



게임 규칙서

목 차

1.0 소개	2	19.0 전자 방해 대응책	37
2.0 게임 장비	3	20.0 연료 및 회수	40
3.0 플레이 순서.....	5	21.0 무작위 이벤트	40
4.0 공중 유닛	6	22.0 날씨	40
5.0 주도권	8	23.0 야간	41
6.0 이동	8	24.0 정찰 임무	42
7.0 대형(Formation)	11	25.0 헬리콥터	43
8.0 공격대/태스크 계획	11	26.0 CSAR	43
9.0 비행장 작전	14	27.0 육군 지상 유닛	44
10.0 탐지	16	28.0 비행장	44
11.0 공대공 전투	17	29.0 전선(Front)	45
12.0 공중 유닛 피해	20	30.0 시나리오 조건	45
13.0 전투 사전 절차	21	31.0 시나리오 준비	45
14.0 대공포(AAA)	22	32.0 승리	48
15.0 SAM 및 레이더	24	33.0 솔리테어 규칙	49
16.0 공대지 무장	29	34.0 캠페인 게임	51
17.0 공대지 공격	31	규칙 색인	54
18.0 지상 표적 피해	36		

구성물 목록

Red Storm 게임 구성물은 다음과 같습니다:

- 22" x 34" 지도 2장
- 4½ 다이 컷 카운터시트
- 규칙서 1권(본 책자)
- 시나리오 책자 1권
- 부록 책자 1권
- 플레이어 보조 카드 5장 (11" x 17" 4장; 8½" x 11" 1장)
- 항공기 데이터 카드(ADC) 3장
(11" x 17" 2장; 8½" x 11" 1장)
- 10면 주사위 2개
- 비행대, 방공, 캠페인 로고 시트

1.0 소개

Red Storm은 1987년 중반, 가상의 전장인 독일 내 북대서양 조약기구(NATO) 전선 중앙에서 벌어지는 공중전을 다루는 게임입니다. 양쪽 진영 모두, 공중 우위를 확보하는 동시에, 전선을 따라 지상 지원과 적 후방 지역에 대한 중심 타격을 시도합니다. 이 과정에서 양측은 중대한 도전에 직면합니다.

NATO군의 공중 전력은 수적으로 열세였습니다. NATO의 항공기들은 특히 적군이 밀집한 지역 근처에서 수많은 AAA와 SAM을 상대해야 했습니다. 바르샤바 조약기구(WP) 측은 NATO보다 항공기는 더 많았지만, 일반적으로 항공기의 품질이 더 낮았습니다. NATO 방공 시스템은 WP 방공망만큼 광범위하지는 않지만, WP 플레이어가 후방 지역에 있는 NATO 표적을 '깊숙이' 타격하는 것은 여전히 어려울 것입니다.

양쪽 진영 모두, 독일 중부의 거친 지형과 비가 오는 날씨에 대처해야 하므로, 작전 수행은 더 어려워집니다.

1.1 플레이어

완전한 게임을 하기 위해서는 두 명이 필요합니다. 한 명은 WP, 한 명은 NATO를 플레이합니다. 하지만 두 가지 형태의 솔리테어 규칙과 특별한 솔리테어 시나리오도 있습니다.

시나리오에 따라 한쪽 또는 양쪽 진영 모두가 타격, 호위, 재밍 지원 및 기타 항공기로 이루어진 "공격대" 병력을 통제합니다. 동시에 양측은 일반적으로 적 항공기를 요격하는 태스크를 맡은 항공기를 통제합니다. 마지막으로, 양측 진영 모두는 지상에 레이더 유도 AAA, 레이더 유도 SAM, IR 유도 SAM을 포함한 다양한 AAA 및 SAM 시스템을 배치합니다. 양쪽 모두 작전 성공을 위해 지상 표적을 파괴하고 적의 공중 전력을 소모시켜야 합니다.

1.2 규칙

규칙에는 표준, 고급, 선택 규칙이 있습니다. 고급 규칙에선 세부 사항이 추가되어 전장을 좀 더 완전하게 묘사합니다.

선택 규칙을 추가하면 사실상은 좋아지지만, 게임이 더 복잡해집니다. 게임을 배우는 플레이어는 표준 게임 메커니즘에 익숙해질 때까지 고급 및 선택 규칙을 건너뛸 수 있습니다.

1.21 규칙 규약

규칙에는 번호가 매겨져 있습니다. 다른 규칙에 대한 상호 참조는 [대괄호] 안에 적혀 있습니다.

디자인 참고는 규칙의 배경과 사고 과정을 설명합니다.

1.22 Red Storm 배우기

신규 플레이어는 입문 시나리오를 플레이하고, 플레이 예시를 먼저 살펴보는 것이 좋습니다. 여기서는 먼저 읽어야 할 규칙 섹션과 중요한 전투 규칙을 요약해서 알려줍니다.

1.3 게임 용어집 (알파벳 순서)

2ATAF. 제2 연합 전술 공군.

4ATAF. 제4 연합 전술 공군.

AAA 대공포 (*Anti-aircraft artillery*)

AAP. 항공기 가용 포인트 (*Aircraft Availability Points*)

작전중지 Abort. 더 이상 임무를 수행할 수 없는 비행대는 '작전을 중지'하고 귀환할 수 있습니다.

ADC. 항공기 데이터 차트 (*Aircraft Data Chart*),

항공기 성능 및 기능이 적혀있는 플레이 보조 도구.

공격성 지수 Aggression Value. 조종사 훈련 상태, 리더십, 기세를 나타내는 수치. 비행대가 수행하는 행동에 대한 보정 수치.

호 Arcs/반구 Hemispheres. 호는 비행대 주변의 60° 영역. 항공기 비행대의 세 개의 전방 호는 전방 반구를 구성하고, 세 개의 후방 호는 후방 반구를 구성함.

ARB. 활주로 폭탄 (*Anti-Runway Bombs*)

ARM. 대방사 미사일 (*Anti-Radiation Missile*)

육군 지상 유닛. 기갑, 기계화, 포병, 본부, 보급, 지상 미사일 유닛.

ASM. 공대지 미사일 (*Air-to-Surface Missile*)

공격. 공대공 전투 [11.0], AAA [14.0], SAM [15.0], 또는 적 유닛을 대상으로 하는 공대지 공격 [17.0]

빔 호 Beam Arc. 비행대 각 측면(오른쪽 및 왼쪽)에 있는 전방 및 후방 빔 호의 합산 면적.

BDA. 폭격 피해 평가 (*Bomb Damage Assessment*)

BE. 벨기에 (벨기에 왕립 공군)

BVR. 시계외(가시거리 밖)

CAN. 캐나다 (캐나다 왕립 공군).

캠페인. 캠페인은 하루 이상에 걸쳐 진행되는 여러 시나리오

CAP. 전투 공중 초계 (*Combat Air Patrol*)

CAS. 근접 공중 지원 (*Close Air Support*)

CBU. 집속탄 (*Cluster Bomb Unit*)

CSAR. 전투 수색 및 구조 (*Combat Search and Rescue*)

DRM. 주사위 보정수치

무질서 Disordered. 비행대가 산개해 있고 조율되지 않은 상태.

더미 비행대. 실제 항공기가 아닌 가상의 비행대를 의미하는 전쟁의 안개 용어. 더미 비행대는 적 플레이어에게 실제 비행대의 위치를 알 수 없게하기 위해 사용합니다.

더미 SAM. 일반적으로 모형 또는 기타 가짜 차량과 레이더로 구성된 SAM 기관체.

동독. 지도에 표시된 국경의 "안쪽"(즉, 동쪽 또는 북쪽) 부분은 동독으로 간주합니다. 지도의 다른 모든 헉스는 서독에 있는 것으로 간주합니다.

적/아군. 아군 유닛은 시나리오 또는 캠페인에서 플레이어에게 할당된 모든 유닛입니다. 다른 플레이어가 통제하는 유닛은 적 유닛입니다.

EO 추적 *EO Tracking*. 고강도 재밍 환경에서 SAM이 사용하는 예비 추적 방법.

EOGB. 전자광학 유도 폭탄 (*Electro-Optical Guided Bomb*) (GBU-15, KAB-500KR, AJ.168 및 유사 무기).

EOGM. 전자광학 유도 미사일 (*Electro-Optical Guided Missile*) (AGM-65 매버릭, AS-10 카렌 및 유사 무기).

EWR. 조기 경보 레이더 (*Early Warning Radar*)

FAC. 전방 항공 통제관 (*Forward Air Controller*)

파이어 캔 *Fire Can*. WP 레이더 AAA 시스템.

비행대. 1~4대의 항공기 또는 같은 유형의 순항 미사일로 구성된 유닛.

FLIR. 전방 감시 적외선 (*Forward Looking Infrared*) 일부 NATO 항공기에 탑재된 첨단 센서.

FRG. 독일 연방 공화국(서독, 독일 공군).

GDR. 독일 민주 공화국(동독, 인민군 공군).

지상 유닛. 육군 지상 유닛, AAA, SAM 및 EWR 부대.

HAS. 강화된 항공기 대피소 (*Hardened Aircraft Shelter*)

HARM. 고속 대방사 미사일 (*High-Speed Anti-Radiation missile*)

HAWK. 미국 SAM 시스템 (*Homing-All-the-Way-Killer*)

IRM. 적외선 미사일, 열 추적 공대공 무기.

IR SAM. 적외선 유도 SAM.

ISR. 정보, 감시 및 정찰 (*Intelligence, Surveillance, and Reconnaissance*)

IP *Initial Point*. 초기 지점. 폭격투하 또는 정찰 구간 시작 지점.

IRST. 적외선 탐색 및 추적 (*Infrared Search and Track*)

적재 *Laden*. 공대지 무장을 탑재한 비행대.

대형 항공기. ADC에 따라 대형 항공기로 표시된 항공기.

LGB. 레이저 유도 폭탄 (*Laser Guided Bomb*)

LOAL. 발사 후 락온 (*Lock-On After Launch*)

LOS. 가시선 (*Line of Sight*)

NA. 적용 불가 (*Non-applicable*)

NATO. 북대서양 조약 기구

NE. 네덜란드(네덜란드 왕립 공군).

PGM. 정밀 유도탄 (*Precision Guided Munition*).

EOGM, EOGB, LGB 및 ARM 무기를 포함하는 총칭.

플레이 영역. 특정 시나리오에서 플레이 중인 지도의 일부

인쇄된 AAA. 지도에 인쇄된 NATO 및 WP 비행장의 AAA 집중구역.

QRA. 신속 대응 경보 (*Quick Reaction Alert*) 지상에 항공기가 이륙할 준비가 된 상태.

레이더 장착 AAA. 레이더 AAA(파이어 캔)와 이동식 AAA(게파드, 별컨, 2K22)를 모두 지칭하는 용어.

공격대 *Raid*. 비행대가 지도에 진입하거나 기지에서 이륙하여 전투 또는 기타 임무를 수행한 후 기지로 복귀하는 개별 임무

RHM. 레이더 호밍 미사일 (*Radar Homing Missile*), 레이더 유도 공대공 무기

ROE. 교전 규칙 (*Rules of Engagement*)

RWR. 레이더 경고 수신기 (*Radar Warning Receiver*)

SAM. 지대공 미사일 (*Surface to Air Missile*)

시나리오. 특정 날짜에 1~2명의 플레이어가 하나 이상의 공격대를 함께 진행함.

SAR. 합성 개구 레이더 (*Synthetic Aperture Radar*)

SEAD. 적 방공망 제압 (*Suppression of Enemy Air Defenses*)

SSR *Scenario Special Rule*. 시나리오 특별 규칙, 해당 시나리오에만 적용되는 특별 규칙.

TFR. 지형 추적 레이더 (*Terrain Following Radar*)

UK. 영국(왕립 공군)

US. 미국(미국 공군)

USSR. 소비에트 사회주의 공화국 연합(소비에트 공군).

VP. 승점

WP. 바르샤바 조약기구

1.4 축척

헥스는 2.5해리 (2.88마일/4.63킬로미터)입니다.

이동 포인트(MP)는 약 150노트(약 172마일/278킬로미터)의 배수입니다. 게임 턴은 1분입니다.

비행대의 지상 고도를 나타내는 5개의 고도 밴드가 있는데, 이는 각각 초저고도(0~2,500피트), 저고도(3,000~8,000피트), 중고도(9,000~21,000피트), 고고도 (22,000~50,000피트), 초고고도(50,000피트 이상)입니다.

1.5 날짜

Red Storm 시나리오는 1987년 5월과 6월에 바르샤바 조약과 북대서양 조약기구 간의 벌어진 가상의 전투를 나타냅니다.

날짜는 일/월별로 나열되어 있습니다.

2.0 게임 장비

2.1 주사위

Red Storm은 10면 주사위를 사용하며, 0은 10을 의미합니다. 일부 경우, 두 개의 주사위 값을 더하여 2~20 사이의 숫자를 생성합니다. 플레이어 보조 카드(PAC)의 표에는 제목 뒤에 주사위 기호가 있습니다. 주사위 기호가 하나면 주사위를 하나만 굴리고, 주사위 기호가 두 개면 주사위 두 개를 굴립니다.

2.11 주사위 보정수치

몇몇 표에서는 주사위 보정 수치를 적용해야 합니다.

주사위 결과에 보정 수치를 더하거나 뺍니다.

2.2 지도

게임 지도에는 서독과 동독의 NATO/WP 전선 중앙부가 있습니다. 대략 6302-5821-5632-7733번 헥스로 이어지는 빨간색 선은 서독과 동독 사이 국경입니다. 지도에 표시된 국경선 '안쪽'(즉, 동쪽 또는 북쪽) 부분은 동독으로 간주합니다.

그 외 모든 헥스는 서독으로 간주합니다.

2.21 헥스 격자

지도에 헥스 격자가 겹쳐져 있어 플레이하는 게임 말의 위치와 이동을 조절할 수 있습니다. 지도 참조 번호 4자리에서 처음 두 자리(00xx)는 지도의 헥스 열, 마지막 두 자리(xx00)는 헥스 행입니다.

지도 상의 거리는 헥스로 계산합니다. 거리를 계산하려면 한 헥스에서 다른 헥스까지 가능한 최단 경로를 추적하고 경로에 있는 헥스 수를 세세요.

헥스면을 점유하고 있는 비행대까지의 거리를 계산할 때, 헥스면을 공유하는 두 개의 헥스 중 더 가까운 쪽으로 계산합니다. 반대의 경우도 마찬가지입니다 (헥스면에 있는 비행대에서 다른 헥스까지의 거리를 계산할 때는 더 가까운 헥스에서부터 계산합니다).

2.22 지형 특징

지형 키는 지도의 지형을 설명합니다. 육지, 혐지, 산악, 도시, 비행장, 도로 또는 고속도로 그림은 지형 유형을 나타냅니다.

물 그림은 강과 호수를 나타냅니다. 라인 강의 주요 다리는 표적 용도로만 사용하며, 플레이에 영향을 미치지 않습니다.

협지나 산 그림이 없는 헥스는 육지 헥스입니다. 협지나 산 그림이 조금이라도 있는 헥스는 각각 혐지 또는 산악 헥스입니다. 한 헥스에 혐지와 산 그림이 모두 있다면, 해당 헥스는 산악 헥스로 간주합니다.

디자인 참고: 혐지 지형은 주변 지역과 비교하여 최대 약 1,000 피트 높이의 언덕을 나타냅니다. 산악 지형은 2,000 피트 이상의 산봉우리가 있고 계곡이 많은 지형과 항공기가 레이더 탐지를 피할 수 있는 기타 지역을 의미합니다.

또한 도시 그림이 있는 헥스는 도시 헥스, 도로 또는 고속도로가 있는 헥스는 도로 헥스, 비행장이 포함된 헥스는 비행장 헥스, 주요 또는 작은 강 그림이 있는 헥스는 강 헥스로 간주 합니다. 헥스는 두 가지 이상의 상태를 가질 수 있습니다.

예시: 5126 번 헥스는 다양한 게임 목적에 따라 육지, 도시, 도로, 강, 비행장 헥스로 간주합니다. 마찬가지로 5132번 헥스는 혐지, 도시, 도로 헥스로 간주합니다.

1025번 헥스는 육지, 도시, 강, 도로 헥스입니다. 지형 유형은 헥스면까지 확장되므로 헥스면에 있는 비행대는 해당 지형 '안'에 있다고 간주합니다.

2.3 게임 말

다이 컷 게임 말 시트에서 카운터를 조심스럽게 제거합니다. 카운터 종류에는 일반적으로 공중 유닛, 지상 유닛, 치트, 마커가 있습니다.

2.31 공중 유닛

공중 유닛은 비행대라고 하며, 이는 1~4대의 항공기로 이루어진 소규모 그룹을 나타냅니다. 미군 비행대는 하늘색, 영국 비행대는 갈색, 캐나다 비행대는 연한 갈색, 서독 비행대는 회색, 벨기에 비행대는 연한 녹색, 네덜란드 비행대는 연한 주황색, 동독 비행대는 진한 녹색, 소련 비행대는 노란색입니다.



2.32 지상 유닛

지상 유닛 유형은 다음과 같습니다: AAA 집중구역[14.2], 레이더 AAA[14.5], 이동식 AAA[14.6], SAM 유닛[15.0], EWR 유닛[10.25], NATO/WP 육군 지상 유닛[27.0].



2.33 치트

주도권 치트는 비행대 이동을 명령할 때 사용합니다. 치트는 대규모(LG)과 소규모(SM) 두 가지 유형이 있습니다.



2.34 마커

그 외 모든 카운터는 공중 또는 지상 유닛의 상태를 표시하거나 게임 턴, 날씨 또는 무작위 이벤트를 알려줍니다.



2.4 차트 및 표

플레이어들이 특정 게임 기능을 찾아보고 해결할 수 있도록, 다양한 차트와 표가 있습니다.

2.5 시나리오

게임 시나리오를 선택해서 플레이할 수 있습니다. 시나리오 책자에 시나리오가 있으며, 하나 이상의 공격대[8.0]를 수행하는 병력과 특별 규칙에 대해 설명합니다.

2.6 전투 서열

부록 A의 전투 서열(OOB)에는 NATO 및 WP 공격대의 구성과 임무가 있습니다. 공격대를 계획할 때는 OOB 표를 사용하여 사용할 유닛과 항공기 유형을 결정합니다. OOB 표를 사용하지 않는 경우, 시나리오 자체에서 사용할 부대 구성을 지정해줍니다.

2.7 계획 지도

계획 지도는 두 개의 기본 지도를 축소한 것으로, 플레이 전에 공격대의 비행 경로[8.31]를 표시하는 데 사용합니다.

2.8 항공기 데이터 차트(ADC)

항공기 데이터 차트에는 해당 항공기의 모든 이동/전투 정보가 있습니다. ADC에 적혀있는 항공기 목록이나 항공기 정보가 규칙 또는 플레이어 보조 정보와 다른 경우, ADC 정보가 우선합니다.

2.81 데이터

ADC 데이터에는 승무원 수, 활주로 등급[9.0], 항공기 연료 허용량[20.0], 항공기의 폭격 공격력[16.12], 폭격 조준기 보정 수치, 레이더 경고 수신기(RWR) 등급, 항공기 방어 재밍 강도 및 유형[19.2]이 있습니다.

항공기의 공중 탐색 레이더가 있다면, 항공기 성능 사양과 레이더 정보도 함께 나열됩니다. 레이더 탐색 범위는[대괄호]로 표시되며, 탐색 범위 보정 수치는 X+ : -Y 형식으로 표시됩니다. 여기서 "X"는 음수인 "Y" 보정 수치가 레이더 탐색 [10.22] 시도에 적용되기 시작하는 범위를 의미합니다.

룩다운[10.23] 성능도 적혀 있습니다. 룩다운 제한이 없는 항공기는 "LD", 초저고도/저고도에 있는 표적에 대해서만 룩다운의 영향을 받는 항공기는 "LD(LTD)", 자신의 아래에 있는 모든 표적에 대해 룩다운을 받는 항공기는 "No LD"이라고 적혀 있습니다.

"TS" 표기가 있는 항공기에는 추적 중 스캔 Track-while-Scan 기능이 있습니다[10.22]. 각 고도 대역마다 항공기의 전투 스크린, 대시 스크린 및 기동 등급이 적혀있습니다. 저고도, 중고도, 고고도, 초고고도 대역에 각각 하나씩 슬래시로 구분된 네 개의 숫자가 있습니다. (초저고도에 비행하는 항공기에는 저고도 밴드 번호를 적용합니다).

두 줄의 숫자가 있으면 아래쪽은 적재, 위쪽은 미적재 비행대를 의미합니다[16.2]. 무장 열에는 탑재할 수 있는 특수 무기 가 있습니다[16.11].

무장 발사 횟수는 (소괄호) 안에 있습니다[16.14]. 능력 열에는 항공기 특수 능력이 있습니다.

공대공 목록에는 항공기가 탑재할 수 있는 모든 공대공 무장이 있습니다[11.12]. 각 무기의 고갈 수준[11.34]은 {중괄호} 안에 있습니다.

2.82 참고

참고 사항 섹션에는 해당 기종에 적용하는 참고 사항이 있습니다. 여기에는 재밍 기능, 세부 무장 정보, 운송 제한 등 다양한 정보가 있습니다.

2.9 비행 로그

NATO 및 WP 플레이어는 비행 로그 시트로 공중 유닛의 상태를 추적합니다[4.2].

3.0 플레이 순서

시나리오에서는 하나 이상의 공격대를 수행합니다. 일부 시나리오에서는 양측 진영 모두가 동시에 공격대를 수행합니다. 양측의 공중 유닛은 공중이나 비행장 또는 지도 밖에서 시나리오를 시작할 수 있습니다.

공중 유닛은 지상 표적을 공격하거나 정찰을 수행하거나 공대공 전투를 벌인 후, 기지로 복귀하거나 지도를 이탈합니다. 두 플레이어 모두 공중 유닛과 지상 유닛(AAA 및 SAM)으로 방어합니다.

각 공격대는 사전 계획이 필요합니다. 지도와 게임 구성을 준비를 마친 후 공격대를 플레이합니다. 시나리오는 텐제로 진행합니다.

플레이어는 각 텐 동안 플레이 순서에 따라 다양한 게임 행동을 수행합니다. 시나리오 플레이 순서는 다음과 같습니다. 한 페이즈에 여러 가지 활동이 적혀 있는 경우, 표시된 순서대로 수행합니다.

3.1 시나리오 시작 전에 할 일

플레이를 시작하기 전에, 두 플레이어는 다음 단계를 거칩니다. 각 단계에 대한 자세한 내용은 시나리오 준비[31.0] 규칙에서 설명합니다.

날씨 페이즈. 시나리오의 날씨 조건[22.0]을 결정합니다.

지상 계획 수립 페이즈. 시나리오 지침에 어느 플레이어가 먼저 게임을 준비할지 적혀 있습니다. 해당 플레이어는 방공 상태를 선택합니다(해당하는 경우). 이때 SAM, 더미 SAM, 더미 레이더, AAA 집중구역, 레이더 장착 AAA, 조기 경보 레이더, 육군 지상 유닛의 지도 위치를 결정합니다. 그런 다음 이 모든 것을 로그 시트에 기록합니다. 그러면 두 번째 플레이어도 같은 작업을 수행합니다.

ISR 페이즈. 시나리오 지침에 어느 플레이어가 ISR 테이블에 따라 주사위를 굴릴지 명시되어 있습니다. 주사위 결과에 따라, 위치 확인 상태로 시나리오를 시작하는 AAA, SAM 유닛의 수와, 숨겨진 상태로 배치되는 유닛 수가 결정됩니다.

지상 배치 페이즈. 두 플레이어 모두 숨겨져 있지 않은 AAA, 육군 지상 유닛, 위치 확인 상태 SAM을 지도에 배치합니다.

공격대 계획 수립 페이즈. 두 플레이어는 시나리오/전투 서열 표에 지정된 유닛을 사용하여 비행대를 생성합니다. 그리고 표적과 공격대 비행 경로를 계획합니다. 항공기에 대한 로그 시트를 작성합니다. 두 플레이어 모두 공중 대기 지점[8.36], 집결 지점[8.35] 및 기타 제어 수단을 기록할 수 있습니다. 두 플레이어는 스탠드오프 재밍 비행대를 조기 경보 재밍에 할당할 수 있습니다. 이 모든 정보는 다른 플레이어에겐 비밀로 합니다.

SEAD 페이즈. 시나리오 지침에 어느 플레이어가 SEAD 표에 따라 주사위를 굴릴지 명시되어 있습니다. 플레이를 시작하기 전에 주사위 결과에 따라 적의 방공망을 제압하기 위해 AAA 및 SAM 유닛을 여러 차례 공격 할 수 있습니다.

조기 경보 페이즈. 시나리오를 확인하고 조기 경보 표에 따라 누가 주사위를 굴릴지 결정합니다. 그 플레이어는 결과에 따라 다른 플레이어에게 공격대 정보를 제공합니다.

공중 배치 페이즈. 첫 번째 플레이어는 지도에서 시나리오를 시작하는 비행대를 준비합니다(더미 포함). 또한 첫번째 게임 텐에 지도로 진입하는 비행대를 진입 헉스 근처에 놓습니다.[8.31]

두 번째 플레이어도 같은 작업을 수행합니다. 조기 경보 레벨에 따라 비행대 탐지 상태가 결정됩니다. 조기 경보 레벨이 없으면 중고도/고고도/초고고도 상태의 비행대만 탐지되고, 초저고도/저고도 상태인 비행대는 탐지되지 않습니다.

레이더 페이즈. 두 플레이어 중 한 명이 먼저, 레이더가 장착된 AAA, SAM 또는 EW 레이더를 켤 수 있습니다. AAA 집중구역도 두 플레이어 중 한 명이 먼저 활성화할 수 있습니다[14.3].

3.2 시나리오 중에 할 일

시나리오 동안 매 턴마다 다음 페이즈들을 진행합니다:

무작위 이벤트 페이즈. 한 플레이어가 주사위 두 개를 굴려 무작위 이벤트[21.0]을 확인합니다. 첫 번째 턴에는 무작위 이벤트가 발생하지 않습니다.

재밍 페이즈. NATO 플레이어부터 스텐드오프 및/또는 스팟 재밍 마커를 배치하거나 조정합니다[19.32, 19.33, 19.34]. 각 플레이어는 조기 경보 재밍[19.35] 주사위를 굴립니다 (가능한 경우). 이때 NATO 플레이어부터 굴립니다.

탐지 페이즈. 미탐지 상태의 비행대를 탐지하려면 주사위를 굴립니다. 표준[10.2], 유판[10.21], 항공기 레이더 탐색[10.22], 전자전 레이더[10.25] 탐지 시도를 해결합니다.

이동 페이즈. 비행대가 방어 원형진에 진입/이탈합니다[7.11, 11.43]. 플레이어는 주사위를 굴려 주도권을 결정하고, 주도권 치트를 뽑습니다[5.2]. 비행대는 주도권 순서대로 이동합니다. 이동 중에 적 공중 유닛과 교전할 수 있습니다[11.2]. 이동 중인 비행대를 대상으로 AAA 및 SAM을 발사할 수 있습니다[14.4, 14.5, 14.6, 14.75, 15.3, 15.44, 15.53, 15.54]. 공대지 공격이 발생합니다[17.0]. 정찰 구간을 수행합니다[24.1]. 페이즈 종료 시 전선의 적군 측 초저고도에 있는 비행대는 소형화기 AAA 공격을 받습니다[14.76].

연료 페이즈. 대시 스로틀을 사용했거나 표준 공대공 전투에 참여한 비행대의 연료 사용량을 비행 로그에 기록합니다[2.9]. 착륙하거나 지도를 떠난 항공기를 회수합니다[20.2].

SAM 위치 페이즈. 두 플레이어가 주사위를 굴려서 SAM 유닛을 배치합니다[15.13].

추적 페이즈. 혐지 지형의 초저고도에 있는 탐지된 상태의 모든 NATO 비행대, 산악 지형이나 인접한 헥스의 초저고도에 있는 탐지된 상태의 모든 비행대, 초저고도에 있는 모든 헬리콥터와 순항 미사일은 자동으로 미탐지 상태가 됩니다[10.3]. 그리고 두 플레이어는 추적 표에 따라 주사위를 굴립니다. 주사위 결과에 따라 탐지된 상태의 적 비행대 중에서 미탐지 상태로 바뀔 비행대를 결정합니다(있는 경우)[10.3].

SAM 표적 획득 페이즈. SAM 레이더를 켜고 신속 표적 획득을 시도합니다[15.22]. SAM 유닛은 적 비행대를 대상으로 표적 획득을 시도하거나 표적 유지를 시도합니다[15.21]. 선제 ARM 공격을 해결합니다[17.60].

관리 페이즈. 비행대는 무질서 상태 복구를 위한 주사위를 굴립니다[13.11]. 비행대를 분할합니다[4.14]. 주사위를 굴려서 종료 마커를 제거합니다[17.53]. 레이더 AAA 및 이동식 AAA를 켜거나 끕니다[14.52, 14.62]. SAM 레이더 켜거나 끕니다[15.2]. SAM 발사 마커[15.32], 레이더 AAA 발사 마커[14.63], 급상승 마커[6.33], 대레이더 전술 마커[15.26]를 제거합니다. 더미 카운터를 생성합니다[4.13]. 비행대를 준비 상태로 만들거나 비행장 방호벽 안으로 옮깁니다[9.12]. 지상에서 비행대를 재급유/재무장합니다[9.16]. AAA 제압 손실 주사위를 굴립니다[18.21].

AAA를 활성화합니다[14.3]. 낙하산 털출한 승무원이 착륙합니다[26.1]. 승무원 생포 주사위를 굴립니다[26.1]. 승무원 구출 주사위를 굴립니다[26.2]. 두 플레이어 모두 다음 게임 턴에 지도 밖에서부터 진입할 비행대를 진입 헉스[8.31] 근처에 준비합니다.

관리 페이즈가 끝나면 새로운 게임 턴을 시작합니다.

3.3 비행대 이동 중에 할 일

비행대 이동 중에 발생하는 이벤트 순서는 다음과 같습니다:

스로틀 설정 및 속도 선언. 비행대에 대한 전투/대시 스로틀을 설정합니다[6.2]. ADC를 참조합니다. 무장 속도 제한을 기록합니다[16.23]. 이동 페이즈의 속도를 선언합니다.

이동 포인트(MP) 소모. 이동 포인트를 소모하여 기동 마커[6.35], BVR 회피 마커[6.36], SAM 회피 마커[6.37]를 제거합니다. 대레이더 전술[15.26]을 수행하고, 새로운 헉스로 이동하고, 선회(자유 선회 포함)하고, 상승 또는 하강[6.31]을 수행합니다.

AAA 및 SAM 공격. 비행대가 어떤 식으로든 이동 포인트를 소모한 후(선회/자유 선회/고도 변경 포함), 적 플레이어는 비행대에 대해 AAA[14.0] 또는 SAM[15.0] 공격을 선언할 수 있습니다. SAM 공격을 해결하기 전에 모든 AAA 공격을 해결해야 합니다.

비행대 공격 및 전투. 헉스 내 비행대를 대상으로 하는 모든 AAA 및 SAM 공격을 해결하면, 이동 중인 플레이어는 폭탄 투하 구간[17.2]이나 정찰 구간[24.0]을 시작하거나 공대지 공격[17.3][17.5][17.7], 정찰[24.0]을 수행하거나 공대공 전투를 시도할 수 있습니다[11.0].

3.4 시나리오 완료

공격대에 있는 마지막 WP 또는 NATO 비행대가 지도를 이탈하거나 기지로 복귀/파괴되면 시나리오가 종료됩니다.

플레이어는 언제든지 시나리오 종료에 동의할 수 있습니다. 시나리오 플레이가 종료되면 다음 페이즈를 진행합니다:

회수 페이즈. 지도에 남아 있는 비행대를 회수하기 위해 주사위를 굴립니다[20.2].

폭격 피해 평가 페이즈. 평가하지 않은 모든 공대지 피해에 대해 주사위를 굴립니다[18.1, 24.0].

승리 페이즈. 플레이어의 총 승점[32.1]을 합산하여 비교한 뒤 시나리오 승리[32.2]를 확인합니다.

4.1 비행대

비행대에는 ADC[2.8]에 설명하는 대로 해당 비행대를 구성하는 항공기의 특성이 있습니다. 비행대 카운터에는 앞쪽(또는 전면)과 후면 가장자리가 있습니다.



비행대에는 콜사인이 지정되어 있습니다. 이를 로그 시트에 기록해야 합니다. 비행대 카운터에는 비행대의 일반적인 항공기 유형도 적혀 있습니다.

모든 비행대 카운터에는 하트, 스페이드 또는 다이아몬드 수트 아이콘과 비행대의 콜사인 및 항공기 유형이 적혀있는 탐지면과 물음표("?) 아이콘, 일반 항공기 실루엣 및 콜사인 이 적혀있는 약간 어두운 색의 미탐지면이 있습니다.



탐지



미탐지

4.11 일반 카운터

비행대가 육안으로 식별되기 전까지는 [10.4] 지도 상에서 일반 카운터로 표시합니다. 일반 카운터에는 문자나 세 자리 숫자가 적혀 있습니다. 플레이어는 로그 시트에 각 비행대의 일반 카운터의 문자/번호를 기록해야 합니다.



탐지



미탐지

일반 카운터에는 콜사인/항공기 유형이 없습니다. 비행대가 육안으로 식별되면 [10.4], 실제 비행대 카운터로 교체합니다.

4.12 더미(Dummy)

시나리오에서 각 플레이어에게 더미 비행대를 할당하는 경우가 있습니다. 각 진영에 주어진 개수는 해당 진영이 게임 중 언제든지 사용할 수 있는 더미의 최대 수량입니다. 더미는 일반 카운터를 사용합니다. 더미에는 실제 항공기가 없으며, 상대 플레이어에게 혼란을 주기 위해 존재합니다. 더미는 실제 유닛처럼 움직일 수 있습니다.

또한 더미도 방어 재미를 장착한 것처럼 "더미 재밍" [19.52] 을 할 수 있습니다(단, 스탠드오프 재밍 또는 스팟 재밍은 사용할 수 없음). 더미는 교전, 육안 탐지, 레이더 탐지 시도, 적기 또는 지상 유닛 공격을 수행할 수 없습니다.

더미 비행대가 탐지 [10.1] 되거나 육안으로 식별 [10.4] 되면 지도에서 즉시 제거합니다. 또한 AAA [14.0] 가 전투 결과를 얻거나 SAM이 표적 완전 획득을 달성하거나 SAM이 더미를 공격하는 경우에도 더미 비행대를 제거합니다.

더미는 언제든지 자발적으로 제거할 수 있습니다. 제거된 더미는 더미 생성 [4.13] 때 다시 나타날 수 있습니다. 두 플레이어 모두 꼭 지도에 더미를 가지고 있을 필요는 없습니다.

4.13 더미 생성

관리 페이즈 때, 미탐지 상태의 일반 비행대 카운터와 동일한 헥스 및 고도 대역과 방향으로 더미를 생성할 수 있습니다 (예외: 완전 표적 획득 마커 [15.27] 가 붙은 비행대는 안됨). 관리 페이즈마다, 미탐지 상태인 각각의 일반 비행대에 대해 더미를 하나씩 생성할 수 있습니다.

더미가 생성되면 해당 비행대는 현재 일반 카운터를 더미 카운터로 몰래 바꿀 수 있습니다. 이 경우 로그 시트에 해당 비행대의 새 일반 카운터 ID를 기록합니다.

4.14 비행대 분할

관리 페이즈 때, 항공기가 3대 이상 속해 있는 비행대를 2개로 분할할 수 있습니다. 이는 비행대 중에 무력화된 항공기가 있을 때만 수행할 수 있습니다. 고도가 같고 방향이 같은 새 비행대 카운터를 지도에 추가하고 새로운 비행대에 대한 비행 로그를 생성합니다.

새 비행대에는 피해를 입지 않은 항공기 1대가 있어야하고 그 외 항공기는 모두 무력화된 상태여야 합니다(불가한 경우 비행대를 분할 불가). 나머지 항공기는 다른 비행대에 속합니다. 새 비행대는 연료, 탄약, 방향, 탐지 상태, 사기 상태, 공격력 지수 등 모든 면에서 "부모" 비행대와 동일합니다.

4.2 로그 시트

로그 시트에는 각 비행대의 이름, 일반 카운터, 태스크, 공격성 지수, 다양한 무장과 대형 상태를 기록하는 칸이 있습니다. 이러한 상태들은 비행대에 있는 모든 항공기에 적용됩니다. 또한 시나리오에서 소모한 연료를 기록하는 체크 박스도 있습니다. 로그 시트는 공격대 계획 수립 페이즈 때 작성해야 합니다.

4.21 항공기 상자

로그 시트에는 1~4번까지의 번호가 매겨진 상자 4개가 있습니다. 각 상자는 비행대에 속한 항공기 한 대의 상태를 나타냅니다. 상자가 비어 있는 항공기는 가동 중이며 피해를 입지 않은 상태입니다. 대각선으로 그어져 있는 상자는 피해를 입었다는 의미입니다. X자가 그어진 상자는 무력화되었다는 의미입니다. X자가 그어져 있고 동그라미가 그려진 상자는 격추되었다는 의미입니다. 비행대에 해당 항공기가 존재하지 않는 경우 상자를 검색 칠합니다.

4.22 육안 ID 정보

플레이어는 로그 시트의 정보를 상대방에게 비밀로 해야 합니다. 하지만 비행대가 육안으로 식별되는 경우 [10.4], 다음 정보를 제공해야 합니다:

- 항공기 유형(대략적인 유형. 예시: "F-4G"가 아닌 "F-4").
- 총 항공기 수.
- 피해를 입었거나 무력화된 항공기 수.
- 비행대의 적재 여부.

4.3 호와 반구

호는 비행대 주위의 60° 구역입니다. 비행대 주변에는 6개의 60° 호가 있습니다(플레이어 지원 카드 3의 호 도표 참조). 항공기 비행대 전방 호 3개는 전방 반구, 후방 호 3개는 후방 반구입니다. 호 도표에는 비행대부터 2헥스 범위의 호를 확인할 수 있습니다. 이보다 더 멀리의 경우, 음영/명확한 호 경계를 필요로 한큼 확장합니다.

적 비행대 유닛이나 지상 유닛이 호 영역에 절반 이상 포함되며 호 안에 있는 것으로 간주합니다. 적 비행대나 지상 유닛이 헥스를 반으로 나누는 경계선에 걸쳐진 경우, "공격", "탐지" 또는 "재밍"을 수행하는 비행대나 지상 유닛(즉, 레이더로 적 비행대를 탐지하는 비행대, 공대공 전투에서 공격을 수행하는 비행대, 지상 유닛을 공격하는 비행대, 비행대를 공격하는 지상 유닛 또는 재밍을 수행하는 비행대)은 해당 공격/탐지 시도/재밍의 목적을 위해 적 비행대 또는 지상 유닛이 어느 호에 속하는지를 선택합니다.

5.0 주도권

*Red Storm*에서는 치트를 뽑아서 이동 순서를 결정합니다. 플레이어는 번갈아 가며 치트를 뽑으며, 각 치트마다 0~5개의 비행대를 이동할 수 있습니다. 각 이동 페이즈가 시작될 때마다 주사위를 굴려서 주도권을 결정합니다. 주도권 승자는 누가 먼저 첫 번째 치트를 뽑을지 선택합니다.

5.1 치트 풀

WP와 NATO 플레이어 모두 번호가 매겨진 주도권 치트로 구성된 '치트 풀'을 사용합니다. 이 때 치트를 꺾거나 기타 불투명한 용기에 보관합니다. 플레이 중에 치트 풀에서 치트를 뽑습니다. 치트는 대규모면과 소규모 면이 있습니다. 플레이어는 보유한 비행대와 더미 수에 따라 해당 값을 확인합니다. 뽑는 동안 치트를 볼 수 없습니다. 치트를 뽑은 후, 플레이어는 치트를 공개하고 치트 값과 같은 수만큼의 비행대를 이동합니다. 그런 다음 치트를 즉시 꺾에 다시 넣습니다.

5.2 주도권 치트 뽑기

이동 페이즈 시작 시, 치트를 뽑기 전에 주사위를 굴려 주도권을 결정합니다. 결과가 6 이하면 NATO 플레이어가 주도권을 가지며, 먼저 뽑을지 두 번째로 뽑을지를 결정합니다. 결과가 7 이상이면, WP 플레이어가 주도권을 가지고 먼저 치트를 뽑을지 두 번째로 뽑을지 결정합니다.

먼저 이동한 플레이어는 [5.22]에 따라 치트를 뽑고 "소규모" 또는 "대규모" 면을 선택합니다. 치트 값은 0에서 5까지 있습니다. 이는 플레이어가 이동해야 하는 비행대의 수입니다(더미 비행대 포함). 플레이어는 어떤 비행대를 어떤 순서로 이동할지 선택할 수 있습니다.

치트 값과 같은 수의 비행대가 이동하면, 차례가 넘어갑니다. 해당 플레이어는 치트를 뽑고 필요한 수의 비행대를 이동합니다. 지도의 모든 비행대가 움직일 때까지 번갈아가며 진행합니다. 비행대는 이동 페이즈에 두 번 이상 이동할 수 없습니다. 한 측 진영의 비행대가 모두 이동했다면, 다른 플레이어에게 플레이어가 넘어가고, 그 플레이어는 남은 비행대를 모두 이동합니다(더 이상 치트를 뽑지 않습니다).

선택 규칙: PBEM으로 *Red Storm*을 플레이하는 경우, 플레이어는 빠른 플레이를 위해 "0" 치트를 "1" 치트로 간주할 수 있습니다

5.21 치트 풀을 사용하지 않는 경우.

*Red Storm*에는 사거리가 긴 공대공 미사일과 SAM이 많으므로, 항상 치트 풀을 사용하는 것을 권장합니다. 하지만 두 플레이어의 비행대가 멀리 떨어져 있고(즉, 15헥스 이상 떨어진 경우) SAM 사격 범위 밖에 있다면, 플레이어들은 상호 동의하에 이동 페이즈 시작 시, 치트 뽑기를 생략하고 해당 이동 페이즈를 빠르게 진행 할 수 있습니다. 대신, WP 플레이어가 비행대를 먼저 이동한 다음 NATO 플레이어가 모든 NATO 비행대를 이동합니다.

5.22 대규모 및 소규모 치트 풀

치트 풀은 대규모(비행대 10개 이상)와 소규모(비행대 9개 이하)로 나뉩니다. 모든 공중 비행대 카운터(더미 포함)와 이전 관리

페이즈 때 지도 밖에 배치되어 해당 턴에 진입 예정인 비행대 모두 병력 풀 크기에 포함됩니다. 턴 시작 시 지상에 있는 비행대는 공중에 출격할 때까지는 병력 풀에 포함하지 않습니다.

6.0 이동

6.1 카운터 배치

비행대 카운터는 헥스 모서리를 향한 채로, 헥스 정중앙이나 헥스면에 배치합니다.

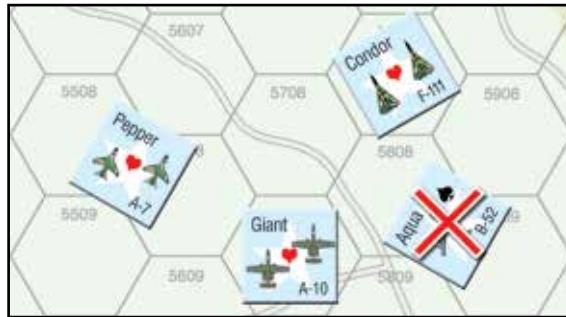


그림: 지도상의 카운터 배치. 가장 왼쪽 비행대는 헥스 모서리를 향하는 헥스면에 있습니다. (이 그림에서는 앞쪽 가장자리가 마주하고 있는 모서리와 맞닿아 있습니다.) 가장 오른쪽 비행대는 모서리와 맞닿아 있지 않으므로 잘못된 배치입니다.

6.11 비행대 기수 방향

비행대의 기수 방향은 헥스면 또는 헥스 모서리를 향해야 합니다. 이동 시, 비행대는 바로 앞의 헥스로 이동합니다. 비행대가 헥스 모서리를 향하고 있다면, 헥스면으로 이동하거나 헥스면에서 빠져나와야 합니다.

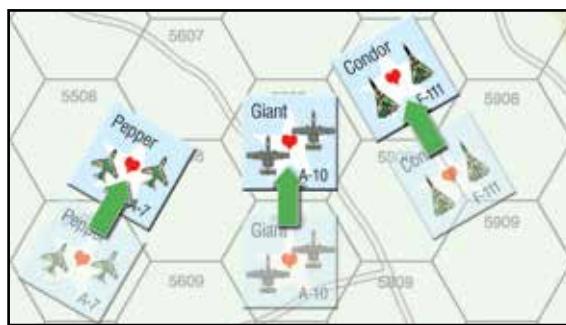


그림: 카운터가 헥스 또는 헥스면으로 이동합니다.

선회하면 방향이 바뀝니다. 각 헥스 모서리나 헥스면으로 선회할 때마다 30°씩 회전합니다.



그림: 이 순서에서 왼쪽에서 오른쪽으로 비행대가 시계 방향으로 30°, 60°, 90° 선회합니다.

헥스면을 점유한 상태에서 선회하는 비행대는 선회하는 방향에 있는 헥스로 이동합니다.

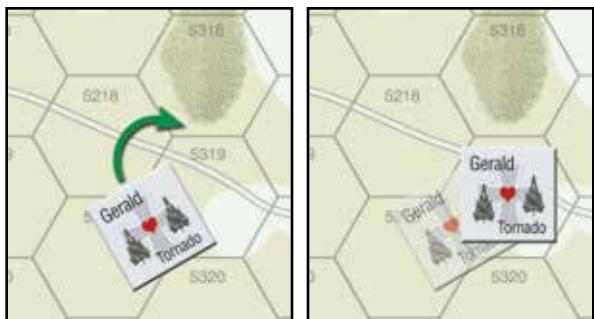


그림: 헥스면에 있는 비행대가 시계 방향으로 30° 선회합니다. 선회하는 방향의 헥스 안으로 이동하여 이제 원래 방향에서 30° 떨어진 방향을 향하게 됩니다.

6.12 헥스면

공격과 스태킹의 경우, 한 헥스면을 점유한 비행대는 해당 헥스면과 맞닿아 있는 두 헥스를 모두 점유합니다. 비행대에 대한 공격은 어느 쪽 헥스로든 가능합니다(공격 플레이어가 선택).

헥스면에 있는 비행대를 공격할 때, 공격 플레이어는 어느 헥스에서 공격을 해결할지 지정합니다. 비행대의 위치나 방향을 변경하지 않고 해당 비행대가 해당 헥스를 점유한 것으로 간주합니다. 비행대가 강제로 산개하거나[13.2] SAM 회피[15. 33]를 해야 하는 경우, 산개하거나 회피하기 전에 비행대를 즉시 지정된 헥스로 밀어 넣습니다.



그림: 코브라 비행대(F-15)는 전투를 수행할 때 헥스 A와 헥스 B를 점유한 것으로 간주합니다. 헥스 A에서는 대공화망, 헥스 A 또는 헥스 B에서는 SAM 공격을 받을 수 있습니다. 헥스 B에서 발생한 SAM 공격에서 SAM 회피 결과가 나온다면, 비행대는 녹색 화살표를 따라 해당 헥스로 밀려납니다.

헥스면에 있는 비행대는 두 헥스 모두에서 공대공 공격을 수행 할 수 있습니다. 공격으로 교전이 발생하면 비행대를 공격이 발생한 헥스로 밀어 넣습니다. 헥스면에 있는 비행대는 헥스면에 맞닿은 헥스에 있는 표적을 대상으로 공대지 공격을 수행할 수 없습니다. 이때 비행대를 표적 헥스로 밀어 넣을 수도 없습니다. 즉, 비행대는 "옆으로" 폭격할 수 없습니다.



그림: 호그 비행대(A-10)는 헥스 B 또는 헥스 C를 대상으로 "옆으로" 폭격할 수 없습니다.

6.13 고도

비행대는 5개의 고도 대역 중 하나에 위치할 수 있습니다. 초저고도, 저고도, 중고도, 고고도, 초고고도입니다. 고도 마커를 비행대 위나 근처에 놓아서 해당 비행대가 위치한 고도를 표시합니다.



6.2 이동 포인트(MP)

비행대가 이동 페이즈 때 이동하려면 이동 포인트(MP)를 소모해야 합니다. 이동 페이즈 동안 비행대의 총 MP를 비행대의 속도라고 합니다. 비행대의 속도는 항공기 유형, 고도, 스로틀에 따라 달라집니다. ADC에는 전투 및 대시 스로틀 최대 속도 값이 두 줄로 적혀 있습니다.

각 고도 대역과 미적재 및 적재 비행에 대한 값이 적혀 있습니다(초저고도에서도 저고도 값을 사용합니다). 공대지 무장을 실은 비행대는 적재 상태입니다[16.2](예외: 슈라이크 ARM [17.55]). 적재 상태 비행대는 탑재한 무기에 따라 무장 속도 제한[16.23]을 받을 수 있습니다.

항공기는 게임 턴이 시작되는 고도 대역의 속도 값을 사용합니다. 고도 대역 값이 적혀 있지 않다면, 항공기는 해당 고도 대역에 진입하거나 이동할 수 없습니다. 비행대를 이동하려면 먼저 전투 스로틀을 사용할지[6.21], 대시 스로틀을 사용할지[6.22] 결정합니다. 그런 다음 이동하기 전에 비행대의 총 MP를 발표합니다. 이 총 MP는 게임 턴 동안 해당 비행대의 속도입니다. 비행대는 이동할 때 모든 MP를 소모해야 합니다.

6.21 전투 스로틀(Battle Throttle)

전투 스로틀을 선택한 경우, 최대 전투 속도와 같거나 최대 전투 속도보다 1이 적은 MP를 발표합니다.

비행대의 속도는 1MP보다 낮을 수 없습니다. 비행대는 착륙을 시작하는 게임 턴에 1에서 최대 전투 속도 사이의 MP를 발표할 수 있습니다[9.14].

6.22 대시 스로틀(Dash Throttle)

대시 스로틀을 선택한 경우, 전투 속도와 최대 대시 속도 사이에 MP를 발표합니다. 무력화된[12.22] 항공기가 속한 비행대는 대시 스로틀을 선택할 수 없습니다.

6.3 이동

6.31 이동 행동

다음 행동은 각각 이동 포인트 1점씩을 소모합니다:

- **이동.** 한 헥스 앞으로 이동합니다. 헥스에 진입한 비행대는 다음 중 하나 또는 둘 모두를 수행할 수 있습니다:
 - (a) 선회 표[6.32]에 적힌 허용치까지 MP 비용 없이 선회하거나,
 - (b) 한 고도 대역만큼 MP 비용 없이 하강합니다.
- **선회.** 비행대의 최대 선회 값까지 선회합니다. 선회 동작을 완료하면 비행대는 한 고도 대역을 MP 비용 없이 하강할 수 있습니다.
- **상승.** 한 고도 대역만큼 상승합니다. 상승을 완료하면 비행대는 선회 표에 표시된 허용치까지 MP 비용 없이 선회할 수 있습니다. 이후 같은 이동 페이즈 때 상승하려면 이동 포인트 2점을 소모해야 합니다[6.33]. 대레이더

전술[15.26]을 선언한 비행대는 상승할 수 없습니다.

