

Pergő Légiarc

Írta: Horváth Lajos

Bevezetés

Ez egy nagyon egyszerű II. világháborús légiarc-játék szabályának adaptációja. A gyorsaságon és könnyen játszhatóságon van a hangsúly. Ezért a játszhatóság szinte hangsúlyosabb benne, mint a valóságosság. Akkor érdemes játszani, ha gyors és véres légicsatákat akar valaki vívni (főleg szárazföldi csatajáték kiegészítésére).

Repülők

A következő paraméterek jellemzik:

MOTOR: Ez határozza meg a gép maximális SEBESSÉGÉT.

SÁRKÁNY: Ettől függ az, hogy maximum mennyi lövést képes elviselni a repülőgép, mielőtt megsemmisülne.

LŐKÉPESSÉG: A repülőgép képessége arra, hogy eltaláljon más repülőgépet.

FEGYVERZET: Egyes irányokban tüzelő fegyverek száma a repülőgépen.

Minden repülőgépnek négy oldala van. Előrenéző- (E), bal- (B), jobb- (J), és hátoldala (H).

Repülőnapló

A játék folyamán minden repülő sebessége, sérülései, mozgása a repülőnaplóba kerül. Kezdetkor a repülőgép adatai is ide kerülnek. Pl. ha valamelyik irányba nincsen egy gépnek fegyverzete, azt jelölni kell a repülőnapló kis körének besatírozásával (ld. a minta-repülőnaplót a függelékben).

Ugyanígy kell jelölni a repülőnaplóban meglévő köröcskék bejelölésével azt, hogy milyen „képességű” motorja van (pl. 4-esnél 4 kör üresen hagyásával, 3-as erejű motornál 3 kör üresen hagyásával és a többi besatírozásával). Minden motor találat elszenvedése esetén egy újabb üresen maradt kör kerül besatírozásra (kiikszelésre), ahogy csökken az üres körök száma a „motor” listán, úgy csökken a gép teljesítménye a találatok miatt.

Repülő típusok

Minden repülőnek van egy adott kiindulási MOTOR, SÁRKÁNY és LŐKÉPESSÉG értéke, amelyek egyike sem lehet 5-nél több.

A repülők természetesen különböző méretűek, de azonos léptékűek. Ez a szabály a szárazföldi játékcsata kiegészítésére 1:72, esetleg 1:144 léptéket ajánl. Pusztán légi harc játszásához lehet akár 1:300, 1:700 lépték is.

A szabály végén található egy lista a repülők pontértékeivel. Ez természetesen nem teljes, de ennek alapján a játékosok meg egyezés szerint kiegészíthetik azt.

Alapfelállítás

A kiindulási helyzet teljesen a játékosok megállapodásától függ. Hány repülő, honnan indulva, a győzelmi feltételek mind a játékosok előzetes megállapodására van bízva. A legkézenfekvőbb győzelmi feltétel az, hogy ki lő le kit, de szárazföldi játéktér feletti légi fölényért vívott harc esetén ez nem is szükséges.

A játékhoz szükség van 6-os kockára, repülőnaplókra, mérőszalagra (és célszerű a gépekhez pl. a warhammerhez használt átlátszó műanyag állványt venni).

Szárazföldi játékcsata kiegészítésére játszott légicsatát lehet egyszerűsített vagy haladó változatban vívni.

Egyszerűsített változatban a játékosok egy teljes légi harcot vívnek meg végig, addig nem zajlik (áll) a szárazföldi harc. Ez a változat azoknak is használható, akik csak légi harcot játszanak szárazföldi erők nélkül (pl. Battle of Britain). Ez esetben a játékosok az elején megállapodnak milyen és mennyi repülővel játszanak.

Haladó változatban a repülők, és a szárazföldi erők szimultán harcát nagyon életszerűen lehet játszani úgy, ha minden szárazföldi lépésforduló után következik öt légi lépésforduló (ami a sebességek arányainak korrigált figyelembevételére miatt van így).

A repülőgépek a játékos által a bírónak bejelentett lépésfordulóban jelennek meg a játéktér szélén, a szárazföldi csapatok felett, és azok harcával párhuzamosan vívják harcukat, végzik manővereiket. Ez esetben a mindenkori ötből csak a második és negyedik légi lépésfordulóban tüzelhessenek a légvédelmi eszközök (mivel mindez egy szárazföldi lépésforduló alatt történik). A repülőgépek természetesen folyamatosan vívják harcukat légi lépésfordulóról légi lépésfordulóra. Ebben a változatban a repülőgépeket pontszám alapján együtt vásárolják a száraz-

