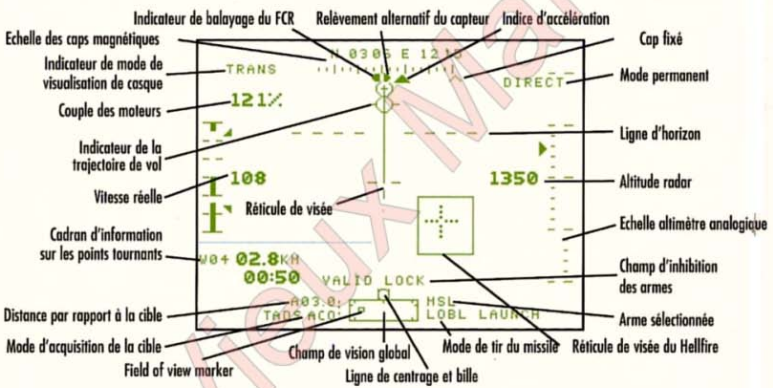
AH-64D LONGBOW™

CARTE DE REFERENCE

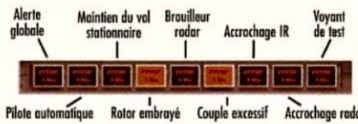
ELEMENTS COURANTS DE LA VISUALISATION DE CASQUE

La visualisation de casque comporte quatre modes, mais des informations importantes sur le vol sont généralement affichées sur chacun d'eux. Reportez-vous à la section intitulée ***Symbologie de la visualisation de casque.***



VOYANTS INDICATEURS

Voir section *Voyants indicateurs.*



ICONES DE L'ECRAN TSD ET ASE

Reportez-vous aux sections intitulées *Ecran de situation tactique TSD ou Ecran d'autoprotection de l'aéronef ASE.*

- Structure légère
- Structure lourde
- Artillerie légère
- Artillerie lourde
- Blindé léger
- Blindé lourd
- Avion
- Hélicoptère
- Véhicule léger sur roues
- Véhicule lourd sur roues
- Hostile au sol (ASE)

Le Vieux Manuel

TOUCHES DU JEU

FIN DU JEU/COMPRESSION DU TEMPS

Alt P Alterner jeu/pause

Alt A Quitter mission

Alt X Retourner au DOS

Circuler entre les compressions (2x, 4x, 8x)

↑ Rétablir compression normale

MENU OPTIONS/OPTIONS GRAPHISMES ET SON

Alt O Menu Options

Alt S Effets sonores et dialogues on/off

Alt J Calibration joystick

Alt G Activer mode des graphismes

Alt Y Activer/désactiver ciel

Alt D Illusion couleur on/off

Alt + Augmenter luminosité

Alt - Diminuer luminosité

ENREGISTREUR DE VOL

Alt A Quitter enregistreur de vol

Echap Jouer la mission enregistrée

Alt C Commandes affichées O/N

Alt F Avance rapide

Alt P Activer/désactiver pause jeu

TOUCHES DE COMMANDE DE VOL

DEMARRER ET S'ARRETER

R Rotor On/Off

B Activer/désactiver freins atterrisseur

PAS CYCLIQUE

↑, ↓, ←, → Commandes de pas cyclique (le pas cyclique peut aussi être commandé par le joystick)

PAS COLLECTIF

\+ Augmenter pas collectif de 1 %

\- Réduire pas collectif de 1 %

↑ + Augmenter pas collectif de 10 %

↑ - Réduire pas collectif de 10 %

Pas collectif de 0 %

1 Pas collectif de 10 %

2 Pas collectif de 20 %

3 Pas collectif de 30 %

4 Pas collectif de 40 %

5 Pas collectif de 50 %

6 Pas collectif de 60 %

7 Pas collectif de 70 %

8 Pas collectif de 80 %

9 Pas collectif de 90 %

0 Pas collectif de 100 %

ROTOR DE QUEUE

Rotor de queue à gauche

Rotor de queue à droite

FONCTIONS D'AJUSTEMENT AUTO

H Activer/désactiver vol stationnaire

↑ C Centrer trim cyclique (on/off)

↑ D Virages coordonnés on/off

Le Vieux Manuel

PILOTE AUTOMATIQUE (P.A.)

