

GUNSHIP!



INHALTSVERZEICHNIS

Systemvoraussetzungen und Installation	5
Empfohlene Systemvoraussetzungen	5
Installieren	5
Spielen	6
Deinstallieren	6
Die Liesmich-Datei	7
Das Hauptmenü	7
Jetzt fliegen!	8
Training	8
Standardkonfiguration	9
Missionen	13
Ein Einzelspieler-Spiel beginnen	14
Ein Multiplayer-Spiel beginnen	14
Bewaffnen	15
Eine neue Mission erstellen	17
Kampagnen	24
Eine Kampagne beginnen	24
Einsatz-Vorbesprechung lesen	26
Die Einsatz-Vorbesprechung erneut ansehen	27
Piloten zuweisen	27
Mit Waffen ausrüsten	29
Missionsplanung	32
Die Missions-Nachbesprechung	34
Teamzuweisungen verändern	34
Die nächste Mission fliegen	36
Die MFD-Displays des Cockpits	36
Das AND-Display	36
Systemschaden	37
Taktische Lagekarte	39
Radar-Warnsystem (RAWS)	39
Feuerleit-Radar (FCR)	40
Waffen-Display	41
Zielerfassungs-Display (TADS)	42
Triebwerks-Display	42
Kartenbildschirm	43
Im Pilotensitz	46
Start	46
Aggressiver Start	47

Fluggeschwindigkeit anpassen	48
Abheben und in geringer Höhe schweben	50
Abheben und in großer Höhe schweben	51
Übergang ins Schweben	52
Schnell steigen	53
Schnell sinken	54
Rückwärts fliegen	54
Seitwärts fliegen	55
Bodenziele bekämpfen	56
Luftziele bekämpfen	57
Mit Wegpunkten navigieren	58
Kontrolle der Geschwindigkeit	59
Verbergen	59
Entlang von Bergkämmen und durch Täler fliegen	61
Das Kommunikations-Menü	61
Realistischer Flugmodus	64
Co-Pilot/Bordschütze (CP/BS)	68
Mit dem Piloten kommunizieren	69
Bordschützen- und ORT-Cockpits	70
Ziele mit Hilfe des FCR erfassen	71
Ziele mit Hilfe des TADS erfassen	72
Ziele bekämpfen	73
Grundlegende Taktiken	79
Zwei wichtige Ratschläge	79
Offensive Taktiken	80
Defensive Taktiken	82
Flug- und Fahrzeuge	85
AH-64D Apache	85
WAH-64D Apache	87
UHT-2 Tiger	88
Mi-28N Havoc	90
Helikopter-Waffensysteme	91
Amerikanische Flug- und Fahrzeuge	99
Britische Fahrzeuge	102
Deutsche Fahrzeuge	103
Flug- und Fahrzeuge der russischen Föderation	104
Anhang: Abkürzungen	110
Kundenservice	112
Mitwirkende	116

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN UND INSTALLATION

Empfohlene Systemvoraussetzungen

Bevor Sie Gunship! installieren und spielen, überprüfen Sie bitte diese Auflistung, um sicherzustellen, dass Ihr Computer über alles, was Sie für das Spiel brauchen, verfügt:

Betriebssystem:	Windows® 95/98
Prozessor:	Pentium® 266MHz oder höher
Speicher:	32MB RAM
Festplattenspeicher:	150MB frei
CD-ROM-Laufwerk:	4X Geschwindigkeit
Grafik:	SVGA Grafikkarte mit 2MB Grafikspeicher*
Sound:	Soundkarte*
DirectX:	DirectX Version 7.0 (enthalten) oder höher
Modem:	28.8kps (28.800 baud) für Modem/Internet-Spiele

*Diese Geräte sollten mit Windows 95/98 und DirectX Version 7.0 oder höher kompatibel sein.

Wenn Sie glauben, Ihr Computer erfüllt alle diese Systemvoraussetzungen, Sie aber trotzdem Probleme haben, das Spiel zum Laufen zu bringen, kontaktieren Sie bitte den Kundenservice für weitere Hilfe.

Installieren

Wenn Sie über alle erforderlichen Geräte verfügen, ist es an der Zeit, das Spiel zu installieren. Folgen Sie hierfür den aufgeführten Anweisungen:

- Schalten Sie Ihren Computer ein (Windows 95/98 sollte automatisch starten).
- Öffnen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk und legen Sie die Gunship! CD ein. Schließen Sie das Laufwerk wieder.
- Dies ist eine Windows "AutoPlay" CD-ROM. Dies bedeutet, dass nach dem Einlegen der CD-ROM das Installationsprogramm automatisch gestartet wird.

Wenn AutoPlay nicht funktioniert

Für den Fall, dass 'AutoPlay' nicht funktioniert, nachdem Sie die CD in das Laufwerk gelegt haben, hier eine Anweisung, wie Sie das Installationsprogramm manuell starten:

- Doppelklicken Sie auf das Icon "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop.
- Doppelklicken Sie dann, in dem sich öffnenden Fenster, auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (gewöhnlich Laufwerk D).
- Suchen Sie in der Liste, die dann erscheint, nach einer Datei namens **setup.exe** und doppelklicken Sie darauf.

Nun sollte das Installationsprogramm starten.

- Klicken Sie auf den Button **Installieren**, um zu beginnen. (Wenn Sie sich in diesem Moment anders entscheiden sollten, schließen Sie das Fenster, um das Installationsprogramm zu beenden.)
- Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren. Das Installationsprogramm kopiert einige Dateien von der CD-ROM auf Ihre Festplatte und fügt Gunship! dann den Programmen in Ihrem Startmenü hinzu.
- Gunship! benötigt DirectX 7.0 oder höher, um funktionieren zu können. Falls DirectX 7.0 nicht bereits installiert ist, klicken Sie auf **Ja**, wenn Sie gefragt werden, ob Sie es installieren wollen.

Spiele

Sobald die automatisierte Installation und das Setup abgeschlossen wurden, sind Sie bereit zu spielen. So beginnen Sie:

- Stellen Sie sicher, dass sich die CD-ROM in Ihrem Laufwerk befindet.
- Jetzt müssen Sie nur noch auf den Button **Gunship! spielen** klicken, nachdem die Titelbox erscheint. Alternativ (falls die Titelbox nicht erscheinen sollte), können Sie auf den Windows Startbutton klicken und dann **Programme > MicroProse > Gunship! > Gunship! spielen** wählen.

Deinstallieren

Falls Sie sich entscheiden sollten, Gunship! von Ihrem Computer zu entfernen, befolgen Sie diese einfachen Anweisungen.

- Legen Sie die Gunship! CD-ROM in Ihr Laufwerk.
- Jetzt müssen Sie nur noch den Button **Deinstallieren** wählen, wenn die Titelbox erscheint.

Sollten Sie die Gunship! CD-ROM gerade nicht zur Hand haben, können Sie das Spiel trotzdem deinstallieren. Hier zeigen wir Ihnen, wie:

- Klicken Sie auf den Windows Startbutton.
- Wählen Sie **Einstellungen** und dann **Systemsteuerung**.
- Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf **Software**.
- Wählen Sie Gunship! aus der Liste an Programmen und klicken Sie dann auf den Button **Hinzufügen/Entfernen**.
- Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen.

Hinweis: Die Deinstallationsprozedur wird von Ihnen selbst erstellte Dateien nicht löschen - wie etwa Spielstand-Dateien. Sie können dann die übrig gebliebenen Dateien manuell löschen.

DIE LIESMICH-DATEI

Die Gunship! CD-ROM enthält eine Liesmich-Datei, in der Sie aktuelle Informationen über das Spiel einsehen können. Um sich diese Datei anzusehen, klicken Sie auf den Windows Startbutton, danach auf das Menü **Programme**, das Untermenü **MicroProse** und dann auf **Gunship!**. Klicken Sie anschließend auf die Option **Liesmich**. Sie gelangen ebenfalls zur Liesmich-Datei, indem Sie im Ordner **Gunship!** auf Ihrer Festplatte darauf doppelklicken.

DAS HAUPTMENÜ

Sobald Sie das Spiel starten, sehen Sie den Hauptmenü-Bildschirm. Da hier alles anfängt und auch wieder endet, sollten wir die möglichen Optionen kurz durchgehen, bevor wir uns in den Kampf wagen.



Jetzt fliegen	Es geht los! Fliegen Sie eine der 5 actionorientierten Missionen mit den voreingestellten Schwierigkeitseinstellungen.
Einzelmission	Fliegen Sie eine einzelne Mission, die nicht Teil einer Kampagne ist.
Kampagne spielen	Fliegen und kämpfen Sie in einer Reihe von Missionen für Ihre gewählte Seite, als Teil einer großen, fortlaufenden, militärischen Kampagne.
Konfiguration	Hier modifizieren Sie die Schwierigkeitsstufe des Spieles und konfigurieren Gunship! entsprechend Ihrer verfügbaren Computerhardware.
Training	Fliegen Sie Übungsmissionen, um die Grundlagen zum Flug eines Kampfhubschraubers zu lernen.

Sie sollten auch wissen, dass fast in jedem Bildschirm ein paar nützliche Features für das Spiel zur Verfügung stehen:

- In den meisten Bildschirmen gibt es einen Button 'Hauptmenü' in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Klicken Sie darauf, um direkt zum Hauptmenü zu gelangen (das erste Menü, das Sie sehen, wenn Sie Gunship! starten).
- In der unteren linken Ecke befindet sich auch ein Button 'Verlassen'. Wenn Sie hierauf klicken, kommen Sie direkt zu Ihrem Desktop zurück.

Verwendete Bezeichnungen

Um jegliche Verwirrung zu vermeiden, erklären wir hier einige Bezeichnungen, die wir in diesem Handbuch verwenden:

Klicken	Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste.
Wählen	Klicken Sie die genannte Option an.
Doppelklicken	Klicken Sie zweimal schnell hintereinander mit der linken Maustaste.
Rechtsklicken	Klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste.

JETZT FLIEGEN!

Der Button **Jetzt Fliegen** ist für jene Ungeduldigen, die sofort in einen Helikopter springen und losfliegen wollen. Wählen Sie diese Option aus dem Hauptmenü, um einen actionorientierten Kampf mit den gegenwärtigen Schwierigkeitseinstellungen zu beginnen.

Nachdem Sie auf **Jetzt Fliegen** geklickt haben, kommen Sie direkt zur Einsatzvorbesprechung. Sie werden nach dem Zufallsprinzip der AH-64D, der WAH-64, dem Eurocopter Tiger, oder dem Mi-28 zugewiesen. Sie können Ihren Flugplan ändern, indem Sie auf den Button 'Missionsplanung' klicken. Die Waffenausstattung ändern Sie über den Button 'Bewaffnen'. (Die Details zu diesen beiden Optionen befinden sich in den Kapiteln **Missionsplanung** und **Waffen laden** im Abschnitt **Kampagne**.)

TRAINING

Für all jene, deren Fertigkeiten im Fliegen eines Kampfhelikopters etwas eingerostet sind, bietet Gunship! Übungsmissionen. Wählen Sie 'Training' aus dem Hauptmenü, um zum Bildschirm 'Übungsmissionen' weitergeleitet zu werden.

Die Übungsmissionen wurden entwickelt, um Ihnen zu helfen, im Pilotensitz einen Helikopter zu steuern und ihn im Kampf einzusetzen. Die Gunship! Quick-Start-Anleitung wurde geschrieben, um dieses Training zu erklären. Es kann hilfreich sein, den entsprechenden Abschnitt zu lesen, während Sie die einzelnen Missionen fliegen. Fürchten Sie sich nicht davor, abgeschossen zu werden. Feindfeuer schadet Ihnen während des Trainings nicht.

Wählen Sie eine Mission, indem Sie darauf klicken. Schauen Sie sich die Trainingsfilme an, lesen Sie die Anweisungen und klicken Sie dann auf den Button 'Abheben', um die Mission zu beginnen.

STANDARDKONFIGURATION

Die Option **Konfiguration** aus dem Hauptmenü lässt Sie das Spiel so modifizieren, dass es reibungslos mit Ihrer Computerhardware läuft. Außerdem können Sie hier die Schwierigkeitsstufe des Spiels einstellen. Es gibt drei Buttons entlang der unteren Kante des Konfigurationsbildschirms. Der gegenwärtig gewählte Button wird hervorgehoben.

Fensteransicht/Vollbild

Der erste Button, der den Namen "Fenster-Modus" trägt, bestimmt, ob das Spiel in einem Fenster läuft oder auf dem ganzen Bildschirm. Wenn Sie auf diesen Button klicken, ändert sich die Aufschrift und zeigt den Effekt, der eintritt, wenn Sie den Button ein weiteres Mal klicken. Wenn Sie also den Button 'Fenster-Modus' sehen, befinden Sie sich im Fenstermodus, und umgekehrt.

Kampfeinstellungen

Der Button 'Kampfeinstellungen' ruft den Bildschirm 'Kampfeinstellungen' auf, in dem Sie den Schwierigkeitsgrad und somit den Grad des Realismus des Spieles einstellen. Diese Einstellung wirkt sich auf die Auszeichnungen, die Beförderungen und die Erfahrungspunkte aus, die Sie nach erfolgreicher Beendigung jeder Mission erhalten. Je niedriger Sie die Schwierigkeitsstufe setzen, desto schwieriger wird es, sich Beförderungen und Medaillen zu verdienen. Die Optionen in diesem Bildschirm sind:

Standardeinstellungen

Diese drei Buttons ermöglichen Ihnen eine schnelle Konfiguration des Schwierigkeitsgrades in drei vorgefertigten Stufen.

Action setzt alle Optionen auf die leichteste und am wenigsten realistische Stufe.

Durchschnittlich setzt alle Optionen auf Mittelstellung.

Simulation bedient sich der schwierigsten und realistischsten Einstellungen.

Flugverhalten

Diese Einstellung bestimmt den Realismus der physikalischen Grundlagen des Fluges.

Leicht vereinfacht das Flugverhalten und ignoriert äußere Einflüsse, wie Wind und Regen. Die Flugsteuerung ist vereinfacht: Das Kollektiv steuert nur die Flughöhe und wird nicht durch die Fluggeschwindigkeit beeinflusst; die zyklische Steuerung kontrolliert nur die Fluggeschwindigkeit und die Richtung; und die Pedale sind komplett unabhängig vom Drehmoment und bleiben somit bei allen Fluggeschwindigkeiten voll funktionsfähig.

Fortgeschritten schwächt den Effekt äußerer Einflüsse wie Wind und Regen ab, ohne diese komplett zu entfernen. Die Elemente der Flugsteuerung hängen auf realistische Weise zusammen, wurden allerdings vereinfacht. So benötigen z. B. Veränderungen im Drehmoment eine koordinierte Pedalbewegung; der Effekt wirkt sich allerdings nicht so stark aus wie im realistischen Flugmodus.

Realistisch berücksichtigt alle äußeren Einflüsse in vollem Maße, und auch die Steuerungselemente hängen vollständig voneinander ab. Diese Einstellung kommt einem Flug im wirklichen Leben sehr nahe.

Waffeneffektivität

Diese Einstellungen steuern die allgemeine Wirksamkeit Ihrer Waffen. Zusätzlich zu den Schadensboni beinhaltet dies Pluspunkte bei der Durchdringung von Panzerungen, Explosionsradius und der Fähigkeit zur Zielerfassung
Hinweis: Diese Einstellung beeinflusst nur Ihre Waffen; dies hat keine Wirkung auf andere Waffen in diesem Spiel.

Gesteigerte Waffen sind zwei- bis dreimal wirksamer als normal.

Verstärkte Waffen sind ungefähr um 50% effektiver als normale. Diese Einstellung macht Waffen wie Raketen und die Kanone wirksamer gegen schwer gepanzerte Ziele und verstärkte Bunker.

Realistische Waffen funktionieren in ihrer normalen, realen Wirkungsweise. Weiche Waffen, wie etwa Anti-Personen-Raketen werden gegen Panzerung und verstärkte Bunker nicht besonders wirkungsvoll sein.

Sichtmodus

Mit dieser Option unterliegt es Ihrer Kontrolle, von welchem Standpunkt aus Sie die Missionen beginnen.

Außen lässt Sie von einem Standpunkt aus starten, bei dem Sie hinter dem Helikopter herfliegen.

Pilotencockpit lässt Sie in der Pilotenkanzel beginnen.

Bordschützencockpit (welch Überraschung!) lässt Sie im Bordschützen-Cockpit starten.

Verletzbarkeit des Spielers

Diese Einstellung regelt, wie viel Treffer Ihr Helikopter verkraften kann, bevor ernstzunehmender Schaden auftritt. Unverwundbar macht Ihren Helikopter absolut unsiegbar.

Widerstandsfähig verdoppelt die Panzerung Ihres Helikopters und ermöglicht ihm somit, etwa doppelt so viel Schaden wegzustecken.

Tolerant setzt die Einstellungen knapp über realistische Werte.

Realistisch setzt die Panzerungswerte Ihres Helikopters auf reelle Einstellungen.

Munition

Diese Option steuert, ob Ihr Helikopter über realistisch begrenzte Munitionsvorräte verfügt.

Unbegrenzt gewährt Ihnen unbegrenzt Munition.

Normal begrenzt die Waffenausstattung Ihres Helikopters auf realistische Werte.

Fertigkeiten des Gegners

Diese Einstellung steuert die allgemeine Qualität Ihres Gegners (die Stärke seiner künstlichen Intelligenz). Es gibt vier Möglichkeiten: Schwach, Gut, Veteran, Elite.

IHADSS

Alle Waffen, über die Ihr Helikopter verfügt, haben unterschiedliche Feuerbereiche, die Sie durch die Anzeige IHADSS (Integrated Helmet And Display Sight System) in den unterschiedlichen Cockpits sehen. Diese Einstellung regelt, wie eng die Begrenzungen dieser Zonen sind.

Action erleichtert den Einsatz aller Waffen, indem die Waffeneinschränkungen auf dem IHADSS gelockert werden.

Realistisch zeigt auf dem IHADSS realistische Waffenfeuerbereiche an.

Spieleinstellungen

Mit dem Button 'Spieleinstellungen' wechseln Sie zum Spielkonfigurations-Bildschirm. Hier können Sie das Spiel entsprechend der Hardware Ihres Computers und Ihren Vorlieben modifizieren.

Musik-Lautstärke

Regelt die Lautstärke der Musik im Spiel.

Gesamtlautstärke

Steuert die generelle Lautstärke des Sounds im Spiel.

Soundeffekt-Lautstärke

Definiert die Lautstärke bestimmter Sounds, wie etwa Waffenfeuer oder Explosionen.

3D-Objektdichte

Steuert die Anzahl dreidimensionaler Objekte, die während der ganzen Zeit auf dem Bildschirm angezeigt werden. Für diese Einstellung gibt es vier Möglichkeiten: Software, Niedrig, Mittel und Hoch. Wenn Sie die niedrigeren Grafikeinstellungen benutzen, kann das Spiel schneller laufen, dafür nimmt die Grafikqualität etwas ab.

Grafikmodus

Wechselt zwischen den verfügbaren Anzeigetreibern. Die Optionen sind Software (keine 3D-Beschleunigerkarte) und Direct 3D HAL.

Bildschirmauflösung

Steuert, welche Bildschirmauflösung Sie für das Spiel benutzen. Wählen Sie die Auflösung, die auf Ihrem Computer am besten funktioniert.

Sprache im Spiel

Diese Option lässt Sie die Sprache wählen, die die Einheiten im Spiel sprechen. Benutzen Sie die Einstellung Lokal, um als Spielsprache die Standardsprache zu benutzen. So würden z. B. die Einheiten in der amerikanischen oder britischen Version des Spieles Englisch sprechen, in der deutschen Version Deutsch. Muttersprache lässt alle Einheiten in ihrer Muttersprache sprechen. So würden deutsche Einheiten Deutsch sprechen, russische Streitkräfte Russisch, und so weiter.

MISSIONEN

Eine Kampagne zu fliegen ist ein großartiges Erlebnis, aber manchmal wollen Sie sich vielleicht nicht durch ein langwieriges Projekt kämpfen – oder Sie wollen mit Freunden spielen. In beiden Fällen ist dann ein Einzelkampf, eine Mission, die Lösung. Gehen Sie hierfür auf die Option **Einzelgefecht** im Hauptmenü. Dieser Modus ermöglicht Ihnen, eine vorgefertigte, von jeglicher Kampagne abgekapselte Einzelmission zu fliegen.

Ein Einzelspieler-Spiel beginnen

Eine Individualmission für einen Einzelspieler ähnelt einer 'Jetzt Fliegen'-Mission, mit der Ausnahme, dass der Kampf entsprechend den gegenwärtigen Schwierigkeits-einstellungen stattfindet. ('Jetzt Fliegen'-Missionen sind immer action-orientiert.) So beginnen Sie eine Einzelspielermission:

- Wählen Sie **Einzelgefecht** aus dem Hauptmenü.
- Wählen Sie eine Mission aus der Liste. Scrollen Sie rauf oder runter, bis Sie die gewünschte Mission gefunden haben, und wählen Sie diese aus.
- Klicken Sie auf den Button 'Einzelspieler' um festzulegen, dass es sich um eine Einzelspieler-Mission und nicht um eine Mehrspieler-Sitzung handelt.
- Klicken Sie auf den Button 'Spielen', um zur Einsatzbesprechung zu gelangen.

Sobald Sie sich mit dem Inhalt der Einsatzbesprechung vertraut gemacht haben, können Sie den Flugplan für Ihren Flug oder einen anderen Flug in Ihrer Einheit verändern. Klicken Sie hierfür auf den Button 'Missionsplanung' auf dem Einsatzvorbesprechungs-Bildschirm. Dies führt Sie zum Missionsplanungs-Bildschirm. Beachten Sie hierzu bitte das Kapitel Missionsplanung im Abschnitt Kampagnen; hier erhalten Sie detaillierte Informationen, wie man den Missionsplanungs-Bildschirm benutzt.

Nach der Einsatzbesprechung und den Änderungen am Flugplan können Sie noch Ihre Waffenausstattung modifizieren, bevor Sie abheben (klicken Sie hierfür auf den Button 'Bewaffnen').

Ein Multiplayer-Spiel beginnen

Im Modus Einzelkampf können Sie auch vorgefertigte Einzelmissionen mit Freunden über ein Modem, ein serielles Kabel, ein LAN (Local Area Network) oder eine Internetverbindung spielen. Ein Spieler muss als "Host" fungieren – der Rechner, der das gesamte Kampfgeschehen steuert. Andere Spieler schließen sich dann dieser Sitzung des Host an. Der Kampf passt sich den Schwierigkeitseinstellungen des Hosts-Rechners an. So beginnen Sie eine Mehrspieler-Einzelmission:

- Alle Spieler wählen **Einzelkampf** aus dem Hauptmenü.
- **Nur der Host** wählt eine Mission aus der Einsatzliste und klickt dann auf den Button 'Host'. (Normalerweise sollte der Spieler mit dem schnellsten Computer als Host fungieren. Wenn sich mehrere Spieler mit einer Internet-basierten Sitzung verbinden, sollte der Computer mit der schnellsten Internetanbindung den Host stellen.)
- **Der Host** wählt dann den Verbindungstyp und gibt einen Namen für den Einsatz sowie einen Spieler- und Sitzungsnamen ein.
- **Der Host** kann dann auf den Button 'Erstellen' klicken. Hiermit gelangt man zum Chat-Bildschirm. Sobald sich alle Spieler verbunden haben, klicken Sie auf **Starten**, um alle in den Bereitschaftsraum zu schicken.
- **Spieler, die sich mit** der Sitzung verbinden wollen, klicken auf den Button 'Multiplayer' im Einzeleinsatz-Bildschirm, dann auf den 'Verbinden'-Button.
- **Diejenigen**, die sich angeschlossen haben, geben hier einen Spielernamen ein und wählen den Verbindungstyp.
- **Diejenigen**, die sich angeschlossen haben, können dann aus einer Liste von Einsätzen auswählen, die über diesen Verbindungstyp verfügbar sind. Wählen Sie einen und klicken Sie auf 'Verbinden'.

Im Mehrspieler-Bereitschaftsraum wählen die Spieler den Helikopter aus, den Sie in diesem Einsatz fliegen wollen. Bis die Mission beginnt, können Sie auch miteinander chatten. Alle Spieler sollten sich die Missionsbesprechung ansehen und sicherstellen, dass sich die Waffenausstattung ihres individuellen Helikopters nach ihren Wünschen gestaltet (drücken Sie hierzu den Button 'Bewaffnen').

Wichtiger Hinweis für den Chat

Hasbro Interactive kontrolliert, überwacht oder billigt jeglichen Inhalt von Text- oder Sprachnachrichten über dieses Produkt nicht und übernimmt somit keinerlei Verantwortung. Der Gebrauch dieser Chat-Funktion geschieht auf eigenes Risiko. Benutzer sollten über den Chat-Kanal keine persönlichen Informationen preisgeben.

Kinder müssen sich mit ihren Eltern oder ihrem Vormund besprechen, bevor sie diese Chat-Funktion nutzen, oder wenn sie durch Chat-Nachrichten, die sie erhalten, beunruhigt werden.

Der Spieler im ersten Helikopter auf jeder Seite ist der Anführer des Fluges. Anführer können den Flugplan für ihre Seite ändern. Hierfür klicken Sie auf den Button 'Missionsplanung', wodurch Sie dann zum Missionsplanungs-Bildschirm gelangen. Bitte beachten Sie das Kapitel Missionsplanung im Abschnitt Kampagnen, wo Sie weitere Informationen über die Benutzung des Missionsplanungs-Bildschirms finden können.

- **Diejenigen**, die sich mit der Sitzung verbunden haben, klicken auf den Button **Starten**, wenn sie fertig sind. Dies sperrt alle weiteren Einstellungsmöglichkeiten und signalisiert dem Host, dass Sie bereit sind.
- **Der Host** sollte auf den Button 'Starten' klicken, sobald alle Spieler bereit sind.

Bewaffnen

Sie erhalten Zugang zu der Waffenausstattung Ihres Helikopters, indem Sie auf den Button 'Bewaffnen' im Einsatzvorbereitungs-Bildschirm klicken. Im Ausstattungs-Bildschirm können Sie die Bewaffnung Ihres Helikopters ändern. Wie sich die Änderungen auch vollziehen, der Helikopter ist immer mit der maximalen Anzahl an 30mm-Munition für die Kanone ausgestattet, die dieser Helikoptertyp mit sich führen kann.

AH-64 Apache

Benutzt hochexplosive Mehrzweck (HEDP)-Geschosse. Sie sind sehr effektiv gegen weiche Ziele und mäßig gepanzerte Fahrzeuge. Der Apache kann 1.200 Geschosse, unabhängig von der Einstellung, mit sich führen.

Eurocopter Tiger

Führt hochexplosive Mehrzweck (HEDP)-Geschosse mit sich. Diese sind sehr effektiv gegen weiche Ziele und mäßig gepanzerte Fahrzeuge. Die Anzahl möglicher Geschosse, die dieser Helikopter mit sich führen kann, hängt von der Einstellung 'Waffeneffektivität' ab. Im realistischen Modus sind es 450 Geschosse, im erhöhten Modus 900 Geschosse, im gesteigerten Modus 1.200 Geschosse.

Mi-28 Havoc

Feuert panzerbrechende, hochexplosive (APHE) Geschosse ab, die am besten gegen weiche Ziele und leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden. Die Anzahl möglicher Geschosse hängt von der Einstellung 'Waffeneffektivität' ab. Im realistischen Modus sind es 250 Geschosse, im erhöhten Modus 500 Geschosse, im gesteigerten Modus 750 Geschosse.

Benutzen Sie zuerst die Buttons 'Helikopterauswahl' (an der oberen Kante des Bewaffnungs-Bildschirms), um den Helikopter auszuwählen, für den die Änderungen zutreffen sollen. Klicken Sie auf den Button 'Alle wählen', um die Änderungen an der Bewaffnung für alle verfügbaren Helikopter geltend zu machen.

Der Button 'Konfiguration' kürzt das Ganze ab und ermöglicht Ihnen eine Wahl aus drei Möglichkeiten:

Std/Ang

Die Standard-Angriffsausstattung besteht aus Panzerabwehr-Raketen an den äußeren Hardpoints und Raketen an den inneren Hardpoints.

Anti-Panzer

Bei der Panzerabwehr-Konfiguration werden an den inneren und äußeren Hardpoints Panzerabwehr-Raketen platziert. **Hinweis:** Diese Option ist für den Mi-28N nicht verfügbar.

Aufklärung

Diese Konfiguration verzichtet auf Feuerkraft, um den Helikopter leicht, schnell und wendig zu machen. Auf den äußeren und inneren Hardpoints werden Raketen geladen.

Der Button 'AAM' fügt den ausgewählten Helikoptern Luft-Luft Raketen hinzu.

Der Button 'ATGM' (direkt unter dem 'AAM'-Button) zeigt die Panzerabwehr-Raketen an, die entsprechend der Nation, für die Sie fliegen, zur Verfügung stehen.

Mögliche Ausstattungen sind:

U.S.