- 하강.** 더 낮은 고도 대역으로 하강합니다. 하강 액션을 완료하면 비행대는 선회 표에 나열된 허용치까지 MP 비용 없이 선회할 수 있습니다.
- SAM 회피.** SAM 회피를 수행합니다[15.33].
- 대 레이더 전술.** 대 레이더 전술을 수행합니다.[15.26].
- 마커 제거.** BVR 회피[6.36] 또는 SAM 회피[6.37] 마커를 제거합니다.

비행대는 같은 헥스에서 두 번 이상 상승/하강할 수 있지만, 같은 헥스에서 상승/하강할 때는 MP를 소모하지 않습니다.

6.32 선회

선회 표에는 비행대가 이동하거나 상승/하강할 때마다 적용하는 비행대의 속도에 따른 자유 선회 허용치가 있습니다. 이때 MP를 소모하지 않습니다.

비행대가 헥스에 진입하거나 상승/하강을 위해 이동 포인트를 소모할 때, 자유 선회 허용량까지 MP 비용 없이 방향을 바꿀 수 있습니다(예외: 공대지 공격 직후에는 안 됨[17.2]).

속도 (MP)	자유 선회		동일 고도 대역 내 최대 선회	
	주간	야간	주간	야간
1-2	90°	60°	180°	60°
3-4	60°	60°	120°	60°
5-8	30°	30°	90°	60°
9+	0°	0°	30°	30°

비행대가 동일한 고도 대역에서 자유 선회 허용량보다 더 크게 선회하려면, 1MP를 소모해서 선회 행동을 해야합니다[6.31].

선회 표에는 비행대의 속도에 따라 동일한 고도 대역에서 헥스에서 선회할 수 있는 최대치가 있습니다. 비행대는 이 최대치를 자유 선회 허용량에 더할 수 없으며, 최대치는 해당 헥스 및 고도 대역에서 이루어지는 모든 선회에 대한 제한입니다.

야간[23.0] 조건에서는 자유 선회 한도가 더 낮으며 헥스 당 최대 선회 제한은 60°, 9 이상의 속도에서는 30°입니다.

자유 선회 허용치를 초과하여 선회하는 비행대는 다음 MP를 소모할 때까지 방어 재밍 능력[19.21]을 잃습니다.

비행대는 동일한 헥스 및 고도 대역에서 연속해서 선회할 수 없습니다. 다시 선회하려면 그 전에 해당 헥스를 벗어나거나 고도 대역을 변경해야 합니다.

마지막 MP를 소모하여 헥스에서 선회(자유 선회/최대 선회)하는 비행대에는 최대 선회 마커로 표시해야 합니다.

이전 이동 페이즈 동안 선회하지 않았던 헥스 및 고도 대역에서 이동 페이즈를 시작하는 비행대의 경우, 첫 번째 MP를 소모해서 최대 선회 허용치까지 선회할 수 있습니다.

6.33 급상승(Zoom Climb)

급상승이란 비행대가 한 이동 페이즈 동안 두 번 이상 상승하는 것을 의미합니다.

두 번째 고도 대역부터 그 이후로 올라가는 각 고도 대역마다 1MP가 아닌 2MP를 소모합니다. 해당 비행대에 급상승 마커를 놓습니다. 또한, 더 높은 고도에 있는 적 비행대를 대상으로

표준 공대공 전투[11.24.d]를 개시하는 방어 비행대는 전투 전에 급상승을 한 것으로 간주하며, 기동 등급 페널티[11.42]를 받습니다. 적재 상태 비행대와 전투 스로틀 상태 비행대는 급상승할 수 없습니다.

급상승을 한 비행대는 남은 게임 턴 동안 전투 페널티를 받습니다. 두 번째 상승이 일어난 순간부터 페널티를 적용합니다. 턴이 끝나면 급상승 마커를 제거합니다.

6.34 산악 지형

이미 초저고도에 있는 비행대는 산악 헥스에 진입할 수 없습니다(예외: 지형 추적 레이더[23.22] 및 헬리콥터[25.1]가 속한 비행대).

이미 초저고도인 상태에서, 산개로 인해 산악 헥스로 강제로 진입한 경우, 이를 지도 가장자리[13.2]처럼 취급합니다.

6.35 기동 마커

 표준 공대공 전투에서 비행대가 산개하면, 해당 비행대에 기동 마커를 놓습니다(예외는[13.2] 참조). 이미 기동 마커가 있는 비행대에는 기동 마커를 놓지 않습니다. 기동 마커가 붙은 채로 이동을 시작한 비행대는 다른 이동 포인트를 소모하기 전까지 MP의 절반(올림)을 소모해서 해당 마커를 제거해야합니다.

6.36 BVR 회피 마커

 BVR 전투 후, 방어 비행대에 BVR 회피 마커를 놓습니다[11.3]. BVR 회피 마커가 붙은 채로 이동을 시작한 비행대는 다른 이동 포인트를 소모하기 전까지 1MP를 소모해서 해당 마커를 제거해야합니다.

6.37 SAM 회피 마커

 SAM 회피[15.33] 결과를 받았지만 SAM 회피를 수행할 이동 포인트가 없는 방어 비행대에 SAM 회피 마커를 놓습니다. SAM 회피 마커가 붙은 채로 이동을 시작한 비행대는 다른 이동 포인트를 소모하기 전까지 1MP를 소모하여 SAM 회피 기동을 해야 합니다.

6.38 다중 마커

비행대가 이동을 시작할 때 여러 개의 마커가 붙어 있는 경우(기동, BVR 회피, SAM 회피), 기동, BVR 회피, SAM 회피 마커 순으로 제거합니다.

6.39 지도 진입 및 이탈

지도에 진입하려면 1MP를 소모해야합니다. 하지만 플레이어가 원하는 경우 더 많은 MP를 소모해서 진입할 수 있습니다(예시: 비행대의 진입 시차를 두어야하는 경우). 비행대가 이탈하려면 1MP를 소모하고 지도 밖으로 이동해야 합니다.

6.40 대형 항공기 상승

대부분의 경우, 대형 항공기가 고도 대역을 오르는 데는 한 턴 이상이 필요합니다. 고도를 변경하려면 비행대가 다음 고도 대역 까지 상승하는데 필요한 게임 턴 수만큼 MP를 소모해야 합니다.

상승할 때는 한 턴마다 1MP만 소모할 수 있습니다(급상승[6.33]은 할 수 없음). 마지막으로 필요한 MP를 소모하면 대형 항공기는 다음 고도 구간으로 상승합니다.

대형 항공기가 고도 대역 사이를 오르는 데 필요한 게임 턴은 다음과 같습니다: 초저고도에서 저고도까지는 1턴, 저고도에서 중고도까지는 4턴, 중고도에서 고고도까지는 8턴입니다.

6.4 스태킹(Stacking)

한 비행대가 다른 비행대과 같은 헥스 및 고도 대역을 차지할 때 스태킹이 발생합니다. 헥스면을 점유하는 비행대는 양쪽 헥스에 있는 비행대와는 스태킹되지만 [6.12], 같은 헥스의 다른 헥스면에 있는 비행대와는 스태킹되지 않습니다.

비행대가 서로 지나갈 수 있도록 이동 중에는 스태킹이 가능합니다. 하지만 비행대의 마지막 이동 포인트를 소모해서 다른 아군 비행대와 스태킹할 수는 없습니다.

또한 비행대는 전투 결과에 따라 다른 아군 비행대와 스태킹 될 수도 있는 공대공 전투 교전[11.2]을 시도할 수 없습니다.

아군의 비행대들이 이동이 끝났을 때 스태킹 상태로 남아있으려면, 산개[13.2], SAM 회피[15.33], 방어 원형진[7.1]을 사용한 경우여야 합니다.

비행대는 적 비행대과 아무 제한 없이 스태킹할 수 있습니다.

7.0 대형(Formation)

비행대는 이동 중 특별 대형으로 비행할 수 있습니다.
대형은 특별한 혜택을 제공합니다.

7.1 방어 원형진(Defensive Wheel)

디자인 참고: 1980년대에는 이미 장거리 공대공 무기가 있어서 방어 원형진이 사용될 가능성은 적었습니다. 하지만 중요한 위치 상공을 배회하는 비행대에 방어 원형진이 적합한 상황이 있을 수 있기 때문에 관련 규칙이 있습니다.

7.11 방어 원형진 진입



ADC에 방어 원형진에 진입할 수 있다고 적혀있는 비행대 중에 무질서 상태가 아닌 비행대는 이동 페이즈가 시작하고 다른 비행대가 이동하기 전에 방어 원형진 대형으로 진입할 수 있습니다. 해당 비행대에 방어 원형진 마커를 놓습니다. 더미 또는 원형진을 이를 수 있는 두 대 이상의 항공기로 구성된 비행대만 원형진을 구성할 수 있습니다. 원형진에 속한 항공기가 한 대가 되면 원형진 마커를 제거합니다.

같은 기종으로 이루어진 다수의 비행대가 방어 원형진에 진입할 수 있습니다. 그리고 해당 비행대들은 동일한 헥스와 동일한 고도 대역에서 스태킹될 수 있습니다. 이후 추가 비행대가 동일한 고도 대역으로 헥스에 진입하면 즉시 대형에 합류할 수 있습니다(원형진 하나에 항공기 최대 8대).

방어 원형진에 있는 비행대는 MP를 소모하지 않습니다. 플레이어는 방어 원형진에 있는 비행대를 이동할 수 없습니다. 또한 주도권을 결정하기 위해 이동한 비행대 수를 계산할 때, 방어 원형진에 있는 비행대를 포함하지 않습니다.

7.12 방어 원형진 혜택

원형진에 있는 비행대에는 방향이 없습니다. 전투 시, 모든 호는 전방 빔 호로 취급하며, 원형진에 있는 비행대는 전투 스로틀 상태입니다. 원형진에 있는 비행대는 페널티를 받지 않으며, 공격자는 방어 원형진에 있는 비행대를 대상으로 기습을 주장할 수 없습니다[11.43]. 또한 원형진에 속한 비행대는 산개하지 않으며 기동 마커로 불릴 수 없습니다.

전투 중에 비행대가 무질서 상태가 되어 원형진에서 이탈하면, 일 반적인 방식으로 산개하며 해당 비행대에 기동 마커를 놓습니다. 공대공 전투에서, 공격자는 주사위 하나를 굴려서 방어 원형진에 있는 모든 비행대와 교전할 수 있으며, 스택 내 여러 표적에게 사격 기회를 분할할 수 있습니다(사격을 결정하기 전에 표적을 선언합니다).

원형진에 속한 비행대 수에 관계없이, 원형진은 기동 표에 따라 주사위를 한 번 굴려서 적을 공격할 수 있습니다. 방어 원형진에 있는 비행대는 BVR 전투에서 공격받을 수 있습니다[11.2].

하지만 방어 원형진에 있는 비행대에는 BVR 회피 마커[6.36]를 놓지 않으며 BVR 전투를 직접 수행할 수 없습니다. 방어 원형진에 있는 비행대는 레이더 탐색[10.22] 또는IRST 육안 탐색 능력[10.21]을 사용할 수 없습니다.

7.13 방어 원형진 이탈

비행대는 이동 페이즈가 시작하고 지도의 있는 모든 비행대가 이동하기 전에 방어 원형진 대형을 벗어날 수 있습니다.

이탈하려면 비행대에서 마커를 제거합니다. 각 비행대는 원하는 방향을 향할 수 있습니다. 이후 비행대는 해당 이동 페이즈 동안 정상적으로 이동할 수 있습니다.

8.0 공격대/태스크 계획

8.1 공격대(Raid)

공격대는 함께 작전을 수행하는 유닛 그룹을 가리키는 조직입니다. 공격대는 서로 다른 임무를 수행하는 여러 비행대로 구성됩니다.

태스크는 해당 공격대에서 유닛이 맡은 주요 역할을 설명하는 용어입니다. 태스크 유형은 다음과 같습니다: 폭격, SEAD, CAP, 근접 호위, 신속 FAC, 구조 지원, 정찰, 호위 재밍, 스텐드오프 재밍, CSAR, 수송.

공격대는 지도에서부터 시작하거나 진입/이탈 헥스를 사용합니다. 일부 공격대의 경우, 일부는 지도에서 시작하고 나머지는 나중에 진입하기도 합니다.

같은 공격대의 비행대가 모두 동일한 시간 또는 동일한 게임 턴에 진입할 필요는 없습니다. 이탈 헥스에서 5헥스 이상 벗어난 비행대는 반드시 회수 주사위를 굴려야 합니다[20.2].

8.2 태스크

태스크는 아래에 적혀 있습니다. 공대지 항목에는 비행대가 공격할 수 있는 지상 표적이 있습니다. "없음"이라면 비행대는 지상 표적을 공격할 수 없습니다.

공대공 항목에 "공격 및 방어"라고 적혀 있으면 해당 비행대는 적 비행대를 자유롭게 공격하거나 방어할 수 있으며, "방어"가 적혀 있으면 공대공 전투를 시작할 수 없습니다.

테스크	행동
폭격 (Bombing)	<p>공대지: 표적 헥스에 있는 공격대 표적과 표적 헥스나 표적 헥스에서 2헥스 안에 있는 AAA/SAM을 공격.</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 모든 공대지 무장이 버려지면 작전 중지.</p>
SEAD	<p>공대지: SAM, EWR, AAA</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 모든 공대지 무장과 총탄이 버려지거나 고갈되면 작전 중지.</p>
구조 지원 (Rescue Support)	<p>공대지: SAM, EWR, AAA</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 모든 공대지 무장과 총탄이 버려지거나 고갈되면 작전 중지.</p>
CAP	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 공격 및 방어</p> <p>기타: 모든 공대공 무장이 고갈되면 작전 중지</p>
근접 호위 [8.343] (Close Escort)	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 호위 비행대에서 6헥스 이상 자발적 이동 불가. 호위 비행대에서 6헥스 이상 떨어져 있으면 전투 개시 불가. 모든 호위 비행대가 작전 중지하면 작전 중지.</p>
정찰	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 정찰이 가능한 항공기만 태스크 수행 가능. 비행대에 속한 항공기가 하나라도 무력화되면 작전 중지.</p>
호위 재밍 [8.341] (Escort Jamming)	<p>공대지: 없음 공대공: 방어</p> <p>기타: 비행대의 항공기가 하나라도 피해/무력화된 경우나 호위받는 모든 비행대가 작전 중지하면 작전 중지.</p>
스탠드오프 재밍 [8.341] (Standoff Jamming)	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 자발적으로 전선 5헥스 이내로 이동 불가. 비행대에 있는 항공기가 하나라도 피해를 입거나 무력화된 경우 작전 중지.</p>
CSAR	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 헬리콥터만 수행 가능. 비행대에 있는 항공기가 하나라도 무력화된 경우 작전 중지.</p>
수송 (Transport)	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 무력화된 항공기는 작전 중지해야함</p>
레이저 지정 (Laser Designation)	<p>공대지: 없음 공대공: 방어</p> <p>기타: 비행대에 있는 항공기가 하나라도 무력화된 경우 작전 중지.</p>
채프 사출 (Chaff Laying)	<p>공대지: 없음</p> <p>공대공: 방어</p> <p>기타: 모든 채프가 소진됐거나 버려진 경우 작전 중지(예외: 다목적 항공기[8.37]).</p>
신속 FAC	<p>공대지: 없음 공대공: 방어</p> <p>기타: 비행대에 있는 항공기가 하나라도 무력화된 경우 작전 중지.</p>

8.3 비행대 네비게이션

폭격, 정찰 또는 수송 태스크를 맡은 비행대는 이동 방식이 제한됩니다. 지도 상에 있는 경유지를 따라 이동해야 합니다.

8.31 비행 경로

공격대 계획 수립 페이즈[31.5] 때, 계획 지도에 비행 경로와 모든 경유지를 표시합니다. 공격대가 수행하는 각각의 폭격, 정찰, 수송 비행대마다 비행 경로가 있습니다. 비행 경로는 지도에 그려진 일련의 가상 직선을 연결한 경로입니다. 폭격, 정찰, 수송 태스크 비행대의 경로는 진입 헥스에서 시작하여 이탈 헥스에서 끝납니다. 진입 헥스부터 여러 경유지에 직선을 그어서 "점 잊기" 방식으로 비행 경로를 그릴 수 있습니다. 경유지를 그릴 때 다양한 속도 또는 야간 조건에서 허용하는 최대 선회 수를 고려해야 합니다[6.32].

비행 경로에는 총 8개의 경유지를 있을 수 있습니다(정찰 비행대는 10개). 공격대의 모든 비행 경로에는 다음과 같은 네 개의 경유지를 공유해야 합니다: 진입 Ingress, 분리 Release, 합류 Rejoin, 이탈 Egress 지점. 이 네 개의 필수 경유지 사이에 원하는 대로 네 개의 추가 경유지를 삽입할 수 있습니다.

모든 비행 경로에는 세 가지 구간이 있습니다: 진입 지점부터 분리 지점까지의 구간, 분리 지점부터 표적을 지나 합류 지점 까지의 구간, 그리고 합류 지점부터 이탈 지점까지 이어지는 구간입니다. 공격대에 속한 모든 비행대는 첫 번째와 마지막 구간을 공유합니다(진입→분리 및 합류→이탈).

하지만 중간 구간(분리→표적→합류)에서는 각각의 폭격, 정찰 또는 수송 비행대가 경유지를 따로 설정할 수 있습니다. 중간 구간에서는 공격 프로필[17.3] 또는 정찰 구간[24.1]에 따라 표적 헥스를 공격/정찰하는 비행대들이 표적 헥스를 공격/정찰할 수 있을 만큼 표적 헥스에 충분히 가깝게 지나가야 합니다. 이때 실제 표적 헥스에 진입 할 필요는 없습니다. 수송 태스크를 맡은 비행대에는 시나리오에 따라 "표적" 헥스에 대해 지정된 필수 경유지가 있습니다.

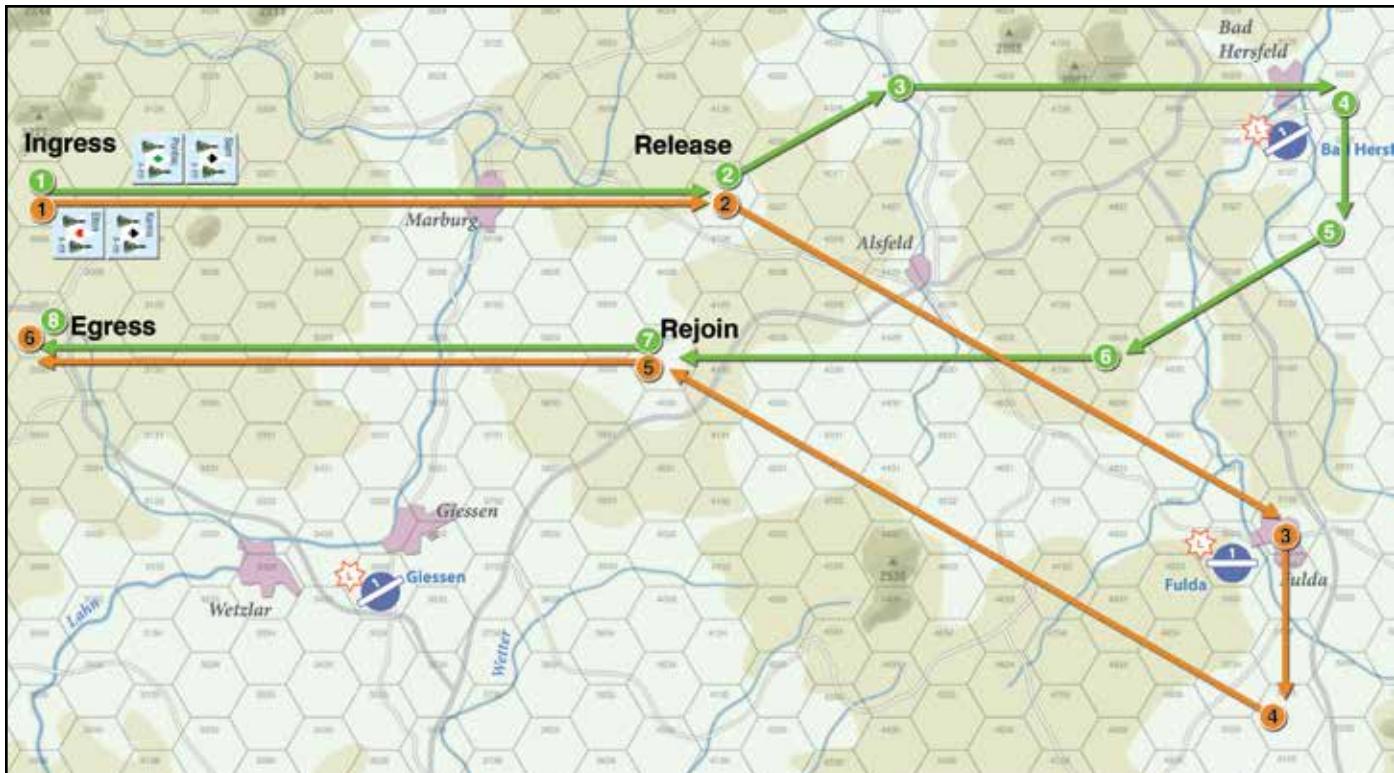
진입 및 이탈 경유지는 시나리오에 지정된 영역 내의 지도 가장자리에 있어야 합니다(지도의 일부만 사용하는 시나리오의 경우 플레이 영역 가장자리). 분리 및 합류 경유지는 공격대의 표적 헥스에서 15헥스 이내에 위치해야 합니다. 그 외 경유지는 아무 곳이나 배치할 수 있습니다.

디자인 참고: 이는 각 공격대가 함께 모여 분리 지점에 도달한 다음, 공격대에 속한 비행대가 흩어져 표적을 공격하고, 마지막으로 합류 지점에서 다시 모여 이탈 지점으로 이동하는 것입니다.

8.32 비행대 경로 탐색

폭격, 정찰, 수송 태스크를 맡은 비행대는 진입 헥스에서 이탈 헥스까지 비행 경로를 따라 이동합니다. 폭격, 정찰, 수송 비행대는 진입 헥스로부터 두 헥스 이내에서 시작합니다.

비행대는 계획 지도에 표시된 선을 따라 다음 경유지로 바로 비행해야 합니다. 이때 경로에서 의도적으로 두 헥스 이상 벗어날 수 없습니다. 이동하는 각 헥스는 이전 헥스보다 다음 경유지에 더 가까워야 합니다. 비행대가 경유지로부터 두 헥스 이내까지 이동하면, 해당 경유지에 '도달'한 것으로 간주 합니다. 비행대는 순서대로 다음 경유지로 이동해야 합니다.



예시: NATO 플레이어가 F-111 전투기 4대로 주간 중심 타격 공격대를 계획합니다. 시나리오의 서쪽 지도 가장자리는 29xx 번 헥스 열입니다. 공격대에 속한 모든 비행대는 그림과 같이 동일한 진입(2927), 분리(4127), 합류(4029) 및 이탈(2929) 경유지를 사용합니다. 네 비행대의 경로는 진입 경유지부터 분리 경유지까지 동일합니다. 하지만 Slam과 Pontiac 비행대는 분리 지점에서 녹색 비행 경로를 따라 4425, 5225, 5227, 4829 번 헥스 경유지를 거쳐 5025 번 헥스에 있는 바트 헤르스펠트 Bad Hersfeld 근처 표적에 도달한 다음, 4029번 헥스에 있는

공통 합류 경유지로 이동합니다. 다른 두 F-111 비행대 (Karma와 Elton)는 주황색 비행 경로를 따라 5134번 헥스의 표적에 도달한 다음, 공격대의 다른 비행대가 사용한 4029번 헥스의 동일한 합류 경유지로 이동합니다.

이후 네 비행대 모두 합류 경유지에서 이탈 경유지까지 동일한 경로를 따라 이동합니다. Slam과 Pontiac 비행대는 총 8개의 경유지(녹색)를 사용하지만 Karma 와 Elton 비행대는 6개(주황색)만 사용한다는 점에 유의하세요.

다시 말하지만, 비행대는 이 두 지점 사이에 투영된 선을 따라 이동해야 합니다.

정찰, 폭격, 수송 비행대가 무질서 상태가 되면 접결 지점[8.35]에서 무질서 마커[13.11]를 제거한 후 가장 가까운 경유지에서 비행 경로에 다시 합류하여 임무를 재개할 수 있습니다.

8.33 표적근처 헥스

폭격 및 정찰 비행대는 표적에서 3헥스 이내에서는 제한 없이 자유롭게 이동합니다. 표적에서 4헥스 이상 벗어나면 가능한 한 빨리 비행 경로로 돌아와야 합니다.

8.34 기타 태스크 부여

SEAD, CAP, 구조 지원, 호위 재밍, 스텐드오프 재밍, CSAR, 레이저 지정, 채프 사출 또는 신속 FAC 태스크를 받은 비행대는 비행 경로를 따를 필요가 없으며 제한 없이 자유롭게 이동할 수 있습니다.

8.341 호위 재밍 태스크 부여

호위 재밍 태스크를 맡은 비행대는 폭격 또는 종심 타격 공격대에 속한 특정 폭격 비행대나 SEAD 비행대를 보호하는데 전념합니다. 이들은 제한 없이 자유롭게 이동할 수 있습니다.

하지만 호위 재밍 비행대가 호위하던 비행대가 제거되거나

작전을 중지하는 경우, 호위 재밍 비행대도 같이 작전을 중지합니다. 시나리오에서 특정 공격대에 호위 재밍 비행대를 할당하지 않았다면, 폭격 또는 SEAD 비행대의 상태에 따라 호위 재밍 비행대가 작전을 중지하지 않아도 됩니다.

8.342 스텐드오프 재밍 태스크 부여

스텐드오프 재밍 태스크를 맡은 비행대는 매우 가치 있는 자산으로, 적의 SAM 사거리 안으로 들어갈 수 없습니다. 이들은 항상 전선[29.0]의 적군 측에서 최소 5헥스 거리 밖에 있어야 합니다. 플레이어는 스텐드오프 재밍 비행대를 조기 경보 재밍[19.35]에 할당할 수 있습니다.

8.343 근접 호위 태스크 부여

근접 호위 태스크를 맡은 비행대는 폭격 또는 종심 타격 공격대에 속한 폭격 비행대를 보호하는데 전념합니다. 해당 비행대는 엄격한 지상 관제 하에 있습니다. 이들은 호위하는 폭격 비행대로부터 자발적으로 6헥스 이상 떨어질 수 없습니다.

어쩔 수 없이 6헥스 이상 떨어졌다면, 가능한 한 빨리 6헥스 이내로 이동해야 합니다. 호위 대상 비행대로부터 6헥스 이상 떨어져 있으면 전투를 시작할 수 없습니다. 근접 호위 태스크를 맡은 비행대가 작전을 중지하는 경우, 이 제한을 지키지 않아도 됩니다. 호위하던 비행대가 모두 제거되거나 작전을 중지하는 경우, 근접 호위 비행대도 같이 작전을 중지합니다.

8.344 다중 공격대

일부 시나리오에서는 지도에 공격대 여러 개가 존재할 수 있습니다. 각 공격대마다 표적이 다르며, 다른 공격대와 별도의 비행 경로를 표시합니다.

8.35 집결 지점(Rally Point)

시나리오에 따라 집결 지점을 설정할 수 있습니다. 집결 지점은 비행대가 작전을 계속하기 위해 재편성하는 특정 지점입니다. 집결 지점으로부터 한 헥스 내에 있는 비행대는 무질서 회복 주사위에 +8 보정 수치를 적용합니다[13.11].

집결 지점은 도시 지형이나 강의 일부가 포함된 모든 헥스에 설정할 수 있습니다. 또한 모든 아군 개방 비행장은 집결 지점으로 사용할 수 있습니다. 집결 지점은 한 진영의 표적 헥스(표적 헥스가 여러 개인 경우도 포함)로부터 최소 10헥스 밖에 있어야 하며, 이로 인해 아군 개방 비행장을 집결 지점으로 사용할 수 없는 경우도 있습니다.

8.36 공중 대기 지점(Orbit Point)

시나리오에 따라 공중 대기 지점을 설정할 수 있습니다. 공중 대기 지점은 방어 병력 또는 공격대 병력이 형성되는 특정 위치입니다. 플레이어는 시나리오를 시작할 때 이 공중 대기 지점을 사용해서 공중에 떠있을 비행대를 설정합니다.

시나리오에 달리 명시되지 않는 한, 공중 대기 지점은 전선[29.0]의 아군 측에 있는 모든 헥스에 설정할 수 있으며, 전선에서 최소 10헥스 떨어진 곳에 설정할 수 있습니다. 공중 대기 지점은 또한 회복 주사위를 굴릴 때[13.11] 집결 지점[8.35]으로 간주합니다.

8.37 다목적 항공기(Multirole Aircraft)

ADC에서 다목적 항공기로 지정된 항공기가 속한 비행대가 SEAD/채프 사출 태스크를 맡은 경우, 공대지 무장[16.0]이나 채프[17.68]를 모두 사용하거나 버린 후에 CAP 태스크로 변경할 수 있습니다. 조건이 충족되면 텐 중 언제든지 태스크를 변경할 수 있습니다.

8.4 비행대 작전 중지



사기 저하, 무작위 이벤트, 피해, 무장 부족, 공대공 탄약(총 포함) 고갈이 발생한 경우, 비행대는 작전을 중지합니다. 플레이어는 언제든지 비행대의 작전을 중지할 수 있습니다. 비행 로그 시트에 작전 중지 상태를 기록합니다. 작전 중지 마커로 비행대에 직접 표시할 수도 있습니다. 작전 중지 비행대는 비행 경로 규칙의 제한을 받지 않고 자유롭게 이동할 수 있습니다. 작전 중지 비행대는 공대공 전투나 공대지 공격을 수행할 수 없습니다. 비행대가 작전을 중지하면, 해당 비행대는 모든 전투를 피하고 적격 비행장[9.14]/[28.0]에 착륙을 시도하거나 서쪽(NATO) 또는 동쪽(WP) 가장자리를 통해 플레이 지역을 빠져나가야 합니다.

8.5 고급 네비게이션 규칙

8.51 고도 계획

공격대를 계획할 때, 플레이어는 모든 폭격, 정찰, 수송 태스크 비행대가 사용하는 고도 대역과 고도 대역이 바뀌는 비행 경로 헥스를 확인해야 합니다. 폭격, 정찰, 수송 태스크를 수행하는 비행대는 계획된 고도로 비행해야 하며, 계획이 바뀌면 필요에 따라 상승 및 하강해야 합니다.

비행대가 대레이더 전술[15.26]을 수행하는 경우를 제외하고는 계획된 고도를 임의로 벗어날 수 없습니다. 계획했던 고도를 벗어나는 경우, 표적 획득 마커[15.21]가 제거되는 즉시 가능한 한 빨리 계획된 고도로 복귀해야 합니다.

공대공 전투[11.3] 또는 SAM 회피[15.33] 때문에 계획된 고도를 벗어날 수밖에 없는 경우, 가능한 한 빨리 계획된 고도로 복귀해야 합니다. 폭격, 정찰, 수송 비행대는 공격 표적과 3헥스 거리 내에서는 자유롭게 고도를 변경할 수 있습니다.

9.0 비행장 작전

9.1 비행장

비행장 등급은 활주로 길이에 따라 달라집니다. 1등급이 가장 짧고 5등급이 가장 깁니다. 비행장 등급은 지도 기호에 숫자로 표시됩니다. 비행장 기호에 있는 흰색 선은 이륙 방향입니다. 플레이어는 비행장 지상에 공중 유닛을 배치할 수 있습니다. 지상에 있는 비행대는 항상 미탐지 상태입니다.

디자인 참고: 비행장 등급은 활주로 길이의 역할을 합니다.

1등급 비행장은 활주로 길이가 2,500피트 미만, 2등급은 3,000~4,500피트, 3등급은 5,000~6,000피트, 4등급은 6,500~8,000피트, 5등급은 8,500피트 이상인 가장 큰 활주로입니다.

9.11 비행장 작전

비행대는 비행장에서 이착륙할 수 있습니다. 비행장에서는 한 텐 당 비행대 하나만 이착륙할 수 있습니다. 비행장에서 한 텐에 이륙과 착륙을 동시에 할 수 없습니다.

비행장은 "개방" 또는 "폐쇄" 상태입니다. 시나리오에 따라 어떤 비행장이 폐쇄 상태인지와 해당 비행장의 자체 AAA 상태가 결정됩니다. 그 외 모든 비행장은 개방 상태입니다.

비행대는 개방 비행장에서만 이착륙할 수 있습니다. 각 항공기의 활주로 등급은 ADC 항목에 있습니다. 비행대는 해당 항공기의 활주로 등급과 같거나 더 높은 등급의 비행장에서 이착륙할 수 있습니다.

헬리콥터[25.1]는 모든 등급의 아군 비행장에서 이착륙할 수 있습니다. 항공기는 해당 국적의 비행장에서만 재급유/재무장[9.16]을 할 수 있습니다(목록은 부록 B 참조).

개방 1,2등급 비행장은 시나리오당 최대 3개의 비행대를 이륙 및 회수할 수 있습니다. 개방 3등급 이상 비행장은 시나리오 동안 원하는 만큼 항공기를 이륙 및 회수할 수 있습니다. 개방 비행장은 해당 비행장 헥스의 활주로 표적을 대상으로 한 공격이 한 번 이상 성공하는 순간 폐쇄됩니다[17.42].

폐쇄된 비행장에서도 연료 고갈 또는 전투 피해로 인한 비행대 손실을 방지하기 위해 시나리오 당 하나의 비행대를 비상 착륙으로 회수할 수 있습니다(비상 착륙이 가능한 항공기인 경우).

9.12 지상에 있는 비행대

비행대는 비행장에서 공격대 임무를 시작할 수 있습니다. 지상에 있는 비행대는 이동할 수 없고, 이륙만 할 수 있습니다.



지상에 있는 비행대는 세 가지 상태 중 하나입니다: 준비 Ready, 준비 해제 Unready, 방호 Revetted 상태입니다. 비행대는 언제든지

준비 해제 상태가 될 수 있습니다. 방금 착륙한 비행대는 준비 해제 상태입니다. 방호 상태 비행대가 준비 해제 상태가 되려면 다섯 턴이 필요합니다. 관리 페이즈 때 준비 해제 상태로 바뀐 것을 기록합니다. 해당 비행대는 상태를 바꾸겠다고 한 이후 다섯 번째 관리 페이즈 때 준비 해제 상태가 됩니다.

준비 해제 상태인 비행대가 방호 상태가 되려면 다섯 턴이 필요합니다. 관리 페이즈 때 방호 상태로 바뀐 것을 기록합니다. 해당 비행대는 상태를 바꾸겠다고 한 이후 다섯 번째 관리 페이즈 때 방호 상태가 됩니다.

준비 해제 상태인 비행대가 준비 상태가 되려면 다섯 턴이 필요합니다. 관리 페이즈 때 준비 상태로 바뀐 것을 기록합니다. 해당 비행대는 상태를 바꾸겠다고 한 이후 다섯 번째 관리 페이즈 때 준비 상태가 됩니다. 지상에 있는 비행대에 준비, 준비 해제, 방호 마커를 놓아서 표시합니다.

준비 및 준비 해제 상태인 비행대는 항공기 주기장에 있는 것으로 간주하며, 이는 표적 프로필 D입니다; 방호 상태 비행대는 표적 프로필 B이며, 강화된 항공기 대피소(HAS)에 있는 비행대는 표적 프로필 A입니다. 시나리오에 달리 명시되지 않는 한, 3 등급 이상의 비행장에서 방호 상태인 항공기는 HAS 안에 있는 것입니다. 2등급 이하의 비행장(및 등급 상관 없이 모든 임시 비행장[28.0])에서 방호 상태로 있는 항공기는 HAS에 안에 있는 것이 아닙니다. 비행장 방호벽 안에는 여러 비행대가 있을 수 있습니다. 지상에 있는 비행대가 피해를 입으면, 남은 시나리오 동안 이륙하거나 비행할 수 없습니다.

9.13 이륙

이륙 시, 두 턴이 필요합니다. 준비 상태 비행대는 어떤 이동 페이즈에서도 이륙할 수 있습니다(더미 포함). 이때 비행대를 미탐지 면으로 비행장에 놓습니다. 비행대는 비행장 헥스 가장자리에 인쇄된 활주로 방향 중 하나를 향해야 합니다. 항공기의 활주로 등급과 같거나 더 높은 등급의 활주로에서만 이륙할 수 있습니다.

첫 번째 이동 턴에서 비행대는 비행장 헥스 초저고도에 있습니다. 첫 번째 이동 턴에서는 공대공 전투를 개시할 수 없습니다. 두 번째 이동 턴에서 비행대는 자신의 속도의 절반(올림)에 해당하는 MP 만큼 이동합니다. 세 번째 이후의 이동 턴에서는 정상적으로 이동 합니다.

9.14 착륙

착륙 시, 세 턴이 필요합니다. 착륙이 시작되면 공격 받지 않는 이상 어떤 식으로든 중단하거나 멈출 수 없습니다. 공격을 받아서 착륙이 중단되는 경우, 일반 이동으로 되돌아갑니다.

비행대는 항공기의 활주로 등급과 같거나 더 높은 등급의 비행장에만 착륙할 수 있습니다. 착륙을 시작하려면 비행대는 초저고도에서 전투스로틀을 사용해야 합니다.

착륙을 시작하는 턴에, 해당 비행대는 1에서 최대 전투 속도 [6, 21] 사이의 속도를 선택할 수 있습니다. 비행대는 비행장 인접 헥스에서 이동을 종료해야 합니다. 이때 비행장이 비행대의 전 방호에 있어야하고, 비행대가 활주로 중 하나와 같은 방향을 향해야 합니다.

다음 게임 턴에는 일반 이동 대신 비행대가 고도를 변경하지 않고 비행장 헥스로 전진합니다. 다음 턴에는 일반 이동 대신 착륙합니다.

착륙한 비행대는 준비 해제 상태이므로, 해당 시나리오에서 다시 이륙하려면 반드시 준비 상태로 바꿔야 합니다. 비행대에 붙은 무질서[13.11]/작전 중지[8.4] 마커를 제거합니다.

9.15 기동 제한

이착륙하는 동안에는 비행대 기동 등급이 1로 감소합니다. 이 페널티는 이륙이 시작되고 비행대가 지도에 배치되는 순간부터, 비행의 두 번째 이동 페이즈가 끝날 때까지 지속됩니다 [9.13]. 또한 이 불이익은 착륙이 시작되는 순간부터 항공기가 완전히 지상에 위치할 때까지 지속됩니다.

9.16 재급유 및 재무장

CAP[8.2] 테스크를 받은 비행대는 시나리오 중에 착륙하여 재무장 및 재급유 후 다시 이륙할 수 있습니다. 다른 테스크(폭격, SEAD 등) 비행대는 착륙 후 이륙할 수 없습니다.

이때 소속 국가의 2등급 이상 비행장에 착륙해야 하며(부록 B 참조), 착륙하는 턴을 포함하여 5번의 관리 페이즈 동안 준비 해제 상태를 유지해야 합니다. 해당 비행대는 관리 페이즈 동안 재무장/재급유 중입니다. 5번째 관리 페이즈가 되면 재무장/재급유가 완료되고, 해당 비행대는 준비 상태가 됩니다.

다음 턴의 이동 페이즈에서 이륙할 수 있습니다[9.13]. 해당 비행대에 속한 항공기 중 피해를 입거나 무력화된 항공기는 이 절차를 따를 수 없습니다. 해당 항공기는 착륙 후 지상에서 준비 해제 상태로 남아 있어야 하며, 별도의 비행대로[4.14] 분리해야 합니다. 피해를 입지 않고 무력화되지 않은 모든 항공기는 기존 비행대에 남습니다. 재무장/재급유 후 이륙하는 비행대에는 최소 두 대의 항공기가 있어야 합니다. 이륙 시, 비행대 로그 시트에 연료 완전 급유[20.0], 공대공 무장 완전 탑재[11.12], 변경된 항공기 수를 반영합니다.

예시: 시나리오 3턴에 MiG-29 4대로 구성된 비행대가 모든 공대공 무기를 소진하고 무질서 상태가 됩니다. 또한 MiG-29 중 한 대는 피해를 입고 다른 한 대는 무력화된 상태입니다. 6턴에 비행대가 4등급 WP 비행장에 착륙합니다. 이중 온전한 2대는 연료와 공대공 무장을 가득 채운 다음 11턴에 CAP 비행대로 다시 이륙할 수 있습니다. 해당 비행대는 착륙했을 때 무질서 마커를 제거했기 때문에, 더 이상 무질서 상태가 아닙니다. 무력화/피해를 입은 MiG-29는 재급유, 재무장, 이륙을 할 수 없습니다. 해당 항공기들은 착륙 시 준비 해제 상태로 전환해야 합니다. 비행대에 피해를 입었거나 무력화된 항공기가 3대인 경우, 남은 한 대의 MiG-29는 다시 이륙할 수 없습니다.

9.17 비행장 하위 표적

일부 시나리오에서는 비행장과 임시 비행장 헥스에 여러 개의 "하위 표적"이 있습니다. 각 하위 표적을 개별적으로 공격하고 피해를 입혀야 합니다. 하위 표적 유형은 SSR에 따라 다르지만 다음을 포함할 수 있습니다: 활주로(프로필 A), 강화된 항공기 대피소(프로필 A), 항공기 방호벽(프로필 B), 항공기 주기장(프로필 D), 격납고(프로필 C), 연료 저장소(프로필 B 또는 C).

10.0 탐지

10.1 탐지 상태

비행대는 탐지 *Detected*되거나 미탐지 *Undetected* 상태입니다. 미탐지 비행대는 비행대 카운터를 미탐지 면 ("? " 표시 면)으로 뒤집어 표시합니다. 탐지된 비행대는 탐지된 면(하트, 스페이드, 또는 다이아몬드 아이콘이 있는 면)으로 뒤집습니다.

10.11 탐지 레벨

각 시나리오마다 WP 및 NATO 플레이어에게 별도의 탐지 레벨이 할당됩니다. 탐지 레벨 A는 최고 수준이며 F는 제일 낮은 수준입니다. 탐지 레벨 열은 무작위 이벤트와 조기 경보 재밍 [19.35]에 따라 바뀔 수 있습니다.

10.2 비행대 탐지

각 탐지 페이즈마다, 두 플레이어는 지도에 있는 미탐지 상태의 적 비행대마다 주사위를 두 개씩 굴립니다. 그리고 탐지 표를 참조합니다.

플레이어의 탐지 레벨에 해당하는 칸을 사용하고, 적용 가능한 보정 수치가 있다면 주사위 결과 값에 이를 적용합니다. 결과는 '효과 없음'(탐지되지 않음) 또는 '탐지됨'입니다.

탐지된 비행대를 탐지 면으로 뒤집습니다. 탐지된 비행대가 더미인 경우 지도에서 제거합니다 [4.12]. 플레이어는 일반 탐지 주사위 외에도 육안 탐지 시도, 항공기 레이더 탐색, 적 비행대에 대한 조기 경보 레이더 탐색을 수행할 수 있습니다.

10.21 육안 탐지

플레이어는 무질서 상태가 아닌 아군 비행대의 가시선 [22.1] 4헥스 이내에 있는 적 비행대를 대상으로 육안 탐지 주사위를 각각 굴립니다. 적합한 아군 비행대 하나를 선택해서 육안 탐지를 시도합니다.

육안 열에 따라 주사위를 굴리고 육안 탐지 보정 수치를 적용합니다. 육안 탐지가 가능한 아군 비행대의 수에 관계없이 각 탐지 페이즈마다 적 비행대마다 한 번씩만 육안 탐지를 시도할 수 있습니다(예외: 적기가 WP 비행대 전방 호에 있다면,IRST 센서를 장착한 WP 비행대는 두 번째 시도를 할 수 있습니다). 야간에는 육안 탐지 시도가 제한됩니다 [23.12].

모든 NATO 비행대는 야간에 육안 탐지를 시도할 수 있지만, 2헥스 범위 내에서만 가능합니다. WP의 경우 IRST 센서가 장착된 WP 비행대만 야간에 육안 탐지를 시도할 수 있고, 전방 호 4헥스 범위 내에서만 가능합니다.

10.22 레이더 탐색 탐지

적 비행대가 아군 비행대의 전방 호에 있으며, 범위 내에 있다면, 양 플레이어는 추가 탐지를 시도할 수 있습니다. 이때 해당 아군 비행대가 무질서 상태가 아니여야하고 레이더를 장착한 상태여야 합니다.

룩다운 [10.23]인 경우 레이더 탐색이 제한됩니다. 항공기 레이더 범위와 보정 수치는 ADC를 참조합니다.

탐색 시도를 할 수 있는 비행대를 선택합니다. 적절한 레이더 탐색 열에 따라 주사위를 굴리고 레이더 탐색 보정 수치를 적용합니다. 레이더 탐색 가능한 아군 비행대 수에 관계없이, 적 비행대마다 한 번씩만 레이더 탐색을 시도할 수 있습니다. ADC에 스캔 중 추적 (*Track- while- Scan*) 레이더 능력이 있는 비행대(레이더 섹션에 "TS"라고 쓰여진 경우)는 탐지 페이즈

때 전방 호 내에 미탐지 적 비행대가 있는 경우, 첫 번째 레이더 탐색 시도가 실패했을 때 두 번째 시도를 할 수 있습니다. 스캔 중 추적 탐색이 가능한 아군 비행대가 몇개나 있는지 관계없이, 적 비행대마다 추가 레이더 탐색 시도를 한 번씩만 할 수 있습니다

10.23 룩다운

표적 비행대가 저고도에 있다면, 룩다운을 적용합니다. 하지만 일부 항공기는 정교한 레이더가 있어서 일부 조건에서 룩다운을 적용할 수 없습니다.

ADC에는 탐색 레이더가 있는 비행대의 룩다운 성능이 적혀 있습니다: 룩다운 제한이 없는 항공기는 "LD", 초저고도/저고도에 있는 표적에 대해서만 룩다운을 적용하는 항공기는 "LD (LTD)", 낮은 고도에 있는 모든 표적에 대해 룩다운을 적용하는 항공기는 "No LD"입니다. 룩다운을 적용하면, 비행대는 해당 표적에 대해 레이더 탐색 [10.22]이나 BVR 전투 [11.3]를 시도할 수 없습니다.

10.24 재밍

방어 재밍 기능 [19.2]이 있는 적 비행대가 탐지되면 상대 플레이어에게 알려야 합니다. 어떤 이유로든 재밍이 실패한 경우에도 이를 알려야 합니다.

10.25 조기 경보 레이더

양측 진영 모두, 조기 경보 레이더(EWR) 유닛을 할당받아서 탐지 능력을 강화할 수 있습니다. 조기 경보 레이더가 있다면 20 헥스 이내(초저고도인 경우 10헥스 이내)에 있는 모든 항공기를 대상으로 추가 탐지 확인을 할 수 있습니다. 이때 B 열을 참조하며, 가능한 보정 수치가 있다면 적용합니다. EWR은 표적 프로필 D입니다 [17.13].

10.3 추적 페이즈

추적 페이즈 시작 시, 혐지 지형의 초저고도에 있고 탐지 상태인 모든 NATO 비행대, 산악 헥스와 인접한 헥스의 초저고도에 있는 탐지 상태인 모든 비행대, 초저고도에 있는 모든 헬리콥터와 순항 미사일 비행대는 미탐지 상태가 됩니다. 해당 카운터를 미탐지 면으로 뒤집습니다.

그 후, 각 플레이어는 주사위 두 개를 굴리고 추적 표에서 자신의 탐지 레벨에 해당하는 칸을 참조합니다. 결과는 '효과 없음' 또는 하트, 스페이드, 다이아몬드 중 하나 이상의 기호입니다.

탐지된 각 비행대 카운터에는 하트, 스페이드 또는 다이아몬드가 있습니다. 주사위를 굴려서 특정 기호가 나왔다면, 해당 기호가 있는 탐지 상태의 모든 적 비행대 카운터는 미탐지 상태로 바뀝니다. 해당 카운터를 미탐지 면으로 뒤집습니다.

결과가 {중괄호} 안에 있는 경우, 초저고도에 있는 적 비행대, 채프 회랑 [19.4]에 있는 적 비행대, 저고도에 있으면서 전선 [29.0]의 아군 측에 있는 적 비행대에만 결과를 적용합니다

10.4 육안 식별

비행대는 육안으로 식별될 때까지 일반 비행대 카운터 [4.11]를 사용하며, 그 이후에는 실제 비행대 카운터로 대체합니다.

주간 조건에서는 다음 조건 중 하나라도 발생하는 즉시 비행대가 육안으로 식별됩니다:

- 비행대가 표준 공대공 전투에 돌입한 경우 [11.3].
- 무질서 상태가 아닌 적 비행대가 1헥스 내에 있고, 비행대가 적 비행대의 가시선 안에 있으며, 적 비행대가 비행대의 한 고도 대역 내에 있는 경우.

c) 적 육군 지상 유닛[27.0], AAA[14.0], SAM[15.0]이 1헥스 내에 있고 비행대가 해당 유닛의 가시선 안에 있는 경우.

야간[23.0] 조건에서는, 비행대가 표준 공대공 전투[11.3]에 돌입하거나, 적 SAM, AAA 또는 육군 지상 유닛이 있는 헥스에 초저고도/저고도에서 진입하고 비행대가 해당 유닛의 가시선 안에 있는 경우에 육안으로 식별됩니다.

육안 탐지 주사위 굴림[10.21]에 성공했다고 해서 항공기가 육안으로 식별되었다는 뜻은 아닙니다. 마찬가지로, 육안으로 식별되었다고 탐지 상태가 되는 것은 아닙니다. 미탐지 비행대는 육안으로 식별되더라도 미탐지 상태일 수 있습니다. 육안으로 식별된 더미[4.12]는 지도에서 제거합니다.

11.0 공대공 전투

비행대는 공대공 전투에서 적 비행대를 공격할 수 있습니다. 공대공 전투에는 표준 공대공 전투("도그파이트")와 시계외(BVR) 공대공 전투 유형이 있습니다.

두 유형 모두, 비행대가 먼저 적 비행대와 교전에 성공해야 합니다. 교전에 성공하면 기동하여 사격을 가할 수 있습니다. 사격 여부에 따라 피해 정도를 결정합니다. 플레이어 지원 카드 1에 있는 공대공 전투 서열을 따릅니다(표준/BVR).

11.1 공대공 무기

11.11 무기 등급

ADC에는 탑재 가능한 세가지 공대공 무기 유형이 있습니다: 기총, 적외선 미사일(IRM), 레이더 유도 미사일(RHM).

11.12 공대공 로드아웃

일부 ADC에는 여러 종류의 공대공 무기가 있습니다. 비행대는 각 등급의 무기를 한 종류씩만 탑재할 수 있습니다. 즉, 한 비행대에 IRM,RHM,기총을 두 종류 이상 탑재할 수 없습니다.