földi erőkkkel, egy repülőgép az elvesztéséig vehet részt a játékban. Pontérték lehet a szárazföldi szabály szerint. Ha az arról nem rendelkeznek, akkor: alapgép fa/fém sárkánnyal, egy motorral 40 pont, tiszta fémépítés +10 pont, gépágyúként +5 pont, +motoronként + 10 pont. (Pl. egy Hurricane II az $40+4 \times 5=60$ pont, egy Me 109 egy gépágyúval $40+10+5=55$ pont, egy Fiat Cr42 40 pont. Egy Liberator ezek alapján $40+10+3 \times 10=80$ pont.) A „felszállási parancs” kiadását a tetszőleges szárazföldi forduló elején a bíróval közölni kell, az azt követő második forduló elején jelenhetnek meg a repülőgépek a játéktér széle felett, és a játéktér elhagyása utáni második fordulótól kezdve lehet újabb felszállási parancsot kiadni nekik. (Természetesen nem kell egyszerre minden repülőgépet bevetni, lehet lépcsősen alkalmazni azokat.)

A forduló sorrendje

A fordulók az alábbi lépésekből állnak:

1. Mozgásparancsok kiadása
2. Mozgások
3. Kockadobás a kezdeményezés megszerzéséért
4. Kezdeményező játékos harci fázisa
5. Passzív játékos harci fázisa

Mozgásparancsok kiadása

A mozgások megtétele előtt azokat le kell írni a repülőgép naplóba.

Pl. egy Me109 mozgásparancsa így nézhet ki: „2b” azaz kettő lépést előre, majd egy fordulatot balra, ami 30 cm előre és utána 11 óra irányba fordulás. „bb1” jelentése 10 óra irányba fordulás, aztán 15 cm előre. Ezt egy Fiat CR 42 kimanőverezheti „bbb” azaz egyből 12-ből 9 óra irányába fordulással. Bár az ezt követő fordulóban ez is csak „bb1” utasítást kaphat tekintve, hogy kettő játékfordulónként egyszer legalább előre is kell mennie.

Mivel a mozgásparancsokat egyszerre írják le a játékosok, minden mozgást egyszerre el lehet végezni.

Mozgás

A SEBESSÉG mutatja, milyen gyorsan halad éppen a gép. Nem km/h-ban, hanem MOTOR pontértékben értendő (azaz 1-es, 2-es, 3-as, 4-es illetve Me262 esetén maximum 5-ös értéke lehet). Vagyis soha nem lehet értéke egy adott repülőnél nagyobb, mint

a repülőgép MOTOR pontérték lehetséges maximuma, azon belül tetszőleges (ha már találatot kapott a motor, akkor kisebb a motor használható pontértéke, a repülőgép maximális sebessége is kevesebb lehet). A SEBESSÉGET a repülőnaplóban fordulónként vezetni kell. Lépésenként eggyel növelheti vagy csökkentheti sebességét minden repülőgép.

A repülőgép mozgása: A repülőgépek előre mozoghatnak vagy jobbra-, balra fordulhatnak. Bármely ilyen mozgás egy SEBESSÉG pontba kerül. Minden 15 cm előre mozgás is egy SEBESSÉG pontba kerül. A repülőgép fel kell, hogy használja minden fordulóban az összes SEBESSÉG pontját akár csak előre haladással, akár ezt fordulókkal kombinálva történő manőverezéssel.

Fordulás: egy órát kell a repülőgép hossz tengelyére képzelni úgy, hogy 12 óra a repülőgép haladási iránya legyen. Így 6 óránál van a repülőgép hátulja, 3 óránál a jobb oldala, stb. SEBESSÉG pontonként 1 „órát” fordulhat valamely irányba a repülőgép minden fordulóban (de legalább egy SEBESSÉG pontot előre haladásra is kell használjon fordulónként, kivéve a dupla fedelű repülőgépeket és a Zero-t, amelyek a legfordulékonyabbak, ezért csak minden második fordulóban kell egyet előre is menjenek, ha egyébként fordulónak, többi pontjukat használhatják fordulásra).

Kezdeményezés megszerzése

Mielőtt a légi harc megkezdődik, mindkét játékos dob a kezdeményezés megszerzéséért. Aki nagyobbat dob, az lesz a kezdeményező játékos. Egyenlő dobás esetén újra kell dobni.

Légi harc

Egyik repülőgép akkor tüzelhet a másikra, ha: a cél a lövő lőtáván belül van, tisztán látszik (nincsen takarásban), és a tüzelő repülőgép valamely fegyverének lőirányában van. Minden fedélzeti fegyver egyszer lőhet fordulónként.

Lőirányok

Előre 11 és 1 óra között; balra 7 és 11 óra között; jobbra 1 és 5 óra között; hátra 5 és 7 óra között. Forgatható fegyverek, géppuska tornyok értelemszerűen és valóságúen.