8 Hellfire K (lasergelenkte) Raketen, oder
8 Hellfire L (radargelenkte) Raketen, oder
4 Hellfire K und 4 Hellfire L Raketen

UK

8 Hellfire K (lasergelenkte) Raketen, oder
8 Hellfire L (radargelenkte) Raketen, oder
4 Hellfire K und 4 Hellfire L Raketen

Deutschland

8 HOT 3 (drahtgelenkte) Raketen, oder
8 TRIGAT (Infrarot-) Raketen

Russland

16 AT-9 (lasergelenkte) Raketen, oder
16 AT-16 (lasergelenkte) Raketen

Schließlich ermöglichen Ihnen die Buttons – A, B und C – die Festlegung, an welcher der drei Stellen innerhalb der Raketenbuchten welcher Raketentyp geladen wird.

- Auswahl A wählt den Raketentyp, der am äußeren Ring der Raketenbucht geladen wird.
- Auswahl B wählt den Raketentyp, der am mittleren Ring der Raketenbucht geladen wird.
- Auswahl C wählt die Raketen, die am inneren Ring der Raketenbucht geladen werden.

Die verfügbaren Raketentypen sind:

HE

Der hochexplosive Gefechtskopf ist am effektivsten gegen weiche Ziele und leicht gepanzerte Fahrzeuge.

MZSM

Der Mehrzweck Sub-Munitionen Gefechtskopf besteht aus einer Mischung von neun Anti-Personen- und Panzerabwehr-Sub-Munitionen. Sie sind effektiv gegen ungepanzerte Fahrzeuge, mäßig gepanzerte Fahrzeuge, Gebäude und feindliche Truppen.

WP

Der weiß-phosphoreszierende Gefechtskopf erzeugt eine große Rauchsäule, die benutzt wird, um feindliche Orte zu markieren oder um Bodenziele zu verhüllen.

FLECHETTE

Flechette-Raketen tragen 1.200 gehärtete Stahlpfeile in sich, die bei der Detonation wie bei einem Schuss mit einem Schrotgewehr ausgestoßen werden. Extrem wirksam gegen Truppen.

Eine neue Mission erstellen

Mit dem Gunship! 'Schlachteteditor' können Sie eigene Missionen erstellen, sie der Einsatzliste hinzufügen und sie dann spielen – sei es als Einzelspieler oder in einer Mehrspieler-Sitzung. Sind Sie bereit, Ihre eigenen Missionen zu erstellen?

- Dann wählen Sie **Einzelgefecht** aus dem Hauptmenü.
- Klicken Sie auf **Schlacht-Editor**.

Der Schlacht-Editor öffnet Ihnen zuerst einige Bildschirme, auf denen Sie Einstellungen entsprechend Ihren Wünschen vornehmen können. Die Buttons unten an den Bildschirmen ermöglichen Ihnen, von einem Bildschirm zum anderen zu springen und dort nach Belieben Änderungen an den Einstellungen vorzunehmen. Sobald Sie mit den Einstellungen auf allen Bildschirmen zufrieden sind, klicken Sie auf 'Erzeugen', damit Gunship! die Mission entsprechend Ihren Einstellungen generieren kann. Die Mission wird, sobald sie generiert wurde, zur Einsatzliste hinzugefügt. Sie kehren dann zum Einzelgefecht-Bildschirm zurück, von wo aus Sie sofort Ihre neue Mission testen können.

Setup

Der erste Bildschirm des Schlacht-Editors lässt Sie auswählen, wo der Einsatz stattfinden soll (siehe Schauplatzkarte) und bietet einige der grundlegenden Parameter für die Mission.

Schauplatzkarte

Benutzen Sie die Buttons oben auf dem Bildschirm, um die Kampagnenkarte zu wählen, die Sie benutzen wollen. Die Möglichkeiten sind: Nördliches Polen, Zentralpolen, Slowakei, Weißrussland (Belorussland) und die Ukraine. Sobald Sie sich für ein Einsatzgebiet entschieden haben, wählen Sie den spezifischen Ort für Ihren Einsatz aus, indem Sie auf der angezeigten Karte darauf klicken.

Nationalität

Dies bestimmt die Nationalität der Streitkräfte, für die Sie fliegen. Die Möglichkeiten sind US (Vorgabe), UK, Deutschland und Russland.

Wetter

Sie können wählen, welcher Wettertyp während der Mission vorherrschen soll. Wählen Sie aus: klar, heiter bis wolkgig, bedeckt, Regen und Sturm.

Tageszeit

Dies bestimmt die Zeit, zu welcher der Einsatz stattfindet. Die Optionen sind Morgendämmerung, Tag, Sonnenuntergang, Abenddämmerung und Nacht.

Missionsname

Geben Sie den Namen ein, unter dem Ihre Mission bekannt sein soll. Der Name, den Sie hier eingeben, erscheint in der Einsatzliste.

Feindliche Nation

Wenn Sie Ihre Nationalität auf 'Russisch' setzen, können Sie wählen, ob Sie gegen die amerikanische, die britische oder die deutsche Armee kämpfen wollen. Wenn Sie eine der anderen Nationalitäten gewählt haben, ist Ihr einziger möglicher Gegner in Gunship! Russland.

Einheiten platzieren

Auf dem Bildschirm 'Einheiten platzieren' legen Sie fest, wo sich die Streitkräfte der jeweiligen Nation am Anfang des Einsatzes befinden.

- Als Erstes müssen Sie über den Button 'Nationalität' die Seite wählen, für die Sie die Streitkräfte platzieren wollen.
- Als Nächstes benutzen Sie die seitlichen Buttons, um die Einheit auszuwählen. Der erste Klick aktiviert den Button und aktiviert das erste Platoon in diesem Button. Mit zusätzlichen Klicks wechseln Sie zwischen den auf diesem Button verfügbaren Einheitentypen. Jeder Button entspricht einem unterschiedlichen Einheitentyp:

Helikopter	- wechselt zwischen den unterschiedlichen Helikopter-Platoons.
Kampf	- beinhaltet die unterschiedlichen Panzer-Platoons oder gepanzerte- und Infanterie-Platoons
Verschiedenes	- bietet Ihnen eine Auswahl verschiedener Hauptquartiere, Versorgungs- und Geschützstand-Platoons.
Luftabwehr	- hier bekommen Sie Luftabwehrkanonen und Raketen-Platoons.
Unterstützung	- ermöglicht Ihnen, Artillerie und Kurzstreckenflugzeuge zu positionieren.

- Linksklicken Sie auf den gewählten Ort auf der Karte, um ein Platoon des von Ihnen gewählten Typs dort aufzustellen. Rechtsklicken Sie auf ein Platoon, um es zu entfernen.

Einheitenbefehle

Sobald Sie einige Einheiten in Stellung gebracht haben, können Sie diesen Bildschirm benutzen, um ihnen Wegpunkte und Befehle zuzuteilen. Die Buttons 'Nächster' und 'Vorheriger' zeigen die Platoons in dieser Mission an. Der ausgewählten Einheit können Sie Befehle geben und Wegpunkte zuweisen. Hinweis: Auf diesem Bildschirm können Sie Helikopter-Einheiten und Bodeneinheiten Befehle geben, jedoch keinen anderen.

Um für eine gewählte Einheit einen Wegpunkt zu setzen, klicken Sie einfach auf die gewünschte Stelle auf der Karte. Für jede Einheit können Sie bis zu sechs Wegpunkte definieren. (Sollten Sie einen Fehler machen, können Sie Wegpunkte wieder mit einem Rechtsklick löschen.) Sobald Sie den Flugpfad festgelegt haben, hat die Einheit ein angesteuertes Ziel. Jetzt können Sie der Einheit spezielle Befehle geben, die sie beim Erreichen des jeweiligen Wegpunktes ausführen soll. Dies erreichen Sie, indem Sie die Wegpunkte konfigurieren. Als Erstes müssen Sie den Wegpunkt auswählen, indem Sie den Nummern-Button des Wegpunktes benutzen.

Die beiden Arten von Einheiten in diesem Bildschirm – Helikopter und Bodeneinheiten – haben beide ihr eigenes Befehlsformat. Hier gleich beide auf einmal:

Helikopter

Wegpunkttyp

Mit diesem Button wechseln Sie zwischen den verfügbaren Arten von Wegpunkten. Jeder Standardtyp verfügt über Voreinstellungen für die weiteren Eingaben. Sie können sich über diese Einstellungen hinwegsetzen, indem Sie die restlichen Buttons konfigurieren.

Geschwindigkeit

Diese Einstellung und die nächste (das Flugprofil), hängen zusammen. Hiermit regeln Sie, wie schnell der Pilot fliegen wird, um diesen Wegpunkt zu erreichen. Die momentane Geschwindigkeit variiert entsprechend des Flugprofils wegen der Notwendigkeit, gewisse Terrains zu umfliegen. Es gibt drei Optionen:

Langsam: 30 bis 50 Knoten.

Taktisch: 50 bis 80 Knoten.

Sprint: Hier fliegt der Pilot mit maximal möglicher Geschwindigkeit.

Flugprofil

Diese Einstellung bestimmt die Flughöhe, die der Helikopterpilot während des Fluges vom vorherigen Wegpunkt zu diesem einhalten soll. Es gibt drei Optionen:

'Bodennähe' befiehlt dem Pilot, eine Flughöhe unter 60 Fuß einzuhalten; das Optimum liegt bei 30 Fuß. Der Pilot hat die Erlaubnis, die Geschwindigkeit zu drosseln, um diese Flughöhe einhalten zu können.

Kampf-Modus

'Kontur' weist den Piloten darauf hin, eine Flughöhe unter 100 Fuß einzuhalten; das Optimum liegt bei 70 Fuß.

'Reisehöhe' weist den Piloten an, in einer Höhe zwischen 100 und 150 Fuß zu fliegen. Der Pilot kann und soll auf 200 Fuß steigen, wenn keine Feinde anwesend sind.

Dies gibt dem Helikopterpiloten die generellen Verhaltensregeln bezüglich eines Kampfes zwischen dem vorherigen Wegpunkt und diesem. Es gibt folgende Optionen:

'Suchen und Zerstören' befiehlt, gegen alle feindlichen Einheiten vorzurücken und das Feuer zu eröffnen. Der Helikopter soll diese Mission weiterführen, bis entweder alle Ziele zerstört sind oder kein visueller Kontakt mehr besteht.

'Unterdrückung feindlicher Luftabwehr' (SEAD) weist den Piloten an, gegen feindliche Luftabwehr-Stellungen vorzudringen und das Feuer zu eröffnen.

'Angreifen' befiehlt, auf feindliche Einheiten das Feuer zu eröffnen, wenn dieser Kampf die Mission nicht länger als eine Minute verzögert. Nach einer Minute muss der Helikopter seinen Flug fortsetzen.

'Vermeiden' weist den Helikopter an, Deckung zu suchen, Kontakt zu vermeiden und weiter auf den Wegpunkt zuzufliegen.

Prioritäts-Ziel

Dies bestimmt, welches Ziel der Helikopter als Erstes angreifen soll, solange eine Auswahl besteht.

Bodeneinheiten

Wegpunktart

Mit diesem Button wechseln Sie zwischen den verfügbaren Arten von Wegpunkten. Jeder Standardtyp verfügt über Voreinstellungen für die weiteren Eingaben. Sie können sich über diese Einstellungen hinwegsetzen, indem Sie die restlichen Buttons konfigurieren.

Formation

Benutzen Sie diese Einstellung, um dem Platoon mitzuteilen, in welcher Formation es sich zum nächsten Wegpunkt bewegen soll. Die Optionen sind Linie, Keil, V-Form, Staffel rechts, Staffel links, Kolonne, gestaffelte Kolonne, ausgedehnte Linie und Diamant.

Geschwindigkeit

Diese Einstellung regelt, wie schnell sich das Platoon zum nächsten Wegpunkt bewegt.

Langsam - 5 mph oder 9 km/h.

Mittel - 18 mph oder 30 km/h.

Schnell - maximal mögliche Geschwindigkeit.

Kampfmodus

Diese Einstellung bestimmt, welche Handlungen das Platoon unternimmt, wenn es den Feind sieht.

Die Optionen sind:

'Angriff' befiehlt der Einheit auf feindliche Einheiten vorzurücken und das Feuer zu eröffnen. Die Einheit soll die Mission weiterführen, sobald alle Ziele zerstört sind oder kein visueller Kontakt mehr besteht.

Unter Beschuss nehmen weist die Einheit an, in gute Angriffsposition zu gehen, falls vorhanden, und den Feind unter Beschuss zu nehmen. Die Einheit soll die Mission weiterführen, sobald alle Ziele zerstört sind oder kein visueller Kontakt mehr besteht.

Angreifen befiehlt der Einheit, auf jeden entdeckten Feind das Feuer zu eröffnen, während sie zum nächsten Wegpunkt weiterzieht.

Vermeiden weist die Einheit an, Deckung zu suchen, Kontakt zu vermeiden und sich weiter auf den Wegpunkt zuzubewegen.

Orientierung

Befiehlt der Einheit, sich nach Erreichen des Wegpunktes in eine bestimmte Richtung zu orientieren. Dies kann entscheidend sein, wenn Feindkontakt erwartet wird.

Timing der Einheiten

Auf dem Bildschirm 'Timing der Einheiten' können Sie Verzögerungen einstellen, Rufzeichen zuweisen und den Zielstatus aller Einheiten in Ihrem Einsatz festlegen.

Wegpunkt

Dieser Button wechselt zwischen den Wegpunkten, die Sie gesetzt haben. Wählen Sie hiermit einen aus, dann können Sie ihm eine Verzögerung zuweisen.

Verzögerung

Hierdurch könne Sie eine Einheit anweisen, für eine bestimmte Zeit eine Pause einzulegen, sobald sie den Wegpunkt erreicht hat. Jeder Klick fügt der Verzögerung 30 Sekunden hinzu. Rechtsklicken Sie, um 20 Sekunden abzuziehen.

Rufzeichen

Mit Hilfe dieses Buttons wechseln Sie zwischen den möglichen Rufzeichen für jeden Einheitentyp. Wählen Sie ein Rufzeichen, damit die gewählte Einheit in der Kommunikation und Identifikation in Ihrer Mission erkannt wird.

Zielstatus

Stellen Sie hiermit ein, wie der Spieler spezielle Einheiten behandeln muss, um den Sieg in dieser Mission zu erringen. Wählen Sie nacheinander jede wichtige Einheit und weisen Sie ihr eine der folgenden Rollen zu:

Primärziel ist eine Einheit, die zerstört werden muss, damit die andere Seite gewinnt.

Sekundärziel ist eine Einheit, die der Gegenseite zusätzliche Belohnungspunkte gibt, wenn sie zerstört wird.

Schutz bedeutet, dass eine verbündete Einheit den Einsatz überleben muss, damit die eigene Seite gewinnt.

Ziele

Schließlich können Sie noch die Ziele für den gesamten Einsatz festlegen - die Bedingungen für den Sieg. Benutzen Sie die Buttons 'Nächste' und 'Vorherige', um zwischen den Seiten des Kampfes umzuschalten. Sie können für einen Einsatz mehrere Ziele festlegen, das Limit liegt allerdings bei drei Zielen pro Seite.

Zielgebiet

Klicken Sie hierauf, um zwischen den möglichen Radius-Optionen zu wechseln: 1, 2 oder 3 km Radius. Wenn Sie die Größe des Zielgebietes gewählt haben, klicken Sie auf die Karte, um den Mittelpunkt eines kreisförmigen Gebietes mit dem eingestellten Radius zu platzieren. (Sollten Sie einen Fehler machen, rechtsklicken Sie einfach auf das Gebiet, um es zu entfernen.) Um die Mission gewinnen zu können, muss ein Spieler sicherstellen, dass es im Zielgebiet zum Ende des Einsatzes keine feindlichen Einheiten mehr gibt.

Definierter Sektor

Nachdem Sie hierauf geklickt haben, "zeichnen" Sie eine rechtwinklige Box, indem Sie mit einem Klick die linke obere Ecke und dann die rechte untere Ecke markieren. Um diese Mission zu gewinnen muss der Spieler sicherstellen, dass sich zum Ende des Einsatzes keine feindlichen Einheiten mehr in dem rechteckigen Verteidigungsgebiet befinden.

Ziellinie

Für diese Option müssen Sie auf der Karte die beiden Enden einer Linie definieren. Dadurch erschaffen Sie eine Ziellinie. Um zu gewinnen muss ein Spieler diese Linie zum Ende des Einsatzes mit Bodeneinheiten erreichen.

Verteidigungslinie

Wie oben müssen Sie hierfür die zwei Endpunkte der Linie festlegen. Dadurch entsteht eine Verteidigungslinie, die der Feind unter keinen Umständen mit Bodeneinheiten erreichen darf. Um hier zu gewinnen muss ein Spieler den Gegner daran hindern, diese Linie zu erreichen.

KAMPAGNEN

An einem Einzeleinsatz gibt es nichts auszusetzen, aber manchmal wollen Sie sich vielleicht ein wenig mehr in etwas verbeißen. Für solche Zeiten bietet Gunship! den Kampagnen-Modus. Hierbei sind Sie Teil einer großen, fortlaufenden militärischen Situation. Im Laufe der Kampagne werden Sie einige Missionen mit variierenden Zielen und unterschiedlichen Handlungssträngen fliegen müssen. Um zu beginnen, wählen Sie die Option **Kampagne spielen** aus dem Hauptmenü.

Eine Kampagne beginnen

Wenn Sie **Kampagne spielen** aus dem Hauptmenü wählen, werden Sie als Erstes den Bildschirm 'Kampagne wählen' sehen. Ihre erste Wahlmöglichkeit bestimmt die Einheit, für die Sie fliegen wollen. Die Buttons an den Seiten des Bildschirms repräsentieren die verfügbaren Einheiten. Ihre Wahl bestimmt den Helikoptertyp, den Sie fliegen werden, für welche Nation und somit auch gegen welche Nationen Sie fliegen werden, die verfügbare Bewaffnung und die Startposition Ihrer Streitkräfte.

Russland

20. Armeegarde

U.S.

1. Cavalry Division

1. Armored Division (US)

UK

1. Armoured Division (UK)

Deutschland

5. Panzerdivision

Sobald Sie eine Einheit gewählt haben, erscheint für die Einheit relevante Information in der Informations-Seitenleiste. Die Seitenleiste zeigt den Gebietsausschnitt, auf dem sich die Einheit befindet, und folgende Daten:

- Name der Einheit - zeigt den vollen Namen der gewählten Einheit.
- Mission - bedeutet die nächste Mission, die von dieser Einheit in der aktuellen Kampagne geflogen werden muss. Sollten Sie gerade eine neue Kampagne beginnen, steht die Missionszahl auf 0 (Null).
- Sieg/Niederlage - bezeichnet das Verhältnis von Siegen zu Niederlagen in dieser Kampagne bis jetzt. Wenn Sie eine Mission erfolgreich abschließen, zählt das als Sieg. Jedes Mal, wenn Sie versagen und die Mission nochmals fliegen müssen, zählt dies als Niederlage.
- Die Erschöpfungs-Stufe - kennzeichnet die allgemeine Einsatzbereitschaft der Einheit.
- Status - beschreibt den Verwendungsstatus der Einheit. 'Bereit' bedeutet, dass diese Einheit noch keiner Kampagne zugewiesen wurde. 'Im Einsatz' bedeutet, dass diese Einheit bereits eine Kampagne begonnen hat. Wenn Sie sich einer Einheit mit dem Status 'Im Einsatz' anschließen, starten Sie mitten in der gespeicherten Kampagne. 'Abgeschlossen' weist darauf hin, dass die Kampagne bereits beendet wurde.

Die Buttons am unteren Bildschirmrand bieten Zugang zu den Kampagnen. Wenn Sie eine Einheit mit dem Status 'Bereit' auswählen (eine Einheit, die noch in keine Kampagne verwickelt ist), haben Sie nur eine gültige Option:

Kampagne starten

Klicken Sie hierauf, um eine Kampagne zu beginnen, in der Sie der gewählten Einheit zugewiesen werden.

Wenn die Einheit, die Sie gewählt haben, gegenwärtig in eine Kampagne verwickelt ist (mit dem Status 'Im Einsatz' oder 'Abgeschlossen'), gibt es drei Optionen:

Kampagne weiterführen

Klicken Sie hierauf, um die Kampagne mit der gewählten Einheit weiterzuführen.

Kampagne löschen

Wenn Sie eine Einheit aus ihrer aktuellen Mission herausnehmen wollen, so dass Sie diese Einheit verwenden können, klicken Sie auf diesen Button.

Hinweis: Diese Option löscht alle Kampagnendaten, die mit dieser Einheit zusammenhängen, und löscht somit die im Fortschritt befindliche Kampagne unwiederbringlich. Alle Streitkräfte kehren zu ihren Startpositionen zurück, und der Status der Einheiten geht wieder auf 'Bereit' über.

Aufklärungsberichte lesen

Sobald Sie eine Kampagne starten, werden Sie zum Aufklärungs-Bildschirm geführt und die Aufklärungs-Besprechung läuft ab. Sie können sie von Anfang bis Ende ansehen (meist eine gute Idee), oder über die Buttons rechts am Bildschirm zu entsprechenden Abschnitten springen.

- Der Button 'NATO Streitkräfte' bietet jegliche Informationen, die über die Positionierung von Streitkräften der NATO (North Atlantic Treaty Organisation) bekannt sind. Wenn Sie diese Option wählen, zeigt die Karte die Standorte der 'blauen' Einheiten und deutet die Linien an, welche die Kampfsektoren trennen. **Hinweis:** Da sich die Lage ändert, sobald die Kampagne beginnt, ist dieser Button nur am Anfang einer Kampagne verfügbar, nicht mehr jedoch, nachdem Sie die erste Mission begonnen haben.
- Ebenso bietet der Button 'Russische Streitkräfte' jegliche Informationen, die über die Positionen der russischen Streitkräfte bekannt sind. Der Unterschied besteht nur darin, dass rote Einheiten und Abschnittsgrenzen angezeigt werden. **Hinweis:** Da sich die Lage ändert, sobald die Kampagne beginnt, ist dieser Button nur am Anfang einer Kampagne verfügbar, nicht mehr jedoch, nachdem Sie die erste Mission begonnen haben.
- Der Button 'Lage' zeigt detaillierte Bewegungen verbündeter und feindlicher Einheiten. Die Beschreibung zeigt, welche Einheiten sich bewegen, während die Karte entsprechend rote und blaue Pfeile benutzt, um den Fortschritt roter und blauer Streitkräfte zu zeigen.
- Der Button 'Sektor-Besprechung' (die gegenwärtige Beschriftung wechselt entsprechend dem Sektor, in dem Sie operieren) vergrößert die Karte auf den für Ihre Aktionen wichtigen Sektor. Positionen von Streitkräften erscheinen in größerem Detail und eine rechteckige Markierung kennzeichnet das Einsatzgebiet Ihrer kommenden Mission.

Der Aufklärungs-Bildschirm ist der Startpunkt für alle weiteren Aktionen vor dem Einsatz. Die Buttons am unteren Rand des Bildschirms bieten Ihnen Zugang zur Einsatzbesprechung, zur Missionsplanung, zum Bewaffnungs-Bildschirm und zu den Mannschaftszuweisungen.

Die Einsatz-Vorbesprechung erneut ansehen

Nachdem Sie aus dem Aufklärungs-Bildschirm alle notwendigen Informationen erhalten haben, sollten Sie zur Einsatzbesprechung weitergehen (klicken Sie auf den entsprechenden Button am unteren Rand des Bildschirms). Die Karte vergrößert auf Ihr Einsatzgebiet und die Besprechung beginnt automatisch.

Wie beim Aufklärungsbericht der Kampagne haben Sie hier die Möglichkeit, den Bericht vom Anfang bis zum Ende anzusehen (ebenfalls eine gute Idee) oder über die Buttons auf der rechten Seite zu speziellen Abschnitten zu springen. Diese fünf Buttons bieten Informationen über Ihre gegenwärtige Aufgabe:

Mission

Der Abschnitt 'Mission' des Berichts beschreibt Ihre Ziele, identifiziert Sie mit Ihrem Rufzeichen für diese Mission und gibt Ihnen auf der Karte Details zu Ihrem Flugplan.

Operationen

Dieser Abschnitt listet alle Einschränkungen und Warnungen für Ihr Einsatzgebiet auf. Sie könnten z. B. angewiesen werden, in einer bestimmten Zone zu verbleiben, oder Sie werden vor feindlichen Boden-Luft-Verteidigungsstellungen gewarnt.

Verbündete Streitkräfte

Hier sehen Sie die letzten bekannten Positionen der verbündeten Streitkräfte in Ihrem Einsatzgebiet.

Feindliche Streitkräfte Hier sehen Sie die letzten bekannten Positionen und Fahrtrichtungen der feindlichen Streitkräfte in Ihrem Einsatzgebiet.

Wetter

Der Abschnitt über das Wetter bietet eine Vorhersage über die nächsten 24 Stunden für Ihr Einsatzgebiet. Schlechtes Wetter reduziert die Sichtweite und verringert die Laser- und IR-Leistung. **Hinweis:** Wie bei allen Wettervorhersagen gibt es auch hier eine gewisse Fehlertoleranz.

Piloten zuweisen

Indem Sie den Button 'Besatzung zuweisen' betätigen, können Sie die Zuweisung von Besatzungen zu den Helikoptern in Ihrer Mission steuern. Während einer Kampagne steht Ihrer Einheit nur eine begrenzte Anzahl an Flugbesatzungen zur Verfügung. Jede Besatzung besteht aus einem Piloten und einem CP/BS (Co-Pilot/Bordschütze), und jedes Besatzungsmitglied hat variierende Fertigkeiten und Fähigkeiten.

Einen Helikopter zu fliegen ist harte Arbeit und Angriffseinsätze sind erst recht anstrengend. Action erschöpft die Besatzung - die Leute können ermüden. Ermüdete Besatzungsmitglieder sind weniger effektiv und Ihre Fähigkeiten werden zeitweise geringer. Fliegen erhöht die Ermüdung der Besatzung, aber wenn Sie ihr erlauben eine Mission auszulassen, erholt sich eine Besatzung wieder teilweise oder vollständig von der Erschöpfung.

Sie können die Besatzungs-Zuweisungen für jede Mission modifizieren. Ihr Ziel sollte es hierbei sein, sicherzustellen, dass die am besten ausgebildeten und erhaltenen Besatzungen für wichtige Aufgaben eingeteilt werden. Dies können Dinge sein, bei denen Sie viel Fingerspitzengefühl beweisen müssen. Wenn eine Mission kurzzeitig kritisch wird, möchten Sie vielleicht eine besser ausgebildete Besatzung einsetzen, obwohl dadurch ihr Erschöpfungszustand steigt. Dies bedeutet natürlich, dass diese Besatzung nach der Mission eine längere Ruhepause braucht, bevor sie wieder einsatzbereit ist.

Der Bildschirm 'Besatzung zuweisen' zeigt die verfügbaren Helikopter am oberen Rand und die verfügbaren Besatzungen an der linken Seite. **Hinweis:** Nur grün hinterlegte Helikopter können einer Mission zugewiesen werden. Beschädigte Luftfahrzeuge sind rot hinterlegt und Sie können sie nicht in dieser Mission einsetzen. Die Anzahl an Missionen, die nötig sind, bis eine Reparatur abgeschlossen ist, hängt direkt davon ab, wie ernst der Schaden war, den der Helikopter erlitten hat. Zerstörte Helikopter sind abgedunkelt (und können nicht mehr repariert werden). Sie verfügen nur über eine begrenzte Anzahl an Ersatzhelikoptern; verschwenden Sie sie also nicht. Wenn sich während eines Fluges herausstellt, dass weniger Helikopter zur Verfügung stehen, als für diese Mission benötigt werden, gilt die Kampagne als verloren.

Wählen Sie einen Helikopter und klicken Sie dann auf die Besatzung, die Sie haben wollen. Dies weist die Besatzung dem ausgewählten Helikopter zu. Sollte bereits eine Besatzung diesem Helikopter zugeteilt sein, wird diese entfernt und durch die momentan gewählte ersetzt. Die zentrale Anzeige bietet Informationen über die ausgewählte Besatzung:

Rang	Zeigt den aktuellen Rang der Besatzung. Ein höherer Rang deutet normalerweise auf größere Erfahrung und bessere Fertigkeiten hin.
Name	Listet die Namen der Besatzungsmitglieder auf. Wenn Sie wünschen, können Sie die Namen der Besatzungsmitglieder im Personal-Bildschirm nach Ihren Wünschen editieren.
Position	Zeigt, ob das Besatzungsmitglied Pilot oder CP/BS ist.

Ermüdung

Zeigt den gegenwärtigen Ermüdungszustand der einzelnen Besatzungsmitglieder an. Die Skala geht von 1 bis 10, wobei 10 der stärksten Ermüdung entspricht. Je höher der Grad der Erschöpfung ist, desto mehr leiden die Fertigkeiten darunter und umso längere Ruhepausen brauchen die Besatzungsmitglieder, um sich zu erholen. Je höher der Ermüdungszustand steigt, umso mehr nimmt der Fertigkeiten-Level (zeitweise) ab.

Fertigkeit

Beschreibt die allgemeinen Fähigkeiten dieses Besatzungsmitglieds. Diese Skala reicht von 1 bis 10, wobei 10 der beste, höchste Fertigungsgrad ist. Fertigungsgrade nehmen ab, wenn der Ermüdungszustand eines Besatzungsmitglieds steigt. Wenn Sie den Besatzungsmitgliedern Erholungspausen gönnen, kehrt der Grad der Fertigkeiten wieder auf den Normalzustand zurück. Wenn die Besatzung während einer Kampagne Missionen erfolgreich absolviert, steigt ihr Fertigungsgrad und spiegelt somit den Zuwachs an Kampferfahrung.

