



## **Primi passi**

### **Installazione**

*Apache-Havoc* è un prodotto per Windows 95/98. Inserisci il CD di *Apache-Havoc* nella relativa unità: se l'Autoplay è abilitato, il programma d'installazione partirà automaticamente, dopodiché dovrai semplicemente seguire le istruzioni sullo schermo. Il programma richiede che il CD di *Apache-Havoc* rimanga sempre nell'unità CD-ROM. Se l'Autoplay del tuo sistema non è stato abilitato, seleziona Gestione risorse di Windows e clicca sull'icona del file Autorun.exe presente nel CD di *Apache-Havoc*. Dopo aver copiato tutti i file del gioco sul disco fisso, il processo d'installazione creerà per te un collegamento ad *Apache-Havoc*.

Facciamo notare che per far girare *Apache-Havoc* è necessario disporre di un acceleratore grafico compatibile Direct3D.

### **Partenza**

Clicca sul collegamento Razoworks *Apache-Havoc* creato dal programma d'installazione: la prima volta che farai girare *Apache-Havoc*, il sistema creerà i file della grafica e della mappa usati dal gioco. La velocità di questo processo dipende dal processore che usi, comunque durerà circa tre minuti. Una volta completato, non sarà più necessario ripeterlo e i tempi di caricamento saranno assai più ridotti. È importante sottolineare che *Apache-Havoc* richiede tutte le risorse del sistema, dunque dovrai chiudere tutte le applicazioni aperte prima di iniziare.

### **In volo...subito!**

Se vuoi passare subito in volo, quando ti trovi nel menu principale segui le istruzioni riportate di seguito:

- Clicca su Combat missions (Missioni di combattimento)

- Clicca su Free flight (Volo libero)

- Scegli una zona: Cuban Crisis (Crisi cubana), The Opium war (Guerra dell'oppio) oppure Caspian Black Gold (Oro nero del Caspio)

- Scegli l'elicottero: Apache o Havoc

### **Primo volo**

I comandi da tastiera per il volo sono gli stessi per l'Apache o l'Havoc.

## Sequenza di decollo

1. Disimpegna il freno del rotore **[R]**
2. Disimpegna il freno delle ruote **[B]**
3. Aumenta il passo collettivo al 65% - 75% **[Q]** a seconda del carico e della quota.
4. L'elicottero si alzerà lentamente. Controlla la quota e il rateo di salita.
5. Dirigi l'elicottero lungo la rotta desiderata sfruttando il rotore di coda **[Z]** **[X]**
6. Spingi in avanti il passo ciclico **[↑]** per iniziare ad avanzare
7. Regola il passo collettivo in modo da mantenere una quota costante **[Q]** **[A]**
8. Quando la velocità sarà arrivata a circa 60 nodi (90 km/h per l'Havoc), il rotore di coda avrà un effetto più ridotto. Per virare dovrai sfruttare il passo ciclico e far inclinare l'elicottero a destra e a sinistra **[←]** **[→]**
9. Riduci la velocità di avanzamento tirando leggermente il passo ciclico verso di te, **[↓]** equilibra il passo collettivo **[Q]** **[A]**
10. Cerca di entrare in volo stazionario riducendo a zero la velocità di avanzamento. Il passo collettivo dovrebbe essere circa al 65%. Ora attiva il mantenimento del volo stazionario **[H]**. Ricorda che quest'ultimo si disattiverà se muoverai vistosamente il passo ciclico.

## Sequenza di atterraggio

1. Dalla posizione di volo stazionario, riduci il passo collettivo **[A]** al 60% circa per ottenere un moderato rateo di discesa
2. Sfrutta il passo ciclico per mantenere una posizione costante **[↑]** **[↓]** **[←]** **[→]**
3. Usa il rotore di coda per allineare l'elicottero nella posizione desiderata **[Z]** **[X]**
4. Posati delicatamente a terra, cercando di evitare gli oggetti e gli aeromobili parcheggiati
5. Porta il passo collettivo a zero **[A]**
6. Inserisci il freno del rotore **[R]**
7. Inserisci il freno delle ruote **[B]**

## Il gioco

Il cuore di *Apache-Havoc* è una modellazione completamente dinamica della guerra, senza alcun esito predefinito. Il conflitto infurierà attorno a te e ogni tua azione avrà la sua influenza sul gioco, a seconda della tua abilità e del momento in cui agirai.

