定是否显示指挥和补给线。

选择显示指挥线时，蓝色的线指向该部队的上级单位，绿色的线指向该部队的下属单位。



补给线表示了当前单位最后一次获得补给的状态。绿线表示补给线路通常，红色表示补给被切断。



从上图中可以看出，当选择了营部补给单位时，它的补给源来自下方的师部补给单位。当选定某一个单位时，就可以显示补给的来源。（选中多个单位则不会显示）

补给线显示了最后一次补给的状况，因此不及状况不是实时的。需要注意部队的补给随时可能因特殊情况而中断。

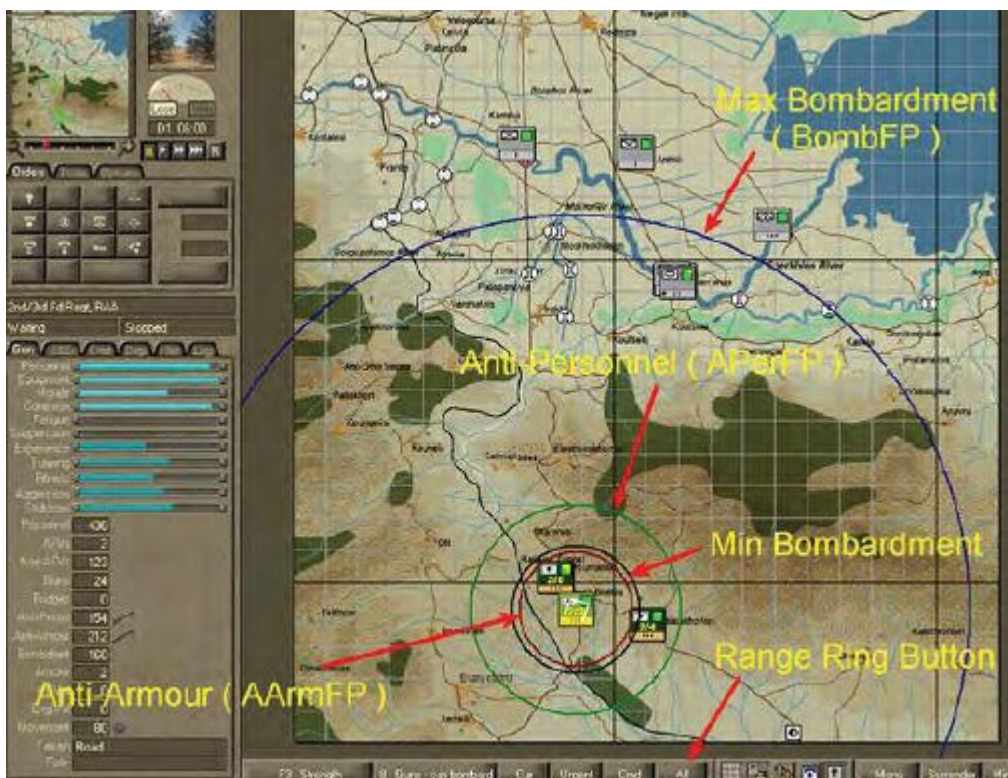
12.6 势力环

势力环表示了选定单位的有效范围。

绿色——对人员打击范围；

红色——对装甲打击范围；

黑色/蓝色——间瞄火力打击最小-最大范围；



12.7 混合按钮

五个小按钮，分别用来显示：

地图栅格——浅色线为 1 公里，深色线为 10 公里；（快捷键：G）

友军单位图标；

被歼灭单位图标（十字架，颜色与所属部队颜色相同）；（快捷键：U）

目标图标（显示剧本的 VP 点）；（快捷键：J）

单位任务图标（显示己方单位的当前任务）；



12.8 菜单

菜单有如下选项：返回游戏，离开剧本，读取/保存，退出游戏

12.9 投降/战报 (AAR)