Auszeichnungen

Listet alle Auszeichnungen, Orden und Medaillen auf, die dieser Besatzung verliehen wurden. Die kleine Zahl neben der Auszeichnung zeigt an, wie oft dem Besatzungsmitglied diese Auszeichnung bereits verliehen wurde.

Hinweis: Entweder die Besatzung des Kompanie-Kommandanten oder die Besatzung eines der beiden Zugführer muss in einer Mission eingeteilt werden.

Mit Waffen ausrüsten

Sie gelangen zu Ihrer Waffenausstattung, indem Sie auf dem Einsatzvorbereitungs-Bildschirm auf 'Bewaffnen' klicken. Im Bewaffnungs-Bildschirm können Sie die Bewaffnung, die Ihr Helikopter mit sich führt, ändern. Merken Sie sich, dass Ihr Helikopter immer mit der maximalen Anzahl an 30mm Munition (für die Kanone) ausgerüstet ist, die dieser Helikoptertyp mit sich führen kann.

AH-64 Apache

Benutzt hochexplosive Mehrzweck (HEDP)-Geschosse. Sie sind sehr effektiv gegen weiche Ziele und mäßig gepanzerte Fahrzeuge. Der Apache kann 1.200 Geschosse, unabhängig von den Einstellungen, mit sich führen.

Eurocopter Tiger

Trägt hochexplosive Mehrzweck (HEDP)-Geschosse. Diese sind sehr effektiv gegen weiche Ziele und mäßig gepanzerte Fahrzeuge. Die Anzahl möglicher Geschosse, die dieser Helikopter mit sich führen kann, hängt von der Einstellung 'Waffeneffektivität' ab. Im realistischen Modus sind es 450 Geschosse, im erhöhten Modus 900 Geschosse, im gesteigerten Modus 1.200 Geschosse.

Mi-28 Havoc

Feuert panzerbrechende hochexplosive (APHE) Geschosse ab, die am besten gegen weiche Ziele und leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden. Die Anzahl möglicher Geschosse hängt von der Einstellung 'Waffeneffektivität' ab. Im realistischen Modus sind es 250 Geschosse, im erhöhten Modus 500 Geschosse, im gesteigerten Modus 750 Geschosse.

Benutzen Sie zuerst die Buttons 'Helikopterauswahl' (am oberen Ende des Bewaffnungs-Bildschirms), um den Helikopter auszuwählen, für den die Änderungen zutreffen sollen. Klicken Sie auf den Button 'Alle wählen', um die Änderungen an der Bewaffnung für alle verfügbaren Helikopter geltend zu machen.

Der Button 'Konfiguration' kürzt das Ganze ab und ermöglicht Ihnen eine Wahl aus drei Möglichkeiten:

Std/Ang

Die Standard-Angriffsausstattung besteht aus Panzerabwehr-Raketen an den äußeren Hardpoints und Raketen an den inneren Hardpoints.

Anti-Panzer

Bei der Panzerabwehr-Konfiguration werden an den inneren und äußeren Hardpoints Anti-Panzer-Raketen platziert.

Hinweis: Diese Option ist für den Mi-28N nicht verfügbar.

Aufklärung

Diese Konfiguration verzichtet auf Feuerkraft, um den Helikopter leicht, schnell und wendig zu machen. Auf den äußeren und inneren Hardpoints werden Raketen geladen.

Der Button 'AAM' fügt den ausgewählten Helikoptern Luft-Luft-Raketen hinzu.

Der Button 'ATGM' (direkt unter dem 'AAM'-Button) zeigt die Panzerabwehr-Raketen an, die entsprechend der Nation, für die Sie fliegen, zur Verfügung stehen.

Mögliche Ausstattungen sind:

U.S. 8 Hellfire K (lasergelenkte) Raketen, oder
8 Hellfire L (radargelenkte) Raketen, oder
4 Hellfire K und 4 Hellfire L Raketen

UK 8 Hellfire K (lasergelenkte) Raketen, oder
8 Hellfire L (radargelenkte) Raketen, oder
4 Hellfire K und 4 Hellfire L Raketen

Deutschland 8 HOT 3 (drahtgelenkte) Raketen, oder
8 TRIGAT (Infrarot-) Raketen

Russland 16 AT-9 (lasergelenkte) Raketen, oder
16 AT-16 (lasergelenkte) Raketen

Schließlich ermöglichen Ihnen die Buttons – A, B und C – die Festlegung, an welcher der drei Stellen innerhalb der Raketenbuchten welcher Raketentyp geladen wird.

- Auswahl A wählt den Raketentyp, der am äußeren Ring der Raketenbucht geladen wird.
- Auswahl B wählt den Raketentyp, der am mittleren Ring der Raketenbucht geladen wird.
- Auswahl C wählt die Raketen, die am inneren Ring der Raketenbucht geladen werden.

Die verfügbaren Raketentypen sind:

HE Der hochexplosive Gefechtskopf ist am effektivsten gegen weiche Ziele und leicht gepanzerte Fahrzeuge.

MZSM Der Mehrzweck Sub-Munition Gefechtskopf besteht aus einer Mischung von neun Anti-Personen- und Panzerabwehr-Sub-Munitionen. Sie sind effektiv gegen ungepanzerte Fahrzeuge, mäßig gepanzerte Fahrzeuge, Gebäude und feindliche Truppen.

WP Der weiß-phosphoreszierende Gefechtskopf erzeugt eine große Rauchsäule, die benutzt wird, um feindliche Orte zu markieren oder um Bodenziele zu verhüllen.

FLECHETTE Flechette-Raketen tragen 1.200 gehärtete Stahlpfeile in sich, die bei der Detonation wie bei einem Schuss mit einem Schrotgewehr ausgestoßen werden. Extrem wirksam gegen Truppen.

Missionsplanung

Klicken Sie auf den Button 'Missions-Planung', um den entsprechenden Bildschirm aufzurufen. Hier können Sie für die anstehende Mission Ihren Flugpfad definieren und Ihre Aktionen an den Wegpunkten planen.

Wenn Sie mit der Erstellung Ihres Flugpfades beginnen wollen, klicken Sie einfach an all den Stellen auf die Karte, an denen Sie einen Navigations-Wegpunkt setzen wollen. Sie können bis zu sechs solcher Punkte platzieren. (Wenn Sie einen Wegpunkt wieder löschen möchten, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf ihn.) Haben Sie dann Ihren Flugpfad erstellt, hat Ihre Einheit eine Route. Nun können Sie der Einheit spezielle Befehle zuweisen, die sie an den Wegpunkten entlang dieser Route ausführen soll. Dies tun Sie durch 'Konfiguration' der Wegpunkte. Zu diesem Zweck dienen die Buttons entlang der rechten Seite des Bildschirms.

Wählen Sie mit Hilfe des 'Wegpunkt-Nummer'-Buttons den ersten zu konfigurierenden Wegpunkt.

Wegpunkt-Typ

Dieser Button zeigt die verfügbaren Wegpunkt-Typen an. Jeder Standard-Typ hat für den gewählten Flug eine Voreinstellung für Geschwindigkeit, Flugprofil, Formation, Kampfmodus und Prioritäts-Ziel. Sie können diese Voreinstellungen mit Hilfe der übrigen Buttons ändern. Die Voreinstellungen sind:

Checkpoint (CP): Zu diesem Punkt fliegen und ohne Stopp weiterfliegen.

Sammelgebiet (SG): Zu diesem Wegpunkt fliegen, dabei den Kampf vermeiden und dort 5 bis 10 Minuten warten, bis der Anführer den Befehl "Go!" gibt.

Kampf-Position (KP): Langsam in Bodennähe zu diesem Wegpunkt fliegen und in Feuer-Position einschnellen. Gegnerische Kräfte für 5 bis 10 Minuten angreifen, bis der Anführer den "Go!"-Befehl gibt.

Patrouillieren (PA): Zu diesem Wegpunkt fliegen und für 5 bis 10 Minuten patrouillieren, bis der Anführer den Befehl "Go!" gibt.

SAR-Landezone: Kampf-Helikopter betrachten diese als einen Patrouillen-Wegpunkt. Transport-Helikopter fliegen zu diesem Wegpunkt, vermeiden Kampf, suchen nach eigenen Truppen, landen und nehmen sie auf.

Landezone (LZ): Kampf-Helikopter betrachten diese als einen Patrouillen-Wegpunkt. Transport-Helikopter fliegen zu diesem Wegpunkt, vermeiden Kampf, landen und setzen eigene Truppen ab.

Geschwindigkeit

Diese und die nächste Einstellung (Flugprofil) sind miteinander verbunden. Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Pilot fliegen soll, um zu diesem Wegpunkt zu gelangen.

Die tatsächliche Geschwindigkeit variiert in Abhängigkeit vom Flugprofil, da man eventuell Terrainhindernisse umfliegen muss. Es gibt drei Optionen:

Langsam = 30 bis 50 kts. (Knoten)

Taktisch = 50 bis 80 kts. (Knoten)

Sprint = ausschließlich Höchstgeschwindigkeit.

Flugprofil

Diese Einstellung bestimmt die Höhe, in der ein Helikopter zwischen dem vorherigen und diesem Wegpunkt fliegen soll. Es gibt drei Optionen:

Bodennähe (Nap of the Earth) befiehlt dem Helikopter, eine Höhe unter 60 Fuß (ca. 20 m) beizubehalten, wobei 30 Fuß ideal wären. Der Pilot darf die Geschwindigkeit vermindern, um diese Höhe halten zu können.

Kontur (Contour) befiehlt dem Piloten, eine Höhe unterhalb von 100 Fuß zu halten, wobei 70 Fuß ideal wären.

Reishöhe (Cruise) befiehlt dem Piloten, eine Höhe von 100 bis 150 Fuß zu fliegen, wobei er bis auf 200 Fuß gehen kann, wenn kein Feind in der Nähe ist.

Kampf-Modus

Hiermit werden dem Helikopter sämtliche Befehle für sein Kampfverhalten zwischen dem vorherigen und dem aktuellen Wegpunkt gegeben. Die Optionen sind:

Suchen und Zerstören befiehlt, auf jede feindliche Einheit das Feuer zu eröffnen bzw. sich ihr dabei anzunähern.

Nachdem ein Ziel zerstört oder der Sichtkontakt zu ihm verloren wurde, fährt der Helikopter mit seiner Mission fort.

Ausschalten der gegnerischen Luftabwehr (Suppression of Enemy Air Defenses = SEAD) sagt dem Helikopter, dass er auf gegnerische Luftabwehrstellungen das Feuer eröffnen und sich auf sie zu bewegen soll.

Bekämpfen bedeutet, dass der Helikopter auf einen Gegner nur dann das Feuer eröffnet, wenn es seinen Missionsplan nicht um mehr als eine Minute verzögert. Nach einer Minute muss der Helikopter seine Mission fortsetzen.

Vermeiden befiehlt dem Helikopter, gegnerischen Kontakt zu vermeiden und zum nächsten Wegpunkt weiterzufliegen.

Prioritäts-Ziel

Dies bestimmt, welchen Zieltyp der Helikopter als Erstes angreifen soll, falls eine Wahlmöglichkeit besteht.

Die Missions-Nachbesprechung

Wenn Ihre Mission vorüber ist, geht es direkt nach Verlassen des Cockpits in die Missions-Nachbesprechung, egal ob Sie gesiegt oder eine Niederlage erlitten haben. Die drei Status-Buttons auf der rechten Seite des Bildschirms gewähren Ihnen direkten Zugriff auf einen detaillierten Bericht über die Resultate Ihrer Bemühungen.

- Der obere Button fasst die Gesamtergebnisse der Mission zusammen, einschließlich des Erfolgs/Misserfolgs und der sich daraus ergebenden Auswirkungen. Die aktualisierte Karte zeigt Ihnen die neuen Positionen der eigenen und gegnerischen Streitkräfte innerhalb Ihres AOR.
- Der mittlere Button zeigt die Verluststatistik der Gesamtmissionen.
- Der untere Button blendet Details über Ihre Leistungen ein und zeigt Ihre Abschnüsse und Ihre Auszeichnungen an.

Wenn Sie hiermit fertig sind, klicken Sie auf irgendeinen der anderen Buttons unten am Bildschirm, um eine der 'Nach-dem-Flug'-Optionen aufzurufen. Sie sind in den beiden folgenden Abschnitten beschrieben.

Teamzuweisungen ändern

Eine der 'Nach-dem-Flug'-Optionen auf dem Nachbesprechungsbildschirm ermöglicht Ihnen den Zugriff auf Ihre Flugbesatzungen. Klicken Sie auf den Button 'Personal', um zum entsprechenden Bildschirm zu gelangen. Hier können Sie die Besatzungen Ihrer Einheit verändern.

Jeder Einheit sind sechs Besatzungen zugewiesen, die sechs Helikopter fliegen sollen; die zusätzlichen Besatzungen ermöglichen es, kampfmüde Teams für eine Weile ausruhen zu lassen. Benutzen Sie die Buttons an der linken und der rechten Seite des Bildschirms, um eine der Besatzungen auszuwählen. In der mittleren Anzeige erscheinen Statistiken für den gewählten Piloten und Co-Piloten/Bordschützen. Sie enthalten Informationen über Dienstgrad, Stufe der Fähigkeiten, Erschöpfungszustand und Auszeichnungen. Die Buttons oben am Bildschirm halten folgende Funktionen bereit:

Pilot austauschen

Hiermit können Sie Piloten zwischen zwei Besatzungen austauschen. Klicken Sie auf 'Pilot austauschen', wählen Sie einen Piloten und klicken Sie dann auf eine Piloten-Position einer anderen Besatzung. Falls der Austausch möglich ist, werden die beiden Piloten (oder ein Pilot mit einer leeren Position) ausgetauscht.

Bordschützen austauschen

Dieser Button gestattet Ihnen, Bordschützen auf die gleiche Art und Weise auszutauschen, wie es zuvor für die Piloten beschrieben wurde.

Beförderung

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie Besatzungsmitglieder auf höhere Dienstgrade befördern. Jedes Besatzungsmitglied besitzt einen Start-Rang und einen maximalen Rang. Zusätzlich gibt es in jedem Platoon ein Limit für die Zahl der Besatzungsmitglieder, die einen bestimmten Rang innehaben können. Nach einer Mission erhalten Sie eine begrenzte Anzahl "Beförderungspunkte", mit denen Sie bestimmte Besatzungsmitglieder befördern können. Um jemanden zu befördern, müssen Sie auf die entsprechende Person klicken, und dann auf 'Beförderung'. Sie werden feststellen, dass es zum nächsthöheren Rang umso mehr Beförderungspunkte kostet, je höher der bisherige Rang war. Es ist beispielsweise 'billiger', jemanden, der Warrant Officer 1 ist, zum Warrant Officer 2 zu befördern als einen 1st Lieutenant zu einem Captain.

Medaillen

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie besonders leistungsstarke Besatzungsmitglieder auszeichnen – diese Funktion ist der des Beförderns gleich. Sie erhalten eine Anzahl von 'Auszeichnungs-Punkten', die Sie verwenden können, um Ihren Besatzungsmitgliedern Auszeichnungen zu verleihen. Wählen Sie eine Mannschaft, klicken Sie dann auf das Besatzungsmitglied und klicken Sie auf 'Medaille'. Sie erhalten dann eine Liste der verfügbaren Medaillen. Wählen Sie eine davon aus. **(Hinweis:** Nur Besatzungsmitglieder, die an der gerade beendeten Mission teilgenommen haben, dürfen ausgezeichnet werden.)

Umbenennen

Mit diesem Button können Sie einzelne Besatzungsmitglieder umbenennen (ihnen Spitznamen geben, falls Sie das gern möchten), um die Leute besser unterscheiden zu können; somit können Sie deren Fähigkeiten und Zuweisungen besser organisieren.

Die nächste Mission fliegen

Der Nachbesprechungs-Bildschirm stellt Ihnen, abhängig vom Ausgang der letzten Mission, eine von zwei Optionen zur Verfügung.

- War Ihre Mission erfolgreich, haben Sie Zugriff auf den Button 'Nächste Mission'. Klicken Sie darauf, um zur Einweisung für die nächste Mission der Kampagne fortzuschreiten.
- Falls Sie in einer Mission erfolglos waren, finden Sie hier die Auswahlmöglichkeit 'Nochmal fliegen'. Klicken Sie darauf, um zur Einweisung in die gerade geflogene Mission zurückzukehren.

DIE MFD-DISPLAYS DES COCKPITS

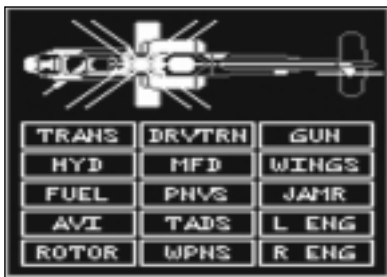
Das Cockpit eines modernen Kampf-Helikopters hat sich im letzten Jahrzehnt drastisch verändert. Die analogen Schalter und Anzeigeinstrumente sind größtenteils verschwunden und die wenigen nicht-digitalen Anzeigen sind zumeist Reserve-Instrumente. Stattdessen gibt es heute MFDs – Multi-Funktions-Displays. Der computerartige Bildschirm kann nicht nur all das anzeigen, was früher die einzelnen analogen Instrumente darstellten, sondern auch noch Radar-Informationen, Karten und Anzeigen der Helikopter-Sensoren. War das Helikopter-Cockpit einst übersät von Schaltern, gibt es nun Platz für großzügige Außenfenster. Die neuen "Glas-Cockpits" ermöglichen eine bessere Orientierung und größeren Überblick, wodurch Angriffe auf mögliche Ziele schneller werden.

In den meisten Cockpits gibt es zwei MFDs. Sie können die aktuellen Anzeigen der beiden MFDs durchschalten, indem Sie für das linke MFD die Taste [E] (mehrfach) drücken, und für das rechte die Taste [R] (mehrfach).

Das AND-Display

Das AND-Display ist ein kleiner Bildschirm, der ständig den genauen Standort des Helikopters anzeigt.

Systemschaden



Diese MFD-Anzeige zeigt jeglichen Schaden an, den der Helikopter während eines Fluges erleidet. Oben am Bildschirm wird eine Aufrisszeichnung des Helikopters angezeigt. Unten sehen Sie 15 einzelne Lichter, die den Status der Hauptsysteme anzeigen. Wenn Systeme beschädigt oder zerstört werden, ändert der betroffene Bereich seine Farbe von grün nach rot. Auch die zugehörigen Lichter ändern ihre Farben. Rot gefärbte Systeme sind beschädigt oder zerstört.

Hier die Hauptsysteme:

Transmission

Die Transmission überträgt die Kraft von den Triebwerken zum Rotor. Schaden vermindert die Leistung des Rotors sowie das maximale Drehmoment und kann die Triebwerke dazu bringen, zu überhitzen und Feuer zu fangen. (Transmissions-Schaden wird im Vereinfachten Flugmodus ignoriert.)

Hydraulik

Ein Hydraulik-Fehler resultiert in verlangsamer Reaktionszeit und einem steiferen Steuerknüppel. (Hydraulik-Schaden wird im Vereinfachten Flugmodus ignoriert.)

Treibstoff

Ein Treffer im Treibstoffsystem resultiert in einem Tankleck und kann die Missionszeit verkürzen.

Avionik

Ein Schaden an der Avionik kann den Verlust des Radars oder des Feuer-Kontroll-Systems bedeuten. Wenn Sie einen Avionik-Schaden haben, können Sie keine Raketen im LOBL FCR-Modus abfeuern.

Rotor

Ein Schaden am Rotor vermindert die Leistung des Rotors und sein maximales Drehmoment und kann Vibrationen und schließlich sein Versagen bedeuten. (Rotor-Schaden wird im Vereinfachten Flugmodus ignoriert.)

Drive Train

Der Drive Train ist die Kraftübertragung auf den Heckrotor; seine Aufgabe ist, den Drehimpuls des Rotors auszugleichen. Bei einem Schaden dieser Art werden Sie ständig das rechte Pedal drücken müssen, um den Drehimpuls auszugleichen. (Drive Train-Schaden wird im Vereinfachten Flugmodus ignoriert.)

MFD

Dies bedeutet, dass eines oder beide MFDs beschädigt wurden. Ein beschädigtes MFD verdunkelt sich und das Wort MALFUNCTION (Funktionsstörung) erscheint. Natürlich können Sie, falls beide MFDs kaputt sind, das Schadens-MFD nicht sehen.

PNVS

Dies ist das Nachtsicht-System des Piloten. Falls beschädigt, werden die Modi IHADSS, Thermischer Modus und Zoom-Modus im Piloten-Cockpit nicht mehr funktionieren. Die Bordkanone kann nur noch im LOS-Modus (Sichtlinie) nach vorn fixiert feuern und wird vom TADS-Modus nicht beeinflusst.

TADS

Falls das Target Acquisition and Designation System (Zielerfassungs- und Zuweisungs-System) beschädigt ist, funktionieren der IHADSS-Modus, der Thermische Modus und der Zoom-Modus im Bordschützen- oder im ORT-Cockpit nicht mehr. Waffen können im TADS-Modus nicht mehr platziert werden. Zusätzlich funktionieren Laser-Entfernungsmesser und -Zuweisung nicht mehr, was es Ihnen unmöglich macht, lasergesteuerte Waffen abzufeuern.

Waffen

Hier werden Sie über Schäden im Feuerleit-System eines Helikopters informiert. Abhängig von der Schwere des Schadens können Luft-Luft-Raketen, Panzerabwehr-Raketen oder beides nicht mehr funktionieren. Falls Sie versuchen, eine beschädigte Waffe zu benutzen, erscheint das Wort MALFUNCTION (Funktionsstörung) in Ihrem IHADSS-Display.

Bordkanone

Die Bordkanone funktioniert nicht mehr. Falls Sie versuchen, eine beschädigte Waffe zu benutzen, erscheint das Wort MALFUNCTION (Funktionsstörung) in Ihrem IHADSS-Display.

Waffen-Stummelflügel

Diese Meldung erscheint, wenn die Waffen-Pylonen an einem der Stummelflügel beschädigt sind. Waffen eines beschädigten Flügels können Sie nicht mehr abfeuern.

Jammer

Dies bedeutet eine Funktionsstörung des Jamming-Systems (Störsystem), des Ausstoßsystems für Gegenmaßnahmen, oder beidem. Zusätzlich versagt das RAWS MFD-Display.

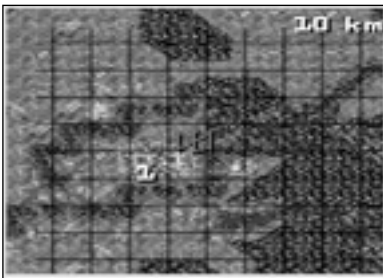
Linkes Triebwerk

Wenn eines der beiden Triebwerke getroffen wird, kommt es zu einer Funktionsstörung und das Triebwerk wird runtergefahren. Ein zweiter Treffer könnte das andere Triebwerk zerstören. In diesem Fall kommt es zu einem sofortigen Energieverlust. Sie sollten die noch übrige Energie benutzen, um das Kampfgebiet zu verlassen und nach einem guten Landeplatz zu suchen. Während sämtliche Helikopter in der Lage sind, auch mit nur einem Triebwerk zu fliegen, können Sie damit in einem Kampf nicht mehr ausreichend operieren. Sie können nur noch 'davonhinken'. Falls beide Triebwerke ausfallen, suchen Sie nach einem Landeplatz, zu dem Sie es noch mit einem "Autorotate" hinschaffen können.

Rechtes Triebwerk

Für dieses Triebwerk gilt das Gleiche wie für das linke, mit der Ausnahme, dass es sich auf der anderen Seite des Helikopters befindet.

Taktische Lagekarte



Diese Karte ist jener auf dem Haupt-Kartenbildschirm gleich und Sie können sie von einer 10 mal 10 Kilometer-Ansicht auf eine 5 mal 5 Kilometer-Ansicht zoomen. Die Karte zeigt Ihren Helikopter und für jeden Ihrer Wegpunkte eine kleine gelbe Zahl.

Radar-Warn-System (RAWS)

Dies ist ein Frühwarn- und Erfassungs-System, das verwendet wird, um gegnerische Radarsuch- und Verfolgungs-Systeme zu erkennen und Sie frühzeitig zu warnen, wenn Raketen auf Sie abgefeuert wurden oder wenn Geschützfeuer auf Sie beginnt. Alle Bedrohungssymbole, die auf den MFDs erscheinen, werden dort in Seitenpeilung, also auf Ihren aktuellen Kurs bezogen, angezeigt. Sind sie identifiziert, werden die Radar-Echos in der Anzeige durch die entsprechenden Bedrohungs-Symbole ersetzt. Sie können das RAWS-System auf 5 oder 10 Kilometer Reichweite einstellen.

- Ihr Helikopter wird als durchkreuzter Kreis in der Mitte des Displays angezeigt.
- Ein Helikopter mit einem aktiven Radar oder Laser wird durch eine liegende Acht symbolisiert.
- Flugzeuge mit starren Flügeln werden als kleine Winkel dargestellt.
- Radar-Systeme für Boden-Luft-Raketen werden mit dem Buchstaben 'S' gekennzeichnet. Das 'S' selbst bedeutet, dass sich das gegnerische Radar noch im Such-Modus befindet und Ihren Helikopter noch nicht erfasst hat. Wird das 'S' von einem Kästchen eingerahmt, hat Sie das gegnerische Radar aktiv erfasst und verfolgt Sie. Blinken hingegen das 'S' und das Kästchen, hat das gegnerische System eine Rakete auf Sie abgefeuert!
- Luftabwehr-Artillerie wird als kleines Tetraeder (dreiseitige Pyramide) mit einem Strich (für die Waffe) dargestellt. Allein dargestellt bedeutet dieses Symbol, dass sich das dazugehörige Radar noch im Such-Modus befindet und Ihren Helikopter noch nicht erfasst hat. Wird das Tetraeder von einem Kästchen eingerahmt, hat Sie die Waffe aktiv erfasst und verfolgt Sie. Blinken hingegen das Tetraeder und das Kästchen, hat das gegnerische System eine Rakete auf Sie abgefeuert!
- Waffen, die aus der Umgebung verschwunden sind, werden für eine kurze Zeit noch als 'Geisterbild' angezeigt. Das 'Geister'-Symbol – eine gepunktete Außenlinie des entsprechenden Ziel-Typs, wird dann verwendet, wenn das Ziel durch Terrain-Hindernisse blockiert wurde, wenn es zerstört ist oder Sie aus irgendwelchen anderen Gründen den Kontakt zu ihm verloren haben.

Wenn Sie von einem Ziel erfasst wurden, blinkt das Symbol.

Feuerleit-Radar (FCR)

Zwei Helikopter-Typen in Gunship! benutzen Radarsysteme im Millimeter-Bereich. (Im Action-Modus ist das FCR in allen Helikoptern mit RAWs kombiniert.)

Das Radarsystem des Longbow kombiniert das Luft- und das Boden-Radar in einem Gerät. Es ist im AH-64D und im WAH-64D Apache verfügbar. Nur einer von vier Apaches hat das System eingebaut. Der Mi-28N Havoc beinhaltet auch ein Feuerleit-Radarsystem.

Sie können das FCR in der Reichweite zwischen 5 und 10 Kilometern umschalten. Es zeigt alle Fahrzeuge in der Sichtlinie an. Hügel und große Gebäude können das Radar blockieren, Bäume und kleine Gebäude jedoch nicht. Infanterie hingegen erscheint nie auf dem Radar. Das FCR funktioniert im Action- bzw. Realistischen Modus auf dem IHADSS jeweils anders.

Im Action-Modus ist das FCR in allen Helikoptern mit dem RAWS verbunden. Das Radar tastet volle 360 Grad um den Helikopter herum ab und zeigt ausschließlich 'lebendige' Feindeinheiten an. SAM-Einheiten (Boden-Luft) und Luftabwehr-Fahrzeuge (ADV) werden mit den gleichen Symbolen wie im RAWS angezeigt. Andere angezeigte Einheiten sind wie folgt:

- Ein kleines Quadrat für schwer gepanzerte oder Kettenfahrzeuge.
- Ein Kreis für leichtere oder für Rad-Fahrzeuge.

Im Realistischen Modus ist das Radar nur in den Helikoptern verfügbar, die mit einem solchen System ausgerüstet sind. Das FCR zeigt alle Fahrzeuge – sowohl die eigenen als auch die gegnerischen – und verliert die Kontakte auch dann nicht, wenn die Fahrzeuge zerstört worden sind. Das bedeutet, dass Sie vorsichtig sein sollten, allein aufgrund eines Radar-Kontaktes einen Angriff auf ein Ziel zu starten. Zusätzlich sucht im Realistischen Modus das Radar nur die Luft im 360-Grad-Umkreis ab; was Bodenziele angeht, beschränkt es sich auf 60 Grad nach vorn. Die beiden radialen Linien auf dem Radar repräsentieren die rechte und die linke Grenze des Bodenbereiches, der abgesucht wird.

Waffen-Display



Das Waffen-Display zeigt die aktuellen Munitionsvorräte des Helikopters an.

Piloten-Box

Die Piloten-Box befindet sich in der linken oberen Ecke des MFDs. Sie zeigt das aktuell vom Piloten benutzte Sichtsystem an, die Waffe, die derzeit gewählt ist, und den aktiven Waffen-Modus.