Il sistema di campagna dinamica è stato sviluppato proprio per rappresentare l'andamento di una guerra e immergere il giocatore nella simulazione. Quando entrerai in una campagna, verrai trasferito a una base e potrai entrare in uno dei gruppi aerei di stanza presso quella base. Man mano che procederai nel gioco, ti sposterai da base a base, ciascuna delle quali prevede un proprio corredo di ordini. Per alzare il livello di sfida, le campagne sfrutteranno un sistema temporale legato al tuo ciclo di missioni. Il tuo progresso nell'ambito di una campagna verrà costantemente seguito: se non riuscirai a completare qualche missione o se continuerai a colpire le unità nemiche, prima o poi verrai tolto dal servizio attivo.

E' importante scegliere ed effettuare missioni che avranno il massimo effetto sul nemico. La perdita di preziosi elicotteri o la mancata protezione delle forze terrestri limiteranno gravemente le possibilità della tua fazione e potrebbero costarti la vittoria finale.

Per vincere una campagna dovrai catturare tutte le zone indicate in nero nelle mappe di campagna, denominate "settori obiettivo". Un settore obiettivo si considera "catturato" quando non ci sono più forze nemiche a occuparlo e tu sei atterrato al suo interno (oppure vi è entrata una qualsiasi unità amica).

Inoltre, potrebbe anche esserti richiesto di vincere una campagna in base al criterio dello "equilibrio al potere", mostrato nella schermata di stato della campagna. Quest'informazione appare soltanto presso le basi e i FARP. Se giocassi una campagna sempre in tempo reale, potresti impiegarci molti giorni, dunque è stata prevista l'accelerazione del tempo. Ricorda che quest'ultima funziona soltanto nelle campagne per giocare singolo, ma non nelle partite multigiocatore.

La coordinazione delle forze è un importante fattore per raggiungere la vittoria, dunque potrai sfruttare le comunicazioni radio per chiedere assistenza e dirigere gli attacchi delle unità aeree e terrestri.

Le condizioni meteorologiche durante la campagna sono variabili e non è possibile predire esattamente quale effetto avranno sulla missione.

E' bene sapere che le informazioni sulla forza e sulla posizione delle unità nemiche si "degraderanno" col tempo e non potrai mai essere certo che il nemico si troverà nella posizione indicata. Per effettuare ricognizioni potrai avvalerti di unità aeree e terrestri, che aggiorneranno i dati presentati dalla mappa della campagna.

## **Promozioni**

Man mano che guadagnerai esperienza e completerai nuove missioni verrai promosso. Le promozioni hanno uno scopo più significativo che non la semplice indicazione del livello del successo, dato che ti permetteranno di scegliere incarichi più difficili con il progredire della campagna. Le promozioni avranno un effetto diretto sul tempo del ciclo di missioni durante la campagna.

## L'interfaccia principale

Se non è specificato diversamente, tutte le scelte si effettuano con il mouse. Le scritte in giallo indicano un'opzione di scelta.

### Schermata principale

#### Select Pilot (Scegli pilota)

Scegli quest'opzione per indicare o creare un pilota diverso.

#### Game Options (Opzioni di gioco)

Scegli quest'opzione per alterare le impostazioni della grafica e del realismo.

#### Multiplayer Setup (Configurazione multigiocatore)

Scegli quest'opzione per impostare il collegamento multigiocatore.

#### Combat Missions (Missioni di combattimento)

Scegli quest'opzione per raggiungere le varie modalità di gioco offerte da *Apache-Havoc*.

## Piloti

Per creare un nuovo pilota, scegli "Add " (Aggiungi). Ti verrà chiesto di indicare il nome del nuovo pilota, che apparirà nella pista, assieme alla data di creazione e al grado.

