Manual del jugador de AD

Versión compatible: 0.6.8.49

APLICABLE ÚNICAMENTE A AIR DEFENDER. ESTE NO ES UN DOCUMENTO OFICIAL DEL MOD.

Índice

Índice 2
Prólogo 3
Introducción 4
Glosario 6
Interfaz 8
- Mapa 9
- Paneles 11
- Navegación rápida 13
- Valoraciones 14

Información básica 16
- Clasificación de objetivos aéreos 16
- Interceptación 18
- Recursos 20
- Panel ASMA 36
- Códigos abreviados 36

Modos de juego 38
- Entrenamiento básico 38
- Formación profesional 38
- Listo para el combate 40
- Acción instantánea 40

Mecánica del juego 41
- Interceptación 41
- Amenaza rusa 42
- Sistema de puntuación 43
- Clasificación 44
- Normas de combate 46

Acciones recomendadas 48
- Gestión de recursos 48
- Interceptación táctica 50
- Mi estrategia 53

Epílogo 56
Apéndice 57
- Modo3 , código de identificación 57
- Recursos 68
- Subtítulos 72

© Equipo de Discord de Air Defender.

2

Prólogo

¡Bienvenido al juego y gracias por comprarlo! Este es un manual para todos los jugadores de Air Defender. Air Defender no es en absoluto fácil; requiere un conocimiento básico de las funciones del oficial de identificación, el asignador de cazas y el controlador de armas, así como la capacidad de realizar estimaciones rápidas y gestionar los recursos para garantizar la integridad del espacio aéreo del Reino Unido. Este manual ofrece una visión general completa del juego, una explicación detallada de la mecánica del mismo, así como consejos que mejorarán la experiencia de juego. Este manual es solo una guía de sugerencias; no es una instrucción definitiva sobre qué comandos deben utilizar los jugadores. Por lo tanto, queda a discreción del jugador decidir cómo desea disfrutar del juego.

Dada la naturaleza del «Air Defender» como primera línea de las operaciones aéreas, las responsabilidades y los protocolos exactos siguen siendo altamente clasificados. Este juego ha sido aprobado por el Ministerio de Defensa con fines lúdicos, lo que significa que no refleja por completo la responsabilidad de los roles mencionados anteriormente. Sin embargo, este juego ofrece una visión de lo que supone serlo, y espero que disfrutes de la descarga de adrenalina cuando múltiples incursiones se acerquen peligrosamente y puedan llevar armas termonucleares...

Este manual ha sido creado por el equipo de Air Defender en Discord, escrito por Lasagna y, en algunas secciones, por Eggsy, y editado y diseñado por Tommo. También me gustaría dar las gracias a Captain por su inestimable apoyo y ayuda.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Introducción

Esta sección presenta los roles y las responsabilidades de un Air Defender en el juego.

Destinado en el búnker de la base de la RAF en Buchan, un equipo de oficiales y operadores altamente entrenados en vigilancia, armamento y guerra electrónica se encarga de supervisar el espacio aéreo del Reino Unido. Garantizan la integridad del espacio aéreo clasificando objetivos, gestionando recursos y lanzando aviones de QRA (Alerta de Reacción Rápida). Hay cuatro funciones principales en el búnker, y las comunicaciones por radio del juego representan las conversaciones entre los distintos equipos.

Los oficiales de identificación son los responsables de clasificar los contactos [radar]. Revisan cada contacto y deciden si supone una amenaza para el espacio aéreo del Reino Unido. Supervisan todos los objetivos aéreos para asegurarse de que están siguiendo su plan de vuelo registrado y, por consiguiente, que no se desvían de él.

Los asignadores de cazas gestionan todos los recursos aéreos de la RAF, incluidos los cazas interceptores, los aviones cisterna y las plataformas ISTAR. Se aseguran de que todos los recursos estén listos para su despliegue y gestionan la eficacia operativa.

Los controladores de armamento son responsables de la interceptación aire-aire. Proporcionan al piloto del interceptor información sobre el objetivo de interés, como la distancia y el rumbo, para garantizar que alcancen el objetivo rápidamente.

El controlador jefe es el oficial de mayor rango responsable del búnker y ejerce el mando general en su interior. Supervisa todas las operaciones del búnker, garantizando una coordinación eficaz, el control operativo y el buen funcionamiento de las instalaciones.

En Air Defender, desempeñas el papel general de «Air Defender», cumpliendo con las funciones de todos los puestos mencionados anteriormente. En futuras actualizaciones, como el modo multijugador, estas responsabilidades podrán delegarse a otros jugadores a través de roles designados o asignaciones de sectores.

Tu principal responsabilidad, como «Air Defender», es clasificar los contactos, garantizar que se neutralicen todas las aeronaves sospechosas y/o hostiles, y gestionar los recursos para que puedas sobrevivir a las oleadas de numerosas aeronaves rusas que están más que dispuestas a amenazar el modo de vida occidental.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Las siguientes estaciones están a tu disposición a la hora de gestionar incursiones aéreas o aeronaves sospechosas:

- RAF Leuchars. La base de la RAF en Leuchars contribuye principalmente a las capacidades del QRA (Norte). Dispone de 24 Tornado F3.

- RAF Coningsby. La base de la RAF en Coningsby contribuye principalmente a las capacidades de QRA (Sur). Hay 12 Tornado F3 disponibles.

- RAF Brize Norton. La base de la RAF en Brize Norton presta apoyo a las interceptaciones de la QRA. Hay 13 VC10 y 9 Tristar disponibles.

- RAF Waddington. La base de la RAF en Waddington es el centro neurálgico de las capacidades de inteligencia, vigilancia, adquisición de objetivos y reconocimiento (ISTAR). Dispone de 3 Nimrod R1 y 7 E-3 Sentry.

Estas son las siguientes bases aéreas que dan apoyo a su misión:

- RAF Leeming. La RAF Leeming presta apoyo a las operaciones de patrulla aérea de combate (CAP) y contribuye a las capacidades de QRA. Hay 36 Tornado F3 disponibles.

- RAF Odiham y Benson. La RAF Odiham y la RAF Benson dan apoyo al traslado de recursos entre bases mediante helicópteros. Hay 24 y 8 Chinook disponibles, respectivamente.

- RAF Lyneham. La RAF Lyneham presta apoyo al traslado de recursos entre bases con aviones. Hay 8 C-130 Hércules disponibles.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Glosario

Término/Acrónimo	Significado
ASMA	Air Staff Management Aid. Panel de información del sistema que proporciona avisos, consejos, sugerencias e información.
AWACS	Sistema Aerotransportado de Alerta y Control.
Buster	Supersónico.
CAP	Patrulla aérea de combate. Se trata de una patrulla llevada a cabo por interceptores que permanecen en el aire para responder a cualquier amenaza y patrullar el espacio aéreo.
ID/IDENT	Identificar. Este comando ordena a los interceptores que realicen una inspección visual del objetivo.
IDO	Oficial de identificación. Destinado en el búnker, es el responsable de clasificar las señales.
ISTAR	Inteligencia, vigilancia, adquisición de objetivos y reconocimiento.
L11	Sistema Link 11. Utilizado por la OTAN, se trata de un enlace de datos táctico para intercambiar información digital. Se utiliza para mostrar las rutas aéreas del E-3 en el juego.
MC	El controlador principal es el miembro de mayor rango del búnker y se encarga de dar las órdenes.
NADOC	Centro Nacional de Operaciones de Defensa Aérea. Se encarga de garantizar la integridad general del espacio aéreo del Reino Unido.
Q/QRA	Alerta de Reacción Rápida. Se trata de los cazas interceptores de la base que permanecen en estado de alerta para garantizar que puedan desplegarse rápidamente ante cualquier incidente.
RoE	Normas de combate. Estas dictan la postura defensiva y la forma en que los interceptores deben actuar ante adversarios extranjeros.

© Equipo de Discord de Air Defender.
6

RTB	Regreso a la base. Esta orden indica a las aeronaves que vuelvan a su aeropuerto base para realizar un informe de misión.
SIGINT	Inteligencia de señales. Método de recopilación de información mediante el análisis de señales. Se lleva a cabo mediante criptoanálisis y/o análisis de tráfico.
SITREP	Informe de situación. Aquí se muestra un breve informe sobre el estado actual de la ASMA.
SoF	Demostración de fuerza. Suele consistir en que los interceptores inclinen el ala hacia la trayectoria de interés para indicar que llevan un arma.
SoP	Demostración de presencia. Suele consistir en que los interceptores lancen bengalas, que emiten una luz brillante para atraer la atención del objetivo de interés.
ToI	Objetivo de interés.
WC	Controlador de armamento. Responsable de la interceptación aire-aire.

AVISO: Esta no es la tabla de códigos abreviados, que son términos de procedimiento que transmiten información compleja acortando la transmisión.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Interfaz

Al entrar en el juego, verás la pantalla con la que se enfrenta a diario el defensor aéreo. Toda la información se muestra en la pantalla, que puedes utilizar para tomar decisiones rápidas. En diferentes niveles de dificultad o modos, hay funciones reducidas que se adaptan al propósito de la configuración.

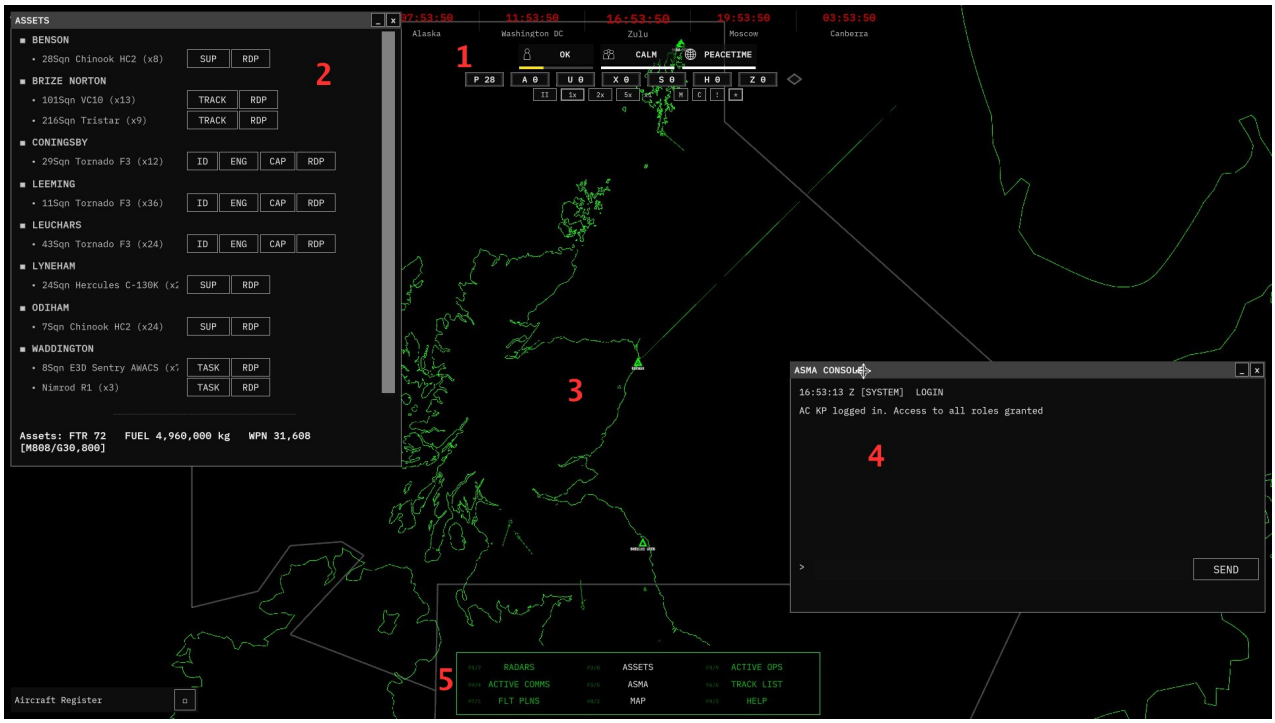


Figura 01 - Pantalla principal

1: Panel de clasificación a la derecha del número, clasificación y filtros debajo del número.

2: Panel de recursos

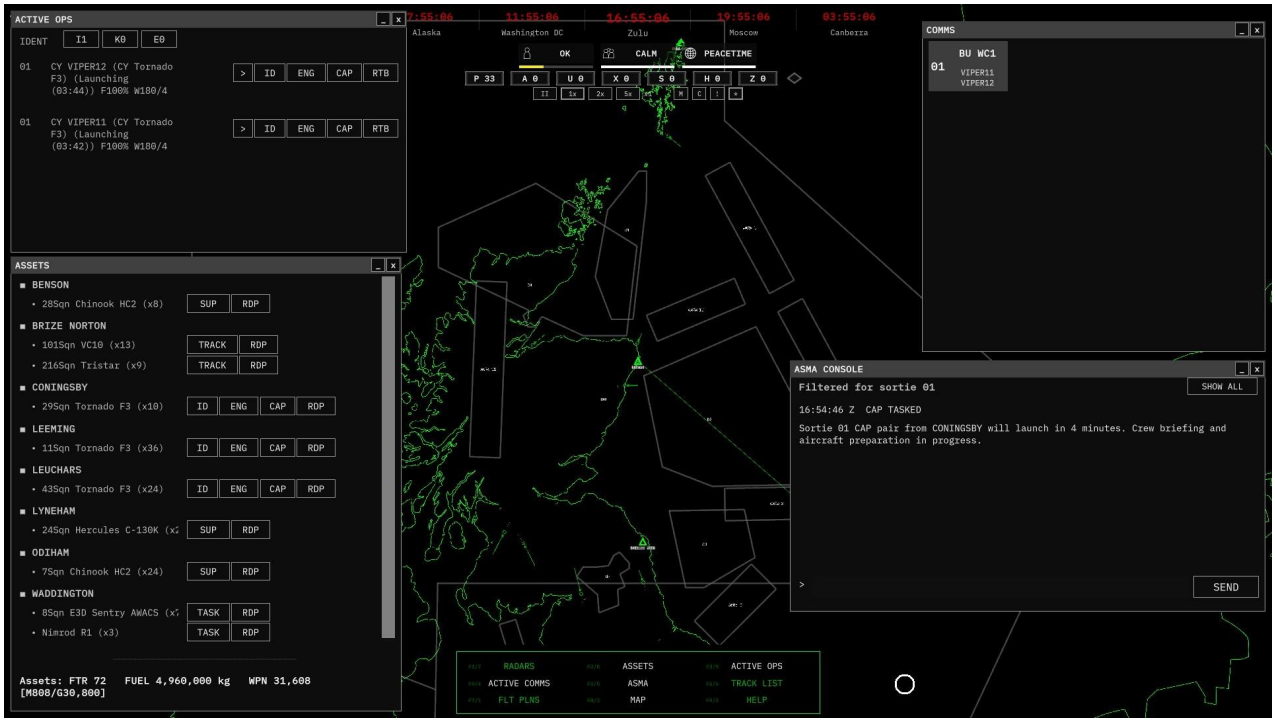
3: Mapa

4: Consola ASMA

5: Panel de navegación rápida (barra de menú contextual)

La siguiente interfaz es un mapa alternativo para el defensor aéreo, en el que se muestran los aeródromos, las zonas AARA, las zonas de peligro y las FIR (FIR). Se muestran las operaciones activas y las salidas, y la consola ASMA está filtrada para proporcionar únicamente información exclusiva de la salida 01, a la que se le ha encomendado la misión de ejecutar una patrulla aérea de combate. La interfaz varía en función de la cantidad de información mostrada y del número de contactos. El número de contactos se crea dinámicamente para adaptarse a la tendencia del tráfico en tiempo real en el Reino Unido.

© Equipo de Discord de Air Defender.
8



Mapa

La pantalla principal de todos los modos, que incluye el contorno del Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte, con las siguientes características:

1. **Aeronaves.**
    - Se mostrarán todos los objetivos aéreos que los radares estén rastreando en ese momento. Haz clic con el botón izquierdo sobre una aeronave para abrir el panel de la misma, donde podrás acceder a toda la información de vigilancia secundaria relativa a dicha aeronave. Se proporcionará más información en una fase posterior del manual. Las aeronaves de la RAF contarán con características adicionales, que se tratarán en la sección «Funciones básicas».
2. **Radares.**
    - Aquí se muestran todos los radares activos en el Reino Unido, que son la fuente de información que rastrea todos los objetivos aéreos. Haz clic con el botón izquierdo para centrarte en ese radar y mostrar su barrido. Si vuelves a hacer clic con el botón izquierdo, se alternarán los anillos para mostrar su cobertura. El clic con el botón derecho permite activar o desactivar el radar cuando se ordena a Vampire que lo destruya, así como mostrar los datos brutos (primarios) del radar y eliminar la línea de barrido del cabezal del radar.