[Q] **Pilote automatique on/off**

[Ctrl][↑] **Augmenter altitude du P.A.**
[Ctrl][↓] **Réduire altitude du P.A.**
[Ctrl][→] **Augmenter vitesse du P.A.**
[Ctrl][←] **Réduire vitesse du P.A.**

TOUCHES DE L'ECRAN DU COCKPIT

[U] **Contrôleur frontal** (alterne entre l'affichage du moteur/RPM et les infos sur la cible)

[P] **PNVS (vision nocturne)** on/off

ECRAN MULTIFONCTIONS DU TADS

[W] **TADS rapproché**
[X] **TADS éloigné**

Circulez entre les écrans TADS, avec la touche [Alt] et le joystick.

[8] (pavé num.) **Vue vers le haut**
[2] (pavé num.) **Vue vers le bas**
[6] (pavé num.) **Vue vers la droite**
[4] (pavé num.) **Vue vers la gauche**

MODES PERMANENTS

[?] **Circuler entre les modes permanents**

[↑][1] **Mode nav**
[↑][2] **Mode direct**
[↑][3] **Mode indirect**
[↑][4] **Mode ATA** (Air-air)

MODES VISEUR DE CASQUE

[Fin] **Circuler entre les modes du viseur**

[↑][5] **Vol stationnaire**
[↑][6] **Remontée rapide**
[↑][7] **Transition**
[↑][8] **Croisière**
[Alt][I] **Contraste viseur on/off**
[Ctrl][I] **Réduire luminosité viseur de casque**

ECRANS MULTIFONCTIONS (MFD)

[:] Ecran suivant gauche
[!] Ecran suivant droit
[↑][:] Ecran précédent gauche
[↑][!] Ecran précédent droit
[D] **Débarrasser écran TSD**

TOUCHES DE NAVIGATION

[Alt][N] **Carte de nav** (on/off)

[Z] **Point tournant suivant**
[↑][Z] **Point tournant précédent**

Le vieux Manuel

DESIGNATION DE CIBLE ET ARMEMENT

MODES DE SYSTEMES DE DETECTION, D'ACQUISITION ET DE TIR

- [8] **Alterner mode radar air/radar sol**
- [9] **Portées du radar**
- [↖] **Alterner mode TADS et FCR**
- [Inser] Alterner mode missile **LOBL/LOAL**

SELECTION DE LA CIBLE

- [T] Désigner ennemi **suivant** sur la liste actuelle
- [↑][T] Désigner ennemi **précédent** sur la liste actuelle
- [Ctrl][T] **Cible la plus proche** (idéal seult. pour la liste des canons, TADS/CPG)
- [Alt][T] Désigner **meilleure cible** (idéal seult. pour la liste des missiles,TADS/CPG)
- [Y] Désigner ami **suivant** (seulement sur la liste TADS/CPG)
- [↑][Y] Désigner ami **précédent** (seulement sur la liste TADS/CPG)
- [A] Sélectionner zone de tir **suivante**
- [↑][A] Sélectionner zone de tir **précédente**

COMMANDES POUR LA SOURIS DE LA DESIGNATION DE CIBLE

Les cibles peuvent être désignées à partir du TSD avec la souris lorsque vous êtes en mode d'acquisition de cible FCR. Les zones de tir prioritaires (PFZ) sont aussi créées sur le TSD à l'aide de la souris.

Cliquez avec le bouton gauche (souris) sur une cible du TSD pour la sélectionner.

Cliquez avec le bouton droit (souris) et faites glisser une case autour des cibles pour créer une PFZ.

Cliquez avec le bouton gauche (souris) sur le nom d'une zone de tir pour sélectionner cette PFZ.

, puis Cliquez avec le bouton gauche et maintenez puis, cliquez avec le bouton droit sur le nom d'une zone de tir pour l'effacer.

[↑] Appuyez sur Maj et sur le bouton gauche (souris) sur une cible pour ajouter un élément à la liste PFZ actuellement sélectionnée.

ARMEMENT

- [←] **Circuler entre les armes**
- [Espace] **Tir de missile/roquette** (et bouton 1 du joystick)
- [Entrée] **Tir du canon** (et bouton 2 du joystick)
- [Ctrl][?] Armement principal
- [S] Etablit taille de la salve de roquette
- [↑][L] **Reverrouiller TADS et canon sur la cible actuelle**
- [L] **Accrocher cible TADS que vous regardez** (au centre de l'écran TADS ou de la vue du casque) et désigner pour cible.