Per togliere un pilota dalla lista, selezionalo e clicca su "Delete" (Cancella).

## Game Options (Opzioni di gioco)

### Graphics (Grafica)

Questa sezione ti permetterà di modificare le opzioni grafiche più adatte alla velocità del tuo processore.

Il livello di dettaglio del suolo e degli oggetti può essere regolato su basso (low), medio (medium) o alto (high). Ricordati che un livello più alto rallenta maggiormente il sistema.

La texture della pioggia e l'offuscamento causato dalle pale del rotore che girano sono più una questione di preferenze che di potenza di calcolo assorbita.

Device (Dispositivo): sono elencati tutti i dispositivi grafici hardware. Scegli quello che offre il miglior supporto Direct3D.

### Controls (Comandi)

Questa sezione serve per impostare le opzioni della tastiera, del joystick e della manetta. Prima di lanciare *Apache-Havoc* dovrai accertarti di aver calibrato il

joystick e gli altri dispositivi nella sezione Periferiche di gioco del Pannello di controllo.

## **Sound (Sonoro)**

Potrai regolare la musica, il parlato e gli effetti sonori in base alle tue preferenze.

## **Realism (Realismo)**

**Co-Pilot Target ID (Il copilota identifica i bersagli)** – Consulta i manuali di volo dell'Apache Havoc.

**Co-Pilot Countermeasures (Il copilota aziona le contromisure)** – Quest'opzione assegna al tuo copilota l'azionamento di tutte le contromisure (razzi luminosi, carta metallizzata antiradar, eccetera).

## **Flight dynamics (Dinamica di volo)**

### **Wind (Vento)**

Quest'opzione attiva gli effetti del vento.

### **Retreating Blade Stall (Stallo delle pale in ritirata)**

Evidenzia questa voce per abilitare lo stallo delle pale. Lo squilibrio di portanza generato da questo effetto farà rollare l'elicottero e il pilota dovrà intervenire di continuo.

### **Cross-Coupling (Coordinazione automatica)**

Disattivando l'opzione, per mantenere la rotta dovrai far imbardare di continuo l'elicottero.

### **Ground Effect (Effetto del suolo)**

Scegli questa voce per abilitare l'effetto che simula il cuscino d'aria generato sotto l'elicottero dal flusso discendente dell'elica.

### **Reverse Throttle Input (Inversione della manetta)**

Quest'opzione permette di invertire il movimento della manetta, se preferisci uno stile di movimento vicino a quello del jet. Il passo collettivo di un elicottero, infatti, funziona nella direzione opposta alla manetta dei caccia a reazione.

### **Keyboard Assistance (Assistenza per la tastiera)**

Il pilotaggio di un elicottero richiede movimenti leggeri, impossibili da ottenere con le tastiere tradizionali. Quest'opzione serve per introdurre un fattore di smorzamento che rende più morbido il volo.

## **Multiplayer**

Per attivare la possibilità di giocare partite multigiocatore, dovrai scegliere un servizio di collegamento. Inoltre, potresti dover inserire anche vari dettagli che dipendono dal metodo di connessione. Se non vuoi giocare una partita multigiocatore o se desideri disabilitare quest'opzione, scegli "None" (Nessuno).

Indicando un servizio di collegamento potrai sia creare nuove partite multigiocatore sia unirti a sessioni di gioco già esistenti.

Per creare una nuova partita multigiocatore, devi innanzitutto scegliere un tipo di gioco (vedi più avanti); la partita verrà poi trasmessa attraverso il servizio di collegamento scelto. Il creatore della partita è noto come "host" e ne controlla tutti gli aspetti. Se l'host abbandona la partita, quest'ultima finirà anche per tutti gli altri giocatori.

Se si sceglie una partita di campagna, l'host è l'unico giocatore che può salvare la partita.

La scelta del tipo di partita è importante, dato che le sfide multigiocatore sono distinte in base al loro tipo e nella lista appariranno soltanto quelle di uno stesso tipo.

Potrai unirti a una partita multigiocatore in qualunque momento dopo il suo inizio, a condizione che sia previsto lo stesso servizio di collegamento.