Bordschützen-Box

Die Bordschützen-Box befindet sich in der rechten oberen Ecke des MFDs. Sie zeigt das aktuell vom Bordschützen benutzte Sichtsystem an, die Waffe, die derzeit gewählt ist, und den aktiven Waffen-Modus.

Waffen

Das Waffen-Display befindet sich in der Mitte des Bildschirms. Es zeigt die aktuellen Waffenzuladungen an den einzelnen Aufhängungen. Wenn die Waffen abgefeuert werden, vermindert sich die Anzahl der Kreise rasch.

Raketen-Buchten

Die Raketen-Buchten bestehen aus zwei Teilen: der Umrandung der Bucht selbst und den drei Buchstaben unten in der Mitte des MFDs. Diese Buchstaben repräsentieren die drei Sektoren, in denen sich die Raketen selbst befinden. Wenn die Raketen gewählt sind, wird der aktuell aktive Sektor hervorgehoben. Die Zahl, die innerhalb der Raketen-Bucht angezeigt wird, ist die Anzahl der noch in diesem Sektor verfügbaren Raketen.

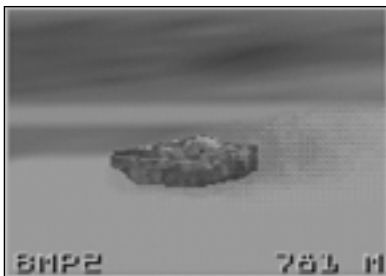
Kanonen-Munition

In der mittleren Box des MFDs sehen Sie den Zähler für die Munition der Bordkanone. Er zeigt die noch übrigen Schuss Munition.

Chaff und Flare

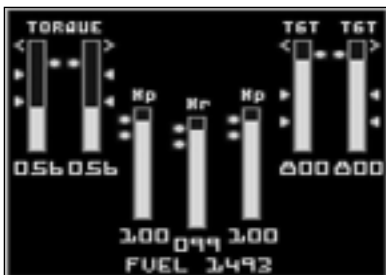
Die Zähler für die Gegenmaßnahmen Chaff und Flare befinden sich unten am MFD. Dies zeigt die Zahl der in den Werfern noch vorhandenen Täuschkörper an.

Zielerfassungs- und Zuweisungs-Display (TADS)



Dieses MFD ist nur im Piloten-Cockpit und in den Außenansichten verfügbar. Das TADS-MFD zeigt, was der Bordschütze sieht oder was er als Ziel erfasst hat. (**Hinweis:** Wir empfehlen, dass Sie dieses MFD nicht verlassen, es sei denn, Sie besitzen einen schnellen Rechner mit einer 3D-Beschleuniger-Karte.)

Triebwerks-Display



Das Triebwerks-Display zeigt Ihnen die Temperaturen der beiden Triebwerke, die Rotor-Geschwindigkeit und die aktuelle Einstellung des Kollektivs. Alle Instrumente besitzen darunterliegende digitale Anzeigen.

Triebwerks-Drehmoment

Die Drehmoment-Anzeigen sind die beiden vertikalen Balken ganz links. Der Punkt darin zeigt den idealen Betriebs-Level. Die oberen Pfeile repräsentieren den maximalen Betriebs-Level bei beschädigter Transmission oder beschädigtem Rotor. Die Pfeile unten zeigen den minimalen Betriebs-Level beim Start.

Temperatur-Balken

Die Temperatur-Balken sind die beiden vertikalen Balken ganz rechts auf dem MFD. Sie repräsentieren die Temperatur der beiden Triebwerke, gemessen in TGT (Turbinen-Gas-Temperatur). Die oberen, äußeren Pfeile geben die maximale Betriebstemperatur an, während die inneren Punkte den idealen Betriebslevel repräsentieren.

Drehzahl-Balken

Dies ist das mittlere Trio der Anzeigebalken. Die beiden äußeren Balken sind die Drehzahlen der beiden Triebwerke, der mittlere repräsentiert die Rotordrehzahl. Bei den Triebwerks-Balken stellen die beiden Punkte den normalen Arbeitsbereich der Triebwerke dar. Beim Rotor-Balken zeigen ebensolche Punkte den normalen Arbeitsbereich des Rotors.

KARTEN-BILDSCHIRM

Sie können, wenn Sie sich im Helikopter befinden, den Karten-Bildschirm jederzeit mit der Taste N öffnen. Sie sehen dann eine Vollbild-Karte des Kampfgebiets. (Drücken Sie die Taste für irgendeines der Cockpits oder eine andere Ansicht, wenn Sie zum Spiel zurück wollen.) Auf dem Kartenbildschirm können Sie:

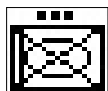
- **Wegpunkte ändern** und auch für alle Ihre Helikopter-Einheiten Befehle ändern. (Dies ist auf Seite 22 beschrieben.) Mit Hilfe der Tasten 'Nächster' oder 'Vorheriger' können Sie Ihre Helikopter durchwechseln.
- **Alle eigenen Einheiten aufspüren**, die sich im Kampf befinden. NATO-Einheiten sind immer blau, während die russischen rot sind. Die Karte zeigt für jedes Boden-Platoon ein Icon an und auch eines für jeden einzelnen Helikopter bzw jedes. Flugzeug. Die Icons sehen folgendermaßen aus:



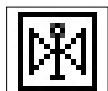
Kampfhubschrauber



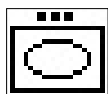
Flugzeug



Infanterie-Kampffahrzeug-Platoon



Transport-Helikopter



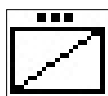
Kampfpanzer-Platoon



Platoon gepanzerter Truppentransporter



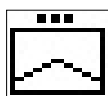
Platoon gepanzerter Aufklärungsfahrzeuge



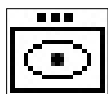
Späher- oder Panzerwagen-Platoon



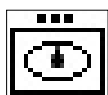
Platoon gepanzerter Panzerabwehr



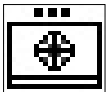
Luftabwehr-Fahrzeug-Platoon



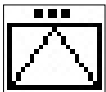
Selbstfahr-Artillerie-Batterie



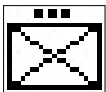
Mörser-Batterie



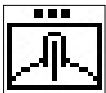
Nachschub-Transporter-Platoon



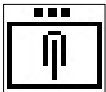
Panzerabwehr-Platoon



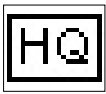
Infanterie-Platoon



Boden-Luft-Raketen-Batterie



Mehrzweck Raketenwerfer-Batterie



Hauptquartier-Einheit



Nachschub-Stellung

- **Alle gegnerischen Einheiten lokalisieren**, die bisher aufgespürt wurden. Das sind jedoch nur die Einheiten, die von Ihren Streitkräften beobachtet wurden. Die Karte zeigt für jedes Boden-Platoon ein Icon an und auch eines für jeden einzelnen Helikopter bzw jedes. Flugzeug. Die Icons sind die gleichen wie oben beschrieben.

- **Artillerie-Feuer anfordern.** Klicken Sie auf den Unterstützungs-Button unterhalb der Karte. Ihr Arbeitsfeld verwandelt sich in eine Liste Ihrer Artillerie- und Unterstützungseinheiten. Setzen Sie Ihren Ziel-Referenz-Punkt (TRP), indem Sie auf eine Stelle auf Ihrer Karte klicken. (Um den TRP zu bewegen, klicken Sie an einen anderen Ort.) Um dann die Artillerie-Unterstützung anzufordern, wählen Sie eine der Unterstützungseinheiten, die eine 'Verfügbar'-Markierung tragen.

IM PILOTENSITZ

Als Pilot sind Sie für die Sicherheit Ihrer Besatzung und Ihres Helikopters verantwortlich. Es ist Ihre Aufgabe, in feindliches Gebiet zu navigieren, zum Gegner aufzuschließen und eine stabile Feuerplattform zu gewährleisten, während Ihr CP/BS auf den Gegner schießt. Nach dem Kampf besteht Ihre Aufgabe darin, den Heimweg zu finden und Ihr Fluggerät sicher zu landen. Es erfordert viel Geschick und Fingerspitzengefühl, einen Helikopter durch feindliches Gebiet zu navigieren und bei Fluggeschwindigkeiten von 50, 70 oder sogar 100 Knoten und einer Flughöhe von lediglich 20 oder 30 Fuß gegnerischem Feuer auszuweichen oder Deckung zwischen Bäumen und Hügeln zu suchen.

Im Piloten-Cockpit haben Sie Zugriff auf MFDs, Helikopter-Flugkontrollen und eine auf Sie zugeschnittene Version des IHADSS – die sich mehr auf Flug und Navigation konzentriert als auf den Waffeneinsatz. Ihre erste Pflicht ist es, den Helikopter zu fliegen, manchmal sogar auf Anweisung Ihres CP/BS. Bis Sie dies voll im Griff haben, sollten Sie sich nicht um die Waffen kümmern – Ihr Bordschütze wird das tun.

Start

Einen Helikopter ohne Lebensgefahr für sich oder die Besatzung in die Luft zu bekommen, ist nicht gerade eine leichte Aufgabe. Dazu ist ein feines Zusammenspiel zwischen der Zyklischen Steuerung (Steuerknüppel), dem Kollektiv und den Pedalen notwendig. In diesem Beispiel werden wir versuchen, in eine Schwebelage aufzusteigen und dann in einen Vorwärtsflug überzugehen.

Sehen Sie sich zuerst Ihre aktuelle Richtung auf dem IHADSS an. Es ist auch hilfreich, einen charakteristischen Punkt im Gelände, wie z. B. ein Gebäude oder einen großen Baum, in Blickrichtung des Helikopters zu fixieren. Öffnen Sie nun das Kollektiv – und zwar sehr langsam. Dies vergrößert den Anstellwinkel der Blätter des Hauptrotors und erhöht den Abwärtsschub, den sie erzeugen. Während sich dieser Schub erhöht, beginnt der Helikopter zu steigen.

Sobald sich das Flugwerk (der Rumpf) vom Boden löst, wird es versuchen, sich entgegen der Drehrichtung der Rotorblätter zu drehen. Dementsprechend müssen Sie schon gleich nach dem Start mit den Pedalen den Heckrotor hochfahren, um dieser Drehbewegung entgegenzuwirken. Achten Sie auf die Richtungs-Skala im IHADSS oder Ihren Orientierungspunkt, um sicherzustellen, dass Sie diese Rotation abgefangen haben. Bewegt sich die Nase des Helikopters nun in die andere Richtung, haben Sie zu viel Pedal gegeben. Balancieren Sie vorsichtig, bis sich Ihre Richtung stabilisiert. Gleichzeitig wird sich die Nase des Helikopters nach unten neigen. Sie müssen sofort, um das auszugleichen, die Zyklische Steuerung (den Joystick) vorsichtig nach hinten bewegen, um die Lage des Helikopters auszubalancieren. Je schneller Sie das Kollektiv öffnen, desto schneller steigen Sie – und desto schneller müssen Sie auch ‘Gegen’-Pedal und ‘Gegen’-Stick geben.



Geben Sie Ruder und Stick im notwendigen Maß hinzu, um während des Steigens die aktuelle Richtung und eine gerade Fluglage herzustellen.

Lassen Sie nun den Helikopter auf 50 Fuß steigen und neigen Sie dann langsam die Nase nach unten, indem Sie den Stick nach vorn bewegen. Dies neigt die Ebene der Rotorblätter und der Schub wird teilweise nach hinten gerichtet. Der Helikopter beginnt, sich vorwärts zu bewegen. Da ein Teil des Schubs nach hinten (anstatt nach unten) gerichtet wird, wird der Helikopter auch ein wenig sinken. Deswegen müssen Sie ein wenig Kollektiv hinzugeben (was zugleich erfordert, dass Sie ein wenig mit den Pedalen und dem Stick nachkorrigieren), bis die Höhe gleich bleibt.

Aggressiver Start

Kampfsituationen könnten einen etwas eiligeren Start erfordern. Solche Starts verlangen eine wesentlich bessere Koordination zwischen Kollektiv, Steuerknüppel und Pedalbewegungen. Beginnen Sie damit, dass Sie sowohl Ihre aktuelle Ausrichtung (wie auf dem IHADSS angezeigt) als auch Ihre gewünschte Startrichtung auschecken. Nutzen Sie diesen Check um zu bestimmen, ob Sie anfangs links- oder rechts herum drehen müssen, um in Ihre Abflugrichtung zu gelangen.

Beginnen Sie Ihren Start damit, Pedal in die Richtung zu geben, in die Sie gleich nach dem Start drehen möchten. Wenn Sie anfangs nach links wollen, geben Sie großzügig mit dem linken Pedal 'Gas'. Als Nächstes müssen Sie – gefühlvoll – das Kollektiv auf 70 Prozent oder mehr öffnen (abhängig vom Helikopter-Typ und der Zuladung). Der Helikopter sollte nun aufsteigen und sich sogleich in die gewünschte Richtung drehen. Während die Nase herumschwenkt, sollten Sie mit dem Pedal schon nachlassen (oder sogar, falls notwendig, mit dem Gegenpedal 'Gas geben'), um die Nase in die gewünschte Richtung zu richten.



Neigen Sie die Nase abwärts, um während des Aufstiegs schnell Geschwindigkeit aufzubauen.

Während Sie aufsteigen, sollten Sie die Nase schon nach unten neigen. Falls Sie das zu schnell tun, wird der Helikopter rasch beschleunigen, dabei aber schnell an Höhe verlieren und die Grasnarbe aufpflügen. Wenn Sie die Nase hingegen zu wenig neigen, wird er in die Höhe schießen wie eine Rakete und schneller als erwünscht bei ein paar Hundert Fuß sein.

Wenn Sie aber geschickt all diese Faktoren koordinieren, wird der Helikopter abheben, sich gleichzeitig in die gewünschte Richtung drehen und dann vorwärts losflitzen. Justieren Sie das Kollektiv entsprechend, um die gewünschte Höhe während des Abflugs zu halten.

Fluggeschwindigkeit anpassen

In einem Helikopter die Geschwindigkeit zu verändern, ist schwieriger als in einem Flugzeug. Ein Kollektiv wirkt sich nicht so unmittelbar auf die Geschwindigkeit aus wie der Schubregler eines Flugzeugs. Das Kollektiv ändert den Anstellwinkel der Rotorblätter und damit auch den abwärts gerichteten Schub. Um die Geschwindigkeit eines Helikopters zu ändern, müssen Sie die Nase nach unten oder nach oben richten; damit verändern Sie die Schubrichtung, in welche die Kraft der Rotorblätter wirkt.

Zum Beschleunigen muss die Nase nach unten gerichtet werden, was einen Teil des Schubs nach hinten richtet. Zum Verlangsamen müssen Sie die Nase nach oben ziehen, um den entsprechenden Teil des Schubs nach vorn zu richten.

Die Richtung des Schubs zu ändern bedeutet gleichzeitig auch, einen Teil des Abwärtsschubes zu subtrahieren. Öffnen Sie deswegen auch das Kollektiv ein wenig, um die Höhe zu halten. Natürlich erfordert ein weiter geöffnetes Kollektiv auch einen Ausgleich mittels der Pedale, um den steigenden Drehimpuls auszugleichen.



Wenn Sie die Nase abwärts richten, wird Vorwärtsgeschwindigkeit aufgebaut; gleichzeitig verlieren Sie edoch an Höhe.



Behalten Sie die Flughöhe bei und öffnen Sie das Kollektiv, um Höhe und Vorwärtsgeschwindigkeit zu halten.

Bewegen Sie den Knüppel nach vorn, während Sie gleichzeitig das Kollektiv öffnen und das linke Pedal drücken, um Geschwindigkeit zu gewinnen. Wenn Ihre Höhe fällt, fügen Sie mehr Kollektiv hinzu. Gewinnen Sie an Höhe, vermindern Sie das Kollektiv. Zieht die Nase nach links oder rechts, geben Sie mit den Pedalen in die entsprechende Gegenrichtung ein wenig 'Gas'. Um die Geschwindigkeit zu vermindern, ziehen Sie den Knüppel zu sich, damit sich die Nase hebt. Nun müssen Sie ebenfalls ein wenig das Kollektiv öffnen, um die Höhe halten zu können, bei gleichzeitigem Drehimpuls-Ausgleich mit Hilfe der Pedale.

Die IHADSS-Navigationssymbole ändern sich, basierend auf Ihrer Geschwindigkeit. Alle Modi zeigen die aktuelle Wegpunkt-Nummer, die Entfernung zum Wegpunkt, die TADS-Distanz-Angabe, Ziel-Zuweisung, Richtung und die gewählte Waffe. Aber auch die Informationen über die Position und die Bewegung des Helikopters ändern sich entsprechend der Geschwindigkeit.

Unterhalb von 7 Knoten schaltet das IHADSS in den Schweben-Modus. In diesem Modus repräsentiert eine Positions-Box den Standort des Helikopters zu dem Zeitpunkt, als das Schweben begann. Falls der Helikopter abtreibt, bewegt sich die Positions-Box über das Display. Wenn Sie zum ursprünglichen Schweben-Punkt zurückkehren wollen, bewegen Sie die Positions-Box zurück in die Mitte des Bildschirms.



Transitions-Modus

Letztlich schaltet das IHADSS oberhalb von 60 Knoten in den Flug-Modus. Dieser ist dem Transitions-Modus sehr ähnlich; es fehlt nur die Geschwindigkeits-Vektorlinie.



Flug-Modus

Abheben und in geringer Höhe schweben

Das Schweben erfordert, dass der Abwärtsschub, der von den Rotorblättern erzeugt wird, das Gewicht des Helikopters aufwiegt (einschließlich des Treibstoff- und Waffengewichts). Außerdem müssen Sie das Flugwerk gerade (ausbalanciert) halten; eine Nick- oder Roll-Bewegung richtet einen Teil der Schubkraft in eine andere Richtung und bewegt den Helikopter. Zu guter Letzt müssen Sie noch mit den Pedalen agieren, um den Drehimpuls des Flugwerks auszugleichen.

In geringen Höhen reflektiert der Luftstrom der Rotorblätter vom Boden und erzeugt ein "Auftriebskissen" unter dem Helikopter. Dieses Kissen, "Bodeneffekt" genannt, erhebt sich bis etwa 50 Fuß über dem Boden, abhängig von der Art des Untergrunds. Raue Oberflächen tendieren dazu, den Luftstrom in allerlei Richtungen abzulenken, wodurch das Auftriebskissen und der Bodeneffekt abgeschwächt werden. Sie benötigen etwas weniger Drehmoment, wenn Sie 'innerhalb des Bodeneffekts' schweben (bis etwa 50 Fuß) als z. B. bei Höhen um 100 Fuß.



IHADSS Schweben-Modus

Beginnen Sie Ihren Start ganz normal, indem Sie langsam das Kollektiv öffnen, bis der Helikopter sanft vom Boden abhebt. Agieren Sie mit dem linken Pedal, um den Drehimpuls aufzuhalten, und halten Sie den Steuerknüppel sorgfältig zentriert, um keinerlei Geschwindigkeit zu gewinnen. Beachten Sie die Drehmoment-Anzeige im IHADSS; das erforderliche Drehmoment für das Schweben über dem Boden ist etwas geringer als die momentane Anzeige.

Lassen Sie nun den Helikopter gerade nach oben steigen und achten Sie genau auf die Balance und die Null-Geschwindigkeit. Vermindern Sie bei 40 Fuß das Kollektiv, bis die Drehmoment-Anzeige um 2 Prozent gefallen ist. Fahren Sie fort, das Kollektiv in 1-2 Prozent-Schritten zu vermindern, bis Ihr Aufstieg endet. Falls der Helikopter sinkt, haben Sie das Kollektiv zu stark geschlossen und müssen es nun wieder etwas öffnen. Wenn Sie sich nun in einer stabilen Schweben befinden, bedeutet das, dass Sie vom derzeitigen Bodeneffekt Gebrauch machen.

Abheben und in großer Höhe schweben

Das Schweben ohne 'Bodeneffekt' funktioniert praktisch genauso wie das Schweben mit 'Bodeneffekt', nur dass Sie in Höhen ab etwa 50 Fuß mehr Drehmoment benötigen, um in einer Schweben zu bleiben.

Beginnen Sie mit der Durchführung eines sanften Aufsteigens und fügen Sie genügend Drehmoment hinzu, um weiter in die Höhe zu gelangen. Da Sie derzeit den Bodeneffekt ausnutzen, ist weniger Drehmoment erforderlich, als wenn Sie sich oberhalb des Bodeneffekts befänden. Halten Sie das momentane Drehmoment und agieren Sie mit den Pedalen und dem Steuerknüppel, um andersartige Bewegungen zu verhindern. Wenn Sie den minimalen Wert an Kollektiv für das Steigen innerhalb des Bodeneffekts hinzugefügt haben, wird der Effekt geringer und versiegt abrupt, wenn Sie 50 Fuß Höhe erreicht haben. Wenn Sie nun nichts weiter tun, wird der Helikopter bei dieser Drehmoment-Einstellung einfach nur schweben.

Sollte der Helikopter weiterhin steigen, haben Sie das Kollektiv etwas zu weit geöffnet. Reduzieren Sie es in Schritten von etwa 1 bis 2 Prozent, bis das Aufsteigen stoppt. Wenn Sie das Kollektiv so einstellen, dass es auf eine Bodeneffekt-Schwebe hinausläuft, wird der Helikopter bei 50 Fuß zu steigen aufhören. Er wird langsamer werden und irgendwo bei etwa 50 Fuß in die Schwebe übergehen.

Übergang ins Schweben

Die Vorwärtsbewegung zu beenden und ins Schweben überzugehen ist eine entscheidende Fähigkeit; nützlich für die Landung wie auch für schnellen Deckungswechsel auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie dem angepeilten Schwebepunkt nahe kommen, bewegen Sie den Knüppel zurück, um die Nase nach oben zu ziehen. Dies richtet einen Teil des Schubes nach vorn, was Ihre Vorwärtsgeschwindigkeit verringert. Natürlich reduziert dies auch den Auftrieb und der Helikopter wird zu sinken beginnen. Öffnen Sie das Kollektiv, um die Höhe zu halten. Dies bewirkt zusätzlich, dass mehr Schub nach vorn gerichtet wird, was das Verlangsamen des Helikopters beschleunigt.

Achten Sie genau auf Ihre Vorwärtsgeschwindigkeit. Wenn sie unter 15 Knoten sinkt, lassen Sie die Nase des Helikopters langsam wieder sinken. Er wird schließlich ganz langsam werden, bis er sogar rückwärts zu fliegen beginnt. Sie müssen den Steuerknüppel nach vorn drücken, wenn Ihre Geschwindigkeit gegen Null geht, und zwar so, dass der Helikopter ausbalanciert ist, wenn Sie bei Null anlangen.

Vergessen Sie nicht, dass Sie das Kollektiv entsprechend früher schließen müssen. Sobald Sie die Nase senken und mehr Luftstrom direkt nach unten richten, wird der Helikopter wieder zu steigen beginnen. Während Sie den Steuerknüppel nach vorn schieben, müssen Sie das Kollektiv nachregeln, um das Drehmoment so anzupassen, dass der Bodeneffekt Sie nicht wieder nach oben treibt. Wenn Ihre Geschwindigkeit Null erreicht, setzen Sie das Kollektiv auf einen Wert, mit dem Sie - je nach Situation - innerhalb oder außerhalb des Bodeneffekts in eine Schwebe gelangen.

Falls Ihre anfängliche Geschwindigkeit sehr hoch war (80 Knoten oder mehr), oder wenn Sie sehr rasch stoppen müssen, wird es nötig werden, die Nase ein gutes Stück über den Horizont hochzuziehen. Je höher Sie sie richten, desto mehr Luftstrom richten Sie nach vorn und desto stärker verlangsamen Sie den Helikopter. Natürlich verlangt dies einen entsprechend höheren Kollektiv-Wert, um die Höhe halten zu können. Sie müssen Ihre Geschwindigkeit genau beobachten. Wenn sie dann unter 15 Knoten gesunken ist, richten Sie die Nase nach unten, indem Sie den Knüppel nach vorn drücken. Reduzieren Sie das Kollektiv zur gleichen Zeit. Wenn Ihre Geschwindigkeit bei Null angekommen ist, balancieren Sie den Helikopter aus und setzen Sie das Kollektiv auf einen Betrag, der Sie schweben lässt.

Schnell steigen

Im Allgemeinen kann man sagen, dass ein konstantes Drehmoment eine gleichbleibende Höhe über hügeligem Terrain gewährleistet, wobei der Helikopter aufsteigt und sinkt, um der Geländehöhe zu folgen. Wenn Sie sich einer steilen Geländeerhöhung nähern, müssen Sie dennoch möglicherweise steigen – und zwar rasch.



Die Steigraten-Anzeige zeigt ein rasches Steigen.

Der Pilot eines Flugzeuges mit starren Flügeln leitet ein Steigen dadurch ein, dass er den Steuerknüppel zurückzieht. In einem Helikopter löst so etwas jedoch ein Verlangsamen der Vorwärtsgeschwindigkeit und ein Sinken aus! Ein Verlangsamen im Angesicht eines steilen Hindernisses mag nützlich sein, aber ein gleichzeitiges Sinken ist fast nie wünschenswert.

Stattdessen müssen Sie das Kollektiv öffnen, um zu steigen. Je schneller Sie steigen müssen, desto mehr Drehmoment müssen Sie hinzufügen. Wenn Sie sich einem steilen oder vertikalen Hindernis nähern, ziehen Sie nicht den Steuerknüppel zurück – es sei denn, Sie wollen langsamer werden!

Schnell sinken

Wenn Sie das Kollektiv erhöhen, um rasch an Höhe zu gewinnen, könnte man meinen, dass Sie es entsprechend nur vermindern müssen, um rasch zu sinken, stimmt's? Nun – nicht unbedingt! Ein schnelles Sinken mit nur geringer oder gar keiner Vorwärtsbewegung kann rasch in eine fatale Lage führen, die man "Settling with Power" nennt. Grundsätzlich ist der Helikopter dann in einem Sinken gefangen, und selbst ein volles Drehmoment kann das nicht durchbrechen. Der Helikopter könnte das Sinken fortführen, bis er auf den Boden kracht.

Das Kollektiv zu verringern, um die Höhe zu verringern, klappt nur dann, wenn Sie nicht allzu weit und allzu schnell herunter müssen. Um sicherer zu sinken, drücken Sie den Steuerknüppel nach vorn, wobei Sie zugleich das Kollektiv vermindern. Indem Sie die Nase nach vorn richten, bauen Sie Vorwärtsgeschwindigkeit auf und beugen einem "Settling with Power" (Sinken unter Krafteinsatz) vor.

Rückwärts fliegen

Ein Helikopter hat die außergewöhnliche Fähigkeit, auch rückwärts fliegen zu können. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn Sie in eine Feuerposition manövrieren oder vor gegnerischen Streitkräften zurückweichen wollen. Um einen Helikopter dazu zu bringen rückwärts zu fliegen, bewegen Sie den Knüppel zurück. Dies hebt die Nase, richtet einen Teil des Luftstroms nach vorn und verlangsamt den Helikopter. Schließlich wird er völlig zum Stillstand kommen und dann rückwärts zu fliegen beginnen.



Rückwärtsflug mit 13 Knoten.

Je mehr Sie die Nase des Helikopters nach oben ziehen, desto schneller wird die Rückwärtsbewegung. Doch vergessen Sie nicht, dass ein Teil des Luftstroms, der nicht direkt nach unten gerichtet ist, den Helikopter zum Sinken bringt. Wenn Sie also schnell rückwärts fliegen müssen und die Nase stark nach oben ziehen, müssen Sie das Kollektiv entsprechend weit öffnen, damit Sie die Höhe halten können.

Vergessen Sie ebenfalls nicht, dass Sie nach hinten nicht aus dem Helikopter heraussehen können. Sie fliegen eigentlich blind und könnten mit einem Gebäude oder einem Hügel kollidieren.

Um die Vorwärtsbewegung zu stoppen, müssen Sie nur die Nase nach unten richten, indem Sie den Steuerknüppel vordrücken. Wenn die Nase sinkt, wird der Luftstrom wieder nach hinten (oder unten) gerichtet, was bedeutet, dass sich der Helikopter vorwärts (oder aufwärts) bewegen wird. Ihre Rückwärtsgeschwindigkeit wird herabgesetzt, der Helikopter stoppt und schließlich wird er sich wieder nach vorn bewegen.

Seitwärts fliegen

Seitwärts fliegen, oder "Gleiten", ist eine weitere Besonderheit des Helikopters. Auf dem Schlachtfeld ist so etwas extrem nützlich. Wenn Sie über einem Hügel erscheinen, um den Gegner zu beschießen, setzen Sie sich gleichzeitig auch seinem Feuer aus. Je höher Sie dazu aufsteigen müssen, desto gefährlicher wird es für Sie. Mit dem "Gleiten" können Sie um ein Hindernis herum fliegen, ein Ziel klar erfassen und dabei so tief wie möglich bleiben.

Üben Sie das Gleiten, indem Sie sich mit dem Helikopter in eine Schwebelage begeben. Wenn Sie schweben, drücken Sie eines der Pedale, um die Nase herumzuschwenken (zu 'gieren'), bis Sie auf ein großes Objekt blicken, z. B. ein Gebäude. Sie können sich natürlich auch die Richtung anhand Ihrer IHADSS-Anzeige oder eines weiter entfernten Hügels merken, aber mit einem nahen, großen Hindernis funktioniert es sehr viel besser.