战斗结束前，你可以选择是否投降。

战斗结束后，点击可以查看战斗结果报告。

12.10 最小化

三、战略说明

1. 战略目标

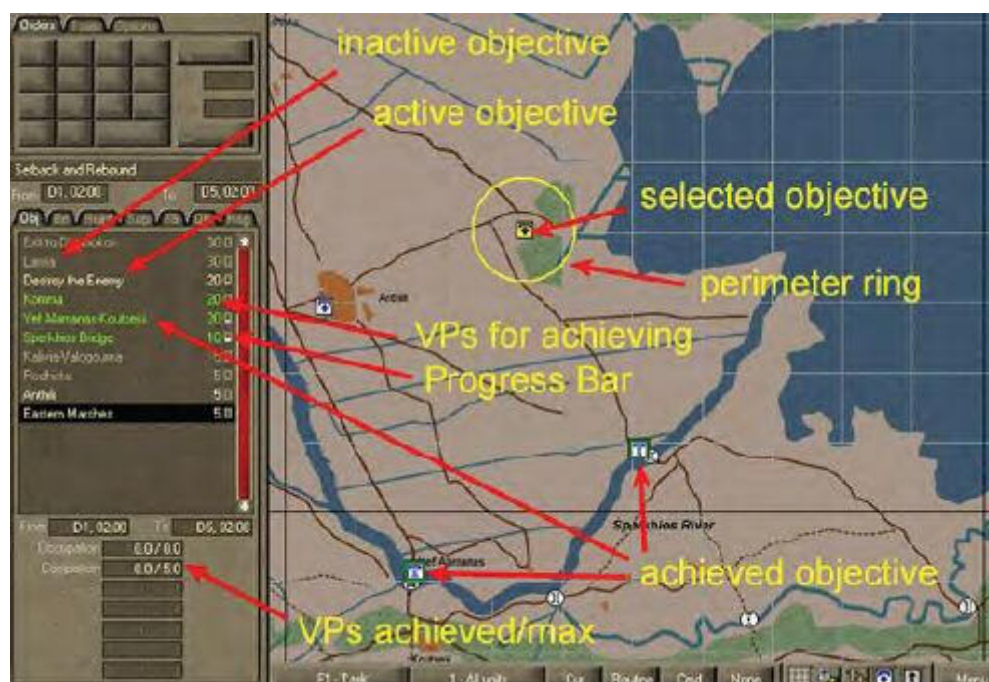
1.1 查看战役简报

左边栏下侧第二个选项卡中，可以看到当前剧本的简介。里边介绍了剧本的背景，要实现的目标等等信息。

1.2 显示战略目标 (Obj)

第一个选项卡中罗列出了要实现的战略目标。

需要注意的是：实现的目标文字变为绿色，当前选择的目标文字高亮显示，尚未实现或已经失败的目标为灰色显示。右侧的数值表示实现任务能够得到的 VP 值。数字右边的为任务实现的进度。（需要注意的是，并不是占据目标即可得到 VP，而是需要在规定的时间内保持占据状态，才会获得相应比例的 VP 值，但最大不会超过显示的 VP 值）。目标框下方即为当前目标的实现进度。