시나리오[3.1]에서 사용할 항공기를 선택할 때, 공격대 계획 수립 페이즈[31.5] 때 무기를 선택합니다. 탄약 고갈된 무기[11.34]는 남은 시나리오 동안 사용할 수 없습니다(예외: 재급유 및 재무장[9.16]). 그 비행대에는 더 이상 해당 무기 유형이 없습니다.

11.13 전투 수치

ADC에 있는 공대공 무기 차트에는 각 무기의 표준 전투 수치가 있습니다. 일부 무기에는 BVR 전투 수치도 있는데, 해당 무기는 BVR 전투에 사용할 수 있습니다(대부분 BVR 공격 전투 수치가 더 낮습니다).

각 BVR 무기의 사거리는 공격을 수행하는 비행대가 표적 기준으로 어디에 있는지로 표시합니다.

공격자가 표적의 전방 호에 있는 경우 "전방forward", 전방 또는 후방 빔 호에 있는 경우 "빔beam", 대상의 후방 호에 있는 경우 "후방rear"으로 적혀있는 사거리를 사용합니다.

11.2 교전(Engagement)

비행대는 이동 중에 적 비행대와 교전을 시도할 수 있습니다. 이동하는 비행대는 공격자, 이동하지 않는 비행대는 방어자입니다. 교전 시작 여부를 결정하려면 교전 주사위를 굴려야 합니다[11.22].

비행대는 한 이동 페이즈 동안 같은 적 비행대와 두 번 이상 표준 공대공 전투 교전을 시도할 수 없습니다.

하지만 공격 비행대가 교전에 실패하면, 해당 이동 페이즈 후반에 다른 헥스나 다른 고도 대역에서 다른 비행대와 교전을 시도할 수 있습니다. 비행대는 한 이동 페이즈 동안 하나의 적 비행대를 대상으로만 BVR 전투 교전을 시도할 수 있습니다(예외: F-15 비행대[11.44]). 하지만 표준 공대공 전투와 달리, 첫 번째 BVR 전투 교전 시도에 실패해도 계속 이동하면서 동일한 적 비행대에 대해 추가 BVR 교전을 시도할 수 있습니다.

적 비행대를 대상으로 BVR 교전을 시도한 비행대는 결과에 관계 없이 나중에 같은 이동 페이즈의 표준 공대공 전투에서 동일한 적 비행대와 교전을 시도할 수 있습니다(한 번만). BVR 전투는 반드시 표준 공대공 전투 전에 진행해야 합니다.

11.21 교전 전제 조건

공격 비행대와 방어 비행대가 특정 조건을 충족해야지만 공격 비행대가 교전을 시도할 수 있습니다.

11.211 표준 공대공 전투 교전 전제 조건

비행대가 이동 페이즈 때 최소 1헥스 만큼 이동하거나 고도를 변경해야 표준 공대공 교전을 시도할 수 있습니다. 교전 시도 자체에는 추가 이동 포인트가 소모되지 않습니다. 다음 조건도 모두 충족해야 합니다:

- 방어자가 탐지 상태이고 아군 비행대와 스태킹된 상태가 아님.
- 방어자는 공격자와 한 헥스(포함) 이내에 있어야 하며 같은 고도 대역 또는 바로 아래 대역에 있어야 함.
- 서로 다른 헥스에 있는 경우, 공격자의 전방 호에 방어자가 있어야 함. (같은 헥스에 있는 경우 호는 상관 없음)
- 공격자의 공대공 무기가 고갈된 상태가 아님.
- 공격자는 현재 턴에 무질서/작전 중지 상태가 아니어야 함. 또한 SAM 회피[15.33]를 수행했거나 대레이더 전술[15.26]을 선언한 상태가 아니어야 함.
- 현재 헥스에서 공격 비행대를 대상으로 한 모든 AAA[14.0] 또는 SAM[15.3] 공격이 해결된 상태.

11.212 BVR 공대공 전투 교전 전제 조건

비행대가 이동 페이즈 때 최소 1헥스 만큼 이동하거나 고도를 변경해야 BVR 공대공 전투 교전을 시도할 수 있습니다.

교전 시도 자체에는 추가 이동 포인트가 소모되지 않습니다. 이동 페이즈 때 BVR 교전을 여러 차례 시도하는 경우, 비행대는 새로운 교전 시도를 하기 전에 한 헥스를 이동하거나 고도를 변경해야 합니다.

다음 조건도 모두 충족해야 합니다:

- 방어자는 탐지 상태여야 함.
- 방어자는 고갈되지 않은 BVR 무기 사정거리 내에 있어야 함.
- 공격자가 IRM을 사용하는 경우, 적 비행대까지 가시선[22.1]이 있어야 합니다.
- BVR 교전 규칙[11.26]에서 BVR 교전 시도를 허용해야 함.
- 룩다운[10.23]이 교전을 방해해서는 안됨
(일부 항공기는 예외, ADC 참조).
- 공격자가 방어 원형진[7.1]에 있을 수 없음.
- 공격자의 전방 호에 방어자가 있어야 함.

- h) 공격자는 현재 턴에 무질서/작전 중지 상태가 아니여야 함. 또한 SAM 회피[15.33] 를 수행했거나 대레이더 전술 [15.26]을 선언한 상태가 아니어야 함.
- i) 현재 헥스에서 공격 비행대를 대상으로 하는 모든 AAA [14.0] 또는 SAM[15.3] 공격이 해결된 상태.

11.22 교전 주사위 굴림

표준 공대공 전투의 경우, 전제 조건[11.211] 을 충족하면 공격자와 방어자는 각각 교전 주사위를 굴립니다. 교전 표에 주사위 굴림에 사용하는 교전 수치가 있으며, 이는 적 비행대의 탐지 상태와 주간 또는 야간 여부에 따라 결정됩니다.

비행대가 표적[22.1] 까지 가시선이 없다면, 야간 수치를 사용합니다. 교전 표에 따라 주사위 두 개를 굴리고 보정 수치를 적용합니다. 결과가 교전 수치 이상이면 비행대의 교전 시도는 성공합니다.

BVR 전투의 경우, 전제 조건[11.212] 을 충족하면 공격자만 교전 주사위를 굴립니다(예외: F-15 비행대는 BVR 교전 주사위 굴림을 자동으로 패스합니다[11.44]).

주사위 굴림에 사용할 교전 수치는 교전 표의 BVR 열에 적혀 있습니다. 교전 표에 따라 주사위 두 개를 굴리고 보정 수치를 적용합니다. 결과가 교전 수치 이상이면 비행대의 BVR 교전 시도에 성공합니다.

11.23 교전 주사위 보정 수치

표준 공대공 전투의 경우, 공격력 지수[31.53], 무질서[13.11], 고도 차이, 슬래시 공격[11.52], 후방 반구, 연무[22.3], 안개[22.5], 야간[23.0] 보정 수치를 적용합니다.

BVR 전투의 경우, 공격자의 공격성 지수와 비행대 사이 고도 차이만 적용합니다.

11.24 교전 결과

표준 공대공 전투의 경우, 교전 주사위 굴림 결과에 네 가지 가능성이 있습니다:

- a) **공격자 교전 시도 성공 / 방어자의 교전 시도 실패.**
전투가 시작됩니다. 공격자는 기습을, 방어자는 불이익을 받습니다. 공격 비행대는 방어 비행대가 있는 고도 대역으로 이동합니다.
- b) **공격자 교전 시도 성공 / 방어자의 교전 시도 성공.**
전투가 시작되지만 기습이나 불이익은 없습니다. 공격 비행대는 방어 비행대가 있는 고도 대역으로 이동합니다.
- c) **공격자 교전 시도 실패 / 방어자의 교전 시도 실패.**
전투가 일어나지 않고(전투 또는 전투 후 효과를 해결하지 않음), 공격자는 계속 이동합니다.
- d) **공격자 교전 시도 실패 / 방어자의 교전 시도 성공.**
방어자가 전투 개시 여부를 선택할 수 있습니다. 방어자가 공대공 무기가 없거나, 무질서 상태거나, 작전을 중지한 상태거나, 기동 마커가 있거나, 해당 이동 페이즈 이전에 공대공 전투(예외: BVR 전투)에 참여했다면, 방어자는 전투 개시를 선택할 수 없습니다.

전투가 시작되면 방어 비행대가 공격자가 있는 고도 대역으로 이동하고, 공격자가 더 높이 있다면 방어자가 급상승 [6.33] 한 것으로 간주합니다. 이 경우 기습이나 불이익은 발생하지 않습니다. 방어자가 전투를 개시하지 않으면 위의 결과 c. 처럼 전투가 일어나지 않는 것으로 처리합니다.

BVR 전투의 경우, 교전 주사위 굴림에서 가능한 결과는 두 가지뿐입니다:

- a) 공격자가 교전에 성공하면, BVR 전투를 해결합니다. BVR 전투에서는 기습이나 불이익[11.25]이 없습니다.
- b) 공격자가 교전에 실패하면, 공격자는 계속 이동합니다.

11.25 기습 및 불이익

표준 공대공 전투에서, 공격자는 교전 주사위 굴림으로 기습의 이점과 전투 및 사기 보너스를 받을 수 있습니다. 방어 비행대는 불리한 상태로 교전을 시작할 수 있습니다. 이 경우 전투 와 사기에 폐널티를 받습니다.

표준 공대공 전투에서, 비행대는 전투 시작 전에 공대지 무장을 버릴 수 있습니다. 이 경우, 미적재 기동 수치를 사용할 수 있습니다[16.2]. 불이익을 받는 비행대는 무장을 버릴 수 없습니다. 방어 원형진은 불이익 폐널티를 받지 않으며, 공격자는 방어 원형진에 대해 기습을 주장할 수 없습니다[11.43].

11.26 BVR 전투 교전 규칙

BVR 전투는 교전 규칙에서 허용하는 경우에만 가능합니다. 무작위 이벤트 때문에 BVR 전투를 수행할 수 없는 경우도 있습니다. 그 외의 경우라면 다음 규칙을 적용합니다: 공격자가 방어자의 전방 호 또는 전방/후방 빔(플레이어 지원 카드 3 참조)에 있는 경우, 표적으로부터 3헥스 이내에 아군 비행대가 있다면 사격할 수 없습니다. 공격자가 방어자의 후방 호에 있는 경우, 아군 비행대가 표적으로부터 한 헥스 이내에 있으면 사격할 수 없습니다.

11.3 전투

교전으로 표준 공대공 전투가 시작되면 공격(방어가 아닌) 비행대의 남은 MP가 모두 소모됩니다(예외: 슬래시 공격 [11. 52], 순항 미사일 공격[17.75]). 전투에 참여하는 모든 비행대는 육안으로 식별됩니다[10.4]. 전투는 방어자가 위치한 헥스와 고도 대역에서 진행됩니다. 방어자가 헥스면에 있는 경우, 공격자가 헥스면과 인접한 헥스 중에서 전투가 벌어지는 헥스 하나를 결정합니다.

두 비행대 모두 현재 방향을 유지한 채 전투 헥스로 이동합니다. 교전으로 BVR 전투가 시작되면, 두 비행대 모두 전투에서 MP를 사용하지 않습니다. BVR 전투를 해결하는 동안 이동 중인 비행대의 이동은 일시 정지됩니다.

11.31 기동(Maneuver)

표준 공대공 전투의 경우, 전투에 참여한 공격 및 방어 비행대는 각각 기동 주사위를 굴려 기동을 수행합니다. (예외: 방어 원형진의 경우, 원형진에 있는 비행대 수와 관계 없이 기동 주사위를 한 번만 굴립니다.)

주사위 두 개를 굴리고 보정 수치를 적용한 뒤, 기동 표를 참조하여 공대공 열의 값과 비행대에 속한 항공기 중에서 피해 입지 않은 항공기 수와 비교합니다.

다음의 경우 항상 항공기 1 열을 사용합니다:

- a) 방어 원형진 주사위 굴림[7.1, 11.43].
- b) 비행대가 무질서 상태인 경우[13.11].
- c) 비행대가 여러 번 공격을 수행하는 경우[11.51].

BVR 전투의 경우, 공격자만 기동 표의 BVR 열을 참조하여 주사위를 굴립니다. BVR 전투 기동 표에 있는 보정 수치를 적용합니다. 최종 결과 값을 공격 비행대에 속한 항공기 중에서 피해를 입지 않은 항공기 수 열과 상호 참조합니다.

기동 표에서 얻은 값은 비행대의 사격 기회 횟수입니다. 사격 기회는 사격 판정 시스템[11.33]을 사용하여 결정합니다. 비행대에 공대공 무기가 없다면 기동을 위해 주사위를 굴리거나 적 비행대를 향해 사격할 수 없습니다.

11.32 소비에트 교전

표준 또는 BVR 공대공 전투에서 WP 비행대가 공격자인 경우, 항공기가 1~2대인 비행대는 1 기동 열을, 3~4대인 비행대는 2 기동 열을 사용합니다(예외: 이 규칙은 MiG-29 및 Su-27 비행대에는 적용하지 않습니다). 교전에서 방어자인 모든 WP 비행대는 실제 항공기 수에 맞는 기동 열을 사용합니다.

11.33 사격 판정

사격 판정 표를 참고합니다. 비행대의 사격을 해결하려면, 먼저 사격할 공대공 무기를 선택합니다. 그리고 주사위 2개를 굴리고 무기의 공대공 전투 등급(ADC 참조)과 비행대에 추가로 소진되지 않은 공대공 무기가 하나 이상 있는지 여부에 따라 보정 수치를 적용합니다(BVR 전투 사격에는 적용하지 않음). 플레이어가 결정한 순서대로 사격을 해결합니다. 모든 사격이 끝난 후 피해[12.1][12.2]를 할당하고 적용합니다. 플레이어가 원할 경우 주사위를 굴리지 않을 수 있습니다.

11.34 탄약 고갈

전투에서 모든 사격을 해결한 후, 사격을 해결한 각 비행대마다 주사위를 하나씩 굴립니다. 사격마다 주사위를 굴리는 것이 아니라 사격을 수행한 비행대마다 주사위를 굴립니다. 한 비행대가 사격을 여러 번 해결했다면, 첫 번째 사격 이후 수행한 각 사격 횟수만큼 주사위에서 1씩 뺍니다. 선택한 무기의 고갈 수치를 확인합니다. 최종 주사위 결과가 고갈 수치 이하라면 해당 무기는 고갈되어 더 이상 전투에서 사용 할 수 없습니다 [11.12] (예외: 재급유 및 재무장[9.16]). 보정한 결과가 1 이하인 경우, 두 번째 무기도 고갈됩니다(있는 경우). 해당 비행대를 소유한 플레이어는 비행대에 탑재된 고갈되지 않은 다른 공대공 무기를 선택하여 고갈시킬 수 있습니다. BVR 전투에서는 사용한 BVR 무기만 고갈시킬 수 있습니다. 고갈 주사위 굴림이 1 이하여도 다른 무기가 고갈 되지는 않습니다.

11.35 피해 할당 및 전투 후 절차

탄약 고갈 주사위를 굴린 후, 피해 할당[12.1] 및 전투 후 절차[13.0]에 명시된 절차에 따라 공대공 전투를 완료합니다.

11.4 특별 전투 규칙

다음 규칙은 특수 전투 상황에 적용합니다.

11.41 교전 해제(Disengagement)

표준 공대공 전투에서, 방어 비행대는 기동 주사위를 굴리기 전에 교전 해제를 선택할 수 있습니다. 교전 해제 비행대는 기동 주사위를 굴리고 사격을 하지 않습니다. 교전 해제 비행 대를 공격하는 비행대는 기동 주사위에 마이너스 보정 수치를 적용합니다. 교전 해제 비행대는 산개하지 않고, 전투 후에 기동 마커를 놓지 않습니다[6.35]. 사기 표 주사위 굴림에 -2를 적용합니다.

11.42 전투 전 상승

표준 공대공 전투에서, 비행대가 해당 이동 페이즈에서 상승했다면 비행대의 기동 등급[2.81] 이 1 감소합니다. 비행대가 급상승[6.33]을 했다면 기동 등급이 2 감소합니다. 비행대의 기동 등급은 절대로 0보다 낮아질 수 없습니다.

11.43 방어 원형진

방어 원형진[7.1]은 하나의 비행대처럼 교전하고 전투합니다. 교전 주사위를 굴릴 때, 원형진에 있는 모든 비행대에 대해 한 번만 굴립니다. 주사위 굴림에 성공하면 기동 표[11.31] 1열에 따라 주사위를 한 번 굴립니다. 공격자는 원형진을 대상으로 기습을 주장할 수 없습니다[11.25]. 원형진에 있는 비행대는 불이익 페널티를 받지 않고 산개하지 않습니다[13.2].

11.44 F-15 비행대 BVR 전투

모든 전제 조건[11.212] 이 충족되면, F-15 비행대는 모든 BVR 교전 시도에 자동 성공합니다. 또한, 동일 이동 페이즈 동안 두 개의 서로 다른 적 비행대를 대상으로 BVR 전투 교전을 시도할 수 있습니다. 그 후 같은 이동 페이즈의 표준 공대공 전투에서 두 비행대 중 하나와 교전을 시도할 수 있습니다.

11.45 후방 기총(Rear Guns)

후방 기총은 공대공 전투를 개시하는 데 사용할 수 없습니다. 후방 기총을 장착한 항공기는 기동 표에 따라 주사위를 굴릴 때 기하학적인 보정 수치를 적용하지 않습니다.

11.5 고급 전투 규칙

11.51 다중 공격

공격 비행대에 항공기가 두 대 이상 있고 전제 조건을 충족한다면, 표준 공대공 전투에서 두 대의 적 비행대와 교전을 시도 할 수 있습니다. 공격자는 각 방어 비행대와 교전을 하기 위해 따로 주사위를 굴립니다. 각 방어 비행대도 공격자와 교전을 하기 위해 따로 주사위를 굴립니다. 전투가 발생하면, 공격자는 적 비행대 하나 당 한 번씩, 총 두 번 전투 주사위를 굴립니다. 각각의 경우, 공격자는 기동 표 1열을 사용합니다. 두 방어자는 일반 규칙에 따라 공격자를 대상으로 사격 주사위를 굴립니다. 공격자는 두 전투 모두 고갈[11.34] 주사위를 굴리고, 어떤 무기에서도 최악의 결과를 적용합니다. 공격자는 또한 두 전투에 대해 사기 점검[13.1] 주사위를 굴려서 공격 비행대에 최악의 결과를 적용합니다. 공격자는 산개 주사위[13.2]를 해결하기 위해 산개 할 전투 헥스를 선택합니다. 다중 공격을 수행하면, 공격자는 다른 전투 결과나 사기에 더해 자동으로 무질서 상태가 됩니다.

11.52 슬래시 공격(Slash Attacks)

슬래시 공격은 표준 공대공 전투 유형입니다. 슬래시 공격을 시도하려면 공격자는 대시 스로틀 상태여야 하며, 해당 이동 페이즈에서 공격을 수행하기 전에 상승한 적이 없어야 합니다. 이때 표적이 초저고도에 있으면 안됩니다.

슬래시 공격은 반드시 표적의 후방 반구에서 시도해야 합니다. 교전 주사위를 굴리기 전에 슬래시 공격을 선언합니다. 교전 주사위에 슬래시 공격 보정 수치를 적용합니다.

공격자가 기습에 실패하면 공격자의 사격 기회 횟수를 1만큼 줄입니다(최소 값은 0입니다). 오직 공격자만 전투 후 산개 [13.2]나 기동 마커[6.35]을 붙이지 않고 계속 이동합니다.

디자인 참고: "슬래시 공격"은 요격 비행대가 적 비행대의 뒤에서 고속으로 급강하하면서 사격을 가한 후, 급가속하여 달아나는 교전 방식입니다. 게임에서 이 기술은 산개하거나 기동 마커를 놓을 필요가 없기 때문에, 전투 후에도 비행대가 계속 이동하고 다음 턴에도 전속력으로 이동할 수 있다는 장점이 있습니다.

12.0 공중 유틴 피해

12.1 피해 할당

AAA, SAM 또는 공중전에서 발생한 피해/무력화/격추 결과를 비행대에 속한 항공기들 사이에 무작위로 할당합니다. 각 결과에 대해 피해 할당 표에 따라 주사위를 굴리고, 비행대에 있는 총 항공기 수와 비교해서 결정합니다.

한 번의 전투에서 여러 결과를 적용해야 하는 상황에서, 그 중 격추 결과가 나온 경우, 해당 전투의 모든 결과에 대해 원래 열에 따라 계속 주사위를 굴립니다.

결과는 영향을 받을 항공기의 수를 의미합니다(1, 2, 3, 4). 결과가 C#이고 무력화된 항공기가 있다면, 비행대에 있는 무력화된 아무 항공기에 피해를 할당합니다(공격 플레이어가 선택). 그렇지 않으면, 표시된 번호가 붙은 항공기에 피해를 할당합니다. 비행 로그[4.21]에 피해 결과를 기록합니다.

전투에서 피해 결과가 여러 개 발생한 경우, 주사위를 굴려 각각의 피해 결과를 개별적으로 할당합니다. 결과는 공격자가 선택한 순서대로 할당할 수 있습니다. 피해/무력화된 항공기가 다시 피해를 입거나 무력화되면 피해 레벨이 한 단계 증가합니다(피해에서 무력화, 무력화에서 격추). 다음 결과를 할당하기 전에 피해 효과를 적용합니다.

격추된 항공기가 동일한 전투에서 다른 격추, 피해, 무력화 결과를 받으면, 해당 결과를 무시합니다. 격추된 항공기는 사실상이 전투에서 여러 피해 결과를 "흡수"합니다.

예시 : NATO 플레이어(공격자)가 MiG-27 4대로 이루어진 적 비행대에 피해, 무력화, 격추 결과를 각각 하나씩 할당해야 하는 상황입니다. 전투 시작 이전 턴에 MiG-27 한 대(#3 항공기)가 무력화된 상태입니다. NATO 플레이어는 이미 무력화된 MiG-27(#3 항공기)가 피격되길 바라면서 피해 결과로부터 할당하기로 합니다. 주사위를 굴려서 "5"가 나옵니다. 피해 할당 표에서 항공기 4열의 값은 "3"입니다. 이는 MiG-27 #3이 피해 결과를 받는다는 뜻입니다. #3 항공기는 이미 무력화 상태이므로 추가 피해 결과로 인해 격추됩니다.

이제 NATO 플레이어가 무력화 결과를 할당하기 위해 주사위를 굴립니다. 다시 4열에 따라 주사위를 굴립니다. MiG-27 한 대가 이미 추락했지만, 전투 시작 시 WP 비행대에 속한 항공기가 4대였으므로 같은 열을 계속 사용합니다. 이번 주사위 결과는 "1"이므로 MiG-27 #1이 무력화됩니다. 마지막으로 NATO 플레이어는 격추 결과를 할당하기 위해 주사위를 굴립니다. 결과는 "6"이고, 이는 "C3"입니다. 비행대에 무력화된 항공기가 없다면 이 결과를 무시합니다. 이는 3번 항공기가 이미 격추되었기 때문입니다. 하지만 #1 항공기가 무력화된 상태이므로 "C3" 결과를 #1 항공기에 적용합니다. 따라서 #1 항공기가 격추됩니다. WP 플레이어는 #1, #3가 격추된 것을 해당 비행대 로그 시트에 기록합니다(#2, #4번 항공기는 아직 피해를 입지 않은 채로 비행 중입니다). 전투에서 한 비행대가 한 대 이상의 항공기를 잃은 경우, 이어지는 전투에서 남은 항공기의 번호를 "재조정"하여 피해 할당 표의 해당 열에 해당 비행대를 배치합니다.

예시(계속) : 두 턴 후, 이전의 그 불운한 MiG-27 비행대가 NATO SAM 공격을 받아 "K" 결과를 받습니다. SAM 공격 시작 시, 비행대에 항공기 2대만 있었기 때문에, NATO 플레이어는 피해 할당 표의 "항공기 2" 열에 따라 주사위를 굴립니다. 이제 #2 항공기는 #1 항공기가 되고, #4 항공기는 #2 항공기가 됩니다. 주사위 결과는 "8"이고, 이는 "C2"입니다. 남아있는 MiG-27 중에 무력화된 항공기가 없기 때문에, #2 항공기(원래는 #4 항공기)에 K(격추) 결과를 적용합니다.

12.2 피해 효과

12.2.1 피해를 입은 항공기

피해를 입은 항공기는 공대공/공대지 공격이 가능한 총 항공기 수를 계산할 때 제외합니다. 피해를 입은 항공기는 즉시 모든 대지 무장을 버려야합니다.[16.21].

12.2.2 무력화된 항공기

무력화된 항공기는 피해를 입은 항공기와 동일하게 취급하지만, 무력화된 항공기가 한 대 이상 있는 비행대는 향후 게임 턴에서 대시 스로틀[6.22]을 선택할 수 없습니다. 관리 페이즈 때 [4.14], 무력화된 항공기가 있는 비행대를 분할할 수 있습니다.

12.2.3 격추된 항공기

격추된 항공기는 비행대에서 제거합니다. 비행대에 속한 모든 항공기가 격추되면, 해당 비행대를 제거합니다. 항공기 손실을 반영하여 비행대에 남은 공대지 무장을 조정합니다[16.22]. 항공기가 격추되면 승무원이 비상 탈출을 할 수도 있습니다[26.1].

13.0 전투 후 절차

모든 표준 공대공 전투에서 피해 할당[12.1] 절차에 따라, 공격 비행대와 방어 비행대는 전투 결과에 관계없이 다음 행동을 순서대로 수행합니다:

- (1) 공대공 전투 열에 따라 사기 점검 수행(양쪽 비행대 모두)[13.1].
- (2) 산개[13.2](양쪽 비행대 모두 수행, 하지만 공격 비행대가 슬래시 공격[11.52]을 수행하는 경우, 방어 비행대가 교전 해제한 경우[11.41], 방어 원형진에 있는 방어 비행대[7.1]의 경우 NA).
- (3) 기동 마커[6.35] 놓기 (양쪽 비행대 모두, 하지만 공격 비행대가 슬래시 공격[11.52]을 수행하는 경우, 방어 비행대가 교전 해제한 경우[11.41] NA)
- (4) 사기 점검 결과에 따라 무질서[13.11] 또는 작전 중지 [8.4] 마커 놓기(양쪽 비행대 모두 수행).
- (5) 전투 시작 시 비행대에 표적 획득[15.21], BVR 회피[6.36], SAM 회피[15.33], 대레이더 전술[15.26], 급상승[6.33] 마커 모두 제거(양쪽 비행대 모두).
- (6) 미탐지 상태로 변경[13.3](양쪽 비행대 모두 수행).
- (7) 격추된 항공기의 조종사 비상 탈출[26.1] 주사위 굴림(양쪽 비행대 모두 수행).
- (8) 연료 포인트 1점[20.1] 사용 표시(양쪽 비행대 모두).
- (9) 피해를 입거나 무력화된 항공기는 무장을 버림[16.21].

방어 비행대는 BVR 전투 사격 판정[11.33] (탄약 고갈 확인[11.34] 및 피해 할당[12.1] 포함) 결과에 관계없이 다음 행동을 순서대로 수행합니다:

- (1) BVR 사격이 발생한 경우, BVR 열에 따라 사기 점검 [13.1] 수행.
- (2) 사기 점검 결과에 따라 무질서[13.11] 또는 작전 중지 [8.4] 마커 놓기.
- (3) BVR 사격이 발생하면, BVR 회피 마커[6.36] 놓기 (예외: 순항 미사일[17.7] 비행대 또는 방어 원형진[7.1]에 있는 비행대에는 NA).
- (4) 격추된 방어 항공기의 조종사 비상 탈출[26.1] 주사위 굴림.
- (5) 피해를 입었거나 무력화된 항공기는 무장을 버림[16.21].

AAA 또는 SAM에 의해 피해나 손실이 발생하면, 방어 비행대는 다음 행동을 순서대로 수행합니다:

- (1) AAA/SAM 열에서 사기 점검[13.1] 수행.
- (2) 사기 점검 결과에 따라 무질서[13.11] 또는 작전 중지 [8.4] 마커 놓기.
- (3) 격추된 방어 항공기의 조종사 비상 탈출[26.1] 주사위 굴림.
- (4) 피해를 입었거나 무력화된 항공기는 무장을 버림[16.21].

이 절차는 다른 이동이나 전투 행동을 수행하기 전에 즉시 진행합니다.

13.1 사기 점검

공대공 전투에 참여한 모든 공격/방어 비행대는 전투가 해결된 후에 사기 점검을 수행합니다(어느 쪽도 사격하지 않았어도 수행) (예외: BVR 전투[11.3]에서는 사격이 발생했을 때, 방어 비행대만 사기 점검을 실시) AAA 또는 SAM 공격으로 피해를 입거나 손실을 입은 비행대도 사기 점검을 실시합니다.

사기 점검을 하려면 사기 점검 표에 따라 주사위 두 개를 굴립니다. 표시된 대로 주사위 값은 보정합니다. 방금 종료된 전투에서 피해를 입거나 손실된 기체에 대해서만 피해/손실 보정 수치를 적용합니다. 표준 공대공 전투, BVR 공대공 전투 또는 AAA/SAM 전투의 열을 적절히 참고하여 결과를 적용합니다(무장 버리기 포함). 비행대 공격성 지수 열에 있는 수치만큼 공격성 지수를 줄입니다(단, -3 이하로는 줄지 않습니다).

13.11 무질서 상태



비행대가 무질서 상태가 되면 이를 비행 토그에 표시합니다. 원한다면 해당 비행대에 무질서 마커를 놓아도 됩니다. 무질서 상태의 비행대는 방어 원형진[7.1]에 진입할 수 없습니다. 또한 무질서 상태가 되면 즉시 방어 원형진을 떠나야 합니다. 육안 탐지[10.21], 레이더 탐색[10.22], 공대공 전투 개시[11.0], 공대지 공격[17.0]을 할 수 없습니다. 교전 및 공대공 전투에 보정 수치를 적용합니다. 비행대는 관리 페이즈 때 무질서 상태에서 벗어날 수 있습니다. 무질서 상태 비행대는 주사위 두 개를 굴려서 나온 값에 공격성 지수를 더합니다. 집결 지점[8.35]에 있거나 인접한 경우 주사위 결과에 +8을 적용합니다. 최종 결과가 20 이상이면 무질서 상태를 제거합니다. 다음 상황에서는 무질서 회복 주사위를 굴리지 않습니다:

- 해당 턴에 SAM 또는 AAA 공격을 받은 경우.
- 해당 턴에 공대공 전투에 참여한 경우.
- 해당 턴에 SAM에게 포착된 경우(표적 획득)

13.2 산개(Scatter)

표준 공대공 전투 사기 점검[13.1]이 끝나면, 비행대는 해당 헥스에서 산개합니다. 전투에 참가한 비행대마다 주사위를 굴리고 산개 표를 따릅니다. 고도 하강 지시를 받았는데 비행대가 이미 초저고도에 있다면 더 이상 하강하지 않습니다.

지도 밖으로 강제로 산개해야 하거나, 초저고도[6.34]에 있는 상태에서 산악 지역으로 산개해야 하는 경우, 적법한 이동 결과가 나올 때까지 계속 주사위를 굴려야 합니다. 슬래시 공격[11.52]을 수행하는 공격 비행대와, 교전 해제[11.41] 또는 방어 원형진[7.1]에 있는 방어 비행대는 산개를 하지 않습니다.

13.3 전투 후 탐지 상태

표준 공대공 전투가 끝나면, 전투에 참여한 모든 비행대는 즉시 미탐지 상태가 됩니다. 카운터를 미탐지 면으로 뒤집습니다. BVR 전투[11.3]에 참여하는 비행대는 탐지 상태가 변경되지 않습니다.

14.0 대공포(AAA)

14.1 AAA 유형



Red Storm에는 세 가지 유형의 AAA가 있습니다: AAA 집중 구역(저강도, 중강도, 고강도),

레이더 AAA(파이어 캔), 이동식 AAA(2K22/게파드/벌컨). 레이더 AAA와 이동식 AAA는 "레이더 장착 AAA"로 통칭합니다.

14.2 AAA 집중구역

AAA 집중구역은 지상 유닛이며 저강도 집중구역, 중강도 집중구역, 고강도 집중구역으로 나뉩니다. WP는 세 가지를 모두 사용합니다. NATO는 저강도 AAA만 사용합니다. AAA 집중구역은 시나리오에서 사용할 수 있으며, 지도에는 카운터 또는 비행장의 인쇄된 AAA로 표시됩니다. 한 헥스에 집중구역이 두 개 이상 있을 수는 없습니다[31.21].

14.21 AAA가 표적인 경우

AAA 집중구역은 표적 프로필 C[17.13]입니다.

14.22 AAA 포인트

지상 계획 수립 페이즈에서, WP 플레이어는 AAA 포인트를 받을 수 있습니다. 이 포인트를 사용해서 인쇄된 AAA를 업그레이드하거나 AAA 집중구역을 추가로 구매할 수 있습니다. WP 플레이어는 AAA 포인트를 소모해서 저강도 집중구역을 중강도 집중구역으로(1), 중강도 집중구역을 고강도 집중구역으로(2) 업그레이드할 수 있습니다.

활성화되면, 업그레이드된 집중구역 카운터를 지도에 인쇄된 집중구역 위에 놓습니다. WP 플레이어는 AAA 포인트를 소모해서 AAA 집중구역을 구매할 수 있습니다. 각 AAA 집중구역 가격은 다음과 같습니다: 저강도(1), 중강도(2), 고강도(4).

14.3 AAA 활성화



AAA 집중구역은 활성 또는 비활성 상태입니다. 플레이어는 언제 AAA를 활성화 할지 선택합니다. 한 번 활성화된 AAA 집중구역은 비활성화할 수 없습니다. 비활성 AAA 집중구역은 다음 경우에만 활성화할 수 있습니다:

- 레이더 페이즈[31.9].
- 관리 페이즈[3.2].
- 비행대가 집중구역과 인접한 헥스에 진입하는 경우.
- 비행대가 집중구역 근처에 있는 동안 MP를 소모한 경우.

AAA 집중구역이 활성화되면 AAA 카운터를 활성화 면으로 뒤집습니다. 활성화되면 숨겨진 상태였던 AAA가 드러나고, 해당 유닛을 지도에 배치합니다. 한 번 드러난 AAA는 다시 숨겨진 상태로 바꿀 수 없습니다.

14.4 AAA 대공화망

활성화된 AAA 집중구역은 해당 헥스와 인접한 모든 헥스에 대공포 대공화망 구역을 투사합니다. 다음 조건에 해당할 때마다 아군이든 적이든, 탐지 여부 상관없이 즉시 해당 비행대를 대상으로 대공화망 주사위를 굴립니다:

- 이동, 산개, SAM 회피를 통해 대공화망 구역에 있는 헥스로 진입한 경우. (예외: 전투기/AAA 충돌회피[14.74]).
- 이동, 산개 또는 SAM 회피를 통해 대공화망 구역에서 고도 대역을 변경한 경우. 대공화망 구역에 진입했다가 같은 이동 포인트에서 낮은 고도 대역으로 하강한 비행대는 한 번만 공격받습니다.
- MP를 소모해서 대공화망 구역에서 선회하는 경우.
- 대공화망 구역에서 급강하 폭격 공격[17.31]을 하는 경우.
- 대공화망 구역에서 표준 공대공 전투[11.2]로 적 비행대와 교전하는 데 성공하는 경우. 대공화망 공격을 해결할 때는 방어 비행대가 위치한 헥스와 고도를 사용합니다.

14.41 대공화망 해결하기

AAA 표에 따라 주사위 2개를 굴리고, 해당 헥스에 투사되는 AAA 집중구역 열과 비행대의 고도를 상호 참조합니다. 대공화망 주사위 굴림이 고도 변화[14.4.b] 때문에 발생했다면, AAA 소유자는 비행대가 이동을 시작한 고도나 또는 이동을 끝마친 고도 중 하나를 선택하여 공격을 수행할 수 있습니다.

해당 헥스에 두 개 이상의 AAA 집중구역이 대공화망을 투사하는 경우, 소유한 플레이어는 그 중 하나만 선택해서 대공화망 공격을 수행합니다.

주사위를 굴려 나온 값이 적힌 숫자 이상이면 표적 비행대에 명중합니다. 표적에 명중했다면, AAA 피해 표의 대공화망 열에 따라 피해 주사위를 굴립니다. 주사위 두 개를 굴리고 AAA 대공화망 보정 수치를 적용하여 피해 결과를 얻습니다.

"D"는 항공기 한 대에 피해를 입히고, "C"는 항공기 한 대를 무력화하고, "K"는 항공기 한 대를 격추합니다[12.2]. 결과가 두 개 이상 적혀있는 경우(예시: "K,C,D"), AAA 소유자가 선택한 순서대로 표적 비행대에 모두 적용합니다. 피해 할당 표[12.1]를 사용하여 비행대 내에서 결과를 할당합니다. 그리고 적용 가능한 전투 후 절차[13.0]를 수행합니다.

14.42 공대지 보정 수치

또한 AAA 대공화망은 보정 수치로도 사용합니다. 이 경우, AAA 표에 (소괄호)로 적힌 값을 사용합니다. 이는 공대지 폭격 중에 폭탄투하 구간[17.2]이 AAA 대공화망 구역[17.42]을 통과하는 경우에 적용합니다. AAA가 비행대를 맞추지 못했더라도 보정 수치를 적용합니다. 둘 이상의 AAA 대공화망 구역이 폭탄투하 구간에 있는 폭격 비행대에게 영향을 미치는 경우, 가장 큰 AAA 대공화망 보정 수치를 적용합니다. 해당 AAA 집중구역을 대상으로 한 제압 수준이 올라갈수록, AAA 보정 수치가 1씩 감소합니다(최소 0).

14.5 AAA 레이더

파이어 캔 Fire can은 레이더를 장착한 특수 WP AAA 지상 유닛을 나타냅니다.

14.51 레이더 AAA 배치

WP 플레이어는 시나리오에 따라 다수의 파이어 캔(WP) 레이더 AAA를 할당받을 수 있습니다. WP 플레이어는 지상 계획 수립 페이즈[31.2]에서 로그 시트에 파이어 캔 유닛의 위치를 표시합니다. 파이어 캔 유닛은 이미 지도에 인쇄되어 있거나, 별도로 구매한 AAA 집중구역 헥스에 배치해야 합니다. 한 헥스에 놓을 수 있는 파이어 캔 유닛의 최대 개수는 AAA 집중구역에 따라 다릅니다: 저강도(1), 중강도(2), 고강도(3). AAA 집중구역에 있는 헥스에 레이더 AAA를 추가해도 AAA 집중구역

자체에는 영향을 미치지 않습니다. AAA 집중구역은 레이더 AAA와는 별도로 작동하기 때문입니다.

14.52 레이더 AAA 상태

ISR 페이즈[31.3]에서, 플레이어는 지도에 배치할 레이더 AAA의 수와 숨겨진 상태의 레이더 수를 결정합니다. 숨겨진 레이더 AAA 유닛은 레이더를 결 때까지 숨겨진 상태를 유지합니다. 레이더는 관리 페이즈 때 켜거나 끌 수 있으며, 이때 카운터를 "On" 또는 "Off" 면으로 뒤집습니다. 이동 페이즈 때 어떠한 이유에서든 비행대가 레이더 AAA 사거리 내에서 MP를 소모하면, 레이더를 결 수 있습니다[6.31]. 레이더가 꺼진 레이더 AAA 유닛은 적 비행대를 공격할 수 없습니다. 레이더 AAA 유닛이 레이더를 켜면, 지도에 파이어 캔 카운터를 놓습니다. 이 유닛은 위치가 확인되면 공격 받을 수 있는 상태가 됩니다. 위치 확인 상태인 파이어 캔은 다시 숨길 수 없습니다.

14.53 레이더 AAA 공격

레이더가 켜진 레이더 AAA 유닛은 적이 이동하는 중에 공격 할 수 있습니다(담당 한 번만 가능). 1MP를 소모해서 2헥스 이내에 적 비행대를 공격할 수 있습니다(레이더를 켜지게 한 MP 때도 가능). 또는 표적이 산개하거나 SAM 회피를 수행한 직후에도 공격할 수 있습니다. 레이더 AAA 공격은 해당 헥스에 있는 AAA 집중구역이 도달할 수 있는 고도까지만 가능합니다. 레이더 AAA 공격 주사위를 굴리기 전에 표적 비행대를 대상으로 하는 대공포 사격을 먼저 해결해야 합니다. AAA 표에서 표적 비행대의 고도가 적힌 파이어 캔 열에 따라 주사위 두 개를 굴립니다. 주사위 결과가 적혀 있는 숫자 이상이면 명중합니다. 명중한 경우, AAA 피해 표의 파이어 캔 열을 사용하여 피해를 결정합니다. 주사위 두 개를 굴리고 레이더 AAA 보정 수치를 적용하여 피해 결과를 얻습니다.

"D"는 항공기 한 대에 피해를 입히고, "C"는 항공기 한 대를 무력화하고, "K"는 항공기 한 대를 격추합니다[12.2]. 결과가 두 개 이상 적혀 있는 경우(예시: "K,C,D"), AAA 소유자가 선택한 순서대로 표적 비행대에 모두 적용합니다. 피해 할당 표[12.1]를 사용하여 비행대 내에서 결과를 할당합니다. 그리고 적용 가능한 전투 후 절차[13.0]를 수행합니다.

14.54 공대지 보정 수치

폭탄투하 구간에서 폭격 비행대가 레이더 AAA[17.42] 공격을 받는 경우, 그 공대지 폭격에는 AAA 표에 (소괄호)로 적혀 있는 보정 수치를 적용합니다. 레이더 AAA가 해당 비행대에 명중하지 못하더라도 보정 수치를 적용합니다. 폭탄투하 구간에서 폭격 비행대에 영향을 미치는 레이더 AAA가 두 개 이상인 경우, 레이더 AAA 보정 수치 중 가장 큰 값만 적용합니다.

14.55 파이어 캔이 표적인 경우

파이어 캔 유닛은 표적 프로필 C[17.13]입니다.

14.6 이동식 AAA(Mobile AAA)

게임 내 많은 지상 유닛에는 고유 이동식 AAA 능력이 있습니다; [27.1]와 고유 AAA 표(플레이어 지원 카드 3)를 참고합니다.

시나리오에 따라 별도의 이동식 AAA를 추가로 할당받을 수 있습니다. WP의 이동식 AAA는 2K22입니다. NATO의 이동식 AAA에는 게파드(FRG/BE)와 벌컨(미국)이 있습니다.

14.61 이동식 AAA 배치

지상 계획 수립 페이즈에서, 플레이어는 모든 이동식 AAA 유닛의 위치를 로그 시트에 몰래 표시합니다.

14.62 이동식 AAA 상태

이동식 AAA 유닛은 레이더를 결 때까지 숨겨진 상태입니다(지도에 배치하지 않음). 별도의 이동식 AAA 유닛이 레이더를 켜면 지도에 2K22/게파드/벌컨 카운터를 놓습니다. 해당 유닛의 위치가 확인되면 공격 받을 수 있습니다. 관리 페이즈 때 레이더를 켜거나 끌 수 있습니다. 이때 카운터를 "On" 또는 "Off" 면으로 뒤집습니다. 이동 페이즈 동안, 비행대가 이동식 AAA의 사거리 내에서 MP를 소모하면 레이더가 켜질 수 있습니다[6.31]. 위치 확인 상태인 이동식 AAA는 다시 숨길 수 없습니다. 고유 이동식 AAA 유닛의 경우, 부모 지상 유닛을 "레이더 켜짐" 면(흰색 원이 있는 쪽)으로 뒤집습니다.

14.63 이동식 AAA 공격

레이더가 켜지면, 이동식 AAA 유닛은 ARM 사기 점검[17.53]에 실패하거나 제압되거나, 피해를 입거나, 파괴되지 않는 한 항상 활성화 상태로 간주합니다. 레이더가 켜진 이동식 AAA 유닛은 적이 이동하는 도중에 공격할 수 있습니다(담당 한 번만 가능). 1MP를 소모해서 1헥스 이내에 적 비행대를 공격하거나(레이더를 켜지게 한 MP 때도 가능), 표적이 산개하거나 SAM 회피 기동을 수행한 직후에 즉시 공격할 수 있습니다. 이동식 AAA 공격을 해결하기 전에, 해당 비행대에 대한 모든 대공포 사격과 레이더 AAA 공격을 해결합니다. AAA 표에 따라 주사위 2개를 굴리고, 해당 이동식 AAA 유형과 표적 비행대가 위치한 고도를 상호 참조하여 적절한 열의 값을 사용합니다. 주사위 굴림 결과가 적힌 숫자 이상이면 비행대에 명중하며, AAA 피해 표의 이동식 AAA 열을 사용하여 피해를 결정합니다. 주사위 2개를 굴리고 이동식 AAA 보정 수치를 적용하여 피해 결과를 얻습니다. "D"는 항공기 한 대에 피해를 입히고, "C"는 항공기 한 대를 무력화하고, "K"는 항공기 한 대를 격추합니다[12.2]. 결과가 두 개 이상 적혀 있는 경우(예시: "K,C,D"), 이동식 AAA 소유자가 선택한 순서대로 표적 비행대에 모두 적용합니다. 피해 할당 표[12.1]를 사용하여 비행대 내에서 결과를 할당합니다. 그리고 적용 가능한 전투 후 절차[13.0]를 수행합니다.

14.64 공대지 보정 수치

폭탄투하 구간에서 폭격 비행대가 이동식 AAA[17.42]의 공격을 받는 경우, 그 공대지 폭격에는 AAA 표에 (소괄호)로 적혀 있는 보정 수치를 적용합니다. 이동식 AAA가 해당 비행대에 명중하지 못하더라도 보정 수치를 적용합니다. 폭탄투하 구간에서 폭격 비행대에 영향을 미치는 이동식 AAA가 두 개 이상인 경우, 이동식 AAA 보정 수치 중 가장 큰 값만 적용합니다.

14.65 이동식 AAA가 표적인 경우

부모 지상 유닛과 해당 유닛의 고유 이동식 AAA는 각각 따로 표적으로 삼아야 합니다. 별도의 이동식 AAA와 고유 이동식 AAA는 모두 표적 프로필 C[17.13]입니다.

14.7 추가 AAA 규칙

14.71 고유 소형화기 대공화망

SAM/EWR 유닛을 제외한 모든 WP 및 NATO 지상 유닛은 소형화기 대공화망을 형성합니다. 이를 표시하기 위한 별도의 카운터는 없습니다. 이때 카운터가 놓인 해당 헥스에만 대공화망 구역이 형성되며, 인접한 헥스에는 형성되지 않습니다. 고유 소형화기 대공화망은 항상 활성화 상태입니다. 이는 AAA 집중구역으로 간주하지 않으며[14.2] 절대로 제압되지 않습니다. 하지만 부모 유닛이 파괴되면 더 이상 효력을 발휘하지 않습니다.

14.72 고유 SAM/EWR 저강도 AAA

더미를 포함한 모든 EWR 유닛[10.25]과 숨겨져 있지 않은 모든 SAM[15.1]은 저강도 AAA 대공화망을 형성합니다. 이때 카운터가 놓인 해당 헥스에만 대공화망 구역이 형성됩니다. 고유 저강도 AAA는 항상 활성화 상태입니다. 이는 AAA 집중구역으로 간주하지 않으며[14.2] 절대로 제압되지 않습니다. 하지만 부모 유닛이 파괴되면 더 이상 효력을 발휘하지 않습니다.

14.73 고유 이동식 AAA

일부 육군 지상 유닛에는 고유 이동식 AAA가 있습니다(게파드, 벌컨, 2K22). 공대지 공격으로 발생한 피해를 적용하는 경우, 이 이동식 AAA는 "부모" 지상 유닛과는 별개의 유닛으로 간주합니다. 부모 유닛이 어떤 피해를 입더라도, 해당 피해를 고유 이동식 AAA에 적용하지 않습니다. 부모 지상 유닛이 파괴되면, 2K22, 벌컨, 게파드 유닛 중 하나를 사용하여 헥스 안에 있는 이동식 AAA의 위치를 기록합니다. 고유 이동식 AAA 레이더가 제압, 피해 또는 파괴된 경우에도, 그 결과를 부모 유닛에 적용하지 않습니다. 대신 부모 지상 유닛을 흰색 원이 없는 면으로 뒤집습니다.

14.74 AAA 충돌회피(Deconfliction)

초저고도에서 헥스로 진입한 아군 비행대(더미 포함)는 산개 또는 SAM 회피를 통해 진입한 것이 아니라면 아군 AAA 대공화망 공격을 받지 않습니다.

14.75 내재 AAA/IR SAM 구역

많은 시나리오에서 레이더 AAA 및 IR SAM 능력을 가지고 있는 다수의 NATO 및 WP 지상 유닛은 지도 상에 표시되지 않습니다. 이를 반영하기 위해, 일부 시나리오에서는 내재 AAA/IR SAM 구역을 지정합니다[30.0]. 전선의 적군 측 초저고도/저고도에 있는 모든 비행대가 이 구역에서 MP를 소비하면 자동으로 게파드(NATO) 또는 2K22(WP) 이동식 AAA 공격을 받습니다. 이때 해당 비행대가 0 헥스 거리에 위치한 것처럼 공격을 해결합니다. 단, 모든 비행대는 이러한 내재 게파드/2K22 공격을 턴당 한 번만 받을 수 있습니다. 다른 AAA 공격과 달리, 이 공격을 해결해도 비행대가 육안으로 식별[10.4]되지는 않습니다.

14.76 초저고도 자동 소형화기 AAA

이동 페이즈가 끝날 때, 전선의 적군 측 초저고도에 있는 모든 비행대는 소형화기 AAA 대공화망 공격을 받습니다. 다른 AAA 공격과 달리, 이 공격을 해결해도 비행대가 육안으로 식별[10.4]되지는 않습니다.

디자인 참고: NATO/WP 사이 분쟁에서는 지도에 카운터로 표시된 것보다 훨씬 더 많은 군사 유닛이 있을 것입니다. 여기에는 중구 경기관총과 기타 소형화기, 적외선 SAM이 있을 것입니다.

전선의 적군 측 초저고도에서 비행하면 사격을 받을 확률이 매우 높습니다. 이 규칙은 또한 독일 중부 전역에서 볼 수 있는 수많은 비행 장애물(전선, 통신탑, 언덕 등) 때문에, 익숙하지 않은 지형에서 매우 낮은 고도로 비행할 때 문제가 발생할 수 있다는 사실을 묘사합니다.

15.0 SAM 및 레이더

SAM 유닛은 미사일로 비행대를 공격할 수 있는 지상 유닛입니다. 각 SAM 유닛은 카운터에 인쇄된 문자, 숫자 또는 문자와 숫자 조합으로 식별합니다. 대부분의 SAM은 세 개의 카운터를 사용합니다: SAM 경고 마커(위치 불명 상태), SAM 유닛 카운터(위치 확인 상태), 표적 획득 마커(획득한 표적을 표시할 때). 일부 SAM에는 획득 마커가 두 개 있습니다. IR SAM은 SAM 유닛 카운터만 사용합니다.