Se puede mostrar información adicional en el mapa a discreción del defensor aéreo. El texto se puede activar o desactivar mediante la «etiqueta» del

© Equipo de Discord de Air Defender.

cuadro de navegación rápida. Esto puede ayudar en el proceso de toma de decisiones del defensor aéreo:

1. **Aeródromos militares y civiles.**
   - Esto mostrará todos los aeródromos militares y civiles actualmente en funcionamiento. Puedes hacer clic en el aeropuerto para acceder a la información sobre los recursos de ese aeródromo. La información incluye combustible, aeronaves estacionadas, cualquier aeronave en operaciones activas, misiles y almacenamiento de munición.
2. **AARA.**
   - Abreviatura de «Air-to-Air Refuel Area» (zona de reabastecimiento en vuelo), muestra todas las zonas designadas para el reabastecimiento. Esto sirve de guía para determinar dónde deben patrullar los aviones cisterna mientras proporcionan capacidad de reabastecimiento. En tiempos de paz, la asignación correcta de las rutas de los aviones cisterna reportará recompensas. No obstante, las aeronaves pueden reabastecerse fuera de la AARA designada.
3. **Ubicaciones estratégicas.**
   - Muestra todas las ciudades importantes y zonas militares que los adversarios extranjeros podrían atacar en caso de una guerra total. Protégelas a toda costa y asegúrate de que no se produzcan daños a la población civil. Entre estas ubicaciones se incluyen bases navales, cuarteles generales y activos civiles clave.
4. **NAVAID.**
   - Abreviatura de «ayuda a la navegación», se trata de balizas que guían a los aviones hasta la ubicación correcta. Los aviones vuelan hacia diferentes balizas (en forma de VOR y NDB) para asegurarse de llegar a su destino. Estas serán las rutas por las que volarán los aviones civiles para llegar a su destino.
5. **Rutas aéreas.**
   - Las rutas aéreas son trayectorias designadas por el NATS por las que las aeronaves viajan para llegar a su destino. Controladas por los centros de control de tráfico aéreo (ATC) de Prestwick y Swanwick, garantizan que todos los vuelos nacionales sigan el plan de vuelo y supervisan los vuelos transatlánticos a medida que se acercan o abandonan el espacio aéreo del Reino Unido.
6. **FIR.**
   - Abreviatura de «Flight Information Region» (región de información de vuelo). Se trata de la zona en la que el ATC del Reino Unido controlará el vuelo. Se extiende más allá del espacio aéreo del Reino Unido, y es la zona que tú, como defensor aéreo, debes proteger. Los spoofers y los adversarios que entren en tu FIR sin ser interceptados pueden acarrear graves consecuencias.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Gestión de los marcadores

Cuando se marcan rutas, al pulsar *Z* se mostrará la zona donde se encuentran los objetivos marcados y se desplazará el punto de vista en función de la posición de los objetivos. Al pulsar la tecla de retroceso se eliminarán todas las marcas. Al pulsar *C* se minimizará la información de vuelo, y al pulsar *V* se mostrarán todos los detalles. No obstante, muestra la información a tu discreción, ya que puede reducir la visibilidad de otras aeronaves, lo que puede retrasar el tiempo que tardas en clasificarlas. La tecla «Suprimir» ocultará todos los datos de los contactos excepto el que hayas seleccionado (marcado). Esto puede resultar muy útil cuando las aeronaves están *fusionadas* (volando muy cerca unas de otras o superpuestas).

Al pulsar «*B*» se mostrarán la distancia y el rumbo de la posición del cursor en el mapa con respecto a la ruta que hayas seleccionado. Pulsar el botón central del ratón (si dispones de uno) tiene la misma función. Esto permite estimar rápidamente el tiempo que tardará una aeronave en llegar a una ubicación.

Paneles

Los paneles se pueden activar o desactivar para mostrar distintos estados de información. Estos paneles proporcionan información detallada que permite al defensor aéreo tomar decisiones fundamentadas. Los paneles se pueden redimensionar, minimizar, mover y eliminar. Selecciona desde el borde del marco para cambiar el tamaño y desde la parte superior para moverlos. Los paneles minimizados aparecerán en la esquina inferior izquierda con opciones para eliminarlos o mostrarlos.

Estos son los paneles disponibles para el defensor aéreo:

1. **ASMA**.
    - Abreviatura de «Air Staff Management Aid» (Ayuda a la gestión del Estado Mayor Aéreo), proporciona información del sistema y sirve de medio para que el defensor aéreo envíe órdenes de texto. En el panel ASMA también pueden mostrarse eventos que pueden afectar al desarrollo del juego en mayor o menor medida. Las alertas, la recopilación de información y los informes de situación también se muestran en el panel ASMA. En el panel ASMA se proporcionará más información sobre las órdenes y funciones disponibles.
2. **Panel de aeronaves**.
    - Con 2-3 pestañas en el panel, este muestra la información de la aeronave, así como sus especificaciones. La información incluye velocidad, altitud, código de squawk, planes de vuelo y clasificación. Las especificaciones ayudan a la clasificación al identificar cualquier anomalía en el rendimiento, lo que puede indicar la presencia de aeronaves que simulan ser otras. También

© Equipo de Discord de Air Defender.

también puedes clasificar la aeronave en el panel de información de vuelo. Cuando hayas seleccionado una aeronave militar amiga, aparecerá una pestaña adicional con opciones de control de la aeronave.

3. **Panel de salidas.**
   - Las salidas de misiones activas cuentan con canales de radio específicos que el defensor aéreo puede escuchar para identificar la fase de las interceptaciones. Los mensajes de radio incluyen demostración de presencia, demostración de fuerza, etc. El audio de las salidas de emergencia y las operaciones ISTAR se retransmitirán automáticamente. Puedes seleccionar la salida para escuchar la radio específica de dicha salida. Las llamadas de radio generales sobre ataques inminentes se retransmitirán independientemente de la salida seleccionada.
4. **Panel de operaciones activas.**
   - Todas las aeronaves de la RAF que se encuentren en vuelo aparecerán en el panel de operaciones activas, desde el que podrás asignarles órdenes adicionales. Mediante el botón «>», también podrás localizar las aeronaves en caso de que no puedas encontrarlas debido a la congestión del espacio aéreo. Asimismo, muestra la misión actual, el nivel de combustible y el armamento (si procede), así como las órdenes aplicables a la aeronave. El tiempo de despegue de emergencia se mostrará en cualquier aeronave del QRA a la que se le haya asignado una misión.
5. **Panel de activos.**
   - Aquí se muestran todos los recursos disponibles para el defensor aéreo. Ordenados por nombre de base, podrás ver el número de aviones de la base que puedes desplegar. Puedes asignar misiones directamente a las aeronaves desde el panel de activos. Cuando se destruyan bases militares o aeródromos civiles, aparecerán aquí con una línea que tacha su nombre.
6. **Panel de aeródromos.**
   - Muestra los recursos del aeródromo, incluida la cantidad de combustible, armamento y aeronaves con base en dicho aeródromo. Cualquier aeronave adicional redesplegada aparecerá en el panel de aeródromos y estará disponible para ser asignada directamente desde el panel. Esto permite al defensor aéreo decidir si lleva a cabo misiones de reabastecimiento. Aunque los recursos son limitados, las misiones de reabastecimiento garantizan que las operaciones del aeródromo sigan siendo altamente eficaces.

7. **Panel de registro de aeronaves.**
   - Este panel muestra 640 aeronaves registradas, indicando la matrícula, el código hexadecimal del Modo S, el tipo, el nombre del operador, el país o cualquier otro campo. Al hacer clic, se mostrarán las especificaciones completas sobre el número de serie, el año de fabricación, la capacidad de pasajeros, la clase de peso, la velocidad de crucero, el techo y el alcance. Puedes buscar por tipo (ATP, A320, B752), fabricante (Cessna, Boeing), operador (DHL Air, British Airways) o país

© Equipo de Discord de Air Defender.

(Reino Unido, Noruega). Para realizar una búsqueda, abre el panel del registro de aeronaves y escribe en la barra superior. Al hacer clic en un punto de contacto del mapa, el panel mostrará automáticamente la información relativa a esa aeronave, si procede.

Navegación rápida

En la parte inferior de la interfaz hay un recuadro verde que puedes utilizar con el teclado numérico, las teclas de función o haciendo clic. La posición del botón se corresponde con la posición del número, por lo que se puede acceder a la esquina superior derecha con el número 9, y así sucesivamente. Esto permite un acceso rápido a información clave y a los botones de alternancia. Este menú se basa en la consola de radar ICCS real y funciona bien con dispositivos Stream Deck.

Figura 02 - Menú de control principal

© Equipo de Discord de Air Defender.

A continuación se muestra el esquema de los menús y submenús que contiene:

Tecla	Menú principal	Menú secundario	Menú terciario
F1/1	Radares	Buchan	
		Saxa	
		Benbecula	
		Brizlee	
		Islas Feroe	
		Neatishead	
		Portreath	
		Staxton	
F2/2	Activos		
F3/3	Operaciones activas		
F4/4	Comunicaciones activas		
F5/5	ASMA		
F6/6	Lista de canciones		
F7/7	Planes de vuelo		
F8/8	Mapas	Zonas	FIR
			AARA
			Zonas de peligro
		Rutas aéreas	
		Ayudas a la navegación	
		Aeródromos	Aeródromos civiles
			Aeródromos militares
		Ciudades	
		Estratégicas	
		Etiquetas	
F9/9	Ayuda		

© Equipo de Discord de Air Defender.

Valoraciones

Hay tres valoraciones diferentes para medir el rendimiento de un jugador: Rendimiento del jugador, Estado público y Estado de tensión. Son indicadores útiles que reflejan tu rendimiento como defensor aéreo y del entorno.

Una identificación correcta te permite ganar confianza, mientras que dejar pasar desapercibidos a los impostores en la FIR del Reino Unido te hará perderla. Acontecimientos como el despliegue de tropas en otros lugares pueden reducir temporalmente el estado de ánimo de la población, y el derribo de tus interceptores puede provocar un cambio permanente en dicho estado de ánimo. En un entorno de gran tensión, puede haber un aumento de las incursiones de adversarios extranjeros que aprovechen tu vulnerabilidad ante la opinión pública, por lo que tu actuación puede ser decisiva para el desarrollo del juego. Elige tus acciones con prudencia para evitar un final catastrófico. La puntuación se restablecerá tras cada partida.

El rendimiento del jugador mide tu eficacia como defensor aéreo. Aumenta con identificaciones correctas e interceptaciones exitosas. Disminuye con errores y amenazas no detectadas.

El estado de la opinión pública mide el nivel de concienciación y preocupación de la población. Aumenta cuando las amenazas son visibles o se producen incidentes cerca de zonas pobladas. Mantén este valor bajo para preservar la calma pública.

El «estado de tensión» refleja el nivel actual de alerta de la defensa. Los tres niveles son: tiempo de paz, alerta elevada y crítico. Esto puede afectar a las reglas de combate y a los protocolos de respuesta.

Se proporcionará más información en la sección «Sistema de puntuación» de la mecánica del juego.

Información básica

Clasificación de los contactos y objetivos

Como defensor aéreo, debes garantizar la seguridad del espacio aéreo del Reino Unido. Por lo tanto, es fundamental que los aviones vuelen según lo previsto y que no haya aeronaves que falsifiquen su identidad, pilotos rebeldes y, lo más importante, aeronaves rusas en el espacio aéreo del Reino Unido. Para ello, tendrás que clasificar todos los contactos aéreos.

Estas son las posibles clasificaciones de los contactos aéreos:

1. P (Pendiente)
   Todos los contactos que aún no se hayan asignado tendrán el estado «pendiente».
2. A (Supuesto amigo)
   Son los contactos que consideras que son lo que dicen ser. Durante la clasificación, es importante que te asegures de que los aviones no estén falsificando su identidad. Una identificación correcta puede aumentar los puntos. Hacerlo incorrectamente provocará una disminución significativa no solo de los puntos, sino también de la confianza de la población, lo que puede dar lugar a nuevos incidentes. Los métodos de identificación habituales incluyen ASMA y la confirmación visual. Se proporcionarán más detalles sobre cómo clasificar.
3. U (Desconocido)
   Se asigna automáticamente a la aeronave si no dispone de un Modo 3 o indicativo de llamada válidos. Más adelante se ofrecerá más información sobre el Modo 3. Esto significa que la aeronave se considera «sospechosa» y, por lo tanto, requeriría la atención del defensor aéreo.
4. X (rayos X)
   Aeronaves que han sido señaladas para que se les preste atención. Esto requeriría la atención inmediata del defensor aéreo, lo que incluye, entre otras cosas, la identificación mediante guerra electrónica, la vigilancia prioritaria y la interceptación.
5. S (Sospechosa)
   Probablemente se trate de un enemigo. Se puede asignar tanto de forma automática como manual. Se basa en la detección de guerra electrónica, la intrusión en espacio aéreo restringido o un comportamiento anómalo.
6. H (Hostil)
   Los enemigos confirmados serán clasificados automáticamente por el sistema tras su identificación visual, así como tras el lanzamiento de un misil y la confirmación por parte de múltiples emplazamientos de guerra electrónica.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Estas son las identidades clasificadas por el sistema que no se pueden modificar:

1. I (Interceptor)
   Todos los cazas QRA, CAP y cazas de redespliegue tendrán la designación I. Cuando a un interceptor se le haya asignado una misión, la I cambiará a I (I tachada).
2. K (Avión cisterna/de apoyo)
   Todos los aviones cisterna, helicópteros y aviones de suministro, así como los aviones de inteligencia de señales (SIGINT), tendrán la designación K.
3. E (AWACS)
   Todos los AWACS tendrán la designación E.
4. Z (Zombi)
   Las aeronaves enemigas que estén siendo atacadas en ese momento por las fuerzas amigas llevarán la designación Z. Esta se cambiará a H cuando el defensor aéreo ordene al interceptor que se centre en una ruta de interés diferente.

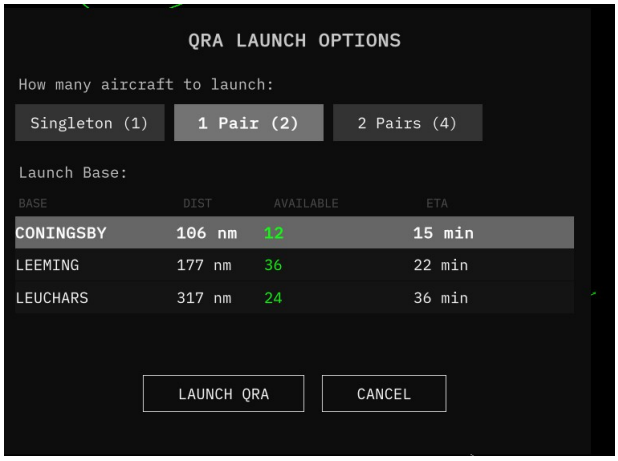
Todas las aeronaves de la RAF tienen su identidad bloqueada, por lo que es imposible cambiarla. Por lo tanto, son inmunes al fuego amigo.

En el modo normal, la guerra electrónica muestra la información de las aeronaves de los contactos que carecen de código de modo 3 para que el defensor aéreo pueda tomar una decisión más acertada. En el modo fácil, el sistema también asignará una identidad U/H/X al contacto. En el modo difícil, no habrá información disponible, y el defensor aéreo deberá decidir por sí mismo si debe movilizar a los interceptores.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Interceptación

Al clasificar una aeronave como U/X/S/H, aparecerá un cuadro emergente. Esto te permite elegir el número de interceptores y la base desde la que se lanzarán. No es obligatorio lanzar el QRA, pero esto te ofrece un acceso rápido a la opción de lanzamiento.



Ventana emergente de lanzamiento de los interceptores QRA.

Aparecerá un nuevo cuadro en el panel de comunicaciones activo y se escuchará el siguiente mensaje de audio:

IDO: Controlador principal, IDO. Tenemos un objetivo de interés, [dirección] de [zona].
MC: De acuerdo, gracias, pongamos al NADOC en línea.

MC: NADOC, aquí el controlador principal. Tengo una señal de interés en el sistema para ti. Actualmente se encuentra en [dirección] de [zona].
NADOC: Sí, de acuerdo, lo veo en tu radar.
MC: Entendido. Pondré en estado de alerta al QRA de [ubicación].

MC: Operaciones de [ubicación] y QRA, aquí el controlador principal de Buchan, confirmen recepción.
QRA: QRA.
MC: Q1 y Q2, despegue inmediato, despegue inmediato, despegue inmediato, confirmad. Se espera que los objetivos se dirijan hacia vosotros al despegar; acelerad vuestro ascenso hasta los 35 grados. Autorizados, «buster». Vuestra misión: interrogar.
WC: IDO, controlador de armamento. Se espera que el Q de [ubicación] despegue en 4 minutos.

Al recibir la orden, se requeriría una espera de 4 minutos mientras los pilotos de QRA corren hacia el búnker fortificado y rodan hacia la pista. A continuación, se activará el siguiente audio:

Base: Los Q están rodando hacia la pista. Despegarán en 60 segundos.

Poco después de que se active la línea de voz, el interceptor QRA aparecerá en el mapa y ascenderá rápidamente hasta la altitud de crucero, y el controlador de armamento proporcionará continuamente el rumbo y la distancia al interceptor hasta que se emita el comando «Judy», momento en el que el controlador de armamento cederá el control al piloto.

A continuación, el piloto inspeccionará visualmente el objetivo de interés (ToI) e informará diciendo: «Identificación positiva, es un Bear ruso/MIG-29/Spoofer iraní». Esto permite al defensor aéreo conocer la identidad real del ToI y actuar en consecuencia.

Se puede ilustrar un intento de establecer comunicaciones en la frecuencia de guardia (121,5 MHz):

Piloto: Avión ruso, aquí el interceptor de la Royal Air Force en frecuencia de guardia 121,5. He recibido instrucciones del Ministerio de Defensa, en nombre del Gobierno de Su Majestad del Reino Unido, de escoltarle hasta el espacio aéreo internacional; confirme.

Si la aeronave en cuestión no cumple las instrucciones, el piloto informará de que «la aeronave no cumple las instrucciones» y se producirá una escalada. A continuación, el controlador jefe ordenará al interceptor que realice una demostración de presencia y, posteriormente, una demostración de fuerza.

Piloto: La aeronave no responde.

Controlador jefe: Entendido. Debe realizar una maniobra de demostración de presencia.

Piloto: Entendido.

Piloto: La aeronave no obedece.

Controlador jefe: Entendido. Realiza una maniobra de demostración de fuerza.

Piloto: Avión ruso, aquí el interceptor de la Royal Air Force de guardia 121.5. He recibido instrucciones del Ministerio de Defensa, en nombre del Gobierno de Su Majestad del Reino Unido, para advertirle de que, si no responde a mis órdenes, será derribado. Debe alejarse, confirme.