Drücken Sie nun den Knüppel sehr gefühlvoll nach links. Der Helikopter kippt nun in einen Rollwinkel nach links, richtet den Luftstrom teilweise nach rechts und fliegt deswegen nach links. Die Nase des Helikopters giert ebenfalls ein wenig nach links, was eine leichte Wende zur Folge hat – besonders dann, wenn Sie vorwärts fliegen. In diesem Fall geben Sie mit dem anderen Pedal (in diesem Fall dem rechten) ein wenig Gegenimpuls – und zwar nicht mehr, als Sie benötigen, um die Links-Gierung aufzuheben. Haben Sie alles richtig gemacht, sollte das Gebäude nach rechts gerutscht sein, während Sie Ihre aktuelle Blickrichtung beibehalten haben.

Beachten Sie, dass sich die Kugel in der Rollwinkelanzeige entsprechend Ihres Gleitens mitbewegt. Ist die Kugel zentriert, bewegt sich Ihr Helikopter nicht seitwärts. Der Geschwindigkeits-Vektor, der aus dem Fadenkreuz hervorschaut, zeigt außerdem in die Richtung, in die sich der Helikopter bewegt.



Der Geschwindigkeits-Vektor und die Rollwinkelanzeige verdeutlichen, dass der Helikopter nach vorn und nach links gleitet.

Um die Seitwärtsbewegung aufzuhalten, müssen Sie den Steuerknüppel wieder vorsichtig nach rechts bewegen. Dies richtet den Luftstrom wieder nach links und bremst den Helikopter. Es könnte notwendig werden, Ihre Pedalbewegungen auszubalancieren, um eine gleichbleibende Richtung halten zu können. Wenn die Seitwärtsbewegung endet, kehrt der Helikopter in eine Balance und in eine Schwebelage zurück. Wenn Sie weiterhin nach rechts rollen, wird der Helikopter beginnen nach rechts zu gleiten, und Sie müssen wiederum das linke Pedal drücken, um die Nase daran zu hindern, nach rechts zu gieren. Wenn Sie dieses Manöver abermals korrekt ausgeführt haben, wird das Gebäude nach rechts gleiten, während der Helikopter seine ursprüngliche Blickrichtung beibehält.

Bodenziele bekämpfen

Der Hauptzweck eines Kampfhubschraubers liegt darin, Bodenziele zu suchen und zu zerstören. Das jedoch soll als Pilot nicht Ihre Sorge sein. Sie sind nur dafür zuständig, den Helikopter ins Kampfgebiet zu bringen, in Feuerposition zu manövrieren und dann wieder nach Hause zu fliegen. Der CP/BS, Ihr Bordschütze, ist dafür zuständig, Ziele zu finden und sie zu bekämpfen. Während eines Kampfes kann der CP/BS Ziele überall in Sichtlinie des Helikopters angreifen – und damit auch solche, die sich gut außerhalb des derzeitigen Feuerbereichs der Waffen befinden. Sie müssen eng mit dem CP/BS zusammenarbeiten, um den Helikopter in die richtige Feuerposition zu bringen.



Die alternative Sensor-Peilung zeigt, wohin der CP/BS blickt.

Der CP/BS informiert Sie, wenn er ein Ziel erfasst, und teilt Ihnen auch den Typ des Ziels mit (Luft, Boden, Infanterie usw.). Dies ist der Moment, da Sie den Helikopter dem Ziel zuwenden sollten. Sehen Sie nach dem Kompass ganz oben am IHADSS-Display. Entlang der unteren Kante sehen Sie ein Dreieck, das ASB genannt wird (Alternative Sensor-Peilung). Dieser Marker zeigt, wohin der CP/BS gerade blickt. Falls er noch kein Ziel ausgewählt hat, wandert das ASB von Seite zu Seite und zeigt damit die Suchphase an. Ist er einem Ziel aufgeschaltet, bleibt der Marker fixiert. Drehen Sie einfach nur den Helikopter, bis sich der ASB-Marker in der Mitte Ihrer Kompass-Anzeige befindet.

Weitere Informationen über die Zusammenarbeit mit dem Bordschützen und über den Waffeneinsatz aus dem Piloten-Cockpit finden Sie im Gunship! Schnellstart-Handbuch.

Luftziele bekämpfen

Obwohl die Hauptaufgabe eines Kampfhubschraubers die Bekämpfung von Bodenzielen ist, haben die meisten Helikopter eine Form von Luft-Luft-Raketen dabei. Eigentlich zu Verteidigungs-Zwecken gedacht, handelt es sich bei diesen Raketen um hitzesuchende Kurzstrecken-Flugkörper.



Der Raketen-Suchkopf verfolgt ein Ziel ohne Radar-Zielaufschaltung.

Wenn Sie die Taste **F8** drücken, um Ihre Luft-Luft-Raketen auszuwählen, erscheint ein Kreis in der Voraussicht. (Natürlich nur dann, wenn Sie solche Raketen dabei haben; falls nicht, gehen Sie zurück zum Waffen-Zuladungs-Bildschirm und rüsten Sie sich damit aus.) Innerhalb dieses Kreises führt ein kleiner diamantförmiger Marker ein Suchmuster aus. Sie hören anfangs ein tiefes 'Brummen' das anzeigt, dass die Rakete noch kein Ziel verfolgt.



Der Raketen-Suchkopf verfolgt ein Ziel mit Radaraufschaltung, aber noch außerhalb der Abschuss-Parameter.

Um Luftziele zu bekämpfen, müssen Sie den Helikopter drehen, bis das Ziel innerhalb des Kreises liegt. Sie können Luftziele mit oder ohne Radaraufschaltung bekämpfen. Hat der Raketen-Suchkopf das Ziel erfasst, verfolgt der Diamant die Position des Ziels und das 'Brummen' verwandelt sich in einen höheren Ton. Verschwindet das Ziel wieder aus dem Feuerbereich der Rakete, wird der Diamant und die Zielerfassungs-Box (falls Sie eine Aufschaltung haben) gepunktet dargestellt. Drehen Sie den Helikopter, um das Ziel zurück in die Mitte des Kreises zu bringen. Werden Diamant und Zielerfassungsbox wieder massiv, können Sie feuern.



Eine massiv dargestellte Zielerfassungs-Box signalisiert, dass sich das Ziel innerhalb der Feuerparameter befindet.

Mit Wegpunkten navigieren

Die meisten Kämpfe finden über unbekanntem Terrain statt, häufig nachts und bei schlechter Sicht. Unter solchen Umständen zu navigieren ist schwer genug – und dann fängt der Gegner auch noch an, auf Sie zu schießen. Hat der CP/BS damit begonnen, Ziele zu bekämpfen, müssen Sie wahrscheinlich viele Flugmanöver durchführen, damit Ihre Waffen in Feuerposition kommen. All dies ist sehr verwirrend und es kann leicht passieren, dass man dabei die Orientierung verliert.



Das IHADSS zeigt die Distanz und die Peilung zum nächsten Wegpunkt.

Glücklicherweise aber behalten die Computer an Bord nicht nur die Übersicht, wo Sie sich befinden, sondern auch darüber, wo Sie sein sollten. Das IHADSS-Display des Piloten zeigt die aktuelle Wegpunkt-Nummer sowie die Entfernung und die Peilung zu ihm. Die Wegpunkt-Nummer und die Entfernung zu ihm (in Kilometern) werden im unteren linken Bereich des IHADSS angezeigt. Die Peilung zum Wegpunkt wird durch den Kommando-Richtungs-Indikator – das Caret-Zeichen (^) – direkt unterhalb des Kompasses angezeigt. Drehen Sie einfach den Helikopter, bis das Caret-Zeichen unterhalb des Kompasses zentriert ist, und Sie fliegen direkt auf den nächsten Wegpunkt zu – ganz egal, wie weit Sie vom Kurs abgekommen sind.

Beachten Sie, dass Ihre Wegpunkte alle vor Beginn der Mission gesetzt sind. Sie können die Wegpunkte und Ihren Flugpfad ändern, indem Sie auf den Button 'Missions-Planung' im Einweisungs-Bildschirm klicken.

Kontrolle der Geschwindigkeit

Während typischer Kampfoperationen wird von Helikopter-Piloten erwartet, dass sie ihre Ziele innerhalb von 30 Sekunden vor oder nach der geplanten Zeit erreichen. Obwohl zum Beispiel der Apache schneller als 100 Knoten fliegen kann, erfordern solche strikten Zeitplanungen (ToT – Time on Target = Zeitpunkt des Erreichens des Ziels) keine so hohen Geschwindigkeiten. Während der ersten Minuten des 1991er Golfkrieges drangen AH-64 Apaches der U.S. Army in den irakischen Luftraum ein und bekämpften verschiedene Radarstellungen, um einen massiven Luftschlag der Flugzeuge vorzubereiten. Diese Radarstellungen zu zerstören war für das Überleben der Flugzeuge und ihrer Besatzungen essentiell. Dennoch drangen die Apaches nicht mit 90 Knoten in den Luftraum ein. Stattdessen bewegten sie sich langsam – manche nur mit 25 Knoten – um ihre Sichtbarkeit gegenüber den irakischen Streitkräften zu minimieren.

Eine gut vorbereitete Mission plant die Zeit für das Erreichen der Wegpunkte und des Ziels nicht so, dass halsbrecherische Geschwindigkeiten notwendig wären. Im Durchschnitt sollten Sie so planen, dass während des größten Teils der Mission mit 60 Knoten oder weniger geflogen wird. Langsame Ziele sind von einem Feind schwerer zu entdecken. Außerdem ist es leichter, einen langsameren Helikopter hinter einer Deckung verschwinden zu lassen, sollten Sie einmal unvorbereitet auf gegnerische Kräfte stoßen.

Verbergen

Auf einem modernen Schlachtfeld können Sie einer Menge Waffenplattformen mit optischen, thermischen oder radar- sowie lasergesteuerten Leitsystemen begegnen. Ungeachtet dieser Vielfalt haben all diese Systeme einen gemeinsamen Schwachpunkt: Sie können nichts treffen, was sie nicht sehen. Hügel, Felsen, Berge, Schluchten und andere Bodenerhebungen (wie auch Gebäude) sind in dieser Hinsicht besonders effektiv, da sie sämtliche Arten elektromagnetischer Strahlung blockieren. Bäume, besonders dann, wenn sie viel Laub tragen, sind ebenfalls sehr nutzbringende Deckungsmöglichkeiten, besonders gegen optische, thermische und lasergesteuerte Leitsysteme.

Kampf-Helikopter, deren besondere Missionen mitten aufs Schlachtfeld führen, bedürfen in besonderem Maße solcher Deckungsmöglichkeiten, um sich vor gegnerischer Luftabwehr verstecken zu können. Diese Taktik, die Deckung von Gebäuden, Hügeln und Bäumen auszunutzen, wird Verbergen (Masking) genannt. Das Verbergen ist dennoch ein zweischneidiges Schwert. Während es dem Gegner erschwert wird, auf Sie zu feuern, können Sie ebenso wenig auf den Gegner feuern. Deswegen müssen Sie teils auch Ihre Deckung verlassen, um eine Sichtlinie zum Gegner freizulegen und effektiv schießen zu können.



Hinter Bäumen verbergen.

Wenn Sie auf das Schlachtfeld eindringen, sollten Sie das Terrain sehr aufmerksam sondieren. Achten Sie auf Gelände-Merkmale, die Ihnen als Deckung nutzen können. Wenn Sie bereit sind, den Gegner anzugreifen, verlassen Sie Ihre Deckung langsam. Geben Sie nur so viel Ihrer Deckung auf wie unbedingt nötig. Wenn Sie sich hinter einem Gebäude befinden, gleiten Sie lieber nach rechts oder links statt nach oben; bleiben Sie möglichst niedrig. Je höher Sie fliegen, desto leichter entdeckt man Sie. Aus der Deckung eines Gebäudes seitwärts zu erscheinen, beinhaltet ein geringeres Risiko. Im Fall von Hügeln, Klippen oder anderen Geländeerhebungen ist das Zurseitgleiten ebenfalls vorzuziehen, aber nicht immer möglich. Falls Sie hinter einer Klippe schweben, können Sie nur nach oben – tun Sie das aber am besten langsam.



Zum Feuern über den Bäumen erscheinen.

Sobald Sie aus der Deckung heraus sind, hat der CP/BS eine freie Sichtlinie. Er kann entweder mit dem Radar oder dem TADS Ziele erfassen und sie mit geeigneten Waffen bekämpfen. Vergessen Sie nicht, dass Sie währenddessen ebenfalls angegriffen werden können. In diesem Moment wird der LOAL-Modus interessant (Lock On After Launch). Falls der CP/BS seine Waffen im LOAL-Modus abfeuert (Ziel-Aufschaltung nach dem Abfeuern), können Sie wieder in die Deckung verschwinden, warten, bis die Raketen nahe dem Ziel sind und dann erst wieder auftauchen. Mit dem LOAL-Modus kann der CP/BS die Ziele dann neu erfassen und die Raketen ins Ziel leiten.

Entlang von Bergkämmen und durch Täler fliegen

Wenn Sie durch Täler fliegen, bleiben Sie immer möglichst weit oben - entlang der oberen Kante. Vermeiden Sie es, durch die untere Mitte eines Tales zu fliegen. Knapp unterhalb der Kante zu fliegen, erbringt einen fast gleichwertig guten Schutz; der Helikopter befindet sich nach wie vor in einer Deckung. Falls Sie jedoch in genau diesem Tal unvermutet auf Luftabwehr stoßen sollten, ist es sehr hilfreich, wenn Sie sich nahe der oberen Kante befinden. Sie können dann rasch über die Kante auf die andere Seite 'hüpfen'. Wenn Sie jedoch unten in der Mitte des Talverlaufs fliegen, kommen Sie vielleicht nicht mehr nach oben hinaus und Ihre Fluchtmöglichkeiten stehen schlecht.

Das Kommunikations-Menü

Die Tage, da sich einzelne Krieger durch feindliche Horden schlugen, sind vorbei. Heutige Schlachtfelder erfordern koordinierte, sorgfältig instrumentierte Manöver mit etlichen Teilnehmern. Sie haben für eine Mission vielleicht zur gleichen Zeit bis zu vier Gruppen (oder Flüge) aus Helikoptern in der Luft. Obwohl diese anderen Gruppen vielleicht individuelle Missionen haben und andere Flugpfade fliegen, sollten Sie sich an die alte Weisheit halten: "Kein Plan überlebt den ersten Kontakt mit dem Feind". Mit anderen Worten: Das Schlachtfeld ist eine sehr unberechenbare, sich schnell verändernde Umgebung. Pläne, die noch zwei Stunden vor Missionsbeginn zuversichtlich geschmiedet wurden, können hoffnungslos veraltet sein, wenn es losgeht. Es liegt dann an Ihnen, die sich ständig ändernden Bedingungen während des Kampfes zu Ihrem Gewinn (und dem Ihres Helikopters) umzustellen und zu nutzen.

Drücken Sie **[T]**, um das Kommunikations-Menü aufzurufen. Damit können Sie Ihrem Flügelmann und anderen Einheiten unter Ihrem Kommando neue Befehle erteilen. Wenn sich das Menü zum ersten Mal öffnet, listet es die verfügbaren Gruppen (Flüge) auf – eins bis vier. Die Option 5 umfasst alle Helikopter, und 6 steht für die Artillerie- oder Luft-Unterstützung, falls vorhanden. Wählen Sie das Gewünschte durch Druck auf eine Zahlentaste (oben auf Ihrer Tastatur – nicht auf dem Ziffernblock). Dies öffnet das Kommando-Menü der Einheit. (Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, können Sie die **[T]**-Taste benutzen, um Schritt für Schritt zurückzugehen.)

Die Optionen des Kommando-Menüs hängen davon ab, welchen Einheiten-Typ Sie gewählt haben. Sie können das Folgende beinhalten:

Wegpunkt-Nummer

Hiermit können Sie jeden der Wegpunkte einer Einheit wählen und die Befehle der Einheit für diesen Wegpunkt ändern.

Wegpunkt-Typ

Dieser Button zeigt die verfügbaren Wegpunkt-Typen an. Jeder Standard-Typ hat eine Voreinstellung für Geschwindigkeit, Flugprofil, Formation, Kampf-Modus und das Prioritäts-Ziel des gewählten Fluges. Sie können diese Einstellungen mit Hilfe der weiteren Buttons auch individuell anpassen. Die Vorgabe-Einstellungen sind wie folgt:

Checkpoint (CP): Zu diesem Punkt fliegen und ohne Stopp weiterfliegen.

Sammelgebiet (SG): Zu diesem Wegpunkt fliegen, dabei den Kampf vermeiden und dort 5 bis 10 Minuten warten, bis der Anführer den Befehl "Go!" gibt.

Kampf-Position (KP): Langsam in Bodennähe zu diesem Wegpunkt fliegen und in Feuer-Position einschnellen. Gegnerische Kräfte für 5 bis 10 Minuten angreifen, bis der Anführer den "Go!"-Befehl gibt.

Patrouillieren (PA): Zu diesem Wegpunkt fliegen und für 5 bis 10 Minuten patrouillieren, bis der Anführer den Befehl "Go!" gibt.

SAR-Landezone: Kampf-Helikopter betrachten diese als einen Patrouillen-Wegpunkt. Transport-Helikopter fliegen zu diesem Wegpunkt, vermeiden Kampf, suchen nach eigenen Truppen, landen und nehmen sie auf.

Landezone (LZ): Angriffs-Helikopter betrachten diese als einen Patrouillen-Wegpunkt. Transport-Helikopter fliegen zu diesem Wegpunkt, vermeiden Kampf, landen und setzen eigene Truppen ab.

Geschwindigkeit

Diese und die nächste Einstellung (Flugprofil) sind miteinander verbunden. Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Pilot fliegen soll, um zu diesem Wegpunkt zu gelangen. Die tatsächliche Geschwindigkeit variiert in Abhängigkeit vom Flugprofil, da man eventuell Terrainhindernisse umfliegen muss. Es gibt drei Optionen:

Langsam = 30 bis 50 kts. (Knoten)

Taktisch = 50 bis 80 kts. (Knoten)

Sprint = ausschließlich Höchstgeschwindigkeit.

Flugprofil

Diese Einstellung bestimmt die Höhe, in der ein Helikopter zwischen dem vorherigen und diesem Wegpunkt fliegen soll. Es gibt drei Optionen:

Bodennähe (Nap of the Earth) befiehlt dem Helikopter, eine Höhe unter 60 Fuß (ca. 20 m) beizubehalten, wobei 30 Fuß ideal wären. Der Pilot darf die Geschwindigkeit vermindern, um diese Höhe halten zu können.

Kontur (Contour) befiehlt dem Piloten, eine Höhe unterhalb von 100 Fuß zu halten, wobei 70 Fuß ideal wären.

Reisehöhe (Cruise) befiehlt dem Piloten, eine Höhe von 100 bis 150 Fuß zu fliegen, wobei er bis auf 200 Fuß gehen kann, wenn kein Feind in der Nähe ist.

Kampf-Modus

Hiermit werden dem Helikopter sämtliche Befehle für sein Kampfverhalten zwischen dem vorherigen und dem aktuellen Wegpunkt gegeben. Die Optionen sind:

Suchen und Zerstören befiehlt, auf jede feindliche Einheit das Feuer zu eröffnen bzw. sich ihr dabei anzunähern. Nachdem ein Ziel zerstört oder der Sichtkontakt zu ihm verloren wurde, fährt der Helikopter mit seiner Mission fort.

Ausschalten der gegnerischen Luftabwehr (Suppression of Enemy Air Defenses = SEAD) sagt dem Helikopter, dass er auf gegnerische Luftabwehrstellungen das Feuer eröffnen und sich auf sie zu bewegen soll.

Bekämpfen bedeutet, dass der Helikopter auf einen Gegner nur dann das Feuer eröffnet, wenn es seinen Missionsplan nicht um mehr als eine Minute verzögert. Nach einer Minute muss der Helikopter seine Mission wieder fortsetzen.

Vermeiden befiehlt dem Helikopter, gegnerischen Kontakt zu vermeiden und zum nächsten Wegpunkt weiterzufliegen.

Prioritäts-Ziel

Dies bestimmt, welchen Zieltyp der Helikopter als Erstes angreifen soll, falls eine Wahlmöglichkeit besteht.

Befehle

Benutzen Sie dies, um sofortige Aktions-Anweisungen an andere Helikopter zu geben. Mögliche Befehle sind:

Feuer frei erlaubt einer Hubschrauber-Besatzung nach eigenem Ermessen, das Feuer zu eröffnen.


Feuer einstellen beschränkt Waffen- und Kampfeinsatz auf Selbstverteidigung.

Mir folgen befiehlt einem Flügelmann, seine Wegpunkte zu ignorieren und zu versuchen, Ihren Bewegungen zu folgen. Die übrigen Helikopter werden dann in offener, breiter Formation innerhalb eines Kilometers zu Ihrer Position bleiben. (Sie können diesen Befehl nur Flügelleuten Ihrer Gruppe erteilen.)

Zu nächstem Wegpunkt fliegen befiehlt einer Helikopter-Gruppe, ihren aktuellen Wegpunkt zu ignorieren und zum nächsten zu fliegen. Dies ist ein "Go"-Befehl.

Zu aktivem Wegpunkt machen befiehlt einer Gruppe, den gewählten Wegpunkt zu ihrem aktiven, aktuellen Wegpunkt zu machen. Alle vorherigen Wegpunkte werden ignoriert und gelöscht.

Unterstützung

Dies fordert Artillerie- und Luftunterstützung an. Um dies zu nutzen, müssen Sie einen aktiven TRP, einen Ziel-Referenz-Punkt (TRP – Target Reference Point) und entsprechende Unterstützungs-Einheiten verfügbar haben. Um einen TRP zu setzen, platzieren Sie Ihre Sicht auf ein Ziel oder ein Gebiet und drücken Sie  (um diesen Punkt woanders hin zu bewegen, wiederholen Sie die Prozedur.) Ist ein TRP gesetzt, können Sie das Kommando-Menü öffnen, die 'Unterstützung' auswählen, woraufhin Einträge für alle verfügbaren Unterstützungs-Missionen erscheinen. Wenn Sie eine davon auswählen, wird sie automatisch Ihrem aktuellen TRP zugewiesen.

Realistischer Flugmodus

Wenn Sie Gunship! starten, ist eine der Realitäts-Optionen die Auswahl zwischen dem 'Vereinfachten Flugmodus' und dem 'Realistischen Flugmodus'. Letzterer ist schwierig für Anfänger, aber wenn Sie ihn einmal gemeistert haben, werden Sie die Kontrollen als flexibler und vielseitiger empfinden, besonders bei höheren Geschwindigkeiten.

Der 'Realistische Flugmodus' kann anfangs jedoch frustrierend sein, deswegen beginnen Sie lieber mit dem leichten, 'Vereinfachten Flugmodus' und steigern Sie sich später.

Vereinfachter und Realistischer Flugmodus im Vergleich

Im Vereinfachten Flugmodus haben weder Nick- noch Rollwinkel, Höhe oder Geschwindigkeit eine Auswirkung auf den Auftrieb. Das bedeutet: Egal, wie Sie den Knüppel bedienen – der Auftrieb ändert sich nicht. (Deswegen funktionieren auch 'Power Dives' (Sinken unter Krafteinsatz) nicht.) Das Kollektiv ist die einzige Kontrolle, die sich im Vereinfachten Flugmodus auf den Auftrieb auswirkt. Wann immer Sie Auftrieb hinzufügen oder wegnehmen wollen (zum Steigen, Sinken usw.), müssen Sie das Kollektiv bewegen.

Im Realistischen Flugmodus beeinflussen Nick- und Rollwinkel sowie Höhe und Geschwindigkeit den Auftrieb, wie bei einem richtigen Helikopter. Unter anderem bedeutet der Realistische Flugmodus, dass Sie bei Höchstgeschwindigkeit den Helikopter wie ein Flugzeug fliegen können. Eine kleine Aufwärtsbewegung verlangsamt den Helikopter und lässt ihn steigen (durch Reduzieren der Geschwindigkeit in den 30-90 Knoten-Bereich, um einen maximalen translationalen Auftrieb zu erhalten), während ein steiler Sinkflug den Helikopter Geschwindigkeit aufnehmen lässt. Hier noch ein paar andere Merkmale des 'Realistischen Flugmodus':

Bodeneffekt-Kissen: bei Höhen von 25 Fuß oder weniger erhält der Hubschrauber bei geringen Geschwindigkeiten ein wenig mehr Auftrieb. Der Betrag des Auftriebs variiert mit der Höhe und verschwindet völlig, wenn Sie zu schnell fliegen.

Translationaler Auftrieb: Bei Geschwindigkeiten zwischen 30 und 90 Knoten gibt es einen erheblichen Extra-Auftrieb. Der Betrag variiert mit der Geschwindigkeit Ihres Helikopters.

Auftriebsverlust beim Rollen: Wann immer der Helikopter in einen signifikanten Rollwinkel fällt, verliert er ein gewisses Maß an Auftrieb. Je weiter der Helikopter rollt (Drehung um die Längsachse), desto größer ist der Auftriebsverlust.

Auftriebsverlust durch Höhe: In größeren Höhen schwindet der Auftrieb wegen der dünneren Luft. Dieser Verlust ist allerdings nur in Höhen oberhalb 1.000 Fuß spürbar. Je höher Sie kommen, desto stärker wird er. Somit müssen Sie dort mehr Kollektiv hinzufügen, um einen Geradeausflug zu erzielen.

Einige realistische Flugmanöver

Hier eine kurze Einführung in ein paar Flugmanöver des 'Realistischen Modus'. Sie sind in der richtigen Reihenfolge, so dass Sie sie hintereinander ausprobieren können.

Aufsteigen zum Schweben Beginnen Sie stationär auf dem Startplatz. Öffnen Sie das Kollektiv, bis Sie vom Boden abheben. Wenn Sie auf etwa 50 Fuß Höhe sind, bringen Sie das Kollektiv zurück in die Neutralposition. Hier bleibt der Helikopter definitiv auf gleicher Höhe, es gibt keinen positiven oder negativen Auftrieb. Beachten Sie, dass sich der Fluglage-Marker auf der Horizontlinie befindet und die Geschwindigkeit Null ist. Das Kollektiv ist justiert, so dass die Auftriebsanzeige (ROC) zentriert bleibt. Aus dem Schweben können Sie den Helikopter direkt vertikal steigen oder sinken lassen, indem Sie das Kollektiv verändern.

Rotieren beim Schweben Dies ist nur bei extrem niedrigen Geschwindigkeiten oder beim Schweben möglich. Bewegen Sie Ihr Ruder langsam nach rechts. Wenn Sie die Tastatur benutzen, drücken Sie nur einmal kurz die Nach-Rechts-Taste. Der Helikopter beginnt sich nach rechts zu drehen. Wenn Sie den Joystick zentrieren oder die Nach-Links-Taste kurz drücken, endet die Rotation. Rotieren Sie nun nach links. Je mehr Ruder Sie geben, desto schneller dreht sich der Helikopter. Stoppen Sie die Rotation. Nun können Sie mit dem Fliegen beginnen.

Seitwärts gleiten Dies ist nur bei Geschwindigkeiten unter 40 Knoten oder beim Schweben möglich. Bewegen Sie den Knüppel nach links oder nach rechts, um den Helikopter zu rollen (seitlich zu neigen). Wegen des Mangels an Geschwindigkeit gleitet der Helikopter nach links oder rechts, ohne sich vorwärts zu bewegen. Wird das Kollektiv nicht entsprechend nachgeregelt, verliert der Helikopter dabei Auftrieb und somit an Höhe.

Vorwärtsflug Beginnen Sie damit, den Joystick leicht nach vorn zu bewegen, um die Nase des Helikopters nach unten zu bringen. Erhöhen Sie gleichzeitig das Kollektiv ein wenig, um keine Höhe zu verlieren. Sie beginnen nun Fahrt aufzunehmen. Je weiter Sie den Nickwinkel (Nase auf oder ab) nach unten senken, desto schneller fliegen Sie, und desto mehr Kollektiv müssen Sie auch hinzufügen. Versuchen Sie nicht, die Nase zu weit zu neigen, denn sonst könnten Sie zu schnell Höhe verlieren.

Wenn Sie zwischen 50 und 100 Knoten schnell sind, lassen Sie den Steuerknüppel ein wenig zurückkommen, bis sich Ihre Geschwindigkeit stabilisiert hat. Sie befinden sich nun im Geradeausflug. Wollen Sie langsamer werden, müssen Sie den Steuerknüppel zu sich heranziehen. Sie werden zugleich langsamer und gewinnen an Höhe; dies nennt man "Flaring". Wenn Sie auf gleicher Höhe bleiben möchten, vermindern Sie das Kollektiv, während Sie auftreiben. Je mehr Sie den Nickwinkel erhöhen (Nase hoch), desto geringer wird Ihre Geschwindigkeit und desto mehr Kollektiv müssen Sie hinzufügen. Achten Sie auf Ihre Geschwindigkeit! Wenn Sie wieder schweben, lassen Sie den Joystick los. Falls Sie dies beibehalten, werden Sie beginnen, rückwärts zu fliegen. Üben Sie den Geradeausflug, bis Sie damit vertraut sind.