15.1 SAM 배치

각 진영은 시나리오에 따라 SAM 유닛을 할당받을 수 있습니다. 또 더미 SAM[15.14]과 더미 레이더[15.15]도 할당받을 수 있습니다. 지상 계획 수립 페이즈[31.2]에서, 플레이어는 SAM 유닛과 더미의 위치를 비밀리에 기록합니다. 각 SAM 유닛에 대해 SAM 로그 항목을 작성합니다. 여기에는 유닛의 ID 문자, 헥스, 표적 프로필, 낮은 사격 횟수를 기록합니다. 더미 SAM과 더미 레이더는 위치만 기록 합니다.



레이더 켜짐



레이더 꺼짐

15.11 SAM 상태

SAM 유닛은 위치 확인 Located, 위치 불명 Unlocated, 숨겨진 Hidden 상태 중 하나입니다(예외: IR SAM[15.44]은 위치 확인/숨겨진 상태만 있음). 지도에 SAM 카운터를 놓아서 위치 확인 SAM 유닛을 표시합니다. SAM 레이더가 처음 켜지면[15.12] 지도에 SAM 경고 마커를 놓아서 위치 불명 상태 SAM 유닛을 표시합니다. 숨겨진 SAM 유닛은 지도에 표시되지 않습니다.

위치 확인 상태 SAM 유닛은 비행대의 공격을 받을 수 있습니다. 이때 해당 비행대가 공격이 가능한 태스크를 부여 받은 상태여야 합니다[8.2]. 위치 불명 상태인 SAM 유닛은 ARM 무장을 사용하는 비행대에게만 공격받을 수 있습니다[17.5]. 숨겨진 SAM 유닛은 공격받지 않습니다.

ISR 페이즈[31.3] 동안, 양측 진영 모두는 시나리오 시작 시 몇 개의 SAM 유닛을 위치 확인 상태로 지도에 배치할지 결정합니다. 나머지 SAM 유닛은 숨겨진 상태로 게임을 시작합니다.

15.12 SAM 경고

숨겨진 SAM 유닛이 레이더를 켜면, 해당 SAM 유닛이 있는 헥스에 SAM 경고 마커를 놓습니다. SAM 유닛의 위치가 확인되면, SAM 경고 마커를 해당 SAM 유형의 SAM 유닛 마커로 교체합니다. 각 SAM 경고 마커는 카운터에 있는 문자 또는 숫자로 식별하며, 이 ID는 해당 SAM 유닛의 ID와 일치하지 않습니다.

SAM 경고 마커를 놓을 때는 해당 SAM 유닛의 SAM 로그에서 SAM 경고 ID를 기록합니다.



SAM 경고 켜짐 SAM 경고 꺼짐

예시: 6313번 헥스에는 WP 플레이어의 숨겨진 SA-11(ID "G")가 있습니다. 레이더를 켜면 WP 플레이어는 SA-11이 있는 헥스에 WP SAM 경고 마커 #1을 배치하고, SAM 로그에 SAM 경고 마커 #1이 SA-11 "G"에 해당한다고 표시합니다. 이렇게 하면 NATO 플레이어는 해당 SAM이 어떤 종류인지 를 오랫동안 추측해야 합니다.

15.13 SAM 위치

SAM 위치 페이즈에서, 두 플레이어는 SAM 경고 마커로 표시된 위치 불명 상태의 SAM 유닛에 대한 위치 확인 시도를 수행할 수 있습니다. 비행대의 가시선과 비행대의 SAM 탐지 범위 (RWR 등급 기준) 안에 있는 각각의 위치 불명 SAM마다 주사위를 굴립니다. SAM에 SAM 발사 마커가 있으면 탐지 범위가 5헥스 늘어납니다. 주사위를 하나 굴려 SAM 위치 표에 따라 보정 수치를 적용합니다. 주사위가 10 이상이면 SAM의 위치가 확인되고, SAM 경고 마커는 해당 SAM 유닛 카운터로 바뀝니다. 그렇지 않으면 계속 위치 불명 상태입니다.

15.14 더미 SAM 사이트

시나리오에 따라 양측 진영에 더미 SAM 유닛이 있을 수도 있습니다. 더미 SAM 유닛은 IR SAM이 아닌 유닛 카운터를 사용하며, 항상 위치 확인 상태로 배치합니다. 이때 카운터를 레이더 꺼짐[31.32] 면으로 놓습니다. 더미 SAM 부지에는 레이더가 없으며, 레이더를 켜거나 끌 수 없고, SAM을 발사할 수도 없습니다. 더미 SAM 부지도 일반 SAM 유닛처럼 공격하고 파괴할 수 있지만, VP를 계산할 때는 제외합니다.

예시: WP 플레이어는 이번 시나리오에서 더미 SAM 한 개를 사용할 수 있습니다. WP 플레이어는 NATO 플레이어가 강력한 SA-12 SAM의 위치를 알 수 없게하기 위해, 사용하지 않은 SA-12 마커를 더미 SAM으로 사용하기로 합니다. 해당 유닛 카운터는 이제 더미 SAM 역할을 수행하며, 레이더 꺼짐 면으로 지도에 배치합니다.

15.15 더미 레이더

시나리오에 따라 양측에 더미 레이더 유닛이 있을 수도 있습니다. 더미 레이더는 일반 SAM 유닛 카운터와 SAM 경고 마커를 사용하며, 반드시 숨겨진 상태여야 합니다. 더미 레이더는 탄약이 없고 SAM을 발사할 수 없다는 점을 제외하면 모든 면에서 일반 SAM 유닛과 동일하게 작동합니다. 더미 레이더는

레이더로 표적을 획득하고, 레이더를 켜고 끌 수 있으며, ARM 공격에 의해 강제로 꺼질 수 있습니다. 일반 SAM 유닛처럼 공격받고, 피해를 입고, 파괴될 수 있습니다. 더미 레이더는 VP 계산할 때는 제외합니다.

예시: NATO 플레이어는 이번 시나리오에서 더미 레이더 한 개를 사용할 수 있습니다. 이 유닛은 숨겨진 상태로 배치합니다. 시나리오가 진행되는 동안 NATO 플레이어는 레이더를 켜고 SAM 경고 마커를 배치합니다. 이후 턴에서 WP 플레이어가 SAM 경고 마커의 위치를 확인합니다[15.13]. 이때 NATO 플레이어는 사용하지 않는 패트리어트 SAM 카운터로

교체하고 계속 표적 획득을 수행하고 레이더를 켜고 끌는 등 WP 플레이어를 혼란스럽게 합니다. 더미 레이더가 유일하게 할 수 없는 것은 실제로 SAM을 발사하는 것입니다.

15.16 SAM 유닛이 표적인 경우

SAM 데이터 표에 SAM 유닛 대상 클래스가 적혀 있습니다. 일부 시나리오의 경우, SAM 부지 헥스에 여러 개의 "하위 표적"이 있습니다. 각 하위 표적을 개별적으로 공격하고 피해를 입혀야 합니다. 하위 표적 유형은 SSR에 따라 다르지만, 다음을 포함할 수 있습니다: **지휘 병기**(프로필 A), **미사일 저장소**(프로필 B), **발사대**(프로필 C), **사격 통제 레이더**(프로필 D).

SAM에는 고유 저강도 AAA[14.72]가 있습니다. SAM 부지에 하위 표적이 있는 시나리오에서는 고유 저강도 AAA 피해와 관련하여 [14.72] 규칙을 무시합니다. 대신 이 고유 저강도 AAA를 별도의 하위 표적으로 간주합니다. 고유 저강도 AAA는 헥스에 있는 다른 하위 표적과 마찬가지로 별도로 공격을 받고 피해를 입습니다.

15.2 SAM 레이더

SAM 유닛은 레이더가 켜져 있을 때만 표적을 획득하고 비행대를 공격할 수 있습니다. 관리 페이즈 때, 레이더를 켜거나 끌 수 있습니다. 이때 카운터를 "On" 또는 "Off" 면으로 뒤집습니다. 이동 페이즈에서 일부 SAM은 레이더를 켜서 발사 후 락온 (LOAL) 공격을 수행할 수 있습니다[15.51]. SAM 표적 획득 페이즈에서도 신속 표적 획득을 시도하면 레이더가 켜질 수 있습니다[15.22]. 대방사 미사일(ARM)은 SAM 레이더를 강제로 종료시킬 수 있습니다[17.53].

15.21 SAM 표적 획득(Acquisition)

SAM은 레이더로 표적 비행대를 포착해야 사격할 수 있습니다 (예외: LOAL[15.51], IRSAM[15.44], 대레이더 SAM[15.53], EO 추적[15.54]). SAM 표적 획득 페이즈에서 적 비행대가 표적 획득 범위 내에 있는 경우, SAM은 적 비행대를 대상으로 표적 획득 시도를 한 번 수행하거나, 이미 표적 획득을 한 비행대를 대상으로 표적 획득을 유지하거나 개선할 수 있습니다(예외 : SAM 발사 마커가 붙어 있고, 비행대에 표적 획득 마커가 있는 SAM은 반드시 동일한 비행대를 대상으로 표적 획득 유지[15.24]를 시도해야 합니다(즉, 다른 비행대를 대상으로 표적 획득 시도를 할 수 없음. 또한 위상배열 레이더 SAM[15.45]은 적 비행대 두 개를 대상으로 표적 획득/획득 유지 시도를 수행할 수 있으며, 비행대 당 한 번씩 총 두 번 시도할 수 있음).

디자인 참고: 실제 SAM 지휘 트럭에 탑승한 병사들은 플레이어만큼 전지전능하지 않습니다. 일단 표적을 획득하고 교전하면 획득한 표적을 포기하고 근처에 있는 다른 항공기의 표적을 획득하려고 하기보다는 기존에 이미 획득한 표적을 유지할 가능성이 높습니다.

15.22 표적 획득 전제 조건

각 SAM 유닛은 한 번에 하나의 표적만 획득할 수 있습니다(예외: 위상배열 레이더 SAM, SAM 데이터 표 참조). 표적 비행대는 획득 범위 내에 있어야 합니다. 표적이 지형에 의해 가려져서는 안 됩니다[15.25].

SAM 표적 획득 페이즈 시작 시, SAM 레이더가 꺼져 있으면 "신속 획득"을 시도할 수 있습니다. 신속 획득은 탐지된 비행대를 대상으로만 시도할 수 있습니다. SAM 레이더가 즉시 켜지고, 신속 획득 페널티 보정 수치를 적용합니다.

15.23 표적 획득 해결

표적 획득을 해결하려면 SAM 표적 획득 표에 따라 주사위 2개를 굴립니다. 보정 수치를 적용하고 표적의 현재 상태(탑지, 미탐지, 획득)에 해당하는 열을 참조합니다. 미탐지 또는 이미 표적 획득한 비행대를 대상으로 표적 획득을 유지하려면 획득 열을 참조합니다. 결과 열과 상호 참조합니다.

표적 획득 없음 (No Acquisition) – 표적 획득에 실패합니다.

표적 획득 마커를 놓지 않습니다. 이미 표적을 획득한 경우, 표적에서 SAM 표적 획득 마커를 제거합니다.

부분 표적 획득 (Partial Acquisition) – SAM 유닛의 ID와 일치하는 부분 표적 획득 마커를 표적에 놓습니다.

완전 표적 획득 (Full Acquisition) – SAM 유닛의 ID와 일치하는 완전 표적 획득 마커를 표적에 놓습니다.



부분 표적 획득

완전 표적 획득

SAM 유닛을 지도에 SAM 경고 마커로 표시하는 경우, SAM 경고 마커의 ID가 아니라 해당 SAM 유닛의 ID에 해당하는 SAM 표적 획득 마커를 사용합니다.

15.24 표적 획득 유지/상실

기존에 획득한 표적을 유지하거나 개선하려면, SAM은 획득한 표적 열에 따라 주사위를 굴리고(비행대가 미탐지 상태인 경우에도), 결과에 따라 SAM의 표적 획득 마커를 조정해야 합니다. SAM 유닛의 레이더가 꺼지거나, 표적이 획득 범위보다 먼 거리에 도달하거나, 지형에 의해 가려지거나 [15.25], 비행대가 표준 공대공 전투[11.2]에 참여하는 순간 표적 획득 마커를 제거합니다. 플레이어는 언제든지 아군 표적 획득 마커를 자발적으로 제거할 수 있습니다. (예외: SAM에 SAM 발사 마커가 있다면, SAM 표적 획득 마커를 자발적으로 제거 할 수 없습니다.)

15.25 지형 마스킹

이동 페이즈 동안, 표적 비행대가 험지 또는 산악 헥스에 초저고도로 진입하면, SAM 공격이 발생하기 전에 표적 획득 마커를 제거합니다. 이미 험지/산악 헥스에 있는 상태에서 초저고도로 하강하는 경우엔 SAM 공격이 발생하기 전에 표적 획득 마커를 제거하지 않는다는 점에 유의하세요. 이미 초저고도에 있는 상태에서 험지/산악 헥스로 이동하는 경우에만 표적 획득 마커를 제거합니다.

표적이 초저고도에 있고 SAM 유닛과 비행대 사이에 산악 헥스가 있다면 표적 획득 마커를 제거합니다. SAM 유닛이 있는 헥스 중심과 비행대가 있는 헥스/헥스면 중심을 잇는 직선을 그립니다. 이 선이 산악 헥스를 가로지르면 표적 획득을 상실합니다(헥스면을 따라 지나는 경우도 포함).

15.26 대레이더 전술 (Anti-Radar Tactics)

RWR 능력을 탑재한 비행대가 표적 획득을 당한 경우, 해당 비행대는 이동을 시작할 때 대레이더 전술을 선언할 수 있습니다. 이때 비행대의 첫 번째 MP를 사용하여 초저고도까지 하강해야 합니다. 이미 초저고도라면 하강하지 않고 1MP를 소모합니다.

기동, BVR 회피, SAM 회피 마커를 먼저 제거하느라 첫 MP를 대례 이더 전술을 위해 소모할 수 없다면, 대례 이더 전술을 사용할 수 없습니다. 비행대에 대레이더 전술 마커를 놓습니다. 해당 게임 턴에 해당 비행대에 대한 모든 표적 획득 주사위에 대레이더 전술 보정 수치를 적용합니다. 첫 번째 MP를 소모한 후, 해당 비행대를 대상으로 표적을 획득한 SAM은 SAM 공격을 시작하기 전에 획득한 표적을 유지하기 위한 주사위를 굴려야 합니다[15.24]. 주사위 결과로 표적 획득 레벨이 향상되지 않을 수 있습니다.

SAM은 비행대의 이동 페이즈에서 대레이더 전술에 대응하기 위해 주사위를 두 번 이상 굴리지 않습니다. 하지만 SAM 표적 획득 페이즈에서는 획득한 표적을 유지하기 위해 정상적으로 주사위를 굴립니다.

비행대가 대레이더 전술을 수행하면 해당 이동 페이즈 동안 상승, 공대공 전투 개시, 공대지 공격을 할 수 없습니다. 또한 남은 턴 동안 방어 재밍[19.21]을 잃습니다. SAM 방어력이 낮다고(Poor) 표시된 항공기는 대레이더 전술을 사용할 수 없습니다. 관리 페이즈 턴 종료 시 대레이더 전술 마커를 제거합니다.

15.27 더미 비행대와 SAM 상호 작용

모든 SAM은 일반 규칙에 따라 더미 비행대를 대상으로 표적 획득을 시도할 수 있습니다. 더미는 원하는 경우 방어 재밍 강도가 2N 또는 3D인 것처럼 재밍 보정 수치로 "더미 재밍"[19.52]을 할 수 있습니다.

디자인 참고: 더미는 실제 항공기가 아니므로 실제로는 "더미 재밍"을 할 수는 없습니다. 이 규칙이 있는 이유는, 방어 재밍 보정 수치를 적용하지 않았다는 이유로 더미 비행대를 쉽게 찾아내는 것을 막기 위해서입니다.

부분 표적 획득 결과가 나온 경우, 더미는 드러나지 않으며, 부분 표적 획득 마커를 놓습니다. 이후 SAM이 해당 더미를 향해 발사되면 더미가 드러나고 게임에서 제거됩니다. 완전 표적 획득 결과가 나온 경우, 더미를 게임에서 제거합니다. 표적 획득에 실패하면 더미 카운터는 게임에 그대로 남습니다.

비행대에 완전 표적 획득 마커가 붙어있다면, 해당 비행대가 미탐지 상태라도 더미를 스폰할 수 없습니다. 부분 표적 획득 마커가 붙은 비행대는 여전히 더미를 스폰할 수 있으며(해당 하는 경우), SAM 플레이어는 더미가 스폰되었을 때 표적 획득 마커를 유지할 비행대를 선언해야 합니다.

15.3 SAM 공격

SAM 유닛은 공격 사거리 내에 있는 적 비행대를 향해 사격할 수 있습니다.

15.31 SAM 사격 전제 조건

SAM 유닛이 이동 페이즈 동안 표적 비행대를 대상으로 사격 할 수 있는 경우는 다음과 같습니다: 1) 표적이 이동 포인트를 소모한 후 또는 2) 표적이 산개하거나 SAM 회피를 수행한 직후. 모든 AAA 공격을 해결하고 난 후에 SAM 공격을 해결합니다.

표적 획득: 표적 획득한 비행대를 대상으로만 SAM을 발사할 수 있습니다(예외: LOAL[15.51], IR SAM[15.44], 대레이더 SAM[15.53], EO 추적[15.54]). SAM은 게임 턴당 한 번만 발사할 수 있습니다(예외: 위상배열 레이더 SAM[15.45]). SAM은 최소 사거리 내에 있는 표적에는 발사할 수 없습니다. 한 턴에 두 대 이상의 SAM 유닛이 동일한 비행대를 공격할 수 없습니다(예외: IR SAM[15.44]은 이 제한에 포함되지 않음).

충돌 회피: 공중에 있는 아군 비행대(더미 포함)가 표적 비행대로부터 4헥스 이내에 있는 경우, SAM을 발사할 수 없습니다. 안전 회랑[15.43]에서만 SAM이 아군 비행대/더미로부터 4헥스 내에 있는 적 비행대를 향해 발사할 수 있습니다. 이 제한은 IR SAM[15.44]에는 적용하지 않습니다.

선택 규칙: SAM 아군 오사. 원래라면 충돌 회피로 인해 허용되지 않는 SAM 사격을 수행할 수 있습니다. 하지만 SAM 공격 결과가 "Miss"인 경우, 플레이어는 원래 표적과 가장 가까이 있는 아군 비행대를 대상으로 즉시 SAM 공격 주사위를 굴려야 합니다(아군 비행대가 해당 SAM 사거리 밖인 경우도 포함). 동률일 경우 상대 플레이어가 결정합니다.

이 "아군 오사" SAM 공격은 SAM 공격 표에 따라 보정 수치 없이 해결합니다.

결과가 "명중 가능 Possible Hit"이면, 보정 수치 없이 SAM 방어 표에 따라 주사위를 굴립니다. 결과가 "SAM 피해 주사위 굴림"이면, 완전 표적 획득 열에 따라 주사위를 굴립니다. SAM 공격을 받은 아군 비행대의 모든 사기 점검에 -3 DRM을 적용합니다.

15.32 SAM 공격 해결

SAM 공격을 해결하기 전, 공격 플레이어는 SAM "일제 사격"을 하기로 선택할 수 있습니다. 일제 사격을 하는 경우, SAM 공격 표에서 유리한 보정 수치를 적용할 수 있습니다. 일제 사격을 수행하면 더 많은 탄약을 소모합니다[15.34]. SAM 공격을 해결하려면, 주사위 두 개를 굴린 후 공격 보정 수치를 적용합니다. SAM 공격 표에서 결과를 확인합니다. 결과는 "명중 가능" 또는 "빗나감" 중 하나입니다. 결과가 명중 가능이면, 방어 플레이어는 SAM 방어 표에 따라 주사위 2개를 굴린 후 방어 보정 수치를 적용합니다. 결과는 다음과 같습니다:

- **SAM 피해 주사위 굴림.** SAM 공격이 명중할 수 있습니다. SAM 피해 표에 따라 주사위를 굴립니다.
- **SAM 회피:** SAM 공격이 빗나가면 표적 비행대는 SAM 회피 기동을 수행해야 합니다[15.33]. SAM 방어력이 낮다고(Poor) 표시된 항공기에 SAM 회피 결과가 나오면 "SAM 피해 주사위 굴림" 결과로 취급합니다.
- **빗나감:** 비행대의 방어 전술 덕분에 공격이 무효화됩니다. SAM 공격이 빗나갑니다.

공격 결과가 "SAM 피해 주사위 굴림"인 경우, SAM 피해 표에 따라 주사위 하나를 굴립니다. 이때 완전 표적 획득 또는 부분 표적 획득 열을 적절하게 사용합니다. 피해 할당 표[12.1]를 사용하여 피해, 무력화, 격추 결과를 할당합니다. 필요한 경우, 전투 후 절차[13.0]를 수행합니다. 공격을 해결한 후 SAM 유닛에 SAM 발사 마커를 표시합니다. 비행대에 MP가 남아있다면 계속 이동할 수 있습니다.

15.33 SAM 회피(SAM Avoidance)

 비행대가 SAM 회피 기동을 해야 하는 경우, 플레이어 보조 카드 1의 SAM 회피 차트를 참고합니다. 해당 비행대는 일반 이동을 수행하는 것처럼 지정된 두 개의 헥스 중 하나로 선회하고 이동합니다. 그리고 고도 대역을 한 단계 낮춥니다(이미 최저고도에 있지 않은 경우). SAM 회피 기동은 1MP를 소모합니다. 비행대에 남은 MP가 없다면 SAM 회피 마커를 놓습니다. 다음 이동 페이즈에서, 해당 비행대는 반드시 SAM 회피 기동을 수행하여 마커를 제거해야 합니다[6.37].

SAM 회피 기동을 수행하거나, SAM 회피 마커가 붙은 항공기는 주사위를 굴려서 공대지 무기를 버릴지 확인해야 합니다[16.21]. 비행대에 속한 각 항공기마다 주사위를 하나씩 굴립니다. 주사위 결과가 1~6이면 해당 항공기는 모든 공대지 무기를 버립니다. 7 이상이면 버리지 않습니다. SAM 회피를 수행하는 모든 비행대는 지상 유닛의 스텐드오프 재밍 마커와 스팟 재밍[19.3] 마커도 제거해야 합니다. 해당 이동 페이즈 중에는 공대공 전투를 개시하거나 공대지 공격을 수행할 수 없습니다.

15.34 SAM 탄약

SAM 유닛의 유형에 따라 사격 횟수가 다릅니다. 일반 공격은 탄약을 한 발씩 사용합니다. 일제 사격은 두 발을 사용합니다. 모든 탄을 발사한 SAM 유닛은 탄약 고갈 상태이며, SAM 탄약 없음 마커를 놓을 수 있습니다. 탄약이 고갈된 SAM 유닛은 남은 시나리오 동안 사격할 수 없습니다.

선택 규칙: 주요 전쟁에서 SAM 유닛에 지속적으로 미사일을 재보급하는 것은 매우 어려운 일입니다. 이를 반영하기 위해, 각 플레이어는 지상 계획 수립 페이즈[31.2]에서 아군 SAM 마다 10면 주사위 하나를 몰래 굴립니다.

주사위 결과가 1이면 해당 SAM의 탄약은 고갈되고, 2~5가 나오면 일반 탄약 50%(내림), 6 이상이 나오면 탄약이 가득한 상태입니다.

15.4 추가 SAM 규칙

15.41 공대지 보정 수치

폭탄투하 구간에서 폭격 비행대가 하나 이상의 SAM 유닛의 공격을 받는 경우, 그 공대지 폭격에는 공대지 공격 표에 적혀 있는 보정 수치를 적용합니다. 해당 비행대의 폭탄투하 구간에서 SAM 공격 표 결과가 '명중 가능'일 때만 이 보정 수치를 적용합니다. SAM 공격 표 결과가 '빗나감'이면 공대지 보정 수치가 발생하지 않습니다. 명중 가능 결과 수와 관계없이 보정 수치를 한번만 적용합니다.

15.42 고고도 표적

SAM 공격 주사위 굴림[15.3]과 번스루[19.22] 적용 여부를 결정하기 위해서, 표적이 고고도에 있다면 SAM에서 표적까지의 거리에 1헥스를 더합니다. 표적이 초고고도에 있다면 거리에 3헥스를 더합니다.

예시: NATO 플레이어가 패트리어트 SAM에서 4헥스 거리에 있는 MiG-25를 대상으로 SAM 공격을 수행한다고 발표합니다. 하지만 MiG-25는 초고고도에 있으므로, SAM 공격과 번스루[19.22] 여부를 판단할 때 MiG-25까지의 거리를 7헥스로 간주합니다. MiG-25가 고고도에 있었다면, 5헥스 거리에 있는 것으로 간주합니다.

15.43 안전 회랑(Safe Passage Corridors)

SSR이 허용하는 경우, 각 플레이어는 계획 수립 페이즈 때 안전 회랑을 계획할 수 있습니다. 안전 회랑은 플레이어가 같은 지역에 비행대와 SAM을 동시에 활성화할 수 있게 해줍니다. 안전 회랑은 길이 20 헥스, 폭 1헥스이며, 고도는 초저고도, 저고도, 중고도, 또는 고고도 중 하나여야 합니다. 이 회랑 자체는 30° "선회" 한 번을 할 수 있습니다. 안전 회랑 내에서의 비행 속도는 항상 3 또는 4 MP여야 하지만, 만약 아군 비행대가 이동

페이즈 때 아직 이동하지 않았다면, 해당 회랑에 적합한 속도로 간주합니다. 안전 회랑의 모든 헥스는 전선의 아군 측에 위치해야 합니다. 안전 회랑 헥스에 있는 아군 비행대가 해당 회랑에 적합한 고도와 속도로 비행하는 경우, 해당 비행대는 SAM 발사 전제 조건 [15.31]을 확인할 때 무시할 수 있습니다. 이를 통해 원래였다면 아군 비행대와 너무 가까워서 공격이 불가능 했을 적 비행대를 대상으로 SAM을 발사할 수 있습니다.

15.44 적외선(IR) 호밍 SAM

IR 호밍 SAM 유닛은 일반 SAM과 동일하게 간주합니다. 다만 다음과 같은 예외 사항이 있습니다:

- IR SAM에는 SAM 레이더 [15.2]가 없으며 표적 획득을 하지 않습니다.
- IR SAM에는 두 가지 상태만 있습니다 [15.11]: 숨겨진 상태, 위치 확인 상태. 항상 숨겨진 상태로 준비하고, SAM 경고 마커를 사용하지 않습니다.
- 적외선 추적 공격. 적 비행대까지의 가시선이 있는 적외선 SAM은 적 비행대를 공격할 수 있습니다. 사격을 발표하고 (숨겨진 상태인 경우) IR SAM을 드러낸 후 SAM 공격 표에서 따라 공격을 해결합니다. IR SAM은 공격 후 자동으로 [15.11] 위치 확인 상태가 됩니다. SAM 공격 [15.32] 표에는 고도, 사거리, 일제 사격 및 IR SAM 전용 DRM을 정상적으로 적용합니다.
- IR SAM 사격은 비행대 당 매 턴 최대 두 번의 SAM 공격 횟수 제한 [15.31]에 포함되지 않습니다.
- IR SAM은 SAM 충돌 회피 [15.31] 관련하여 아군 비행대를 무시할 수 있습니다.
- IR SAM은 레이더 제압 피해 결과 [18.22]를 무시합니다.

디자인 참고: 1980년대 후반까지 NATO 와 WP는 단거리 방공망을 강화하고 전자 재밍의 영향을 피하기 위해 단거리 적외선 호밍 SAM을 배치했습니다. 적외선 호밍 시스템은 종종 로컬 경고 레이더를 통해 표적을 추적하기도 했지만, 교전 시에는 광학/ 적외선 추적을 사용합니다.

15.45 위상 배열 레이더(Phased Array) SAM

일부 SAM에는 고급 위상배열 레이더가 장착되어 있습니다. 이 강력한 레이더는 동시에 두 대의 적 비행대를 대상으로 표적 획득을 할 수 있으며, 획득한 두 대의 비행대를 같은 이동 페이즈에 교전할 수 있습니다. SAM 레이더 표를 참조합니다. 또 위상 배열 레이더는 다른 레이더보다 재밍 [19.31]에 더 강합니다.

하지만 위상배열 SAM은 120°의 제한된 호안에서만 표적을 획득하고 공격할 수 있습니다. 표적을 획득한 후, 해당 비행대가 호 바깥으로 완전히 이동하면 즉시 표적 획득 마커를 제거해야 합니다. 지상 계획 수립 페이즈 [31.2] 동안, 플레이어는 SAM이 배치된 헥스 중앙에서 120° 호를 그립니다. 이 호는 시나리오 도중에는 변경할 수 없으며, 인접한 3개의 헥스를 선택하여 형성합니다.



예시: NATO 플레이어는 4038번 헥스에 패트리어트 SAM(위상배열 레이더 탑재)을 배치합니다. 게임 준비하는 동안, 세 개의 인접한 헥스(4037, 4138, 4139)를 포함하도록 패트리어트의 120° 레이더 호를 설정합니다. 패트리어트는 이 호 안에 있는 적 비행대를 대상으로만 표적 획득 및 공격을 수행할 수 있습니다. 따라서 4237번 헥스에 있는 비행대는 표적 획득/ 공격할 수 있지만, 4040번 헥스처럼 호 밖에 있는 적 비행대를 대상으로는 표적 획득이나 공격을 수행할 수 없습니다. 획득한 적 비행대가 4036번 헥스(호 내부)에서 3936번 헥스(호 외부)로 이동하면 표적 획득 마커를 즉시 제거합니다.

디자인 참고: 패트리어트 AN/APQ- 53 및 SA-12 9S32 "그릴 팬" 레이더는 최초의 지상 기반 SAM용 위상 배열 레이더입니다. 두 레이더 모두 매우 강력하고 좁으며 빠른 레이더 범을 사용했기 때문에 잡음과 광대역 재밍 기술에 훨씬 덜 취약했습니다. 하지만 접시형 레이더와 다르게 회전하지 않아 360° 커버리지를 제공할 수 없었습니다.

15.5 고급 SAM 규칙

15.51 발사 후 락온(LOAL:Lock-On After Launch)

SAM 레이더 표에 지정된 일부 SAM 유닛은 발사 후 락온 (LOAL) 공격을 수행할 수 있습니다. 레이더가 꺼진 SAM 유닛만 LOAL 공격을 시도 할 수 있습니다. 표적은 탐지 상태여야 합니다. 이때 다른 모든 전제 조건은 적용하지만, 공격 전에 표적을 획득할 필요는 없습니다.

LOAL 공격을 선언하고 SAM 레이더를 겁니다. 그리고 발사 후 락온 보정 수치를 적용하여 주사위를 굴리고 표적을 획득합니다. 결과가 "표적 획득 없음"이면 공격은 실패합니다. 그렇지 않으면 표적에 적절한 표적 획득 마커를 놓고 정상적으로 공격을 해결합니다. 표적 획득 성공 여부와 관계없이, 공격은 항상 탄약 1발(일제 사격 [15.32]의 경우 2발)을 소모합니다. 공격 후엔 SAM 발사 마커를 놓습니다.

15.52 이동식 SAM

SAM 데이터 표에서 일부 SAM은 이동형 SAM으로 지정되어 있습니다("이동식"이 아닌 SAM은 "비이동식"입니다). 이동식 SAM 유닛은 시나리오 중에 이동할 수 있습니다. 플레이어는 매 5턴마다, 관리 페이즈 중에 이동식 SAM을 1헥스씩 이동할 수 있습니다. 이동 시 숨겨진 상태라면 계속 숨겨진 상태를 유지합니다. 숨겨진 상태가 아니라면, 이동할 때 레이더를 꺼야합니다. 해당 유닛은 새로운 헥스에서 다시 숨겨진 상태가 됩니다. 배치 불가 헥스로는 이동할 수 없습니다.

15.53 대레이더(Anti-Radar) SAM

SAM 데이터 표에 지정된 특정 SAM은 스탠드오프 재밍[19.3] 마커가 붙은 적 비행대를 대상으로 특수 대레이더 SAM 공격을 수행할 수 있습니다. 이때 SAM 레이더가 켜진 상태여야합니다. 일반적인 SAM 공격 절차와 전제 조건을 사용하여 해당 비행대와 교전하되 다음과 같은 예외 사항을 적용합니다:

- 표적 비행대에 스탠드오프 재밍 마커가 있어야 함.
- 표적 비행대에 표적 획득 마커가 없어도 됨.
- 스탠드오프 재밍 마커가 붙어 있는 비행대에 표적 획득 마커를 놓은 적합한 SAM은 표준 공격 대신 레이더 공격을 수행할 수 있음.
- SAM 아군 오사 선택 규칙[15.31]을 사용하는 경우, 빗나감 결과는 아무 효과가 없음.
- SAM은 일제 사격을 수행할 수 없음[15.32].
- 공격이 발표되면, 대레이더 SAM 공격의 표적 플레이어는 주사위 한 개를 굴립니다. 주사위 결과가 7 이하면(SAM 까지 가시선이 없는 경우 +1), 표적이 된 플레이어는 즉시 표적 비행대에서 스탠드오프 재밍 마커를 제거할 수 있습니다(해당 비행대에 붙어 있는 스팟 재밍 마커[19.34] 포함). 스탠드오프 재밍 마커를 제거하면, 다른 효과 없이 자동으로 대레이더 SAM 공격은 실패합니다. 최종 주사위 결과가 8 이상이거나 방어 플레이어가 해당 비행대에 있는 스탠드오프 재밍 마커를 유지하기로 한 경우, 대레이더 SAM이 표적을 공격합니다. SAM 공격 표[15.32]에서 SAM이 해당 비행대에 부분 표적 획득을 한 것처럼 정상적으로 공격을 해결합니다. 스탠드오프/스팟 재밍 및 방어 재밍에 대한 SAM 방어 표 DRM은 NA입니다.

15.54 전자광학 추적(EO 추적)

SAM 데이터 표에 지정된 특정 SAM은 전자광학(EO) 추적 공격을 수행할 수 있습니다. 레이더가 켜져 있는 SAM만 EO 추적 공격을 시도할 수 있습니다. 야간[23.0]에는 EO 추적 공격을 수행할 수 없습니다. 표적은 4헥스 이하의 거리에 있으며, 탐지된 상태여야 하고, SAM의 가시선[22.1] 내에 있어야 합니다. 이때 적 비행대에는 해당 SAM의 표적 획득 마커가 없어야 합니다(SAM 발사 마커가 없다면, SAM은 자발적으로 표적 획득 마커를 제거할 수 있습니다[15.24]). 그 외 다른 모든 전제 조건은 그대로 적용합니다.

EO 추적 공격을 선언한 다음, 주사위를 굴린 후 EO 추적 등 적절한 보정 수치를 적용하여 표적을 획득합니다

결과가 "표적 획득 없음"이면 공격은 실패합니다. 그렇지 않으면, 표적에 적절한 표적 획득 마커를 놓고 정상적으로 공격을 해결합니다. 표적 획득 성공 여부와 관계없이, 공격은 항상 탄약 1발(일제 사격[15.32]은 2발)을 소모합니다. 공격 후엔 SAM 발사 마커를 놓습니다.

디자인 참고: 이 기능은 1980년대 후반에 몇몇 SAM이 극심한 재밍 환경에 대응하기 위해 사용했던 백업 광학 추적을 나타냅니다(보통 TV 기반). 이를 통해, 육안 추적되는 항공기를 대상으로 SAM을 발사하고, 교전 최종 페이즈 직전에 SAM의 사격 통제 레이더로 조준을 마무리할 수 있었습니다.

16.0 공대지 무장

16.1 무장(Ordnance)

폭격, SEAD, 구조 지원 태스크를 맡은 비행대는 공대지 무장을 탑재합니다. 플레이어는 비행대에 속한 각 항공기에 무기를 "적재"하고 비행 로그[2.9]에 각 항공기의 적재량을 기록해야 합니다. 이때 비행대에 속한 어떤 항공기든 한 종류의 무장만 탑재할 수 있습니다.

16.11 무장 유형

여러 가지 유형의 무장이 있으며, 그 중 일부는 SSR을 통해서만 사용할 수 있습니다. 무장 유형은 다음과 같습니다:

- 폭탄Bomb: 고풀탄 및 소이탄[16.12].
 - LGB: 레이저 유도 폭탄[17.35][17.36].
 - EOGM: 전자광학 유도 미사일[17.37].
 - EOGB: 전자광학 유도 폭탄[17.38].
 - HARM: NATO 대방사 미사일[17.54].
 - 슈라이크Shrike: NATO 대방사 미사일[17.55].
 - Kh-25MP: WP 대방사 미사일[17.56].
 - Kh-58: WP 대방사 미사일[17.57].
 - Kh-28M: WP 대방사 미사일[17.58].
 - AS.37: NATO 대방사 미사일[17.59].
 - CBU: 집속탄[17.61].
 - 로켓 포드: 로켓 포드 및 로켓[17.63].
 - 활주로 파괴Anti-Runway: 활주로 파괴 폭탄[17.64].
 - MW-1A/JP233: NATO 활주로 파괴 탄약[17.65].
 - MW-1B/KMGU: NATO/WP 대차량 탄약[17.66].
 - 핵Nuke: 공중 투하 핵무기[17.67].
 - 채프Chaff: 대형 채프 포드/디스펜서[17.68].
 - AS-6: WP 장거리, 고고도 순항 미사일[17.71].
 - BGM-109G/AS-15: NATO/WP 장거리, 지형 추적 순항 미사일[17.72].
 - AGM-69: NATO 고속 핵 순항 미사일[17.73].
- LGB, EOGM, EOGB 및 6가지 유형의 ARM을 "정밀 유도탄"(PGM Precision Guided Munitions)이라고 합니다 [16.14].

각 유형은 적재 한도를 계산할 때 별도의 탄약 유형으로 간주합니다[16.15]. 목록에 있는 무장에 더해, 항공기가 고갈되지 않은 공대공 무기로 무장할 경우, 기총소사 공격이 가능합니다.

16.12 폭탄 탄약

폭탄 무장은 폭격 공격력으로 표시합니다. ADC에는 항공기마다 폭격 공격 포인트 한도가 있습니다. 일부 항공기의 폭격 공격 포인트 등급은 X/Y로 표시되며, 해당 항공기가 중심 타격 공격 대에 참여할 때는 두 숫자 중 낮은 숫자를 사용합니다. 각 항공기에 탑재된 포인트 수를 비행 로그에 기록합니다.

폭격 공격을 할 때, 비행대에 속한 각 항공기는 가지고 있는 폭격 공격력의 일부 또는 전부를 사용하며, 이때 공격력을 전체 또는 절반 단위로 사용할 수 있습니다. 비행대가 폭격 공격을 수행하면, 사용한 공격력을 각 항공기의 폭격 공격력에서 뺍니다.

16.13 기총소사(Strafing) 탄약

기총소사를 수행하는 비행대는[17.39] 방금 공대공 전투를 벌이고 기총 네 발을 발사한 것처럼 고갈 주사위를 굴립니다[11.34]. 이때 기총만 고갈될 수 있습니다.

16.14 PGM 탄약

LGB, EOOGM, EOGB 및 ARM은 해당 PGM을 탑재한 항공기마다 해당 무장을 몇 "세트"나 가지고 있는지 ADC에 (소괄호)로 적혀 있습니다. 비행 로그에서 각 항공기가 무장을 몇 세트나 탑재했는지 기록합니다.

PGM 공격을 할 때, 비행대에 속한 각 항공기는 PGM 무장 세트 일부 또는 전부를 소모할 수 있습니다. 각 사격은 공격 주사위 굴림 한 번을 나타냅니다. 각 PGM 사격은 개별적으로 해결하며, 각각의 항공기 무장 세트에서 차감합니다. 비행대에 있는 PGM 무장을 모두 소진하면 해당 무기로 더 이상 공격할 수 없습니다.

디자인 참고: 각각의 EOOGM 무장 세트는 EO, 레이저, IR 유도를 사용하는 AGM-65 매버릭 또는 Kh-25ML 카렌 미사일 등 3~4개의 미사일을 나타냅니다. LGB/EOOGB의 경우, 각 세트는 레이저, EO 유도를 사용하는 대형 유도 폭탄 두 발에 해당합니다. ARM의 경우, 각 세트는 레이더 표적을 향해 두 개의 ARM을 발사하는 것과 같습니다.

16.15 혼합 무장 구성

폭격, SEAD, 또는 구조 지원 태스크를 맡은 비행대는 한 가지 이상의 무장 유형을 탑재할 수 있습니다. 그러나 어떤 비행대든 최대 두 가지 유형의 무장만 장착할 수 있습니다. 또한, 비행대에 속한 개별 항공기는 오직 한 가지 유형의 무장만 장착할 수 있습니다. JP233, MW-1, KMGU, AS-6, 또는 핵무기를 장착한 비행대는 혼합 무장 구성을 가질 수 없습니다. 혼합 무장 구성 비행대의 경우, 플레이어는 비행대의 탑재 능력을 항공기 별로 나눌 수 있으며, 각 항공기는 ADC와 전투 서열 표에 적혀 있는 무기 중 하나를 탑재할 수 있습니다.

예시: MiG-27K 4기로 구성된 비행대에는 LGB 2세트와 일반 폭탄 6포인트를 탑재할 수 있습니다. 또는 같은 비행대에 LGB 2세트와 EOOGM 2세트 또는 LGB 1세트와 CBU 9포인트를 탑재할 수 있습니다. F-4G 2기로 구성된 비행대에는 HARM 2세트와 CBU 2포인트를 탑재할 수 있습니다. 혼합 무장을 할당할 때, 플레이어는 비행 로그에 어떤 항공기에 어떤 무기가 장착되어 있는지 명시해야 합니다.

예시(계속): 위의 MiG-27K의 경우, 플레이어는 1번과 2번 항공기에 LGB를 탑재하고 3번과 4번 항공기에 EOOGM를 탑재할 수 있습니다. 위의 F-4Gs 전투기의 경우, 플레이어는 1번 항공기에 HARM 2세트를 탑재하고 2번 항공기에 CBU 폭격 공격력 2포인트를 탑재할 수 있습니다.

모든 경우에서, 플레이어는 시나리오 특별 규칙, ADC 또는 전투 서열 표에 따라 해당 비행대에 탑재할 수 있는 유형의 무장만 적재할 수 있습니다.

혼합 무장 구성을 가진 비행대의 항공기가 공대지 무기를 버려야 하거나, 격추당하거나, 피해로 인해 비행대에서 분리되는 경우, 플레이어는 해당 비행대에서 더 이상 사용할 수 없게 된 특정 무장 유형과 그 양을 기록해야 합니다.

디자인 참고: 이는 혼합 로드아웃 비행대의 단점입니다. 특정 항공기가 격추되거나 피해를 입고, 또는 아예 작전을 중지하는 경우, 공격대의 임무를 수행하는데 필요한 무장이 아예 없는 상황이 벌어질 수도 있습니다.

16.16 무장 사용성

전투 서열 표에는 해당 비행대에 사용할 수 있는 무장을 결정하기 위한 정보가 있습니다. 일반적으로 플레이어는 각 비행대마다 주사위를 굴려서 적재할 수 있는 무장의 종류를 결정합니다(폭탄, PGM, ARS, 기타). 또한 시나리오에 따라 특정 유형의 무장을 탑재할 수 있거나, 탑재해야 하는 경우도 있습니다.

16.2 무장 탑재

공대지 무장을 탑재하고 있는 항공기가 속한 비행대는 "적재" 상태이며, 모든 무장이 소진되거나 버려지면 "미적재" 상태가 됩니다. 적재 비행대는 적재 이동 포인트 및 기동 수치를 사용합니다. 비행대가 모든 무기를 버리거나 소진하는 즉시 미적재 수치[6.2]를 사용합니다. (예외: 슈라이크 ARM[17.55]만 탑재한 비행대는 미적재 상태로 간주합니다.)

16.21 무장 버리기(Jettisoning Ordnance)

이동 중에 언제든 무장을 버릴 수 있습니다. 표준 공대공 전투[11.25] 전에 무기를 버릴 수도 있습니다. SAM 회피 기동[15.33]과 일부 사기 점검[13.1] 결과에 따라, 주사위를 굴려서 비행대에 속한 모든 항공기가 모든 공대지 무기를 버릴지 확인합니다. 비행대에 속한 각 항공기마다 주사위를 한 번씩 굴리며, 1~6이 나오면 항공기는 모든 공대지 무기를 버립니다. 7 이상이면 버리지 않습니다. 피해 및 무력화 결과[12.2]가 나오면, 비행대에 속한 개별 항공기가 무장을 버려야 합니다. 두 경우 모두, 특정 항공기가 탑재하고 있는 폭탄 포인트나 PGM 세트(있는 경우)에 따라 비행대의 남은 폭탄 포인트[16.12] 또는 PGM 세트[16.14]를 줄입니다.

예시: 항공기 4대가 있고, 폭격 포인트 12점(항공기 당 3개씩 탑재)을 탑재한 비행대가 SAM 공격을 받습니다. 이 공격으로 #3 항공기가 무력화 상태가 됩니다. 이로 인해 #3 항공기는 폭탄을 버려야 합니다. 플레이어는 해당 비행대의 전투 로그에 '무력화' 결과를 기록하고 #3 항공기에 더 이상 폭격 포인트가 없다고 기록합니다. #3 항공기가 폭탄을 버렸기 때문에 비행대의 남은 폭격 포인트는 12점에서 9점으로 줄어듭니다.

예시: 항공기 4대가 있고, 혼합 무장 구성[16.15]을 가진 비행대가 LGB 두 세트와 EOGM 두 세트를 탑재하고 있습니다. 이 비행대는 SAM 공격으로 인해 두 번의 피해를 입었고, #1과 #2 항공기에 피해 결과를 할당했습니다. 플레이어는 로그를 확인하여 #1, #2 항공기 모두 LGB 세트를 탑재하고 있다는 것을 확인합니다 (#3과 #4 항공기에는 EOGM 세트를 탑재한 상태). 플레이어는 남은 LGB 세트를 0으로 줄입니다. 이제 비행대에는 #3과 #4 항공기에 탑재된 EOGM 두 세트만 남습니다.

16.22 항공기 격추(Shot Down)

격추 결과로 항공기를 잃은 경우, 비행 로그를 조정해서 해당 항공기의 공대지 무장 손실을 반영합니다.

16.23 무장 속도 제한

폭탄[16.12], 활주로 파괴 폭탄[17.64], CBU[17.61], LGB[17.35], EOGB[17.38], 채프[17.68]를 탑재한 비행대는 5이상의 속도[6.2]를 선택할 수 없습니다. 로켓[17.63], ARM[17.5], EOGM[17.37], MW-1A[17.65], MW-1B[17.66], JP 233[17.65], KMGU[17.66] 또는 핵[17.67] 무기를 탑재한 비행대는 6이상의 속도[6.2]를 선택할 수 없습니다.

혼합 무장 구성[16.15] 비행대의 경우, 가장 낮은 무장 속도 제한에 따라 전체 비행대의 최대 속도가 결정됩니다.

17.0 공대지 공격

17.1 공격

무질서 상태가 아닌 비행대는 이동 페이즈 때 지상 표적을 공격할 수 있습니다. 여기서 "공격"이란 폭탄투하 구간[17.2], ARM 발사[17.5], 순항 미사일 발사[17.7]를 의미합니다. 일반적으로 비행대는 한 턴에 표적 하나를 한 번만 공격할 수 있습니다. 이때 표적이 대한 한 번의 공격에 둘 이상의 PGM 세트[16.14]를 사용할 수 있습니다. 또한, 한 헥스에 하위 표적이 여러 개 있는 경우(일반적으로 비행장 또는 SAM 부지), 한 비행대가 하나의 폭탄투하 구간 중에 비행대에 속한 개별 항공기를 각기 다른 하위 표적에 할당하여 여러 하위 표적을 동시에 공격할 수 있습니다. 하지만 폭격투하 구간 중에는 하나의 공격 프로필[17.3]만 사용할 수 있습니다. 해당 턴에 앞서 대레이더 전술[15.26]을 선언하거나 SAM 회피[15.33] 기동을 수행한 비행대는 공대지 공격을 할 수 없습니다.

17.11 테스크 부여 제한 사항

폭격 테스크를 맡은 비행대는 공격대의 표적 헥스에 있는 모든 표적을 공격할 수 있습니다. 또한 공격대의 표적 �ек스로부터 두 헥스 내에 있는 AAA 집중구역, 레이더 AAA, 이동식 AAA, 위치가 확인된 SAM 유닛도 공격할 수 있습니다. 이때 다른 표적은 공격할 수 없습니다. SEAD 또는 구조 지원 테스크를 맡은 부대는 모든 EWR, AAA, SAM 유닛을 공격할 수 있습니다.

17.12 무장 제한 사항

공대지 공격을 개시하려면, 비행대에 올바른 유형의 무장이 있어야 합니다. 폭탄은 모든 표적에 사용할 수 있습니다. JP 233, MW-1, KMGU, 핵폭탄은 공격대 표적에만 사용할 수 있습니다. ARM은 레이더가 장착된 AAA, EWR, SAM 유닛에게만 사용할 수 있습니다. 기총만 장착하고 무장이 없는 비행대는 기총소사 공격을 수행할 수 있습니다[17.39].

17.13 표적 프로필

지상 표적에는 규칙 또는 시나리오에 따라 표적 프로필 등급이 매겨집니다. 표적 프로필은 해당 표적이 공격에 얼마나 취약한지를 측정하는 척도로, D(가장 취약)에서 A(가장 덜 취약)까지의 범위로 나뉩니다. 표적 프로필에 따라 공격 주사위 결과에 보정 수치를 적용합니다.

17.2 폭탄투하 구간(Bomb Runs)

공격을 하려면, 먼저 폭탄투하 구간을 완료해야 합니다. 비행대는 우선 초기 지점(IP)에서 폭탄투하 구간을 시작합니다. 지도 상의 모든 헥스가 초기 지점이 될 수 있습니다. 이때 폭탄 투하 구간이 시작되었고, 헥스에 있는 해당 표적이 공격 받고 있음을 알립니다. 그런 다음, 비행대를 초기 지점부터 표적 헥스까지 선회하지 않고 이동합니다. 비행대가 표적 헥스(또는 표적 헥스에 대한 공격이 이루어진 헥스)에 도달하면 모든 AAA/SAM 공격을 해결한 후에 공격이 이루어집니다.

일반적으로 공격은 표적이 위치한 헥스에서 이루어집니다. 하지만 일부 무장 유형의 경우, 한 헥스 이상 떨어진 곳에서도 공격할 수 있습니다. 표적 헥스로부터 한 헥스 이상 떨어진 곳에서 공격하는 경우, 공격이 이루어지는 순간에 공격 비행대의 전방 호안에 표적이 있어야 합니다. 공격을 수행하고 나면, 비행대는 남은 이동을 완료합니다. 공격 직후(즉, 다른 MP를 소모하기 전)에는 자유 선회를 할 수 없습니다.

폭탄투하 구간 도중에, 비행대에 BVR 회피 또는 SAM 회피 마커가 붙거나 어떤 이유로든 선회/고도 변경을 해야 하는 경우 (예시: SAM 회피[15.33] 또는 산개[13.2]), 폭탄투하 구간이 취소됩니다. 이 경우, 비행대는 일시적으로 비행 경로에서 이탈하고[8.31] 표적에 대한 폭탄투하 구간을 다시 수행하기 위해 이동할 수 있습니다. 폭탄투하 구간이 완료되거나 플레이어가 표적을 건너뛰기로 결정한 경우, 비행대는 비행 경로로 돌아와야 합니다.