Nota: quando ti colleghi a un altro giocatore via modem, quello che risponde alla chiamata dell'altro viene automaticamente designato come host. Quest'ultimo deve aspettare il collegamento nella schermata della configurazione multigiocatore.

## **I tipi di partita**

Tutti i tre tipi di partita offerti possono essere affrontati a bordo di un Apache o di un Havoc in uno dei seguenti scenari: Cuban Crisis (Crisi cubana), The Opium War (Guerra dell'oppio) e Caspian Black Gold (Oro nero del Caspio).

### **Free Flight (Volo libero)**

Quest'opzione attiva tutte le basi, tutti i FARP e tutte le portaerei, consentendoti di spostarti fra le varie zone a disposizione per far pratica di volo o per rifornirti di armi e munizioni. Nessun nemico che incontrerai ti attaccherà, in compenso però non riceverai alcuna opportunità di promozione.


### **Dynamic Missions (Missioni dinamiche)**

Le missioni dinamiche sono scenari veloci destinati a chi non intende cimentarsi con un'intera campagna. Potrai scegliere tutte le missioni dello scenario selezionato in base al grado del tuo pilota. Dopo aver deciso, verrai trasportato immediatamente alla base che gestisce quella missione. Il nemico ti attaccherà e opporrà resistenza non appena ti avviserà. Anche qui non è prevista alcuna opportunità di promozione.

## **Campaigns (Campagne)**

All'inizio di una campagna partirai da un grado basso, che aumenterà con il procedere degli eventi. Verrai automaticamente assegnato a una base, dalla quale dovrai effettuare la tua missione per accumulare l'esperienza che ti permetterà di accedere a missioni più complicate, fino a guadagnare la possibilità di un trasferimento a un'altra base, magari dislocata in un settore più importante da catturare. Accumulando esperienza e tempo bonus del "ciclo di missioni" (vedi più avanti) potrai guadagnare anche qualche promozione. Le campagne all'inizio durano una quantità di tempo imprecisabile. Potrai salvare la situazione attuale soltanto dopo essere atterrato presso una base.

## **Demo**

Scegli questa voce se vuoi vedere gli scenari di Apache-Havoc in azione. Premi  per abbandonare la dimostrazione in qualunque momento.

## **Special (Missioni speciali)**

In futuro, si prevede di fornire missioni speciali che potranno essere scaricate da Internet grazie a questa voce.

## **Campagne**

### **Il tempo del ciclo di missioni**

Quando giochi da solo, ti verrà assegnato un certo tempo per il tuo "ciclo di missioni", che apparirà sullo schermo. Si tratta del tempo totale che potrai impiegare per finire la tua campagna attuale. Completando con successo le tue missioni potrai guadagnare tempo addizionale, mentre fallendo le missioni o aprendo il fuoco su unità amiche otterrai l'effetto opposto: il tuo tempo calerà. Non appena quest'ultimo sarà arrivato a zero o sotto zero, verrai rilevato dal servizio attivo e dovrai ricominciare la campagna da capo.

E' essenziale che guadagni tempo aggiuntivo se vuoi arrivare fino in fondo alla campagna. Il fatto di venire "ucciso" dal nemico o di "morire" in uno schianto a terra non significa necessariamente la fine della campagna, perché verrai riportato alla schermata della base, dove potrai riassegnare te stesso a un nuovo elicottero, se ce ne sarà qualcuno a disposizione. A ogni modo, perderai tutto il tempo allocato per quella missione, cosa che ridurrà in modo significativo le tue probabilità di completare la campagna con successo. Inoltre il fatto di essere "morto" verrà indicato sul tuo libro di volo.

