

To load Cassette press CTRL and small ENTER keys.
To load Disk type RUN "T"
Follow LENSLOK procedure for security code entry.

3D real-world display:

Features include landing pads, buildings, trees, transmission pylons, mountains, enemy tanks, field guns and helicopters. Ground texture is visible when flying below 500 feet to enhance the sensation of speed. It is possible, with practice, to fly between trees and mountain peaks.

MENU OPTIONS

MISSION 1 - FLYING TRAINING - used for helicopter familiarisation & developing ground attack skills. Enemy ground forces will not return fire.

MISSION 2 - COMBAT - a short mission to destroy invading ground forces and return to base.

MISSION 3 - COMBAT - Surrounded totally by enemy territory, your task is to liberate the entire map from enemy occupation. Each hostile sector becomes allied when enemy forces destroyed.

MISSION 4 - COMBAT - A strategic battle for occupation of the entire map. Your task is to support allied ground forces in their battle along the front line.

2 DAY OR NIGHT - Daytime: blue or overcast sky, green ground
Nightime: no horizon, computer-enhanced infrared imaging. (Pilot's Night Vision System)

3 CLEAR OR CLOUDY - option for overcast sky with selectable cloudbase for instrument flying.

4 CLOUDBASE - selectable from 50 ft to 1000 ft.

5 CROSSWINDS & TURBULENCE - for the experienced pilot! Variable crosswind & turbulence effects.

6 PILOT RATING - TRAINEE SQUADRON INSTRUCTOR ACE

The pilot rating is equivalent to difficulty level and varies potency of enemy. With each increase in pilot rating, the enemy's accuracy doubles!

INSTRUMENT PANEL LAYOUT

Bar scales, from left:
Collective lever position indicator - C

Engine Torque - TO 0 to 130% (power demanded from engines)

Turbine & Rotor RPM - 0 to 120%

Throttle position indicator - THR

Engine temperature . °C

Fuel

Score

WEAPONS:

1200 rounds 30mm ammunition, 750 rounds/min, 38 unguided rockets (19 each side),

8 Hellfire missiles - laser guided, auto-tracking

Failure status lights: engines, weapons, nav, computer, TADS

INSTRUMENTS: (left to right)

TADS

Target Acquisition & Designation System - Used to identify and track tanks, field guns and helicopters.

Red = hostile, blue = friendly. Includes range readout in feet when target is less than 10,000 feet away.

VDU - Visual Display Unit

Speed, in knots (cyan = forwards, white = backwards)

Altitude, feet

VSI - Vertical Speed, ft/sec (arrow UP = climb, arrow DOWN = descent)

TIME - Time to reach target, in hours and minutes (hashed it greater than 4 hrs, zero if less than 1 minute)

RANGE - autoranging navigation computer

Within 0.1 miles: resolution in feet

Within 4.9 miles: resolution in 0.1 miles

Over 5 miles: resolution 1 mile.

ARTIFICIAL HORIZON

Roll attitude

Pitch indicator - nose up/down attitude

Sideslip indicator - sideways "drift"

DOPPLER NAVIGATION/COMPASS

(rightmost instrument)

Readout of Heading, Bearing & Track.

Heading: direction in which the helicopter is pointing.

Track: flight path direction.

Bearing: heading required to point at objective.

Note: a helicopter can be pointing in one direction (Heading) but moving in a different direction (Track) e.g. sideways! Match the heading to the target bearing to intercept target. The flashing cross indicates relative bearing of target.

Four modes:

B: Beacon navigation (8 beacons)

H: Landing Pad guidance (4 pads per sector)

T: Ground target tracking (8 targets per sector)

Lightning symbol: enemy helicopter interception

Flashing symbol warns of approaching enemy helicopter.

CONTROLS

THROTTLE - key W to open throttle

key S to close throttle

Controls engine/turbine rpm. Normally set to fully open unless practising engine-off landings. Assisted in flight by computerised autothrottle control.

COLLECTIVE LEVER

- key Q increases lift

key A decreases lift

This is basically a vertical lift control used for take-off to the hover, and forward thrust control in steady & level flight.

CYCLED CONTROL

joystick forward (cursor key ↑) tilts nose down

joystick back (cursor key ↓) tilts nose up

joystick right (cursor key →) to roll right

joystick left (cursor key ←) to roll left

RUDDER

- key X to yaw right

key Z to yaw left

DOPPLER MODE

Key C selects between beacon mode (B), landing pad mode (H), ground attack mode (T) or air-to-air mode (lightning symbol) on DOPPLER/COMPASS instrument.