Cuando la aeronave se niegue a cumplir, los interceptores esperarán un periodo de tiempo determinado mientras escoltan al objetivo o objetivos, y volverán a intentar la escalada hasta que cumplan las órdenes. En ese momento, aparecerá un mensaje de texto y de audio para indicar que cumplen las órdenes y abandonan el espacio aéreo del Reino Unido.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Recursos

Interceptores

Los interceptores son los activos más importantes de cualquier fuerza aérea. Se encargan de garantizar que no haya adversarios extranjeros dentro de la FIR de un país, de hacer frente a los que se encuentren en ella y, lo más importante, de asegurar el espacio aéreo y proteger la integridad del mismo. Teniendo esto en cuenta, debes asignar y desplegar estratégicamente tus recursos para asegurarte de que dispones de los suficientes para prepararte ante cualquier eventualidad. Todos los activos son muy frágiles. Son vulnerables a los ataques, prácticamente indefensos dentro del alcance de ataque y es poco probable que sobrevivan a un ataque nuclear. Por lo tanto, es tu responsabilidad garantizar que se neutralice a todos los adversarios potenciales antes de que se conviertan en un riesgo real. Para ello, necesitarás interceptores.

El interceptor principal es el Tornado F3. Al tratarse de la variante de defensa aérea (ADV) del Tornado, se encarga de defender la integridad del espacio aéreo del Reino Unido. Gracias al radar Foxhunter y a misiles como el Skyflash y el AIM-9, el avión está mejor adaptado como interceptor, ya que cuenta con un motor optimizado para un mejor rendimiento a gran altitud y un sistema de barrido automático que mejora su maniobrabilidad. Con un alcance de combate de 1150 nm y una velocidad máxima de 1300 nudos, el Tornado demuestra ser un arma letal para interceptar a los bombarderos soviéticos en el Mar del Norte. Capaz de hacer frente a bombarderos supersónicos como el Tu-22M Backfire y el Tu-160 Blackjack, el Tornado permite una interceptación rápida y evita el lanzamiento de armas termonucleares desde el aire contra el Reino Unido.

Los Phantom F3 eran, en origen, aviones excedentes de la Armada y los Marines de EE. UU. destinados a cubrir el vacío en la defensa aérea que se había producido en el Reino Unido a raíz de la Guerra de las Malvinas. Con un rendimiento superior al del Lightning —por entonces el principal interceptor de la época—, los Phantom estaban mejor equipados para hacer frente a la fuerza soviética, gracias a su mayor alcance, autonomía, radar y capacidad de transporte de misiles. Destinados en la base de la RAF en Leuchars, operan junto a los Lightning para proporcionar capacidades de QRA (Norte). Se retiraron tras la entrada en servicio del Tornado ADV, después de siete años de servicio.

En la pantalla del radar de los interceptores se muestra información diferente, en el formato XXX/XXX FXX% GXXX(guns)/RX(RADAR Guided Missiles)/HX (Heatseeking Missiles). Una guía rápida para entenderlo sería

<flight level>/<speed> <fuel%> <gun>/<skyflash>/<sidewinder>. Un avión que vuela a un nivel de vuelo de 350, con un 70 % de combustible y munición completa a bordo, sin Skyflash disponible y con algunos Sidewinders,

sería 350/480 F70 % G180/R0/H4. Puede resultar útil para reconocer rápidamente el nivel de combustible y las armas a bordo y así gestionar mejor tus recursos.

Estos son las 4 órdenes que puedes dar a los interceptores mientras están en tierra:

1. ID. Abreviatura de «identificación», esta ordena a un avión que vuele hacia el objetivo en el que has hecho clic, para que luego confirme visualmente la identidad de la aeronave. Puede resultar muy útil en el caso de aviones desconocidos, cuando no estás seguro de si debes intensificar la respuesta lanzando el QRA.
2. ENG. Abreviatura de «engage» (atacar), esta ordena a una aeronave que vuele hacia el objetivo que hayas seleccionado y, a continuación, dispare misiles aire-aire para destruir el objetivo. Esto puede resultar útil si estás seguro de que el objetivo es un adversario o un bombardero en incursión, al que puedes derribar inmediatamente sin necesidad de confirmar visualmente su identidad.
3. CAP. Abreviatura de «patrulla aérea de combate», ordena a una pareja de aviones que se dirijan hacia un punto de referencia seleccionado, alrededor del cual patrullarán. Esto resulta útil si deseas enviar aviones al aire antes de la interceptación, lo que reducirá el tiempo de espera de cuatro minutos para lanzar la QRA, además de acortar significativamente el tiempo de vuelo hacia el objetivo.
4. RDP. Abreviatura de «reposicionamiento», esta ordena que una pareja de aviones sea reubicada en un aeródromo alternativo seleccionado. La pareja de aviones llevará a bordo el depósito lleno de combustible, munición y misiles. Esto resulta útil si quieres reducir el riesgo de que todos los aviones sean destruidos en caso de que una base sea bombardeada. Sin embargo, no todos los aeródromos disponen de combustible y armamento para los interceptores, así que ten cuidado con la gestión de recursos.

Hay órdenes adicionales que puedes utilizar cuando los interceptores están en el aire:

1. Escolta. Los interceptores escoltarán al objetivo hasta que consideren que es seguro regresar a la base.
2. Repostar. Cuando el combustible se esté agotando, puedes ordenar a los interceptores que reposten en el avión cisterna seleccionado. Los interceptores volverán a su misión original una vez que ambas parejas hayan repostado por completo.
3. Reincorporarse. Si has asignado al caza acompañante a una orden distinta y deseas que se reincorpore a la pareja, haz clic en «Reincorporarse» y este localizará a su líder.
4. Judy. En caso de interceptar a adversarios extranjeros, puedes activar la función «Judy», que permite a los pilotos tomar el control de la situación del controlador de armamento e indica que ya

© Equipo de Discord de Air Defender.

necesitan asistencia BRAA (rumbo/distancia/altitud/aspecto), tras lo cual realizarán una demostración de presencia y de fuerza para disuadir a los adversarios extranjeros. Esto ocurre automáticamente en la mayoría de los despegues de QRA cuando la aeronave alcanza *el «Tally»* (el piloto puede ver la aeronave que está interceptando).

5. RTB. Abreviatura de «return to base» (regreso a la base), esta ordena al interceptor designado que regrese a la base para informar de la misión.
6. Cancel. Cancela cualquier orden asignada actualmente al interceptor, por ejemplo, las órdenes de identificación y de ataque.

Hay tres ajustes de velocidad entre los que puedes elegir para los interceptores:

1. Buster (velocidad máxima). Los interceptores volarán a su velocidad máxima, que suele ser de 1200 nudos para los Tornado F3.
2. Crucero. Los interceptores volarán a 480 nudos.
3. Eco. Los interceptores volarán a 350 nudos.

Elige la velocidad con prudencia, buscando un equilibrio entre el consumo de combustible y el tiempo necesario para llegar al lugar de los hechos. Ten en cuenta que también se necesita combustible para regresar a la base y/o repostar, así que no ordenes un «buster» a la ligera. Al mismo tiempo, los enemigos dentro de la FIR (región de información de vuelo) pueden costarte puntos de calificación, así que ten cuidado.

Consulta la sección «Aeronaves» para obtener más información sobre el rendimiento y el equipamiento de los interceptores.

Un par de aviones Tornado F3 (ZE982 y ZE763) en vuelo en formación, en tránsito hacia el ejercicio Red Flag. Cabo Paul Saxby, RAF/MOD.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Aviones cisterna

Los aviones cisterna dan apoyo a las salidas garantizando que dispongan de combustible suficiente para las misiones, ya se trate de interceptores, AWACS o SIGINT. Con base en Brize Norton, prestan apoyo principalmente a las operaciones QRA y CAP, proporcionando capacidad de reabastecimiento para ampliar el radio de acción y garantizar que dispongan de combustible para regresar a la base. Hay dos tipos de aviones cisterna disponibles: el VC-10 y el Tristar. En circunstancias normales, habrá 13 VC-10 y 9 Tristars estacionados en Brize Norton, listos para ser destinados a las AARA (zonas de reabastecimiento en vuelo) designadas con el fin de realizar tareas de reabastecimiento. Actualmente, solo está disponible el reabastecimiento 1 a 1.

Los Tristar son aviones de fuselaje ancho y tres motores, reconvertidos a partir de los L1-011, anteriormente operados por British Airways y Pan American Airlines. En la parte trasera del fuselaje se han instalado dos puntos de reabastecimiento, lo que permite una capacidad máxima de combustible de 136 toneladas. Esto permite a la RAF llevar a cabo operaciones de reabastecimiento de largo alcance, de las que, de otro modo, carecería con los aviones cisterna Handley Page Victor y VC-10, como se observó durante la guerra de las Malvinas, donde su alcance y capacidad de combustible les limitaban a la hora de realizar operaciones efectivas a través del océano Atlántico.

Los VC-10 K.2 son aviones a reacción de fuselaje estrecho y cuatro motores, convertidos a partir de VC-10 retirados del servicio de BOAC y East African Airways. Los depósitos de combustible están instalados en la cabina de pasajeros para proporcionar una fuente de combustible con una capacidad de entre 86 y 91 toneladas. Cuentan con dos alas y un pod de reabastecimiento en la línea central, que suministran 1 y 2 toneladas de combustible por minuto, respectivamente.

Las AARA son 12 zonas designadas en el espacio aéreo del Reino Unido específicas para el reabastecimiento en vuelo. Estas zonas, que se extienden desde el norte de Escocia hasta el suroeste de Inglaterra, están autorizadas en niveles de vuelo específicos para garantizar un proceso de reabastecimiento ininterrumpido. Los aviones cisterna pueden permanecer en estas zonas, a la espera de que las aeronaves reposten. Suelen volar en patrón de estadio (rectangular), alrededor de la trayectoria designada por el controlador aéreo.

Alternativamente, pueden situarse en un punto designado por el controlador aéreo para repostar en un círculo.

Cuando se crea la ruta, esta contiene una línea, por ejemplo, ALPHA 150-180. La designación de la ruta rota entre los alfabetos fonéticos, y el número indica el nivel de vuelo al que operan.

Cuando se asigna a las aeronaves la tarea de repostar, se dirigen hacia la posición del avión cisterna antes de situarse en una posición previa al contacto. Volando justo por debajo del avión cisterna, la aeronave se coloca detrás de este para establecer contacto. Una vez autorizadas para el contacto, avanzan lentamente para acoplarse a la manguera de repostaje y recibir combustible. A continuación, ambas aeronaves

mantienen su posición relativa hasta que la aeronave receptora haya repostado por completo, momento en el que se separará y continuará con su misión original. El tiempo que lleva el reabastecimiento varía en función de la cantidad de combustible necesaria para llenar los depósitos. Las aeronaves pueden separarse en cualquier momento cuando se haya emitido una nueva orden, lo que puede resultar útil si los interceptores solo necesitan el combustible mínimo para regresar a la base tras una salida.

Se muestran dos datos clave que facilitarán la gestión de recursos: F y AF. F significa «combustible» e indica cuánto combustible tiene el propio avión cisterna para volar. AF significa «combustible disponible», que es la cantidad de combustible que el avión cisterna puede transferir a otras aeronaves. El porcentaje correspondiente al combustible disponible solo muestra la proporción de combustible que puede transferir en comparación con un depósito lleno; un 1 % en AF no significa que la cantidad de combustible de los interceptores o los AWACS aumente en un 1 % durante el reabastecimiento. Los distintos aviones cisterna tienen cantidades diferentes de combustible disponible, y el porcentaje puede disminuir a ritmos distintos.

Hay dos órdenes que puedes dar a los aviones cisterna mientras están en tierra:

1. Ruta. Tras hacer clic en este botón y crear una ruta seleccionando dos puntos en el mapa, se ordenará a un avión cisterna que se desplace hasta esa ruta y permanezca en ella.
2. RDP. Al igual que con los interceptores, puedes redesplegar los aviones cisterna a un aeródromo alternativo.

Una vez en el aire, puedes asignarle las siguientes órdenes a un avión cisterna:

1. Anclarse. Esto permite que el buque cisterna se mantenga en un punto.
2. Repostar. Esto permite que el avión cisterna repostara de otro avión cisterna.
3. RTB. Esto permite que el avión cisterna regrese a la base tras haber estado en su posición.
4. Seguir ruta. Esto permite al avión cisterna dirigirse a otra ruta designada por el defensor aéreo.

Aunque los aviones cisterna pueden repostar fuera de las zonas de reabastecimiento en vuelo (AAAR), en tiempos de paz esto puede suponer una disminución de la calificación, ya que se considera «poco ortodoxo» que una aeronave reposte fuera de dichas zonas, dado que puede haber aeronaves cercanas que interrumpan el proceso de reabastecimiento y supongan un riesgo operativo para la salida.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Tristar KC1 (ZD948) aterrizando en la base de la RAF de Brize Norton. Steven Lynes.

VC-10 (ZA149) repostando un Tornado. Wikipedia.

© Equipo de Discord de Air Defender.

ISTAR

La inteligencia, la vigilancia, la adquisición de objetivos y el reconocimiento (ISTAR), compuestos por el Sistema Aerotransportado de Alerta y Control (AWACS) y la inteligencia de señales (SIGINT), son cruciales para crear un panorama aéreo para la defensa aérea junto con los radares existentes. Al contar con la ventaja de una gran movilidad, pueden proporcionar cobertura temporal mientras el radar está fuera de servicio por diferentes motivos o se encuentra sometido a un fuerte bloqueo. En colaboración con los radares, estas aeronaves aumentan la conciencia situacional de la defensa aérea, lo que le permite tomar decisiones más fundamentadas. El AWACS también actúa como plataforma aérea de mando y control; a efectos del juego, se omitirá.

Las plataformas AWACS son principalmente los E-3 Sentry, que son Boeing 707 modificados con una gigantesca cúpula de radar giratoria que tiene un alcance máximo de 250 nm. Con el Link 11 activo, funcionan a la perfección con los radares y otros sistemas AWACS para proporcionar al defensor aéreo la información más actualizada sobre todos los objetivos aéreos.

Las plataformas SIGINT son principalmente Nimrod R1, una conversión de los Nimrod originales —que son versiones militares del de Havilland Comet— destinadas a la inteligencia de señales, el reconocimiento y la recopilación de información en primera línea. Modificado a partir del primer avión de pasajeros a reacción del mundo, el de Havilland Comet, el Nimrod se encarga de volar cerca de la primera línea de combate, recopilar información de inteligencia y transmitirla a los comandantes en tierra.

Las plataformas AWACS deben tener su radar y su sistema Link 11 activados manualmente para compartir información con el defensor aéreo, mientras que la plataforma SIGINT se desplegará automáticamente cuando se active el botón de guerra electrónica pasiva. El botón en forma de rombo se encuentra en la parte superior central de la interfaz, en el extremo derecho de la fila con todas las clasificaciones.

Con base en la RAF Waddington, las plataformas ISTAR pueden desplegarse cuando el defensor aéreo selecciona un punto para que las plataformas se anclen. En el mapa, AEW indica los puntos de anclaje de los AWACS, mientras que SIGINT indica los de SIGINT. Estos puntos de anclaje no desaparecerán si se asigna a la aeronave un punto de anclaje alternativo; por lo tanto, es importante que estés al tanto del destino de la aeronave en vuelo de espera.

Hay dos órdenes que puedes dar a la plataforma ISTAR mientras está en tierra:

1. Rastrear. Tras hacer clic en este botón y crear una ruta seleccionando un punto en el mapa, la plataforma se anclará en él.

© Equipo de Discord de Air Defender.

2. RDP. Al igual que con los interceptores, puedes reasignar los aviones cisterna a un aeródromo alternativo.

Mientras está en vuelo, hay algunas órdenes que puede dar a un AWACS:

1. Activación/desactivación del radar. Esto cambia el estado del radar (encendido o apagado), lo que permite al E-3 Sentry detectar objetivos aéreos en un radio de 250 nm.
2. Activación/desactivación de Link 11. Esto permite al E-3 Sentry compartir información desde la plataforma AWACS con el defensor aéreo. De este modo, el defensor aéreo puede vigilar el espacio aéreo del Reino Unido incluso cuando el radar se apaga manualmente para despistar a los misiles guiados por radar lanzados por adversarios extranjeros.
3. Repostaje. Puedes repostar el AWACS desde el avión cisterna seleccionado.
4. RTB. Esto permite que la plataforma regrese a la base.

También hay algunas órdenes que puedes asignar a la plataforma SIGINT:

1. Repostar. Puedes repostar el AWACS desde el avión cisterna designado.
2. RTB. Esto permite que la plataforma regrese a la base.

Sentry AEW Mk. 1 (ZH104) en una misión de entrenamiento sobre el Mar del Norte en AARA7. Objetivo: fotografía aérea.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Aviones de suministro

Los aviones de suministro garantizan el apoyo a todos los aeródromos transportando recursos entre las bases aéreas para asegurar que las operaciones no se vean interrumpidas, además de abastecer a aeródromos alternativos para facilitar el redespliegue y reducir el impacto en caso de que los misiles destruyan una única base.

Existen dos tipos diferentes de aviones de suministro, los CH-47 Chinook y los C-130K Hércules, con base en la RAF Benson, la RAF Odiham y la RAF Lyneham, respectivamente. Con diferentes capacidades de manejo de carga, pueden garantizar que cualquier avión en aeródromos alternativos se mantenga en buen estado mediante el suministro de combustible, misiles y/o munición para armas.