Lőtáv

Géppuska normál lőtáv 20-tól 50 cm-ig. 60-ig is ellőhet, de akkor a lövésre dobott értékhez egyet hozzá lehet adni. 20 cm-nél közelebről pedig egyet le kell vonni a dobásból.

Gépanyú normál lőtáv 30-tól 60 cm-ig. 80 cm-ig is ellőhet, de akkor a lövésre dobott értékhez egyet hozzá lehet adni. 30 cm-nél közelebből pedig egyet le kell vonni a dobásból.

(Alternatívaként az éppen alkalmazott szárazföldi szabály lőtávjait is lehet használni.)

Kockadobás találat eléréséhez

Minden tüzelő fegyverre egyet kell dobni. Ezt a fentiek szerint a lőtáv-módosításokkal szükség szerint módosítani kell. Ha az eredmény egyenlő vagy kisebb, mint a lövő repülőgép LŐKÉPESSÉG értéke, akkor eltalálta a célt.

Sérülés

Minden találat egy sérülést okoz. Egyet kell kockával dobni.

1- esetén eltalálta az üzemanyagtankot vagy a gépen lévő lőszeret (bombákat), a gép felrobbant

2-4 esetén SÁRKÁNY találat, ezt az eltalált gép repülőnaplójába azonnal vezetni kell (besatírozni egy kört).

5-ösnél egy MOTOR találat, az erre vonatkozó kört kell besatírozni (és így a következő fordulóban már az eltalált repülőgép sebessége és manőverező képessége ennyivel csökken...).

6-os esetén a célzott repülőgépnek a lövő felé irányuló fegyvere szenvedett találatot. Ha ilyen nincsen akkor ez is SÁRKÁNY találatot jelent, mindenképpen azonnal vezetni kell a repülőnaplóban.

Megsemmisülés

Ha egy repülőgép minden SÁRKÁNY értékét elveszti, lezuhan. Ugyanez történik, ha minden MOTOR értéke elvész.

Bombázás, csatarepülők

Ha egy bombázó a cél fölé ér, akkor bombáit kioldhatja még légi harc közben is (abban az esetben, ha a pilóta/bombairányzó nem kezel olyan védőfegyverzetet, amellyel a repülőgép éppen harcol a légiharcban).

Egy repülőgép bombaterhe a menetirányában haladó sorba hull le. A bombák hatóköre egymást félig lefedve kapcsolódik össze közös hatásterületté. Célként az első bomba leérését kell megjelölni. A cél pontos megjelölése után 6-os kockával kell dobni. 1,2 esetén telitalálat, 3 esetén a repülőgép haladási irányához képest 12 óra, 4 esetén a repülőgép haladási irányához képest 3 óra, 5 esetén a repülőgép haladási irányához képest 6

óra, 6 esetén a repülőgép haladási irányához képest 9 óra irányában esik „mellé” bombateher. A mellé esett bombateher a megjelölt célközépponttól nappal 10, éjszakai bombázás esetén 20 cm-re hullik le az előbbi módon dobással kijelölt irányban.

Zuhanóbombázó csak 6-os dobás esetén véti el a célt (ekkor nincs hatása a bombadobásnak), 1-5 esetén telitalálatot ér el..

Bombák hatóköre a szárazföldi szabályokban a tüzérségre adottak szerint: 125 kg-ig könnyű tüzérség hatásával, felette 500 kg-ig nehéz tüzérség hatásával egyenértékű. Extra méretű bombák (pl. dambuster) ennek többszöröse, a játékosok megállapodása szerint.

Alternatívaként 125 kg-osnál 3 cm átmérőjű kör, 250 kg-os bombánál 5 cm átmérőjű kör, 500 kg-os bomba esetén 7 cm átmérőjű kör lehet az egyes bombák hatás-zónája. A hatás-zónán belül minden elpusztul (fedezék, páncélos is -hacsak a bomba nem kisebb 125 kg-nál, ami fedezékekben lévő gyalogság felét, és nyitott páncélost pusztít csak).

Ha a csatarepülő támadó fegyverzetével céljától a szárazföldi szabályok szerint az alkalmazott fegyverzetre érvényes lőtávra ér, a cél pedig alkalmazott fegyverzetének löirányában fekszik és jól látható, akkor a szárazföldi szabályban érvényes módon lőhet céljára. Eközben a támadót más repülők támadhatják, és az akkor védekezhet is saját támadásával egyidejűleg, ha van ilyen képessége (pl. Beaufighter négy gépágyúval támad földi célt, aközben hátsó lövésze harcol a rá támadó vadászok ellen).