17.3 공격 프로필

무장 유형과 기타 조건에 따라 여러 가지 공격 프로필이 있습니다. 공격 프로필은 공격을 수행하기 위해 충족해야 하는 조건을 지정합니다. 조건이 하나라도 충족되지 않으면, 해당 무장으로 공격할 수 없습니다. 공격 프로필은 육안 폭격 또는 무차별 폭격으로 정의합니다. 육안 폭격 공격의 경우, 폭탄투하 구간 내내 표적이 대한 가시선[22.1]이 확보되어야 합니다. 무차별 폭격 공격의 경우, 가시선이 필요없습니다.

17.31 급강하 폭격 프로필

육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 1헥스 떨어져 있어야 합니다. 비행대는 저고도나 그보다 높은 고도 대역에 있어야 합니다. 공격자는 공격을 "강행"한다고 선언할 수 있으며, 이 경우 보너스 공격 보정 수치를 적용합니다. 하지만 방어자도 폭격 공격 전진에 추가 AAA 대공화망 공격을 수행할 수 있습니다[14.4]. 급강하 폭격 보정 수치를 적용합니다.

디자인 참고: 여기서 '급강하'란 비행대가 위치한 고도 범위 내에서 이루어지는 것이므로, 폭탄투하 구간 도중에 급강하[6.31]를 통해 고도가 바뀌지는 않습니다.

17.32 수평 폭격 프로필(Level Bombing)

육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 1헥스 떨어져 있어야 합니다. 공격 중에는 상승 또는 하강 할 수 없습니다. 수평 폭격 보정 수치를 적용합니다. (예외: 수평 폭격 프로필을 사용하는 로켓 포드[17.63] 공격은 공대지 공격 표에 있는 별도의 보정 수치를 적용합니다.)

17.33 레이더 폭격 프로필

레이더 폭격 기능이 필요합니다. 무차별 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 2헥스 떨어져 있어야 합니다. 공격 중에는 상승 또는 하강 할 수 없습니다. 레이더 폭격 보정 수치를 적용합니다.

디자인 참고: 이 공격 방식은 항공기의 레이더와 종종 레이더 비콘을 사용하여 목표물을 찾고 공격합니다. 따라서 고급 공대지 레이더 모드를 갖춘 항공기만이 이 방식을 사용할 수 있습니다.

17.34 투상 폭격 프로필(Toss Bombing)

레이더 폭격 기능이 필요합니다. 무차별 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 3헥스(초저고도/저고도) 또는 5헥스(중고도/고고도) 떨어져 있어야 합니다. 2헥스(초저고도/저고도) 또는 3헥스(중고도/고고도) 떨어진 곳에서 표적을 공격합니다. 비행대는 4MP 이상의 속도로 이동한다고 선언해야 합니다(단, 무장 속도 제한[16.23] 이내). 공격 중에는 상승 또는 하강 할 수 없습니다. 투상 폭격 보정 수치를 적용합니다.

17.35 LGB 수평 프로필

LGB 무장만 가능합니다. 육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 1헥스 떨어져 있어야 합니다. 공격 중에는 상승 또는 하강 할 수 없습니다. 초저고도에서는 공격할 수 없습니다. 가시선이 구름층을 지나는 곳에서는 공격할 수 없습니다. LGB 수평 프로필 보정 수치를 적용합니다.

17.36 LGB 투상 프로필

폭격 조준경이 +2 이상인 NATO 비행대만 가능합니다. LGB 무장만 가능합니다. 육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 3헥스 떨어져 있어야 합니다(초저고도 또는 저고도). 2헥스 떨어진 곳에서 표적을 공격합니다. 가시선이 구름층을 지나는 곳에서는 공격할 수 없습니다. 비행대는 4MP의 속도로 이동한다고 선언해야 합니다. 공격 중에는 상승 또는 하강 할 수 없습니다. LGB 투상 프로필 보정 수치를 적용합니다.

17.37 EOGM 프로필

EOGM 무장만 가능합니다. 육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 3헥스 떨어져 있지만, 1헥스 또는 2헥스 거리에서만 공격할 수 있습니다. 고고도에서는 공격할 수 없습니다. 가시선이 구름층, 안개, 연무를 지나는 곳에서는 공격할 수 없습니다. EOGM 프로필 보정 수치를 적용합니다.

17.38 EOGB 프로필

EOGB 무장만 가능합니다. 육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 8헥스 떨어져 있지만, 5헥스 거리에서만 공격할 수 있습니다. 중고도에서만 공격할 수 있습니다. 가시선이 구름층, 안개, 연무를 지나는 경우 공격할 수 없습니다. EOGB 프로필 보정 수치를 적용합니다.

17.39 기총소사 프로필

무장은 필요 없지만, 비행대에 고갈되지 않은 기총이 있어야 합니다. 육안 폭격 공격입니다. IP는 표적에서 1헥스 떨어져 있어야 합니다. 초저고도 및 전투 스로틀 상태에서만 공격할 수

있습니다. 공격 중에는 폭격을 수행할 수 없습니다. 기총을 장착한 모든 항공기는 프로필 C 또는 D 표적을 공격할 수 있습니다. 27mm 또는 30mm 기총을 장착한 항공기는 프로필 B 표적도 공격할 수 있습니다. 프로필 A 표적을 대상으로는 기총소사 공격을 할 수 없습니다. 공격 후 비행대가 무장 4세트를 발사한 것처럼 고갈[11.34] 주사위를 굴립니다(-3DRM). 이때 기총만 고갈될 수 있습니다.

17.4 공격 해결

다음과 같이 공격을 해결합니다:

17.41 공격 열 결정하기

공대지 공격 표에서 해당 비행대가 사용할 열을 찾습니다. 폭탄 무장을 탑재한 비행대 중에서, 폭탄을 탑재한 항공기 중에 어떤 항공기가 공격에 참여할지 선언합니다. 그리고 각 항공기가 이번 공격에 사용할 폭격 포인트를 결정합니다. 할당된 폭격 포인트를 합산하고, 폭탄 유형과 표적 유형에 따라 적절히 곱한 후, 공격 수치보다 작거나 같은 수치 중 가장 높은 숫자가 있는 열을 사용합니다. 소모한 무장을 비행 로그[2.9]에 기록합니다.

기총소사를 수행하는 비행대도 폭탄을 탑재한 비행대와 마찬가지로 열을 계산합니다. 단, 기총소사 공격의 "폭격" 강도는 20mm/23mm 기총으로 공격하는 항공기 당 0.5, 27mm/30mm 기총으로 공격하는 항공기 당 1로 계산합니다.

PGM 공격의 경우, 비행대에 속한 각 항공기 중에 어떤 항공기가 공격에 참여할지 선언합니다. 그리고 각 항공기가 이번 공격에 PGM 세트를 얼마나 발사할지 결정합니다. 각 PGM은 특정 열을 사용합니다: EOGM은 EOGM 열을 사용하고, EOGB 및 LGB는 EOGB/LGB 열을 사용하며, ARM은 ARM 열을 사용합니다. 비행 로그[2.9]에 소모한 탄약을 기록합니다.

17.42 공격 주사위

주사위 두 개를 굴리고, 폭탄투하 구간 유형에 맞는 보정 수치를 적용합니다. 공대지 공격 표의 공격 열에 따라 결과를 확인합니다. PGM[16.14]의 경우, 선언한 사격마다 주사위를 한 번씩 굴립니다. "-" 결과는 빗나감입니다. 공격 성공 결과가 1이상이면, 표적 헥스에 공격 성공과 같은 마커를 놓습니다. 표적 하나에 두 번 이상의 공격이 이루어진 경우, 각 공격마다 마커를 따로 놓습니다(합산하지 않습니다). 적절한 시점에 피해 판정 주사위를 굴립니다[18.1].

17.5 대방사 미사일(Anti-Radiation Missile)

대방사 미사일(ARM)은 레이더가 켜져 있는 레이더 장착 AAA(파이어 캔, 2K22, 게파드, 벌컨), EWR 및 SAM 유닛(더미 레이더 포함)을 공격할 때 사용할 수 있습니다. 다른 유형의 표적에는 ARM을 사용할 수 없습니다.

17.51 ARM 유형

대방사 미사일은 6가지 유형이 있습니다: HARM, 슈라이크, Kh-25MP, Kh-58, Kh-28M, AS.37. 항공기는 한 가지 유형의 ARM만 탑재할 수 있습니다.

17.52 ARM 발사

모든 ARM의 최소 사거리는 1헥스입니다. ARM은 최대 사거리를 3개까지 가질 수 있는데, 초저고도/저고도인 경우, 중고도/고고도인 경우, 그리고 중고도/고고도에서 "고각"으로 발사하는 경우(가능한 경우)입니다. 비행대는 한 턴당 한 가지 유형의

ARM만 발사할 수 있습니다. 이때 한 번의 공격에서 동일한 표적을 대상으로 해당 ARM 유형을 여러 세트 발사할 수 있습니다. ARM을 발사하면, 플레이어는 일반 또는 고각 ARM 발사 여부, 발사 비행대 및 발사한 세트 수를 표시합니다. 표적이나 ARM 유형을 선언할 필요는 없습니다.

표적과 ARM 유형은 상대 플레이어가 어떤 유닛이 자발적으로 레이더를 종료할지 선언하기 전까지는 드러나지 않습니다[17.53]. 그런 후에 표적을 선언하고 ARM 공격을 해결합니다.

ARM 발사는 무차별 폭격 공격입니다. ARM 폭탄투하 구간에는 IP가 없습니다. 대신 표적이 무기 세부 사항에서 지정한 발사 후 안에 있다면, MP를 소모한 후에 ARM을 발사할 수 있습니다 (MP를 소모하며 발생하는 AAA/SAM 공격도 해결합니다).

17.53 레이더 종료

 ARM은 레이더가 켜져 있는 표적에만 발사할 수 있습니다(예외: 선제 ARM 발사[17.60]). 발사 비행대가 탐지된 상태인 경우, ARM의 표적이 된 플레이어는 ARM 무기가 발사되는 순간 발사 비행대의 전방 반구에 있는 파이어 캔, SAM 또는 EWR 레이더를 자발적으로 종료할 수 있습니다. 이동식 AAA는 자발적으로 종료할 수 없습니다. 파이어 캔, SAM 또는 EWR 레이더가 꺼지면 유닛 카운터를 레이더가 꺼진 면으로 뒤집습니다. 영향을 받는 각 유닛에 레이더 종료 마커를 부착합니다.

디자인 참고: 2K22 또는 벌컨과 같은 이동식 AAA는 전술 유닛이므로, ARM 발사 경고를 제공하는 지역 방공망과 긴밀하게 통합되어 있을 가능성이 낮습니다.

플레이어가 자발적으로 표적 레이더를 끄지 않거나 끌 수 없는 경우, 표적이 선언된 직후 ARM 사기 점검 주사위를 굴려 표적 레이더 승무원이 발사를 감지하고 레이더를 종료할지 확인합니다. 표적을 향해 발사된 각 ARM에 대해 ARM 사기 점검 주사위를 굴립니다. 각각의 사기 점검마다 주사위를 하나씩 굴립니다. 최종 결과가 5 이하라면 레이더가 꺼집니다. 발사 비행대가 미탐지 상태라면 주사위에 1을 더합니다. ARM이 10헥스 이상 떨어진 곳에서 발사되었다면 주사위에서 1을 뺍니다. 레이더가 종료되면 종료 마커를 부착합니다. 일부 ARM은 레이더가 종료된 후에도 공격할 수 있습니다(자발적으로 종료했거나 그렇지 않은 경우 포함). ARM 공격에 레이더 종료 보정 수치를 적용합니다.

레이더 종료 마커가 부착된 유닛은 공격, 레이더 켜기, 이동, (EWR 유닛의 경우) 탐지 시도를 할 수 없습니다. 관리 페이즈에서 레이더 종료 마커를 제거를 시도할 수 있습니다. 이 경우, 주사위를 굴려서 5 이상이 나오면 마커를 제거하고, 그렇지 않으면 마커를 그대로 유지합니다. 마커가 제거되면 이제 레이더를 켤 수 있습니다. 해당 마커를 제거할 때까지 각 관리 페이즈마다 주사위를 굴립니다.

17.54 HARM

HARM(AGM-88A)의 발사 호는 비행대의 전방 반구입니다. 최대 사거리는 6헥스(초저고도/저고도), 12헥스(중고도/고고도) 또는 18헥스(중고도/고고도에서 고각 사격)입니다. 레이더[17.53] 종료 후에도 계속 공격할 수 있습니다.

17.55 슈라이크

슈라이크(AGM-45B)의 발사 호는 비행대의 전방 호입니다. 최대 사거리는 3헥스(초저고도/저고도), 6헥스(중고도/고고도) 또는 9헥스(중고도/고고도에서 고각 사격)입니다. 레이더[17.53] 종료 후에는 공격할 수 없습니다.

무장 탑재[16.2] 관련하여 슈라이크는 공대공 무기로 간주합니다. 따라서 슈라이크를 탑재한 항공기는 ARM이 아닌 다른 공대지 무장을 탑재할 수 있습니다. 또 슈라이크를 다른 공대지 무장처럼 베릴 필요가 없습니다[16.21]. ADC를 참조합니다.

17.56 Kh-25MP

Kh-25MP의 발사 호는 비행대의 전방 호입니다. 최대 사거리는 6헥스(초저고도/저고도), 9헥스(중고도/고고도) 또는 12헥스(중고도/고고도에서 고각 사격)입니다. Kh-25MP는 레이더 종료 후에도 계속 공격할 수 있습니다[17.53].

17.57 Kh-58

Kh-58의 발사 호는 비행대의 전방 호입니다. 최대 사거리는 8헥스(초저고도/저고도), 16헥스(중고도/고고도) 또는 24헥스(중고도/고고도에서 고각 사격)입니다. Kh-58은 레이더 종료 후에도 계속 공격할 수 있습니다[17.53]. Kh-58은 EWR 및 SAM 유닛(SAM 경고 마커 포함)에게만 발사할 수 있습니다. 레이더 AAA 또는 이동식 AAA에는 발사할 수 없습니다.

17.58 Kh-28M

Kh-28M의 발사 호는 비행대의 전방 호입니다. 최대 사거리는 26헥스(중고도/고고도), 초저고도/저고도에서는 발사할 수 없습니다. 레이더 종료 후에는 공격을 해결하지 않습니다[17.53]. Kh-28M은 EWR 및 SAM 유닛(SAM 경고 마커 포함)에게만 발사할 수 있습니다. 레이더 AAA 또는 이동식 AAA에는 발사할 수 없습니다.

17.59 AS.37 마르텔

AS.37의 발사 호는 비행대의 전방 호입니다. 최대 사거리는 9헥스(초저고도/저고도), 12헥스(중고도/고고도)입니다. 레이더 종료 후에는 공격을 해결하지 않습니다[17.53]. AS.37은 EWR 및 SAM 유닛(SAM 경고 마커 포함)에게만 발사할 수 있습니다. 레이더 AAA 또는 이동식 AAA에는 발사할 수 없습니다.

17.60 선제 ARM 발사

SAM 유닛(SAM 경고 마커 포함) 또는 레이더가 꺼진 레이더 장착 AAA를 대상으로 ARM을 선제 발사할 수 있습니다. 선제 발사는 중고도/고고도에서만 가능합니다. 선제 ARM 발사 공격은 SAM 표적 획득 페이즈가 될 때까지 해결하지 않습니다. 표적이 되는 SAM 또는 레이더 장착 AAA 유닛이 레이더를 켜는 경우에만 공격을 해결합니다. 표적이 레이더를 켜지 않으면 공격 받지 않으며, ARM은 아무 효과 없이 소모됩니다.

17.6 특수 탄약

17.61 집속탄(Cluster Bomb Units)

집속탄(CBU)은 대인(AP)과 대전차(AT) 두 가지 유형이 있습니다. 플레이어 지원 카드 3의 CBU 능력 표에서 해당 유형의 CBU를 탑재할 수 있는 항공기 유형을 확인할 수 있습니다. CBU를 탑재할 수 있는 항공기는 폭탄 대신 해당 유형의 CBU를 탑재할 수 있습니다. 모든 CBU는 일반 폭탄으로 간주하지만,

AP CBU의 폭격 강도는 AAA(모든 유형), SAM, EWR, 본부, 보급, 지상에 있는 항공기를 대상으로 두 배로 증가합니다. 다른 표적에 대해서는 강도가 절반으로 감소합니다. 중고도 이상에 서는 AP CBU 공격을 할 수 없습니다. AT CBU 폭격 강도는 AAA(모든 유형), SAM, EWR, 기갑, 기계화, 포병, 미사일 표적을 대상으로 두 배로 증가합니다. 그 외 다른 표적에 대해서는 강도가 절반으로 감소합니다. 초저 고도/저고도에서 수평 폭격 프로필 공격만 AT CBU를 사용 할 수 있습니다.

17.62 AAA 제압(AAA Suppression)

폭탄(또는 CBU)으로 AAA 집중구역을 공격하는 비행대는 공격자가 원하는 방식으로 해당 헥스에 있는 AAA 집중구역과 파이어 캔 유닛 사이에 공격 수치를 분할할 수 있습니다. 공격 주사위를 굴려 결과를 개별적으로 결정합니다.

17.63 로켓 포드

폭탄을 탑재할 수 있는 모든 WP 항공기와 일부 NATO 항공기는 폭탄 대신 로켓 포드를 탑재할 수 있습니다(ADC 참조). 로켓의 폭격 강도는 AAA(모든 유형), SAM, EWR, 본부, 보급, 지상에 있는 항공기를 대상으로 두 배로 증가합니다. 다른 표적에 대해서는 강도가 절반으로 감소합니다. 두 가지 공격 프로필을 함께 사용할 수 있습니다. 급강하 폭격 프로필은 저고도에서 사용할 수 있습니다. 수평 폭격은 초저고도에서 사용할 수 있습니다. 다른 프로필은 사용할 수 없습니다. 로켓을 사용한 수평 폭격 프로필 공격은 유리한 +1 DRM을 받습니다.

17.64 활주로 폭탄(Anti-Runway Bombs)

미국/프랑스 BLU- 107 듀랑달, 프랑스 BAP. 100, 소련 BETAB- 500 및 기타 로켓 보조 폭탄과 같은 특수 활주로 파괴 로켓 보조 폭탄(ARB)을 의미합니다. ARB를 탑재할 수 있는 비행대는 폭탄 대신 ARB를 사용할 수 있습니다. 활주로 폭탄은 일반 폭탄과 동일하게 간주합니다. 하지만 활주로를 대상으로 한 공격에서 폭격 강도가 세 배가 됩니다. 이때 활주로 외 표적은 공격할 수 없습니다. 활주로 폭탄은 초저고도/저고도에서 수평 폭격 프로필 공격만 가능합니다. ADC에 특별히 지정된 항공기만 ARB를 탑재할 수 있습니다.

17.65 MW-1A/JP233

JP233은 영국, FRG MW- 1A (*Mehrzweckwaffe- 1*)는 FRG의 특수 활주로 파괴 무장입니다. 이를 운반할 수 있는 비행대는 폭탄 대신 MW- 1A/JP233을 사용할 수 있습니다. MW- 1 A/JP 233은 일반 폭탄과 동일하게 간주합니다. 하지만 활주로를 대상으로 한 공격에서 폭격 강도가 네 배가 됩니다. 이때 활주로 외 표적은 공격할 수 없습니다. MW- 1A/JP233은 초저고도에서 수평 폭격 프로필 공격만 가능합니다.

17.66 MW-1B/KMGU

MW- 1은 자기 지뢰를 장착한 대기갑 버전도 있습니다(흔동을 피하기 위해 'MW- 1B'로 표기). KMGU는 이에 상응하는 WP의 활주로 파괴 무장입니다. 이를 탑재할 수 있는 비행대는 폭탄 대신 MW-1B/KMGU를 장착할 수 있습니다. MW-1B/KMGU는 일반 폭탄으로 간주합니다. 하지만 폭격 강도는 AAA(모든 유형), SAM, EWR, 기갑, 기계화, 포병, 미사일 표적을 대상

으로 세 배로 증가합니다. 다른 표적에 대해서는 동일한 강도로 공격합니다. MW-1B/KMGU는 초저고도에서 수평 폭격 프로필 공격만 가능합니다.

17.67 핵(Nukes)

공중 투하 핵폭탄의 위력은 100~300킬로톤 정도입니다. 핵은 시나리오 특별 규칙에서 허용하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 고고도에서 레이더 폭격 프로필 공격 또는 투상 폭격 프로필 공격으로만 핵 무장을 사용할 수 있습니다. 공격 비행대가 아닌 아군 비행대가 표적 헥스에 있거나 인접한 경우에는 핵 공격을 할 수 없습니다. 핵탄두가 장착된 순항 미사일[17.7]은 순항 미사일 공격 유형에 따른 특정 공격 프로필을 따릅니다. 하지만 순항 미사일 공격은 아군 비행대가 표적 헥스에 있거나 인접한 경우에도 발생합니다.

이때 공대지 공격 표를 굴릴 필요는 없습니다. 공격이 발생하기 전에 폭격이나 순항미사일이 무력화 또는 격추되거나, 무장을 버리지 않았다면 핵 공격은 자동으로 성공합니다. 표적 헥스에 핵 공격 마커를 놓습니다. 표적 헥스에 있는 모든 지상 유닛/SAM/EWR/AAA, 비행장, 하위 표적 또는 지상에 있는 비행대는 완전 파괴[18.2] 피해를 받습니다.

표적 헥스와 인접한 모든 지상 유닛/SAM/EWR/AAA는 상당한 피해를 입습니다[18.2]. 또한, 공격 순간 표적 헥스 내 또는 인접한 모든 공중 비행대(공격 수행하는 비행대 제외)는 즉시 작전을 중지하고, 비행대에 속한 모든 항공기가 피해를 입습니다. 남은 시나리오 동안 어떤 이동식 SAM이나 비행대도 표적 헥스에 진입할 수 없습니다. 강제로 진입할 경우 비행대는 작전을 중지하며 비행대에 속한 모든 항공기가 피해를 입습니다.

17.68 채프(Chaff)

채프 '폭탄', 포드, 로켓은 채프 회랑을 살포합니다. 채프 살포 또는 호위 재밍 태스크를 맡은 특정 항공기만 채프를 탑재할 수 있습니다(ADC 참조). 채프는 다른 무장과 달리 비행대가 이동하는 동안에 소모됩니다. 비행대는 이동하면서 여러 헥스에 걸쳐 채프 회랑[19.41]를 살포합니다.

17.69 레이저 지정 비행대

레이저 지정[8.2] 태스크를 맡고, ADC에 레이저 지정이 가능하다고 적힌 비행대는 특정 조건을 충족하는 경우 다른 비행대의 표적을 레이저로 지정할 수 있습니다. 해당 비행대에 속한 각 항공기는 레이저 지정 포드가 장착된 것으로 간주합니다. 하지만 해당 비행대는 여전히 미적재 등급을 사용할 수 있습니다.

다른 비행대를 레이저로 지정하려면, 비행대가 저고도/중고도에 있어야 하고, 무질서 상태가 아니어야 하고, 기동/BVR 회피/SAM 회피 마커가 없어야 합니다. 또한 비행대에 피해/무력화 상태가 아닌 항공기가 적어도 한 대는 있어야 하며, 표적 헥스로부터 4헥스 이내 거리에 있어야 하고, 표적 헥스가 비행대의 전방 반구에 있어야 하고, 표적까지 구름층[22.4], 연무[22.3], 안개[22.5]를 지나지 않는 가시선이 있어야 합니다. 레이저 지정 비행대가 이러한 조건을 충족할 때마다 표적 헥스에 레이저 조준 완료 마커를 배치할 수 있습니다.

LGB로 공격하기 위해 레이저 지정이 필요한 항공기가 속한 비행대는 표적에 레이저 조준 완료 마커가 있는 상태에서만 LGB 수평 [17.35] 또는 LGB 투상 [17.36] 프로필 공격을 수행할 수 있습니다.

17.7 순항 미사일(Cruise Missiles)

17.71 AS-6 킹피쉬

AS-6(KSR-5M)은 시나리오 특별 규칙에서 허용하는 경우에만 사용할 수 있는 WP 순항 미사일입니다. 고고도에서 발사해야 하며 최대 사거리는 60헥스(최소 사거리 20헥스)입니다. 다른 무장과 달리 비행대 카운터로 표시합니다. ADC에 따라, AS-6 탄약의 각 "세트"는 미사일 1발이며, 카운터는 최대 4발의 AS-6 미사일을 의미합니다.

AS-6는 무차별 폭격 프로필 공격을 사용합니다. 하지만 AS-6 폭탄투하 구간에는 IP가 없습니다. 대신 AS-6을 탑재한 비행대가 고고도에서 MP를 소모한 후 AS-6를 발사할 수 있습니다. 미사일이 발사되면, 발사한 비행대가 있는 헥스에 AS-6 카운터를 놓습니다. 이때 해당 카운터를 발사한 비행대와 같은 고도 및 방향으로해서 미탐지 면으로 놓습니다. 이후의 던마다, AS-6은 12의 속도로 비행하는 것처럼 이동합니다. AS-6은 고고도에서만 비행합니다. 각 AS-6 비행대는 발사 헥스와 표적 헥스 사이에서 선회를 두 번만 수행할 수 있습니다(각각 최대 60°).

표적 헥스에 도달하면, 비행대는 AS-6 미사일 당 폭격 강도 2로 공격합니다. 표적 헥스에 모든 AAA 및 SAM이 발사된 후, 각 미사일 공격을 개별적으로 해결합니다(즉, AS-6 미사일 4발로 구성된 비행대는 공대지 공격 표의 2 공격 수치 옆에 따라 주사위를 4번 굴립니다). 이 공격은 중고도에서의 급강하 폭격 프로필 폭탄투하 구간으로 간주하지만(고고도에서 표적까지 급강하), "공격 강행"에 대한 +1(따라서 해당하는 경우 다른 AAA 주사위 굴림을 적용합니다)과 표적 프로필 보정 수치(A, B, C, D) 뿐입니다. 각 미사일 공격을 해결한 후, AS-6 비행대를 제거합니다.

AS-6에 핵탄두를 탑재할 수도 있습니다([17.67] 및 시나리오 참조). 핵탄두를 탑재한 AS-6은 표적 헥스에 진입할 때 일반적인 공대지 순서를 따릅니다(AAA 및 SAM 사격 포함). 비행대의 모든 AS-6 미사일이 표적 헥스에 도달하기 전까지 격추되지 않았다면, 핵 공격은 자동으로 성공합니다. 효과는[17.67]을 참고합니다. 핵 공격 해결 후, AS-6 비행대를 제거합니다.

17.72 BGM-109G GLCM/AS-15 켄트

BGM-109G GLCM(지상 발사 순항 미사일)은 NATO의 핵탄두 순항 미사일입니다. 시나리오 특별 규칙에서 허용하는 경우에만 사용할 수 있습니다. AS-15 켄트는 이에 상응하는 WP의 핵탄두 순항 미사일입니다. 이들은 항공기에 탑재할 수 없습니다. 다른 무장과 달리 비행대 카운터로 표시합니다. 각 비행대 카운터는 시나리오에 정의된 대로 1~2개의 GLCM/AS-15 미사일을 의미합니다. GLCM/AS-15 비행대는 초저고도에서 3의 속도로만 이동할 수 있으며, 항상 공중에서 시나리오를 시작합니다. 폭격 태스크를 맡은 비행대처럼 비행 경로를 그리되, 표적에서 돌아오지 않으며, 경유지를 4개만 사용할 수 있습니다(모든 헥스에서 최대 60° 선회).

GLCM/AS-15 미사일은 핵탄두[17.67]로 공격합니다. GLCM/AS-15가 표적 헥스에 진입하면 일반적인 공대지 순서를 따르며, AAA 및 SAM 사격도 해결합니다. 이 공격은 초저고도에서의 수평 폭격 프로필 공격으로 간주합니다. GLCM/AS-15가 표적 헥스나 표적 헥스에 도착하기 전에 격추되지 않았다면, 핵 공격은 자동으로 성공합니다. 효과는[17.67]을 참고합니다. 핵 공격 해결 후, GLCM/AS-15 비행대를 제거합니다. 추적

페이지[10.3] 시작 시, 초저고도에 있는 모든 탐지 상태 GLCM/AS-15 비행대는 지형에 관계없이 미탐지 상태가 됩니다.

17.73 AGM-69 SRAM

AGM-69 SRAM(단거리 공격 미사일)은 NATO의 초음속 핵 탄두 탑재 미사일입니다. 시나리오 특별 규칙에서 허용하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 사거리 34헥스의 고고도에서 발사하거나, 사거리 17헥스의 초저고도에서 발사할 수 있습니다. 다른 무장과 달리 비행대 카운터로 표시합니다. 각 비행대 카운터는 AGM-69 미사일 2발을 의미하며, ADC에 표시된 SRAM의 각 "세트"는 미사일 1발을 나타냅니다. SRAM은 무차별 폭격 프로필 공격을 사용합니다. SRAM 폭탄투하 구간에는 IP가 없습니다. 대신 해당 미사일을 탑재한 비행대는 초저고도/고고도에서 MP를 소모한 후 SRAM을 발사할 수 있습니다.

미사일이 발사되면, 미사일을 발사한 비행대가 있는 헥스에 SRAM 카운터를 미탐지 면으로 놓습니다. 이때 카운터를 발사한 비행대와 같은 고도, 같은 방향으로 놓습니다. 고고도에서 발사된 경우, SRAM은 15의 속도로 이동하며, 고고도를 유지해야 합니다. 초저고도에서 발사된 경우, SRAM은 8의 속도로 이동하며, 초저고도를 유지해야 합니다. 발사 고도에 관계 없이, 각 AGM-69 비행대는 발사 헥스와 표적 헥스 사이에서 선회를 두 번만 수행할 수 있습니다(각각 최대 60°).

SRAM에는 핵탄두만 탑재할 수 있습니다([17.67] 및 시나리오 참조). SRAM 가 표적 헥스에 진입하면 일반적인 공대지 순서를 따르며, AAA 및 SAM 사격도 해결합니다. SRAM이 표적 헥스에 '고고도'로 진입하면, 공격은 고고도에서의 급강하격 프로필 폭탄투하 구간으로 간주합니다. 초저고도에서 진입하면, 초저고도에서의 수평 폭격 프로필 폭탄투하 구간으로 간주합니다. SRAM이 표적 헥스나 표적 헥스에 도착하기 전에 격추되지 않았다면, 핵 공격은 자동으로 성공합니다. 핵 공격 효과는[17.67]을 참고합니다. 핵 공격을 해결한 후, SRAM 비행대를 제거합니다. 추적 페이지[10.3] 시작 시, 초저고도에 위치한 모든 탐지 상태 SRAM 비행대는 지형에 관계없이 미탐지 상태가 됩니다.

17.74 BQM-74C

BQM-74C는 기관 작전에 사용할 수 있도록 개조된 표적 드론입니다. 비무장 상태이지만 레이더 신호를 전투기 크기와 비슷하게 확대할 수 있는 장비를 탑재하고 있습니다. 이는 적 레이더 운용자를 혼란스럽게 하여 레이더를 계속 켜두도록 유도하여 SEAD 항공기의 표적이 될 수 있도록 하기 위한 것입니다. BQM-74C는 어떤 항공기로도 운반할 수 없습니다. 이들은 시나리오 시작 시 공중에 배치되거나 나중에 진입하는 비행대 카운터로 나타냅니다. 각 카운터는 2대 또는 4대의 BQM-74C 드론을 의미합니다.

BQM-74C 비행대는 중고도에서 3의 속도로만 움직일 수 있으며, 사거리는 48헥스입니다. 각 비행대마다 가상의 표적 헥스를 결정한 다음(실제 공격대 표적일 필요는 없습니다), 폭격 태스크를 맡은 비행대와 마찬가지로 비행 경로를 그리되, 표적에서 돌아오지 않으며 경유지를 4개만 사용할 수 있다는 차이점이 있습니다(모든 헥스에서 최대 60° 선회). 48헥스 범위에 도달하면 게임에서 제거합니다. BQM-74C 비행대는 일반 비행대 카운터[4.11]만 사용합니다. 육안으로 식별[10.4] 되거나 SAM 회피[15.33] 결과를 받거나 해당 비행대를 대상으로 한

교전이 성공한 경우[11.0], 해당 비행대를 게임에서 제거합니다. 이들은 폭격[8.2] 태스크를 수행한 것으로 간주합니다. WP 플레이어가 BQM-74C를 격추해도 승점은 얻지 못합니다.

디자인 참고: BQM-74C는 본질적으로 "실제" 더미 비행대와 유사하지만, 탐지되었을 때 제거되지 않는다는 중요한 차이점이 있습니다.

17.75 전투 중 순항 미사일

공대공 전투에서, 탐지된 순항 미사일 비행대를 대상으로 교전을 수행할 수 있습니다[11.0]. 이때 공격 비행대는 교전 주사위 굴림에 성공해야 합니다. 하지만 순항 미사일 비행대는 교전 주사위를 굴리지 않으며, 자동적으로 기습 당한 것으로 간주합니다[11.25]. 공대공 전투에서 순항 미사일은 기동 표에 표시된 기동 등급을 가지지만, 기동 표에 따라 주사위를 굴리거나, 사기 점검을 수행하거나, 산개하거나, BVR 회피 마커를 부착하지 않습니다. 공격성 지수는 0이며, 어떤 이유로도 증가하거나 감소하지 않습니다. 표준 공대공 전투에서, 순항 미사일은 자동으로 교전 해제를 시도합니다[11.41].

순항 미사일도 정상적으로 피해를 입고, 무력화, 격추될 수 있습니다(예외: 피해/무력화 결과는 격추로 처리합니다). 방어하는 순항 미사일 비행대는 계속 탐지 상태입니다(전투 후 절차[13.0]의 예외). 순항 미사일 비행대를 공격하는 비행대는 사기 점검, 산개, 기동 마커를 받지 않습니다. SAM과 AAA는 순항 미사일을 대상으로 표적 획득/공격을 수행할 수 있습니다. SAM까지 가시선이 없어서 발생한 SAM 방어 표 보정 수치는 적용하지 않습니다. 대신 모든 SAM 회피 결과는 빗나간 것으로 간주합니다. SAM/AAA 공격 시 사기 점검[13.1]을 받지 않으며 자발적으로 작전을 중지할 수 없습니다.

18.0 지상 표적 피해

지상 표적에 대한 피해는 다음과 같이 해결합니다:

18.1 피해 주사위 굴림

다음의 경우, 표적에 대한 피해 판정 주사위를 굴립니다:

- AAA 집중구역, 레이더 AAA, 이동식 AAA, SAM 유닛, EWR 및 지상에 있는 비행대가 피해를 입는 경우 즉시 주사위를 굴립니다.
- 그외 모든 표적의 경우, 모든 정찰 태스크가 완료된 후 (있는 경우), 시나리오 종료 시 폭격 피해 평가 페이즈 때 피해 판정 주사위를 굴립니다. 캠페인[34.0]에서는 BDA를 위해 사진 정찰을 수행한 표적에 대해서만 캠페인 BDA 페이즈 때 주사위를 굴립니다.

18.2 피해 해결

피해를 해결하기 위해, 각 성공 마커마다 주사위를 두 개씩 굴려서 공격의 성공 수치에 해당하는 피해 표의 열과 상호 참조합니다. 결과는 다음과 같습니다:

NE: 효과 없음 No Effect. 표적에 영향을 미치지 않습니다.

S: 경미한 피해 Slight Damage. 표적이 경미한 피해를 입습니다. 레이더가 장착된 AAA, EWR, SAM 유닛은 1d10 턴 동안 제압되며, AAA 집중구역은 제압 레벨 1로 표시합니다.

지상에 있는 비행대의 경우, 비행대에 속한 항공기 한 대가 격추[12.23]된 것으로 간주하며 승무원 손실이나 사기 점검은 발생하지 않습니다.

H: 상당한 피해 Heavy Damage. 표적이 상당한 피해를 입습니다. 레이더가 장착된 AAA, EWR, SAM 유닛은 피해를 입고, 남은 시나리오 동안 즉시 레이더가 꺼집니다. 피해를 입은 SAM은 남은 시나리오 동안 발사할 수 없으며, AAA는 제압 레벨 2로 표시합니다. 지상에 있는 비행대의 경우, 비행대에 속한 항공기 두 대가 격추[12.23]된 것으로 간주하며 승무원 손실이나 사기 점검은 발생하지 않습니다.

T: 완전 파괴 Total Destruction. 표적이 파괴됩니다. 레이더가 장착된 AAA, EWR, SAM 유닛이 파괴되어 지도에서 제거됩니다. AAA 집중구역은 제압 레벨 3으로 표시합니다. 지상에 있는 비행대의 경우, 항공기 세 대가 격추[12.23]된 것으로 간주하며, 승무원 손실이나 비행대의 사기 점검은 발생하지 않습니다.

피해는 누적되지 않습니다. 표적에는 적용할 수 있는 가장 높은 피해 수준만 적용합니다.

18.21 AAA 제압 레벨



AAA 집중구역이 제압되면, 제압 레벨과 동일한 카운터로 표시합니다. 그리고 AAA 피해 표에 따라 주사위를 굴릴 때 페널티 보정 수치를 적용합니다. 제압 레벨 1단계마다 AAA 표의 팔호 안에 있는 AAA 보정 수치를 1씩 감소시킵니다(최소 0). 한 집중구역에는 제압 마커를 하나만 놓을 수 있습니다.

이미 제압된 집중구역이 다시 제압되면, 새로운 제압 결과를 기존 제압 레벨에 더하되, 절대 3단계를 넘을 수 없습니다.

AAA 집중구역이 제압되면, 각 관리 페이즈마다 주사위를 굴립니다. 주사위 결과가 8 이상이면 제압 레벨을 1 낮춥니다. 이미 제압 레벨이 1이면 제압 마커를 제거합니다.

18.22 레이더 제압

 SAM, EWR, 레이더 장착 AAA 이 제압되는 경우, 레이더 제압 마커로 표시하며, 제압된 턴과 그 후 1d10 턴 동안 레이더를 꺼야 합니다(또는 종료 상태를 유지해야 합니다). 제압 시 이미 레이더 종료 마커가 있었다면, 해당 마커를 레이더 제압 마커로 교체합니다.

레이더 제압 마커가 있는 유닛은 레이더를 켜거나, 공격하거나, 이동하거나, (EWR 유닛의 경우) 탐지 시도를 할 수 없습니다. 필요한 턴 수가 지나면, 관리 페이즈 때 레이더 제압 마커를 레이더 종료 마커[17.53]로 교체합니다.

이제 SAM, EWR 또는 레이더 장착 AAA는 관리 페이즈에서 정상적으로 주사위를 굴려 레이더 종료 마커를 제거할 수 있습니다(종료 마커를 놓은 관리 페이즈 포함).

제압된 SAM, EWR, 레이더 장착 AAA가 다시 제압되는 경우 (같은 턴인 경우 포함), 1d10 값을 제압 기간 턴에 더합니다.

예시: 시나리오 4턴 때, ARM 공격으로 WP의 SA-12가 레이더 제압 결과를 받습니다. NATO 플레이어가 1d10을 굴려서 "1"이 나옵니다. WP 플레이어는 SA-12를 꺼짐 면으로 뒤집고, 그 위에 레이더 제압 마커를 놓습니다. 다음 턴 종료 시(5턴 또는 주사위 결과 "1"이 나와서 제압된 턴의 다음 턴), 관리 페이즈

때 WP 플레이어는 레이더 제압 마커를 제거하고 레이더 종료 마커로 교체한 다음, 레이더 종료 마커를 제거하기 위해 주사위를 굴립니다. 주사위 결과는 "2"입니다. 이 값은 [17.53]에 따라 종료 마커를 제거하는 데 필요한 "5"보다 작으므로, 마커를 그대로 유지합니다. WP 플레이어는 관리 페이즈의 6턴 때 다시 마커 제거 시도를 수행할 수 있습니다.

18.23 교량 경간(Bridge Spans)

교량에는 경간의 수가 적혀 있습니다. 각 경간은 교량 표적의 개별 부분입니다. 교량 표적을 공격할 때는, 각 공격을 경간에 할당합니다.

각 경간마다 두 개 이상의 공격을 할당할 수 있습니다. 각 경간의 피해를 개별적으로 평가합니다. 공격의 영향을 받은 경간 수로 승리 조건을 판단합니다.

18.24 고유 AAA

SAM 또는 육군 지상 유닛의 고유 저강도 AAA 또는 소형화기 AAA 집중구역은 SAM/육군 지상 유닛 자체와 동일한 피해 결과를 받습니다. 14.71] 및[14.72]를 참고합니다.

19.0 전자 방해 대응책

전자 방해 대응책("재밍")은 레이더가 장착된 AAA, SAM 및 EWR에 영향을 미칩니다.

19.1 재밍 강도

재밍에는 두 가지 유형이 있습니다: 스텐드오프 재밍과 방어 재밍입니다. 각각의 재밍은 다른 시점에 적용하는 재밍 강도 수치를 생성합니다. 일반적으로 재밍 강도는 표적 획득 및 전투 주사위에 적용하는 보정 수치입니다.

스탠드오프 재밍[19.3] 강도는 누적됩니다. 탐지, 표적 획득 또는 공격 시도 시점에 SAM, 레이더 장착 AAA 또는 EWR에 영향을 미치는 모든 가능한 스텐드오프 재밍 수치를 합산합니다. 분수는 가장 가까운 정수 값으로 반올림합니다(0.5 결과는 올림).

방어 재밍 강도(즉, 표적 비행대의 재머 수치)는 단일하며, 개별적으로 추적하며, 특정 조건에서 특정 비행대에게만 적용하고 다른 조건에서는 적용하지 않습니다.

19.2 방어 재머

ADC에 명시된 대로, 비행대에 방어용 재머가 탑재되어 있을 수 있습니다. 방어 재머에는 "재밍" 열에 표시된 대로 방어 재밍 강도가 있습니다. 재밍 강도는 해당 비행대에 대한 레이더 장착 AAA 공격, SAM 표적 획득 및 SAM 방어에 보정 수치로 적용합니다. 재밍 강도 수치는 비행대에 속한 항공기의 수에 관계없이 적용합니다. 방어 재머의 유형은 두 가지이며, 각각 노이즈 재머 또는 기만 재머입니다. ADC에 있는 재밍 강도 뒤에 알파벳으로 표시하며, 방어 재머는 "n", 기만 재머는 "d"로 표시합니다.

19.21 방어 재밍 상실

다음 경우, 비행대 방어 재밍 기능이 일시적으로 상실됩니다:

- 이동 페이즈 때, 비행대가 헥스의 자유 선회 허용치를 초과하여 선회하는 경우. 비행대가 선회한 직후 재밍 상실이 발생하며, 비행대가 다음 MP를 소모할 때까지 계속됩니다.

b) 비행대에 기동 마커가 붙어 있는 동안.

c) 비행대가 해당 턴에 대레이더 전술[15.26]을 선언한 경우

재밍을 상실한 비행대의 방어 재밍 강도는 0이 됩니다. 일시적으로 방어 재밍 기능이 사라집니다. 하지만 여전히 스텐드오프 재밍[19.3]의 혜택을 받을 수 있습니다. 방어 재밍은 상실 조건이 더 이상 적용되지 않을 때 회복됩니다.

19.22 SAM 번스루(Burn-through)

SAM 유닛만을 상대하는 경우(레이더가 장착된 AAA는 제외), 노이즈 재머를 장착한 비행대가 SAM의 번스루 범위 내에 있으면 방어 재밍 강도를 상실합니다.

번스루 범위는 대형 항공기의 경우 0~4헥스, 그 외 모든 항공기에 대해서는 0~2헥스입니다. 기만 재머가 장착된 비행대에는 SAM 번스루를 적용하지 않습니다.

19.3 스텐드오프 및 스팟 재밍

시나리오에 따라, 플레이어에게 재밍 비행대가 할당되는 경우가 있습니다. 스텐드오프 재밍 태스크를 받은 비행대의 경우, 플레이어는 해당 비행대를 지도에 진입시킬지 아니면 지도에서 벗어난 상태로 유지할지 결정해야 합니다.

호위 재밍 태스크를 받은 비행대는 반드시 지도에 진입하여 호위 재밍 태스크 제한 사항[8.341]에 따라 이동해야 합니다.

각 재밍 비행대(스텐드오프 재밍 또는 호위 재밍)에는 관련된 스텐드오프 재밍 마커가 있습니다. 스텐드오프 재밍 마커의 화살표가 헥스 모서리 또는 헥스면을 향하도록 지도에 배치하며 비행대의 재밍 호를 정의합니다. 이 재밍 호는 화살표가 가리키는 방향으로 60° 호를 형성합니다. 이 60° 재밍 호 내부에 있는 적 레이더(EWR, 레이더 AAA, SAM)는 재밍 범위와 재머에 대한 레이더의 각도에 따라 다양한 정도로 재밍됩니다. 이 재밍 호 밖에 있는 레이더는 재머의 영향을 받지 않습니다.



그림: 헥스 모서리와 헥스면을 향해 재머 호를 방사하는 스텐드오프 재밍 마커.

일부 재밍 비행대는 스팟 재밍 마커[19.34]를 배치하기도 합니다. 스팟 재밍 마커는 특정 지상 유닛에 배치됩니다.

19.31 스텐드오프 재밍 강도

각 스텐드오프 재밍 마커에는 스텐드오프 재밍 강도가 있습니다. 스텐드오프 재밍 강도는 재머 호 안에 있는 유닛의 EWR 탐지 시도, 레이더 장착 AAA 공격, SAM 표적 획득 시도,

SAM 공격에 영향을 줍니다. 이 호 밖에 있는 유닛이 수행하는 공격이나 탐지 시도에는 영향을 미치지 않습니다. 스탠드오프 재밍 강도는 ADC에 표시된 범위에 따라 달라집니다. 스탠드오프 재밍 강도를 확인하려면 재밍 마커에서 EWR, 레이더 장착 AAA 또는 SAM 유닛까지의 거리를 계산합니다. 재밍 비행대에 속한 항공기 중 피해를 입지 않은 항공기의 수를 재밍 강도에 곱합니다.

EWR 탐지 시도, 레이더 장착 AAA 공격, SAM 표적 획득 시도, SAM 공격이 시작되는 순간, 공격 플레이어는 발사/표적 획득/탐지를 수행하는 유닛이 투사한 60° 호를 지도에 정의해야 합니다. 이때, 표적 헥스가 이 60° 호 안에 완전히 들어가 있어야 합니다. 표적이 호에 일부만 가려진 헥스 안에 있는 경우는 안됩니다. 표적 비행대가 EWR, 레이더 장착 AAA, SAM 유닛과 같은 헥스 안에 있는 경우, 공격 플레이어는 이 호의 방향을 어느 방향으로든 지정할 수 있습니다. 투사된 호 안에 스탠드오프 재밍 마커가 있는 경우(반만 걸친 헥스 포함), 해당 재밍은 레이더에 최대 강도로 영향을 미치며, 그렇지 않은 경우에는 절반 강도로 영향을 미칩니다.



그림: SAM L이 비행대 A의 표적 획득을 시도합니다. 스탠드오프 재머는 레이더의 호 밖에 있으므로(음영 부분) 절반 강도로 영향을 미칩니다. SAM이 비행대 B의 표적 획득을 시도하면, 호 안에 스탠드오프 재머가 있으므로 최대 강도로 영향을 미칩니다.

레이더에 영향을 줄 수 있는 모든 스탠드오프 재밍 마커의 강도를 합산한 다음 분수를 가장 가까운 정수 값으로 반올림 합니다(0.5 결과는 반올림).

중요: 한 번의 EWR 탐지 시도, 레이더 장착 AAA 공격 또는 SAM 표적 획득/공격에 적용하는 총 스탠드오프 재밍 강도는 6을 초과할 수 없습니다. 패트리어트 또는 SA-12 SAM의 경우 3을 초과할 수 없습니다.

예시: WP SA-4가 NATO 비행대를 대상으로 SAM 표적 획득을 시도합니다. SA-4로부터 각각 15헥스와 25헥스 거리에 스탠드오프 재밍 마커가 부착된 NATO의 EF-111A 비행대와 EC-130 비행대가 있습니다. 이 거리에서 EF-111A의 재밍 강도는 3, EC-130의 재밍 강도는 2입니다. WP 플레이어는 SA-4에서 표적 비행대를 포함하는 60° 호를 선언합니다. EF-111A 스탠드오프 재밍 마커는 이 호에 들어가지만, EC-130의 마커는 들어가지 않습니다. 이 SAM 표적 획득 시도의 총 스탠드오프 재밍 강도는 4입니다(EF-111A의 재밍 강도 3, EC-130의 경우는 스탠드오프 재밍 마커가 SA-4 호에 밖에 있기 때문에 강도가 1/2 감소하여 1입니다).

19.32 지도 상에 위치한 스탠드오프 재밍

스탠드오프 재밍 또는 호위 재밍 태스크만을 수행하는 비행대에는 스탠드오프 재밍 마커를 부착할 수 있습니다. SEAD 태스크를 수행하는 항공기는 ADC에 따라 다른 능력이 있더라도 스탠드오프 재밍 또는 스팟 재밍 마커를 부착할 수 없습니다.

A 
재밍 페이즈에서 스탠드오프 재밍 마커를 재밍 비행대 카운터에 부착하며, 대부분의 경우 아무 방향으로 배치할 수 있습니다(일부 항공기 제한 사항은 ADC 참조). 마커의 화살표 방향은 재밍 호[19.3]를 정의 합니다. 마커는 비행대와 함께 이동합니다. 비행대가 이동할 때 마커가 가리키는 방향을 변경하지 않습니다. 재밍 페이즈 동안, 무질서 상태거나 작전을 중지한 비행대, 또는 SAM 회피, 기동 또는 BVR 회피 마커가 부착된 비행대에는 스탠드오프 재밍 마커를 부착할 수 없습니다.



그림: 재밍 페이즈에서, 재밍 비행대에 스탠드오프 재밍 마커를 배치합니다. 해당 마커는 기수 방향과 수직 방향을 가리킵니다. 이동 페이즈에서 비행대는 3헥스 이동하지만 재밍 마커 화살표 방향은 바뀌지 않습니다.

재밍 비행대가 헥스면에 있거나 헥스면으로 이동하는 경우, 비행대의 양쪽 헥스 중 하나에 마커를 놓습니다.

스탠드오프 재밍 마커를 배치하려면 비행대가 무질서 상태가 아니어야 하며 중고도 이상이어야 합니다(예외: 헬리콥터[25.0]는 저고도에서 스탠드오프 재밍 가능). 또한 피해 또는 무력화된 항공기/헬리콥터가 있는 비행대는 스탠드오프 재밍 마커를 부착할 수 없습니다.

다음 상황 중 하나에 해당하는 경우, 비행대의 스탠드오프 재밍 마커를 제거합니다:

- 비행대가 이동 중에 자발적으로[6.32]로 선회하는 경우.
- 비행대가 더 낮은 고도로 하강하는 경우.
- 비행대가 SAM 회피[15.33] 또는 대레이더 전술[15.26]을 수행하는 경우.
- 비행대에 무질서, 작전 중지, 기동, SAM 회피 또는 BVR 회피 마커가 붙은 경우.
- 비행대가 피해/무력화/격추 전투 결과를 받는 경우.