某些情况下，你只能去实现其中的某一个目标。

注意：标注有 AE 的目标表明当你的部队占据该目标是，游戏会立即结束。

1.3 在地图上找到目标

在左边栏中双击相应的目标，地图上则会移动到该目标的位置，周围的黄色圆环表示目标的范围。如果己方占据了目标，目标方块的边框变为亮绿色。

2. 作战单位

2.1 选择单位

点击单位图标，被选中的单位会以高亮的方框显示。同时可以看到该单位的机动路线和作战任务。（用鼠标拖框可以选择多个单位）

选择单位有两种方法：一是在地图上点击单位图标；二是在战斗序列标签栏（OB）中点击相应的单位名称。



注意：当选择了某个单位时，默认也选择了与其相关的子单位（该单位和其下属单位都会对你的命令做出响应）。

多选或取消某个单位：按住 **Ctrl** 键，点击单位即可。

当多个单位重叠在一起时，连续点击图标，则会在单位之间进行更替。

有指挥部属性的单位与其他单位重叠时会置顶显示。

2.2 指挥链（重点！）

军队的架构是树形的，每一个单位都有其上级和下级。例如，营部下边拥有数个连，而其本身有归属于上级的旅部或团部，其上又有师部。

使用“↑”键可以转换到该单位的上级单位。

此外需要注意两点：

第一：如果打开了“命令延迟”（orders delay）选项，下级单位收到你的指令并执行将会存在一个时间差！在收到新命令前，部队可能会按照当前的指令进行。

第二：一旦你的部队收到了你的指令，他们会着手准备实施命令。这会使部队进入重组（整備）状态。处在命令范围内的部队都会进入重组状态。（附：如果你对某个单位单独下了命令，则它可以脱离上级的控制，不受上级命令的影响，直到你重新将其与上级连接起来）

运用方向键可以在单位中进行切换（如果设定了单位过滤，则只会在当前显示的单位中切换）。

“↑”键：选择该单位的上级单位；

“↓”键：选择该单位的下级单位；

“← →”键：在同级的单位中进行切换；

按“Shift”键的同时按方向键可以复选单位；

2.3 在当前任务的单位中切换

按 TAB 键或者方向键可以在当前任务的单位中进行切换。
按“Shift”和“TAB”键，可以找到目前没有任务的部队。

2.4 援军

在左侧边栏的“Reinf”标签下可以看到援军的情况。
你会在标签下方看到可能到达的援军的列表。列表中详细的列出了援军的类型，列表中显示的为每组增援中**最高级的单位**，以及可能到达的**时间段**和**单位数目**。列表按照到来的先后顺序排列。

当点击列表中的某组部队的图标，会在列表的下方显示出这一组援军的详细信息，包括总的兵员，装甲车辆，辅助车辆、火炮等武器装备的数目和火力值。

当双击图标时，会在大地图上显示出援军抵达的地点。
增援部队的上级指挥单位会在大地图上高亮表示。



2.5 战斗序列（OB）

标签 OB 下显示了当前地图上所有部队的战斗序列。根据其组织结构，树形排列。援军在抵达前不会在 OB 列表中显示。

OB 的树形图与 WINDOWS 资源管理器的结构很相像，你可以点击“+”“-”号来展开或合并。点击 OB 中的某个单位，则会在大地图上高亮显示其位置，以及该单位目前控制的子单位。