Légvédelem

Minden légvédelmi eszköz a saját lőtávjának maga köré rajzolt sugarú körén belül tüzelhet a légicélokra. A fél lőtávon belül 5-össel, 6-ossal azon kívül 6-ossal ér el találatot. Géppuska légvédelmét a szabály nem tárgyalja (a többségében páncélozott mélytámadó gépek miatti egyszerűsítés kedvéért). Légvédelmi csövenként egy lövést adhat le a légvédelmi eszköz (azaz csövenként egy kockadobás). Gépágyú vízszintes bombázóra nem lőhet (a bevetési magasság figyelembevételé miatt ilyen célokra csak 75mm és annál nagyobb űrméretű eszközök lőhetnek). Sérülés és megsemmisülés okozása a légiharcban leírtak szerint határozható meg.

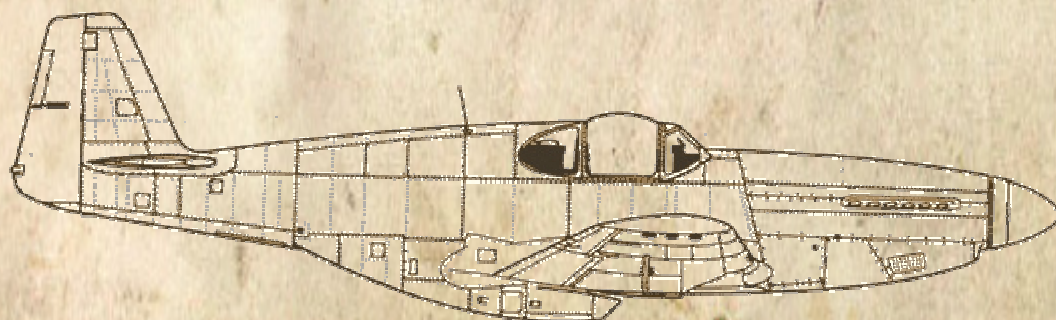
Kiegészítés a szárazföldi harc elemeként végzett légi tevékenységekhez

Csak az használhat légierőt, aki a játéktérrel mellett/mögött különállóan berendezzi repterét. Ez akkora kell legyen, hogy az alkalmazni kívánt repülőgépek elférjenek rajta és még legyen néhány figura, egy épület és ezen felül még egy, valamilyen technikai eszköz (autó, üa. tank, légvédelmi eszköz, stb.).

A játék elején deklarálni kell, hogy front reptér-e vagy mélységben elhelyezkedő reptér-e (aki akarja, építhet többet - bármelyik fajtából). A reptér típusától függetlenül elhelyezhető rajta bármilyen repülő típus, azonban a front reptér légierővel és légidesszanttal támadható, a hátsó hátsó nem. A hátsó hátsó reptérről viszont csak a légitámogatás igénylése utáni harmadik fordulóban érkezhetnek be a gépek.

Ez úgy számolandó, hogy amikor a tűz fázisban van egy fél, akkor annak kezdetekor jelzi a légicsapás igényt, front reptérről a gépek az illető tűzfázisa végén berepülhetnek a szabályok szerint a területre. A hátsó hátsó reptérről azonban a következő forduló utáni forduló tűzfázisának végén tehetik ugyanezt.

Luigi@ules2004



Függelék

Repülónapló minta:

Repülő megnevezése: _____ Alakulat: _____

MOTOR: O O O O O

SÁRKÁNY: O O O O O

LŐKÉPESSÉG: _____

Fegyverzet:

Előre: O Balra: O Hátra: O Jobbra: O

Kör	SEBESSÉG	Mozgásparancs
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____
6	_____	_____
7	_____	_____
8	_____	_____
9	_____	_____
10	_____	_____
11	_____	_____
12	_____	_____
13	_____	_____
14	_____	_____
15	_____	_____

Repülő	Motor	Sárkány	Lőkéesség	Fegyverzet iránya
ME109	3	3	3	E
ME110	3	3	4	E, H
FW190D	3	4	3	E
ME262	5	4	5	E
ME163	5	3	5	E
SPITFIRE	4	4	3	E
HURRICANE	3	4	3	E
MOSQUITO	3	4	3	E
GLADIATOR	2	3	3	E
MUSTANG	3	3	3	E
THUNDERBOLT	3	4	3	E
LIGHTNING	3	4	3	E
CR42	3	2	2	E
DS250	3	4	3	E
ZERO	3	2	2	E
HE111	2	5	3	KÖRBE
JU88	2	5	3	KÖRBE
B17	2	5	3	KÖRBE
LIBERATOR	2	5	3	KÖRBE
LANCASTER	2	5	3	KÖRBE
WELLINGTON	2	4	3	KÖRBE
LE0451	2	4	3	E, H
SM79	3	4	3	KÖRBE
IL.4	3	4	3	KÖRBE