Le vieux Manuel

COMMANDES ASE

[Suppr] Portée ASE (circuler)
[↑] [Q] Ecran ASE on/off
[C] Lancer paillettes
[I] Brouilleur IR on/off
[J] Brouilleur radar on/off
[Ctrl] [C] Alerte on/off

VUES

[F1] Vue avant du cockpit
[F2] Vue gauche du cockpit
[F3] Vue droite du cockpit
[F4] Vue du casque*
[F5] Poursuite*
[F6] Objet suivant*
[F7] Cible suivante*
[F8] Vue du missile*
[F9] Vue missile en rap.*
[F10] Vue suiv. joueur à la cible*
[F11] Vue suiv. cible au joueur*
[F12] Vue victime*

[↑] [F1] Vue avant, sans cockpit*
[↑] [F2] Vue gauche, sans cockpit*
[↑] [F3] Vue droite, sans cockpit*
[↑] [F5] Vue spectateur
[↑] [F6] Objet précédent*
[↑] [F7] Cible précédente*
[↑] [F8] Vue missile on/off*
[↑] [F9] Vue missile en rap. on/off*
[↑] [F10] Vue préc. joueur à la cible*
[↑] [F11] Vue préc. cible au joueur*
[↑] [F12] Vue victime on/off*

VUE PANORAMIQUE ET PLAN RAPPROCHE

*Les touches suivantes se trouvent sur le pavé **numérique** (pavé num.) **et ne fonctionnent qu'avec les vues ci-dessus indiquées par un astérisque** (*). [Alt] et le joystick vous permettront aussi de circuler entre ces vues.

[8] Vue vers le haut
[6] Vue vers la droite
[+] Plan rapproché
[5] Rétablir vue
[2] Vue vers le bas
[4] Vue vers la gauche
[−] Plan éloigné

COMMANDES D'ATTAQUES DE L'AILIER

[Ctrl] [1] Raid d'artillerie
[Ctrl] [2] Raid aérien
[Ctrl] [3] Ailier, attaquez ma cible
[Ctrl] [4] Ailier, transfert de cibles
[Ctrl] [5] Ailier, ne tirez pas
[Ctrl] [6] Ailier, libre de tirer
[Ctrl] [7] Ailier en formation
[Ctrl] [8] Rentrez à la maison

le vieux manuel

© 1996 ORIGIN Systems, Inc. Jane's est une marque déposée de Jane's Information Group. Origin est une marque déposée d'ORIGIN Systems, Inc.
Jane's Combat Simulations est une marque de Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

TOUCHES D'AFFICHAGE

Voler mission enregistrée — ECHAP

AVANT (sans cockpit) F1 | GAUCHE (sans cockpit) F2 | DROITE (sans cockpit) F3 | CASQUE F4

POURSUITE Vue Spectateur F5 | OBJET SUIV. Objet préc. F6 | CIBLE SUIV. Cible préc. F7 | MISSILE DU JOUEUR (on/off) F8

MISSILE EN RAP. (on/off) F9 | CIBLE SUIV. ► Cible préc. F10 | CIBLE SUIV. Cible préc. ► F11 | MORT (on/off) F12

IMPRECRAN | ARRÊT DÉFIL | PAUSE ATTN

LES COMMANDES DE BASE SONT REPRESENTEES SUR

COEQUIPIER

MODE PERMANENT

VISUALISATION DE CASQUE

2 — Pas collectif (PC) de 0 %
1 — PC de10 % Mode MSL Nav. RAID D'ARTILLERIE
2 — PC de 20 % Mode MSL Direct RAID AERIEN
3 — PC de 30% Mode MSL Indirect ATTAQUEZ MA CIBLE
4 — PC de 40 % Mode MSL air-air TRANSFERT DE CIBLES
5 — PC de 50 % Vol stationnaire NE TIREZ PAS
6 — PC de 60 % Mode montée rapide LIBRE DE TIRER
7 — PC de 70 % Mode transition EN FORMATION
8 — PC de 80 % Mode croisière RENTREZ A LA MAISON
9 — PC de 90 %
0 — PC de 100 %
) °] — PC de -1 %
= + } — PC de +1 %
← — ARMES (circuler)

TAB — COMPRESSION TEMPORELLE / COMPRESSION NORMALE
A — PFZ suiv. / PFZ préc. / QUITTER MISSION
Z — POINT TOURNANT SUIV. / Point tournant préc.
E
R — ROTOR
T — CIBLE SUIV. Cible préc. Par ordre de portée/ d'efficacité
Y — Allié suiv. / Allié préc.
U — Affichage frontal
I — Brouilleur IR + ou - luminosité du viseur de casque
O — MENU OPTIONS
P — PNVS / Pause
¨ ^ — ROTOR DE QUEUE GAUCHE
£ $ ¤ — ROTOR DE QUEUE DROIT
ENTREE — TIR DE CANON