모든 경우에, 비행대가 이어지는 재밍 페이즈 때 조건을 충족하는 경우, 비행대에 스탠드오프 방해 마커를 놓을 수 있습니다.

19.33 지도 밖에 위치한 스탠드오프 재밍

스탠드오프 재밍 비행대가 지도 밖에 있는 경우, 해당 비행대는 지도에 진입하지 않습니다. 대신, 시나리오의 첫 번째 재밍 페이즈 때 지도의 동쪽(WP) 또는 서쪽(NATO) 가장자리에 각 스탠드오프 재밍 마커를 배치할 수 있습니다.

전체 지도를 플레이하지 않는 시나리오의 경우, 플레이 지역 가장 자리(WP의 경우 동쪽, NATO의 경우 서쪽)에 스탠드오프 재밍 마커를 배치할 수 있습니다. 이후 재밍 페이즈에서 각 스탠드오프 재밍 마커는 지도/플레이 영역 가장자리를 따라 한 헥스 이동하거나 최대 60°까지 선회할 수 있습니다.

19.34 스팟 재밍



스탠드오프 재밍 기능이 있는 일부 비행대에는 스팟 재밍 기능도 있습니다(ADC 참조). 재밍 페이즈 때, 스탠드오프 재밍 또는 호위 재밍 테스크를 맡은 스팟 재밍 기능이 있는 비행대는 해당 비행대의 최대 스탠드 오프 재밍 범위 내에서 레이더를 켜고 있는 EWR, SAM 또는 레이더 장착 AAA 유닛에 스팟 재밍 마커를 부착할 수 있습니다(ADC 참조). 한 대의 EWR, SAM 또는 레이더 장착 AAA에 스팟 재밍 마커를 두 개 이상 부착할 수 없습니다.

비행대가 스팟 재밍 마커가 붙어있는 EWR, SAM, 레이더 장착 AAA을 대상으로 스탠드오프 재밍을 수행하는 경우, 해당 범위 내에서 재밍 강도는 일반 스탠드오프 재밍 강도의 두 배가 됩니다(강도는 [19.31]과 동일한 방식으로 계산하며, 재밍 호 밖의 효과를 포함하여 계산한 후 두 배를 한 뒤 소수는 올림 합니다).

어떤 이유로든 비행대의 스탠드오프 재밍 마커가 제거되면[19.32], 해당 비행대의 스팟 재밍 마커도 모두 제거합니다. 스팟 재밍 마커가 부착된 유닛이 레이더를 끄면 스팟 재밍 마커를 제거합니다. 또한 관리 페이즈가 되면 모든 스팟 재밍 마커를 제거합니다. 스팟 재밍은 재밍 비행대의 스탠드오프 재밍이 다른 레이더에 영향을 미치는 것을 막지 못합니다.

예시: 위의 예시에 이어서, EF-111A가 SA-4에 스팟 재밍 마커를 부착한 경우, 이론적으로 총 스탠드오프 재밍 강도는 EF-111A는 6(일반적으로 15헥스에서 3, 스팟 재밍 마커로 인해 두 배가 되어 6이 됨), EC-130는 1로, 총합 7이 됩니다. 하지만 총 스탠드오프 재밍 강도 한도[19.31]에 따라 6으로 줄어듭니다.

디자인 참고: "스팟 재밍"이라는 용어는 특정 송신기에 노이즈 재머를 집중시킨다는 전통적인 의미 이상의 의미입니다. 1980년대 후반에는 수십 가지의 재밍 기법이 있었고 각 기법에는 다양한 변형이 있었습니다. 따라서 이 용어는 "특정 레이더 또는 시스템에 재머를 집중시키는 것"으로 이해해야 합니다.

19.35 조기 경보 재밍

공격대 계획 페이즈[31.5] 동안, 플레이어는 스탠드오프 재밍 테스크에 할당된 비행대를 조기 경보 재밍에 할당할 수 있습니다. 이렇게 하면 최초 조기 경보 페이즈[31.7] 주사위에 보정 수치가 추가되고, 매 턴마다 적의 탐지 레벨[10.11]을 일시적으로 감소시킬 수 있는 기회가 주어집니다. 조기 경보 재밍에 사용한 비행대는 시나리오 진행 중에 지도 안팎에서 스탠드오프 재밍에 사용할 수 없습니다. 해당 비행대는 어떤 이유로든 카운터 형태로 플레이에 참가할 수 없습니다. 각 재밍 페이즈에서는 조기 경보 재밍에 할당된 각 비행대의 항공기마다 주사위를 하나씩 줄립니다. 주사위 결과가 6 이상일 때마다 해당 게임 턴의 남은 시간 동안 적의 탐지 레벨을 한 단계씩 낮춥니다.

19.4 채프 회랑(Chaff Corridors)

채프 회랑은 헥스의 특정 고도 대역에 위치합니다(회랑 옆에 고도 표시가 있어 고도 대역을 확인할 수 있습니다). 채프 회랑은 탐지[10.2], 추적[10.3], 레이더 장착 AAA 공격[14.5]/[14.6], SAM 표적 획득[15.3]에 영향을 줍니다. 비행대가 회랑이 위치한 헥스의 지정 고도 대역을 접유하고 있다면, 채프 회랑 혜택(플레이어 지원 카드 참조)을 받습니다.

채프는 양측 진영 모두에게 동등하게 영향을 줍니다. 한 쪽에만 영향을 주는 "아군" 채프는 없습니다.

19.41 채프 살포

호위 재밍, 스탠드오프 재밍, 채프 살포[8.2] 테스크를 부여받고, 채프 무장[17.68]을 적재한 비행대는 채프 회랑을 생성할 수 있습니다. 또한 일부 시나리오에서는 플레이 시작 시 채프 회랑이 이미 있을 수도 있습니다. 무질서 상태가 아니며 채프 무장/분사기를 탑재한 비행대는 비행대에 속한 항공기 수에 관계없이 20헥스의 채프를 배치할 수 있습니다. 비행대가 이동

하는 동안 어느 지점에서든 채프 회랑을 살포하겠다고 선언합니다. 해당 헥스에 미전개 채프 마커를 놓고 고도 대역을 기록합니다(채프를 살포하는 비행대가 이동한 마지막 헥스에도 미전개 채프 마커를 놓습니다). 채프는 채프 살포 비행대와 같은 고도 대역에 배치합니다. 채프는 중고도, 고고도, 초고고도에만 배치할 수 있습니다.

채프 살포 시작을 선언한 후, 비행대는 이후 진입하는 각 헥스에 채프를 놓습니다. 헥스면에 채프를 놓으면, 그 헥스면을 공유하는 두 헥스에 모두 영향을 줍니다. 이 시점부터 비행대에 BVR 회피 또는 SAM 회피 마커가 부착되거나 어떤 이유에서든 고도를 변경해야 하는 경우, 해당 이동 페이즈에서는 채프 살포를 중단해야 합니다(예시: SAM 회피[15.33] 또는 산개[13.2]). 다음 이동 페이즈에서 다시 채프 살포를 시작할 수 있습니다.


미전개 채프 마커는 플레이에 영향을 미치지 않습니다. 해당 마커는 배치 후 2턴이 지난 후에 관리 페이즈 까지 미전개면으로 남아 있습니다. 그 시점이 되면, 마커를 채프 회랑 면으로 뒤집고, 효과를 완전하게 적용합니다. 채프 회랑 마커는 배치 후 25턴이 지나면(또는 게임 시작 전에 배치한 경우 25턴에) 지도에서 제거합니다.

예시: WP MiG-21bis 비행대는 채프 살포 테스크를 부여받습니다. 시나리오 3턴에 채프를 살포하고, 미전개 채프 마커 두 개를 놓습니다(하나는 시작 헥스에, 하나는 해당 이동 페이즈 동안 마지막으로 진입한 헥스에 놓습니다). 5턴 관리 페이즈가 되면, 이 두 마커를 채프 회랑 면으로 뒤집습니다.

19.42 게임 전 채프 살포

일부 시나리오에서는 플레이어가 시나리오 준비 중에 지정된 구역에 미전개 채프 회랑을 배치할 수 있습니다. 각 회랑의 길이는 최대 20헥스이며, 30° 선회를 한 번만 할 수 있습니다.

이 회랑을 배치할 때는 시나리오[19.41] 중 회랑을 배치할 때 필요한 모든 조건을 준수해야 합니다.

19.5 고급 재밍 규칙

19.51 번스루 제한

SAM은 번스루 범위 [19.22] 한도(일반적으로 2헥스 또는 4헥스)에서 번스루 혜택을 받기 위해 주사위를 한 번 굴려야 합니다. 1-5가 나오면 표적은 방어 재밍을 유지하고, 6-10이 나오면 레이더가 번스루되어 표적은 재밍 능력을 상실합니다.

19.52 더미 재밍

더미 비행대는 방어 재머가 있는 것처럼 "더미 재밍"을 하고 재밍 보정 수치를 사용할 수 있습니다. NATO 및 WP 더미의 경우 2n 또는 3d 값을 사용합니다. 더미는 스탠드 오프 또는 스팟 재밍을 사용할 수 없습니다.

20. 연료 및 회수

고속 비행 비행대는 연료를 많이 소모하기 때문에, 대시 스로틀 상태에서 수행할 수 있는 선회 횟수가 정해져 있습니다.

20.1 연료 허용량

비행대가 대시 스로틀을 사용하거나 표준 공대공 전투에 참여할 수 있는 게임 턴 수에는 제한이 있습니다. 이는 ADC에 적힌 연료 포인트 값과 같습니다. 비행대가 시나리오 중에 허용치를 초과할 경우, 안전 회수 확률 페널티를 적용합니다.

비행대가 게임 턴에서 대시 스로틀로 이동하거나 표준 공대공 전투를 벌이는 경우, 연료 페이즈 때 비행 로그에 연료 1점을 사용했습니다. 비행대가 대시 스로틀로 이동하거나 표준 공대공 전투에 참여하는 경우, 한 턴에 연료를 1점 이상을 사용할 수 있다는 점에 유의하세요.

20.2 회수 주사위 굴림

시나리오가 끝나면, 한 진영에 속한 모든 항공기를 회수해야 합니다. 무사히 회수하지 못한 항공기는 승점 [32.1]에 따라 평가된 것으로 간주합니다.

시나리오 동안, 동쪽(WP)/서쪽(NATO) 지도 가장자리 또는 시나리오 플레이 지역 가장자리를 벗어나거나, 지도에서 시나리오를 종료하는 비행대에 속한 항공기는 자동으로 안전하게 회수되며, 특별한 경우가 아니면 회수 주사위를 굴릴 필요가 없습니다. 하지만 다음의 경우 회수 주사위를 굴려야 합니다:

- 비행대 연료 사용량이 연료 포인트 허용량을 초과한 경우.
- 비행대가 지도의 북쪽/남쪽 가장자리를 통해 이탈하거나 시나리오 플레이 영역 내 전선의 적군 측으로 이탈한 경우
- 항공기가 피해를 입었거나 무력화된 경우.

조건 a) 또는 b)에 해당하는 경우, 비행대에 속한 모든 항공기마다 주사위를 굴려서 회수 성공 여부를 확인합니다.

조건 c)만 해당하는 경우, 비행대에 속한 항공기 중에 피해 또는 무력화된 항공기에 대해서만 주사위를 굴립니다. 시나리오 중 비행대가 이탈하는 턴의 연료 페이즈 또는 비행대가 지도에서 시나리오를 끝내는 경우에는 회수 페이즈 때 주사위를 굴립니다.

각 항공기마다 주사위 두 개를 굴립니다(비행대마다 굴리는 것이 아닙니다). 주사위 결과가 2 이상이면 항공기가 안전하게 회수되고, 그렇지 않으면 항공기를 잃습니다. 보정 수치는 플레이어 지원 카드 3의 복구 표를 참고합니다.

CSAR의 경우, 회수에 실패한 항공기의 승무원의 운명은 시나리오 종료시 해당 항공기 위치에 따라 달라집니다. 항공기가 아군 비행장에 착륙했거나, 시나리오 진행 중 지도를 이탈했거나, 전선 [29.0]의 아군 측에서 시나리오를 종료한 경우, 승무원은 자동으로 구조됩니다 [26.11]. 항공기가 속한 비행대가 전선의 적군 측 지도에서 시나리오를 종료한 경우, 주사위를 굴립니다. 주사위 결과가 5 이상이면 승무원이 구조됩니다. 4 이하면 승무원은 생포됩니다. 각 승무원마다 개별적으로 주사위를 굴립니다.

21. 무작위 이벤트

각 게임 턴의 무작위 이벤트 페이즈(첫 번째 턴 제외) 때, 주사위 두 개를 굴려서 플레이어 지원 카드 2의 시나리오 무작위 이벤트 표에서 결과 이벤트를 찾습니다. 그리고 이벤트 지시를 따릅니다.

게임 턴당 무작위 이벤트는 한 번만 선택할 수 있습니다. 이벤트를 적용하지 않거나 수행할 수 없는 경우, 이벤트 결과를 무시합니다. 이때 다시 주사위를 굴리지 않습니다.

22. 날씨

게임 내 날씨 효과에는 맑음, 구름, 안개 *mist*, 연무 *haze*, 양호한 시계 *good contrast* 조건이 있습니다. 날씨 조건은 시나리오 설명에 나와 있습니다. 고도 대역에 따라 날씨가 다를 수 있습니다(예시: 초저고도에는 안개, 저/중/고고도에서는 맑음).

22.1 가시선(*Line of Sight*)

한 유닛과 다른 유닛 사이에 막히지 않은 가시선(LOS)이 있어야 하는 경우가 있습니다.

가시선을 결정하려면 유닛이 위치한 헥스(또는 헥스면) 중앙에서 다른 유닛까지 가상의 선을 그립니다. 이때 지상 유닛/지상 표적은 초저고도에 있는 것으로 간주합니다.

다음 조건 중 하나에 해당하는 경우, LOS가 차단됩니다:

- 선이 지나는 경로에 있는 하나 이상의 헥스에 걸은 구름이 놓여 있고, 유닛과 표적 고도 사이에 구름층이 있는 경우.
- 선이 지나는 헥스에 부서진 구름층/안개가 있고, 이 범위가 두 헥스보다 큰 경우.
- 두 유닛이 모두 초저고도에 있고, 선이 산악 헥스의 한 부분을 통과하는 경우.

LOS가 차단된 경우 육안 탐지 [10.21]가 불가능하고, SAM 위치 주사위 [15.13]를 굴릴 수 없으며, 적외선 SAM [15.44] 또는 EO 추적 공격 [15.54], 육안 폭격 공격 [17.3]을 수행할 수 없습니다.

LOS가 없는 상태로 공대공 전투 주사위를 굴리는 비행대는 교전 표 [11.22]의 야간/LOS 없음 행을 사용해야 합니다.

22.2 날씨 주사위 굴림

날씨 페이즈[31.1]에서 주사위를 하나 굴려 날씨를 결정합니다. 시나리오에서 지정한 날씨에 해당하는 좋음/나쁨 열에 따라 주사위를 굴립니다. 주사위를 굴려 나온 날씨를 시나리오에 적용합니다.

22.3 연무(Haze)

연무가 발생한 경우, 초저고도에서부터 적혀있는 가장 높은 고도 구간까지 연무층이 확장합니다. 이 고도 대역을 비행하는 비행대는 연무 상태입니다. 연무는 교전[11.2], 육안 탐지[10.21], 육안 폭격, LGB, EOGM 및 EOGB 공격[17.0]에 영향을 미칩니다.

22.4 구름

독일에서는 여름에도 구름을 흔하게 볼 수 있습니다.

22.4.1 구름층(Cloud Layers)



구름층은 두 고도 대역 사이에 존재합니다. 구름층 양쪽에 있는 고도 대역이 해당 구름층을 정의합니다. 구름층은 지도 전체를 덮습니다(예외: 기상 전선[22.42]). 구름층은 짙은 구름 또는 부서진 구름으로 표시되며 LOS에 다른 영향을 줍니다[22.1].

22.4.2 기상 전선(Weather Fronts)



SSR에 따라 구름에 대한 기상 전선이 결정됩니다. 기상 전선은 한 지도 가장자리에서 다른 가장자리로 이어지는 연속적인 헥스 줄입니다. 각 지도 가장자리에 기상 전선 마커를 배치하여 전선을 정의합니다. SSR에서 구름층이 날씨 전선의 어느 쪽에 있는지 정의합니다. 구름은 기상 전선을 따라 북쪽, 남쪽, 동쪽 또는 서쪽으로 표시된 영역의 모든 헥스에 존재합니다. 지도의 다른 모든 헥스은 맑은 것으로 간주합니다.

22.4.2 구름 틈(Breaks)

날씨 표(플레이어 보조 카드 3)에 구름 틈이 표시되어 있을 수 있습니다. 주사위를 굴려서 구름 틈을 결정할 진영을 결정합니다: 1-5는 WP, 6-10은 NATO입니다. 주사위 결과로 결정된 플레이어가 날씨 페이즈[31.1]에서 구름이 있는 헥스에 구름 틈 마커를 배치합니다. 구름 틈 마커는 구름층이 있는 헥스에 배치합니다. 구름 틈 마커는 다른 구름 틈 마커로부터 2 헥스 이내에 배치할 수 없습니다. 구름 틈 마커는 마커가 있는 헥스에서 모든 방향으로 2헥스 거리까지 구름이 없는 영역을 형성합니다.

22.5 안개(Mist)

안개 조건이 적용되면, 모든 유키 헥스의 초저고도에 안개층이 있는 것으로 간주합니다. 초저고도에 있는 비행대는 안개 속에 있습니다. 안개 속에 있는 비행대는 낮밤 상관 없이 지상 충돌 규칙[23.22]을 적용합니다. 달 조건은 적용하지 않습니다. 안개 속에 있는 유닛을 대상으로 하는 가시선은 2헥스 거리를 넘어서면 차단됩니다. 안개는 교전[11.2], 육안 탐지[10.21], 육안 폭격, LGB, EOGM 및 EOGB 공격[17.0]에 영향을 줍니다. 모든 유형의 AAA는 안개 조건에서 항상 가시선 없음 보정 수치를 적용합니다.

22.6 양호한 시계 조건

시계 조건이 양호하면 EOGM 및 EOGB 공격에 +보정 수치를 적용합니다.

23.0 야간

시나리오에 따라 야간 조건을 적용하는 경우도 있습니다. 야간에는 유닛의 비행 및 전투 능력이 제한됩니다. 야간 규칙을 적용하는 시나리오에서, 전투 서열 표에 따라 야간/제한적 야간 수행 능력이 없는 비행대가 생성되는 경우, 해당 비행대를 무시하고 다시 주사위를 굴립니다.

23.1 야간 시나리오

23.1.1 달의 위상

시나리오에 따라 달의 위상이 결정됩니다: 보름달 또는 무월광(달이 없는 상태). 5월 15일부터 20일, 그리고 6월 5일부터 15일 사이에 진행하는 시나리오의 경우, 달 조건은 보름달입니다. 5월 21일부터 6월 4일 사이에 진행하는 시나리오의 경우, 달 조건은 무월광입니다. 또한, 시나리오의 달 위상 조건과 관계없이 야간에 구름층 아래나 안개 속에 있는 모든 비행대는 무월광 조건에서 작전하는 것으로 간주합니다.

23.1.1 육안 탐지(Visual Detection)

모든 NATO 비행대는 야간에 육안 탐지를 시도할 수 있지만, 2헥스 범위 내에서만 가능합니다. WP 비행대는 IRST 센서가 장착된 경우에만 야간 육안 탐지를 시도할 수 있습니다 대신 비행대의 전방 호에서 4헥스 범위 내에서만 가능합니다.

23.1.1 육안 식별(Visual Identification)

야간에는 특정 조건에서만 비행대를 육안으로 식별[10.4] 할 수 있습니다. 하지만 상대방에게 전체 육안 식별 ID[4.22]를 공개해서는 안됩니다. 항공기 유형만 공개합니다.

23.2 야간 네비게이션

ADC에 야간(능력 열의 Night로 적혀 있는 경우) 또는 제한된 야간 네비게이션(능력 열에 Night(Ltd)라고 적혀 있는 경우) 수행 능력이 있다고 적힌 항공기만 야간 비행을 할 수 있습니다. 완전 야간 네비게이션 및 공격 능력을 갖춘 항공기는 날씨/달 조건에 관계없이 야간에 할당된 모든 태스크[8.2]를 수행할 수 있습니다. 제한된 야간 수행 능력을 갖춘 항공기는 CAP 또는 근접 호위 임무는 모든 달/날씨 조건에서 수행할 수 있지만, 그 외 태스크는 날씨/달 조건이 맑거나 보름달인 경우에만 수행할 수 있습니다.

23.2.1 선회 한도

속도에 관계없이 야간 비행의 최대 선회 값[6.32]은 60°(또는 속도 9+에서는 30°)입니다.

23.2.2 지상 충돌

이륙하지 않고[9.13], 착륙하지 않으며[9.14], 또는 지형 추적 레이더(ADC 참조)를 장착하지 않은 비행대가 야간(또는 주간) 안개 상황[22.5])에 최저고도로 비행하는 경우, 이동 페이즈에서 이동, SAM 회피, 또는 산개를 통해 처음으로 최저고도 헥스에 진입한 비행대의 각 항공기마다 주사위 두 개를 굴려야 합니다. 최종 주사위 결과가 3 이하면 항공기가 추락합니다(주사위 보정 수치: 야간 -2, 무월광 -1, 혐지 헥스 -1). 비상 탈출[26.1] 주사위는 굴리지 않습니다. 승무원은 자동으로 전사합니다.

23.3 전투

23.31 공대공 전투

야간 전투에는 야간 전투 보정 수치를 적용합니다. 공대공 전투에는 기동 차등 보정 수치를 적용하지 않습니다.

23.32 AAA

야간에는 AAA 대공화망에 가시선 없음(No LOS) 보정 수치를 적용합니다.

23.33 폭격(Bombing)

야간에서는 무차별 폭격 프로필[17.3] 제한이 없습니다. 육안 폭격 프로필은 폭탄투하 구간[17.2] 내내 표적에 대한 가시선[22.1]을 유지해야 하며, 각 프로필[17.3]에 대한 일반 규칙에 더해 다음과 같은 추가 제한을 적용합니다:

- a) **급강하 폭격 프로필[17.31]**. 표적 헥스의 초저고도에서 보름달 조건이 적용되는 경우에만 사용할 수 있습니다.
(즉, 표적 헥스가 짙은 구름층 아래에 있어선 안됨).
야간 보정 수치를 적용합니다.
- b) **수평 폭격 프로필[17.32]**. 표적 헥스의 초저고도에서 보름달 조건이 적용되는 경우에만 사용할 수 있습니다.
비행대가 초저고도/저고도에 있어야 합니다.
야간 보정 수치를 적용합니다.
- c) **LGB 수평 프로필[17.35]**. 추가 제한 없음.
야간 보정 수치 적용합니다(FLIR 사용 비행대는 NA).
- d) **LGB 투상 프로필[17.36]**. 추가 제한 없음.
야간 보정 수치를 적용합니다(FLIR 사용 비행대는 NA).
- e) **EOGM 프로필[17.37]**. 적외선 유도 EOGM이 장착된 NATO 비행대만 사용할 수 있습니다. 야간 보정 수치를 적용합니다.
해당 항공기에 대한 ADC 참고 사항을 참조합니다.
- f) **EOGB 프로필[17.38]**. 적외선 유도 EOGB가 장착된 NATO 비행대만 사용할 수 있습니다. 야간 보정 수치를 적용합니다.
해당 항공기에 대한 ADC 참고 사항을 참조합니다.
- g) **기총소사 프로필[17.39]**. 표적 헥스의 초저고도에서 보름달 조건이 적용되는 경우에만 사용할 수 있습니다.
야간 보정 수치를 적용합니다.

23.33 정찰(Recon)

야간 상태에서는 초저고도/저고도에서만 일반 정찰 구간을 수행할 수 있으며, 비행대는 측면 카메라[24.11]를 사용할 수 없습니다. 합성 개구 레이더[24.2]를 사용할 수 있습니다.

23.35 SAM 공격

야간에는 EO 추적[15.54] 공격을 할 수 없습니다.

24.0 정찰 임무

정찰 비행대는 폭탄 피해 평가(BDA) 정보를 수집하는데 사용합니다. 캠페인 시나리오에서 BDA는 캠페인 BDA 페이즈에서 피해 주사위를 굴리기 위한 전제 조건입니다.

24.1 정찰 구간(Recon Runs)

BDA를 수행하면서, 정찰 능력이 있는 비행대가 공격대의 표적 헥스들을 포함하는 정찰 구간을 완료해야 합니다. 이러한 정찰은 표적에 대한 마지막 공격 이후 최소 두 턴이 지난 후에 실시되며, 그렇지 않으면 정찰은 자동으로 실패합니다.

정찰 구간은 폭탄투하 구간[17.2]처럼 진행하지만, 다음과 같은 차이점이 있습니다. 비행대는 초기 지점(IP)에서부터 정찰을 시작합니다. 이때 IP는 표적에서 2헥스 떨어져 있으며 초저고도/저고도/중고도에 있어야 합니다. 이때 표적 상공에 안개 또는 연무가 있다면, 초저고도에서만 정찰을 수행할 수 있습니다. 비행대는 표적까지 가시선을 확보해야 합니다(예외: 합성 개구 레이더[24.2]). 그 후 비행대는 선회나 고도 변경 없이 표적 헥스로 바로 이동합니다.

정찰 구간 중 비행대에 BVR 회피 또는 SAM 회피 마커가 부착되거나 어떤 이유로든 강제로 선회/고도 변경을 해야 하는 경우(예시: SAM 회피[15.33] 또는 산개[13.2]), 정찰 구간이 취소됩니다. 이 경우 비행대는 일시적으로 비행 경로에서 이탈하여[8.31] 표적에 대한 다른 정찰 구간을 수행하기 위해 필요에 따라 이동할 수 있습니다. 정찰 구간이 완료되거나 플레이어가 표적을 견너뛰기로 결정한 경우, 비행대는 비행 경로로 돌아와야 합니다.

비행대가 표적 헥스를 이탈하면 정찰 구간이 완료됩니다. 정찰 비행대가 하나 이상의 항공기를 성공적으로 회수하면 정찰 태스크는 성공하며, 해당 비행대가 정찰한 표적 헥스에 대한 BDA를 획득합니다. 그렇지 않으면 정찰에 실패합니다.

24.11 측면 카메라

플레이어들은 정찰 임무에서 오프셋 표적 헥스를 사용할 수 있습니다. 이를 통해 플레이어는 표적 헥스 위를 직접 비행하지 않고, 표적으로부터 일정 거리 내에서 비행하면서 정찰 임무 경유지를 계획할 수 있습니다. 이외에는 일반적인 사진 촬영 구간과 동일한 제한 사항을 따릅니다. 다른 모든 정찰 구간[24.1] 규칙을 적용합니다.

정찰 항공기가 저고도에 있다면, 표적으로부터 1헥스, 중고도에 있다면 3헥스 떨어진 오프셋 표적 헥스를 계획할 수 있습니다. 최저고도에서는 오프셋 표적 헥스를 사용할 수 없습니다. 항공기가 오프셋 표적 헥스에 진입할 때, 정찰 비행대의 표적 헥스는 전방 빔 또는 후방 빔 안에 있어야 합니다.

24.2 합성 개구 레이더 (Synthetic Aperture Radars)

일부 항공기(ADC 참조)는 구름, 안개, 연무로 가시선이 차단되거나 정찰 항공기가 초저고도(안개 또는 연무 상태)로 하강해야 하는 상황에서도 합성 개구 레이더(SAR)를 사용하여 표적 대상으로 측면 정찰 구간[24.11]을 수행할 수 있습니다.

이때, 측면 정찰 구간[24.11]의 다른 모든 조건을 충족해야 합니다. 플레이어는 중고도에서만 SAR 정찰을 수행할 수 있습니다.

24.3 다중 정찰 표적

정찰 비행대[8.2]는 최대 4개의 서로 다른 표적 헥스를 대상으로 정찰 구간을 수행할 수 있습니다(모든 유형).

각 표적 헥스마다 별도의 정찰 구간을 수행해야 합니다.

25.0 헬리콥터

헬리콥터는 CSAR, 수송 및 호위 재밍 태스크를 수행합니다. 헬리콥터 비행대는 1~4대의 헬리콥터로 구성되며, 각 헬리콥터에는 3명의 승무원이 탑승합니다. 일반적으로 헬리콥터는 일반 항공기 비행대와 동일하게 취급하지만 예외가 있습니다.

25.1 헬리콥터 이동

헬리콥터는 비행 경로를 계획하지 않습니다. 헬리콥터는 자유롭게 이동할 수 있습니다. 헬리콥터의 전투 스스로를 속도는 1 MP이며, 대시 스포들은 사용할 수 없습니다. 헬리콥터는 MP 소모하기 전후로 자유롭게 선회할 수 있습니다. 헬리콥터는 0의 속도로 비행할 수 있으며, 이 경우 이동 페이즈 때 1MP를 소모한 것으로 간주합니다. 속도 0에서는 상승/하강/착륙/선회만 가능하며, 자신의 헥스를 벗어날 수 없습니다. 헬리콥터는 초저고도/저고도에서만 비행할 수 있습니다. 약간 비행 능력[23.2]이 있으며, 지형 추적 레이더[23.22]가 있는 것으로 간주합니다. 헬리콥터는 대형[7.0]에 진입할 수 없습니다. 초저고도에 있는 헬리콥터는 해당 이동 페이즈의 모든 MP를 소모해서 아무 헥스에 착륙할 수 있습니다. 착륙한 헬리콥터는 이륙을 제외하고는 이동할 수 없습니다. 착륙 중인 헬리콥터는 준비 해제 상태 비행대[9.12]로 간주하며, 해당 헬리콥터 비행대가 공대지 전투에서 공격받으면 표적 프로필 D가 됩니다. 헬리콥터 비행대는 전선의 아군 측 어느 헥스에서나 이착륙할 수 있습니다. 전선의 적군 측에서 이착륙을 할 수 있는 경우는 수송 또는 CSAR 태스크를 맡은 헬리콥터의 표적 헥스 뿐입니다. 일반 항공기와 달리 공중에 떠있는 헬리콥터 두 대가 의도적으로 스태킹할 수 있습니다[6.4]. 착륙 시에는 헬리콥터 비행대 수에 상관없이 스태킹할 수 있습니다. 헬리콥터는 연료를 추적하지 않습니다.

25.2 헬리콥터 전투

헬리콥터는 산개, 사기 점검[13.1], 무질서[13.11] 상태가 되거나 기동[6.35], BVR 회피[6.36], SAM 회피[6.37] 마커를 부착하지 않습니다. 헬리콥터는 공대공 전투에서 공격 받을 수 있습니다. 모든 헬리콥터의 기동 등급은 2, 공격성 지수는 0이며, 이를 변경할 수 없습니다. 표준 공대공 전투 중이라면 반드시 교전 해제를 시도해야 합니다[11.41]. 헬리콥터에는 무기, RWR, 방어 재밍이 없습니다. 헬리콥터는 일반적으로 AAA 집중구역, 레이더 AAA, 이동식 AAA의 공격을 받습니다. 헬리콥터가 초저고도에 있는 경우, SAM 데이터 표에 명시된 SAM 유닛만 해당 헬리콥터를 대상으로 표적 획득/공격을 수행할 수 있습니다. 저고도에 있는 경우, 모든 SAM이 표적 획득 및 공격을 수행할 수 있습니다. 헬리콥터는 SAM 방어력이 약합니다. 대레이더 전술을 수행할 수 없습니다[15.26]. 피해를 입은 헬리콥터는 별다른 영향 없이 임무를 계속 수행할 수 있습니다. 헬리콥터가 무력화되면 격추된 것으로 처리합니다. 헬리콥터가 격추된 경우, 조종사 비상 탈출[26.1] 주사위를 굴리거나 낙하산 마커를 배치하지 않습니다. 모든 승무원은 전선의 아군 측에 있을 경우 구조된 것으로 간주하고, 전선의 적군 측에 있을 경우 생포된 것으로 간주합니다. 단, 헬리콥터 승무원은 VP 계산 시 제외합니다. 헬리콥터 자체는 VP 목 적상 적 항공기로 간주합니다. 헬리콥터를 회수하려면 전선의 아군 측에 있는 아군 개방 비행장이나 헥스에 착륙합니다[20.2].

25.3 헬리콥터 탐지

추적 페이즈[10.3]가 시작 시, 초저고도에 있는 탐지 상태인 모든 헬리콥터 비행대는 점유하고 있는 지형에 관계없이 미탐지 상태가 됩니다.

26.0 CSAR

CSAR 규칙은 전투 수색 및 구조 임무를 모델링합니다. 플레이어들은 단순 CSAR 규칙[26.2] 또는 상세 CSAR 규칙[26.3] 중 어떤 규칙을 사용할지 결정해야합니다.

단순 CSAR 규칙을 사용하는 플레이어는 [26.1] 및 [26.2] 규칙 섹션만 사용합니다. 상세 CSAR 규칙을 사용하는 플레이어는 [26.2]를 제외한 모든 규칙 섹션을 사용합니다.

26.1 조종사 비상 탈출(Bailout)



항공기가 격추된 경우[12.23], 승무원 한 명마다 주사위를 하나씩 굴립니다. 주사위 결과가 4 이하면 승무원은 사망합니다. 5 이상이면 승무원은 탈출하고 낙하산 마커를 지도에 배치합니다. 낙하산

마커는 항공기를 손실한 비행대와 같은 헥스에 놓습니다. 항공기를 손실했을 때, 비행대가 헥스면에 있었다면, 마커를 인접한 헥스 중 아무 헥스에 놓습니다(소유 플레이어가 선택합니다). 조종사 비상 탈출 주사위 결과가 10이면 승무원은 일정 거리를 비행한 후 비상 탈출합니다. 주사위 하나를 굴려서 주사위 결과만큼 비행대에서 멀어지게 마커를 이동합니다(소유 플레이어가 특정 헥스를 선택합니다).



낙하산 마커가 놓인 마지막 헥스가 승무원이 착륙한 헥스입니다. 낙하산을 탄 승무원이 해당 헥스에 착륙하려면 여러 텐이 필요합니다. 초저고도에서 비상 탈출하면 같은 텐에 착륙합니다. 저고도에서

는 두 텐이 걸립니다. 중고도, 고고도, 초고고도에서 낙하하는 경우 10턴이 걸립니다. 필요한 텐 수가 끝나면, 관리 페이즈 때 마커를 승무원 면으로 뒤집습니다. 착륙한 승무원 마커는 절대 이동하지 않으며 구조나 생포를 통해서만 지도에서 제거할 수 있습니다. 항공기를 손실한 비행대와 같은 헥스에 놓습니다. 항공기를 손실했을 때, 비행대가 헥스면에 있었다면, 마커를 인접한 헥스 중 아무 헥스에 놓습니다(소유 플레이어가 선택합니다). 조종사 비상 탈출 주사위 결과가 10이면 승무원은 일정 거리를 비행한 후 비상 탈출합니다. 주사위 하나를 굴려서 주사위 결과만큼 비행대에서 멀어지게 마커를 이동합니다(소유 플레이어가 특정 헥스를 선택합니다).

26.11 자동 구조/생포

승무원 마커가 전선[29.0]의 아군 측에 착륙하면 자동으로 아군에 의해 구조됩니다. 승무원 마커가 전선[29.0]의 적군 측에 착륙하고, 해당 헥스에 도시, 도로, 비행장 헥스 또는 적지상/AAA/SAM 유닛이 있는 경우, 즉시 생포되고 게임에서 마커를 제거합니다.

26.2 단순 CSAR 규칙

승무원이 자동으로 구출/생포되지 않고, 단순 CSAR 규칙을 적용하는 경우, 주사위를 한 번 굴립니다. 승무원이 전선[29.0]의 적군 측에 있고, 해당 헥스에 도시나 도로 또는 적지상군/AAA/SAM 유닛에 인접한 경우 보정수치 -2를 적용합니다. 약간 조건[23.0]이 적용되면 보정수치 +2를 적용합니다.

NATO 승무원의 경우, 보정 수치를 적용한 주사위 결과가 7 이상이면 해당 승무원은 NATO CSAR 부대에 의해 구출됩니다. 그렇지 않으면, WP 부대가 해당 승무원을 생포합니다. WP 승무원의 경우, 보정 수치를 적용한 주사위 결과가 8 이상이면 승무원이 WP CSAR 부대에 의해 구출됩니다. 그렇지 않으면 NATO 부대가 해당 승무원을 생포합니다.

26.3 상세 CSAR 규칙

상세 CSAR 규칙은 전선[29.0]의 적군 측에 있는 승무원을 구출할 때만 적용합니다. 플레이어는 승무원 마커가 착륙한 관리 페이즈 때 주사위를 굴려 CSAR 임무를 발동할 수 있습니다. 주사위 하나를 굴리고, 주사위 결과가 6 이상이면 임무가 발동합니다. 야간 조건[23.0]이 적용되면 주사위에 보정 수치 +3을 적용합니다. 임무가 발동되지 않으면 승무원은 자동으로 생포되고 게임에서 마커를 제거합니다. 플레이어는 발동된 임무를 어떤 이유로든 거부할 수 있습니다(예시: 임무 성공 가능성에 거의 없는 경우).

26.4 CSAR 임무

CSAR 임무가 발동된 경우[26.3], 임무 세부 사항은 전투 서열 표 E(NATO) 또는 K(WP)를 참고합니다. CSAR 임무는 승무원 마커를 표적 헥스로 사용합니다. 시나리오 당한 진영 당 CSAR 임무를 최대 2개까지 발동할 수 있습니다. CSAR 및 구조 지원 비행대는 시나리오 비행대 제한 또는 구역 제한을 무시하고 자유롭게 이동할 수 있습니다.

26.4.1 CSAR 준비

CSAR 임무가 발동된 후 다섯 번째 턴이 시작 시(예시: 3턴의 관리 페이즈 때 CSAR 임무가 발동한 경우, 8턴 시작 시 CSAR 임무가 준비됨), 전선의 아군 측[29.0] 뒤로 3헥스 이상 떨어진 헥스에 CSAR 임무 유닛을 배치합니다. 이 헥스가 해당 임무의 진입 헥스입니다. 원하는 경우 해당 플레이어는 CSAR 비행대 준비를 다음 턴으로 연기할 수 있습니다. 구조 지원 비행대를 위한 이탈 헥스는 아군 비행장 또는 동쪽(WP) 또는 서쪽(NATO) 가장자리 헥스일 수 있습니다. 임무에 투입된 헬리콥터는 전선의 아군 측 비행장에 착륙할 수 있으며 자동으로 안전하게 회수됩니다.

26.4.2 구조 CAP

격추된 항공기가 속한 공격대의 비행대 2개가 구조 CAP 역할을 맡을 수 있습니다. 해당 비행대에는 최소 한 대의 운용 가능한 공대공 무장 또는 잔여 무장이 있어야 합니다. 이들은 승무원 마커를 표적 헥스로 취급합니다. 구조 CAP 비행대의 태스크는 구조 지원으로 변경됩니다(따라서 폭격/정찰 임무 비행대의 경우 비행 경로[8.31]를 따르지 않아도 됩니다).

26.4.3 헬리콥터 픽업

승무원을 구출하려면, 헬리콥터가 우선 승무원 마커가 있는 헥스에 착륙해야 합니다. 그리고 관리 페이즈 때 주사위를 하나를 굴립니다.

주사위 결과가 4이상이면 해당 승무원을 구출합니다. 구출에 실패하면, 다음 턴에 다시 시도할 수 있습니다.

27.0 육군 지상 유닛

27.1 육군 지상 유닛 유형



게임에는 6가지 유형의 육군 지상 유닛이 있습니다. 기갑 및 기계화 유닛은 "최전방" 전투 부대를 나타냅니다. 본부, 포병, 보급, 미사일 유닛은 전투 지원 및 후방 지역 유닛을 나타냅니다. 모든 육군 지상 유닛은 고유 AAA[14.71, 14.72]를 보유하고 있으며, 고유 이동식 AAA[14.73]도 보유 할 수 있습니다. 유닛의 대공 능력은 플레이어 지원 카드 3의 지상 유닛 고유 AAA 표[31.21]에 나와 있는 것처럼 국적과 유닛 유형에 따라 다릅니다.

일부 유닛에는 내재된 이동식 AAA(게파드, 벌컨, 2K22)[14.73]이 있을 수 있습니다. 이러한 유닛의 경우, 카운터 옆면의 흰색 원으로 고유 이동식 AAA가 레이더를 켰는지 확인할 수 있습니다. 지상 유닛의 고유 게파드/벌컨/2K22가 파괴[18.2], 제압[18.22] 또는 레이더가 꺼진 경우, 지상 유닛 카운터를 흰색 원이 없는 쪽으로 뒤집습니다.

27.2 육군 지상 유닛이 표적인 경우

기갑 및 기계화 유닛은 표적 프로필 B, 포병 유닛은 표적 프로필 C, 기타 모든 지상 유닛(본부, 보급, 미사일)은 표적 프로필 D입니다.

28.0 비행장

양측 모두 지도에 비행장이 있으며, 각각의 비행장은 1~5등급입니다. 시나리오 동안 비행장 작전은 [9.0]을 참조합니다.

28.1 NATO 비행장

전선[29.0]의 NATO 측과 시나리오 플레이 지역에 있는 모든 NATO 비행장은 별도 명시되지 않는 한 개방된 상태입니다. 달리 명시되지 않는 한, 모든 NATO 비행장은 내재 저강도 AAA가 있습니다. 목록에서 * 표시가 있는 비행장은 임시 고속도로 스트립 비행장입니다. NATO 비행장 정보는 부록 B를 참조합니다.

28.2 WP 비행장

전선[29.0]의 WP 측과 시나리오 플레이 구역에 있는 모든 WP 비행장은 별도로 명시되지 않는 한 개방된 상태입니다. 달리 명시되지 않는 한, 모든 WP 1,2등급 비행장은 내재 저강도 AAA, 3등급 이상 비행장은 내재 중강도 AAA이 있습니다. 목록에서 *가 표시된 비행장은 임시 고속도로 스트립 비행장입니다. WP 비행장 정보는 부록 B를 참조합니다.

28.3 점령된 NATO 비행장

전선[29.0]이 전진하면서, 날짜에 따라 특정 NATO 비행장이 전선의 WP 측에 위치하게 되는 경우도 있습니다. 비행장이 WP 전선 '후방'에 위치하면, WP 플레이어는 해당 비행장을 마치 WP 비행장처럼 사용할 수 있습니다. 이 비행장들은 내재 저강도 AAA 집중구역을 가집니다. 하지만 비행장이 동독에 있는 것으로 간주하지는 않습니다.

29.0 전선(Front)

"전선"은 지도 또는 플레이 영역의 북쪽에서 남쪽 가장자리로 이어지는 연속된 헥스입니다(시나리오에서 지도 전체를 사용하지 않는 경우). 이는 상대 군대와의 주요 접촉선입니다.

Red Storm에서 벌어지는 전투는 상당히 짧은 시간 동안 진행되지만, 시나리오의 날짜에 따라 전투의 최전선이 이동합니다.

각 시나리오는 게임 준비, 비행대 제한, 회수 주사위, 탐지 보정 수치를 결정하기 위해 전선의 변화를 정의합니다. 일반적으로 NATO 전선은 전선 자체와 전선 서쪽/남쪽의 모든 헥스를 포함합니다. WP 전선은 전선의 동쪽/북쪽 모든 헥스를 포함합니다.

30.0 시나리오 조건

각 시나리오에는 게임 준비 및 플레이에 필요한 정보가 있습니다. 시나리오 정보는 다음과 같습니다:

배경. 시나리오의 전반적인 상황.

표적. 시나리오에 따라 정해진 진영이 주사위를 굴리고, 목록에 있는 표적을 읽습니다. 대부분의 시나리오에는 공격할 표적이 여러 개 있습니다. 표에는 표적이 속한 헥스와 표적 프로필이 적혀 있습니다.

날짜. 시나리오의 날짜로, 전선의 위치, 육군 지상 유닛 위치 및 기타 배경 요소를 결정하는 데 중요한 역할을 합니다.

시간. 주간 시나리오인지 야간 시나리오인지 여부와 시나리오가 시작되는 시간을 나타냅니다(24시간 시계).

탐지 레벨. NATO 및 WP 플레이어의 초기 탐지 레벨[10.11].

날씨. 사용할 날씨 표의 열[22.2].

지도. 플레이 중인 지도의 일부(플레이 영역).

전선. 전선[29.0]에 위치한 헥스.

폐쇄된 비행장. 폐쇄된 비행장[9.11] 및 해당 비행장의 인쇄된 AAA 상태.

고유 AAA/IR SAM 커버리지. 일부 시나리오에서는 전선 주변에 헥스 구역이 있습니다. 해당 구역의 초저고도/저고도에 있는 적 비행대는 이동 페이즈 동안 한 번, 자동으로 고유 게파드(NATO) 또는 2K22(WP) 이동식 AAA 공격을 받습니다. 시나리오는 이러한 구역이 존재하는지, 그리고 전선의 어느 쪽에 있는지를 명시합니다. 고유 AAA/적외선 SAM 공격은 [14.75]에 따라 수행합니다.

ISR. 표시된 한 진영 또는 두 진영 모두가 ISR 페이즈 동안 ISR 표[31.3]에 따라 주사위를 굴립니다.

SEAD. 표시된 한 진영 또는 두 진영 모두가 SEAD 페이즈 동안 SEAD 표[31.6]에 따라 주사위 1~2개를 굴립니다.

조기 경보. 표시된 한 진영 또는 두 진영 모두가 조기 경보 페이즈 동안 조기 경보 표[31.7]에 따라 주사위를 굴립니다.

NATO 방공 구역. NATO 방공 구역은 QRA 및 CAP 비행대 구성을 결정하는 데 사용합니다.

NATO/ WP 비행대 제한. 일부 시나리오에는 비행대 제한이 있습니다. 이 경우, 지정된 비행대는 특정 행동을 수행할 수 없습니다(특정 행동을 무조건 수행해야 하는 경우도 있음).

이 제한은 한 쪽 또는 양측 진영 모두에 적용할 수 있습니다.

NATO/ WP 구역 한도. 일부 시나리오에서는 양측 진영 모두에 구역 한도가 있습니다. 해당 구역은 헥스 열 또는 전선까지의 거리로 결정됩니다. 이 경우 비행대는 지정된 구역으로 자발적으로 이동할 수 없습니다. 비자발적으로(즉, 산개 또는 SAM 회피 결과) 해당 구역으로 이동하는 경우, 비행대는 가능한 한 빨리 구역 밖으로 이동해야 합니다. 또한 제한 구역에 있는 동안에는 어떤 종류의 전투도 개시할 수 없습니다.

준비 순서. 시나리오 준비 순서.

NATO 전투 서열 Order of Battle. 공군 유닛, 육군 지상 유닛, 방공 유닛으로 분류된 가용 병력입니다. 또한 NATO 군 조종사 훈련 레벨[31.53]도 적혀 있습니다.

WP 전투 서열 Order of Battle. WP 플레이어의 전투 서열 정보가 적혀 있습니다.

특별 시나리오 규칙. 해당되는 모든 SSR이 적혀 있습니다.

승리 조건. 표준 승리 조건[32.2]에서 바뀐 내용이 표시.

31.0 시나리오 준비

시나리오를 시작하기 전, 플레이어는 시나리오 준비 순서[3.1]에 따라 시나리오 조건을 결정하고, 비행대를 생성하고, 지상 방어선을 배치하고, 공격대를 계획하고, 지도에서 시작 할 유닛을 준비합니다.

이 순서는 플레이어 지원 카드 4에도 나와 있습니다.

31.1 날씨 페이즈

시나리오에는 미리 지정된 날씨 조건이 있거나, 플레이어가 날씨 표에 따라 주사위를 굴리는 지시사항이 있습니다(플레이어 보조 카드 3 참조). 날씨 표에 따라 주사위를 굴리는 경우, 플레이어는 시나리오에 따라 1d10을 굴려서 "좋음" 또는 "나쁨" 날씨 아래에 있는 결과를 읽습니다.

그 후에 기상 조건 마커(부서진 구름, 등)를 사용하여 지도에 날씨를 표시하고, 구름이나 안개와 같은 기타 조건이 무장 선택[16.0]과 폭격 공격 프로필[17.3]에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 주의 깊게 살펴야 합니다. 구름 틈[22.43]의 경우, 플레이어는 주사 위를 굴려 누가 구름 틈의 위치를 정할지 결정한 다음 지도에 구름을 배치합니다.

31.2 지상 계획 페이즈

시나리오에는 먼저 준비를 시작할 플레이어가 정해져 있습니다. 시나리오에서 허용하는 경우, 첫 번째 플레이어가 방공 상태를 선택합니다. 그런 다음 SAM, 더미 SAM, 더미 레이더, AAA 집중구역, 레이더 장착 AAA, 조기경보레이더, 육군 지상 유닛의 배치 위치를 결정합니다. 배치한 유닛들을 로그 시트에 기록합니다. 두 번째 플레이어도 똑같이 합니다.

일부 지상 유닛은 시나리오 시작 시 지도에 배치되며, 다른 유닛은 소유 플레이어가 시나리오 중에 유닛을 활성화할 때까지 숨겨진 상태입니다.

31.21 AAA 준비

시나리오에서 제공하거나 따로 구매한 AAA 집중구역을 전선 [29.0]의 아군 측 육지 헥스에 배치할 수 있습니다. 집중구역을 한 헥스에 두 개 이상 배치할 수 없습니다. 도로가 없는 험지 또는 산악 헥스에는 AAA 집중구역을 배치할 수 없습니다(예외: 저강도 집중구역은 배치 가능). 또한, 시나리오에서 제공하는 AAA 포인트를 사용하여 아군 비행장에 인쇄된 내재 AAA 집중구역을 업그레이드할 수 있습니다[14.22].

레이더 AAA(파이어 캔)[14.5]는 AAA 집중구역[14.41, 14.42]과 동일한 헥스에 배치해야 합니다. AAA 집중구역 강도에 따라 한 헥스에 최대 3개까지 배치할 수 있습니다: 저강도(1), 중강도(2), 고강도(3).

ISR 표[31.3]의 결과에 따라 배치해야 하는 레이더 AAA의 수가 결정됩니다. 각각 레이더를 켜거나 끈 상태로 준비할 수 있습니다. 이동식 AAA[14.6]는 전방의 아군 측 육지 헥스에 배치할 수 있습니다. 한 헥스당 한 대만 배치할 수 있습니다. 각각 레이더를 켜거나 끈 상태로 배치할 수 있습니다. 인쇄된 AAA를 업그레이드하는 경우에도 항상 위치 확인 상태로 배치합니다. 그외 모든 AAA는 ISR 표[31.3]에 따라 드러나지 않는 한 숨겨진 상태로 배치됩니다. 모든 지상 유닛에는 고유 AAA가 있지만, AAA의 수량과 품질은 유닛 유형에 따라 다릅니다. 또한, 플레이어가 지상 유닛을 준비 할 때, 일부 유닛이 추가 AAA 능력을 받는지 확인하기 위해 주사위를 굴려야 합니다.

