

### ミサイル飛行ルール要約

#### FP コスト

1ヘクス(ヘクスサイド)の前進*	1FP
1-2レベルの上昇	1FP
2-3レベルの降下	1FP
1レベルの降下(1ターンに1回のみ)*	1FP
スナップ旋回/スライド機動	1FP
パーチカル・ロール	0FP

\*1FPを消費しての1レベル降下は1ターンに1回のみ実施できる。ただし、1ヘクス前進することにFPの消費なしで1レベルの喪失が回数制限なしに可能である。

#### 機動制限

##### 1. スナップ旋回:

- ・全飛行行程に1回のみ可
- ・安全解除されてから最初に行う行動がスナップ旋回であるなら、準備飛行は不要
- ・旋回、上昇-降下の移行、特殊機動を実施したミサイルは、スナップ旋回に通常の準備飛行が必要

##### 2. 特殊機動: スライド機動・パーチカル・ロールのみ可

##### 3. パーチカル・ロール: 全飛行行程に1回のみ可(例外: 目標がパーチカル・ロールを実施した場合には同じ回数のパーチカル・ロールが可能)

#### 飛行制限

##### 1. 上昇-降下の移行:

- ・1ターン(比率飛行セグメント)に上昇-降下の移行が可能。
- ・ミサイル旋回率 BT/2、ET/2/3/4... 上昇-降下の以降に速度の1/10(切り上げ)の水平飛行が必要。
- ・より旋回率の悪いミサイル... 速度の1/3(切り上げ)の水平飛行が必要

##### 2. パーチカル・ロール: 同じ位置で2FP以上の消費が必要

##### 3. 降下: 目標よりも低い降下は不可

##### 4. 上昇: 目標よりも高く上昇できるのは以下の2例のみ

①CG SAMのブースト飛行期間

②TVM SAM、もしくはMCG型AHM

#### ミサイルの速度変更

##### 1. 上昇(ターン開始時よりも終了時の高度が高い):

獲得レベル数 $\geq$ 速度の1/2 $\cdot$ 次ターンの基本開始速度-1FP

獲得レベル数 $\geq$ 速度 $\cdot$ 次ターンの基本開始速度-2FP

##### 2. 降下(ターン開始時よりも終了時の高度が低い):

喪失レベル数 $\geq$ 速度の1/2 $\cdot$ 次ターンの基本開始速度+1FP

喪失レベル数 $\geq$ 速度 $\cdot$ 次ターンの基本開始速度+2FP

##### 3. 旋回: ターン終了時-1FP/30° 機首方向変更

#### ミサイル速度制限

高度域	最小速度	機動速度	最大速度
LO	2	4	24
ML	3	5	26
MH	3	6	28
HI	4	7	30
VH	4	8	32
EH	5	10	34
UH	7	14	36

1. 開始時平均速度<最小速度: 除去(失速)
2. 開始時平均速度<機動速度: 旋回および機動不可
3. 開始時平均速度>最大速度: 超過分は無視
4. ミサイル最大上昇高度: レベル100

#### IR ミサイル発射時のシーカー視野(FOV) 制限

1. 制限 FOV<sup>w</sup>: 制限レーダーアーク
2. アンケーj FOV<sup>ax</sup>: 180<sup>+</sup>アーク
3. アンケーj FOV&HMS<sup>ay</sup>: 150<sup>+</sup>アーク
4. アンケーj FOV&レーダー<sup>az</sup>: 150<sup>+</sup>アークかレーダーアークのより狭い方
5. アンケーj FOV&VAS<sup>bz</sup>: 180<sup>+</sup>アーク
6. FOV&IRSTS<sup>z</sup>: IRSTS のアークに等しい

a: I/M/A タイプシーカーのみ可能

b: M/A タイプシーカーのみ可能

w: 最も近い航空機にロックオン

x: 最も近い航空機に DR8 以下でロックオン(判定失敗は発射不可)

※より遠い航空機へのロックオンには、間にある他の航空機につき+1の修正がある

y: 距離に関わらず DR9 以下でロックオン(判定失敗は発射不可)

z: レーダーロックオン/VAS 視認/IRSTS ロックオンの対象機にロックオン

#### シーカー・タイプ

#### アングル・オフ制限

E	30_(目標推力 AB: 60_)
I	60_(推力問わず)
M	90_(目標推力 AB: 120_)
A	全方位(推力問わず)

#### ミサイルの速度減衰

##### 1. AAM 第1ターン=(基本速度+航空機速度)×減衰係数\*

##### 2. SAM 第1ターン= 基本速度

##### 3. 第2ターン以降=(現在の速度±速度変更)×減衰係数\*

\*サステナモーターが有効な場合、減衰係数は2 高度域上空の欄で判定する

※サステナモーターが有効な場合、減衰係数=1.0

#### ミサイル速度減衰係数表

飛行ターン数						
高度域	1	2	3	4	5	6
LO	.6	.6	.6	.7	.8	.8
ML	.7	.7	.6	.7	.8	.8
MH	.8	.7	.6	.7	.8	.8
HI	.8	.8	.7	.8	.8	.8
VH	.9	.8	.7	.8	.8	.9
EH	.9	.9	.8	.8	.9	.9
UH	1.0	.9	.9	.9	.9	.9

#### 速度減衰計算結果表 (端数四捨五入)

基本速度	減衰係数				基本速度	減衰係数			
	.9	.8	.7	.6		.9	.8	.7	.6
2	2	2	1	1	20	18	16	14	12
3	3	2	2	2	21	19	17	15	13
4	4	3	3	2	22	20	18	15	13
5	5	4	4	3	23	21	18	16	14
6	5	5	4	4	24	22	19	17	14
7	6	6	5	4	25	23	20	18	15
8	7	6	6	5	26	23	21	18	16
9	8	7	6	5	27	24	22	19	16
10	9	8	7	6	28	25	22	20	17
11	10	9	8	7	29	26	23	20	17
12	11	10	8	7	30	27	24	21	18
13	12	10	9	8	31	28	25	22	19
14	13	11	10	8	32	29	26	22	19
15	14	12	11	9	33	30	26	23	20
16	14	13	11	10	34	31	27	24	20
17	15	14	12	10	35	32	28	25	21
18	16	14	13	11	36	32	29	25	22
19	17	15	13	11					