当你已经选定了地图上某单位时，要想显示其战斗序列，则按“O”键即可。

OB 中的单位图标始终以军事符号显示。



2.6 改变单位图标

COTA 中的单位图标可以用两种方式显示：**军事符号** 或 **兵种形象符号**。
在左边栏中的 Options 标签中可以选择更改显示模式。

2.7 使用小图标

如果你觉得单位图标比较大，影响了观察。可以按“`”键（“1”左侧的键）对单位图标进行缩放。

3. 战斗指令

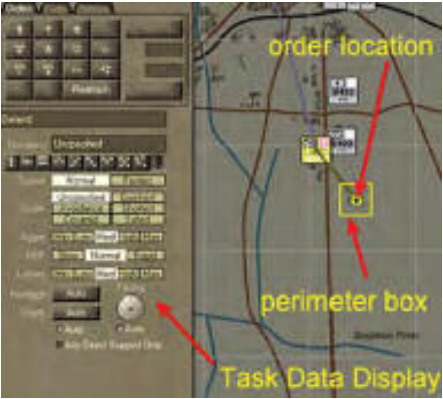
具体作战是根据你下达的命令来进行的，收到命令的单位及其子单位会执行该指令。

3.1 发布命令

具体方法为：选择单位，在左侧边栏的命令标签栏（Orders）选择特定的命令，然后在战略地图上设定命令指定的地点（ObjLoc）。

发布命令后，地图上会显示该命令的图标，如图所示。

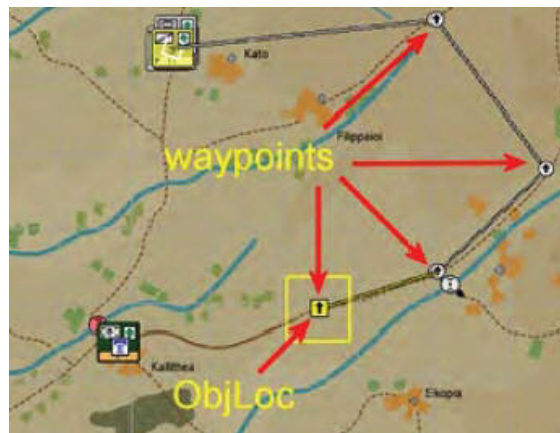
如果你设定的命令地点位于不可到达区域，则目标会自动变动到附近的可到达区域，并用消息告知。



3.2 设置多路径点命令

可以通过设置路径点来使部队按照一系列的路径点进行机动，最终到达命令地点。

具体操作方法为：选择单位和任务，按住 **Shift** 键后在地图上点击，形成路径点。松开 **shift** 键后，点击则会布置最终的任务目标地点。



3.3 取消命令

如果需要取消已经发布的命令，则可以在命令标签栏中点击取消（Cancel）按钮，或者按快捷键 **ESC**。

4. 高级命令设置

一旦你设定了部队命令，能够对该命令进行一系列的微调。通常情况下，命令参数为默认状态。当点击命令目标地点的图标后，在侧边栏会显示出高级设置菜单。

4.1 改变阵型

能够选择各种不同的纵队。不同的阵型具有不同的朝向和不同的响应能力。（具体内容见附录 B）

4.2 改变机动速度

默认为：正常。还能够选择其他不同的速度，来决定部队机动的快慢。移动速度会显著影响部队的疲劳值，尤其是非摩托化部队的夜间机动。

4.3 改变路径类型

详见路径一节

4.4 改变进攻等级

更高的进攻等级会使部队更有可能主动攻击敌军，较低的进攻等级会使部队尽可能迅速的避开敌军。

4.5 改变开火速率（ROF）

默认为正常状态，设定为 **Slow** 后，能够节约弹药。设置为 **Rapid**，尽管火力较猛，但较为浪费弹药，并不见得是一件好事。要注意，支援火力的射击速率取决于攻击的距离，大于 3000m 时为慢速，小于 3000m 则为正常或快速。

4.6 改变伤亡等级

该选项决定了部队对伤亡的容忍程度。对于探路的部队，最小伤亡容忍能够使其迅速避开火力攻击。

4.7 改变正面宽度和纵深

默认为自动，则部队会根据部队兵力和地形决定防御阵型。正面宽度和纵深可以在 300，600，1000，1500，2000，3000，甚至 4000 米的范围内进行调节。

4.8 改变朝向

朝向（Facing）是你的部队正面所面对的方向。通过拖拽朝向轮，可以调节部队面对的方向。



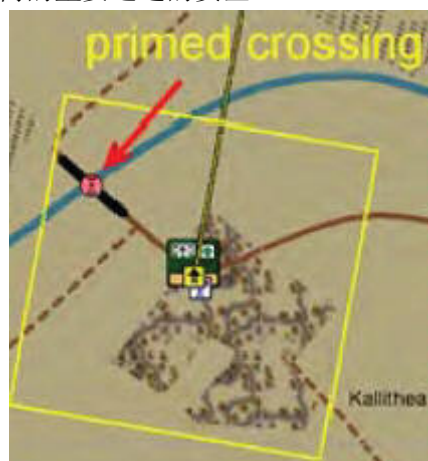
默认朝向为自动，则部队会自动朝向最有可能与敌军遭遇的方向。

4.9 改变炮火支援

开启该选项，则能够使具有炮火攻击的单位，仅仅为选择了相同选项的单位提供炮火支援。关闭后可以为任何单位提供炮火支援。

4.10 改变保护桥梁

该选项仅仅对进攻和探路任务有效。默认为关闭状态。当开启后，执行命令的部队会自动保护命令地点附近 500m 内的重要通道的安全。



当敌军单位占据了重要的通道（桥梁），并已经布置了炸药时（表示为粉色图标），应当使用此命令。