Las salidas de abastecimiento pueden asignarse seleccionando un aeropuerto de entrega y otro de recepción, indicando a continuación la cantidad y el tipo de recursos que se van a entregar, tras lo cual se puede desplegar la salida. A continuación, el avión de abastecimiento despegará de la base de origen, se desplazará hasta el aeródromo de entrega, despegará de nuevo y se dirigirá al aeropuerto de recepción, antes de estacionarse en este último para cualquier despliegue posterior. El despliegue con regreso manual a la base de operaciones puede asignarse seleccionando el aeropuerto de partida como el aeródromo en el que está estacionado, seleccionando a continuación la base de operaciones como aeropuerto de destino y eligiendo cero recursos. Dado que el desplazamiento del avión de suministro no consume combustible, resulta útil desplegarlos previamente en otros aeródromos para reducir el tiempo de tránsito y aumentar la eficiencia. Actualmente, no hay límite de autonomía ni de combustible para ningún avión de suministro; la única restricción de la misión de suministro es el tiempo.

Una vez que el avión de suministro haya aterrizado en el aeropuerto de destino y haya completado la salida de suministro, permanecerá en dicho aeropuerto hasta que se le asignen nuevas órdenes. Sin embargo, hay que tener en cuenta que su velocidad de crucero puede ser de tan solo 250 nudos, por lo que puede llevarles un tiempo desplegarse y estacionarse en otros lugares para su colocación estratégica. No obstante, la cantidad de aviones de suministro puede compensar la falta de velocidad, ya que hay 24 C-130K Hércules y 32 Chinooks disponibles para su despliegue en tres aeródromos diferentes, lo que puede resultar útil para el transporte masivo.

Las salidas de abastecimiento a aeródromos civiles solo pueden ser realizadas por los Chinook, mientras que tanto los Chinook como los C-130K Hércules pueden realizar una salida de abastecimiento a un aeródromo militar.

Las siguientes órdenes están disponibles para los aviones de suministro:

- Sup. Abreviatura de «supply» (abastecimiento); abre una página para seleccionar el aeropuerto de abastecimiento, el aeropuerto receptor y las cargas útiles. Los ajustes preestablecidos se indican en la tabla siguiente.

© Equipo de Discord de Air Defender.

- RDP. Abreviatura de «reposicionamiento». Al igual que con los interceptores, puedes reposicionar los aviones de suministro a un aeródromo alternativo.

No hay órdenes disponibles mientras los aviones de suministro están en vuelo. Por lo tanto, no se puede cambiar el destino en pleno vuelo.

Estas son las configuraciones estándar que puedes asignar a los aviones de suministro para las salidas de suministro (el paréntesis indica la capacidad ocupada por unidad):

Configuración	Chinook	C-130K Hércules
Combustible (1)	6	15
Misiles (1)	4	4
Munición para armas (1 por cada 1000 para el C-130, 1 por cada 500 para el Chinook)	200	200
Mezcla estándar	5 t de combustible 8 misiles 2000 municiones	5 t de combustible 8 misiles 2000 municiones
Capacidad	6	15

Dos C-130K de la RAF sobrevolan la zona al retirarse. Real Fuerza Aérea Británica

© Equipo de Discord de Air Defender.

Radares

El radar es la herramienta más importante con la que cuenta la defensa aérea para obtener una imagen aérea del espacio aéreo del Reino Unido. Actualmente hay 10 radares* en el juego, desde el más septentrional de las Islas Feroe hasta el más meridional de Portreath. Con un alcance máximo de 250 nm, estos radares proporcionan cobertura sobre la totalidad del espacio aéreo del Reino Unido, y algunas zonas están cubiertas por varios radares para garantizar que no quede ninguna zona desprotegida en caso de que algún radar sea destruido, sufra interferencias o se apague para evitar ataques.

En colaboración con las plataformas ISTAR, los radares proporcionan la información más actualizada dentro de la FIR del Reino Unido, además de alertar al defensor aéreo si hay alguna aeronave no autorizada mediante el seguimiento continuo de su posición. Los radares también cuentan con capacidades de guerra electrónica (EW) para identificar aeronaves en caso de que tengan una transmisión de Modo 3 no válida o no la tengan, lo que mejora la conciencia situacional del defensor aéreo.

Cuando el radar establece un contacto inicial con el objetivo, se muestra un triángulo invertido con un punto. Tras aparecer tres puntos —lo que indica que el radar ha girado tres veces y sigue manteniendo el contacto—, se muestra una trayectoria y, a continuación, se proporciona más información. La información incluye la velocidad, la altitud, el código de identificación, el tipo de aeronave y otros datos relevantes. Por lo general, se mostrarán hasta seis puntos en el mapa para indicar el movimiento de la trayectoria. Los puntos verdes indican que la aeronave está siendo rastreada actualmente por radares, mientras que los puntos blancos indican un seguimiento por parte de un AWACS. El número de confianza refleja el número de radares (terrestres y aéreos) que cubren simultáneamente esa trayectoria, lo que indica una mayor probabilidad de que la posición sea legítima.

Los rombos rojos muestran la posición de las aeronaves que han sido rastreadas de forma pasiva por los sensores de guerra electrónica (EW) de estaciones de radar o plataformas aéreas de EW. Para que se forme un rombo, deben cruzarse al menos dos líneas estroboscópicas (líneas que apuntan desde un sensor hacia una ruta sospechosa de interés). Dos líneas estroboscópicas que se cruzan crean un rombo «aplastado»; tres líneas estroboscópicas que se cruzan crean un rombo completo e indican que existe un alto nivel de confianza en la posición triangulada del objetivo.

Puedes identificar un objetivo específico de la lista de contactos abriendo la Lista de contactos desde el Panel de activos y pulsando la tecla P en la pantalla junto al indicativo del rastro que desees identificar. Esto es similar a cuando el ATC solicita al piloto que pulse el botón IDENT de su transpondedor para confirmar su posición e identidad. A continuación, el contacto cambiará de icono y se iluminará durante 1 minuto antes de volver al icono original, con el fin de identificar el contacto para el defensor aéreo.

© Equipo de Discord de Air Defender.

La mayoría de los radares son del tipo AN/FPS-117 Tipo 92 de banda L, que son radares de búsqueda tridimensionales con matriz de barrido electrónico activo y un alcance de 250 nm. Al utilizar numerosas antenas pequeñas que pueden orientarse mediante desfasadores, no se necesitan piezas mecánicas para girar el radar, lo que permite una búsqueda rápida y un despliegue móvil. Equipados con un transmisor activo con una matriz de 46*× 32 antenas y una potencia combinada de 25 kW, presentan un consumo energético significativamente menor, de varios órdenes de magnitud. El sistema de identificación amigo-enemigo (IFF) también se emplea en una segunda antena. Además, incluyen software que aumenta el funcionamiento automatizado y reduce la mano de obra necesaria para su manejo.

Aunque los radares cuentan con capacidades integradas de rechazo de interferencias, su eficacia y cobertura se verán comprometidas ante la presencia de aviones especializados en guerra electrónica. Por lo tanto, es crucial que el defensor aéreo mantenga la capacidad de construir un panorama aéreo preciso para tomar la decisión óptima.

En el juego, los adversarios extranjeros pueden lanzar misiles antirradar que tienen como objetivo la fuente de radio. Cuando se detecta esto, se oye una llamada por radio: «¡VAMPIRE! ¡VAMPIRE! ¡VAMPIRE! <estación de radar> ¡Apagad el radar!». Para intentar evitar que la estación de radar sea destruida, puedes hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la estación de radar hasta que se oscurezca, lo que indica que no está en uso.

En el mundo real, un operador tendría que levantarse de su silla y gritar esto lo más fuerte posible para que todo el mundo pudiera oír la advertencia.

A continuación se detalla la cobertura de los radares:

Nombre	Ubicación	Detalles
Buchan	Condado de Aberdeen, Escocia	Norte de Escocia
Saxa Vord	Islas Shetland	Cobertura del norte
Benbecula	Hébridas Exteriores	Cobertura de las Islas Occidentales
Brizlee Wood	Northumberland, Inglaterra	Cobertura del noreste
Neatishead	Norfolk, Inglaterra	Cobertura de East Anglia
Portreath	Cornualles, Inglaterra	Cobertura del suroeste

© Equipo de Discord de Air Defender.

Fylingdales	Yorkshire del Norte, Inglaterra	Sistema de alerta temprana de misiles balísticos
Staxton Wold	Yorkshire del Norte, Inglaterra	Cobertura oriental

* El radar de las Islas Feroe se encuentra en las Islas Feroe, que pertenecen a Dinamarca. El 1ACC consiste en una unidad de radar desplegable que puede movilizarse.

Este es un mapa aproximado de la cobertura de todos los radares, incluido el de las Islas Feroe.
De arriba abajo: Islas Feroe (azul claro), Saxa Vord (dorado), Buchan (blanco), Benbecula (azul oscuro), Brizelee Wood (verde), Staxton Wold (negro), Neatishead (amarillo), Portreath (rojo).

© Equipo de Discord de Air Defender.

Aeródromos

En el Reino Unido hay dos tipos principales de aeródromos: los aeródromos civiles y los aeródromos militares. Tú, como defensor aéreo, puedes reubicar cualquier recurso entre aeródromos civiles y/o militares según consideres oportuno; sin embargo, existen diferencias inherentes entre ambos que pueden influir en tu toma de decisiones.

Los aeródromos civiles, cuyo nombre ya lo explica todo, son utilizados principalmente por el sector civil, que abarca fines comerciales, corporativos y generales. Algunos servicios especiales, como el MEDEVAC (evacuación médica) de emergencia o el apoyo aéreo policial, también utilizan los aeródromos civiles como base principal. Destinados principalmente a facilitar los viajes de negocios y de ocio, los aeródromos civiles ofrecen servicios como almacenamiento, mantenimiento, asistencia en tierra y control del tráfico aéreo.

Los aeródromos militares son utilizados principalmente por las fuerzas armadas para el funcionamiento de aeronaves militares. Especializados para dar cabida a diferentes tipos de aeronaves, pueden contar con instalaciones muy distintas entre sí. Por ejemplo, la base de la RAF en Brize Norton, que ofrece capacidades de reabastecimiento aéreo, cuenta con terminales de pasajeros para gestionar los servicios de transporte a la isla de Ascensión, además de un gran depósito de combustible para dar cabida a los servicios de reabastecimiento. Por el contrario, la base de la RAF en Coningsby, responsable de las capacidades de QRA (Sur), cuenta con equipamiento como almacenes de armamento y refugios blindados para prevenir ataques. Algunos aeródromos también actúan como bases aéreas de dispersión, lo que proporciona una base de apoyo para minimizar la vulnerabilidad de las aeronaves en caso de ataque.

En el juego, los aeródromos militares se pueden clasificar en dos categorías: aeródromos especializados y aeródromos de dispersión. Los aeródromos especializados son aquellos con fines específicos y que cuentan con unidades estacionadas en ellos. Por ejemplo, la base de la RAF en Leuchars es responsable de las capacidades de QRA (Norte) y cuenta con 24 Tornado F3 en el aeródromo al inicio del juego. Consulta las bases de la RAF y los recursos de las bases de la RAF para obtener más detalles sobre los aeródromos específicos.

Los recursos pueden redesplegarse y movilizarse en torno a los aeródromos, incluyendo combustible, armamento y aeronaves. La movilización de combustible y armas se lleva a cabo mediante salidas de abastecimiento realizadas por aviones de suministro, y las aeronaves pueden redesplegarse utilizando el botón RDP. Cuando se redespleguen las aeronaves, asegúrate de que haya suficiente combustible y/o armas para evitar la incómoda situación de quedarte sin combustible o armas para utilizar las aeronaves adecuadamente. Actualmente, no hay restricciones en cuanto a la capacidad máxima de ningún activo, ni limitaciones respecto a un tipo específico de recursos que no puedan existir en un aeródromo.

Panel ASMA

La consola Air Staff Management Aid (ASMA) es un componente fundamental de Air Defender. Disponible en 30 ubicaciones del Reino Unido y en todos los buques de la Marina Real, el sistema permite una comunicación rápida entre el personal situado en diferentes lugares. En el juego, la consola te permite identificar y verificar aeronaves, enviar mensajes del sistema, así como informes de situación y alertas.

El panel ASMA cuenta con los siguientes comandos:

Comando	Finalidad
Mostrar controladores	Muestra todos los controladores y su bloque de Modo 3.
Llamar a <controlador>	Abre una línea de comunicación.
Seguir ###/indicativo/ID de contacto	Consultar información sobre una aeronave concreta mientras se está conectado.
Colgar	Cierra la línea de comunicación.

Códigos de brevedad

Los códigos Brevity son palabras estandarizadas para transmitir rápidamente información compleja. Estas palabras pueden aparecer en la radio y en la consola ASMA. Es importante que conozcas el significado de estos códigos, ya que te permiten tomar decisiones rápidas y evitar accidentes, como que a los interceptores se les acabe el combustible mientras están en vuelo.

A continuación se incluye una lista de códigos abreviados comunes:

Código	Significado
BANDIT	Aeronave enemiga confirmada
BOGEY	Aeronave desconocida, aún no identificada como amiga o enemiga
BINGO	Combustible mínimo necesario para regresar a la base de forma segura
FENCE IN	Puesta de los sistemas de armamento y del radar en estado de combate

© Equipo de Discord de Air Defender.

FENCE OUT	Poner los sistemas de armas y el radar en modo seguro/en espera
FOX ONE	Lanzamiento de un misil guiado por radar semiactivo (p. ej., Skyflash)
FOX TWO	Lanzamiento de un misil guiado por infrarrojos (p. ej., AIM-9)
FOX THREE	Lanzamiento de un misil guiado por radar activo (p. ej., AMRAAM)
JOKER	El nivel de combustible se acerca a BINGO; plantéate regresar a la base (RTB) en breve.
JUDY	El interceptor tiene contacto por radar y está tomando el control de la interceptación
MAYDAY	Llamada de socorro que indica peligro inminente (agotamiento de combustible, daños en la aeronave).
FUSIÓN	El interceptor y el objetivo se encuentran en la misma posición en la pantalla del radar
PAN	Llamada de urgencia que indica una situación grave, pero sin peligro inmediato
PICTURE	Solicitud o informe sobre la situación aérea táctica actual
POSID	Identificación positiva del tipo de aeronave (visual o en la misma posición en la pantalla del radar)
SPLASH	Objetivo destruido (derribo confirmado)
TALLY	Contacto visual con la aeronave objetivo
VAMPIRE	Se aproximan misiles antirradiación y misiles de crucero enemigos.
WINCHESTER	Se han agotado todas las armas aire-aire; la aeronave se ha quedado sin munición.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Modos de juego

Air Defender cuenta con cuatro modos de juego: «Combat Ready», «Instant Action», «Trade Training» y «Basic Training». Tanto el «Basic Training» como el «Trade Training» tienen niveles que completar. No es obligatorio terminar el «Basic Training» ni el «Trade Training» antes de pasar al modo «Combat Ready». Se recomienda comenzar por el «Basic Training» y completar tanto este como el «Trade Training» antes de pasar al «Combat Ready».

Nota: el entrenamiento se encuentra actualmente en desarrollo; para ver tutoriales en vídeo del desarrollador, visita http://training.rotor3.com

Entrenamiento básico

El entrenamiento básico ofrece dos modos diferentes para familiarizarse con Air Defender y sus controles: «Activos» y «Selección de identidades».

Recursos

En este modo de entrenamiento, tienes los siguientes objetivos:

- Activar o desactivar el panel «Activos» pulsando dos veces la tecla R - Activar o desactivar el panel «Activos» haciendo clic dos veces en «ACTIVOS» en la barra de menú
- Asignar a un interceptor la misión CAP - Asignar una misión a un AWACS
- Crear una ruta de reabastecimiento

Selección de identidades

En este modo de entrenamiento, tienes los siguientes objetivos:

- Marcar la aeronave cercana a las Islas Feroe como A - Marca la aeronave cercana a SAXA como H

Formación sobre situaciones de combate

El entrenamiento «Trade» consiste en misiones que se centran en incidentes específicos que pueden ocurrir, para que te familiarices con lo que debes hacer cuando te enfrentes a ellos en «Combat Ready». Dispondrás de recursos y opciones limitados para centrarte exclusivamente en la misión. Aunque esto no reflejará exactamente lo que sucederá en «Combat Ready» e «Instant Action», te ofrece una visión general de los incidentes a los que puedes enfrentarte en esas misiones y te prepara para cuando se produzcan. Hay cuatro escenarios disponibles, que representan los cuatro aspectos principales que el defensor aéreo debe detectar y gestionar para garantizar la integridad del espacio aéreo del Reino Unido.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Una aguja en un pajar

Identifica la aeronave enemiga que no encaja. Utilizando el panel de identificación de vuelos, analiza los datos de cada trayectoria y marca la aeronave sospechosa pulsando el botón S. Tu objetivo es el siguiente:

- Identificar el avión enemigo.
- Lanza el QRA
- Espera a la confirmación visual.

Caza del oso

Intercepta los aviones enemigos y escórtalos fuera del espacio aéreo. Asegúrate de que los aviones reposten combustible utilizando un avión cisterna de Brize. Tienes los siguientes objetivos:

- Identificar el TU-95 como sospechoso
- Lanza la QRA para interceptar los TU-95
- Envía un avión cisterna para dar apoyo a los cazas
- Asegúrate de que la QRA repostara y regresara a la base

Smarties

Todos los radares de la costa este han sido desactivados, y los servicios de inteligencia sospechan que se acercan aviones enemigos. Completa este escenario lanzando suficientes AWACS para cubrir los radares inoperativos. Tu objetivo es lanzar suficientes AWACS para cubrir las siguientes zonas:

- Saxa Vord (L11 ON)
- Brizlee Wood (L11 activado)
- Staxton Wold (L11 activado)
- Neatishead (L11 activado)
- Buchan (L11 activado)

Visión de túnel

Se aproximan aviones enemigos y se sospecha que podrían atacar una de nuestras principales ciudades. Un recurso en alta mar ha informado de que ha avistado aviones rusos que se acercan desde el Atlántico, pero no te quedes con la visión de túnel y te centres en un solo avión. Tienes los siguientes objetivos:

- Identificar la incursión que se aproxima
- Evitar cualquier ataque contra las ciudades

© Equipo de Discord de Air Defender.