CAPS LOCK — PILOTE AUTO. Page auto. ASE
Q — Taille de la salve
S — Débarrasser écran virage coordonné
D
F
G — MAINTIEN DU VOL STATIONNAIRE
H — Brouilleurradar CALIBRER JOYSTICK
J
K — Accrocher objet central Raccrocher TADS
L
M
% ù
µ *

SHIFT — < > — PLAN RAPPROCHE DU TADS
W — PLAN ELOIGNE DU TADS RETOUR AU DOS
X — Paillettes Repos. joystick Signal sonore Commandes
C
V
B — Freins
N — CARTE DE NAV
? , — MODES PERMANENTS (circuler) Armement principal
; — MFD SUIV. GAUCHE MFD préc. gauche
/ : — MFD SUIV. DROIT MFD préc. droit
§ !
SHIFT

CTRL
CIRCULER ENTRE LES TADS OU AFFICHER (AVEC JOYSTICK) ALT
TIR D'ARME
CIRCULER ENTRE LES TADS OU AFFICHER (AVEC JOYSTICK) ALT GR
CTRL

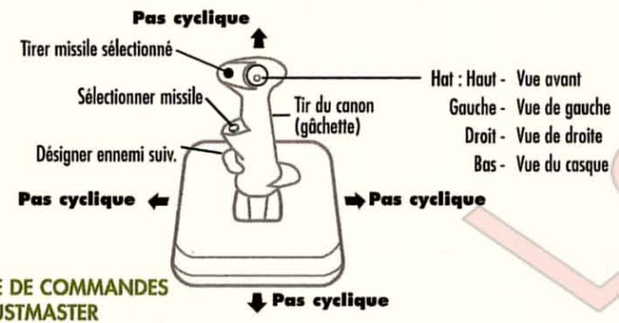
DETECTION/ACQUISITION

LOBL / LOAL INSER | TADS / FCR | Modes radar air/sol
Portées ASE SUPPR | MODES VISEUR DE CASQUE (circuler) FIN | Portées radar

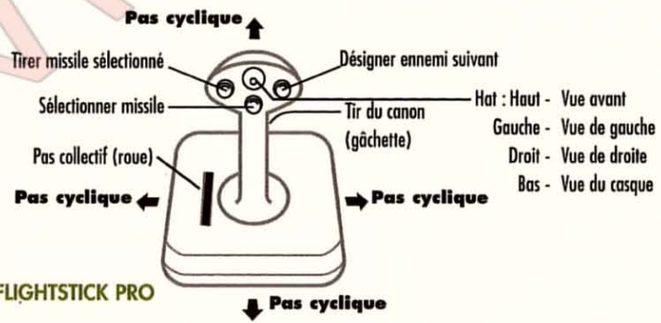
PAS CYCLIQUE + Altitude auto
PAS CYCLIQUE ◄ · Vitesse auto | PAS CYCLIQUE · Altitude auto ▼ | PAS CYCLIQUE + Vitesse auto ►

TADS/VUES

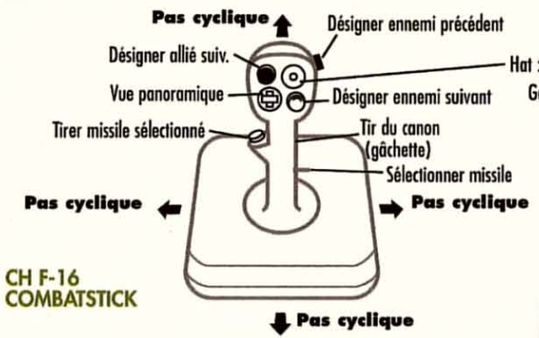
VERR NUM | / | * | Vue éloignée –
7 VUE VERS LE HAUT 8 | 9 | Vue rapprochée +
VUE VERS LA GAUCHE ◄4 | Vue au centre (vue seulement) 5 | VUE VERS LA DROITE ►6
FIN 1 | VUE VERS LE BAS 2 | 3
0 INSER | . SUPPR | ENTREE



SYSTEME DE COMMANDES DU THRUSTMASTER



CH FLIGHTSTICK PRO



CH F-16 COMBATSTICK

Note : Reportez-vous au fichier JOYSTICK.TXT pour obtenir des informations sur différents types de joystick. Ce fichier se trouve dans le répertoire JOYSTICK du CD 1 de Longbow.

Le vieux Manuel

0RF05100896Y