Wenden

Nehmen Sie einen Geradeausflug bei 75 Knoten auf. Drücken Sie nun den Joystick leicht nach links. Ihr Helikopter rollt nun in eine Linkswende und beginnt, Höhe zu verlieren. Erhöhen Sie das Kollektiv, um diesen Verlust zu kompensieren. Beobachten Sie die Änderung in Ihrer digitalen Kursanzeige oben am Bildschirm. Bringen Sie den Steuerknüppel zurück in Mittelstellung. Sie rollen nun zurück nach rechts, gleichen wieder aus und gelangen in den Geradeausflug zurück. Üben Sie das Wenden in beide Richtungen, bis Sie sich in diesen Manövern sicher fühlen.

Geradeausflug

Im Geradeausflug zeigt die Nicklage des Helikopters nach unten (Nase unten). Je weiter abwärts die Nicklage, desto schneller der Vorwärtsflug. Beachten Sie, dass sich im Vorwärtsflug der Fluglage-Marker immer unterhalb des Horizonts befindet. Die Steigwinkel-Anzeige (ROC) ist zentriert, sie gibt damit an, dass der Flug auf gleicher Höhe bleibt. Im Kampfflugeinsatz liegt die typische Geschwindigkeit eines Geradeausflugs zwischen 100 und 150 Knoten. Sollten Sie sinken, erhöhen Sie das Kollektiv, bis die Markierung wieder zentriert ist. Steigen Sie hingegen, müssen Sie das Kollektiv vermindern. Befindet sich die Anzeige der Steigrate in der Mitte, fliegen Sie geradeaus.

Ändern der Höhe

Der einfachste Weg zu steigen oder zu sinken ist das Kollektiv zu erhöhen oder zu vermindern. Haben Sie ihre gewünschte Höhe erreicht, geben Sie für eine Sekunde einen entsprechenden Betrag an das Kollektiv und setzen Sie es dann in Neutralposition. Vergessen Sie nicht, dass es leicht geschehen kann, dass Sie zu viel korrigieren. Das kann darin enden, dass Sie 'die (Anzeige-)Nadel jagen'. Warten Sie nach jeder Änderung eine Sekunde oder zwei, bis sich der Helikopter stabilisiert hat. Üben Sie das Fliegen so lange, bis Sie sich bereit fühlen, mit dem nächsten Thema weiterzumachen.

"Power Dive"

Wenn Sie mit 100-150 Knoten geradeaus fliegen, können Sie auch sinken, indem Sie den Steuerknüppel nach vorn drücken (Nase runter) und in einen 'Power Dive' übergehen (sozusagen ein Sinken unter Krafteinsatz). Wenn Sie die gewünschte Höhe erreicht haben, ziehen Sie den Knüppel vorsichtig zurück (Nase hoch), bis sich die Anzeige der Steigrate (ROC) wieder bei Null stabilisiert.

Dementsprechend gibt es auch eine weitere Art des Steigens: Ziehen Sie die Nase des Helikopters nach oben, wobei sich Ihre Geschwindigkeit auf 50-100 Knoten vermindert. Haben Sie die gewünschte Höhe erreicht, vermindern Sie wieder die Nicklage, bis sich die Steigrate bei Null stabilisiert. Diese Methode tauscht Geschwindigkeit gegen Höhe und umgekehrt. Als Flugtechnik ist sie anders als bei einem Flugzeug. Wenn Sie sie benutzen, können Sie Ihre Höhe ändern, ohne das Kollektiv benutzen zu müssen.

CO-PILOT / BORDSCHÜTZE (CP/BS)

Das moderne High-Tech Schlachtfeld ist eine sehr schnelle, anspruchsvolle Umgebung, die keine Fehler verzeiht. Suchen, Identifizieren und Erfassen von Zielen, und das auch noch in einem chaotischen Kampfgebiet, kombiniert mit der Auswahl und dem Abfeuern geeigneter Waffen, erfordert Ihre volle Konzentration. Deswegen hat ein moderner Kampfhubschrauber eine 2-köpfige Besatzung, so dass sich der CP/BS voll auf die Suche und die Zerstörung feindlicher Ziele konzentrieren kann – während jemand anderes 'die Mühle fliegt'.

Aus dem Sitz des CP/BS – des Cockpits des Bordschützen – haben Sie Zugriff auf die MFDs, das ORT, die Waffenauswahl und eine maßgeschneiderte Version des IHADSS. Letzteres fokussiert sich hier mehr auf Waffen und Ziele als auf die Höhe oder Geschwindigkeit des Helikopters. Mit Hilfe einiger kurzer Kommandos können Sie sich auch mit dem Piloten verständigen. Ihr Ziel ist, Ziele zu finden, zu erfassen und zu zerstören – oft mit Hilfe des Piloten.

Mit dem Piloten kommunizieren

Als CP/BS ist es Ihr Job, Ziele zu finden; der Pilot ist für das Fliegen des Helikopters zuständig. Wenn Sie gegnerische Kräfte lokalisieren, muss der Helikopter in eine gute Angriffsposition gebracht werden. Um dies zu erreichen, müssen Sie dem Piloten das mitteilen können, was Sie brauchen. Das können Sie mit Hilfe einiger einfacher Kommando-Tasten tun, die es Ihnen erlauben, dem Piloten eine Menge unterschiedlicher Instruktionen zu übermitteln.

8	1/3 Geschwindigkeit
9	2/3 Geschwindigkeit
0	Höchstgeschwindigkeit
W	Keine Befehle (Dem Piloten die Kontrolle zurückgeben)
H	Stopp und Schweben
-	Höhe um 25 Fuß erhöhen
=	Höhe um 25 Fuß vermindern
Ü	Links wenden
+	Rechts wenden
G	In meine Richtung wenden
Ö	Nach Links gleiten
Ä	Nach Rechts gleiten
O	Abbrechen und in Deckung gehen
P	Auftauchen (Pop-Up)

Bordschützen- und ORT-Cockpits

Der Bordschütze hat eigentlich zwei Ansichten, mit denen er arbeitet – das Bordschützen-Cockpit und das Optical Relay Tube (ORT)-Cockpit (optische, vergrößerte Zielerfassung). Das Erstere gibt Ihnen einen besseren Gesamtüberblick, während das Letztere Ihnen eine vergrößerte, stabilisierte Ansicht für präzises Zielen gewährt.

Drücken Sie [F2], um in die Position des CP/BS und zur Bordschützenansicht zu wechseln (auch Head-Up-Modus genannt). Alle MFDs und Instrumenten-Tafeln sind sichtbar, zusammen mit Ihren IHADSS-Displays. Das IHADSS des CP/BS ist dem des Piloten gleich, es zeigt Geschwindigkeit, Flugrichtung und Höhe, aber das Fadenkreuz ist durch eine Zielerfassungs-Box ersetzt. Als Schütze sehen Sie keinen Geschwindigkeits-Vektor und keine Wegpunkt-Informationen – so etwas brauchen Sie gar nicht. Entlang der Unterkante des Bildschirms finden Sie das Zielerfassungs- und Zuweisungs-System (TADS), das Ihnen die Entfernung zum Ziel anzeigt (wenn der Laser aktiviert ist). Entlang des Kompasses oben am Bildschirm zeigt die 'Alternative Sensor-Peilung' die Richtung, in die Sie blicken, im Vergleich zur Richtung, in welche der Helikopter fliegt.



Das IHADSS-Display des Co-Piloten/Bordschützen (CP/BS).

Das Blickfeld-Display erstreckt sich über den unteren Teil des Bildschirms. Die große, äußere Box, 'Sensor-Sichtfeld' genannt, zeigt die verfügbare Bewegungsreichweite Ihres Sensors. Das Zentrum der Box repräsentiert die Nase des Helikopters, während die Seiten der Box die äußeren Begrenzungen des Sensor-Schwenkbereiches kennzeichnen. Die kleine, innere Box, Blickfeld-Display genannt, zeigt die aktuelle Such-Position des Sensors an.

Drücken Sie [F3], um zur ORT-Ansicht zu wechseln. Dies ist eine Vollbildschirm-Ziel-Anzeige. Das ORT ist dem Periskop eines U-Boots sehr ähnlich; es zeigt eine stabilisierte, vergrößerte Ansicht durch das TADS. Wenn Sie das ORT benutzen, müssen Sie nicht mehr die Hubschrauber-Bewegungen ausgleichen, um weiterhin auf das Ziel blicken zu können (das ist es, was wir mit 'stabilisiert' meinen). Dies macht es viel leichter, Ziele auf große Distanz zu bekämpfen. Der größte Nachteil des ORT ist, dass Sie den Gesamtüberblick einbüßen, den das IHADSS gewährt. Probieren Sie beide dieser 'Cockpits' aus und benutzen Sie dasjenige, das Ihnen persönlich besser gefällt – oder wechseln Sie es je nach Situation.











Die ORT-Ansicht.

Ziele mit Hilfe des FCR erfassen

Das Feuerleit-Radar (FCR) ist Ihr wichtigstes Werkzeug, um Gegner auf große Entfernungen zu lokalisieren. Um es zu aktivieren, schalten Sie das MFD durch, bis das Radar-Display erscheint. (Falls das Radar nicht in einem aktiven MFD gewählt ist, wird es automatisch in den Stand-by-Modus geschaltet.)




Schalten Sie die Radar-Kontakte mit den Tasten  und  durch.

Sie können nach Bedarf mit den Tasten  und  die Vergrößerungsstufen des MFDs durchschalten, so dass Ihre beabsichtigten Ziele gut unterscheidbar bleiben. Benutzen Sie als Nächstes die Tasten  und , um die Radar-Kontakte durchzuschalten. Wenn Sie dies tun, springt die Zielerfassungs-Box im IHADSS von Kontakt zu Kontakt, und das Gleiche tut auch die Zuweisungs-Box auf dem Radar-MFD. Wenn Sie ein bestimmtes Ziel erfassen möchten, drücken Sie die Taste  (rechts neben dem Punkt), wenn sich die Zuweisung auf dem entsprechenden Kontakt befindet. Die IHADSS-Ziel-Box wird nun zu einer massiven Zielzuweisungs-Box (TD); das erfasste Ziel wird hervorgehoben dargestellt. Beachten Sie, dass die FCR Zielzuweisungs-Box gelb ist, damit Sie sie von der TADS-Zielzuweisungs-Box unterscheiden können. Sie können mit dem FCR zur gleichen Zeit bis zu vier Ziele erfasst haben. (Um eine Zielerfassung rückgängig zu machen, springen Sie zurück zu ihm und drücken abermals .) Auf Ziele, die vom Feuerleitradar erfasst wurden, können Sie radargelenkte Raketen (und nur solche) abfeuern. Weitere Details über diese Waffen erhalten Sie in der Beschreibung des **LOBL** in der Sektion über.

Panzerabwehr-Raketen.



Schalten Sie den Radar-Kontakt mit Hilfe der Taste  auf.

Ein kurzer Vorsichts-Hinweis: Wenn Sie das IHADSS im 'Vereinfachten Flugmodus' benutzen, werden nur "lebendige" Ziele auf ihrem Radar angezeigt. Im 'Realistischen Flugmodus' hingegen werden alle Ziele, sowohl Freund wie Feind, und auch solche, die bereits zerstört sind, angezeigt. Seien Sie in diesem Fall sehr vorsichtig, worauf Sie feuern, wenn Sie sich allein am Radarkontakt orientieren wollen.

Ziele mit Hilfe des TADS erfassen

Das laserbasierte Zielerfassungs- und Zuweisungs-System (TADS) stellt Ihnen eine alternative Möglichkeit für die Zuweisung von Kontakten zur Verfügung.



Die TADS Ziel-Box vor einer Zielerfassung.

Das TADS zu benutzen ist relativ einfach. Aktivieren Sie zunächst den Laser durch Drücken der Leertaste. Der Buchstabe 'L' beginnt unten am IHADSS zu blinken, um anzuzeigen, dass der Laser aktiv ist. Die numerische Anzeige rechts des 'L' zeigt die Entfernung in Metern an, so wie sie vom Laser-Entfernungsmesser bis zu dem Punkt in der Zielerfassungs-Box gemessen wird. Steuern Sie die Zielerfassungsbox auf das gewünschte gegnerische Fahrzeug und drücken Sie dann 'L'. Die Zielerfassungsbox (TD) erscheint über dem Ziel und die Entfernung (in Metern) wird unterhalb des IHADSS eingeblendet. Das TADS verfolgt das erfasste Ziel, bis die Aufschaltung unterbrochen wird, entweder durch den Bordschützen oder durch ein physikalisches Objekt, das dazwischen gerät.



Ein durch TADS erfasstes Ziel.

Sie können nun Ihre Waffen auf das erfasste Ziel abfeuern. Für weitere Details über den Einsatz Ihrer Waffen lesen Sie den nächsten Abschnitt: Ziele bekämpfen.

Ziele bekämpfen

Kampfhubschrauber wurden entwickelt, um genau das zu tun: Kämpfen! Lustiges Herumfliegen und coole Manöver haben bis heute noch keinen gegnerischen Panzer zerstört. Erfolg auf dem Schlachtfeld erfordert, dass Sie bestens mit Ihren Waffensystemen und deren Benutzung vertraut sind.

Die Bordkanone

Die 30 mm Bordkanone folgt automatisch Ihren IHADSS-Bewegungen und zeigt immer genau dort hin, wo Sie selbst hinblicken. Sie hat einen 120-Grad Schwenkbereich zu jeder Seite des Helikopters und kann auch fast senkrecht nach unten feuern. Die Feuerrate der Kanone variiert mit dem Helikopter-Typ, den Sie fliegen, liegt aber im Allgemeinen bei über 600 Schuss pro Minute und ist im Umkreis bis zu gut 1 Kilometer wirkungsvoll. Sie ist gegen eine Menge unterschiedlicher Ziele einsetzbar, selbst gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge. Reifen und Ketten von schwerer gepanzerten Fahrzeugen sind ebenfalls durch 30 mm-Projektile verletzbar, was ihre Einsatzfähigkeit beeinträchtigen kann, selbst wenn die 30 mm Munition ihre Panzerung nicht durchschlagen kann. Sie können die Bordkanone mit der Taste **[F5]** zur aktiven Waffe machen.



Die Kanone folgt dem TADS.

Wenn die Kanone die aktive Waffe ist, verwandelt sich die Ziel-Box in ein Fadenkreuz. Die Kanone folgt den Bewegungen des IHADSS, und Sie können auf zwei verschiedene Arten feuern:

- Erfassen Sie das gewünschte Ziel mit Hilfe des TADS. Die Kanone feuert dorthin, wo die TD-Box hinzeigt.
- Feuern Sie die Kanone ohne Zielerfassung, indem Sie einfach mit dem Fadenkreuz auf das gewünschte Objekt zielen und den Feuerknopf drücken. Die Kanone feuert auf den Zielpunkt des Fadenkreuzes. Diese Methode funktioniert in Notsituationen hervorragend, um schnell auf nahe Ziele feuern zu können. Da das Ziel jedoch nicht erfasst ist, bewegt sich das Fadenkreuz, wenn sich der Helikopter bewegt, was diese Methode weniger genau macht. Im ORT-Modus ist die Sicht jedoch stabilisiert, was Ihnen erlaubt, die Ziele auf größere Entfernungen genauer zu bekämpfen.

Sie können die Kanone auch abfeuern, ohne ein Ziel erfasst zu haben.

Ungelenkte Raketen

Jeder Kampfhubschrauber in Gunship! kann einen Typ ungelenkter Raketen mit sich führen. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um selbst angetriebene, ungelenkte (also nur geradeaus fliegende) Flugkörper. Sie besitzen eine effektive Reichweite von 2 bis 3 Kilometern. Da sie nicht gelenkt sind, sind sie auch nicht sonderlich treffgenau. Zahllose Faktoren, wie zum Beispiel die Helikopterbewegung während des Feuerns und Seitenwind können und werden die Flugbahn dieser Raketen beeinflussen – und sie das Ziel wahrscheinlich nicht genau treffen lassen. Aus diesem Grund werden solche Raketen gewöhnlich in Bündeln – Salven – abgefeuert, in dem Versuch, das ganze Zielgebiet mit Feuer zu belegen.



Ziel erfasst, aber Raketen 'I-beam' zu weit vom Ziel entfernt.

Raketen können mit einer Vielzahl von Gefechtsköpfen ausgestattet werden. Welchen davon Sie benutzen möchten, hängt vom Ziel ab. Die Fähigkeiten der Gefechtsköpfe reichen von hochexplosiv bis Anti-Personen- Sub-Munition. Raketen werden zumeist gegen 'weiche' oder 'mittlere' Ziele eingesetzt, einschließlich gegnerischer Truppen, Lastwagen, leicht gepanzerter Fahrzeuge und Gebäude. Raketen sind gegen schwere Bunker nicht sonderlich wirkungsvoll und auch nicht gegen schwere gepanzerte Fahrzeuge wie Kampfpanzer.



Ziel erfasst, 'I-beam' auf dem Ziel, feuerbereit.

Machen Sie die Raketen zu Ihrer aktuellen Waffe, indem Sie **[F6]** drücken. Wenn Sie mehr als nur einen Typ dabeihaben, können Sie mit **[F6]** noch weiter durch die verfügbaren Rakentypen schalten. Das Fadenkreuz im IHADSS wird zum 'I-beam'. Der I-beam wird gepunktet dargestellt, wenn sich Ihre Zielerfassung außerhalb gültiger Feuer-Parameter befindet – außerhalb des Feuerkonus'. Erfassen Sie entweder mit dem TADS-Laser oder dem FCR ein Ziel, ordern Sie dann den Piloten, den Helikopter zu drehen, um den I-beam über das gewünschte Ziel zu bewegen. (Mit der Taste **[G]** teilen Sie dem Piloten Ihre derzeitige Blickrichtung mit.) Befehlen Sie dem Piloten, sich nötigenfalls vorwärts zu bewegen, um die Raketen in Reichweite zu bringen. Wenn der I-beam massiv wird, sind Sie feuerbereit!



Sie können Raketen abfeuern, ohne zuvor ein Ziel erfasst zu haben.

Sie können Raketen auch abfeuern, wenn Sie zuvor noch kein Ziel erfasst haben. Die Raketen schlagen dort ein, wo der I-beam im Moment des Abfeuerns hinzielt. Diese Methode ist zwar nicht sehr akkurat, aber in Notsituationen, oder wenn Ihre Avionik versagt, kann sie sehr nützlich sein.

Panzerabwehr-Raketen

Panzerabwehr-Raketen gibt es in zwei Sorten: lasergelenkt und radargelenkt. In beiden Fällen muss die Feuer-Plattform (Ihr Helikopter) das Ziel mit der entsprechenden Energie-Quelle 'beleuchten'. Die Rakete leitet sich dann anhand der reflektierten Energie – Laser oder Radar. Während die Panzerabwehr-Raketen die stärkste Waffe eines Helikopters sind, ist die Notwendigkeit, das Ziel aufgefasst zu halten (zu 'beleuchten'), keine ungefährliche Sache, denn sie setzt den Helikopter gegnerischem Feuer aus. Aus diesem Grund wurden Panzerabwehr-Raketen so gebaut, dass man sie in zwei Modi einsetzen kann: Aufschaltung vor dem Abfeuern (Lock On Before Launch - LOBL) und Aufschaltung nach dem Abfeuern (Lock On After Launch - LOAL).

Es gibt ebenfalls zwei etwas ungewöhnliche Typen von Panzerabwehr-Raketen: Optisch-drahtgelenkte (OPWIRE) und Infrarot-"Feuern-und-Vergessen" (IRFF) Raketen. Diese aber sind nur verfügbar, wenn Sie einen Tiger fliegen.

LOBL (Aufschaltung vor dem Abfeuern)

Das Erfassen des Ziels vor dem Abfeuern der Rakete ist die einfachste und intuitivste Form des Einsatzes von Panzerabwehr-Raketen. Drücken Sie **[F7]**, um durch die verfügbaren Raketentypen zu schalten. Der aktuelle Raketentyp und -modus erscheint unten rechts im IHADSS. Wenn dort LOBL erscheint, bedeutet das, dass Ihre aktuelle Waffe eine lasergelenkte Panzerabwehr-Rakete ist; bereit, um im LOBL-Modus abgefeuert zu werden. Dementsprechend bedeutet LOBL FCR, dass Sie eine radargelenkte Panzerabwehr-Rakete haben, die im LOBL-Modus abgefeuert werden kann.



Schalten Sie mit **[F7]** durch die Waffen, bis im IHADSS das Wort LOBL angezeigt wird.

Wie der Name schon sagt, erfordert der LOBL-Modus, dass Sie die Zielerfassung per Laser oder Radar schon vor dem Abfeuern einer Rakete erledigt haben. Ist die Erfassung einmal da, erscheint die Zielzuweisungs-Box im IHADSS über dem gewählten Ziel. Ist die Box gepunktet, befindet sich das Ziel außerhalb der Flug-Hüllkurve der Rakete – sie kann das Ziel also nicht erreichen. Um das Ziel in den Trefferbereich zu bekommen, müssen Sie den Piloten anweisen, sich dem Ziel zuzuwenden bzw. die Entfernung zu verkürzen. Wenn die Ziel-Box massiv wird, können Sie feuern.

Und hier ist die Falle: Sie müssen die Laser- oder Radar-Erfassung für die gesamte Flugphase der Rakete aufrecht erhalten (und weil Sie für diese Zeitspanne aus der Deckung heraus sind, kann der Gegner ebenfalls auf Sie feuern). Jedes Hindernis, das zwischen Sie und Ihr Ziel gerät (einschließlich Hügel, Bäume oder Gebäude), würde den Laser- oder Radar-Strahl blockieren und die Zielerfassung unterbrechen. Falls dies geschieht, geht die Rakete höchstwahrscheinlich ins Leere und wird schließlich irgendwo den Boden aufpflügen.

LOAL (Aufschaltung nach dem Abfeuern)

Um Ihren Helikopter (und sich selbst) vor gegnerischem Feuer zu schützen, während die Rakete fliegt, können Sie Panzerabwehr-Raketen auch im LOAL-Modus abfeuern. Mit dem LOAL-System lokalisieren Sie das gegnerische Ziel, nehmen aber keine Erfassung vor. Instruieren Sie Ihren Piloten, den Helikopter zu einer nahen Deckung zu bewegen (z. B. einem Felsgrat oder einem Gebäude). Während Ihr Helikopter daraufhin über der Deckung schwebt und dem Ziel zugewandt ist, wählen Sie den entsprechenden Raketentyp und -modus mit Hilfe der Taste [7] und beobachten die Feuermodus-Anzeige rechts im IHADSS. Das Wort LOAL zeigt an, dass eine lasergelenkte Rakete bereit ist, im LOAL-Modus abgefeuert zu werden.

Wenn Sie dies gewählt haben, schießen Sie die Rakete in die ungefähre Richtung des Ziels ab. Sobald die Rakete abgegangen ist (und sich jenseits Ihrer Deckung voran bewegt), instruieren Sie den Piloten zu sinken, bis Sie sich sicher hinter der Deckung befinden. Die Feuermodus-Anzeige wechselt nun zum Flugzeit-Zähler (TOF). Dies zeigt in Sekunden, wie lange die Rakete noch fliegen wird. Während der letzten Sekunden wechselt der Anzeiger und blendet das Wort LASE ein. Nun müssen Sie aus der Deckung und das Ziel erfassen. Ordern Sie rasch den Piloten, wieder aufzusteigen und suchen und Sie nun das Ziel und erfassen es – mit Laser oder Radar, abhängig von dem Raketentyp, den Sie abgefeuert haben – bevor der Zähler NULL erreicht. Falls die Rakete das Ziel noch nicht passiert hat, wird es die reflektierte Energie auffassen, den Kurs korrigieren und das Ziel bekämpfen.

Eine noch aggressivere Methode ist es, mehrere Raketen abzufeuern - in einer Staffel von 10 bis 15 Sekunden (Dazu aber müssen Sie in dieser Disziplin wirklich fit sein!.) Nachdem Sie die Raketen abgefeuert haben, ordern Sie den Piloten zu sinken und warten Sie, bis die erste Rakete nahe dem Ziel ist. Ordern Sie dann, dass der Helikopter aufsteigen soll und erfassen Sie das Ziel. Hat die erste Rakete das Ziel getroffen, wählen Sie rasch ein weiteres Ziel. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis alle Raketen ihre Ziele getroffen haben.

OPWIRE (optisch drahtgelenkt)

Um die Genauigkeit zu erhöhen, sind einige Raketen (wie die HOT 3, die der Eurocopter Tiger bei sich hat), mit einem dünnen Kupferdraht ausgerüstet, der sich abspult, während sie fliegen. Der abfeuernde Helikopter bleibt während der Flugphase der Rakete auf diese Weise in konstantem Kontakt zu ihr und kann zusätzliche Lenkbefehle geben, bis der Draht abreißt. Drahtgelenkte Raketen folgen dem aktuellen TADS-Zielpunkt. In manchen Situationen gestattet Ihnen dies, das Ziel zu wechseln, während die Rakete noch fliegt. Plötzliche Richtungswechsel oder drastische Kursänderungen können den Draht jedoch abreißen lassen. Falls der Draht reißt, verlieren Sie die gesamte Kontrolle über die Rakete.

IRFF (Infrarot-‘Fire-and-Forget’-Rakete)

Diese infrarot-gelenkte Rakete ("Feuern-und-Vergessen") ist wahrscheinlich die bequemste Rakete für eine Helikopter-Besatzung. Einmal abgefeuert, wird sie ihrem Namen voll gerecht: Machen Sie mit etwas anderem weiter und kümmern Sie sich nicht mehr um sie. Diese Waffen haben einen Infrarot-Sensor, mit dem sie sich selbst in das Ziel lenken, das Sie ihr zuvor mit einer TADS-Erfassung vorgeben haben. Nach dem Start braucht die Rakete keine zusätzliche Lenkung mehr, und sie akzeptiert auch keine. Allerdings können ‘Flares’ (Hitze-Täuschkörper) solche Raketen vom Ziel ablenken.

GRUNDLEGENDE TAKTIKEN

Sie wissen nun, wie man fliegen und schießen kann. Aber das ist erst der Anfang. Es gibt unzählige Taktiken und Strategien, die Sie benutzen können, sowohl im Kampf als auch außerhalb davon. Dieser Abschnitt bringt Ihnen nur ein paar grundlegende, taktische Ideen nahe. Hoffentlich können Sie Ihren Helikopter damit so lange in der Luft halten, bis Sie dazu kommen, eigene zu entwickeln.

Zwei wichtige Ratschläge

Machen Sie sich einen Plan. Sie sollten sich vor jedem Start die Karte des Einsatzgebiets genau ansehen. Basierend auf dem, was Sie über Ihre Mission bereits wissen, können Sie einige Vorbereitungen treffen, um Ihre Erfolgchancen zu erhöhen, bevor Sie Ihren Helikopter besteigen:

- Suchen Sie nach Flugpfaden, die Ihnen für möglichst lange Zeit Deckung gewähren, während Sie zum Ziel fliegen. Suchen Sie auch nach Plätzen, an denen Sie sich gut verstecken können. Selbst wenn Sie sie nie benutzen werden – der Gegner könnte es tun!
- Vertrauen Sie nicht Ihrer Aufklärung, was gegnerische Standorte angeht. Obwohl Ihre Einweisung die besten verfügbaren Daten enthält, könnten diese Informationen unvollständig oder zu alt sein.

Verlassen Sie Ihre Mission nicht. Sind Sie in der Luft, lassen Sie sich nicht von anderen Zielen ablenken, ehe Ihre Mission nicht zu Ende ist. Es ist leicht, sich ein bisschen Zeit zu nehmen, um ein paar lohnende Gelegenheits-Ziele 'auszuknipsen', aber all das ist ziemlich wertlos, wenn Sie Ihr Hauptziel nicht erreichen, oder wenn Ihnen zuvor die Munition ausgeht.

- Wagen Sie es, Ihren Flugplan zu ändern. Der vom Stab bereitgestellte Plan ist normalerweise gut, aber er könnte für Sie nicht der bestmögliche sein. Dasselbe gilt für den Flugplan, den Sie vor dem Start erstellen. Falls sich, nachdem Sie gestartet sind, die Situation verändert, könnte Ihre Flexibilität inmitten einer Mission das sein, was den Tag noch rettet.
- Beziehen Sie Kampfposition an gut geeigneten Orten, mindestens 1 oder 2 Kilometer vor Ihrem Ziel. Dies gewährt Ihnen eine gute Zielauswahl innerhalb Ihrer Waffenreichweite und macht es Ihrem Gegner schwerer, Sie zu treffen.
- Der indirekte Anflug ist normalerweise der beste. Ihre Wegpunkte geradlinig bis zum Ziel zu setzen und mit voller Kraft diesen Weg zu fliegen, mag in Trainingsmissionen nützlich sein – im echten Kampf aber ist das blanker Selbstmord.

Offensive Taktiken

Sie werden in Ihrem Helikopter nicht auf eine Selbstverteidigungs-Mission ausgeschildt. Sie müssen zugewiesene Ziele bekämpfen und Ihr Erfolg wird daran bemessen, ob Sie es geschafft haben, diese Ziele zu zerstören. Dabei kommen Offensiv-Taktiken zum Tragen.

Der Anflug

Die große Mehrheit der Gunship-Flüge besteht aus Missionen mit Bodenangriffen. Sie werden ausgeschildt, um Weiche oder Harte Ziele in einem bestimmten Gebiet zu zerstören – oftmals beschützt durch SAMs (Boden-Luft-Raketen) oder AA- (Flugabwehr-) Kanonen.