Modo « Ready»

A diferencia de los demás modos de juego, «Listo para el combate» no te indica los objetivos que debes completar. Tendrás acceso a todos los recursos y permisos. El objetivo principal de «Listo para el combate» es defender el mapa. Utiliza lo que sabes para detectar aviones e interceptarlos si es necesario. Rusia lanzará un ataque tras un suceso en el que muera su líder. Dedica el resto del modo de juego a repeler las incursiones rusas y las armas de guerra, como los misiles. La aceleración del tiempo está disponible en 1x, 2x y 5x utilizando las teclas numéricas 1, 2 y 3, y la tecla ` para pausar. Esta función no está disponible en el nivel de dificultad «difícil».

Acción instantánea

La acción instantánea es similar al modo «Listo para el combate», en el que dispones de todos los recursos como defensor aéreo. Sin embargo, como su nombre indica, el juego te sumerge de inmediato en la acción. Con la tensión en su punto álgido y una población aterrorizada, las incursiones y los lanzamientos de misiles son inminentes, sin tiempo para prepararse. Ideal para jugadores que buscan acción de alta intensidad desde el inicio de la sesión. La aceleración del tiempo está disponible a 1x, 2x y 5x la velocidad normal utilizando las teclas numéricas 1, 2 y 3, y la tecla ` para pausar. Esta función no está disponible en el nivel de dificultad «difícil».

© Equipo de Discord de Air Defender.

Mecanismo del juego

A continuación se describe lo que sucederá al ejecutar determinadas óedenes. Puede cambiar con las actualizaciones.

Interceptación

Cuando se ha asignado a una salida QRA/CAP la misión de interceptar un objetivo aéreo, volarán hacia el objetivo, confirmando visualmente la identidad del objetivo de interés (ToI). El defensor aéreo puede entonces decidir si actuar más allá, entablar combate con el objetivo o regresar a la base si lo considera seguro. Si el defensor aéreo decide escoltar al ToI fuera del espacio aéreo del Reino Unido, se puede utilizar el comando «Judy». Una vez que el piloto del interceptor toma el control, este se pondrá en contacto con el ToI a través de la frecuencia de guardia (121,5 MHz) para ordenarle que cumpla con las instrucciones. Si no cumple, el interceptor puede realizar una demostración de fuerza y una maniobra de presencia para mostrar su capacidad para atacar al objetivo.

Si, tras ejecutar lo anterior, el ToI sigue sin acatar las órdenes, aparecerá un cuadro con las opciones «Continuar», «Derribar» y «RTB». Mientras que «Derribar» y «RTB» se explican por sí mismos, «Continuar» significa seguir persiguiendo al ToI. En cualquier momento del juego, el defensor aéreo también puede emitir las mismas órdenes si se produce algún cambio durante la interceptación.

Las salidas de emergencia se iniciarán desde la base de la RAF en Leuchars, la de Leeming o la de Coningsby. El defensor aéreo tiene la opción de enviar un avión individual (1), una pareja (2) o dos parejas (4) al lugar de los hechos, dependiendo del número de objetivos de interés. El defensor aéreo también tiene libertad para asignar desde qué aeropuerto despega el QRA, con el fin de gestionar mejor los recursos. Si ya se ha activado el QRA, se ignorará cualquier activación duplicada. Si se inicia la activación, cuando los interceptores del QRA salgan del hangar, aparecerá en el centro de la pantalla el mensaje «QRA activado». Si, por cualquier motivo, no hay más interceptores disponibles entre el momento en que se activa el QRA y el momento en que se prepara, también aparecerá una notificación del sistema indicando «No hay Tornado disponible».

Cuando se activa la QRA, el sistema también puede asignar a cualquier interceptor CAP la misión de dirigirse a la ubicación del objetivo (ToI).

© Equipo de Discord de Air Defender.

Amenaza rusa

En Combat Ready, Rusia será la principal fuente de adversarios extranjeros. En algún momento del juego, se producirá un acontecimiento catastrófico de gran magnitud. En ese momento, se cerrará el espacio aéreo y se vivirá un momento de gran tensión mientras te preparas para un ataque total por parte de Rusia. Habrá múltiples incursiones en varios frentes, así que prepárate para lo peor. Los Tu-160 Blackjack irán escoltados por MiG-31 Foxhound, que están más que dispuestos a sembrar el caos en el Reino Unido lanzando misiles nucleares sobre las ciudades y destruyendo bases aéreas y radares para paralizar tu capacidad de organizar cualquier forma de defensa y de conocer la situación, por lo que es fundamental que garantices la integridad de los activos para mantener tu capacidad de obtener una imagen aérea.

Existe una gama de aviones que los rusos podrían desplegar para desatar un auténtico infierno, entre los que se incluyen, entre otros, los siguientes:

- MiG-31 Foxhound
- Su-27 Flanker
- Tu-160 Blackjack
- Tu-22M Backfire

Estos son los armamentos de los que podrían disponer:

- Misil aire-aire R-27
- Misil aire-aire R-77
- Misil antirradio Kh-58
- Kh-55 con ojiva termonuclear

En tiempos de paz, es posible que solo haya tres bombarderos volando en formación cerrada mientras intentan penetrar en el espacio aéreo del Reino Unido. La situación puede cambiar drásticamente cuando se active el evento. Protegidos por cazas, los interceptores pueden ser derribados con mucha facilidad, así que ten cuidado a la hora de neutralizar las amenazas cuando te enfrentes a ellos. Se sabe que hay al menos 176 adversarios a los que hacer frente, por lo que debes distribuir tus recursos con prudencia. Aborda las incursiones con cautela cuando te enfrentes al MiG-31 Foxhound. Dado que son superiores tanto en rendimiento como en armamento, debes mantener a salvo a tus interceptores asegurándote de que esquiven los misiles mientras les disparan, además de convertirlos en tu objetivo principal antes de ocuparte de los bombarderos. Solo hace falta ingenio para llevar el Tornado a salvo a base y poder seguir luchando otro día.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Sistema de clasificación

Esta sección se ha acortado a propósito, ya que los desarrolladores han expresado su intención de renovar el sistema de puntuación.

Como ya sabes, hay tres valoraciones: Rendimiento del jugador, Estado público y Estado de tensión. A continuación se enumeran las acciones conocidas que pueden modificar la valoración, ya sea de forma temporal o permanente.

Se sabe que la clasificación puede afectar a tu forma de jugar, incluyendo el número y la magnitud de las incursiones, por lo que los errores pueden salirte muy caros. En momentos de gran tensión, es más probable que se produzcan incursiones y eventos, así como escaladas por parte de los adversarios, por lo que cada decisión cuenta. Aunque es inevitable que se produzcan ciertos acontecimientos que cambien el rumbo del juego, asegúrate de protegerte todo lo que puedas hasta que llegue el día del juicio final. Recuerda: cuanto más seguros estén tus activos, mejor preparado estarás para lo que pueda suceder.

El único cambio seguro en el sistema de clasificación es que una identificación correcta supondrá +10 PP. Se desconoce cómo afectarán los eventos, las acciones o las penalizaciones impuestas por el sistema al resto de parámetros. Se sabe que el sistema está sujeto a cambios importantes, por lo que no proporcionaremos una tabla de cambios para evitar la confusión entre los jugadores.

El sobrevuelo de adversarios extranjeros sobre ubicaciones estratégicas provocará una disminución de todas las clasificaciones, que se reduce por minuto. Por lo tanto, es importante que los interceptores obliguen a los adversarios a dar media vuelta antes de alcanzar la frontera terrestre para evitar penalizaciones no deseadas.

En conclusión, estad atentos y preparados, ya que vuestras acciones pueden afectar al desarrollo del juego.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Categorización

Designación de estatus. Ahora que conoces todos los estatus posibles, este es el tutorial sobre cómo asignarles el estatus correcto."

1. Selecciona la ruta. Para ello, basta con seleccionar la ruta.
2. Abre el panel de información de vuelo de la ruta. Esto se hará automáticamente al seleccionar la ruta.
3. Abre la pestaña «Datos de la aeronave» en el panel de información de vuelo. Aquí encontrarás todos los datos de rendimiento de dicha aeronave.
4. Pulsa M para abrir el panel ASMA. Utiliza la orden «Call XXX». XXX varía según el código de squawk de la aeronave. (Consulta el apéndice para ver todos los centros correspondientes a los códigos de squawk; también puedes utilizar la ayuda y buscar el centro responsable de dicho código). Como alternativa, ve al panel «Lista de rutas», que muestra todas las rutas en el mapa. Puedes filtrar las rutas pendientes haciendo clic en P y, a continuación, pulsando «Call ATC» para obtener información sobre la trayectoria del avión. Puedes utilizar esa información para determinar la autenticidad de la ruta.
5. Escribe «Trayectoria XXX» o el indicativo de llamada para ver la respuesta del centro. Esta proporcionará el nivel de confianza (el número de radares que siguen a la aeronave), la altitud designada, la velocidad designada, etc. A continuación, te corresponde a ti clasificar las trayectorias. Si ves algo que no te parece correcto, pulsa U o X en el panel de vuelo. Lo ves, lo clasificas, listo.
6. Si dicha aeronave se clasifica como X, S o H, el panel de QRA se activará automáticamente. Puedes elegir el número de aeronaves que despegarán (1, 2, 4), así como la base desde la que despegarán (Leuchars, Leeming, Coningsby). Solo tienes que esperar a que aparezca el mensaje de orden por radio y, en 4 minutos, las aeronaves de QRA estarán en el aire, volando hacia el objetivo.
7. La mayoría de las aeronaves aparecerán como «Asumidas», lo que significa que son lo que indican. Sin embargo, algunos simuladores pueden mostrar algunas anomalías, como la velocidad, la altitud y la posición. Debes vigilar de cerca el rendimiento de la aeronave, para lo cual te pueden ayudar las especificaciones del panel de la aeronave.

Clasificar correctamente la aeronave supondrá una bonificación de +100 PP en la puntuación. Saltarse el procedimiento conllevará una penalización de -100 PP en la puntuación. El procedimiento puede ejecutarse en cualquier orden. La bonificación o penalización se aplicará una vez enviada la decisión de clasificación. La puntuación estará sujeta a cambios a medida que el desarrollador mejore el sistema de puntuación.

La penalización por el procedimiento solo se aplicará en el nivel de dificultad «difícil». La bonificación se aplicará en todos los niveles de dificultad.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Con la guerra electrónica (EW) activada, se utiliza la guerra electrónica para identificar la aeronave si esta tiene un código de squawk no válido. Puede resultar útil si no dispone de plan de vuelo ni de código de modo 3, en cuyo caso no se mostrará la identidad de la aeronave. Se pueden utilizar plataformas SIGINT y radares para recabar información. En los niveles de dificultad «Normal» y «Fácil», se mostrará el tipo de aeronave, junto con la velocidad y la altitud. En el nivel de dificultad «Difícil», solo se mostrarán la velocidad y la altitud de la aeronave, sin indicar el tipo de aeronave.

En el modo «Fácil», a todos los adversarios extranjeros se les asignará una «S» por defecto. En el modo «Normal», se revelará el tipo de aeronave y el jugador deberá clasificar su identidad. En el modo «Difícil» no se proporcionará ninguna información. No habrá datos de rendimiento de la aeronave disponibles en la pestaña de información de la aeronave en ningún nivel de dificultad.

© Equipo de Discord de Air Defender.

Reglas de Enfrentamiento

En este capítulo, analizaremos ÚNICAMENTE las reglas de combate (RoE) del juego Air Defender. Esto no refleja, implica ni sugiere en modo alguno las reglas de combate del Ministerio de Defensa (MoD) ni de la RAF.

Las reglas de combate, o RoE por sus siglas en inglés, son el parámetro más importante que dicta el proceso de toma de decisiones del defensor aéreo. Aunque pueda pasar desapercibido para el público en general, se trata del protocolo que deben seguir los controladores al enfrentarse a posibles adversarios. Considera el trabajo del controlador jefe como el de un investigador. Los controladores que trabajan en el búnker tienen diferentes responsabilidades, pero todos colaboran de forma coherente como un equipo para recabar información e inteligencia sobre un posible intruso. Su forma de actuar se rige por las reglas de combate. Desde el número de interceptores QRA que se deben movilizar, pasando por la identificación y la secuencia de escalada por parte de los interceptores, hasta la decisión final de derribar o no a los adversarios, las reglas de combate constituyen el procedimiento operativo estándar de la Real Fuerza Aérea para garantizar que su actuación sea coherente, infalible y segura. Sin embargo, las reglas de combate pueden variar. En un escenario en el que la fuerza se encuentre en guerra activa, la responsabilidad principal de los interceptores al identificar a cualquier adversario puede ser neutralizarlos antes de que puedan causar cualquier problema potencial, mientras que en tiempos de paz, los interceptores tendrán la misión de recabar toda la información posible sobre la aeronave para garantizar que no suponga una amenaza para el espacio aéreo del Reino Unido, ni que los interceptores derriben a personas inocentes.

En el juego Air Defender hay tres estados de tensión diferentes: tiempo de paz, estado de alerta y estado crítico. Las reglas de enfrentamiento (RoE) durante el tiempo de paz y el estado de alerta son las mismas.
Reglas de combate durante los escenarios de tiempo de paz y alerta elevada:

1. Cuando veas cualquier aeronave sospechosa, asígnale una X o una S. Activa el QRA.
2. Espera a la identificación visual cuando el interceptor se alinee con el objetivo (ToI). Debería escucharse un mensaje de audio indicando los resultados, en el que se especifique la identidad del objetivo (ToI).
3. Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el interceptor para que aparezca el panel; haz clic en «JUDY» para ceder el control al piloto del interceptor.
4. Espera a que el interceptor intente contactar con ese ToI a través de la frecuencia de guardia (121,5 MHz).
5. Espera a que el piloto escale la situación si la aeronave no responde. Debería haber una demostración de presencia y una demostración de fuerza si la aeronave no cumple las órdenes.

6. Si la aeronave de interés sigue sin responder, el interceptor continuará escoltando la trayectoria y volverá a escalar el nivel de respuesta.
7. Cuando la aeronave cumpla las órdenes y salga del espacio aéreo del Reino Unido, ordene el regreso a la base (RTB) del interceptor de escolta.

Reglas de combate en situaciones de tensión crítica:

1. Cuando se aviste cualquier aeronave sospechosa, asignar X o S. Lanzar el QRA.
2. Espera a la identificación visual cuando el interceptor se una al objetivo de interés. Debe haber un aviso de audio que indique los resultados, especificando la identidad del objetivo de interés.
3. Si la aeronave es un adversario extranjero (spoofer iraní, bombardero ruso, caza ruso), tienes permiso para atacarla y derribarla.
4. Ordena a tus interceptores que regresen a la base (RTB) una vez neutralizados todos los adversarios extranjeros.

Solo hay tres situaciones en las que tu calificación no disminuirá cuando ordenes a la aeronave atacar cualquier objetivo:

1. Mensaje de «armas libres». Esto indica que tienes permiso para atacar cualquier objetivo. Se reproducirá durante el mensaje de despegue de emergencia de la QRA. Se dirá en la línea: «Esperad vectores hacia el objetivo al despegar, acelerad el ascenso hasta los 35 grados. Autorizado a disparar. Armas libres». Esto indica tu capacidad para atacar directamente al ToI sin identificación visual. También debería aparecer un texto en la consola ASMA que indique «armas libres».
2. Estado crítico. Durante el estado crítico, se te permite atacar a cualquier ToI. Durante el estado crítico, el mensaje de audio de «armas libres» también debería estar activo cuando se mobilicen interceptores QRA.
3. Evento de muerte del líder ruso. Una vez que se produzca ese evento, y hasta que aparezca el cuadro SITREP de un jugador, se te permitirá atacar directamente a cualquier ToI para neutralizar todos los bombarderos rusos y los aviones de combate de escolta.

Bajo ninguna circunstancia debes abusar de tu capacidad como defensor aéreo para ordenar a los interceptores que ataquen objetivos civiles. Hacerlo reducirá significativamente tu puntuación en todos los estados de tensión.

Acciones recomendadas

Lo que sigue son solo sugerencias sobre qué hacer, no un conjunto de instrucciones. Léelas a tu discreción. Al fin y al cabo, la decisión es tuya.

Gestión de recursos

«Nunca pongas todos los huevos en la misma cesta». Lo mismo se aplica a la gestión de recursos. Es inevitable que ocurra *algo*, por lo que debes descompartimentar todo y asegurarte de poder seguir levantando una barrera en caso de que tus aeródromos sean destruidos por adversarios extranjeros. A veces es inevitable perder activos, ya sean bases aéreas, radares o cazas. Por eso es fundamental emplear una redundancia modular dual para garantizar la eficacia. Por supuesto, cada capa solo puede reducir el riesgo, y siempre habrá vulnerabilidades. Al reducirlo al mínimo, seguirás siendo capaz de organizar una defensa sólida contra los intrusos.
Actualmente, existen múltiples estrategias para crear sistemas redundantes:

1. Conciencia situacional. Aunque es imposible desplazar los radares, parte de las responsabilidades de estos pueden ser compartidas por plataformas ISTAR. Dado que el número de dichas plataformas es limitado, deben colocarse con cuidado para maximizar la cobertura y la eficacia. Las plataformas ISTAR disponen de combustible más que suficiente para aguantar durante todo el modo de combate, por lo que no tienes que preocuparte por el consumo de combustible. Al abrir la pestaña de información de la aeronave al seleccionar el rastro, aparece un parámetro denominado «confianza». Se trata del número de radares que detectan la pista de seguimiento. Cuanto mayor sea la confianza, mayor será la probabilidad de que la pista se encuentre en la posición mostrada. Aunque esto no te hace menos vulnerable a los ataques, te permite desactivar temporalmente un radar para evadir misiles antirradar entrantes sin comprometer tu conciencia situacional. (Pista: los radares del norte están mucho menos protegidos que los del centro de Inglaterra).
2. Aeródromos. Es posible distribuir recursos a ubicaciones alternativas mediante aviones C-130 y helicópteros Chinook. Hay dos opciones: topología en estrella o en malla. La topología en estrella consiste en disponer de unas pocas bases centrales fuertemente fortificadas. Al reducir la probabilidad de que el aeródromo sea destruido, esto garantiza la eficacia de la operación. La topología en malla distribuye los riesgos enviando recursos a otras bases de dispersión; esto garantiza que, si una base es destruida, no afectará a la operación en su conjunto. En cualquier

caso, hay que utilizar los aviones de suministro con prudencia para maximizar su eficacia en la gestión de los recursos.