Key N selects "next objective" in each mode:
8 beacons (0 to 7)
4 landing pads per sector (0 to 3)
8 enemy targets per sector (0 to 7)
1 enemy helicopter

Press ESC to abort mission and return to the menu.

WEAPON SYSTEMS & TARGET ATTACK

When in ground attack or air-to-air mode, the weapons systems are activated. The helicopter must be airborne to fire its weapons. Select between gun, rockets or missiles using key P. The gun & rockets are manual tracking only i.e. the target must be in the sights when the weapon is launched or for the TADS to operate. The missile system locks on to any hostile target passing through the sights & lock-on is depicted by a Solid Square. Tracking is automatic if the target remains on screen.

GUN - vert/horiz sights - range 2000 ft

ROCKET - diagonal sights - range 4000 ft

MISSILES - square sights range 3.1miles

SPACE BAR - fire button on joystick.

The time for a weapon to reach a target will depend on how far the target is away. It is possible to locate and destroy enemy targets in both map mode and in cloud.

Torque - SPACE BAR or fire button on joystick.

As the descent rate builds up, the automatic throttle control will be seen to reduce the turbine rpm. Any fluctuations in rotor rpm will be compensated automatically by the autothrottle. As the altitude falls to below 200 feet, the pilot should begin to pull the collective lever up to reduce the rate of descent, accompanied by raising the nose of the helicopter if he wishes to slow down. With practice, the pilot will co-ordinate increasing the collective and adjusting the pitch angle in order to slow down to the hover just a few feet above the ground.

Turning Flight

Providing that the forward speed is greater than 60 kts, turning is achieved by simply banking left or right. Some vertical lift will be lost when banking and the helicopter will begin to descend. This may be counteracted by increasing the collective setting. The helicopter will tend to slow down in a turn unless the pilot dives to sacrifice height to maintain speed.

At speeds under 60 kts, the helicopter will tend to "drift" into the turn, shown by the sideslip ball at the bottom of the artificial horizon. Turns may be assisted by applying the rudder, but this will reduce forward speed.

Fluctuations in rotor rpm occur during a turn because of g force effects. The autothrottle will adjust the turbine rpm accordingly to keep the rotor rpm at approximately 100%.

Slowing down & returning to the hover

1 Gently raise the nose of the helicopter by pulling back on the joystick (key ↓). The aircraft will begin to slow down and also climb. Maintain the nose-up attitude by repeatedly pulling back on joystick (gently).

2 If the pilot demands too much power from the engines (overturn), the torque readout will be in the red, and the engine temperature will rise into the red, and an audible warning will occur. If this warning is ignored, the engines will overhead and eventually fail. It is possible to hover and fly on one engine but flying time is limited if both engines have failed!

HELICOPTER AERODYNAMICS

The following description is intended only as an introduction to the subject. We recommend the following book for further reading:

"The Helicopter - history, piloting & how it flies" by John Fay, Published by David & Charles

The rotor blades of a helicopter force air downwards as they pass through the air. This results in an upward lifting force. The pilot may increase this lift by "collectively" increasing the "angle of attack" of all the rotor blades and the helicopter will rise. In order to move forwards, the rotor blades are tilted forwards, thereby using part of the lift to accelerate the helicopter.

The amount of lift generated by the rotor blades increases with helicopter speed. This is called translational lift and results in the pilot requiring less collective as his speed increases. However, as the helicopter continues to accelerate, this extra lift is offset by the build up of large drag forces which in turn must be overcome with higher collective settings. This variation in "operating efficiency" can be visualised as a curve, with its peak at approximately 60 kts. A helicopter requires much more power for a vertical climb than it does for the same rate of climb with forward speed. Its hovering ceiling is much lower than its ceiling with forward speed. Both of these effects are due to translational lift.

Landing

The helicopter may be landed from the hover (vertical descent) or at forward speeds of less than 60 kts.

(a) From hover: Lower the collective lever to maintain a steady rate of descent. Maximum VSI at touchdown = 12 ft/s. Ground cushion effect will be experienced below 30 ft, resulting in reduction of the descent rate.

(b) Rolling touchdown: With a forward speed of less than 60 kts, gently lower the collective lever to begin descent. Max VSI at touchdown = 12 ft/s. After touchdown, the helicopter will slow down and eventually stop. Steer on the ground by using rudder control.