Die Standard-Technik besteht darin, in schnellen Sprüngen (Bounds) zu fliegen. Fliegen Sie von einer Deckung zur nächsten und bleiben Sie dabei unter 100 Fuß. Bevor Sie einen solchen Sprung machen, tauchen Sie kurz nach oben auf; bis auf etwa 100-200 Fuß Höhe. Halten Sie rasch nach möglichen Feinden Ausschau, gehen Sie dann wieder herunter und überprüfen Sie Ihre Instrumente. Ihr RAWS und das Radar können Ihnen kritische Informationen geben. Peilen Sie Ihre nächste Deckung an und rotieren Sie in diese Richtung. Und dann: Nase runter und mit Vollgas zum angepeilten Deckungspunkt! Bleiben Sie so niedrig wie möglich. Wenn Sie Ihre Route planen, suchen Sie nach Deckungsgelegenheiten wie Hügeln, Bäumen, Gebäuden, damit Sie sich vor gegnerischem Feuer verstecken können!

Die Kampf-Position

Haben Sie einmal Ihre Ziele entdeckt, fallen Sie nicht gleich mit der Tür ins Haus, indem Sie sich in einen Nahkampf einlassen. Suchen Sie sich eine Position mit Deckung und gehen Sie dahinter in Schwebel. Führen Sie einen "Pop-Up"-Angriff aus (nachfolgend beschrieben) und greifen Sie das Ziel an. Sobald das Ziel zerstört ist – aber nie später als 20 Sekunden danach – sollten Sie wieder in Ihrer Deckung verschwunden sein. Bewegen Sie sich ein kurzes Stück, bleiben Sie unten und wiederholen Sie das Auftauchen. Dies gewährt Ihnen die maximale Zeit, um Ihre Waffen einsetzen zu können, aber auch die Möglichkeit, wieder in Deckung zu gehen, bevor ein Feind Sie treffen kann.

"Pop-up"-Angriffe

Die "Pop-up"-Technik ist einfach. Schweben Sie hinter einer Deckung, die Sie vor vermuteten Feinden verbergen kann. Steigen Sie dann über die Deckung auf, und zwar gerade so weit, dass Sie darüber sind. Scannen Sie die Umgebung und beobachten Sie Ihre Anzeigen. Falls Sie sofort ein wichtiges Ziel entdecken, eröffnen Sie das Feuer. Falls nicht, lassen Sie sich wieder hinter die Deckung fallen. Nun können Sie Ihre Situation ermessen und entscheiden, ob Sie abermals auftauchen und die gefundenen Ziele angreifen oder sie lieber umgehen wollen. Falls Sie angreifen, tauchen Sie nur so lange auf, wie Sie zum Schuss benötigen und verschwinden Sie dann wieder.

Waffen auswählen

Verwenden Sie die richtigen Waffen für Ihren Zweck. Benutzen Sie auf weitere Entfernungen (mehr als 2 Kilometer) ATGM-Raketen gegen Fahrzeuge und Bunker; FFARs gegen Infanterie, AA-Kanonen und Gebäude und AAM-Raketen gegen feindliche Flugzeuge. Wenn Sie mutig genug sind, ganz nahe heranzugehen, ist Ihre beste Allround-Waffe die Bordkanone. Auf Entfernungen von über 700 Metern, oder wenn Sie zur Seite schießen, 'verbrät' die Kanone eine Menge Munition pro Treffer, da sie auf solche Entfernungen nur sehr ungenau ist.

SEAD

Der Begriff SEAD steht für "Suppression of Enemy Air Defense" (Unterdrückung gegnerischer Luftabwehr). Eine der Stärken eines Helikopters ist, dass er sich an seine Ziele 'heranschleichen' und dabei die Vorteile von Deckungen nutzen kann. Deswegen eignet er sich für Angriffe auf Luftabwehr-Einheiten viel besser als Flugzeuge. Die kooperativen Taktiken der US Airforce sehen für Helikopter Angriffe auf Luftabwehr-Einheiten vor, während Bodenangriffs-Flugzeuge Bodeneinheiten unter Beschuss nehmen.

Der Schlüssel zum Ausschalten gegnerischer Luftverteidigung liegt darin, sie schnell anzugreifen. Sie haben eine Reaktionszeit von 5 bis 20 Sekunden, abhängig von der Qualität der Ausrüstung und den Fähigkeiten der Leute. Wenn Sie eine AA-Stellung angreifen, müssen Sie das innerhalb dieser Zeitspanne zu Ende bringen. Wollen Sie eine gegnerische SAM-Stellung angreifen, haben Sie ein wenig mehr Zeit und auch eine Warnung, denn Sie werden die gegnerische Rakete auf Ihrem 'Threat Display' (Ihrer Angriffs-Warnanzeige) sehen. Nutzen Sie diese Zeit, um Gegenmaßnahmen durchzuführen ('Chaff' oder 'Flares' abwerfen) oder um wegzutauchen. Gegnerische Kanonen sind schwieriger zu meistern, da sie auf kurze Entfernung feuern und eine hohe Mündungsgeschwindigkeit haben. Kanonen lassen sich auch nicht durch Chaff (eine Art 'Alu-Schnipsel'-Wolke) oder Flares (Hitzekörper) ablenken.

Panzerjagd

Der Gunship-Helikopter wurde entworfen, um Panzer auszuschalten. Man muss nur noch ein paar ATGMs einpacken und schon kann's losgehen – auf zum fröhlichen Jagen. Auf eine Entfernung von 4 oder 5 Kilometern ist es wie eine Jagd im Goldfischglas. Wenn Sie wollen, können Sie auch näher heran und die Gegner mit der Bordkanone oder den Mehrfach-Sprengkopf-Raketen zerpusten. Behalten Sie im Hinterkopf, dass die US-Army eine 14 : 1 Abschussrate erwartet! (Das heißt, erst wenn Sie Ihren 14. Panzer erledigt haben, hat sich der Helikopter bezahlt gemacht!) Aber passen Sie in Ihrem Eifer Altmetall zu erzeugen, auf, dass Sie nicht versehentlich eigene Panzer abschießen.

Die meisten Panzer haben keinerlei Luftabwehrwaffen bei sich, die über ein schweres Maschinengewehr hinausgehen; allerdings haben neuerliche Feldstudien gezeigt, dass einige Panzer ihre Primärwaffe effektiv gegen langsam fliegende Helikopter einsetzen konnten. Kampffahrzeuge der Infanterie (IFVs) sind eine größere Bedrohung, da die meisten mit einer 20 bis 30 mm Auto-Kanone ausgerüstet sind und Soldaten mit mobilen, leichten Infrarot Zielsuch-Raketen dabei haben. Das größte Problem bei der Panzerjagd sind hässliche, spezialisierte Luftverteidigungs-Einheiten, die mit den Panzern und IFVs auf die Reise geschickt werden. Wo auch immer Ihnen eine größere Ansammlung an Panzerfahrzeugen begegnet, sollten Sie mit einer solchen Luftabwehr rechnen. Finden Sie diese Luftverteidigungs-Einheiten und vernichten Sie sie als Erstes. Dann sehen Sie nach, ob es die einzige war, bevor Sie sich auf die Panzer stürzen.

Infanterie und Bunker

Mit dem bloßen Auge ist die Infanterie auf offenem Terrain schwer auszumachen. Thermische Ansichten (wärme-sensitiv) sind da sehr hilfreich, aber nur auf relativ kurze Entfernungen – 1 bis 2 Kilometer. Eine Infanterie könnte über Maschinengewehre oder andere leichte Waffen verfügen, und manchmal führen sie leichte IR Zielsuch-Raketen mit sich. Sie können Infanterie mit Raketen oder mit der Bordkanone angreifen. Wenn Sie schnell und niedrig fliegend angreifen, können Sie sie erwischen, bevor es umgekehrt der Fall ist.

Infanterie anzugreifen ist kompliziert, da es oft schwer ist, die guten Jungs von den bösen zu unterscheiden. Überprüfen Sie stets Ihre Karte, um teure und schmerzvolle Fehler zu vermeiden. Auf der Plus-Seite ist zu verbuchen, dass Bunker leicht zu zerstören sind. Sie können schon von Weitem gesehen und mit ATGMs zerstört werden. Die meisten Bunker haben jedoch dicke Dächer und sind gegen Feuer aus der Bordkanone nahezu immun.

Defensive Taktiken

Das häufigste Problem, das Sie in der Luft haben werden, ist, das Feuer vom Boden zu überleben. Dies beinhaltet gegnerische Luftabwehr (AAA) und Boden-Luft-Raketen (SAMs). Aus dem Blickwinkel eines Piloten fallen sie in drei Kategorien: radargelenkte Waffen, Infrarot-Waffen und optisch gelenkte Waffen, vor denen Sie Ihre Instrumente nicht warnen können.

Feind-Sensoren

Nur die besseren Fahrzeuge mit Luftverteidigung und SAM-Einheiten benutzen radargelenkte Systeme. Diese Waffen besitzen Suchradars, die Sie schon auf weite Entfernungen 'sehen' können – tagsüber und nachts, und durch leichte Deckungen hindurch. Radar wird, wie auch das normale Augenlicht, durch Objekte am Boden blockiert. Als Resultat hat das bodenbasierte Radar eine 'Tote Zone', in das es nicht hineinsehen kann. Oberhalb dieser Totzone kann und wird Radar Sie finden. Die Totzone wird umso kleiner, je mehr Sie sich dem Radar nähern. (Stellen Sie sich Radar als einen sich nach aufwärts und auswärts vom Radargerät ausbreitenden Konus vor.) Die beste Verteidigung gegen Radar ist, tief zu bleiben und Deckungen auszunutzen.

Einheiten, die visuelle oder thermische Systeme nutzen, haben es sehr viel schwerer, Ihren Helikopter zu finden. Die Genauigkeit beider hängt vom Wetter und der Tageszeit ab, wie auch Ihre eigenen Systeme. Achten Sie in jedem Kampf auf die visuellen und thermischen Bedingungen. Wenn die Sicht schlecht ist, läuft es normalerweise auf sehr nahe Angriffe hinaus, bei denen Sekundenbruchteile zählen.

Kanonenerfeuer überleben

Nachdem Sie von gegnerischen Kanonen ausreichend lange beobachtet worden sind, wird man das Feuer auf Sie eröffnen, bis Sie abgeschossen worden sind. Sie müssen entweder aus deren Zielauffassung entweichen oder sie zerstören. Andere Möglichkeiten gibt es nicht. Wenn Sie eine Kanone nicht rasch eliminieren können, ist der beste Weg zu entkommen, geschicktes Fliegen von Ausweichmanövern.

SAMs überleben

Nachdem Sie eine SAM-Stellung für einige Sekunden aufgefasst hat, wird eine Rakete auf Sie abgeschossen. Es gibt sie in drei Geschmacksrichtungen: Infrarotgelenkt, radargelenkt und visuell gelenkt. Beachten Sie, dass IR-Raketen ihren Suchkopf mit an Bord haben, während radar- und visuell gelenkte, vom einem Fahrzeug aus gesteuert werden.

Wenn eine Rakete auf Sie zufliegt, haben Sie verschiedene Optionen. Wenn Sie die hereinkommende Rakete früh genug entdecken, können Sie hinter eine Deckung fliegen und damit die Zielauffassung unterbrechen. Für radar- und visuell gelenkte Raketen gilt: Ist die Zielaufschaltung unterbrochen, sind Sie so gut wie in Sicherheit. Infrarot-Raketen können Sie jedoch wieder erfassen, wenn Sie die Deckung zu früh verlassen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Chaff oder Flares als Gegenmaßnahmen abzuwerfen. Diese funktionieren aber nur auf geringe Entfernung, und sie werden in Gruppen abgeworfen (Sie müssen also keines auswählen). Es ist wichtig, vor Abwurf dieser Täuschkörper ausreichend lange zu warten, da ihre Wirkung nach einer Weile verpufft und Sie dann von der Rakete erneut aufgefasst werden könnten. Gegenmaßnahmen werden am Besten in Verbindung mit dem Fliegen von Ausweichmanövern eingesetzt. Es ist immer besser, dass der Boden den Treffer abbekommt, als Ihr Helikopter.

Alle Raketen haben einen gemeinsamen, universellen Schwachpunkt: Sie haben einen gewaltigen Wendekreis. Wenn Sie eine davon nahe herankommen lassen, schießen Sie rechtwinklig von ihrem Flugpfad davon. Sie wird nicht schnell genug wenden können, um Ihnen zu folgen. Diese Taktik ist in einem schnellen Flugzeug leicht anzuwenden, aber sehr viel schwerer in einem relativ langsamen Helikopter zu verwirklichen. Besonders dann, wenn die Rakete, die auf Sie zufliegt, 1.000 Meilen pro Stunde macht oder mehr. Um dies zu schaffen, benötigen Sie enorme Fähigkeiten, ein Timing im Bereich von Sekundenbruchteilen und Nerven aus Stahl, um den richtigen Moment im Helikopter abzufassen.

Ausweichendes Fliegen

Eine andere Möglichkeit, einer Gefahr zu entweichen, ist die, auf geringe Höhe abzutauchen, während Sie, parallel oder von der Gefahr hinweg, wenden. Wenn Sie tiefer gehen und vermeiden, die Entfernung zum Gegner zu verringern, verliert er oft den Sichtkontakt zu Ihnen. Gegnerische Waffen, die mit Hilfe der Augen gezielt werden (viele AA-Kanonen und einige wenige SAMs) können nicht gestört oder verwirrt werden. Gegen solche Bedrohungen ist das ausweichende Fliegen Ihre einzige Verteidigung. Eine andere Ausweich-Technik besteht darin, Ihre Geschwindigkeit zu verlangsamen, wenn Sie tiefer gegangen sind. Langsames Fliegen in geringer Höhe ist sehr schwer auf Entfernung zu erkennen. Es ist durchaus möglich, sich mit einem Helikopter unbemerkt an gegnerische Positionen heranzuschleichen.

Ausweichendes Fliegen ist auch dem Stören oder Täuschen überlegen, da es Ihre Position nicht verrät. Beide Typen von Gegenmaßnahmen, ganz zu schweigen vom Abfeuern Ihrer Waffen, verraten dem Gegner Ihre Anwesenheit.

Schaden

Wenn Sie nicht mehr schnell genug auf eine Gefahr reagieren können, werden Sie von Kanonenfeuer oder Raketen getroffen. Sie sehen dann die Blitze der Explosionen um Ihr Cockpit herum. Im Training ist das alles, was Sie sehen; Ihr Helikopter erleidet keinen Schaden. In einem echten Kampf hingegen können die Explosionen Ihre Panzerung durchbrechen. Wenn etwas beschädigt wird und Fehlfunktionen auftreten, werden Sie es sofort spüren. Überprüfen Sie die Schadensanzeige um herauszufinden, was kaputt gegangen ist.

Falls Sie zu viele Schadenstreffer erleiden, wird die strukturelle Integrität Ihres Helikopters versagen und in einem allgemeinen Energie-Zusammenbruch enden. Die tatsächliche Trefferzahl variiert mit der Situation und den vom Gegner eingesetzten Waffen, aber eine zumeist zutreffende Regel ist die, dass Sie mit dem Schlimmsten rechnen müssen, nachdem Sie drei oder vier Schadenstreffer erlitten haben. Die einzige Möglichkeit, einen allgemeinen Energie-Zusammenbruch zu überleben, besteht darin, erfolgreich ein 'Auto-Rotate' durchzuführen und zu landen. (Diese anspruchsvolle Technik zu erklären geht über das Maß dieser Einführung hinaus. Es wird hier nur erwähnt, um Sie zu informieren, dass so etwas möglich ist.)

Ist Ihr Helikopter schwer beschädigt, sollten Sie die Mission abbrechen und nach Hause fliegen. Übertragen Sie Ihre Ansichten auf einen anderen Helikopter und setzen Sie Ihre Mission fort. Nur wenige Ziele sind es wert, einen Helikopter dafür zu riskieren, der ohnehin nicht mehr in der Lage ist, seine Mission zu Ende zu bringen.

FLUG- UND FAHRZEUGE

AH-64D Apache



Der AH-64D Apache wurde erstmals 1998 in der U.S. Army in Dienst genommen. Er ersetzt derzeit das Modell A durch Neukonstruktionen und Umrüstungen. Jeder dritte Apache wird mit dem Longbow-Radarsystem ausgestattet. Dadurch verbessert sich die Fähigkeit, Ziele durch Regen, Nebel und Rauch auszumachen, die für FLIR- und thermale Erfassung unsichtbar sind. Das komplette Longbow-System kann auf

dem Gefechtsfeld in weniger als vier Stunden montiert werden, wodurch das System von nicht kampffähigen Einheiten auf kampffähige übertragen werden kann.

Zu den anderen Modifikationen des D-Modells gehören das Cockpit mit großen Multifunktionsanzeigen, stärkere Triebwerke des Typs 701C, leistungsfähigere Generatoren, die Fähigkeit zum Abschuss von Luft-Luft-Raketen, ein digitaler Auto-Stabilisator, ein integriertes Navigationssystem mit GPS-Unterstützung, digitale Kommunikationseinrichtungen und die Fähigkeit zur Datenübertragung. Diese letzte Verbesserung lässt den AH-64D zum Bestandteil eines integrierten Gefechtsfeld-Datensystem werden, bei dem Informationen von den Einheiten zum Hauptquartier und zurück zu den Einheiten übertragen werden können, wodurch der Informationsaustausch in Echtzeit möglich wird.

Spezifikationen

Maße

Länge: 51 ft (15,54 m)

Rotordurchmesser: 48 ft (14,63 m)

Breite: 19 ft 1 in. (5,82 m) mit Waffenaufhängungen

Höhe: 14 ft 1.25 in. (4,3 m)—16 ft 3 in. (4,95 m) mit installiertem Longbow-Radar.

Gewicht

Leergewicht: 11.800lb (5.352 kg)

Maximales Treibstoffgewicht: 2.442 lb (1.108 kg)

Missionsgewicht: 17.650 lb (8.006 kg)

Triebwerk

Triebwerke: zwei GE T700-701C-Turbinen

Dauerleistung: 1.890 SHP (1.409 kW)

Notfalleistung: 1.940 SHP (1.447 kW)

Maximale Kampfgeschwindigkeit: 158 kts (293 km/h)—141 kts (261 km/h) mit Longbow

Steigrate (Kampfbewaffnung): 2.530 ft/min (771 m/min)

Reichweite: 105 nautische Meilen (168 km)

Bewaffnung

M230 30mm Bordkanone (1.200 Schuss)

Bis zu 16x AGM-114K oder L Hellfire II ATGM

Bis zu 76x M261 70 mm FFAR-Raketen

2x AIM-9L Sidewinder-Raketen

Panzerung

Der Helikopter kann nach einem Treffer durch 12.7 mm-Kugeln noch 30 Minuten fliegen. In kritischen Bereichen resistent gegen 23 mm-Feuer.

WAH-64D Apache



Dies ist die von GKN Westland gebaute Version des Apaches für die britische Army. Die Kombination aus hervorragenden Überwachungs- und Zielerfassungsfähigkeiten und verbesserten Waffen- und Avioniksystemen macht die Überlegenheit des WAH-64D zur bislang in der britischen Army verwendeten Lynx Mk 7 TOW aus. Anders als die U.S. Army plant die britische Army, alle ihre WAH-64D mit dem Longbow-Radarsystem auszustatten.

Es wurden mehrere Modifikationen vorgenommen, um den britischen Anforderungen zu entsprechen. Zu den größten Modifikationen gehört die Verwendung von Rolls Royce Turbomeca RTM 322-Turbinen. Das Helicopter Integrated Defensive Aids System (HIDAS), ist mit integriertem Radar, Laser- und Raketenwarnsystem und Gegenmaßnahmen ausgerüstet. Zu den anderen Veränderungen gehören faltbare Rotorblätter, ein neues, den britischen Standards entsprechendes Kommunikationssystem sowie ein neues Raketenwerfersystem, das die Verwendung kanadischer CRV7-Raketen erlaubt.

Spezifikationen

Maße

Länge: 51 ft 10 in. (15.8 m)

Rotordurchmesser: 42 ft 7 3/4 in. (13 m)

Breite: 14 ft 10 in. (4.52 m) mit Waffenaufhängungen

Höhe: 17 ft 1/4 in. (5.2 m)

Gewicht

Leergewicht: 7.275 lb (3.300 kg)

Maximales Treibstoffgewicht: 2.249 lb. (1.020 kg)

Missionsgewicht: 13.227 lb (6.000 kg)

Triebwerk

Triebwerke: zwei MTU/Rolls Royce RTM322-Turbinen

Dauerleistung: 1.990 SHP (1.474 kW)

Notfalleistung: 2.100 SHP (1.556 kW)

Maximale Kampfgeschwindigkeit: 147 kts (272 km/h)

Steigrate (Kampfbewaffnung): 2.530 ft/min (771 m/min)

Reichweite: 119 nautische Meilen (191 km)

Bewaffnung

M230 30mm Bordkanone (1.200 Schuss)

Bis zu 16x AGM-114K oder L Hellfire II ATGM

Bis zu 76x 2.75 in. CVR-7 FFAR-Raketen

4 x Starstreak-Raketen

Panzerung

Der Helikopter kann nach einem Treffer durch 12.7 mm-Kugeln noch 30 Minuten fliegen. In kritischen Bereichen resistent gegen 23 mm-Feuer.

UHT-2 Tiger



Dies ist die deutsche Anti-Panzer- und Unterstützungs-Version des Eurocopter Tiger. Der Tiger ist eine gemeinsame Entwicklung von Deutschland, Frankreich und Italien. Die ersten deutschen Tiger sollen nächstes Jahr ausgeliefert werden. Der ursprüngliche Entwurf für die UHT sieht kein Bordgeschütz vor, nach neuesten Informationen wird diese Option jedoch noch überdacht. Die Gunship!-Version

des Helikopters entspricht den letzten Spezifikationen.

Der Tiger unterscheidet sich von anderen Helikoptern in Gunship! dadurch, dass er die Haupt-Zielerfassungssensoren in einem Mast untergebracht hat. Diese Sensoren umfassen TV, FLIR sowie ein lasergestütztes Distanzmessungs- und Zielmarkierungssystem. Der Pilot verwendet ein separates FLIR-System unter der Nase des Hubschraubers. Der Tiger verfügt nicht über ein radargestütztes Feuerleitsystem.

Der Tiger ist kleiner als der Apache oder der Havoc. Er ist sehr wendig und reagiert schneller. Dies gleicht das Fehlen von Radar und schwerer Bewaffnung teilweise aus.

Spezifikationen

Maße

Länge: 51 ft (15.54 m)

Rotordurchmesser: 48 ft (14.63 m)

Breite: 19 ft 1 in. (5.82 m) mit Waffenaufhängungen

Höhe: 16 ft 3 in. (4.95 m)

Gewicht

Leergewicht: 11.800 lb (5.352 kg)

Maximales Treibstoffgewicht: 2.442 lb (1.108 kg)

Missionsgewicht: 17.041 lb (7.746 kg)

Triebwerk

Triebwerke: zwei Rolls Royce RTM322-Turbinen

Dauerleistung: 1.285 SHP (958 kW)

Notfalleistung: 1.556 SHP (1.160 kW)

Maximale Kampfgeschwindigkeit: 145 kts (269 km/h)

Steigrate (Kampfbewaffnung): 2.106 ft/min (642 m/min)

Einsatzreichweite: 205 nautische Meilen (342 km)

Bewaffnung

Giat AM-30-781 30 mm-Geschütz (450 Schuss)

Bis zu 16x TRIGAT oder HOT3 ATGM

Bis zu 44x 2.75 in. FFAR-Raketen

4 x Stinger-Raketen

Panzerung

Der Helikopter ist resistent gegen 12.7 mm-Geschosse und in kritischen Bereichen tolerant gegenüber 23 mm-Feuer. Da der Tiger über weniger Panzerung als der Apache verfügt, ist Vorsicht geboten.

Mi-28N Havoc



Die Entwicklung des Havocs begann im Jahre 1980, die ersten Maschinen wurden in den späten 80ern produziert. Der Fall der Sowjetunion verzögerte jedoch die Indienstellung des Helikopters. Das N-Modell mit auf einem Mast montierten Radar und fortgeschrittener Nachtsicht und Allwetter-Tauglichkeit wurde erstmals 1997 geflogen.

Obwohl die russische Regierung im selben Jahr ankündigte, dass der Ka-50 den Wettbewerb um den Ersatz des betagten Mi-24 Hind gewonnen habe, wurden die Produktionsplanungen für den Mi-28N normal weitergeführt. Allerdings wurde er dem Ausland nicht zum Kauf angeboten. Dies entspricht dem normalen russischen Vorgehen, bei dem die Verkäufe eines Waffensystems angekurbelt werden, während die Entwicklung eines zweiten Systems für den internen Gebrauch betrieben wird.

Zu den missionskritischen Merkmalen des Mi-28 gehören ein mastmontiertes Radarsystem im Millimeterwellen-Bereich, moderne thermale Sensoren im Bereich der Nase, ein gepanzertes Cockpit, fortschrittliche Treibstofftanks und ein modernes Navigationssystem. Über die genauen Spezifikationen des russischen Radarsystems ist nur wenig bekannt.

Spezifikationen

Maße

Länge: 55 ft 9 1/4 in. (17.01 m)

Rotordurchmesser: 56 ft 5 in. (17.2 m)

Breite: 16 ft 1/4 in. (4.88 m) mit Waffenaufhängungen

Höhe: 18 ft 5 in. (5.61 m)

Gewicht

Leergewicht: 17.846 lb (8.095 kg)

Maximales Treibstoffgewicht: 2.947 lb (1.337 kg)

Missionsgewicht: 25.705 lb (11.600 kg)

Triebwerk

Triebwerke: zwei Klimov TV3-117VM-Turbinen

Dauerleistung: 2.070 SHP (1.545 kW)

Maximale Kampfgeschwindigkeit: 145 kts (270 km/h)

Steigrate (Kampfbewaffnung): 2.677 ft/min (816 m/min)

Einsatzreichweite: 108 nautische Meilen (200 km)

Bewaffnung

2A42 30 mm-Geschütz (250 Schuss)

16x 9M114 Kokon oder 9M120 Vikhr ATGM

Bis zu 80x 80 mm UB-20 FFAR-Raketen

4x 9M29 Igla AD Luft-Luft-Raketen

Panzerung

Die Panzerung entspricht dem Apache mit zusätzlichem Schutz in den Bereichen von Cockpit und Triebwerken.

Helikopter-Waffensysteme

Die Daten in diesem Abschnitt beinhalten die grundlegenden, frei zugänglichen Informationen über die Waffensysteme der Hubschrauber, die Sie in Gunship! fliegen können. Der Name jeder Waffe beinhaltet sowohl Typ als auch Modellnummer; für die verschiedenen Arten von Munition gibt es getrennte Einträge. Für alle, die nicht mit der militärischen Terminologie vertraut sind, sollten einige der Kategorien genauer erklärt werden.

Plattform

Gibt an, welche Helikopter mit dieser Waffe ausgerüstet werden können.

Mündungsgeschwindigkeit

Gibt an, wie schnell das Geschoss beim Verlassen des Geschützes ist. Raketen haben keine Mündungsgeschwindigkeit, bei ihnen wird stattdessen die durchschnittliche Fluggeschwindigkeit (AFS) angegeben.

Penetration

Dies ist ein ungefähres Maß für die Panzerung, die das Geschoss durchschlagen kann. Die Penetration wird in Millimetern RHA (Rolled Homogenous Armor) bei optimalem Einschusswinkel angegeben. Für Waffen mit kinetischer Energie ist diese Zahl der Wert für einen Treffer auf eine Entfernung von etwa 1.500 bis 2.000 Meter. Auf größere Entfernungen nimmt die Penetrationswirkung dieser Waffen dramatisch ab. Informationen über Penetrationswerte unterliegen oft der Geheimhaltung. In solchen Fällen wurden die hier gemachten Angaben aus anderen Daten berechnet.

Feuerrate

Gibt die Geschwindigkeit an, mit der eine automatische Waffe feuern kann. In allen Fällen wird hier die Anzahl der Schüsse angegeben, die eine Waffe in einer Minute abfeuern kann.

Lenksystem

Beschreibt das System, das Raketen zu ihrem Ziel lenkt.