3. Interceptación. Puede resultar difícil de gestionar cuando el líder ruso ha fallecido. Puede presentarse en forma de múltiples incursiones simultáneas escoltadas por MiG-31, que son más capaces que el Tornado F3. Asegúrate de disponer de suficientes cazas y utiliza el botón de guerra electrónica situado en la parte superior de la interfaz de usuario para ayudarte a tomar decisiones informadas. Tanto los radares como las plataformas SIGINT pueden realizar análisis de señales electrónicas, lo que permite revelar el tipo de avión para enviar un número adecuado de interceptores con el fin de neutralizar a los adversarios. No envíes demasiados cazas para evitar un consumo excesivo de combustible; envía solo los suficientes para poder hacer frente a todos.

Algunos tiempos importantes que debes recordar:

Orden	Tiempo de espera en la base aérea (min)
Salida de QRA	4
Salida de la CAP	10
Salida de aviones cisterna	10
Lanzamiento de ISTAR	10
Reasignación de aeronaves	30
Inicio de la misión de abastecimiento	30
Tiempo de carga en la base aérea de abastecimiento	12

Interceptación táctica

Al ser la responsabilidad más importante del defensor aéreo en el modo de combate, hacer frente con éxito a los adversarios te permitirá seguir luchando un día más, mientras que fracasar en ello acarreará sanciones y graves consecuencias. Llevada a cabo por interceptores, el procedimiento normal no terminará en un enfrentamiento. Sin embargo, cuando el líder ruso muera, se elevará el nivel DEFCON, se cerrará el espacio aéreo y las reglas de combate cambiarán la misión del interceptor de «interrogar» a «atacar».

En tiempos de paz, la radio dirá «tu misión: interrogar» cuando se active el QRA. Por defecto, los aviones están configurados en modo «buster», en el que el jugador puede modificar la velocidad del interceptor. Cuando el interceptor se encuentre cerca del objetivo de interés, el avión inspeccionará visualmente el ToI y responderá por radio: «Identificación positiva, es un <tipo de aeronave>». A continuación, se puede ordenar a Judy que permita al piloto tomar el control de la situación, y se emitirá una orden por radio para indicar al objetivo de interés que abandone el espacio aéreo del Reino Unido. Esto se puede activar haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el interceptor; aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le pueden dar órdenes *Judy*. Si el objetivo no obedece, el piloto intensificará la respuesta ejecutando una demostración de presencia y una demostración de fuerza. Cuando la aeronave se niegue a cumplir, los interceptores esperarán un periodo de tiempo determinado mientras escoltan al objetivo o objetivos, y volverán a intentar la escalada hasta que cumplan las órdenes. En ese momento, aparecerá un mensaje de texto y un aviso de audio para indicar que cumplen las órdenes y salen del espacio aéreo del Reino Unido. Consulta la mecánica del juego para obtener más instrucciones. Ten cuidado: derribar cualquier aeronave (civil, bears, spoofers) en tiempos de paz puede provocar una disminución significativa de todas las valoraciones.

Enfrentarse a la ToI en tiempos de paz provocará escaladas y situaciones de mayor intensidad, por lo que los misiles solo deben utilizarse como último recurso. Asegúrate de que haya aviones cisterna en las proximidades para que los interceptores puedan repostar y aumentar así su autonomía de vuelo, además de permitirles repostar rápidamente el combustible suficiente para el regreso a la base (RTB). Normalmente, sería el primer ministro (o la máxima autoridad en el número 10 de Downing Street si el primer ministro no pudiera decidir por cualquier motivo) quien daría la orden al interceptor de derribar cualquier aeronave; la decisión recae en el defensor aéreo dentro del juego.

Las Reglas de Enfrentamiento (RoE) varían en función del nivel de tensión actual. En tiempos de paz, la misión principal de los interceptores es interrogar a todos los objetivos de interés (ToI) y llevar a cabo maniobras de demostración de presencia y de fuerza para disuadir a cualquier adversario potencial. Al igual que en la vida real, no se espera que se derriben aeronaves, ya que esto reflejaría la

postura de Defensa del gobierno, que se mostraría muy hostil si derribara aeronaves. Por lo general, solo se lleva a cabo una demostración de presencia cuando el ToI no responde, y se emitirán advertencias hasta que se recurra al último recurso: el uso de armas letales. Aunque es posible que los adversarios no cumplan en todo momento, incluso después de que se haya llevado a cabo la demostración de presencia y de fuerza, puedes volver a pulsar IDENT sobre los adversarios para volver a escalar la situación, en caso de que el interceptor no emprenda ninguna acción. En situaciones de tensión crítica, los aviones del QRA pasarán automáticamente del modo de interrogación al de ataque cuando se les ordene el despegue de emergencia. No habrá escalada, ya que los pilotos tienen autorización para atacar la aeronave de inmediato; utilizarán sus misiles una vez que confirmen la identidad del objetivo mediante la inspección visual de la aeronave.

También hay aeronaves suplantadoras en el mapa para poner a prueba tu habilidad como defensor aéreo. Entre las características comunes se incluyen la ausencia de un plan de vuelo, una desviación significativa de las rutas normales, grandes discrepancias en el rendimiento de la aeronave, así como la falta de código de squawk. Aunque no siempre una ligera desviación indica la legitimidad de la aeronave, suele ser más probable que así sea si varios factores apuntan a su sospechosidad. Por lo tanto, es importante que, como defensor aéreo, estés atento al espacio aéreo en todo momento para evitar cualquier repercusión negativa en la calificación. Cuando detectes una aeronave potencialmente suplantadora, simplemente clasifícala como S o X y envía aviones QRA a la ruta de interés. Los aviones QRA inspeccionarán visualmente y confirmarán la identidad de la aeronave diciendo: «No es un avión de pasajeros, probablemente sea un avión espía». La interceptación se llevará a cabo entonces igual que si se tratara de un bombardero ruso, con el procedimiento estándar de escalada y el procedimiento de escolta.

Al inicio del juego, hay tres bases en las que están estacionados los aviones QRA: Leuchars, Leeming y Coningsby, con 24, 36 y 12 Tornado F3, respectivamente. Aunque esto es más que suficiente para proteger la costa este, algunos pueden considerar que es insuficiente para el sur de Inglaterra y el norte de Escocia. Por ello, algunos consideran sensato desplegar parte de la flota en aeródromos de refuerzo como Lossiemouth, Kinloss y Boscombe Down para aumentar la cobertura. Es más recomendable esperar 30 minutos en tiempos de paz para redesplegar los aviones —lo que deja temporalmente inutilizables algunos interceptores— que perder un tiempo precioso durante una situación de gran tensión en la interceptación, mientras te das cuenta de que los adversarios, en gran número y en múltiples incursiones, atacan simultáneamente puntos clave vulnerables del Reino Unido que pueden comprometer significativamente tu capacidad como defensor aéreo.

Cuando el líder ruso haya muerto, tu objetivo principal pasará de ser el interrogatorio a enfrentarte a todos los adversarios. No será necesaria ninguna escalada, y los interceptores se enfrentarán al ToI de forma predeterminada.

Esto se puede escuchar por radio cuando el controlador jefe da la orden «cleared weapons hot», que autoriza a los pilotos de los interceptores a entrar en combate. Asegúrate de que tus interceptores estén a salvo de los aviones de escolta y neutraliza todos los bombarderos antes de que se encuentren a distancia de disparo de misiles que puedan destruir activos de la RAF, ubicaciones estratégicas o ciudades. Asegúrate de no tener una visión tunel durante la interceptación, centrándote excesivamente en una zona e ignorando otras. Pueden producirse ataques simultáneos, así que asegúrate de disponer tanto de la atención como de los recursos necesarios para hacerles frente. Los aviones cisterna deben situarse en ubicaciones estratégicas para garantizar el suministro de combustible a los interceptores y a las plataformas ISTAR durante una batalla prolongada. Las plataformas ISTAR también deben utilizarse para garantizar el conocimiento de la situación cuando los radares se desactiven manualmente para evadir misiles antirradar, o como alternativa cuando los radares hayan sido destruidos por bombas convencionales o misiles antirradar, con el fin de mantener la capacidad de generar una imagen aérea. Asegúrate de utilizar la función CAP con prudencia para evitar que los interceptores pierdan demasiado tiempo preparándose y despegando para llegar al ToI. Se trata de un tiempo precioso que puede ser decisivo para impedir que las incursiones alcancen el alcance de ataque antes de ser neutralizadas. Sin embargo, dado que el combustible es limitado, puede resultar igual de costoso encontrarse en una situación precaria en la que los interceptores se queden sin combustible o tengan que repostar constantemente. El reabastecimiento puede llevar mucho tiempo debido a la velocidad de crucero inherente a los C-130 y los Chinook, así que no los malgastes. El combustible almacenado actualmente en las tres bases de interceptores puede cubrir entre 20 y 30 salidas (cada avión necesitará 10 t de combustible al despegar), así que asigna las misiones a tus interceptores con prudencia.

Como último recurso, existen redes de misiles tierra-aire (SAM) que pueden activarse en la consola ASMA y que actúan como última línea de defensa. Se trata de misiles tierra-aire diseñados para proteger a los V bombers en caso de que los adversarios logren superar la fuerza de interceptación Lightning. No se ofrecerán tutoriales aquí para no estropear la sorpresa, ya que será más divertido que el jugador descubra el «huevo de Pascua» por sí mismo. Hay pistas repartidas por todas partes, así que no debería ser imposible. Para que sea justo, daremos una pista: es una frase de cuatro palabras que todos los británicos deberían conocer y que tiene que ver con una persona que le gusta a Donald Trump.

Si sobrevives a los bombardeos y defiendes al Reino Unido de la aniquilación, aparecerá un cuadro de texto con el mensaje «¡Eres una leyenda!». Se mostrarán las estadísticas de recursos perdidos, destruidos y ciudades arrasadas (con marcas de tiempo y potencia de las ojivas). También se mostrarán el rendimiento del operador, la XP ganada y el veredicto resumido. Hay tres opciones disponibles: Nueva partida, Infinito o Menú. «Nueva partida» te permite iniciar una nueva partida guardada con un enfoque diferente y tomar decisiones distintas. «Infinito» reabrirá el espacio aéreo y continuarás

tus responsabilidades como defensor aéreo, mientras que «Menú» te llevará a la pantalla de menú.

Si has fracasado como defensor aéreo, se enviará un mensaje de informe de derrota. Se mostrarán las estadísticas sobre el número de víctimas civiles y el porcentaje de la población del Reino Unido, la orden cronológica de las ciudades atacadas y los enemigos destruidos. También se mostrarán la valoración del rendimiento del operador, un veredicto que nombre la primera ciudad atacada y la XP parcial otorgada. Hay dos opciones disponibles: «New Watch» o «Menu». «New Watch» te permite iniciar una nueva partida guardada con un enfoque diferente y tomar decisiones distintas, mientras que «Menu» te permite salir del juego y volver a la pantalla de menú.

No existe una estrategia ganadora definitiva, al igual que no hay una solución única que sirva para todo. La adaptabilidad es la clave del éxito, y es importante que el jugador no siga estrictamente un único protocolo, sino que supervise continuamente la situación y decida cuál es el mejor enfoque para esa situación dinámica. Recuerda: no te dejes llevar por la impulsividad y piensa con lógica antes de ejecutar una orden. Puede marcar la diferencia en el juego.

Mi estrategia

Justo después de que comience la sesión, redesplegue parte de la flota a Lossiemouth, Boscombe Down y Machrihanish. La base de la RNAS en Yeovilton también puede servir como una buena alternativa a la base del Ministerio de Defensa en Boscombe Down, ya que cuenta con una cantidad holgada de recursos con los que trabajar, más que suficiente para no tener que preocuparse por un posible reabastecimiento durante la sesión. Envía recursos desde otros aeródromos de apoyo a las bases donde están estacionados los interceptores para garantizar que haya suficientes recursos en esas bases para respaldar la acción del QRA. Despliega aviones cisterna y AWACS. Tres aviones cisterna pueden ser un buen equilibrio, asignados cerca de Portreath, Leeming y Benbecula para permitir un reabastecimiento aéreo eficaz sin que los interceptores tengan que alejarse demasiado de la línea del frente. Los AWACS pueden situarse cerca de Portreath y las Islas Feroe para proporcionar cobertura, ya que estas zonas solo están cubiertas por un único radar y son propensas a sufrir ataques frecuentes. Esto puede observarse en el mapa anterior, en la sección «Radar», donde las rutas en esas zonas a menudo solo están cubiertas por un único radar. Las misiones de redespliegue y de abastecimiento deben asignarse lo antes posible, ya que requieren un margen de espera de 30 minutos y otros 10 minutos de carga para las salidas de abastecimiento; por lo tanto, es mejor disponer de ese tiempo de espera en tiempos de paz para garantizar que puedan utilizarse en situaciones de alerta máxima y cuando el líder ruso haya fallecido.

A la hora de enfrentarse a los bombarderos rusos y a los aviones de suplantación iraníes, recuerda que el tiempo es esencial. Localízalos rápidamente, lanza la QRA y desvía la CAP hacia los bombarderos sin demora, y elimínalos con rapidez. Aquí tienes una idea general de la rapidez con la que debes actuar:

El espacio aéreo se extiende aproximadamente 12 millas náuticas (14 millas/22 km) desde la costa, por lo que ahí es donde se encuentra el punto de interceptación ideal. Si los interceptores tuvieran vía libre (Buster), volarían a 1200 nudos (1380 mph/2222 km/h). Tardarían entonces 4 minutos, más el tiempo que se tarda en recorrer la distancia desde la base aérea hasta el límite de la FIR. Aunque puede que no sea un problema significativo con los «Bears», que pueden viajar a unos 400 nudos, estos solo habrían avanzado unas 100 millas (160 km). Sin embargo, puede suponer una catástrofe en el caso de los MiG-31 que escoltan a los Tu-160, que alcanzan holgadamente una velocidad de crucero de más de Mach 1,6 (1100 nudos, 1227 mph, 1796 km/h). Incluso mientras se espera el tiempo de lanzamiento de 4 minutos, habrían recorrido 80 millas (131 km). Esa es la razón por la que es fundamental detectarlos a tiempo y desviar la patrulla aérea de combate (CAP) existente a la zona, ya que esas 80 millas pueden marcar la diferencia entre que se lancen misiles contra tu radar o, peor aún, que se lancen armas termonucleares sobre las principales ciudades. Una regla general es que, por cada minuto que los objetivos supersónicos viajan sin que los interceptes, recorrerán 20 millas. Por cada minuto que tardes en alcanzar un objetivo subsónico, este recorrerá 10 millas. Con suerte, esto te dará una idea suficiente de la importancia de la conciencia situacional.

A medida que avance el juego, habrá más incidentes y problemas, así que empieza a preparar los interceptores. No ordenes un CAP excesivo, ya que eso puede suponer un desperdicio de combustible; con unos 4 es suficiente. Pueden colocarse cerca de las Islas Feroe, Portreath y Leeming, lo cual es más que suficiente en tiempos de paz. Asigna a los interceptores que se ocupen primero de los aviones de simulación y de los bombarderos rusos. Estos objetivos de interés (ToI) no requieren demasiada atención ni recursos. Durante la fase de interceptación, no alejes demasiado a los interceptores del continente y evita salir del FIR del Reino Unido en cualquier caso, ya que esto crea vulnerabilidad en cuanto al combustible. Asigna a los interceptores de tal forma que inspeccionen visualmente los ToI justo dentro del FIR, asegurándote de que los pilotos dispongan de tiempo suficiente para ir escalando, evitando al mismo tiempo cualquier problema. Habrá eventos que pueden afectar temporalmente al desarrollo del juego, por ejemplo, la aurora boreal, que puede afectar a las capacidades del radar. A veces, un evento también puede alterar la categorización; esta volverá a la normalidad cuando el evento se resuelva o finalice.

Durante la fase principal de la muerte del líder ruso, envía un gran número de interceptores. Los cazas rusos derribarán a los AWACS y a los aviones cisterna, así que retíralos de la primera línea para mantenerlos a salvo. Asegúrate de que los interceptores puedan llegar al punto de entrada (ToI) lo más rápido posible, ya que deben neutralizar primero a los

cazas y, después, a los bombarderos. Cazas como el MIG-31 son superiores en cuanto a capacidad, dada su velocidad máxima y su capacidad de misiles, mucho mejores. Son capaces de esquivar esos misiles con bastante facilidad, así que asegúrate de que los cazas rusos no causen problemas a los interceptores mientras estos se enfrentan a los bombarderos antes de que estos lancen sus armas. Es aconsejable enviar 4, o incluso 6 cazas para hacer frente a una sola incursión, de modo que los interceptores puedan imponerse por superioridad numérica e impedir que los bombarderos se acerquen demasiado al territorio continental del Reino Unido. Escucha con atención el mensaje de radio para desactivar temporalmente los radares y evitar los misiles antirradar. No te obsesiones demasiado con el control minucioso de los interceptores, ya que eso te distraerá del resto del Reino Unido, donde pueden producirse otros ataques simultáneamente. Antes de que te des cuenta, podrían causar estragos lanzando armas termonucleares sobre ciudades y bases de la RAF, lo que mermará tu capacidad para organizar una defensa eficaz mientras te centras en una sola zona.