Taxing on ground

The helicopter may be taxied on the ground, up to a maximum speed of 60 kts, providing that the engine/rotor rpm are at 100%. Assuming that the helicopter is stationary, raise the collective lever to produce about 20% torque. Pushing forward on the joystick will accelerate the aircraft, and likewise pulling back will decelerate and eventually stop. Steer by using the rudder.

COMPLETION OF MISSION

A mission is completed when all enemy ground forces have been destroyed and you have returned safely to a landing pad. After touchdown, close the throttle to bring the turbine and rotor rpm to zero. A complimentary mission report will follow.

PILOT'S NOTES

The controls in a real helicopter are "proportional", i.e. their effect is proportional to the displacement from centre. It is not possible to implement this feature on the joystick since it contains simple on/off microswitches. By making the effect of each control proportional to how long the joystick is held, a simple approximation to "real" controls has been achieved, i.e. momentary operation of the joystick for fine control, and hold to build up a rapid rate. This does however mean that the joystick must be operated repeatedly for manoeuvres such as a steady turn or to hold a steady pitch angle.

Helicopters are naturally unstable and difficult to fly without autostabilisation. The Apache is fitted with Digital Automatic Stabilisation Equipment (DASE), making it far easier to fly than most modern helicopters.

Refuelling/Rearming/Repairs

By landing or taxiing onto a helipad (not an enemy one!) the aircraft may refuel, reload with weapons, and be repaired. Once on the pad, close the throttle to bring turbine & rotor rpm to zero. The helicopter will be serviced and prepared for the next take-off immediately.

Backward & Sideways Flight

Starting from the hover, the helicopter may be flown backwards by raising the collective lever and raising the nose to approximately 10 deg. The speed readout will turn white to denote backward flight. Keep the nose of the helicopter pitched up to sustain speed. Likewise, the helicopter may be flown sideways by rolling left or right and raising the collective lever. The speed readout does not show sideways speed and the pilot must watch the sideslip indicator on the artificial horizon in order to monitor sideways drift.

History:

First flight (YAH 64) 30th September 1975

Entered service with US Army in 1984.

Transition to forward flight from hover
1 Increase collective (key Q) to between 80% to 100% Torque. Reduce collective (key A) if overtorque warning sounds.

2 Tilt nose of helicopter downwards (key ↑ or joystick forward) to between 15 and 30 degrees.

3 Speed will be seen to increase. Autostabilisers will slowly raise the nose of the helicopter to a level attitude.

4 Reduce collective (key A) to adjust for VSI = 0 ft/sec i.e. not climbing or descending.

The helicopter will now be cruising at a steady forward speed. The Apache is a very agile helicopter. From a stable hover, it can reach 100 kts in approx. 6 seconds by pulling 100% torque and tilting the nose downwards to approx. 30 deg.

Straight & Level Flight

Forward speed is related primarily to the torque setting & hence the collective lever setting, assuming the helicopter is not autorotating (explained later). Typical speed/torque settings are as follows:

Torque

44% 60 kts

60% 119 kts

75% 147 kts

100% 159 kts

These values will vary slightly with altitude and changes in helicopter weight resulting from fuel consumption and weapon release. The Apache is fitted with a computer-controlled stabilator which enables the helicopter to cruise at any speed with the fuselage level.

Turning Flight

Providing that the forward speed is greater than 60 kts, turning is achieved by simply banking left or right. Some vertical lift will be lost when banking and the helicopter will begin to descend. This may be counteracted by increasing the collective setting. The helicopter will tend to slow down in a turn unless the pilot dives to sacrifice height to maintain speed.

Autoration

Autoration is equivalent to the helicopter "gliding" through the air and is used when the pilot wishes to descend rapidly or after engine failure. During autorotation, the rotor blades are being driven by airflow through the rotor disc as the helicopter descends. This reduces the power required from the engines and the engine RPM is automatically reduced to maintain 100% rotor speed and the "split" between turbine rpm & rotor rpm can be seen on the bar scales. Autorotation is best performed at approximately 60 kts, and above 500 ft. Entry into autorotation is made by gently lowering the collective lever:

(a) Engines active

As the descent rate builds up, the automatic throttle control will be seen to reduce the turbine rpm. Any fluctuations in rotor rpm will be compensated automatically by the autothrottle. As the altitude falls to below 200 feet, the pilot should begin to pull the collective lever up to reduce the rate of descent, accompanied by raising the nose of the helicopter if he wishes to slow down. With practice, the pilot will co-ordinate increasing the collective and adjusting the pitch angle in order to slow down to the hover just a few feet above the ground.

