

航空機飛行ルール要約

加速／減速

- 2.0 加速ポイント(AP)=+0.5 速度上昇。
- 高加速航空機(Rapid Accel):1.5 加速ポイント=+0.5 速度上昇。
- マッハ1以上の速度時;
3.0 加速ポイント=+0.5 速度上昇。
高加速航空機(Rapid Accel):2.0 加速ポイント=+0.5 速度上昇。
- 2.0 減速ポイント(DP)=-0.5 速度低下

水平飛行 (Level Flight)

- 全 FP=HFP。速度等に何らの影響も与えることなく、自由に高度レベルを1下げることが可能。

旋回(Turn)

- 旋回抗力による減速ポイントは、そのゲームターンで実施した最も高い旋回率によって求められる。2回以上の機首変更があっても、減速ポイントが生じるのは1ターンに1回である。
- 1ターンに複数回の向き変更があれば、それは**持続旋回**となる。そのターンで2度目以降の向き変更につき1.0減速ポイントが生じる。**高抽気率**航空機であればそれが2.0減速ポイントとなる。
- TT、HT、BT、ET 旋回を実施するには、それぞれ最小速度を0.5、1.0、1.5、2.0は上回っていること。
- 低ロール率**の航空機は、主翼が水平の状態から旋回に移る前にバンク角を左・右に確立するため1FPを直進する。前回とは逆方向への旋回では2FPを直進する。
- 高ロール率**の航空機は、バンク角を即座に一方からもう一方へと変えることができる。それ以外の機は1FPを直進に要する。
- 回復期間**を終えるまで、ET 旋回中や後は攻撃も兵器発射も行えない。
・回復期間とは、ET 旋回、ロール、またはそれらの準備移動を行わない状態で、航空機の速度の半分(端数切り上げ)を使用した時間である。

スナップ旋回(Snap Turn)

- BT 旋回を行える航空機であること。
- 1ターンに1回実施可能。1HFPを消費し、直ちに30°機首方向を変える。旋回表で60°または90°の向き変更が可能であれば、30°または60°の即時旋回が可能。
- 主翼が水平でないか、高遷音速で飛んでいれば、1HFPの準備飛行が必要。両方があてはまれば2HFPが必要。
- スナップ旋回によりBT 旋回による減速ポイントが生じる。
- スナップ旋回の後の戦闘や兵器発射の修整は、BT 旋回の実施に相当する。(回復期間のルールが適用される)
- HT 旋回までしかできない航空機は、**危険なスナップ旋回**は可能である。その場合、機首方向変更時に逸脱飛行の判定をする(DR4以下)。

上昇／降下変更時における FP 消費の制約

- 水平飛行から上昇／降下を行う場合、最初に使用するFPはHFPでなくてはならない。
- 降下から上昇へ、または上昇から降下へ移るには、まず航空機の速度の半分(端数切り捨て)をHFPに使用してから、VFPを使用する。高ピッチ率機では、速度の1/3(端数切り捨て)を使用するだけでよい。
- 直前のターンからの上昇や降下を継続する場合は、HFPとVFPはどのような組み合わせで使用してもよい。

スピードブレーキの使用(Speed Brake)

- ADCに記載のFPまでを“失くす”ことができる。
- 失くしたFPを、旋回やその他の機動／戦闘／セグメント移動の要件に充てることはできない。
- 0.5FPを失くすごとに1.0減速ポイントを得る。

上昇(Climb Flight)

急上昇 (Zoom Climb: ZC)

- 最低1FPから最大で速度の2/3までのFPをVFPに使用できる。

- CCCでの出力設定に応じた上昇能力が2.0以下であれば、1VFPにつき1高度レベルのみ上昇する。
- CCCでの出力設定に応じた上昇能力が2.0を超えていれば、1VFPにつき1または2高度レベル上昇する。
- 上昇開始ターン: +1 高度レベル獲得=1.0 減速ポイント。
- 上昇2ターン目以降: +1 高度レベル獲得=1.5 減速ポイント。
- ET 旋回不可。

持続上昇 (Sustained Climb: SC)

- 必要開始速度 \geq 最小速度+1.0
 - 開始速度<上昇速度: CCCの値が半減(端数は保持)。
 - CCCの値が1未満であれば、1ターンに1VFPのみ使用でき、それにより端数高度レベルのみ上昇する。
 - CCCの値が1.0-2.0であれば、FPの2/3までをVFPに使用できる。最初のVFPでは記載の数値の端数分(端数がない場合は1)上昇し、以降は1VFPにつき1高度レベル上昇する。
 - CCCの値が2.0より大きければ、FPの2/3までをVFPに使用できる。最初のVFPでは1.0レベル+端数高度分上昇し、以降は1VFPにつき1または2高度レベル上昇する。
 - 十分なVFPがあれば、CCCに記載の許容レベルよりも多くの高度レベル上昇にVFPを使用できる。ただし、上昇能力表の制限を超えて高度レベルを獲得する場合、急上昇と同様の減速ポイントが発生する。
 - EZ 旋回と**スライド**機動のみが可能。
 - +1 高度レベル獲得=0.5 減速ポイント。
- ※持続上昇の許容レベルを超えた上昇=急上昇と同様の減速ポイント。

垂直上昇 (Vertical Climb: VC)

- 直前のターンに上昇が必要。
- 1の例外: **高ピッチ率**航空機は、開始速度が4.0未満であれば水平飛行から垂直上昇に移れる。
- 垂直上昇開始ターン: 速度の1/3をHFPに当て、残りをVFPとする。
垂直上昇2ターン目以降: 速度の1/3以下をHFPに当てることができる(全てVFPにすることも可能)。
- 1VFPの消費につき1または2高度レベル上昇する。
- +1 高度レベル獲得=2.0 減速ポイント。
- バーチカル・ロールを除いて、旋回や機動は不可。
- 垂直上昇から降下に移ることはできない。
- 7の例外: **高ピッチ率**航空機は、垂直上昇を行った次のターンに急降下や無重力降下を行える。
- 7の例外: 高ピッチ率でない航空機は、垂直上昇を行った次のターンにハーフロール・アンド・ダイブを使って急降下に移れる。

降下(Dive Flight)

急降下 (Steep Dive: SD)

- 最低1FP最大で速度の2/3FPまでをVFPに使用できる。
- 1VFPにつき1または2高度レベルを失う。
- 降下開始ターン: -1 高度レベル降下=0.5 加速ポイント。
- 降下2ターン目以降: -1 高度レベル降下=1.0 加速ポイント。

無重力降下 (Unloaded Dive)

- 全FP=HFP。
- 少なくとも1HFPを航空機の“無重力状態”に使用する。1より多く、最大で全HFPを“無重力状態”に使用してもよい。
- 無重力状態で1HFPを使用することに1ヘクス／ヘクスサイド移動し、1高度レベルを失う。
- 急降下と同じ加速ポイントを得る。
- 無重力状態の間は攻撃、兵器の誘導、照準を行えない。
- 無重力状態で使用したHFPは旋回や準備移動に使用できない。
- 1ターンの間に無重力降下に使用する全HFPは、連続したものでなくてはならない。