Como jugador, puede resultarte difícil defenderte de los cazas rusos, ya que hay hasta 176 aviones a los que hacer frente. Normalmente, la pantalla final aparecerá antes de tiempo cuando el sistema detecte que has neutralizado todas las oleadas. Si no has sufrido daños graves, puedes continuar el juego, ya que es infinito, pero ten cuidado con el nivel de recursos, ya que pueden ser necesarias más misiones de abastecimiento para garantizar la eficacia operativa. Puedes cerrar manualmente el espacio aéreo si las cosas no pintan bien; no te cuesta nada, así que reduce al mínimo todas las distracciones.

Epílogo

Espero que este manual pueda complementar los tutoriales oficiales existentes como una guía útil para comprender mejor el juego. Se han omitido deliberadamente ciertos elementos del juego para permitir a los jugadores descubrir «huevos de Pascua» que puedan mejorar aún más su experiencia de juego.

Todos los aspectos del juego están sujetos a cambios y solo reflejan la situación en la fecha de publicación. Este documento se actualizará periódicamente para garantizar que toda la información esté al día. En caso de que haya discrepancias importantes entre la información y la jugabilidad, ponte en contacto con el personal de Discord y nos encargaremos de realizar las actualizaciones lo antes posible.

Una vez más, todas las estrategias son meras sugerencias, y animamos encarecidamente a los jugadores a tomar sus propias decisiones para que su experiencia de juego resulte más fascinante.

Bajo ninguna circunstancia este documento, el juego o cualquier recurso relacionado con él deben interpretarse como una fuente oficial del Gobierno del Reino Unido, del Ministerio de Defensa o de las publicaciones de la RAF. El juego se encuentra actualmente en acceso anticipado y hay planes para ampliarlo, incluyendo nuevos mapas, la integración de otras fuerzas y un modo multijugador. ¡Estad atentos a las actualizaciones y defended los cielos!

Enlace al servidor de Discord: https://discord.gg/caF8fK3sqK

Apéndice

Código del Squawk del Modo 3

0000-0777

ID de llamada	Códigos	Autoridad de control / Función
SU	0000	DATOS DEL SSR NO FIABLES
AD	0001-0017	ASIGNADOS A FRANCIA Y BÉLGICA
AM	0020	HELICÓPTERO DE AMBULANCIA AÉREA PARA EVACUACIÓN MÉDICA DE EMERGENCIA
FA	0021	AERONAVE DE ALA FIJA (SERVICIO DE RECOGIDA DESDE UN BUQUE)
HR	0022	Helicóptero(s) (que reciben servicio desde un buque)
A0	0023	AERONAVES DEDICADAS A OPERACIONES DE BÚSQUEDA Y RESCATE (SAR)
RE	0024	EVALUACIÓN/CALIBRACIÓN DEL RADAR DE VUELO
MD	0025	Vuelos no estándar en Escocia
ST	0026	VUELOS ESPECIALES
LO	0027	OPERACIONES DE LA FIS EN LONDRES
FL	0030	FIR Perdido
LD	0031	AERONAVE PERDIDA POSTERIORMENTE IDENTIFICADA Y MEDIDAS DE COORDINACIÓN ADOPTADAS CON D&D
AO1	0032	AERONAVE DEDICADA A OPERACIONES DE APOYO AÉREO POLICIAL
AP	0033	AERONAVES DEDICADAS AL LANZAMIENTO DE PARACAIDISTAS
EN	0034	REMOLQUE DE ANTENAS/REMOLQUE DE BLANCOS/REMOLQUE DE PLANEADORES
SH	0035	Vuelos seleccionados: helicópteros
HP	0036	Vuelos de inspección de oleoductos y líneas eléctricas en helicóptero
RH	0037	Vuelos reales – Helicópteros
CS	0040	HELICÓPTEROS CIVILES DEL MAR DEL SUR
AB	0041-0057	ASIGNADOS A BÉLGICA
AN	0060-0077	ASIGNADAS A IRLANDA, LOS PAÍSES BAJOS Y NORUEGA
OTAN	0100	OTAN
TT	0101-0117	TRÁNSITO (ORCAM) BRUSELAS
TT	0120-0137	TRÁNSITO (ORCAM) ALEMANIA

TT	0140-0177	TRÁNSITO (ORCAM) ÁMSTERDAM
OTAN	0200	OTAN
UKD	0201-0257	IRLANDA NACIONAL/RNAS YEOVILTON
RL	0201-0227	RAF LEUCHARS
SA	0201-0223	APROXIMACIÓN A STANSTED (TC)/RADAR DE ESSEX
RS	0220-0247	RAF SHABURY
AR	02:24-02:43	RADAR DE ANGLIA
SP	0224	AEROPUERTO DE SHEFFIELD CITY — CON FINES DE VISIBILIDAD
NC	0224	VISIBILIDAD EN NORTH DENES
AR	0245-0267	RADAR DE ANGLIA
LP	0260-0261	AEROPUERTO DE LIVERPOOL — HELICÓPTEROS DE VISIBILIDAD IFR/DE PROSPECCIÓN PETROLÍFERA — ZONA ENTRE LAS ISLAS FEROE E ISLANDIA
WY	0260-0267	HELICÓPTEROS WESTLAND DE YEOVIL
OTAN	0300	OTAN
TT	0301-0305	TRÁNSITO (ORCAM) HEATHROW
TT	0306-0377	TRÁNSITO (ORCAM) REINO UNIDO
OTAN	0400	OTAN
BA	0401-0420	APROXIMACIÓN A BRISTOL
UKD	0401-0437	Vuelos nacionales de Irlanda
RL1	0401-0467	RAF LAKENHEATH
RL2	0401-0427	RAF LEEMING
FR	0421-0467	RADAR DE FARNBOROUGH/LARS
EA	0430-0443	APROXIMACIÓN A EDIMBURGO
RM	0440-0467	RAF ST MAWGAN/ACMI (NSAR - WADDINGTON)
FD	0447	FARNBOROUGH LARS - SALIDAS DE BLACKBUSH
BA1	04:50-04:56	APROXIMACIÓN A BLACKPOOL
FD1	04:57	FARNBOROUGH LARS - SALIDAS DE FAIR OAKS / APROXIMACIÓN A BLACKPOOL (HELICÓPTEROS DE LA BAHÍA DE LIVERPOOL Y DE LA BAHÍA DE MORECAMBE)
BA1	0460-0466	APROXIMACIÓN A BLACKPOOL
BA1	0467	ACERCAMIENTO A BLACKPOOL (HELICÓPTEROS DE LA BAHÍA DE LIVERPOOL Y DE LA BAHÍA DE MORECOMBE)
DM	0470-0477	FUERZAS ARMADAS NEERLANDESAS (TRÁNSITO HACIA/DESDE/DENTRO DE EGD316/317)

OTAN	0500	OTAN
TT	0501-0577	TRANSIT (ORCAM) Reino Unido
OTAN	0600	OTAN
TT	0601-0677	TRÁNSITO (ORCAM) FRÁNCFORT
OTAN	0700	OTAN
TT	0701-0777	TRÁNSITO (ORCAM) MAASTRICHT

1000-1777

NAU	1000	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	1001-1077	TRÁNSITO (ORCAM) ESPAÑA
NAU	1100	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	1101-1137	TRÁNSITO (ORCAM) RHEIN
TT	1140-1177	TRANSIT (ORCAM) Reino Unido
NAU	1200	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
UKD1	1201-1277	ISLAS DEL CANAL - NACIONAL
AA	1300-1327	AERONAVES QUE RECIBEN SERVICIO DE AERONAVES AEW
TT	1300-1357	TRÁNSITO (ORCAM) BREMEN
TT	1360-1377	TRÁNSITO (ORCAM) MÚNICH
NAU	1400	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
UKD2	1401-1407	NACIONAL DEL REINO UNIDO
UKD3	1410-1417	SUPERDOMÉSTICO - DE SHANNON AL REINO UNIDO
UKD4	1420-1457	SHANNON A LLEGADA - Vuelos nacionales del Reino Unido
UKD5	1460-1467	SUPERDOMÉSTICO - DE DUBLÍN AL REINO UNIDO
UKD3	1470-1477	SUPERDOMÉSTICO - DE SHANNON AL REINO UNIDO
NRA	1500-1577	OTAN - RAF BUCHAN
NAR1	1600-1627	OTAN - RAF BOULMER
NNO	16:30-16:47	OTAN - N.° 1 ACC
NSP	16:50-16:57	OTAN - EVENTOS ESPECIALES (ACTIVADOS POR NOTAM)
NPL	1660-1677	OTAN - RADAR DE PLYMOUTH (MILITAR)
OTAN	1700	OTAN
NRN	1701-1720	OTAN - ESCUELA D DE LA RNAS DE YEOVILTON

NSP	1721-1727	OTAN - EVENTOS ESPECIALES (ACTIVADOS POR NOTAM)
BA2	1730-1747	APROXIMACIÓN A BIRMINGHAM
GA	17:30-17:57	RUTA DE GLASGOW/RUTA DE BOURNEMOUTH/LARS
RC	1730-1746	RAF COLTISHALL
RC1	17:47	RAF COLTISHALL CONSPICUITY
MV	1776	MANCHESTER VFR/SVFR (SALIDAS)
WE	1777	CARRIL DE ENTRADA/SALIDA DE WOODFORD (ENTRADA A MANCHESTER)

2000-2777

AE	2000	AERONAVES PROCEDENTES DE UN ENTORNO SIN SSR
TT	2001-2077	TRÁNSITO (ORCAM) SHANNON
NAU	2100	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	2101-2177	TRÁNSITO (ORCAM) ÁMSTERDAM
NAU	2200	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	2201-2210	TRÁNSITO (ORCAM) MANCHESTER
TT	2211-2215	TRANSIT (ORCAM) GATWICK
TT	2216-2277	TRÁNSITO (ORCAM) REINO UNIDO
NAU	2300	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	2301-2337	TRÁNSITO (ORCAM) BURDEOS
TT	2340-2377	TRANSIT (ORCAM) BREST
NRA2	2400-2477	OTAN - RAF NEATISHEAD
NAU	2500	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMAS
TT	2501-2577	TRÁNSITO (ORCAM) KARLSRUHE
NAU	2600	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
AA1	2601-2620	APROXIMACIÓN A ABERDEEN
DD	2601-2665	DERA BOSCOMBE DOWN
UKD6	2601-2657	SALIDAS INTERNAS IRLANDESAS EN DIRECCIÓN OESTE Y LLEGADAS EN DIRECCIÓN ESTE
RS1	2601-2640	RAF SPADEADAM / RAF CRANWELL
SA1	2621-2630	APROXIMACIÓN A SUMBURGH: ABERDEEN (APROXIMACIÓN A SUMBURGH)
AN1	2631-2637	ABERDEEN (COSTA NORTE DEL MAR DEL NORTE)
AN1	2640-2657	ABERDEEN (COSTA NORTE DEL MAR DEL NORTE - SECTOR DE SUMBURGH)

RC2	2641-2642	RAF CRANWELL - LINCOLNSHIRE VISIBILIDAD DE LA AIAA
LA	2650-2653	APROXIMACIÓN A LEEDS-BRADFORD
LC	2654	VISIBILIDAD DE LEEDS-BRADFORD
LA	2655-2677	ACERCAMIENTO A LEEDS Y BRADFORD
AN1	2660-2677	ABERDEEN (COSTA NORTE DEL MAR DEL NORTE)
DT	2666-2667	DERA BOSCOMBE DOWN - PRUEBA DE ALTO RIESGO
DC	2670	VISIBILIDAD EN DERA BOSCOMBE DOWN
MC	2671-2672	PUNTO DE VISIBILIDAD DE MIDDLE WALLOP
MW	2673-2677	MIDDLE WALLOP
NAU	2700	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	2701-2737	TRÁNSITO (ORCAM) SHANNON
TT	2740-2777	TRANSIT (ORCAM) ZÚRICH

3000-3777

NAU	3000	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	3001-3077	TRÁNSITO (ORCAM) ZÚRICH
NAU	3100	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	3101-3177	TRÁNSITO (ORCAM) MÚNICH
NAU	3200	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
LC1	3201-3216	CÓDIGOS DE SECTORES ESPECIALES DEL ACC DE LONDRES: NACIONALES DEL REINO UNIDO (CÓDIGOS DE SECTORES ESPECIALES DEL ACC DE LONDRES)
UKD2	3217-3227	NACIONAL DEL REINO UNIDO
RO	3300	OPERACIONES DE RN
LN	3301-3307	RADAR DE LONDRES (MILITAR) - TAREAS ESPECIALES (SECTOR 38)
LN	3310-3377	RADAR DE LONDRES (MILITAR)
NAU	3400	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
NAU	3500	OTAN - OPERACIONES DE CAZABOMBEROS AUTÓNOMOS
TT	3501-3507	TRÁNSITO (ORCAM) FRÁNCFORT
TT	3510-3537	TRÁNSITO (ORCAM) MAASTRICHT
TT	3540-3577	TRANSIT (ORCAM) BERLÍN
OTAN	3600	OTAN

CA	3601-3657	EL ENFOQUE DE CARDIFF
RW	3601-3637	RAF WADDINGTON/APROXIMACIÓN A JERSEY
S[1	3601-3632	OBJETIVOS DE LA ATSOCA ESCOCESA
AN1	3640-3677	ABERDEEN (COSTA NORTE DEL MAR DEL NORTE)
RM1	3641-3677	RAF MARHAM/BAE WARTON
SA2	3660-3677	ACERCAMIENTO A SOUTHAMPTON
OTAN	3700	OTAN
GA1	3701-3747	APROXIMACIÓN A GUERNSEY
MA	3701-3710	AERONAVES MILITARES EN SERVICIO DE LA ARMADA BRITÁNICA (RN), AERONAVES AEW EN LAS APROXIMACIONES DEL SUROESTE/RAFC COLTISHALL/APROXIMACIÓN DE NORWICH/BAE WOODFORD
RN	3701-3757	RAF Brize Norton
RT	3701	TRÁFICO LOCAL DE LA RAF EN LOSSIEMOUTH
RL3	3702-3734	RAF LOSSIEMOUTH/KINLOSS
NC1	3711	VISIBILIDAD DE LA ZONA DE APROXIMACIÓN DE NORWICH
RV	3720-3767	VALLE DE LA RAF
WE	3720-3757	CARRIL DE ENTRADA/SALIDA DE WOODFORD (ENTRADA Y SALIDA DE WOODFORD)/RAF CONINGSBY
N/A	3730-3776	ACCESO A NEWCASTLE
GA2	3760-3773	APROXIMACIÓN A GATWICH (TC)
PH	3760-3777	RADAR DE PLYMOUTH (MILITAR)
NC2	3777	VISIBILIDAD DE APROXIMACIÓN A NEWCASTLE

4000-4777

OTAN	4000	OTAN
TT	4001-4077	TRÁNSITO (ORCAM) AIX-EN-PROVENCE
MP	4100	MPA/DEFRA/VISIBILIDAD DE LA PROTECCIÓN PESQUERA
TT	4101-4127	TRÁNSITO (ORCAM) FRÁNCFORT
TT	4130-4177	TRÁNSITO (ORCAM) DÜSSELDORF
OTAN	4200	OTAN
UKD7	4201-4214	HEATHROW NACIONAL
UKD8	4215-4245	SUPERDOMÉSTICO - LLEGADAS A DUBLÍN, REINO UNIDO

SA	4246-4247	APROXIMACIÓN A STANDSTED
BF	4250-4277	BAE FILTON
MC1	4250	MANSTON CONSPICUITY
MS	4251	CONSPICUIDAD DE VUELOS ESPECIALES/DE PRUEBA DE MANSTON
HA	4260-4277	APROXIMACIÓN A NUMBERSIDE/ALDERGROVE
OTAN	4300	OTAN
HU	4307	UNIDAD DE CONTROL DE ALTURA
UKD9	4310-4321	GATWICK NACIONAL
UKD10	4323-4356	MANCHESTER (PARTIDO INTERNO)
UKD11	4357-4377	SUPERDOMÉSTICO - DEL REINO UNIDO AL REINO UNIDO/CANADÁ
OTAN	4400	OTAN
UKD12	4401-4427	SUPERDOMÉSTICO - DE LA ZONA DE INCENDIOS DE BRUSELAS A LA ZONA DE INCENDIOS DEL REINO UNIDO
UKD13	4430-4447	SUPERDOMÉSTICO - DEL REINO UNIDO A IRLANDA
UKD2	4450-4477	NACIONAL (REINO UNIDO)
OTAN	4500	OTAN
PA	4501-4520	APROXIMACIÓN A PRESTWICK
RO1	4501-4547	RAF LINTON-ON-OUSE/WATTISHAM
RL4	4501-4527	RAF LYNEHAM
DA	4530-4542	DERA ABERPORTH
RC3	4530	RAF LYNEHAM FIS CONSPICUITY
EA1	4550	APROXIMACIÓN A EAST MIDLANDS/RAF ODIHAM
IM	4550-4567	ISLA DE MAN
EA2	4574	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE EAST MIDLANDS
RL2	4575	RAF LEEMING/RAF LINTON-ON-OUSE
SC	4576-4577	VISIBILIDAD DEL AEROPUERTO DE SOUTHEND/VISIBILIDAD DEL VALLE DE YORK (AIAA)/VISIBILIDAD DE LA RAF COLERNE
OTAN	4600	OTAN
PH	4601-4620	RADAR DE PLYMOUTH (MILITAR)
RW1	4601-4607	RAF WITTERING/RAF COTTESMORE
SA3	4601-4677	ARCHIVO ESCOCÉS (MILITAR)
RC4	4610-4640	RAF COTTESMORE
CA1	4650-4651	APROXIMACIÓN A COVENTRY