(b) Engine-off landings

In the event of failure of both engines or if the pilot deliberately closes the throttle in flight, engine rpm will reduce to zero. The pilot must respond quickly by lowering the collective lever before the rotor blades slow down too much. Rotor rpm is controlled during the descent by careful adjustment of

Zur Ladung der Kassette drücken Sie auf CTRL und die beiden ENTER Tasten, zur Ladung der Diskette, drücken Sie RUN "T". Folgen Sie dem Lenkschlüsselverfahren zur Einstellung der Sicherheitscode.

Dreidimensionale, natürliche Weltdarstellung. Unter anderem erscheinen Landeplattformen, Gebäude, Bäume, Hochspannungsmaste, Gebirge, feindliche Panzer, Feldgeschütze und Hubschrauber. Um den Eindruck der Geschwindigkeit zu vergrößern, ist Bodenstruktur zu sehen, um den Hubschrauber unter 500 Fuß fliegen. Mit Übung ist es möglich zwischen Bäumen und Bergspitzen durchzufliegen.

MENÜAUSWAHL

Einsatz 1 - FLIEGEN ANLERNUNG – um den Hubschrauber kennenzulernen und Erfahrung bei Bodenangriffen zu erwerben. Die feindlichen Bodenstreitkräfte scheinen nicht zurück.

Einsatz 2 - KAMPF – ein kurzer Einsatz um die eindringenden Bodenstreitkräfte zu zerstören und zur Basis zurückzukehren.

Einsatz 3 - KAMPF – Völlig von feindlichen Gebieten umgeben ist es Ihre Aufgabe jede Karte vor feindlicher Besetzung zu befreien. Jede feindliche Sektion wird verteidigt und kann durch strategische Strohhalme zerstört werden.

Einsatz 4 - KAMPF – Eine strategische Schlacht für die Besetzung der ganzen Karte. Es ist Ihre Aufgabe, die verbündeten Bodenstreitkräfte in ihrem Kampf an der Frontlinie zu unterstützen.

2 TAG ODER NACHT – Tagssüber: blauer oder bewölkter Himmel, grüne Böden.

Nachts über: Himmel durch den Computer gesteuertes Infrarot-IR/Nachtsichtsystem.

3 KLAR ODER BEWÖLKKT – Auswahl für bewölkten Himmel mit auswählbaren Wolkeneingängen zum Instrumentenflug.

4 WOLKENHINTERGRUND – auswählbar von 50 Fuß bis 1000 Fuß

5 SEITENWINDE & TURBULENZ – für den erfahrenen Piloten! Unbeständige Seitenwinde & Turbulenzeffekte.

6 PILOTEBEWERTUNG – ANLERNUNG

AUSBLICKER SPITZENPILOT

Die Pilotenbewertung entspricht dem Schwierigkeitsgrad und ändert die Wirksamkeit des Feindes. Jedesmal wenn die Pilotenbewertung steigt verdoppelt sich die Genauigkeit des Feindes!

INSTRUMENTENTAFEL ANORDNUNG

Skalenmessers, links: Nichtperiodische Steigungssteuerung Anzeiger – C Motorleistung – TO, 0 bis 130%

Turbine & Rotor RPM: 0 bis 20%

Versorgungsanzeiger – THR Motor Temperatur, °C Kraftstoff

Spielstand

WAFFEN:

1000 Schuß 30mm Munition, 750 Schuß/Min, 30 nicht geladene Raketen (19 an jeder Seite).

8 Helfer Lenkwaffen – Laserlenkung, Eigenmachtführung, Störungsmeldelichter, Motore, Waffen, Navigationssystem, TADS.

INSTRUMENTE:

(von links nach rechts)

TADS: Zielerfassung – & Bezeichnungssystem – Es wird benutzt um Panzer, Feldgeschütze, und Hubschrauber zu erkennen und zu verfolgen. Rot = feindlich, Blau = freundlich, Enthält eine Reichweiteableseung in Fuß wenn das Ziel weniger als 10.000 Fuß entfernt ist.