지상 유닛을 준비할 때는 지상 유닛 고유 AAA 표를 참고합니다. 각 지상 유닛의 내재 대공화망 유형(저강도 또는 소형화기)을 확인한 후, 주사위를 굴려 해당 유닛이 고유 2K22(WP) 또는 게파드/벌컨(NATO)을 보유하고 있는지 확인합니다. 시나리오에 따라 고유 2K22, 게파드 또는 벌컨을 가진 유닛 수가 제한될 수 있습니다. 이 정보는 상대 플레이어에게 비밀입니다. 각 고유 이동식 AAA는 레이더를 켜거나 끈 상태로 시나리오를 시작할 수 있습니다.

예시: NATO 플레이어에게 미군 기계화 지상 유닛이 할당되었습니다(제 11 ACR의 기계화 유닛 1개). 지상 유닛 고유 AAA 표를 확인한 NATO 플레이어는 기계화 유닛으로, 해당 유닛의 헥스에 고유 소형화기 AAA가 있음을 알 수 있습니다. 이 시나리오에서 해당 기계화 유닛이 고유 벌컨 이동식 AAA도 가지고 있는지 확인하려면 주사위를 한 번 굴려야 합니다. 주사위 결과가 "2"면 이 시나리오에서 11 ACR의 기계화 유닛 1대가 벌컨 능력을 가지고 있다는 뜻 이므로 주의해야 합니다. NATO 플레이어는 벌컨의 레이더를 끈 상태로 준비하기로 합니다. 이 벌컨 유닛이 레이더를 켜면 플레이어는 기계화 유닛 카운터를 흰색 "레이더 켜짐" 원이 있는 면으로 뒤집습니다.

31.22 SAM 준비

시나리오 방공 상태에 따라 플레이어 중 한 명이 SAM을 조정할 수 있는 경우, 표시된 대로 SAM을 추가하거나 제거합니다. 제거하는 SAM은 지정된 유형이어야 합니다. 이 때 제거할 SAM을 어떤 SAM 그룹에서든 선택할 수 있습니다(시나리오에서 위치 확인 상태 또는 숨겨진 상태로 배치할 수 있는 아무 SAM 그룹에서 제거할 SAM을 선택할 수 있습니다). 추가하는 모든 SAM은 시나리오에서 같은 유형의 다른 SAM을 배치할 수 있는 헥스로부터 2헥스 이내에 배치되어야 합니다.

일부 SAM은 육군 대형(보통 연대 또는 사단)의 특정 헥스 범위 내에 배치해야 합니다(육군 지상 유닛 자체가 실제로 배치되지 않는 경우도 포함)

플레이어는 부록 C에 있는 육군 대형 위치 목록을 참고합니다. 그 외의 경우, SAM은 전선, 헥스, 특정 지상 유닛 또는 기타 지도 기준 점으로부터 지정된 거리에 배치해야 합니다. 위치 확인 상태로 배치하라고 별도로 지정되지 않는 한, SAM은 숨겨진 상태로 배치합니다. 지상 배치 페이즈에서 ISR 표[31.3]에 따라 숨겨진 SAM이 드러날 수 있습니다.

31.23 EWR 준비

EWR 유닛[10.25]은 시나리오에 따라 배치합니다. 시나리오에 달리 명시되지 않는 한, EWR 유닛은 전선[29.0]의 아군 측 육지 헥스에 배치할 수 있습니다. 하지만 전선 헥스로부터 10헥스 이내로 근접할 수 없습니다. EWR 유닛은 도로가 있거나 도로에 인접한 산악 헥스에만 배치할 수 있습니다. EWR을 한 헥스에 두 개 이상 배치할 수 없습니다. 별도로 지정되지 않는 한, EWR 유닛은 위치 확인 상태로 배치합니다.

31.24 육군 지상 유닛 준비

NATO 및 WP 육군 지상 유닛의 위치는 시나리오 날짜에 따라 달라집니다. 시나리오에서 별도로 지정하지 않는 한, 시나리오에서 제공되는 모든 육군 지상 유닛의 위치는 부록 C의 위치를 사용합니다. 모든 육군 지상 유닛은 지도에 배치됩니다. 절대 숨겨진 상태로 배치되지 않습니다. 각 육군 지상 유닛에 대해 가능한 고유 이동식 AAA[31.21]을 결정하기 위해 주사위를 굴립니다.

31.3 ISR 표이즈

시나리오 또는 ISR 표 결과에 따라 위치 확인 상태로 배치해야 하는 경우가 아니라면, 지도에 인쇄되지 않은 모든 AAA 및 SAM 유닛은 숨겨진 상태로 배치됩니다. 시나리오에 따라, 한 명 또는 두 명의 플레이어가 ISR 표를 따라 주사위를 굴립니다. 표를 사용 하려면 주사위 2개를 굴려 적용 가능한 보정 수치가 있는지 확인한 후 결과를 읽습니다. 결과에 따라 "ISR 상태"(우수, 평균, 또는 불량)와 지상 배치 페이즈[31.4] 동안 한 진영의 숨겨진 상태의 비-IR SAM, 레이더 AAA(파이어 캔), 인쇄되지 않은 AAA 집중구역 중 몇 개를 위치 확인 상태로 지도에 배치할지를 결정합니다.

시나리오에서 어느 한 진영이 ISR 표에 따라 주사위를 굴리지 않으면 적 SAM, 레이더 AAA(파이어 캔), AAA에 대한 ISR 상태는 자동으로 평균으로 간주합니다. ISR 표의 모든 결과는 올림 처리 하므로, 시나리오에서 지정된 유형의 유닛 총 수에 지정된 비율을 곱한 후 남은 분수가 있으면 다음으로 큰 정수로 올립합니다.

31.3.1 AAA

ISR 표[31.3] 결과에 따라 지도에 배치될 레이더 AAA(파이어 캔)와 인쇄되지 않은 AAA 집중구역의 수가 결정됩니다. 나머지는 숨겨진 상태로 배치합니다. 모든 이동식 AAA(벌컨, 게파드, 2K22)[14.6]는 ISR 표 결과와 관계없이 숨겨진 상태로 배치합니다. 인쇄된 AAA는 AAA 포인트로 업그레이드한 경우에도 ISR 표 결과에 고려하지 않습니다.

예시: WP 플레이어는 인쇄된 AAA 3개(이 중 하나는 AAA 포인트로 업그레이드됨), 일반(인쇄되지 않은) 인쇄된 AAA 집중구역 6개, 레이더 AAA(파이어 캔) 6개, 이동식 AAA(2K22) 3개를 가지고 있습니다. 지상 계획 페이즈에서, WP 플레이어는 이 모든 AAA 유닛의 위치를 로그에 기록합니다. ISR 페이즈에서, NATO 플레이어는 ISR 표에 따라 주사위를 굴립니다. 결과는 '우수'입니다. 따라서 WP 플레이어는 지도에 있는 모든 WP 레이더 AAA의 40%(파이어 캔 6개 x 40% = 2.4, 반올림하여 3개)와 지도에 인쇄되지 않은 모든 WP AAA 집중구역의 25%(6개 x 25% = 1.5, 반올림하여 2개)를 배치해야 합니다. 나머지 3개의 WP 레이더 AAA(파이어 캔)와 인쇄되지 않은 4개의 WP AAA 집중구역은 숨겨진 상태로 배치합니다. 세 개의 WP 이동식 AAA(2K22)와 모든 WP 육군 지상 유닛 고유 이동식 AAA는 숨겨진 상태로 배치합니다. 업그레이드된 경우에도 모든 인쇄된 WP AAA는 위치 확인 상태로 배치합니다.

31.32 SAMs

ISR 표 결과에 따라, 위치 확인 상태로 배치할 실제(더미가 아닌)비 IR SAM의 수를 결정합니다. 나머지 실제 비 IR SAM은 숨겨진 상태로 배치합니다. ISR 표 결과에 관계없이 모든 IR SAM[15.44]과 모든 더미 레이더[15.15]는 숨겨진 상태로, 모든 더미 SAM[15.14]는 위치 확인 상태로 배치합니다.

예시: 시나리오에서 WP 플레이어는 SA-12 2개, SA-4 4개, SA-11 8개, SA-2 4개 및 SA-13 8개로 총 26개의 SAM을 보유합니다. 이 중 SA-2 4개는 시나리오에 따라 위치 확인 상태로 배치합니다. 또 WP 플레이어는 더미 레이더 1개와 더미 SAM 2개를 받습니다. NATO ISR 결과는 '평균'입니다. 따라서 위치 확인 상태로 배치된 SA-2 4개와 함께 숨겨진 상태인 비 IR SAM의 35%를 위치 확인 상태로 배치해야 합니다. SA-13 IR SAM 8개와 SA-2 SAM 4개를 계산에서 제외하면, WP 플레이어가 숨겨진 상태로 배치할 수 있는 비 IR SAM은 14개입니다(SA-12 2개, SA-4 4개, SA-11 8개). ISR 표 결과에 따르면, 이 중 35%는 위치 확인 상태로 배치해야 합니다. 계산은 $14 \times 35\% = 4.89$ 이며 올림하면 5가 됩니다. 따라서 SA-2 4개와 숨겨진 비 IR SAM 5개(SA-12, SA-4, SA-11 중에서 선택)는 위치 확인 상태로 배치해야 합니다. 나머지 비 IR SAM 9개와 SA-13 IR SAM 8개는 모두 숨겨진 상태로 배치합니다. 두 개의 더미 SAM도 위치 확인 상태로 배치합니다. 더미 레이더는 숨겨진 상태로 배치합니다. 같은 시나리오에서 WP 플레이어는 ISR 표를 굴리지 않으므로 NATO의 ISR 상태는 자동으로 평균이 됩니다. NATO 플레이어는 SAM 6개를 보유하고 있으며, 이 중에 IR SAM은 없습니다. 3개($6 \times 35\% = 2.1$, 3으로 올림)를 위치 확인 상태로 배치하고 나머지 3개는 숨겨진 상태로 배치합니다.

31.4 지상 배치 페이즈

이 페이즈에서, 플레이어는 유닛 유형과 ISR 표의 결과에 따라 모든 유형의 지상 유닛(SAM, AAA 집중구역, 레이더 AAA, 이동식 AAA, 육군 지상 유닛)을 지도에 배치합니다. 이 페이즈에서는 유닛을 숨겨진 상태로 배치할 수 없으며, 해당 로그 시트에 해당 유닛의 위치를 기록해야 합니다. 양쪽 플레이어는 상대방의 유닛 배치를 확인해야 합니다.

31.5 공격대 계획 페이즈

시나리오에 지정된 대로, 한 플레이어 또는 두 플레이어가 공격대 표적을 생성합니다. 두 플레이어 모두 시나리오 또는

전투 서열 표에 지정된 유닛을 사용하여 비행대를 생성합니다. 두 플레이어 중 한 명이 시나리오 방공 상태에 따라 공중 유닛을 조정할 수 있는 경우, (CAP 비행대를 생성하기 전에) 시나리오 전투 서열 표에서 지정된 CAP 비행대 수를 더하거나 뺍니다. 두 플레이어 모두 표적 및 진입/이탈 헥스를 결정하고, 무장[16.0]을 결정하고, 공격 프로필[17.3]을 계획하고, 공격대 비행 경로[8.31]를 계획합니다. 항공기에 대한 비행 로그를 작성합니다. 두 플레이어 모두 시나리오에 지정된 공중 대기 지점 및 집결 지점을 표시할 수 있습니다. 이 모든 정보는 상대 플레이어에게는 비밀입니다.

31.51 공격대 표적

시나리오의 지침에 따라 각 공격대 표적을 결정합니다. 이 정보는 다른 플레이어에게 비밀입니다.

31.52 전투 서열 표(Order of Battle Tables)

이 페이즈에서, 플레이어는 시나리오의 지침에 따라 시나리오에 맞는 항공기 비행대를 생성합니다(각 시나리오의 "NATO 전투 서열" 또는 "WP 전투 서열" 참조). 부록 A의 전투 서열 표를 참조합니다. 각 전투 서열 표에는 하나 이상의 태스크가 있습니다(CAP, 폭격, SEAD, 정찰 등[8.2]). 플레이어는 각 태스크에 대한 특정 비행대를 생성합니다. 각 태스크에는 해당 임무를 맡은 비행대, 각 비행대의 항공기 수 및 태스크가 다음과 같이 적혀 있습니다: 비행대 수 x {비행대 당 항공기 수} 항공기 유형, 임무 설명에 특정 항공기 유형이 적혀 있으면 해당 항공기 유형을 사용합니다.

특정 항공기 유형이 적혀있지 않고 [대괄호]에 태스크만 적혀 있는 경우, 플레이어는 항공기 표를 사용하여 항공기 유형을 결정해야 합니다. 시나리오에는 OOB 표 외에도 전체 공격대 또는 공격대 내 임무에 대한 변형 전투 서열 표가 있을 수 있습니다. 또한, 플레이어는 OOB 표를 사용해서 각 비행대에 사용할 수 있는 무장(폭탄, LGB, ARM 등)을 결정합니다. 다른 무장과 날씨에 따라 비행대에 탑재할 수 있는 무장이 제한될 수 있으므로, 공격대 비행 경로[8.31]와 공격 프로필[17.3]을 계획할 때까지 무장 선택을 미루는 것이 일반적으로 더 좋습니다. 카운터 조합에는 제한이 있으므로 사용 가능한 비행대 카운터에 맞게 필요에 따라 다시 주사위를 굴립니다.

31.53 비행대 품질 생성

시나리오마다 각 전영의 조종사 훈련 레벨이 있습니다. 조종사 훈련 레벨은 훈련병, 정규군, 베테랑 또는 에이스로 나뉩니다. 비행 로그에 비행 세부 사항을 작성할 때, 비행대 품질 표에 따라 각 비행대에 대해 주사위 2개를 굴려 해당 비행대의 조종사 훈련 레벨을 참고하여 공격성 지수를 결정합니다. 이 값을 비행 로그에 기록합니다.

선택 규칙: 공대공 전투 또는 사기 점검 주사위 굴림에 처음으로 해당 값이 필요할 때까지는 비행대의 공격성 지수 주사위를 굴리지 않습니다.

31.54 공격대/태스크 계획

비행대와 사용 가능한 무장을 결정한 후, 플레이어는 상세 공격대/태스크 계획[8.0]을 진행합니다. 각 비행 로그에 모든 비행대 정보를 기록합니다. 각 플레이어의 공격대 계획 지도에 공격 대경로[8.31], 표적, 폭탄투하 구간[17.2]의 초기 지점을 표시합니다.

31.6 SEAD 페이즈

시나리오에 어떤 플레이어가 게임 전에 SEAD 표에 따라 주사위를 굴릴지 적혀있습니다. 플레이어는 SEAD 표에 따라 게임 전에 적 SAM, EWR, AAA 집중구역 유닛 또는 파이어 캔 유닛을 대상으로 여러 가지 SEAD 공격을 수행할 수 있습니다. 표 결과에 따라 적 SAM, 레이더 또는 AAA 집중구역을 대상으로 예비 포격, 미사일, 공격 헬리콥터 또는 특수 작전 공격을 수행합니다. 플레이어는 SEAD 공격을 해결하기 전에 모든 공격을 사전에 미리 지정해야 합니다. 플레이어는 동일 한 표적에 대해 여러 공격을 사용할 수 있습니다. 모든 표적은 전선[29.0]에서 20헥스 이내에 있어야 합니다. SAM 또는 EWR에 대한 공격은 표적이 된 SAM 또는 EWR에만 영향을 줍니다. 레이더 AAA에 대한 공격은 표시된 결과와 함께, 레이더 AAA와 관련된 AAA 집중구역 모두에 영향을 줍니다. 표적이 여러 차례 레이더 제압 결과를 받은 경우, 제압된 총 텐 수를 합산합니다. AAA 집중구역이 여러 번 제압 결과를 받으면 제압 수준을 합산합니다(최대 AAA 제압 수준은 여전히 3입니다).

예시: SA-12를 대상으로 SEAD 공격 주사위를 굴려 "7"이 나옵니다. 공격 플레이어는 1d10을 굴린 후 5를 더하여 SA-12가 레이더 제압[18.22]되는 텐 수를 결정합니다. SA-12는 12턴 관리 페이즈까지 제압 상태가 됩니다. 별도의 공격에서 NATO 플레이어는 WP 파이어 캔 레이더 AAA를 표적으로 삼고 "5"를 굴립니다. 파이어 캔은 1d10 텐 동안 제압되며, 파이어 캔과 함께 있는 AAA 집중구역은 제압 1로 표시합니다. NATO 플레이어는 중강도 AAA 집중구역에 최종 SEAD 공격을 가하여 "9"를 굴립니다. 중강도 AAA 집중구역에는 제압 3 마커를 놓습니다[18.21].

SEAD 페이즈에서 파괴된 모든 SAM은 시나리오 승점에 포함합니다[32.1]. 플레이어가 SEAD 표에 따라 주사위를 두 번 굴려야하는 시나리오에서는 전체 과정을 두 번 진행합니다: 주사위를 굴리고, 보정 수치를 적용하고, 해당 수의 SEAD 공격을 해결합니다. 그런 다음 전체 순서를 한 번 더 진행합니다.

31.7 조기 경보 페이즈

시나리오에는 누가 조기 경보 주사위를 굴릴지 적혀있습니다. 주사위 결과에 따라 적 비행대 및 공격대 정보를 공개합니다. 주사위 두 개를 굴리고, 조기 경보 표에 명시된 보정 수치를 적용합니다. 결과에 따라 조기 경보 레벨이 결정됩니다(양호, 평균, 최소, 경보 없음). 이에 따라 비행대 준비, 다른 플레이어에게 제공할 공격대 정보, 비행대 탐지 상태에 대한 지침을 따릅니다. 한 쪽 진영에 조기 경보 레벨이 없을 경우, 해당 진영의 비행대가 지도에 배치되거나 게임 중 중고도나 그 이상의 고도에서 진입하면 탐지됩니다. 초저고도/저고도에 있는 비행대는 탐지되지 않습니다.

31.8 공중 배치 페이즈

공중 배치 페이즈에서, 첫 번째 플레이어는 지도에서 시작하는 비행대를 배치하고, 첫 번째 게임 턴에 지도에 진입하는 비행대를 진입 헥스 근처에 배치합니다. 두 번째 플레이어도 같은 방식으로 진행합니다. 두 플레이어 모두 시나리오에서 지정한 더미 비행대를 지도에 배치하거나, 기다렸다가 이후에 배치할 수 있습니다. 시나리오에 달리 명시되지 않는 한, CAP, SEAD, 스텐드오프 재밍, 채프 살포, 신속 FAC 태스크를 부여받은 비행대는 아군 공중 대기 지점으로부터 두 헥스 이내에 지도에 배치할 수 있습니다. 조기 경보 표에서 허용하는 경우, QRA

비행대는 준비 상태로 비행장에 배치하거나 비행장에서 두 헥스 이내의 상공에 배치할 수 있습니다. 그외 모든 비행대는 지정된 턴이나 그 이후에 플레이 영역 가장자리에서 진입해야 합니다. 공격대에 속한 비행대는 진입 헥스와 두 헥스 이내 거리에서 진입해야 합니다. 다른 비행대는 아군 구역 가장자리 어디에서든 입장 할 수 있습니다. 진입하는 턴이 정해지지 않은 경우, 모든 비행 대는 1턴 또는 그 이후에 진입할 수 있습니다. 비행대 탐지 상태는 조기 경보 레벨에 따라 결정됩니다. 한 쪽 진영에 조기 경보 레벨이 없다면, 중고도 이상에 위치한 비행대는 탐지되고, 초저고도/저고도에 있는 비행대는 탐지되지 않습니다.

31.9 레이더 페이즈

레이더 페이즈에서는, 플레이어가 원하는 대로 레이더가 장착된 AAA, EWR, SAM 레이더를 결 수 있습니다. 숨겨진 SAM 또는 더미 레이더가 레이더를 켜면 지도에 SAM 경고 마커를 배치합니다[15.12]. 이 페이즈에서는 비활성 AAA 집중구역을 활성화할 수 있습니다[14.3].

32.0 승리

32.1 승점

시나리오가 끝나면 WP와 NATO의 승점을 합산합니다. 시나리오 특별 규칙에 의해 보정되지 않는 한, WP와 NATO 승점은 다음과 같이 계산합니다:

VP 목표
2 종심 타격 공격대 표적에 대한 BDA가 실패한 경우. 다른 공격대 유형에 경우 NA.
12 공격대 표적이 완전히 파괴된 경우.
9 공격대 표적이 상당한 피해 Heavy Damage를 입은 경우.
6 공격대 표적이 경미한 피해 Slightly Damage를 입은 경우.
4 격추/추락한 각 NATO 항공기 또는 헬리콥터마다 WP VP.
3 격추/추락한 각 NATO 항공기 또는 헬리콥터마다 NATO VP.
1 적 순항 미사일이 표적을 공격하기 전에 격추된 경우.
2 적 항공기/헬리콥터가 무력화된 상태로 회수된 경우.
1 적 항공기/헬리콥터가 피해 입은 상태로 회수된 경우.
1 적 승무원이 전사 또는 생포된 경우. 헬리콥터 승무원은 승점이 없음.
1 적 SAM/EWR 유닛이 상당한 피해를 입은 경우.
2 적 SAM/EWR 유닛이 경미한 피해를 입은 경우.

회수 주사위[20.2]로 인해 손실된 항공기와 승무원은 VP에 포함됩니다.

32.11 다중 하위 표적

시나리오에 지정된 비행장[9.17] 또는 SAM 사이트[15.16]와 같이 하나의 헥스에 여러 하위 표적이 있는 경우, 각 하위 표적의 피해 VP를 합산한 다음, 총 하위 표적 수로 나누고 반올림하여 표적의 VP를 결정합니다.

예시: Rhein-Main의 NATO 비행장에는 시나리오에 지정된 하위 표적 4개가 있습니다. 공격대에서, WP 플레이어는 다음과 같이 피해를 입힙니다: **파괴된 활주로(12 VP), 경미한 피해를 입은 관제탑(6 VP), 상당한 피해를 입은 격납고(9 VP)**. 항공기 방호벽은 피해를 입지 않습니다. 비행장의 총 VP는 7입니다: $(12 + 6 + 9 + 0 = 27/4 = 6.75, 7로 반올림)$.

32.12 교량 표적

표적이 교량인 경우, 표적 피해 승점은 가장 큰 피해를 입은 경간 [18.23]을 기준으로 합니다. 여기에 교량의 그 외 다른 경간마다 해당 경간에 가해진 피해에 대한 승점의 절반(올림)을 합산합니다. 플레이어는 교량 마커를 사용해서 교량 표적의 위치를 표시할 수 있습니다.

32.2 승리 레벨

시나리오 특별 규칙에는 승리 조건이 있습니다. 시나리오에는 승점 합계를 비교하고 결과를 결정할 때 WP 또는 NATO 승점 표를 사용할지 여부가 적혀 있습니다.

WP 승리 레벨 표를 사용하는 경우, WP 승리 총합에서 NATO 승리 총합을 빼서 계산합니다. NATO 승리 레벨 표를 사용하는 경우, NATO 승리 총계에서 WP 승리 총계를 뺍니다. 두 경우 모두 결과가 음수 값이 될 수 있습니다. 승리 총합에 따라 해당 표의 승리 레벨은 다음과 같이 결정됩니다:

WP 공세 시나리오	
VP	승리 레벨
30+	결정적인 승리.
20-29	승리.
10-19	결정적이지 않은 작전(무승부).
0-9	패배.
< 0	중대한 패배.

디자인 참고: WP는 장기전을 감당할 수 없습니다. WP는 한 달도 채 안 되는 전투에서 결정적인 돌파구를 마련하기 위해 각 임무를 최대치로 밀어붙여야 합니다. 따라서 시나리오에서 '승리'하려면 지상 표적을 파괴하고 NATO 공중전 능력에 상당한 타격을 입혀야 합니다.

NATO 공세 시나리오	
VP	승리 레벨
20+	결정적인 승리.
10-19	승리.
5-9	결정적이지 않은 작전(무승부).
0-4	패배.
< 0	중대한 패배.

디자인 참고: NATO는 가능한 한 오랫동안 공중전을 지속하면서, 동시에 재래식 전투에서 패배하거나, 핵무기를 사용해야하는 상황으로 이어질 수 있는 지상 돌파를 막고자 합니다. 결과적으로, 시나리오에서 "승리"하기 위해 NATO는 항공기를 온전한 상태로 귀환시켜 계속 전투에 참여할 수 있게 하는데 집중해야 합니다.

33.0 솔리테어 규칙

Red Storm은 두 명 이상의 플레이어와 함께 플레이하는 것이 가장 좋지만, 비교적 약간의 변화를 주면 훌륭한 솔리테어 게임으로도 즐길 수 있습니다. 규칙을 수정하여 "제한된" 솔로 플레이어를 즐길 수도 있고, 완전한 솔로 규칙을 통해 "봇"과 함께 플레이할 수 있는 차트와 표를 사용하여 더욱 풍성한 솔리테어 경험을 즐길 수도 있습니다. 제한적 솔로 플레이어는 게임의 모든 시나리오에서 사용할 수 있습니다. 전체 솔리테어 게임을 플레이하려면 플레이할 때마다 시나리오에 변화를 줄 수 있도록 특별히 고안된 솔리테어 시나리오가 필요합니다.

33.1 제한적 솔리테어 규칙

제한적 솔리테어 규칙에서 '역할 전환'으로 시나리오의 양측 진영을 모두 플레이할 수 있습니다. 이 규칙을 사용하면 기본 규칙에 있는 전장의 안개나 은폐를 사용할 수 없습니다. 또한 거의 모든 게임 규칙이 똑같이 작동하기 때문에, 이는 혼자서 게임을 배울 수 있는 훌륭한 방법입니다. 일반적으로 플레이어는 각 진영의 입장에서 제일 "합당한 행동"을 수행해야 합니다.

33.11 제한적 솔리테어 플레이에서 사용하지 않는 규칙

제한적 솔리테어 플레이(LSP) 규칙 플레이 시, 다음 규칙은 사용하지 않습니다: 일반 비행대 카운터[4.11], 더미[4.12], 숨겨진 AAA[14.3, 14.52, 14.62], 더미 SAM[15.14], 더미 레이더[15.15], 숨겨진 SAM[15.11], SAM 경고 마커[15.12].

33.12 시나리오 준비 순서

- **날씨 페이즈:** 변경 없음.
- **지상 계획 페이즈:** 더미 SAM 또는 더미 레이더가 제공된 경우, 이를 사용하지 않습니다.
- **ISR 페이즈:** 생략합니다.
- **지상 배치 페이즈:** 양측 진영의 모든 지상 유닛(육군 지상 유닛, AAA, SAM)을 지도에 배치합니다. 숨겨진 상태의 유닛은 없습니다. 모든 AAA 및 SAM은[15.11] 위치 확인 상태로 배치합니다.
- **공격대 계획 페이즈:** 변경 없음.
- **SEAD 페이즈:** 변경 없음. 각 진영에 가장 적합한 표적을 선택합니다.
- **조기 경보 페이즈:** 변경 없음.
- **공중 배치 페이즈:** 일반 비행대 마커[4.11]나 더미[4.12]를 사용하지 않습니다.
- **레이더 페이즈:** 모든 SAM 및 레이더 AAA 레이더가 켜기 시작합니다.

33.13 시나리오 중 플레이 순서

변경 없음. 플레이어는 항상 각 진영에게 가장 최선의 선택을 해야합니다.

33.14 시나리오 완료

변경 없음.

33.2 전체 솔리테어 규칙

전체 솔리테어 플레이(FSP) 규칙에선 게임이 근본적으로 바뀝니다. 메커니즘은 동일하지만, "봇"은 특정한 우선 순위에 따라 무작위로 행동을 수행하며, 이때 봇은 비행대, SAM 및 AAA 유닛의 행동을 결정하기 위해 다양한 표를 참조합니다.

33.21 전체 솔리테어 플레이에서 사용하지 않는 규칙

인간 플레이어는 FSP 플레이를 할 때 다음 규칙을 사용하지 않습니다: 일반 비행대 카운터[4.11], 더미[4.12], 숨겨진 AAA[14.3][14.52][14.62], 숨겨진 SAM[15.11], 더미 SAM [15.14], 더미 레이더[15.15], SAM 경고 마커[15.12].

33.22 시나리오 설정 순서

일반적으로, 인간 플레이어는 일반적인 시나리오 준비 순서를 따릅니다. 하지만 다음과 같은 예외/변경 사항이 있습니다:

- **날씨 페이즈:** 인간 플레이어가 구름 틈을 배치합니다.
- **지상 계획 페이즈:** 인간 플레이어는 아군의 모든 지상 유닛 을 지도에 배치합니다. 봇은 경우 시나리오 준비 지침을 따릅니다. 봇 SAM 경고 마커는 가능한 SAM 유닛을 나타내는데 사용합니다. 시나리오에 레이더 켜기 또는 끄기 설정 여부가 적혀 있습니다. 비활성화 저강도 AAA 카운터는 가능한 AAA 유닛을 나타내는데 사용합니다. 양쪽 진영 모두 지금 모든 유닛을 지도에 배치합니다(지상 배치 페이즈까지 기다리지 않습니다).
- **ISR 페이즈:** 시나리오에서 허용하는 경우, 인간 플레이어는 플레이어 지원 카드 5의 봇 SAM/ AAA ISR 표에 따라 주사위를 굴립니다(일반 ISR 표는 사용하지 않습니다). 이 결과에 따라 인간 플레이어가 활성화를 확인할 수 있는 SAM 경고 및 비활성 AAA 카운터의 개수가 정해집니다.
 - 봇 SAM 경고 마커(사단 및 군단/군 SAM 구역에 있는 것 만 선택 가능)와 비활성 AAA 카운터를 최대 개수까지 선택합니다. 활성화 표에 따라 SAM 또는 AAA 활성화 여부를 확인합니다. 인간 플레이어는 미리 모든 시도를 지정해야 합니다. 하나의 SAM 경고 또는 비활성화 저강도 AAA에 대해 활성화 여부를 한 번만 확인할 수 있습니다. 생성된 실제 SAM 또는 AAA를 위치 확인 상태로 배치하고, SAM 경고/비활성 AAA 마커를 제거합니다. AAA 가 활성화되고, 파이어 캔과 SAM 레이더가 켜집니다.
 - 활성화가 확인된 SAM 경고 또는 비활성 AAA 가 실제 SAM 또는 AAA를 생성하지 않는 경우 그대로 둡니다.
- **지상 배치 페이즈:** 생략합니다.
- **공격대 계획 페이즈:** 변경 없음. 인간 플레이어만 가능.
- **SEAD 페이즈:** 시나리오에서 허용하는 경우, 인간 플레이어는 위치 확인 상태인 봇의 실제 SAM 및 AAA 유닛을 공격합니다.
- **조기 경보 페이즈:** 변경 없음.
- **공중 배치 페이즈:** 인간 플레이어는 일반 비행대 마커[4.11] 또는 더미[4.12]를 사용하지 않습니다. 봇의 경우, 모든 시작 비행대에 일반 비행대 마커를 사용합니다.
- **레이더 페이즈 :** 모든 봇 SAM 경고, 실제 SAM, EWR 및 실제 레이더 AAA 레이더가 켜집니다.

33.23 시나리오 중 플레이 순서

인간 플레이어는 모든 단계를 정상적으로 진행합니다. 봇은 플레이어 지원 카드 5의 전체 솔리테어 규칙 순서에서 지시한 대로 행동을 수행합니다.

33.24 시나리오 완료

[3.4]에서 설명하는 일반 절차를 따르세요.

33.3 봇 비행대 규칙

모든 봇 비행대는 일반 비행대로 시작하며, 비행대 활성화 표에 명시된 특정 조건에 따라 실제 비행대로 활성화될 수 있습니다. 일반 비행대는 실제 비행대는, 봇 비행대는 플레이어 지원 카드 5의 비행대 행동 표에 명시된 대로 행동(교전 포함)을 수행합니다. 일반 WP 봇 비행대는 소련 MiG-21bis 전투/대시 스로틀 등급을 사용합니다. 일반 NATO 봇 비행대 미국 F-4E 전투/대시 스로틀 등급을 사용합니다.

33.4 봇 SAM 규칙

시나리오에서 따로 명시하지 않는 한, SAM은 숨겨진 상태로 배치합니다. 지도에는 SAM 경고 마커만 배치합니다. SAM 경고 마커는 SAM 활성화 표에 따라 활성화 여부를 확인합니다. 활성화되면, SAM은 SAM 행동 표에 따라 작동합니다. SAM 활성화 표에는 이미 플레이 중인 실제 SAM(IR SAM 포함)의 수에 따라 보정 수치가 있습니다. 플레이어는 이 숫자를 메모해 두어야 합니다.

동시에 여러 SAM을 대상으로 활성화 확인을 수행하는 경우, 활성화 확인을 발동시킨 인간 플레이어 비행대에 가장 가까운 SAM부터 시작하여 그 다음으로 가까운 SAM 순으로 진행합니다. 동률인 경우, 활성화 여부를 확인할 SAM을 무작위로 선택합니다. 발동시킨 비행대를 대상으로 공격을 하기 전에 모든 SAM 활성화를 확인합니다.

SAM이 활성화되면, 시나리오 지침에 따라 SAM 유형을 결정합니다. 활성화 확인이 완료된 SAM 경고 표시 아래에 해당 유형의 SAM을 배치합니다(예외: IR SAM이 활성화된 경우, SAM 경고 마커를 제거하고 IR SAM을 위치 확인 상태로 배치합니다). 이제 SAM이 정상적으로 작동합니다. 하지만 이제 인간 플레이어가 해당 SAM이 어떤 유형인지 알더라도, 봇 SAM은 SAM 위치 확인 페이즈 때 인간 플레이어가 해당 SAM의 위치를 성공적으로 확인할 때까지[15.11] 위치 확인 상태로 간주하지 않습니다. 위치가 확인되면, SAM 경고 마커를 제거합니다. 위상별 레이더[15.45]가 장착된 봇 SAM은 활성화 시 고정 레이더 호를 생성합니다. 이때 가능한 한 많은 적 비행대를 포함하도록 호를 설정합니다.

33.5 봇 AAA 규칙

봇 AAA은 위치 확인 상태로 배치하지 않습니다. 비활성 AAA 카운터만 지도에 배치합니다. 저강도 AAA 집중구역을 사용합니다. 비활성 AAA는 AAA 활성화 표에 따라 활성화 여부를 확인합니다. 지도에 배치한 AAA는 AAA 행동 표를 따릅니다. AAA 활성화 표에는 이미 사용 중인 실제 AAA(집중구역, 레이더 AAA, 이동식 AAA)의 수에 따라 보정 수치가 있습니다. 플레이어는 이 숫자를 메모해 두어야 합니다.

34.0 캠페인 게임

캠페인은 한 시나리오의 결과와 결정이 다음 시나리오로 이어지는 일련의 공격대 시나리오입니다.

34.1 캠페인 게임 컨셉

캠페인 유형. 캠페인은 폭격 또는 정찰 유형으로 나뉩니다.

작전일. 캠페인은 여러 작전일로 나뉩니다. 작전일을 끝마치려면, 여러 번의 공격대를 플레이해야 합니다.

표적 목록. 캠페인 표적 목록에는 캠페인에서 공격하거나 정찰할 수 있는 모든 표적이 있습니다.

공격/방어 플레이어. 각 캠페인에서 한 쪽은 "공격" 플레이어, 다른 쪽을 "방어" 플레이어가 됩니다.

일반적으로 공격 플레이어는 폭격 또는 정찰 공격대를 수행하며, 방어 플레이어는 지상 및 공중 유닛으로 이에 맞섭니다. 양측 진영 모두, 캠페인 기간 동안 다양한 태스크를 수행해야 합니다.

34.2 캠페인 시나리오

캠페인 시나리오 정보는 다음과 같습니다:

표적 목록. 캠페인 표적 목록에는 캠페인에서 공격하거나 정찰할 수 있는 모든 표적과 표적 위치 및 프로필이 있습니다.

마지막으로, 표적 목록에는 각 표적에 피해, 파괴 또는 정찰할 때 얻을 수 있는 캠페인 승점(CVP)이 있습니다.

배경, 날짜, 템지 레벨, 지도, 폐쇄된 비행장, 전선, 고유 AAA/IR, ISR, SEAD, 전자전, 방공 구역, 구역 제한, 준비 순서.

이 정보는 시나리오에서와 동일합니다. 이 정보는 캠페인의 모든 공격대에 적용합니다.

캠페인 기간. 캠페인이 진행되는 작전일입니다. 모든 작전일을 플레이하면 캠페인이 종료됩니다.

날씨. 캠페인의 날씨는 좋음 또는 나쁨입니다. 날씨 상태는 캠페인을 수행하는 모든 공격대에 적용합니다.

매 작전일 시작 시, 날씨 표의 해당 열에 따라 주사위를 굴립니다. 주사위 결과에 따라 캠페인 작전일 당일에 진행하는 모든 공격대의 날씨 조건이 결정됩니다.

전투 서열 Order of Battle. 방어 플레이어가 사용할 수 있는 항공기 가용 포인트(AAP), SAM, 더미 SAM, 더미 레이더, AAA의 수와 유형이 표시됩니다. 또한 공격 플레이어가 사용할 수 있는 비행대, 항공기 수 및 유형도 적혀 있습니다.

34.3 작전일 및 공격대 슬롯

작전일은 캠페인의 관리 단위입니다. 플레이어는 작전일 하루 동안 여러 차례 공격대를 플레이합니다.

작전일이 끝나면 공격대를 관리하고 다음 날의 공격대를 계획합니다. 캠페인 작전일에는 세 번의 공격대 "슬롯"이 있습니다 : 오전(06:00–11:00), 오후(13:00–18:00), 야간(21:00–24:00)입니다.

따라서 하루에 최대 세 번까지 공격대를 보낼 수 있습니다. 캠페인마다 매일 수행 가능한 공격대 수가 정해져 있습니다.

34.31 공격대 계획

공격 플레이어는 첫 번째 공격대 계획 페이즈 때 해당 캠페인 작전일의 모든 일반 세부 사항[31.5]을 포함한 모든 공격대를 완전히 계획합니다. [34.32]를 참고합니다.

디자인 참고: 이는 플레이어가 적 방어에 대한 정보를 얻기 전에 아무 것도 모르는 상태로 공격대를 계획했던 Downtown과 Elusive Victory의 캠페인 계획과의 차이점입니다. 이런 변경 덕분에, 공격 플레이어는 적 SAM/AAA의 위치를 어느 정도 파악할 수 있고 날씨를 더 자세히 살펴볼 수 있게 되었습니다.

34.32 공격대 수행

공격대는 다음과 같은 변경 사항을 제외하고는 시나리오와 똑같이 계획하고 진행합니다:

- **날씨 페이즈.** 날씨는 각 공격대가 시작할 때가 아니라, 각 캠페인 작전 시작일에 따라 결정됩니다. 이전 공격대에서 무작위 이벤트로 인해 날씨가 바뀌는 경우가 있는데, 해당 캠페인 작전일 후속 공격대에서는 이를 무시합니다. 같은 캠페인 작전일의 두 번째 또는 세 번째 공격대를 수행하는 경우, 해당 날짜의 이전 공격대에 있던 구름 틈을 제거한 후, 날씨 페이즈 일반 절차에 따라 다시 배치합니다.
- **지상 계획 페이즈.** 방어 플레이어의 지상 배치 변경 사항이 제한됩니다[34.42, 34.43].
- **ISR 페이즈.** 같은 캠페인 날짜에 두 번째 또는 세 번째 공격대를 플레이하는 경우, ISR 페이즈를 건너뜁니다.
- **지상 배치 페이즈.** 정상.
- **공격대 계획 페이즈.** 캠페인 작전일 첫 날, 공격 플레이어는 공격 계획 페이즈[31.5] 때, 표적, 비행 경로, 항공기 탑재량 및 기타 세부 사항을 포함하여 해당 날짜의 모든 공격대 계획을 세웁니다. 공격대를 계획할 때, 플레이어는 표적 목록에서 비밀리에 공격대 표적을 선택합니다. 플레이어는 캠페인 초반에 이미 공격했거나 정찰한 대상을 선택할 수 있습니다. 또한 공격 플레이어는 각 공격대 별로 다양한 편대의 전투 준비 상태 항공기 중에서 특정 항공기를 선택해야 합니다. 같은 캠페인 작전일의 두 번째 또는 세 번째 공격대를 수행하는 경우, 공격대 계획 페이즈를 건너뛸 수 있습니다.
- **SEAD 페이즈.** 일반, 단, 같은 캠페인 작전일에 두 번째 또는 세 번째 공격대가 있다면, 해당 날짜의 첫 번째 공격대 조건에 관계없이 SEAD 표의 ISR 상태는 "평균"입니다.
- **조기 경보 페이즈.** 정상.
- **공중 배치 페이즈.** 정상.
- **레이더 페이즈.** 정상.
- **폭탄 피해 평가 페이즈.** 공격대 종료 시 표적 피해 주사위를 굴리지 않고, 캠페인 BDA 페이즈[34.33] 때 피해 평가를 합니다. 공격대 표적에 공격 성공 수치 마커를 놓습니다.

34.33 공격대 관리 종료

각 공격대가 끝나면 다음 페이즈를 순서대로 완료합니다:

- **회수 페이즈.** 정상적으로 수행합니다.
- **공격대 VP 페이즈.** 플레이어는 손실된 항공기/승무원과 피해 또는 파괴된 SAM/EWR에 대해 캠페인 승점을 획득할 수 있습니다.

- **AAP 페이즈.** 방어 플레이어는 공격대[34.41] 수행 중 입은 피해나 손실에 따라 항공기 가용 포인트를 조정합니다.
- **SAM 피해 페이즈.** 모든 비이동식 SAM과 AAA는 그대로 유지합니다. SAM 경고 및 SAM 피해 마커는 그대로 유지합니다. 지도에서 모든 이동식 SAM과 이동식 AAA를 제거합니다[34.43]. 모든 AAA 제압, SAM 탄약 없음, 레이더 제압, 레이더 종료 마커를 제거합니다[34.44].
- **SAM 탄약 페이즈.** 탄약을 소모한 각 SAM에 대해 주사위를 굴려 탄약이 보충되었는지를 확인합니다[34.46].
- **공격 플레이어 공격대 알림 페이즈.** 공격 플레이어는 같은 캠페인 작전일에 다른 공격대가 있는지, 주간 공격대인지 야간 공격대인지 방어 플레이어에게 알립니다. 해당 날짜에 다른 공격대가 있다면, 다음 공격대를 위해 공격대 수행[34.32]으로 넘어갑니다. 그렇지 않은 경우, 작전일 종료 관리[34.34]를 진행합니다.

34.34 작전일 종료 관리

해당 작전일의 모든 공격대를 플레이하고 해결한 후, 작전일 종료 관리 페이즈를 다음과 같은 순서로 진행합니다:

- **캠페인 BDA 페이즈.** 폭격 캠페인에서, 공격 플레이어는 공격 성공 마커가 놓인 모든 공격대 표적에 대한 피해 주사위를 굴려 BDA를 사진 정찰합니다. 경미한 피해(Light), 상당한 피해(Heavy), 파괴 마커를 적절히 놓습니다. 당일 BDA 사진 정찰이 완료되지 않은 표적은 공격 성공 마커를 그대로 둡니다. 정찰 캠페인에서 공격 플레이어는 사진 정찰에 성공한 모든 표적에 정찰 성공 마커를 놓습니다.
- **캠페인 무작위 이벤트.** 캠페인 무작위 이벤트[34.6] 주사위를 굴립니다.
- **재장비 및 재배치 페이즈.** 방어 플레이어는 피해를 입거나 파괴된 지상 유닛을 교체할 수 있습니다[34.44]. 일부 지상 유닛을 다른 헥스로 재배치할 수 있습니다[34.47]. 모든 교체 및 재배치가 완료되면 모든 SAM 및 AAA 유닛은 숨겨진 상태가 됩니다. 공격 플레이어는 할당된 항공기를 정비하고[34.51], 교체 항공기를 구매하며[34.53], 정밀 탄약 재고를 업데이트합니다[34.54].
- **새로운 작전일.** 새로운 캠페인 작전일이 시작합니다.

34.4 방어 플레이어 캠페인 규칙

캠페인 동안, 방어 플레이어는 정해진 수의 지상 유닛(SAM, AAA 등)과 항공기 가용 포인트를 받습니다. 이 항공기 가용 포인트를 사용해서 각 공격대에서 사용할 CAP 및 QRA 비행대를 구매할 수 있습니다. 공격대와 캠페인 작전일 사이에서 이들을 관리해야 합니다.

34.41 방어 플레이어 공중 유닛

캠페인 시나리오 중에서, 방어 플레이어는 정해진 항공기 가용 포인트(AAP) 풀을 받습니다. 공격대 계획 페이즈 동안, AAP를 사용해서 각 공격대에 사용할 비행대를 구매할 수 있습니다. 이 AAP 풀은 전체 캠페인 동안 사용할 수 있습니다. 방어 플레이어는 공격대 하나에 AAP 풀 총액의 33%를 넘게 사용할 수 없습니다. 비행대와 항공기를 구매하면 해당 포인트가 소모됩니다. 한 공격대에 사용하기 위해 구매한 항공기는 캠페인

기간 동안 다음 공격대로 "이월"되지 않습니다. 또한, 항공기가 피해, 무력화, 격추될 때마다 AAP 풀에서 해당 항공기의 AAP 가격을 뺍니다. QRA 무작위 이벤트로 획득한 모든 비행대는 방어 플레이어의 AAP에 포함하지 않습니다. 해당 비행대는 사실상 "무료" 비행대입니다. 하지만 해당 QRA 비행대에 속한 항공기가 피해, 무력화, 격추되는 경우, AAP로 구매한 비행대처럼 AAP 풀에서 그 값을 뺍니다.

34.42 방어 플레이어 지상 유닛

방어 플레이어는 캠페인 첫날에 수행한 첫번째 공격대 때 지상 유닛을 계획하고 배치합니다. 그 이후에는 지상 유닛 배치를 변경할 수 없습니다. 방어 플레이어는 [34.43] 및 [34.47]에 명시된 경우를 제외하고는 공격대마다 준비 사항을 변경할 수 없습니다.

34.43 SAM 및 AAA

각 공격대가 종료되면, 위치 확인 상태의 모든 비이동식 SAM [15.52], 파이어 캔, 활성화된 AAA 집중구역은 위치 확인 상태로 동일한 위치를 계속 유지합니다. AAA 집중구역은 비활성 상태로 바뀔 수 있습니다. 숨겨진 상태의 비이동식 SAM, 파이어 캔, AAA 집중구역은 숨겨진 상태로 동일한 위치를 유지합니다. SAM 경고 및 마커는 그대로 유지합니다.

각 공격대가 종료되면, 피해를 입지 않은 모든 이동식 SAM과 이동식 AAA는 위치가 확인된 상태라도 지도에서 제거하며, 다음 공격대의 지상 계획 페이즈 때 적합한 위치에 다시 숨겨진 상태로 배치할 수 있습니다. 피해를 입은 이동식 SAM과 이동식 AAA는 지도에서 제거해서 한쪽에 놓습니다. 재장비 및 재배치 페이즈에서 방어 플레이어는 주사위를 굴려 교체 여부를 확인할 수 있습니다[34.44].

예시: 캠페인에서 방어를 수행하는 NATO 플레이어는 채퍼럴 이동식 SAM 6대와 게파드 이동식 AAA 유닛 4대를 받습니다. 캠페인 첫 번째 공격대에서 채퍼럴 이동식 AAA 2대와 게파드 이동식 AAA 1대가 피해를 입습니다. 공격대가 종료되면, 피해를 입은 채퍼럴 2대와 피해를 입은 게파드를 한쪽에 놓습니다. 같은 캠페인 작전일 오후에 공격대 플레이어가 공격대를 발표합니다. 당일 두 번째 공격대에서, NATO 플레이어는 채퍼럴 4대와 게파드 3대만 준비할 수 있습니다. 당일 마지막 공격대 "슬롯"에 공격대가 할당되지 않으므로, 두 번째 공격대 이후, 이어지는 재장비 및 재배치 페이즈에서 NATO 플레이어는 피해를 입은 채퍼럴과 게파드를 교체하기 위해 주사위를 굴립니다.

34.44 지상 유닛 피해 및 파괴

공격대가 종료되면, 모든 AAA 제압, 레이더 제압, 레이더 종료 마커를 제거합니다. 하지만 SAM, 더미 SAM, 더미 레이더, 파이어 캔, 이동식 AAA 유닛이 피해를 입거나 파괴된 경우, 이는 같은 날에 수행되는 다음 공격대에도 계속 유지됩니다.

캠페인이 끝나고 재장비 및 재배치 페이즈가 되면, 피해를 입거나 파괴된 모든 SAM, 더미 SAM, 더미 레이더, 파이어 캔, EWR, 이동식 AAA는 같은 유형의 새 지상 유닛으로 교체할 수 있습니다. 플레이어 지원 카드 3의 지상 유닛 교체 표를 참고합니다. 교체된 모든 SAM은 탄약이 가득 장전된 상태입니다. 캠페인 동안, 방어 플레이어의 사용 가능한 지상 유닛 중에서 "재배치 불가" 결과가 나온 유닛을 제거합니다.

육군 지상 유닛이나 교량과 같은 다른 모든 지상 표적에 대한 피해는 공격대에서 다음 공격대까지, 그리고 캠페인 기간 동안 매일 지속됩니다. 이 유닛들은 수리할 수 없으며 피해/정찰 마커를 제거할 수 없습니다.

34.45 활주로 피해

활주로가 피해를 입은 비행장을 다시 개방하려면 먼저 수리부터 해야합니다. 재장비 및 재배치 페이즈에서 방어 플레이어는 주사위를 굴려 활주가 입은 피해가 수리되었는지를 확인합니다. 플레이어 지원 카드 3의 활주로 수리 표를 참고합니다. 활주로 피해를 수리하지 못하면, 해당 비행장은 캠페인의 다음 날까지 폐쇄됩니다. 일부 캠페인 시나리오에서는 플레이어의 활주로 수리 능력이 제한될 수 있습니다.

34.46 SAM 탄약

각 공격대가 끝날 때, 방어 플레이어는 탄약이 가득 장전된 상태가 아니며 피해를 입지 않은 SAM을 대상으로 주사위를 굴립니다. 플레이어 지원 카드 3의 SAM 탄약 표를 참고합니다.

34.47 방어 플레이어 재배치

작전일 사이에 진행하는 재장비 및 재배치 페이즈에서, 방어 플레이어는 모든 SAM, 더미 SAM, 더미 레이더, 인쇄되지 않은 AAA의 배치 위치를 변경할 수 있습니다. 인쇄된 AAA 집중구역은 재배치할 수 없지만, 인쇄된 집중구역을 업그레이드하는 데 사용한 포인트를 재배치하는 것은 가능합니다.

재배치한 유닛을 유닛 유형에 적합한 위치에 배치합니다. 피해를 입거나 파괴되어서 받은 교체 유닛도 적합한 어떤 위치라면 아무 곳이나 배치할 수 있습니다. 교체 유닛은 반드시 이들이 교체하는 피해/파괴된 유닛이 있던 헉스에 배치할 필요는 없습니다.