Geschütze

M230 30 mm-Kanone

Plattform: AH-64D und WAH-64D Apache

M789 HEDP

(High Explosive Dual Purpose)

Penetration: 250 mm

Mündungsgeschwindigkeit: 805 m/s

Feuerrate: 625 Schuss/min maximal

M799 HEI

(High Explosive Incendiary)

Penetration: 50 mm

Mündungsgeschwindigkeit: 805 m/s

Feuerrate: 225 Schuss/min maximal

Giat AM-30-781 30 mm-Kanone

Plattform: UHT-2 Tiger

HEAPI

(High Explosive, Armour Piercing, Incendiary)

Penetration: 200 mm

Mündungsgeschwindigkeit: 1.025 m/s

Feuerrate: 750 Schuss/min maximal

SAPHEI

(Semi Armour Piercing, High Explosive, Incendiary)

Penetration: 100 mm

Mündungsgeschwindigkeit: 1.025 m/s

Feuerrate: 750 Schuss/min maximal

2A42 30 mm-Kanone

30 mm API

Plattform: Mi-28N Havoc

(Armour Piercing Incendiary)

Penetration: 84 mm

Mündungsgeschwindigkeit: 990 m/s

Feuerrate: 800 Schuss/min

30 mm HEI

(High Explosive Incendiary)

Penetration: 35 mm

Mündungsgeschwindigkeit: 940 m/s

Feuerrate: 800 Schuss/min

Anti-Panzer-Lenkraketen

AGM-114K Hellfire



Plattform: AH-64D und WAH-64D Apache

Reichweite: 8.000 m

Penetration: 1.200 mm

Geschwindigkeit: 450 m/s

Lenksystem: Laser

Besonderheit: Angriff von oben,
Tandem-Sprengkopf

AGM-114L (Longbow) Hellfire 2



Plattform: AH-64D und WAH-64D Apache

Reichweite: 8.000 m

Penetration: 1.200 mm

Geschwindigkeit: 450 m/s

Lenksystem: Aktives Radar

Besonderheit: Angriff von oben, Tandem-Sprengkopf

HOT 3



Plattform: UHT-2 Tiger

Reichweite: 4.000 m

Penetration: 1.067 mm

Geschwindigkeit: 300 m/s

Lenksystem: Kabelgelenkt

ATGW-3LR TRIGAT



Plattform: UHT-2 Tiger

Reichweite: 5.000 m

Penetration: 1.800 mm

Geschwindigkeit: 475 m/s

Lenksystem: Infrarotbild, Fire and Forget

Besonderheit: Angriff von oben, Tandem-Sprengkopf

9M114 Kokon (AT6 Spiral) ATGM



Plattform: Mi-28N Havoc

Reichweite: 4.000 m

Penetration: 711 mm

Geschwindigkeit: 200 m/s

Lenksystem: Kabelgelenkt

Besonderheit: Tandem-Sprengkopf

9M120 Vikhr M (AT16) ATGM



Plattform: Mi-28N Havoc

Reichweite: 6.000 m

Penetration: 1.300 mm

Geschwindigkeit: 300 m/s

Lenksystem: Lasergelenkt

Besonderheit: Tandem-Sprengkopf

Luft-Luft-Raketen

AIM-9L Sidewinder



Plattform: AH-64D Apache

Reichweite: 5.000 m

Geschwindigkeit: 600 m/s

Lenksystem: Infrarotsucher

Starstreak



Plattform: WAH-64D Apache

Reichweite: 6.000 m

Geschwindigkeit: 600 m/s

Lenksystem: Lasergelenkt, kinetischer Sprengkopf

FIM-92C STINGER



Plattform: UHT-2 Tiger

Reichweite: 4.500 m

Geschwindigkeit: 500 m/s

Lenksystem: Infrarotsucher

9M29 Igla-AD (SA16 Gimlet) SAM



Plattform: Mi-28N Havoc

Reichweite: 4.000 m

Geschwindigkeit: 350 m/s

Lenksystem: Infrarotsucher

Raketen

M261-Werfer

Plattform: AH-64D Apache

M151 High Explosive Warhead

Penetration: 80 mm

Zielart: leicht gepanzerte Fahrzeuge, Gebäude, Infanterie

M261 Multi-Purpose Sub-Munition (MPSM)

Penetration: 500 mm (jedes Bomblet)

Zielart: mittel und leicht gepanzerte Fahrzeuge, Infanterie

M255 Flechette Warhead

Penetration: 5 mm

Zielart: Helikopter, Infanterie

M264 WP White Phosphorus Warhead

Penetration: 0 mm

Zielart: Erzeugt Rauchschleier, Leichte Wirkung gegen Personen

CRV7-Werfer

Plattform: WAH-64D Apache

RA79 High Explosive, Incendiary, Semi-Armour Piercing (HEISAP) Warhead

Penetration: 80 mm

Zielart: leicht gepanzerte Fahrzeuge, Gebäude, Infanterie

M261 Multi-Purpose Sub-Munition (MPSM)

Penetration: 500 mm (jedes Bomblet)

Zielart: mittel und leicht gepanzerte Fahrzeuge, Infanterie

WDU500 Flechette Warhead

Penetration: 5 mm

Zielart: Helikopter, Infanterie

TDA Type 68-22-Werfer

Plattform: UHT-2 Tiger

253 ECC High Explosive Warhead

Penetration: 80 mm

Zielart: leicht gepanzerte Fahrzeuge, Gebäude, Infanterie

256 EAP Multi-Purpose Sub-Munition (MPSM)

Penetration: 500 mm (jedes Bomblet)

Zielart: mittel und leicht gepanzerte Fahrzeuge, Infanterie

ABL Flechette Warhead

Penetration: 5 mm

Zielart: Helikopter, Infanterie

S-8-Werfer

Plattform: Mi-28N Havoc

S-8BM High Explosive Warhead

Penetration: 90 mm

Zielart: leicht gepanzerte Fahrzeuge, Gebäude, Infanterie

S-8RM Multi-Purpose Sub-Munition

Penetration: 500 mm (jedes Bomblet)

Zielart: mittel und leicht gepanzerte Fahrzeuge, Infanterie

S-8KM Flechette Warhead

Penetration: 5 mm

Zielart: Helikopter, Infanterie

S-8 II Smoke Warhead

Penetration: 0 mm

Zielart: Erzeugt Rauchschleier, Leichte Wirkung gegen Personen

Amerikanische Flug- und Fahrzeuge



H60 Blackhawk Light Attack/Recon Helicopter

Der Blackhawk ist der am häufigsten eingesetzte Transporthubschrauber der U.S. Army. Da er ungepanzert und nur leicht bewaffnet ist, kann er sich nicht zum Ziel durchkämpfen. Deswegen benötigt er eine Gunship-Eskorte, damit er hinter den feindlichen Linien seine Nutzlast absetzen kann.



M1A2 Abrams Main Battle Tank

Diese neueste Version des Abrams MBT verfügt über eine neue Panzerung, ein unabhängiges thermales Sichtgerät für den Kommandanten und ein neues Navigationssystem. Die U.S.A. sind die einzige Nation, die Uran sowohl für die Panzerung als auch für die Panzerabwehr verwendet.



M2A3/M3A3 Bradley Infantry/Cavalry Fighting Vehicle

Das Bradley IFV ist der Ersatz für den M-113 APC der U.S. Army. Der Bradley wurde erstmals 1981 in Dienst gestellt und verfügt über zahlreiche Varianten wie etwa das Cavalry Fighting Vehicle oder den M3.

Der Hauptunterschied zwischen diesen beiden Varianten ist, dass das IFV Infanterie

transportiert, während das Cavalry Vehicle einen Zwei-Mann-Spähtrupp und mehr Munition transportiert. Die Linebacker-Luftabwehr-Version des Bradley ist im Wesentlichen eine Cavalry-Variante, bei dem der TOW-Werfer durch einen Stinger-Werfer ersetzt wurde.



M4C2V Tactical Operations Centre auf Bradley-Basis

Dieses neue Kommandofahrzeug basiert auf dem Bradley-Chassis. Es ist mit modernen Kommando- und Computersystemen ausgestattet.



HUMMV M2, M19, oder TOW Hummer mit .50 cal-MG oder 40 mm-Granatwerfer

Der HMMV wurde zu Beginn der 80er Jahre in Dienst genommen und wird in zahlreichen Varianten eingesetzt. Das Fahrzeug soll im Laufe der Zeit den Jeep ersetzen. Es kann mit einer Vielzahl von Waffen ausgerüstet werden, darunter das schwere M2-Maschinengewehr, der M19-Granatwerfer oder das TOW2-Abschussystem.



HMMV Avenger Hummer mit Avenger-Luftabwehr-Turm

Diese Luftabwehr-Version des 'Hummer' ist mit Stinger-Raketen und einer 20 mm-Vulcan-Kanone ausgerüstet.



M113 A3 APC

Diese neueste Version des M-113 wurde 1987 in Dienst gestellt und besitzt einen stärkeren Motor, bessere Panzerung sowie einige andere Verbesserungen.



M901 ITOW Cherry Picker TOW auf M-113

Diese Variante des M-113 ergänzt das Fahrzeug durch Möglichkeiten zum Einsatz von TOW (Tube-launched Optical Wire)-Lenksystemen.



M577 TOC Tactical Operations Centre auf M-113

Der M577 ist die Kommandoversion des M-113 APC. Er verfügt über zusätzliche Funkgeräte, einen Tisch, einen Kartentisch sowie ein Zelt am Heck.



M109A6 PALADIN SPG 155mm-Haubitze

Dies ist die neueste Version der Selbstfahr-Haubitze, die von der U.S. Army seit den 50er Jahren verwendet wird. Die neueste Version, Modell A6, verfügt über ein automatisches Feuerleitsystem, GPS, verbesserte Stoßdämpfer und eine verstärkte Panzerung.



MLRS Multiple Launch Rocket System

Das MLRS wurde als eine die normale Artillerie ergänzende Waffe mit Flächenwirkung entwickelt.

Britische Fahrzeuge



Challenger II MBT

Der Challenger II wurde auf Eigeninitiative von Vickers Defence Systems entwickelt. Die britische Army wählte ihn 1991 als Ersatz für den Chieftain MBT. Mit der Auslieferung des neuen Panzers wurde 1994 begonnen. Die Hauptwaffe des Challenger ist ein stabilisiertes 120 mm-Geschütz.



Warrior II IFV

Der Warrior IFV wurde erstmals 1986 in Dienst gestellt und wird inzwischen nicht mehr produziert. Der Warrior II verfügt über zusätzlichen Schutz durch passive Panzerung.



Scimitar CFV

Der Scimitar ist ein kleines, leicht gepanzertes Erkundungsfahrzeug. Er sieht zwar aus wie ein kleiner Panzer, verfügt jedoch weder über eine entsprechende Panzerung noch eine entsprechende Bewaffnung. Als Scout ist dieses schnelle und leicht zu versteckende Fahrzeug nicht zu übertreffen. Die 30 mm-Kanone macht es zu einer tödlichen Gefahr für leicht gepanzerte Fahrzeuge.



Marconi ADV IFV

Bei dem neuesten britischen Luftabwehr-Fahrzeug wurde ein 300 mm-Doppelgeschütz mit Marconi-Radar auf ein Challenger-Chassis montiert.

Deutsche Fahrzeuge



Leopard 2A5

Dieses jüngste Mitglied der legendären Leopard-Familie verfügt über chobhamartige Panzerung und ein verlängertes 120 mm-Geschütz. Der besonders auffällig geformte Turm ist unverkennbar. Der Panzer wurde mit Waffensystem ausgestattet, das dem CITV des M1A2 entspricht. Der Leopard ist somit wieder einer der besten Panzer der Welt.



Marder II

Der Marder II ist eine verbesserte Version des ursprünglichen Marder, der die von Ostdeutschland geerbten BMP-1 ersetzen soll. Durch seine geringere Größe ist der Marder schwerer zu entdecken als beispielsweise ein Bradley oder Warrior.



Gepard

Der Gepard ist eine verbesserte Version eines betagten Luftabwehr-Fahrzeugs. Er ist mit einem neuen digitalen Feuerleitsystem, einem Laser-Entfernungsmesser und optronischen Verfolgungssensoren ausgerüstet, die die Verwendung des Geschützes auch ohne den Einsatz des Radars ermöglichen. Das 35 mm-Zwillingsgeschütz ist gegen alle Angriffshubschrauber effektiv.



TH-800 Puma

Der TH-800 gehört zu einer neuen Serie achträdiger Erkundungsfahrzeuge, die gerade entwickelt werden. Diese Version basiert auf den derzeitigen Plänen. Mit der Auslieferung sollte in etwa drei bis fünf Jahren begonnen werden.

Flug- und Fahrzeuge der Russischen Föderation



Mi-24P Hind-F Schwerer Angriffshubschrauber

Als erster Hubschrauber für Unterstützungsf Feuer wurde der Hind in den späten 60ern in Dienst gestellt. Mit der Produktion der Hind-F wurde in den späten 70ern begonnen; dies ist die Version, die derzeit eingesetzt wird.



Ka-50 Black Shark Leichter Angriffshubschrauber

Dieser Angriffshubschrauber steht auf dem sowjetischen Markt in direkter Konkurrenz zum Mi-28. Er wird derzeit nur in kleinen Stückzahlen hergestellt.



MI-8 HIP Schwerer Transporthubschrauber

Der in den frühen 60er Jahren entwickelte HIP wurde ständig verbessert und weiter entwickelt. Die aktuellste Version ist der MI-17 mit leistungsfähigeren Triebwerken. Dieser Helikopter ist der russische Standard-Transporter.



T-80UM2 Black Eagle MBT

Ein Modell des Black Eagle wurde erstmals 1997 bei einer Waffenausstellung in Omsk gesehen. Es handelt sich dabei um eine bedeutende Verbesserung des T-80U-Panzers. Als größte Veränderung wurde der Lademechanismus in den hinteren Teil des Turms verlagert, wodurch ein Konstruktionsfehler in den älteren Modellen ausgeglichen wurde. Der Black Eagle ist mit

verbesserter Panzerung und dem Arena-Raketenabwehr-System ausgerüstet. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist das Geschütz größer als die sonst üblichen 125 mm. Dieser Panzer ist bei den meisten Panzergarden im Einsatz.



T-90E MBT

Der T-90E ist im Wesentlichen eine Verbesserung des T-72, die die Verbesserungen des T-80 sowie eine reaktive Panzerung der 2. Generation und ein ATGM-Abwehrsystem umfasst. Allerdings wird weiterhin der Dieselmotor des T-72 verwendet. Es gibt Gerüchte, dass der T-90 neben den AT-11-Raketen mit 5.000 m Reichweite und 700 mm Penetration auch noch

andere Raketen abfeuern kann. Dieser Panzer wird in Panzereinheiten der Russischen Föderation und Weißrusslands eingesetzt.



T-80U Snow Leopard MBT

Der vom Westen erstmals 1989 gesehene T-80 ist mit einer reaktiven Panzerung der 2. Generation und einer Turbine ausgestattet und stellt den Nachfolger des T-60 dar. Der T-80U kann durch sein Hauptgeschütz die AT-11-ATGW-Raketen abfeuern. Die AT-11 wird durch einen Laser gelenkt und hat eine Reichweite von 5.000 m. Das Hauptgeschütz ist voll stabilisiert

und kann während der Fahrt feuern. Dieser Panzer wird in Panzereinheiten der Russischen Föderation und der Ukraine eingesetzt.



BMP-3 IFV mit 100 mm- + 30 mm-Geschütz

Das erstmals 1990 der Öffentlichkeit vorgestellte BMP-3 ist sehr intelligent konstruiert. Es kombiniert die Fähigkeit des rückstoßarmen 100 mm-Geschützes zum Abschuss von hochexplosiven Raketen mit der schnellen Feuerrate und panzerbrechenden Wirkung der 30 mm-Kanone. Auch wurden die Konstruktionsfehler früherer BMP-Versionen ausgebügelt.



BMP-2 IFV mit 30 mm-Geschütz

Dieses IFV wurde erstmals 1982 gesichtet. Es basiert auf dem BMP-1. Zu den Verbesserungen gehören ein Turm für zwei Mann Besatzung und ein neuer Motor.



BTR-T Transporter mit Kettenantrieb

Dieses einzigartige Fahrzeug besteht im Wesentlichen aus der Hülle eines T62-Panzers, die so umgerüstet wurde, dass ein 30 mm-Geschütz und ein Infanteriezug transportiert werden können. Es ist der am stärksten gepanzerte Truppentransporter, der eingesetzt wird.



BTR-80a Achtradriger Truppentransporter

Dieser Ersatz für den BTR-80 wurde verbessert, um gegen das 25 mm-Geschütz des Bradley bestehen zu können.



BTR-80 Achträdiger Truppentransporter

Der erstmals in den 80er Jahren eingesetzte BTR-80 war der Ersatz für die Fahrzeuge der Serien BTR-70 und BTR-60. Zu den wesentlichen Verbesserungen gehören die Reduzierung auf einen Motor, vereinfachte Ansaug- und Auspuffsysteme sowie eine erhöhte Anbringung der Bewaffnung.



BRDM-3 Vierrädiger Transporter mit ATGW

Diese erstmals 1977 gesichtete Verbesserung des BRDM-2 ist mit AT5-ATGWs ausgerüstet, die mit ihrem HEAT-Sprengkopf bis zu 700 mm Panzerung durchdringen können.



BRDM-2 Vierrädriges Panzerfahrzeug

Der BRDM-2 bietet bessere Leistungen als der BRDM-1 und ist mit besserer Panzerung und Nachtsicht-Ausrüstung ausgestattet. Dieses Fahrzeug wurde erstmals 1966 in Dienst gestellt.



2K22M TUNGUSKA-M Luftabwehr-Fahrzeug

Dieser Ersatz für das ZSU-23/4 Shilka wurde erstmals 1986 beobachtet. Es verfügt über ein computergesteuertes Feuerleitsystem mit Laser-Entfernungsmesser und Radar. Die Geschütze sind bis auf eine Entfernung von 3.000 m, die Raketen bis auf 8 km wirksam.



ZSU-23/4 Shilka Luftabwehr-Fahrzeug

Das ZSU 23/4 Shilka wurde erstmals 1965 in Dienst gestellt. Dieses Luftabwehr-System verwendet Radar für die Erfassung und Verfolgung von Zielen.



2S19 MSTA-S SPG SP 155 mm-Geschütz

Diese erstmals 1990 gesichtete Artillerie-Plattform verwendet das Chassis eines T-80-Panzers. Das Waffensystem hat eine Reichweite von 24.700 m, mit Projektilen für erhöhte Reichweite können bis zu 40.000 m erreicht werden. Dank der Ladeautomatik kann das 2S19 acht Schuss pro Minute abfeuern.



FROG Mobile Abschussrampe für große ballistische Raketen

Das FROG-7 (Free Rocket Over Ground)-System ist dazu gedacht, Ziele im Hinterland des Feindes anzugreifen und hat eine Reichweite von 8 bis 18 km.



BM9A52 Smerch MLRS Multiple Launch Rocket System

Das russische Gegenstück zum amerikanischen MLRS, der Smerch, kann seine zwölf Raketen innerhalb von 38 bis 40 Sekunden abfeuern. Die Reichweite der Raketen beträgt zwischen 20.000 und 70.000 Meter.



9K35M3 Strela-10M3 SAM-Werfer mit Eigenantrieb

Der erstmals in den 70ern gesichtete SA-13 Gopher basiert auf dem MTLB-Chassis. Die Rakete hat eine Reichweite von 800 bis 5.000 m bei Flughöhen zwischen 10 und 4.000 m.



9K331 TOR-M1 SAM-Werfer mit Eigenantrieb

Das SA-15-System sichert die Luftabwehr bei Reichweiten unter 12.000 m und Höhen unter 6.000 m. Das in den 80ern entwickelte System kann die zehn gefährlichsten Ziele gleichzeitig erfassen und verfolgen.

ANHANG: ABKÜRZUNGEN

AA	Anti-Aircraft oder Assembly Area
AAA	Anti-Aircraft Artillery
AAM	Air to Air Missile
AOR	Area Of Operations
APHE	Armour Piercing High Explosive
ASB	Alternate Sensor Bearing
ATGM	Anti-Tank Guided Missile
AVI	Avionics
BP	Battle Position
CASREP	Casualty Report
CO CMDR	Company Commander
CP	Checkpoint
CP/BS	Co-Pilot/Bordschütze
DPICM	Dual Purpose Improved Conventional Munitions
DRV TRN	Drive Train
FCR	Fire Control Radar
FFAR	Folding Fin Aerial Rocket
FOV	Field Of View
FRAGO	Fragmentary Order
FROG	Free Rocket Over Ground
HE	High Explosive
HEAPI	High Explosive Armour Piercing Incendiary
HEDP	High Explosive Dual Purpose
HEISAP	High Explosive, Incendiary, Semi-Armour Piercing
HIDAS	Helicopter Integrated Defensive Aids System
HUD	Heads Up Display
HYD	Hydraulic System
IFV	Infantry Fighting Vehicles
IHADSS	Integrated Helmet And Display Sight System
IR	Infrarot
IRFF	Infra-Red Fire and Forget
JAMR	Countermeasures and Jamming system
L ENG	Left Engine
LASE	Ziel muss zu dieser Zeit durch Laser markiert sein.
LOAL	Lock On After Launch
LOBL	Lock On Before Launch
LOBL FCR	Lock On Before Launch - Fire Control Radar

LOS	Line Of Sight
LZ	Landezone
MLRS	Multiple Launch Rocket System
MFD	Multi-Function Display
MFDs	Siehe MFD
MPSM	Multi-Purpose Sub-Munition
MSL LNCH	Missile Launch
NOE	Nap Of the Earth
OPWIRE	Optical Wire Guided
ORT	Optical Relay Tube
PA	Patrol Area
PLT LDR	Platoon Leader
PNVS	Pilot's Night Vision System
R ENG	Right Engine
RTB	Return To Base
R/IR-CM-SET	Siehe JAMR
RA	Reactive Armour
RAWS	Radar Advance Warning System
RF	Russische Föderation
RKTS	Rockets
ROC	Rate Of Climb
RP	Recon Point
SAM	Surface to Air Missile
SAPHEI	Semi Armour Piercing High Explosive Incendiary
SEAD	Suppression of Enemy Air Defense
SPOTREP	Spotting Report
SRBM	Short Range Ballistic Missile
TADS	Target Acquisition and Designation System
TD	Target Designator
TGT	Turbine Gas Temperature
TOF	Time Of Flight
TOT	Time On Target
TOW	Tube launched Optical Wire System
TRANS	Transmission
TRP	Target Reference Point
VT	Variable Time Fused
WAYPT	Waypoint
WPNS	Weapons

KUNDENSERVICE

Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen. Benötigen Sie Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele?

Haben Sie Schwierigkeiten bei dem Betrieb unserer Software? Möchten Sie sich über neue Infogrames-Produkte informieren? Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per Email oder Fax an uns wenden.

HOTLINE

Unsere Hotline hilft Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

Deutschland: 0190-510 550 (DM 1,21 pro Minute) Werktags 11.00 bis 19.00 Uhr

Schweiz: 0900-592 090 (SFR 1,49 pro Minute) Werktags 11.00 bis 19.00 Uhr

Österreich: 03614-500 555 (Normaltarif) Di. + Do. 15.00 bis 19.00 Uhr

CUSTOMER SUPPORT

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

Infogrames Videogames Deutschland GmbH

Customer Support

Robert-Bosch-Str. 18

63303 Dreieich

Fax: 06103-334 600

Email: Technische Hilfe und Spielösungen: videogames@de.infogrames.com

Umtausch: support@de.infogrames.com

Produktinformationen: info@de.infogrames.com

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Ser ice-Kar te mit.

MAILBOX UND INTERNET

Unsere Mailbox ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer 06103-334 222 erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tipps und Tricks zu unseren Spielen. Unter "www.de.infogrames.com" finden Sie Produktinformationen und zusätzliche Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr. Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu unseren Produkten!

INFOGRAMES ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

LIZENZERTEILUNG

INFOGRAMES (im folgenden "Lizenzgeber" genannt) gewährt Ihnen eine nichtausschließliche Lizenz zur Nutzung dieser CD und der zugehörigen Begleitmaterialien (im folgenden zusammenfassend "Software" genannt) unter der Maßgabe, dass Sie die folgenden Bestimmungen und Bedingungen annehmen.

Bitte lesen Sie die diese Vereinbarung sorgfältig durch. Durch den Gebrauch der Software erklären Sie sich mit den Bestimmungen und Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Sollten Sie sich nicht damit einverstanden erklären wollen, geben Sie die Software samt Verpackung dort wieder zurück, wo Sie sie gekauft haben.

VERWENDUNG

Sie dürfen diese Software lediglich auf einem einzigen Computer installieren, mit Ausnahme der ausführbaren Datei für Mehrspieler-Spiele, die, in Übereinstimmung mit der Dokumentation der Software, auf mehr als einem Computer installiert werden darf, um ein Mehrspieler-Spiel zu ermöglichen. Sie dürfen die Software nur kopieren, um sie auf einem einzigen Computer zu installieren, und zu Sicherungszwecken Ihres persönlichen Software-Gebrauchs, mit Ausnahme der ausführbaren Datei für Mehrspieler-Spiele, die, in Übereinstimmung mit der Dokumentation der Software, kopiert werden darf, um ein Mehrspieler-Spiel zu ermöglichen. Wenn Sie die Software kopieren, müssen Sie alle Copyright- und Urheberrechtsnachweise, die auf dem Original der Software enthalten sind, mitkopieren.

EINSCHRÄNKUNG

Sie dürfen die Software oder eine Kopie davon in keiner Weise außer der hier beschriebenen teilweise oder ganz benutzen, kopieren, modifizieren oder übertragen. Jeglicher Versuch, die unter diese Vereinbarung fallenden Rechte oder Pflichten zu übertragen, ist rechtlich unwirksam. Sie dürfen die Software nicht vermieten, leasen, verleihen, weiterverkaufen oder vertreiben, weder als ganzes noch in Auszügen. Sie dürfen die Software nicht zurückentwickeln, deassemblieren, dekompileieren oder übersetzen oder auf andere Weise versuchen, den Source-Code der Software zu erlangen.

EIGENTUMSRECHTE

Die Eigentumsrechte und die Rechte am geistigen Eigentum der Software verbleiben beim Lizenzgeber. Die Software ist durch das Urheberrecht, weitere Gesetze über den Schutz von geistigem Eigentum sowie internationale Verträge urheberrechtlich geschützt. Das Eigentum und die damit verbundenen Rechte an den Inhalten, die durch die Software zugänglich gemacht werden, liegen bei den jeweiligen Eigentümern und sind durch die einschlägigen Gesetze und Bestimmungen geschützt. Durch die Lizenz, die Ihnen im Rahmen dieser Vereinbarung gewährt ist, werden Ihnen keinerlei Rechte an diesen Inhalten übertragen.

BEENDIGUNG DER LIZENZVEREINBARUNG

Diese Vereinbarung sowie die hierdurch gewährte Lizenz erlöschen automatisch, wenn Sie gegen die enthaltenen Bestimmungen verstoßen. Im Falle des Erlöschens der Vereinbarung müssen Sie sämtliche Kopien der Software und der zugehörigen Dokumentation vernichten.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Der Lizenzgeber (sowie seine Zulieferer, Lieferanten und/oder Wiederverkäufer) übernimmt keinerlei Haftung gegenüber Ihnen oder Dritten für mittelbare, konkrete besondere, durch Zufall eingetretene oder Folgeschäden jedweder Art (unabhängig davon, ob diese vorhersehbar waren oder nicht), entgangene Geschäfte, Ertragseinbußen, entgangene Vertragsabschlüsse oder erwartete Einsparungen, Verlust von Geschäftswerten, Arbeitsunterbrechungen, Computerausfälle oder Fehlfunktionen (unabhängig davon, ob diese vorhersehbar waren oder nicht), rechtswidrige Handlungen (einschließlich Fahrlässigkeit), Verletzung von gesetzlichen Obliegenheiten oder andere Schäden, die im Zusammenhang mit der Nutzung der Software oder dieser

Vereinbarung nach dem jeweils geltenden Recht auftreten. Die Haftung von Infogrames ist auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit begrenzt. Die Haftung von Infogrames für leichte Fahrlässigkeit besteht nur bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten. In diesem Fall wird die Haftung für vertragsuntypische Schäden ausgeschlossen. Die Haftung von Infogrames ist auf unmittelbare Schäden begrenzt. Auf keinen Fall wird die kumulative Entschädigung durch Infogrames in Verbindung mit dieser Vereinbarung den Betrag übersteigen, den Sie für den Erwerb dieser Lizenz und ihre Nutzung bezahlt haben. Dies gilt auch dann, wenn der Lizenzgeber auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde.

ÜBERTRAGUNGSVERBOT

Um jeden Zweifel auszuschließen, wird ausdrücklich festgelegt, dass diese Vereinbarung Sie in keiner Weise berechtigt, alle oder einzelne Rechte, die Ihnen gemäß der Bestimmungen dieser Vereinbarung gewährt werden, an Dritte zu übertragen.

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Diese Vereinbarung unterliegt deutschem Recht. Diese Vereinbarung stellt die vollständige Vereinbarung über die hierdurch gewährte Lizenz dar; Änderungen sind nur gültig, soweit sie schriftlich ausgeführt und von beiden Parteien unterfertigt werden. Falls ein Abschnitt dieser Vereinbarung keine Gültigkeit hat, so wird er entfernt, die übrigen Abschnitte bleiben jedoch dennoch gültig.

MITWIRKENDE

Entwicklerteam

Ausführender Produzent	Scott Spanburg
Produzenten	Chris Bowling Tim Goodlett
Designer	Tim Goodlett Warren Capps
Leitung Programmierung	Scott Spanburg
Grafikleitung	Mike Bates
Programmierer	Brandon Gamblin Nathan Mefford Michael Braley Rob Knopf
Grafiker	Mathew Bell Evan Brown Rob Cloutier Erik Ehoff Joe Morel Sam Laskowski Betsy Kirk David Austin
Musik	Roland J. Rizzo
Soundeffekte	Mark G. Reis
Sprecher	Marc Biagi Rick Bowman Ryan Drummond Mike Keeney Gary Kohler Debra Matthews Lani Minella Dave Rivas Doug Terry Tom Zahorik Lance Baldwin
Anleitung	Tom Basham Tim Goodlett