VDU – Bildschirgerät

Geschwindigkeit, in Knoten (zyanblau = vorwärts, weiß = rückwärts)

Höhenlage, Fuß

VSI – vertikale Geschwindigkeit, Fuß/Sek. (Pfeil nach oben/aus) (Schriftzug unten = Abstieg)

ZEIT – vertikale Zeit das Ziel zu erreichen, in Stunden und Minuten (verpuscht wenn mehr als 4 Stunden, null wenn weniger als 1 Minute)

SCHÜSSENTFERNUNG – automatisch vermessender

Navigationscomputer

Innernhalb von 0,1 Meilen: Wiedergabescharfe in Fuß

Innernhalb von 4,9 Meilen: Wiedergabescharfe in 0,1 Meilen Über 5 Meilen: Wiedergabescharfe 1 Meile

KUNSTLICHER HORIZONT

Rollfluglage

Kippzeiger – Nase nach oben/unten Fluglage

Schiebeflugzeug – seitwärts Abtrieb

DOPPLER NAVIGATION/KOMPAß

(das Instrument ganz rechts)

Ableseung von Steuervektoren, Peilung & Kurs.

Steuerkurs: Richtung in die der Hubschrauber gerichtet ist.

Peilung: nötiger Steuervektors um auf das Ziel gerichtet zu sein.

Bemerkung: ein Hubschrauber kann in eine Richtung gerichtet sein (Steuervektoren), aber in eine andere Richtung fliegen (Kurs) z.B. seitwärts! Stimmen die Steuervektoren auf die Ziellage ab, um das Ziel abzufliegen. Das aufleuchtende Kreuz zeigt die relative Peilung des Ziels an.

Von Modus:

B: Bodennavigation (8 Bakken)

H: Landeplatzformierung (4 Plattenform je Sektor)

T: Bodenzielverfolgung (8 Ziele je Sektor)

Blitzsymbol: feindlicher Hubschrauber Abfang

Das aufleuchtende Symbol warnt vor herannahenden, feindlichen Hubschraubern.

STEUERGERÄTE

VERGASER – Taste W Gas geben

Reguliert Motor/Turbine rpm. Er ist normalerweise auf voll offen geschaltet, außer wenn Landungen ohne Motor geübt werden. Fliegt mit Hilfe des computerkontrollierten automatischen Vergasers.

NICHTPERIODISCHE STEIGUNGSSTEUERUNG

Taste Q erhöht den Auftrieb

Taste A verringert den Auftrieb

Steuerknüppel nach vorne (Cursorsteuertaste ↑) senkt die Nase nach unten

Steuerknüppel zurück (Cursorsteuertaste ↓) hebt die Nase nach oben

Steuerknüppel nach rechts (Cursorsteuertaste →) nach rechts rollen

Steuerknüppel nach links (Cursorsteuertaste ←) nach links rollen

STEUERRUDER – Taste X nach rechts gieren

Taste Z nach links gieren

DOPPLER MODUS

Taste C läßt Sie wählen zwischen Bodenmodus (B), Landeplattformodus (H), Bodenangriffmodus (T), oder Luft-Luft Modus (Blitzsymbol) mit dem Doppler/Kompaß Instrument. Mit Taste N wählen Sie das "nächste Ziel" in jedem Modus:

8 Bakken (0 bis 7)

4 Landeplattformen je Sektor (0 bis 3)

8 feindliche Ziele je Sektor (0 bis 7)

1 feindlicher Hubschrauber

Um den Einsatzzeitpunkt abzuschätzen und zu dem Menü zurückzukommen, drücken Sie auf ESC.

WAFFENSYSTEM & ZIEL ANGRIFF

Wenn Sie im Bodenangriff oder Luft-Luftmodus sind, werden die Waffensysteme in Betrieb gesetzt. Der Hubschrauber muß in der Luft sein, um seine Waffen abschießen zu können. Wählen Sie zwecks Geschützen, Raketen oder Lenkwaffen dadurch, daß Sie auf die Taste T drücken. Die Geschütze & Raketen können nur handgeschüfzt werden, has heißt, das Ziel muß in den Visieren sein wenn die Waffe abgeschossen wird, oder sodaß das TADS (Zielerfassung & Bezeichnungssystem) funk-

tioniert. Das Lenkwaffensystem schaltet sich auf jedes feindliche Ziel das durch die Visiere geht und die Aufschaltung wird durch ein farbiges Viereck dargestellt. Die Zielerfassung ist automatisch solange das Ziel auf dem Bildschirm bleibt.