NA1	4654	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE NORTH MIDLANDS
CA2	4656	ACCESO A CAMBRIDGE
CC	4657	VISIBILIDAD DEL AEROPUERTO DE CAMBRIDGE
EA3	4660-4677	APROXIMACIÓN A EXETER/APROXIMACIÓN A LUTON
DL	4670-4677	DERA LLANBEDR
OTAN	4700	OTAN
SE	4701-4710	EJERCICIOS DE BÚSQUEDA Y RESCATE/EVENTOS ESPECIALES (ACTIVADOS MEDIANTE NOTAM)
TP	4711-4757	PROGRAMA DE LIDERAZGO TÁCTICO
SE1	4760-4777	EVENTOS ESPECIALES (ACTIVADOS POR NOTAM)

5000-5777

OTAN	5000	OTAN
TT1	5001-5012	TC TAREAS ESPECIALES
UKD2	5013-5077	NACIONAL DEL REINO UNIDO
OTAN	5100	OTAN
UKD2	5101-5177	NACIONAL (Reino Unido)
LC2	5200	CÓDIGO DE SATURACIÓN DE ACC DE LONDRES
TT	5201-5224	TRÁNSITO (ORCAM) LONDRES
TT	5225-5260	TRANSIT (ORCAM) REINO UNIDO
TT	5261-6570	TRANSIT (ORCAM) DE DUBLÍN A EUROPA
TT	5271-5277	TRÁNSITO (ORCAM) ISLAS DEL CANAL
OTAN	5300	OTAN
UKD2	5401-5477	Nacional del Reino Unido
OTAN	5500	OTAN
TT	5501-5577	TRANSIT (ORCAM) BARCELONA
OTAN	5600	OTAN
TT	5601-5657	TRÁNSITO (ORCAM) PARÍS
TT	5660-5677	TRANSIT (ORCAM) REIMS
OTAN	5700	OTAN
TT	5701-5777	TRÁNSITO (ORCAM) GINEBRA

6000-6777

OTAN	6000	OTAN
LC3	6001-6007	CELDA D&D DE LONDRES
LN	6010-6077	RADAR DE LONDRES (MILITAR)
OTAN	6100	OTAN
OTAN	6200	OTAN
UKD14	6201-6210	SUPERDOMÉSTICO - ATERRIZAJE DE SHANNON EN DIRECCIÓN EST, REINO UNIDO
UKD2	6226-6257	Vuelos nacionales del Reino Unido
UKD15	6260-6277	SUPERDOMÉSTICO - DE ÁMSTERDAM AL REINO UNIDO, IRLANDA E ISLANDIA
OTAN	6300	OTAN
PR	6310-6327	RADAR DE PENNINE/RAF NORTHOLT
HN	6330-6337	HAWARDEN
UKL	6340-6377	SUPERDOMÉSTICO - DE LONDRES A PARÍS
OTAN	6400	OTAN
LJ	6401-6477	LJAO
OTAN	6500	OTAN
OTAN	6600	OTAN
TT	6601-6627	TRÁNSITO (ORCAM) FRÁNCFORT
TT	6630-6677	TRÁNSITO (ORCAM) DÜSSELDORF
OTAN	670	OTAN
TT	6701-6747	TRÁNSITO (ORCAM) REIMS
TT	6750-6777	TRANSIT (ORCAM) AIX-EN-PROVENCE

7000-7777

CC1	7000	CÓDIGO DE VISIBILIDAD
MC2	7001	ASCENSO MILITAR A BAJA ALTURA/VISIBILIDAD
DG	7002	ZONAS DE PELIGRO: GENERAL
RT1	7003	FLECHAS ROJAS DE TRÁNSITO/SEÑALIZACIÓN
CD	7004	ACROBACIA AÉREA Y EXHIBICIÓN CON VISIBILIDAD
MA1	7005	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE MERSEYSIDE/UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE CAMBRIDGESHIRE

LA1	7006	Unidad Especial de Intervención de la Policía de Lancashire/Unidad Especial de Intervención de la Policía de Suffolk
OA	7007	AVIÓN DE OBSERVACIÓN DE «CIELOS ABIERTOS»
NA2	7014	Unidad de Servicio Aéreo de la Policía de Northumbria
CA3	7015	UNIDAD ESPECIALIZADA DE LA POLICÍA DE CHeshire, NORTHUMBRIA, GALES DEL SUR Y DEL ESTE Y YORKSHIRE DEL SUR
HU	7016	UNIDAD DE VIGILANCIA DE ALTURA
HA1	7017	UNIDAD DE APOYO A LA POLICÍA DE NUMBERSIDE/WESTERN COUNTIES
CP	7020	AEROPUERTO DE CRANDIELD - CON FINES DE VISIBILIDAD IFR/UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE STRATHCLYDE
GA3	7021	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DEL GRAN MANCHESTER
SA4	7022	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE SUSSEX
EA4	7023	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE ESSEX
LH	7024-7025	LONDRES HEATHROW (UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA METROPOLITANA)
TA	7026	AMBULANCIA AÉREA DEL VALLE DEL TÁMESIS
AN1	7030-7077	ABERDEEN (ZONA MARÍTIMA DEL MAR DEL NORTE)
TA1	7030-7076	AEROPUERTO DE TEESSIDE
TV	7030-7047	RADAR DEL TÁMESIS - VFR ESPECIAL
RC5	7050-7067	RNAS CULDROSE/RADAR DEL TÁMESIS - APROXIMACIÓN A LONDON CITY
TH	7070-7073	RADAR DEL TÁMESIS - HEATHROW
TA2	7074-7076	TC APROXIMACIÓN A HEATHROW
TH1	7077	RADAR DEL TÁMESIS - VISIBILIDAD DE LOS HELICÓPTEROS DE BATTERSEA/AEROPUERTO DE TEESSIDE
TC	7100	TRÁFICO: RADAR DEL TÁMESIS
TT	7101-7177	TRANSPORTE PÚBLICO (ORCAM) BRUSELAS
TC	7200	TRÁFICO: RADAR DEL TÁMESIS (TRÁFICO)
TT	7201-7247	TRÁNSITO (ORCAM) VIENA
UKD16	7250-7257	SUPERDOMÉSTICO DEL REINO UNIDO PARA DESTINOS EN FRANCIA Y BARCELONA FIR
UKD17	7260-7267	SUPERDOMÉSTICO DE DUBLÍN PARA DESTINOS EN FRANCIA Y LA ZONA DE RESPONSABILIDAD DE BARCELONA (FIR)
UKD18	7270-7277	PLYMOUTH RADAR SUPERDOMÉSTICO PARA DESTINOS EN EL REINO UNIDO Y FRANCIA
CA4	7300	UNIDAD ESPECIAL DE LA POLICÍA DE CHILTERN (BASE OCCIDENTAL)

UKD14	7301-7307	SUPERDOMÉSTICO - ATERRIZAJE EN SHANNON EN DIRECCIÓN EST, REINO UNIDO
UKD19	7310-7327	SUPERDOMÉSTICO - DEL REINO UNIDO A LOS PAÍSES BAJOS
UKD20	7330-7347	SUPERDOMÉSTICO - DE LOS PAÍSES BAJOS AL REINO UNIDO
DD1	7350-7361	OPERACIONES DE DERA EN EG D701 (HÉBRIDAS)
AM2	7350-7373	APROXIMACIÓN A MANCHESTER
RC5	7350-7377	RNAS CULDROSE
RB	7362	RAF BENSON
DD2	7374	Operaciones de la DERA en EG D702 (FORT GEORGE) / Operaciones de la DERA en EG D703 (TAIN) / RAF ODIHAM
MA3	7376	ÁREA DE CONTROL DE TRÁFICO AÉREO DE MANCHESTER Y ÁREA LOCAL DE WOODVALE (VISIBILIDAD DE UAS EN WOODVALE)
WA	7377	POLICÍA DE YORKSHIRE OCCIDENTAL/CUMBRIA/POLICÍA DE WEST MIDLANDS/TORRE DE CONTROL DEL AEROPUERTO DE LUTON
SJ	7400	CÓDIGO DE FINALIDAD ESPECIAL - SECUESTRO AÉREO
UKD20	7401-7477	NACIONAL DEL REINO UNIDO
SJ	7500	CÓDIGO DE FINALIDAD ESPECIAL - SECUESTRO
TT	7501-7537	TRÁNSITO (ORCAM) GINEBRA
TT	7540-7547	TRÁNSITO (ORCAM) BREMEN
TT	7550-7577	TRANSIT (ORCAM) PARÍS
SF	7600	CÓDIGO DE FINALIDAD ESPECIAL - FALLO DE RADIO
SE2	7700	CÓDIGO DE FINALIDAD ESPECIAL - EMERGENCIA
TT	7701-7717	TRÁNSITO (ORCAM) Reino Unido
TT	7720-7727	TRANSIT (ORCAM) ÁMSTERDAM
UKD21	7730-7757	SUPERDOMÉSTICO - SHANNON EN DIRECCIÓN ESTE
GT1	7760-7775	PRUEBAS/ENSAYOS DE TRANSPONDEDORES TERRESTRES
SM	7777	MONITORES SSR

Recursos

Estaciones de la RAF

Nombre	Aeronaves	Combust. (t)	Misiles	**Proyectiles** de cañón
RAF Leuchars	24 Tornado F3	590	231	7040
Base aérea de Coningsby	12 Tornado F3	531	178	7720
RAF Leeming	36 Tornado F3	708	267	7040
Base aérea de Waddington	7 E3D Sentry 3 Nimrod R1	236	0	0
RAF Brize Norton	13 x VC10 9 Tristar	1415	0	0
RAF Odiham	24 Chinook HC2	60	4	200
RAF Benson	8 helicópteros Chinook HC2	60	4	200
RAF Lyneham	24 C-130K Hércules	60	0	0
RNAS Yeovilton	N/A	160	48	4800
Aeródromos de reserva	N/A	60	4	200

* Otros aeródromos incluyen Barkston Heath, Cosford, Cottesmore, Cranwell, Fairford, Kinloss, Lakenheath, Lossiemouth, Machrihanish, Marham, Mildenhall, Mona, Northolt, Scampton, Shawbury, Topcliffe, Valley, Wittering y Woodvale.

Estaciones de radar

Nombre	Ubicación	Detalles
Buchan	Condado de Aberdeenshire, Escocia	Norte de Escocia, búnker de defensa aérea
Saxa Vord	Islas Shetland	Cobertura del norte
Benbecula	Hébridas Exteriores	Cobertura de las Islas Occidentales
Brizlee Wood	Northumberland, Inglaterra	Cobertura del noreste
Neatishead	Norfolk, Inglaterra	Cobertura de East Anglia
Portreath	Cornualles, Inglaterra	Cobertura del suroeste
Fylingdales	Yorkshire del Norte, Inglaterra	Sistema de alerta temprana de misiles balísticos
Staxton Wold	Yorkshire del Norte, Inglaterra	Cobertura oriental

Capacidades

Ubicación	Modelo de radar	Alcance	Barrido
CRC Buchan	Tipo 92 (AN/FPS-117) Banda L 3D	250 NM cobertura instrumentada	5,0 RPM (~12 s/rotación)
RAF Saxa Vord	Tipo 92 (AN/FPS-117) Banda L 3D	250 NM cobertura instrumentada	5,0 RPM (~12 s/rotación)
RAF Benbecula	Tipo 92 (AN/FPS-117) Banda L 3D	250 NM cobertura instrumentada	5,0 RPM (~12 s/rotación)
Islas Feroe	Tipo 92 (AN/FPS-117) 3D banda L	250 NM cobertura instrumentada	5,0 RPM (~12 s/rotación)
RAF Brizlee Wood	Tipo 92 (AN/FPS-117) Banda L 3D	250 NM cobertura instrumentada	5,0 RPM (~12 s/rotación)

CRC Neatishead	Tipo 87 (S-613) banda S de largo alcance	240 NM cobertura instrumentada	5,0 RPM (~12 s/rotación)
RAF Protreath	Radar costero Tipo 101 (Marconi S-723)	200 NM cobertura instrumentada	4,0 RPM (~15 s/rotación)
RAF Staxton Wold	Tipo 92 (AN/FPS-117) Banda L 3D	250 NM cobertura instrumentada	6,0 RPM (~10 s/rotación)
RAF Fylingdales	Matriz en fase de estado sólido (AN/FPS-126)	3000 NM cobertura instrumentada	Orientación del haz del sistema de matriz en fase
1 ACC*	Tipo 93 (AN/TPS-77) radar móvil	200 NM cobertura instrumentada	6,0 RPM (~10 s/rotación)

* El 1ACC está disponible en el modo «Entrenamiento comercial» en la misión «Smarties». En dicha misión, se establece en Brize Norton. También puede aparecer si se han destruido todos los radares terrestres.

Aeronave

Prestaciones

Aeronave	Velocidad máxima	Techo	Autonomía
Tornado F3	1295 nudos	50 000 pies	1 150 nm
Lightning F6	1310 nudos	60 000 pies	800 nm
Phantom FGR 2	1250 nudos	60 000 pies	1 300 nm
E-3D Sentry	460 nudos	41 000 pies	4 000 nm
Nimrod R1	500 nudos	42 000 pies	5 200 nm
C-130K Hércules	325 nudos	33 000 pies	2 050 nm
VC-10	500 nudos	42 000 pies	4 720 nm
Tristar	493 nudos	43 000 pies	4 200 nm
Chinook	170 nudos	18 500 pies	400 nm

Carga útil

Aeronave	Misil guiado por radar	Misiles IR	Cañón
Tornado F3	4x Skyflash	2x AIM-9L	180 cañones de 27 mm
Lightning F6	N/A	2x AIM-9L	180 cañones ADEN de 30 mm
Phantom FGR 2	4x Skyflash	N/A	180 x M61 Vulcan

Especificaciones de las armas

Arma	Tipo	Alcance	Velocidad
Skyflash	Misil guiado por radar semiactivo	24 nm	Mach 4
AIM-9L	Misil con guía por infrarrojos	10 nm	Mach 2,5
IWKA-Mauser	Cañón revólver de 27 mm	1,0 nm	1100 m/s (1700 rpm)
ADEN	Cañón revólver de 30 mm	1,0 nm	795 m/s (1200-1700 rpm)
M61 Vulcan	Cañón rotativo de 20 mm	1,6 nm	1050 m/s (6000 rpm)

Adversarios conocidos

- Tu-95 Bear
- Tu-22M Backfire
- Tu-160 Blackjack
- MiG-31 Foxhound
- Su-24 Fencer
- Su-27 Flanker

Subtítulos

A petición de la comunidad de Steam, los siguientes subtítulos están diseñados para mejorar la accesibilidad de aquellos que deseen disfrutar de subtítulos para los registros de audio en el modo «listo para el combate», que actualmente no están disponibles.

Movilización de la QRA en tiempos de paz:
IDO: Controlador principal, IDO. Tenemos un objetivo de interés, [dirección] de [zona].
MC: De acuerdo, gracias, pongamos al NADOC en línea.
MC: NADOC, aquí el controlador principal. Tengo una señal de interés en el sistema para ti. Actualmente se encuentra en [dirección] de [zona].
NADOC: Sí, de acuerdo, lo veo en tu radar.
MC: Entendido. Pondré en estado de alerta al QRA de [ubicación].
MC: Operaciones de [ubicación] y QRA, aquí el controlador principal de Buchan, confirmen recepción.

QRA: QRA.

MC: Q1 y Q2, despegue inmediato, despegue inmediato, despegue inmediato, confirmad. Se espera que los objetivos se dirijan hacia vosotros al despegar; acelerad vuestro ascenso hasta los 35 grados. Autorizados, «buster». Vuestra misión: interrogar.
WC: IDO, controlador de armamento. Se espera que el Q de [ubicación] despegue en 4 minutos.

Base: Los Q están rodando hacia la pista. Despegarán en 60

segundos. Escalada en caso de incumplimiento:

Piloto: Avión ruso, aquí el interceptor de la Royal Air Force en la frecuencia 121,5. He recibido instrucciones del Ministerio de Defensa, en nombre del Gobierno de Su Majestad del Reino Unido, de escoltarle hasta el espacio aéreo internacional, confirme.

Si la aeronave en cuestión no cumple, el piloto informará de que «la aeronave no cumple» y se producirá una escalada. A continuación, el controlador jefe ordenará al interceptor que realice una demostración de presencia y, posteriormente, una demostración de fuerza.

Piloto: La aeronave no responde.

Controlador jefe: Entendido. Debe realizar una maniobra de demostración de presencia.

Piloto: Entendido.

Piloto: La aeronave no obedece.

Controlador jefe: Entendido. Realiza una maniobra de demostración de fuerza.

Piloto: Avión ruso, aquí el interceptor de la Royal Air Force de guardia 121,5. He recibido instrucciones del Ministerio de Defensa, en nombre del Gobierno de Su Majestad del Reino Unido, para advertirle de que, si no responde a mis órdenes, será derribado. Debe alejarse, confirme.

Aeronave cumpliendo:
Aeronave cumpliendo, regrese a la base para el informe.

Llamada por radio cuando el radar está bajo ataque:
«¡VAMPIRE! ¡VAMPIRE! ¡VAMPIRE! <Radar> ¡Destruyan el radar!»