모든 재배치가 완료된 후, 모든 SAM과 인쇄되지 않은 대공포는 숨겨진 상태가 됩니다.

34.5 공격 플레이어 캠페인 규칙

공격 플레이어는 캠페인 동안 여러 유형의 항공기가 속한 제한된 수의 편대를 보유합니다. 캠페인 기간 동안 항공기 상태를 관리해야 합니다.

34.51 항공기 유지보수

지정된 캠페인 작전일 동안, 편대에 속한 각 항공기는 전투 준비 또는 가동 불능 상태입니다. 전투 준비 상태인 항공기만 공격대에 참여할 수 있습니다. 가동 불능 상태 항공기는 해당 작전일에 사용할 수 없습니다. 피해를 입거나 무력화된 상태로 회수된 모든 항공기는, 캠페인 기간의 재장비 및 재배치 페이즈 때 수리하기 전까지는 자동으로 가동 불능 상태입니다.

캠페인 시나리오마다 각 편대의 정비 등급이 정해져 있습니다. 재장비 및 재배치 단계에서, 방어 플레이어는 각 항공기마다 정비 등급에 따라 주사위를 굴려서 해당 항공기의 다음 날 상태를 결정해야 합니다. 일반적으로 피해를 입거나 무력화된 항공기는 다음 날 사용할 수 있는 확률이 낮습니다. 반대로 전혀 비행하지 않은 항공기는 전투 준비 상태가 될 확률이 더 높습니다. 피해를 입거나 무력화된 항공기는 정비 상태 주사위를 통과하기 전까진 기존의 상태를 유지합니다. 특정 캠페인 작전일에 전투 준비 상태이지만 공격대에 참여하여 비행하지 않은 항공기는 다음 캠페인 작전일에 자동으로 전투 준비 상태가 됩니다.

선택 규칙: 보다 현실적이고 가변적인 캠페인 시작을 위해, 각 플레이어의 동의 하에, 공격 플레이어는 캠페인 시작 전에 비밀리에 각 항공기에 대한 정비 상태 주사위를 굴릴 수 있습니다. 이렇게 하면 캠페인을 시작하기 전 기간 동안 편대의 마모와 파손 가능성을 시뮬레이션할 수 있습니다.

34.52 항공기 관리

매 작전일마다, 공격 플레이어는 해당 날짜의 모든 공격대를 계획해야 합니다. 표적 선정, 항공기 적재, 비행 경로 계획 및 기타 일반적인 계획 외에도, 전투 준비 상태 항공기 중에서 특정 항공기를 각 공격대에 할당해야 합니다.

이를 위해 플레이어는 주어진 공격대 태스크에 적합한 규모로 비행대를 "구성"해야 합니다(1~4대의 항공기). 비행대에 속한 모든 항공기는 같은 편대 소속이어야 합니다. 공격대에서 격추, 피해 또는 무력화된 개별 항공기를 추적해야 합니다. 항공기는 하루에 여러 차례 공격대에 참여할 수 있습니다. 단, 개별 항공기가 하루에 세 번 이상 공격대에 참여할 수 없습니다.

플레이어는 그 날 진행할 공격대 사이에(예시: 오전 공격대와 오후 공격대 사이), 후속 공격대에 투입할 예정이었던 비행대에 속한 항공기 중에서 피해를 입거나 무력화되었거나 격추된 항공기가 있는 경우, 해당 항공기를 같은 편대에 있는 전투 준비 상태의 다른 항공기로 교체할 수 있습니다. 만약 플레이어가 해당 날의 공격대에 참여할 비행대를 완성할 만큼 충분한 항공기를 보유하지 못한 경우, 해당 비행대는 공격대에서 제외합니다.

34.53 항공기 교체

캠페인 시나리오에서는 공격 플레이어가 피해, 무력화, 격추된 항공기를 교체하기 위해 뽑을 수 있는 교체 항공기 인벤토리가 있습니다. 일반적으로, 공격 플레이어가 이 교체 항공기 목록에서 항공기를 뽑으려면 CVP를 소모해야 합니다.

재장비 및 교체 페이즈 때 공격 플레이어가 항공기 정비 주사위를 굴린 후, 교체 풀에서 적절한 유형의 항공기를 가져와 편대에 추가할 수 있습니다. 해당 편대는 다음 캠페인 작전일이 되면 새로 추가한 항공기를 사용할 수 있습니다. 이 과정에서 플레이어는 편대의 최대 허용 항공기 수를 초과할 수 없습니다. 하지만 필요하다면 피해를 입거나 무력화된 항공기를 교체 항공기로 "교환"할 수 있습니다.

34.54 정밀 무기

캠페인 시나리오에서는 각 편대별로 다양한 유형의 PGM 세트[16.14]가 제공됩니다. 재장비 및 교체 페이즈가 되면, 공격 플레이어는 그 날 공격대에서 소모한 무기를 각 PGM 세트 종류별 재고 수에서 뺍니다. PGM를 보충할 수 있는 캠페인에서는 주사위를 굴려 새로운 PGM을 몇 개나 받을 수 있는지 확인합니다.

34.6 캠페인 무작위 이벤트

각 캠페인 무작위 이벤트 페이즈마다 주사위 2개를 굴리고, 캠페인 무작위 이벤트 표에서 결과를 읽습니다. 결과를 적용합니다(있는 경우).

34.7 캠페인 승리

모든 캠페인 기간을 플레이했다면, 해당 캠페인이 종료됩니다.

34.71 캠페인 승점(CVP)

공격 플레이어는 다음과 같이 캠페인 승점을 획득합니다:

CVP 달성한 목표	
	표적이 피해를 입었거나 파괴된 경우.
+?	캠페인 표적이 피해를 입거나 파괴되었습니다. CVP 값은 x/y/z(경미한 피해/상당한 피해/완전 파괴)로 표시합니다.
2	적 항공기. 격추 또는 추락한 각 적 항공기마다
1	손실된 승무원. 사망하거나 생포한 각 적 승무원마다
1	SAM/EWR이 피해를 입은 경우. 적 SAM/EWR이 상당한 피해를 입은 경우
2	SAM/EWR이 파괴된 경우. 적 SAM/EWR이 파괴되었습니다. 이전 공격대에서 SAM이 피해를 입은 경우 1VP만 획득합니다.
-X	교체 항공기. 교체 항공기 풀에서 항공기를 사용하면 마이너스 VP를 받습니다.

방어 플레이어는 다음과 같이 캠페인 승점을 획득합니다:

CVP 달성한 목표	
2	BDA 없음. 공격을 받았지만 BDA에 실패한 각 캠페인 표적마다.
2	적 전투기. CAP 또는 근접 호위 태스크 중에 격추 또는 추락한 각 적 항공기마다
3	적 폭격기. SEAD, 폭격, 정찰, 스텐드오프/호위 재밍, 구조 지원 태스크 중에 격추 또는 추락한 각 적 폭격기마다.
1	손실된 승무원. 사망하거나 생포한 각 적 승무원마다

34.72 캠페인 승리 레벨

공격 플레이어의 승점에서 방어 플레이어의 승점을 빼서 최종 캠페인 승점 총합을 결정합니다. 최종 캠페인 승점 총합에 따라 각 캠페인의 승리 레벨이 달라집니다.

규칙 색인

각 용어의 주요 규칙은 볼드체로 쓰여있습니다.

AAA: **14** [Restrictions as targets: 8.3, 17.11] [at Airfields: 9.11, 28] [ARM targets 17] [Special Munitions: 17.6] [Resolving damage: 18.1, 18.2] [Jamming of: 19.1, 19.22, 19.31, 19.34] [at Night: 23.32] [vs Helicopters: 25.2] [CSAR: 26.11] [Army Ground Units: 27.1] [Inherent Zones: 30] [Setup: 31.21] [ISR Phase: 31.31] [SEAD Phase: 31.6] [Limited Solitaire: 33.11, 33.12] [Full Solitaire: 33.22, 33.5] [Campaigns: 34.43, 34.47]

Abort: **8.4** [Tasks requirements: 8.2, 8.341, 8.343] [After Landing: 9.14] [Air-to-Air Combat Limits: 11.211, 11.212, 11.24] [Post-Combat: 13] [NA to Cruise Missiles: 17.75] [On-Map Jamming Flights: 19.32]

Acquisition: **15.21** [Post-Combat: 13] [Prerequisites: 15.22] [Resolving: 15.23] [Maintaining/Losing: 15.24] [Terrain Masking: 15.25] [vs Anti-Radar Tactics: 15.26] [vs Dummies: 15.27] [LOAL: 15.51] [Anti-Radar SAMs: 15.53] [EO-Tracking: 15.54] [vs Defensive Jammers: 19.2] [vs Standoff Jamming: 19.31] [vs Chaff Corridors: 19.34] [vs Helicopters: 25.2] [Bot SAM: 33.4]

Admin Phase: **3.2** [Dummy Generation: 4.13] [Splitting Flights: 4.14] [Flights on Ground: 9.12] [Refuel/Rearm: 9.16] [Crippled Aircraft: 12.22] [Disordered flights: 13.11] [AAA Activations: 14.3] [AAA Radars: 14.52, 14.62] [SAM Radars: 15.2] [Mobile SAMs: 15.52] [Radar Shutdowns: 17.53] [AAA Suppression: 18.21] [Spot Jamming Markers: 19.34] [CSAR: 26.1, 26.3, 26.41, 26.43] [Full Solitaire: 33.23]

Aggression Value: **1.3** [when Splitting Flights: 4.14] [Log Sheets 4.2] [as Engagement Mod: 11.23] [Morale Checks: 13.1] [Disordered: 13.11] [Cruise Missiles: 17.75] [Helicopters: 25.2] [Generation of: 31.53]

Airfields: **9.0, 28.0** [as Terrain: 2.22] [as Rally Point: 8.35] [Operations: 9.11] [Flights on Ground: 9.12] [Takeoff: 9.13] [Landing: 9.14] [Airfield AAA: 14.2] [Nuke attacks: 17.67] [Recovery: 20.2] [CSAR: 26.11] [Air Deploy Phase: 31.8] [Multiple Sub-Targets: 32.11]

Air-to-Air Combat: **11.0** [Zoom climb mod: 6.33] [Maneuver Markers: 6.35] [Stacking limit: 6.4] [vs/by Defensive Wheels: 7.12] [Task limits: 8.2] [Abort limits: 8.4] [Takeoff limits: 9.13] [Visual ID: 10.4] [Weapons: 11.1] [Engagement: 11.2] [Standard Prerequisites: 11.211] [BVR Prerequisites: 11.212] [Surprise/Disadvantage: 11.25] [Maneuver: 11.31] [Ammo Depletion: 11.34] [Disengagement 11.41] [F-15 flights: 11.44] [Rear Guns: 11.45] [Multiple Attacks: 11.51] [Slash Attacks 11.52] [Morale Checks: 13.1] [Scatter: 13.2] [Detection after: 13.3] [Anti-Radar Tactics limits: 15.26] [SAM Avoid limits: 15.33] [Jettison prior to: 16.21] [vs Cruise Missiles: 17.75] [Fuel use: 20.1] [Line of Sight limits: 22.1] [Night: 23.31] [Helicopters: 25.2] [Bot flights: Player Aid Card 5]

Air-to-Ground Attack: **17.0** [Sequence during movement: 3.3] [Task limits: 8.2, 17.11] [Abort limit: 8.4] [Damaged aircraft limit: 12.21] [Disordered limit: 13.11] [AAA Mods: 14.42, 14.54, 14.64] [Anti-Radar limit: 15.26] [SAM Avoid limit: 15.33] [SAM Attack mod: 15.41] [Ordnance types: 16.11]

[Bomb Runs: 17.2] [Profiles (Dive, Level, Radar, Toss, LGB Level, LGB Toss, EOQM, EOGB): 17.3] [Resolving: 17.4] [ARMs (HARM, Shrike, Kh-25, Kh-58, Kh-28, AS.37): 17.5] [Special Munitions (CBU, Rockets, Anti-Runway, MW-1, JP233, KMGU, Nukes): 17.6] [by Cruise Missiles: 17.7] [vs Helicopters: 25.1]

Altitude: **6.13** [Bands defined (Deck, Low, Med, High, Very High): 1.4] [ADC data: 2.81] [Dummy generation: 4.13] [Splitting Flights: 4.14] [Movement points based on: 6.2] [Climb: 6.31] [Dive: 6.31] [Turn: 6.32] [Zoom Climb: 6.32] [Mountain limit: 6.34] [Stacking: 6.4] [Plotting: 8.51] [during Takeoff/Landing: 9.13, 9.14] [Lookdown: 10.23] [Visual ID: 10.4] [Air-to-Air Combat limits: 11.2] [Scatter: 13.2] [effect on range vs SAMs: 15.42] [Attack Profile limits: 17.3] [Special Munition limits: 17.6] [Cruise Missile limits: 17.7] [Standoff Jamming limits: 19.32] [Chaff: 19.4] [Ground Collisions at Deck: 23.22] [Recon limits: 24] [Helicopter limits: 25] [Bailouts: 26.1]

Ammo Depletion: **11.34** [ADC data: 2.81] [Abort requirements: 8.4] [Multiple Attacks: 11.51] [Post-Combat: 13] [after Strafing: 16.13]

Anti-Radar Missiles (ARM): **17.5** [ADC data: 2.81] [vs unlocated SAMs: 15.11] [vs Dummy Radars: 15.15] [vs SAM radars: 15.2] [as PGMs: 16.11] [Ordnance Availability: 16.16] [Flight Speed limits: 16.23] [Attack Column: 17.41]

Anti-Radar SAMs: 15.53

Anti-Radar Tactics: **15.26** [Admin Phase removal: 3.2] [as Movement Action: 6.31] [Air-to-Air Combat limits: 11.211, 11.212] [Post-Combat removal: 13] [Air-to-Ground Attack limits: 17.1] [Loss of Jamming: 19.21, 19.32] [during Chaff Laying: 19.41]

Army Ground Units: **27.0** [Types: 27.1] [as Targets: 27.2] [Ground Planning Phase: 31.2] [Setup: 31.24] [Campaign Damage: 34.44]

Bailouts: **26.1** [Post-Combat: 13] [after Ground Collision: 23.22] [Helicopter crews: 25.2]

BDA (Bomb Damage Assessment): **3.4** [Damage Rolls: 18.1] [Recon Missions: 24] [VP: 32.1] [Campaign BDA: 34.34, 34.71]

Blind Bombing Attacks: **17.3** [Radar: 17.33] [Toss: 17.34] [ARM Launch: 17.52] [Cruise Missile attacks: 17.7] [use at Night: 23.33]

Bombs: **16.12** [ADC data: 2.81] [Mixed Loadouts: 16.15] [Ordnance Availability: 16.16] [Laden: 16.2] [Jettison: 16.21] [Flight Speed Limits: 16.23] [Target limits: 17.12]

Bombing: **17.0** [Bombing Task: 8.2] [Flight Path limits: 8.31] [AAA Mods: 14.42, 14.54, 14.64] [SAM Attack Mod: 15.41] [Task Limits: 17.11] [Ordnance Limits: 17.12] [Bomb Runs: 17.2] [Attack Profiles: 17.3] [Resolution: 17.4] [Damage Rolls: 18.1] [Weather limits: 22] [Night: 23]

Bomb Runs: **17.2** [Sequence during movement: 3.3] [AAA Mods: 14.42, 14.54, 14.64] [SAM Attack Mod: 15.41] [Profile types: 17.3] [Resolving attacks: 17.4] [with ARMs: 17.5] [with Special Munitions: 17.6] [by Cruise Missiles: 17.7]

Bombsight: **2.81** [LGB Toss Profile limit: 17.36]

Bot Behavior: **33.2** [Scenario setup: 33.22] [Scenario phases: 33.23] [Bot Flights: 33.3] [Bot SAMs: 33.4] [Bot AAA: 33.5] [General: Player Aid 5]

Broken Cloud Layer: **22.41** [Line of Sight: 22.1]

Burn-Through: **19.22** [Range vs High Altitude: 15.42] [vs Spot Jamming: 19.34] [Limits at max burn-through range: 19.51]

BVR Avoid: **6.36** [Removal during movement: 6.31] [NA vs Defensive Wheel: 7.12] [Placement post-combat: 13] [During Bomb Runs: 17.2] [During Laser Designation: 17.69] [NA to Cruise Missiles: 17.75] [Loss of Standoff Jamming: 19.32] [During Chaff Laying: 19.41] [During Recon Run: 24.1] [NA to Helicopters: 25.2]

BVR Combat: **11.0** [vs/by Defensive Wheel: 7.12] [Lookdown limit: 10.23] [Combat Values: 11.13] [Engagement: 11.2] [Prerequisites: 11.212] [Rules of Engagement: 11.26] [Maneuver: 11.31] [Soviet Doctrine limits: 11.32] [Depletion: 11.34] [F-15s: 11.44] [Post-Combat steps: 13, 13.1] [Bot flights: Player Aid 5]

Campaign Games: **34.0** [Concepts: 34.1] [Scenarios: 34.2] [Days/Raid Slots: 34.3] [Raid Planning: 34.31] [Raid Execution: 34.32, 34.33] [End of Day Admin: 34.34] [Defensive Player Actions: 34.41-34.47] [Offensive Player Actions: 34.51-34.54] [Campaign Random Events: 34.6] [VP: 34.71]

CAP: [Task limits: 8.2] [Multirole Aircraft: 8.37] [Refuel/Rearm: 91.6] [Night limits: 23.2] [Rescue CAP: 26.42] [Raid Planning: 31.5] [Air Deployment Phase: 31.8]

CBU: [Types, Profiles, Strengths vs Targets: 17.61] [Flight Speed limit: 16.23] [vs AAA: 17.62]

Clean Values: **2.81** [Visual ID info: 4.22] [Movement points: 6.2] [Maneuver Values: 11.25] [Carrying Ordnance: 16.2] [Laser Designation Flights: 17.69]

Clear Weather: see Weather

Climb: **6.31** [Zoom Climb: 6.33] [Large Aircraft limits: 6.40] [Prior to combat mod: 11.42] [Slash Attack limit: 11.52] [Anti-Radar Tactics limit: 15.26] [Bombing Profile limits: 17.3] [Helicopters: 25.1]

Close Escort: **8.343** [Night limits: 23.2]

Combat Throttle: **6.21** [ADC Data: 2.81] [Zoom Climb limit: 6.33] [Defensive Wheels: 7.12] [Landing: 9.14] [Strafing: 17.39]

Crews: **26.0** [ADC Data: 2.81] [Admin Phase actions: 3.2] [Ground Damage: 18.2] [Recovery: 20.2] [Ground Collisions: 23.22] [Helicopters: 25] [Bailouts: 26.1] [Auto Rescue/Capture: 26.11] [CSAR Pickup: 26.43] [VP: 32.1] [Campaign VP: 34.71]

Crippled Aircraft: **12.22** [Splitting Flight: 4.14] [Dash throttle NA: 6.22] [Visual ID info: 4.22] [Task limits: 8.2] [Refuel/Rearm NA: 9.16] [Air-to-Air limits: 11.211, 11.212] [Damage Allocation: 12.1] [Jettison required: 16.21] [Cruise Missiles: 17.75] [Standoff Jamming limits: 19.32] [Recovery mod: 20.2] [Helicopters: 25.2] [VP: 32.1] [Campaign Maintenance: 34.51] [Campaign Replacements: 34.53]

CSAR: **26.0** [Task limits: 8.2] [Recovery: 20.2] [Simple CSAR: 26.2] [Detailed CSAR: 26.3]

Damage Allocation: **12.1**

Damaged Aircraft: **2.81** [Dummies: 4.12] [Log Sheets: 4.21] [Visual ID info: 4.22] [Task limits: 8.2] [Flights on ground: 9.12] [Refuel/Rearm NA: 9.16] [Air-to-Air Combat limits: 11.211, 11.212, 11.31] [Morale Checks: 13.1] [Jettison Required: 16.21] [Jamming limits: 19.31, 19.32] [Recovery: 20.2] [Helicopters: 25.2] [VP: 32.1] [Campaign Maintenance: 34.51] [Campaign VP: 34.71]

Dash Throttle: **6.22** [ADC Data: 2.81] [Slash Attacks: 11.52] [Crippled Aircraft NA: 12.22] [Fuel Allowance: 20.1]

Days: **34.1** [Days and Raid Slots: 34.31] [End of Day Admin: 34.34]

Deception Jammer: **19.2** [Burn-Through NA: 19.22]

Deck Altitude: **6.13** [ADC Data: 2.81] [Mountains: 6.34] [Takeoff: 9.13] [Landing: 9.14] [Lookdown: 10.23] [Track Phase: 10.3] [Slash Attacks NA: 11.52] [Scatter: 13.2] [AAA Deconfliction: 14.74] [Inherent AAA: 14.75] [Auto Small Arms at Deck: 14.76] [Terrain Masking: 15.25] [Bombing Profile limits: 17.3] [ARM ranges: 17.5] [Special Munitions limits: 17.6] [Cruise Missiles: 17.72, 17.73] [Line of Sight: 22.1] [Haze: 22.3] [Mist: 22.5] [Ground Collisions: 23.22] [Night Bombing: 23.33] [Night Recon: 23.34] [Recon Runs: 24.1, 24.2] [Bailouts: 26.1] [Air Deployment: 31.8]

Defending Flight: **11.2** [Engagement Results: 11.24] [Surprise/Disadvantage: 11.25] [Combat: 11.3] [Disengagement: 11.41] [Multiple Attacks: 11.51] [Post-Combat: 13] [Morale Checks: 13.1] [SAM Attacks: 15.32]

Defensive Jamming: **19.2** [ADC Data: 2.81] [Detected Flight info: 10.24] [vs Anti-Radar SAMs: 15.53] [Loss: 19.21] [Burn-Through: 19.22]

Defensive Player: **34.1** [Campaign Rules: 34.4] [Air Units: 34.41] [Ground Units: 34.42]

Defensive Wheel: **7.1** [BVR limits: 11.212] [Surprise: 11.25] [Maneuver: 11.31] [BVR Avoid NA: 13] [Scatter NA: 13.2]

Dense Cloud Layer: **22.41** [Line of Sight: 22.1] [Moon Phase: 23.11] [Night Bombing: 23.33]

Depletion: See Ammo Depletion

Detection: **10.0** [Dummies: 4.12] [Detection Levels: 10.11] [Visual: 10.21] [Radar Search: 10.22] [Track Phase: 10.3] [Engagement: 10.2] [Post-Combat: 13.3] [Shutdown Detection NA: 17.53] [Suppressed Detection NA: 18.22] [Jamming: 19.1, 19.31] [Early Warning Jamming: 19.35] [Chaff Corridors: 19.4] [Line of Sight: 22.1] [Haze: 22.3] [Mist: 22.5] [at Night: 23.12] [Helicopters: 25.3] [Early Warning Phase: 31.7]

Detection Level: **10.11**

Disadvantage: **11.25** [Engagement Results: 11.24] [Defensive Wheels: 7.12, 11.43]

Disengagement: **11.41**

Disordered: **13.11** [Admin Phase: 3.2] [Defensive Wheels NA: 7.11] [Flight Path Navigation: 8.32] [Rally Points: 8.35] [After Landing: 9.14] [Visual Detection attempt NA: 10.21] [Radar Search attempt NA: 10.22] [Air-to-Air limits: 11.211, 11.212] [Maneuver: 11.31] [Multiple Attacks: 11.51] [Post-Combat:

13] [Air-to-Ground NA: 17.1] [Laser Designate NA: 17.69] [Standoff Jamming NA: 13.32] [Chaff NA: 19.41] [Helicopters NA: 25.2]

Dive: **6.31** [Turning: 6.32] [Anti-Radar Tactics: 15.26] [SAM Avoid: 15.33] [Attack Profile limits: 17.3] [Loss of Standoff Jamming: 19.32] [Helicopters: 25.1]

Dive Bombing: **17.31** [AAA Barrage: 14.4] [Rocket Pods: 17.63] [by AS-6: 17.71] [by AGM-69: 17.73] [Night limits: 23.33]

Dummy Flight: **4.12** [Generation: 4.13] [Initiative Chit flight count: 5.2] [Defensive Wheels: 7.11] [Removal when detected: 10.2] [vs SAMs: 15.27] [Dummy Jamming: 19.52] [Air Deployment Phase: 31.8] [Solitaire use NA: 33.11, 33.21]

Dummy Radar: **15.15** [ARM attacks: 17.5] [Ground Planning Phase: 31.2] [SAM Setup: 31.32] [Radar Phase: 31.9] [Solitaire use NA: 33.11, 33.21] [Campaign Damage: 34.44] [Defensive Redeployment: 34.47]

Dummy SAM: **15.14** [Ground Planning Phase: 31.2] [SAM Setup: 31.32] [Solitaire use NA: 33.11, 33.21] [Campaign Damage: 34.44] [Defensive Redeployment: 34.47]

Early Warning: **31.7** [Air Deployment: 31.8] [Early Warning Jamming: 19.35] [Scenario Conditions: 30]

Early Warning Jamming: **19.35**

Early Warning Radars: **10.25** [Ground Unit: 2.32] [Organic Light AAA: 14.72] [ARMs: 17.5] [Radar Shutdowns: 17.53] [CBU, Rockets, MW-1B: 17.6] [Damage Rolls: 18.1] [Radar Suppression: 18.22] [Jamming: 19.1, 19.31, 19.34] [Scenario Setup: 31.23] [SEAD Phase: 31.6] [Radar Phase: 31.9] [VP: 32.1] [Campaign VP: 34.71]

Egress Hex: **8.1** [Flight Path: 8.31] [CSAR Setup: 26.41] [Raid Planning: 31.5]

EOGB: **17.38** [PGMs: 16.14] [Mixed Loadouts: 16.15] [Availability: 16.16, OOB Tables] [Flight Speed limit: 16.23] [Attack Column: 17.41] [Haze: 22.3] [Mist: 22.5] [Good Contrast: 22.6] [Night limits: 23.33]

EOGM: **17.37** [PGMs: 16.14] [Mixed Loadouts: 16.15] [Availability: 16.16, OOB Tables] [Flight Speed limit: 16.23] [Attack Column: 17.41] [Haze 22.3] [Mist: 22.5] [Good Contrast: 22.6] [Night limits: 23.33]

Fire Can: **14.5** [Deployment: 14.51] [Radar Status: 14.52] [Attacks: 14.53] [as Targets: 14.55] [vs ARMs: 17.5] [Shutdowns: 17.53] [Defensive Jamming: 19.2] [Burn-Through NA: 19.22] [Standoff Jamming: 19.31] [AAA Setup: 31.21] [ISR Phase: 31.3] [SEAD Phase: 31.6] [Campaign: 34.43]

Flights: **4.1** [ADC Data: 2.81] [Generics: 4.11] [Dummies: 4.12] [Splitting: 4.14] [Log Sheets: 4.2] [Arcs: 4.3] [Count for Chit Pool: 5.22] [Raid Planning and Generation: 31.5, 31.52, 31.53] [Air Deployment Phase: 31.8] [Bot Flights: 33.3, Player Aid 5]

Flight Path: **8.31** [Navigation: 8.32] [Near Target Hex: 8.33] [Abort: 8.4] [Plotting Altitude: 8.51] [Bomb Runs: 17.2] [Recon Runs: 24.1] [NA to Helicopters: 25.1] [Rescue CAP: 26.42] [Raid Planning Phase: 31.5]

Flight Quality: 31.53

Free Turn: 6.32 [NA after Air-to-Ground Attack: 17.2] [Loss of Defensive Jamming: 19.21]

Fuel: 20.1 [ADC Data: 2.81] [Fuel Phase: 3.2] [Splitting Flights: 4.14] [Refuel/Rearm: 9.16] [Post-Combat: 13] [Recovery: 20.2] [NA to Helicopters: 25.1]

Full Acquisition: 15.23 [vs Dummies: 15.27] [Resolving SAM Attacks: 15.32]

Generic Flights: 4.11

Ground Units: 2.32 [Arcs: 4.3] [Visual ID: 10.4] [Damage: 18.2] [Organic AAA: 14.71, 14.72] [Organic Mobile AAA: 14.73] [Spot Jamming: 19.3] [Line of Sight: 22.1] [Ground Planning Phase: 31.2] [Setup: 31.21, 31.22, 31.23, 31.24] [in Campaign: 34.42]

Gun: 11.11 [ADC Data: 2.81] [Combat Values: 11.13] [Rear Gun limits: 11.45] [Strafing: 17.39, 17.41]

Haze: 23.3 [Engagement: 11.23] [EOGM Limits: 17.37] [EOGB Profile: 17.38] [Recon Runs: 24.1] [SARs: 24.2]

Helicopters: 25.0 [Mountains: 6.34] [Tasks: 8.2] [Airfields: 9.11] [Standoff Jamming: 19.32] [CSAR Setup: 26.41]

Hemispheres: 4.3 [Engagement Mod: 11.23] [Slash Attacks: 11.52] [Shutdowns: 17.53] [Laser Designation: 17.69] [Diagram: Player Aid 3]

Hex/Hexsides: 2.21 [Scale: 1.4] [Terrain Types: 2.22] [Movement: 6.1, 6.11, 6.12, 6.32] [Stacking: 6.4]

High Altitude: 6.13 [ADC Data: 2.81] [Large Aircraft: 6.40] [High Altitude Targets: 15.42] [Attack Profile limits: 17.3] [ARMs: 17.5] [Special Munitions limits: 17.6] [Cruise Missiles: 17.7] [Chaff: 19.4] [Recon Runs: 24.1, 24.2] [Bailouts: 26.1] [Air Deployment: 31.8]

Highway: 2.22 [Highway Strip Airfields: 28]

Ingress Hex: 8.31 [Admin Phase: 3.2] [Navigation: 8.32] [CSAR Setup: 26.41] [Raid Planning: 31.5] [Air Deployment Phase: 31.8]

Initial Point (IP): 17.2 [Attack Profiles limits: 17.3] [ARM Launches: 17.52] [Cruise Missiles: 17.7] [Recon Runs: 24.1]

Initiative: 5.0 [Chits: 2.33] [Chit Pool: 5.1] [Drawing Chits: 5.2] [Defensive Wheels: 7.11]

IRM: 1.3 [ADC Data: 2.81] [Weapon Class: 11.11] [BVR Prerequisites: 11.212]

Jamming: 19.0 [ADC Data: 2.81] [Jamming Phase: 3.2] [Jamming Tasks: 8.2] [Detected Flight info: 10.24] [Phased Array Radars: 15.45] [Anti-Radar SAMs: 15.53] [Defensive Jammers: 19.2] [Loss of Jamming: 19.21] [Burn-Through: 19.22] [Standoff Strength: 19.31] [Standoff Jamming: 19.32, 19.33] [Spot Jamming: 19.34] [Early Warning Jamming: 19.35] [Burn-Through limits: 19.51] [Dummy Jamming: 19.52] [Helicopters: 25] [Air Deployment Phase: 31.8] [Bot Jamming Phase: 33.23]

Jettison: 16.21 [Task limits: 8.2] [Multirole Aircraft: 8.37] [Standard Air-to-Air Combat: 11.25] [Damaged Aircraft: 12.21] [Crippled Aircraft: 12.22] [Post Combat: 13] [Morale Check

Results: 13.1] [SAM Avoid: 15.33] [Shrikes: 17.55] [Nuke Attacks: 17.67]

Laden: 16.2 [ADC Data: 2.81] [Visual ID info: 4.22] [Movement Points: 6.2] [Zoom Climbs NA: 6.33] [Flight Speed limits: 16.23]

Landing: 9.14 [Combat Throttle: 6.21] [Maneuver limits: 9.15] [Helicopters: 25.1]

Level Bombing Profile: 17.32.

Line of Sight: 22.1 [Visual Detection: 10.21] [Visual ID: 10.4] [BVR Prerequisites: 11.212] [Engagement Roll: 11.22] [SAM Location: 15.13] [EO Tracking: 15.54] [Visual Bombing Profiles: 17.3] [Laser Designation: 17.69] [Mist: 22.5] [Night Bombing: 23.33] [Recon Runs: 24.1] [SARs: 24.2]

LOAL: 15.51

Lofted ARM: 17.52 [Ranges: 17.54-17.57, Player Aid 2]

Log Sheets: [Flights: 4.2] [AAA: 14] [SAMs: 15] [Ground Deployment Phase: 31.4] [Raid Planning: 31.5]

Lookdown: 10.23 [ADC Data: 2.81] [Radar Search limit: 10.22] [BVR Combat Prerequisites: 11.212]

Low Altitude: 6.13 [ADC Data: 2.81] [Movement Points: 6.2] [Large Aircraft Climbing: 6.40] [Lookdown: 10.23] [Track Phase: 10.3] [Visual ID: 10.4] [Inherent AAA Zones: 14.75] [Safe Passage Corridors: 15.43] [Attack Profile limits: 17.3] [ARMs: 17.52, 17.54-17.59] [Special Munition limits: 17.6] [Laser Designation: 17.69] [Night Bombing: 23.33] [Night Recon: 23.34] [Recon Runs: 24.1] [Helicopters: 25.1] [Bailouts: 26.1] [Air Deployment: 31.8]

Maneuver Marker: 6.35 [NA to Defensive Wheel: 7.12] [NA to Disengaging Flights: 11.41] [NA to Slash Attacking Flights: 11.52] [Post-Combat: 13] [NA to Cruise Missiles: 17.75] [Loss of Jamming: 19.21]

Maneuver Table: 11.31 [Defensive Wheels: 11.43] [Multiple Attacks: 11.51] [Cruise Missiles: 17.75]

Maneuver Rating: 2.81 [Zoom Climb penalty: 6.33] [Takeoff/Landing: 9.15] [Climb penalty: 11.42] [Helicopters: 25.2]

Maximum Turn: 6.32 [Flight Paths: 8.31] [Cruise Missiles: 17.7] [Night limit: 23.21]

Medium Altitude: 6.13 [ADC Data: 2.81] [Movement Points: 6.2] [Large Aircraft Climbing: 6.40] [Safe Passage Corridors: 15.43] [Attack Profile limits: 17.3] [ARMs: 17.52, 17.54-17.59] [Special Munition limits: 17.6] [Laser Designation: 17.69] [BQM-74C: 17.74] [Standoff Jamming: 19.32] [Chaff: 19.41] [Night Bombing: 23.33] [Recon Runs: 24.1, 24.11] [SAR: 24.2] [Bailouts: 26.1] [Air Deployment: 31.8]

Mist: 22.5 [Engagement: 11.23] [EOGM Limits: 17.37] [EOGB Limits: 17.38] [Laser Designation: 17.69] [Line of Sight: 22.1] [Moon Phase: 23.11] [Ground Collisions: 23.22] [Photo Recon Runs: 24.1] [SARs: 24.2]

Moon: 23.11 [Mist: 22.5] [Navigation: 23.2] [Ground Collision Mod: 23.22] [Night Bombing: 23.33]

Morale: 13.1 [Splitting Flights: 4.14] [Multiple Attacks: 11.51] [Post Combat: 13] [ARM Morale Check: 17.53] [Helicopters: 25.2]

Movement: 6.1-6.40 [Movement Phase: 3.2] [Movement Sequence: 3.3] [Defensive Wheel: 7] [Takeoff: 9.13] [Landing: 9.14] [Air-to-Air Combat: 11] [Scatter: 13.2] [AAA: 14] [SAM Attacks: 15] [Jettison: 16.21] [Air-to-Ground Combat: 17] [Ground Collisions: 23.22] [Helicopters: 25.1]

Multiple Attacks: 11.51

Night: 23.0 [Turning limits: 6.32] [Visual Detect: 10.21] [Visual ID: 10.4] [Engagement: 11.2] [EO Tracking: 15.54] [Line of Sight: 22.1] [Mist: 22.5] [Moon Phase: 23.11] [Navigation: 23.2] [Ground Collisions: 23.22] [Air-to-Air Combat: 23.31] [Night Bombing: 23.33] [Night Recon: 23.34] [Helicopters: 25.1] [CSAR: 26.2, 26.3] [Campaign Raids: 34.3]

Noise Jammer: 19.2 [Burn-Through: 19.22]

No Moon: 23.11

Orbit Point: 8.36 [Raid Planning Phase: 31.5] [Air Deployment Phase: 31.8]

Order of Battle: 2.6 [Ordnance Availability: 16.16] [Night: 23] [CSAR: 26.4] [Scenario Info: 30] [Raid Planning Phase: 31.5] [Order of Battle Tables: 31.25] [Campaign Scenarios: 34.2]

Ordnance: 16.0 [ADC Data: 2.81] [Splitting Flights: 4.14] [Movement Points: 6.2] [Flight Abort: 8.4] [Mixed Loadouts: 16.15] [Ordnance Availability: 16.16] [Laden Status: 16.2] [Jettison: 16.21] [Speed Limits: 16.23] [Target Restrictions: 17.12] [Chaff: 19.41] [Order of Battle Tables: 31.52]

Organic AAA: 14.7 [Organic Small Arms: 14.71] [Organic Light AAA: 14.72] [Organic Mobile AAA: 14.73] [SAM Units: 15.16] [Ground Damage: 18.24] [Army Ground Units: 27.1, Player Aid 3]

PGM: 16.14 [Availability: 16.16] [Jettison: 16.21] [Attack Column: 17.41] [Attack Roll: 17.42] [Campaign PGMs: 34.54]

Parachute Marker: 26.1 [Helicopters: 25.2]

Partial Acquisition: 15.23 [vs Dummies: 15.27] [Resolving SAM Attacks: 15.32] [Anti-Radar SAMs: 15.53]

Planning Map: 2.7 [Flight Path: 8.31] [Navigation: 8.32] [Raid/Task Planning: 31.54]

Poor SAM Defense: 15.32 [Anti-Radar Tactics NA: 15.26] [Helicopters: 25.2]

Preemptive ARM Launch: 17.60

Pressing Attack: 17.31 [AS-6 Kingfish: 17.71]

QRA: 1.3 [Scenario Conditions: 30] [Early Warning Phase: 31.7] [Air Deployment Phase: 31.8] [Defensive Player Campaign Rules: 34.4]

Quick Acquisition: 15.22

Radar: [Radar Search: 10.22] [Lookdown: 10.23] [Early Warning Radars: 10.25] [Radar Homing Missiles: 11.11] [Radar AAA: 14.5] [Mobile AAA: 14.6] [Dummy Radars: 15.15] [SAM Radars: 15.2] [Anti-Radar Tactics: 15.26] [Phased Array Radar SAMs: 15.45] [Anti-Radar SAMs: 15.53] [Radar Bombing Pro-

file: 17.33] [Anti-Radiation Missiles: 17.5] [Radar Shutdowns: 17.53] [Radar Suppression: 18.22] [Synthetic Aperture Radars: 24.2] [Radar Phase: 31.9]

Radar Shutdowns: 17.53

Radar Bombing: 17.33

Raid: 1.3 [Raid/Task Planning: 8] [Multiple Raids: 8.344] [Raid Target attack restrictions: 17.11, 17.12] [Raid Target Recon: 24] [Raid Planning Phase: 31.5] [Raid Target VP: 32] [Campaign Raids: 34.41-34.34]

Rally Point: 8.35 [Disordered State recovery: 13.11] [Raid Planning Phase: 31.5]

Random Events: 21.0 [Solitaire: 33.23] [Campaign Random Event: 34.6]

Ready Flight: 9.12 [Rearm and Refuel: 9.16]

Recon: 24.0 [Recon Task: 8.2] [Flight Path: 8.31] [Plotting Altitude: 8.51] [Recon Campaign: 34.1-34.2] [Campaign BDA Phase: 34.34]

Recovery: 20.0 [Rally Point bonus: 8.35] [Recovery from Disordered: 13.11] [Recovery Rolls: 20.2]

Rescue: 26.0 [Rescue Support Task: 8.2] [Simple CSAR Rules: 26.2] [Detailed CSAR Rules: 26.3] [Rescue CAP: 26.42]

Revetted Flight: 9.12

RHM: 11.11 [Air-to-Air Loadout: 11.12]

River Hex: 2.22 [Rally Point: 8.35]

Rockets: 17.63 [Flight Speed Limits: 16.23]

Rough Hex: 2.22 [Track Phase: 10.3] [Terrain Masking: 15.25] [Ground Collisions: 23.22] [AAA Setup limit: 31.21]

Rules of Engagement: 11.26

Runway: 9.1 [Takeoff: 9.13] [Landing: 9.14] [Airfield Sub-Targets: 9.17] [Anti-Runway Bombs: 17.64]

RWR: 1.3 [ADC Data: 2.81] [SAM Location: 15.13] [Anti-Radar Tactics: 15.26] [Helicopters: 25.2]

Safe Passage Corridors: 15.43

SAMs: 15.0 [SAM Tables: Player Aid 2] [SOP: 3.2-3.3] [SAM Avoid Markers: 6.37] [Task Limits on Attacking: 8.2] [Visual ID: 10.4] [Damage Allocation: 12.1] [Post-Combat: 13] [Morale Checks: 13.1] [Organic SAM Light AAA: 14.72] [Deployment: 15.1] [States: 15.11] [Warning: 15.12] [Location: 15.13] [Dummy SAMs: 15.14] [as Targets: 15.16] [Acquisition: 15.21-15.4] [Terrain Masking: 15.25] [Anti-Radar Tactics: 15.26] [SAM Attacks: 15.3] [SAM Avoid: 15.33] [Ammo: 15.34] [High Altitude Targets: 15.42] [IR SAMs: 15.44] [Phased Arrays: 15.45] [LOAL: 15.51] [Mobile SAMs: 15.52] [Anti-Radar SAMs: 15.53] [EO Tracking: 15.45] [as ARM Targets: 17.5] [Radar Shutdowns: 17.53] [Damage Rolls: 18.1] [Radar Suppression: 18.22] [Defensive Jammers: 19.2] [Burn-Through: 19.22] [Standoff Jamming: 19.31] [Burn-Through Limits: 19.51] [Night EO Tracking NA: 23.35] [vs Helicopters: 25.2] [SAM Setup: 31.22] [ISR Phase: 31.32] [SEAD Phase: 31.6] [Radar Phase: 31.9] [VPs: 32.1] [Limited Solitaire Rules: 33.1] [Full

Solitaire Rules: 33.2] [Bot SAM Rules: 33.4, Player Aid 5] [in Campaigns: 34.33, 34.34, 34.43, 34.46]

Scale: 1.4 [in Design Notes: 35]

Scatter: 13.2 [Hexsides: 6.12] [Mountain Terrain: 6.34] [Stacking: 6.4] [NA to Defensive Wheel: 7.12] [NA to Disengaging: 11.41] [NA to Slash Attacker: 11.52] [AAA Attacks: 14.4, 14.53, 14.63] [Bomb Runs: 17.2] [NA to Cruise Missiles: 17.5] [Ground Collisions: 23.22] [NA to Helicopters: 25.2]

Scenarios: [Conditions: 30] [Setup: 31] [Sequence of Play: 3] [Night: 23.1] [Victory: 32] [Solitaire Setup: 33.12, 33.22] [Campaign Scenarios: 34.2]

SEAD: 1.3 [SEAD Task: 8.2] [Multirole Aircraft: 8.37] [Mixed Loadouts: 16.15] [Task Restrictions: 17.11] [On-Map Standoff Jamming: 19.32] [Scenario Conditions: 30] [SEAD Phase: 31.6] [in Campaign Scenarios: 34.32]

Setup: 31.0 [AAA: 31.21] [SAM: 31.22] [EWR: 31.23] [Army Ground Units: 31.24] [Solitaire: 33.12, 33.22] [Campaign Limits: 34.42] [Campaign Redeployment: 34.47]

Shot Down: 12.23 [Aircraft Boxes: 4.21] [Damage Allocation: 12.1] [Post-Combat: 13] [Ordnance: 16.22] [Nukes: 16.67] [Cruise Missiles: 17.75] [Ground Damage: 18.2] [Loss of Jamming: 19.32] [Helicopters: 25.2] [Bailouts: 26.1] [VPs: 32.1] [AAP: 34.41] [Aircraft Management: 34.52] [Campaign VP: 34.71]

Shots (Air-to-Air): 11.33 [Ammo Depletion: 11.34] [Disengagement: 11.41] [Multiple Attacks: 11.51]

Shots (Air-to-Ground): 16.14 [Mixed Loadouts: 16.15] [Jettison: 16.21] [Air-to-Ground Attacks: 17.1, 17.2, 17.4] [ARMS: 17.5] [Cruise Missiles: 17.7]

Shots (SAMs): 15.2 [Resolving SAM Attacks: 15.32] [SAM Ammo: 15.34] [IR SAMs: 15.44] [LOAL: 15.51] [EO Tracking: 15.54]

Slash Attack: 11.52 [Maneuver NA: 6.35] [Scatter NA: 13.2]

Slight Damage: 18.2 [Effects: Player Aid 3] [Target VP: 32.1] [Multiple Sub-Targets: 32.11] [Campaign BDA: 34.34] [Campaign VP: 34.71]

Small Arms AAA: 14.0 [Organic Small Arms AAA: 14.71] [Automatic Small Arms AAA: 14.76] [Organic AAA Damage: 18.24]

Soviet Doctrine: 11.32

Speed: 6.2 [Sequence of Play: 3.3] [Turning: 6.32] [Takeoff: 9.13] [Landing: 9.14] [Safe Passage Corridors: 15.43] [Ordnance Speed Limits: 16.23] [Toss Bombing: 17.34] [LGB Toss: 17.36] [Cruise Missiles: 17.7] [Helicopters: 25.1]

Splitting Flights: 4.14

Stacking: 6.4 [Hexsides: 6.12]

Standoff Jamming: 19.0 [Tasks: 8.2, 8.342] [Anti-Radar SAMs: 15.53] [Strength: 19.1, 19.31] [On-Map: 19.32] [Off-Map: 19.33] [Spot Jamming: 19.34]

Strafing: 17.39 [Ammo use: 16.13] [Ordnance Attack Restrictions: 17.12] [Attack Column: 17.41] [Night Limits: 23.33]

Success Value: 18.2 [Effect on Airfield Operations: 9.11]

Suppression (AAA): 18.2 [Admin Phase Recovery: 3.2] [Effect on Air-to-Ground Mod: 14.42] [Ground Attacks: 17.62] [Levels: 18.21] [SEAD Phase: 31.6] [Campaigns: 34.33, 34.44]

Suppression (Radar): 18.22 [Admin Phase Recovery: 3.2] [SEAD Phase: 31.6] [Campaigns: 34.33, 34.44]

Surprise: 11.24 [NA to Defensive Wheels: 7.12] [Slash Attacks: 11.52] [Cruise Missiles: 17.75]

Takeoff: 9.13 [Maneuver Restriction: 9.15] [Helicopters: 25.1]

Target Profile: 17.13 [Flights on Ground: 9.12] [AAA Concentrations: 14.21] [Fire Can: 14.55] [Mobile AAA: 14.65] [SAMs: Player Aid 2] [Helicopters: 25.1] [Army Ground Units: 27.2]

Tasks: 8.2 [Flight Paths: 8.31] [Escort Jamming: 8.341] [Standoff Jamming: 8.342] [Close Escort: 8.343] [Multirole Aircraft: 8.37] [Refuel and Rearm: 9.16] [Mixed Loadouts: 16.15] [Ground Attack Restrictions: 17.11] [Chaff: 17.68] [Laser Designation: 17.69] [Night: 23.2] [Helicopters: 25] [Rescue CAP: 26.42] [Order of Battle Tables: 31.52]

Terrain Masking: 15.25

Time of Day: 30.0

Toss Bombing Profile: 17.34

Total Destruction: 18.2 [VPs: 32.1]

Track Phase: 10.3 [Sequence of Play: 3.2] [GLCM/AS-15: 17.72] [Helicopters: 25.3].

Turning: 6.3 [Facing: 6.11] [Night Limits: 23.21] [Helicopters: 25.1] [Bomb Runs: 17.2] [Recon Runs: 24.1]

Undetected Flight: 10.1 [Dummy Generation: 4.13] [Flights on Ground: 9.1] [Takeoff: 9.13] [Track Phase: 10.3] [Visual ID: 10.4] [Post-Combat: 13.3] [AAA: 14.4] [Acquisition: 15.23] [Radar Shutdowns: 17.53] [Cruise Missiles: 17.7] [Helicopters: 25.3] [Early Warning Phase: 31.7] [Air Deployment Phase: 31.8]

Unready Flights: 9.12 [Landing: 9.13] [Landing: 9.14] [Helicopters on Ground: 25.1]

Urban Hex: 2.22 [Rally Point: 8.35] [Automatic Rescue/Capture: 26.11] [Simple CSAR: 26.2]

Victory: 32.0 [Victory Phase: 3.4] [Scenario Conditions: 30] [Campaign Victory: 34.7]

Visual Bombing Attack: 17.3 [Dive Bombing: 17.31] [Level Bombing: 17.32] [LGB Level: 17.35] [LGB Toss: 17.36] [EOGM: 17.37] [EOGB: 17.38] [Strafing: 17.39] [Line of Sight: 22.1] [Haze: 22.3] [Mist: 22.5] [Night Bombing: 23.33]

Visual Detection: 10.21 [Line of Sight: 22.1] [Haze: 22.3] [Mist: 22.5] [Night: 23.12]

Visual Identification: 10.4 [Visual ID Info: 4.22] [Air-to-Air Combat: 11.3] [Inherent AAA/Automatic Small Arms Exceptions: 14.75, 14.76] [Night: 23.13]

Waypoint: 8.31 [Navigation: 8.32] [GCLM/AS-15: 17.72] [BQM-74C: 17.74] [Side Looking Cameras 24.11]

Weather: 22.0 [Sequence of Play: 3.1] [Rolling for Weather: 22.2] [Clouds: 22.4] [Weather Fronts: 22.42] [Breaks: 22.43]

[Night Navigation: 23.2] [Scenario Conditions: 30] [Weather Phase: 31.1] [Solitaire: 33.12, 33.22] [Campaign Scenarios: 34.2] [Campaign Raid Execution: 34.32] [End of Day Admin: 34.34].

Zoom Climb: 6.33 [Admin Phase Removal: 3.2] [Large Aircraft NA: 6.40] [Engagement: 11.24] [Climbing Before Combat: 11.42] [Post-Combat: 13]

만들기

Downtown 시스템 수석 디자인: Lee Brimmicombe-Wood

Red Storm 시스템 수석 디자인: Douglas Bush

아트 디렉터: Mark Simonitch

박스 아트 및 패키지 디자인: Antonis Karidis

생산 총괄: Tony Curtis

프로듀서: Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis and Mark Simonitch

지도: Mark Simonitch and Douglas Bush

카운터: Mark Simonitch, Douglas Bush, and Dariusz Buraczewski

매뉴얼 및 플레이어 보조 카드: Charlie Kibler

교정: Kai Jensen

테스트플레이: Chris Baer, Mitchell Land, Ralph Shelton, Steven Paul, Pablo Garcia, Terry Simo, Max Wunderlich, and Jack Barnette.

자료 조사 및 고문: Terry Simo, Przemysław Mantay, Peter Grining, Chris Anthony, Rusty Bittle, Jimmie Seeley, Robert Schoolfield, Jesse Escobedo, Morten Lund, Sanders Peeters, Kenneth Katz, John Rainey, Joe Czarnecki, and Gabriel Garcia.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com