GESCHÜTZ – vertikale-horizontale Visiere – Reichweite 2000 Fuß

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird dadurch angezeigt, daß das Doppel-Hubschraubersymbol rot wird. Ein dritter struktureller Treffer ist vernichtet. Das Risiko von dem Feind entsteht wieder, wenn der Flugzeugführer die Steuerrollen geholt werden, aber dadurch wird der Pilot bekommt eine hörbare Warnung. Wenn er weiterhin seine Geschwindigkeit vergrößert, verliert der Hubschrauber bei 210 Knoten ein Rotorblatt, was zu Folge hat daß ein katastrophaler Verlust an Kontrolle entsteht!

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird dadurch angezeigt, daß das Doppel-Hubschraubersymbol rot wird. Ein dritter struktureller Treffer ist vernichtet. Das Risiko von dem Feind entsteht wieder, wenn der Flugzeugführer die Steuerrollen geholt werden, aber dadurch wird der Pilot bekommt eine hörbare Warnung. Wenn er weiterhin seine Geschwindigkeit vergrößert, verliert der Hubschrauber bei 210 Knoten ein Rotorblatt, was zu Folge hat daß ein katastrophaler Verlust an Kontrolle entsteht!

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird dadurch angezeigt, daß das Doppel-Hubschraubersymbol rot wird. Ein dritter struktureller Treffer ist vernichtet. Das Risiko von dem Feind entsteht wieder, wenn der Flugzeugführer die Steuerrollen geholt werden, aber dadurch wird der Pilot bekommt eine hörbare Warnung. Wenn er weiterhin seine Geschwindigkeit vergrößert, verliert der Hubschrauber bei 210 Knoten ein Rotorblatt, was zu Folge hat daß ein katastrophaler Verlust an Kontrolle entsteht!

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird dadurch angezeigt, daß das Doppel-Hubschraubersymbol rot wird. Ein dritter struktureller Treffer ist vernichtet. Das Risiko von dem Feind entsteht wieder, wenn der Flugzeugführer die Steuerrollen geholt werden, aber dadurch wird der Pilot bekommt eine hörbare Warnung. Wenn er weiterhin seine Geschwindigkeit vergrößert, verliert der Hubschrauber bei 210 Knoten ein Rotorblatt, was zu Folge hat daß ein katastrophaler Verlust an Kontrolle entsteht!

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird dadurch angezeigt, daß das Doppel-Hubschraubersymbol rot wird. Ein dritter struktureller Treffer ist vernichtet. Das Risiko von dem Feind entsteht wieder, wenn der Flugzeugführer die Steuerrollen geholt werden, aber dadurch wird der Pilot bekommt eine hörbare Warnung. Wenn er weiterhin seine Geschwindigkeit vergrößert, verliert der Hubschrauber bei 210 Knoten ein Rotorblatt, was zu Folge hat daß ein katastrophaler Verlust an Kontrolle entsteht!

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird dadurch angezeigt, daß das Doppel-Hubschraubersymbol rot wird. Ein dritter struktureller Treffer ist vernichtet. Das Risiko von dem Feind entsteht wieder, wenn der Flugzeugführer die Steuerrollen geholt werden, aber dadurch wird der Pilot bekommt eine hörbare Warnung. Wenn er weiterhin seine Geschwindigkeit vergrößert, verliert der Hubschrauber bei 210 Knoten ein Rotorblatt, was zu Folge hat daß ein katastrophaler Verlust an Kontrolle entsteht!

RAKETE – diagonale Visiere – Reichweite 4000 Fuß

GESCHOSSE – Quadratvisiereinrichtungen

Schusserneuerung 3 mit 3 Meilen.

SCHIEBDRÜCKER – Leertaste oder Schiebdrücker an Steuerknüppel. Wielangs es dauert für eine Waffe ein Ziel zu erreichen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist. Es ist möglich, sowie in Kartenmodus als auch in Waffen, feindliche Ziele ausfindig zu machen und zu zerstören. Ein Klick auf das Kartenmodus wird feindliches Feuer durch aufzurufen. Rote Punkte zeigen an wo Ihr Hubschrauber getroffen ist, leuchtet die Tafel auf. Wenn Bodenstreitkräfte sich gegenstellen zerstören, leuchtet der Himmel auf (nur Einsatz 4). Schaden an den Hubschraubersystemen wird auf der Defektkatastafel angezeigt und struktureller Schaden wird