## **Gruppi aerei presso la base**



All'inizio di una campagna, verrai assegnato ad una base o ad una portaerei, il cui nome apparirà nella parte superiore dello schermo. In alto a sinistra vedrai elencati i gruppi aerei di stanza presso la tua stessa base e dotati di elicotteri da combattimento. A fianco di ciascun gruppo troverai un indicatore di stato. Quando avrai scelto un gruppo, vedrai indicati i suoi membri nella parte inferiore destra dello schermo. Di norma ti verrà assegnato un elicottero da combattimento, quindi vedrai apparire anche il nome del tuo pilota fra quelli selezionabili. Se il gruppo contiene più di un elicottero da attacco, potrai scegliere qualunque suo membro elencato. Non potrai pilotare gli elicotteri che appaiono in grigio, però ti sarà possibile sceglierli nell'elenco e cliccare sul pulsante "View" (Visualizza) per guardarli mentre effettuano la loro missione.

Cerca di essere sempre consapevole del tempo che ti resta, perché mentre pensi al da farsi, l'orologio continua a ticchettare!

### **Salvataggio di una campagna**

Potrai salvare la situazione della tua campagna soltanto quando sarai al sicuro alla base. Il salvataggio si effettua cliccando su "Save" (Salva). Ogni pilota potrà avvalersi di un solo salvataggio nell'ambito di tutta la campagna; questo figurerà nella lista delle campagne come "Saved" (Salvato) < nome pilota> < nome campagna>.

### **Condizione**

Il pulsante "Status" (Condizione), localizzato nella parte inferiore della schermata della base, visualizza le risorse su cui puoi contare e presenta un completo rapporto sull'attuale situazione della campagna.

E' importante non dimenticare mai su quanti rifornimenti puoi contare mentre effettui le tue missioni.

Fra i dettagli offerti troverai indicato il tempo totale trascorso, il tempo per il tuo "ciclo di missioni", il numero di vittorie e sconfitte per amici e nemici, il numero totale di settori obiettivo da catturare per vincere la campagna e il numero di settori obiettivi occupati dalle forze alleate.

La grande barra al centro di questa schermata indica l'attuale equilibrio delle forze in campo, valutato in base al numero di unità schierate da ciascuna fazione. Vedrai figurare il livello che ciascun contendente deve raggiungere per ottenere una vittoria di fatto.

### **Missions (Missioni)**

La schermata delle missioni mostra tutte quelle a disposizione per il tuo gruppo aereo. Il fatto che alcune di esse siano oscurate indica che non sono adatte al tuo gruppo oppure che il tuo grado non è sufficientemente alto per essere ammesso a effettuarle.

Dopo aver scelto una missione adatta, potrai vedere la rotta prevista cliccando sull'opzione "Map" (Mappa), che visualizza una mappa con gli obiettivi, le tappe di navigazione previste e l'ultima posizione nota delle unità amiche e nemiche in campo. Questa mappa non ti permette di modificare le tappe.


Dunque, dovrai semplicemente ripetere il processo qui indicato fino a quando non troverai una missione che vorrai accettare, dopodiché ti basterà cliccare su "Commit" (Conferma).

Vedrai apparire nuovamente la mappa citata prima, con la differenza che stavolta potrai modificare le tappe (leggi più avanti, alla voce "Mappe della campagna"). Potrai controllare il tuo carico d'armi scegliendo "Weapons" (Armi). (Leggi più avanti, alla voce "Carico d'armi, riparazioni e rifornimenti").

## **Carico di armi, riparazioni e rifornimenti**

La schermata del carico d'armi fa parte della campagna, nel senso che sarai esposto alle azioni nemiche per tutto il tempo del rifornimento.


Sia l'Apache sia l'Havoc vantano un gran numero di configurazioni di armi diverse, dunque scegli quella che ritieni più adatta alla missione scelta. Per una descrizione completa delle armi e delle loro potenzialità, consulta la relativa sezione nei Manuali di volo di ciascun elicottero.

Esistono due configurazioni predefinite: per scegliere l'allestimento aria-aria premi **F2** mentre per scegliere le armi aria-aria premi **F3**. Se vuoi scegliere qualcosa di diverso, usa i tasti  per cambiare l'attacco e per scegliere le armi da montarvi.

Il rifornimento avviene automaticamente dopo l'atterraggio; l'attuale carico di carburante appare sulla destra dello schermo.

Le riparazioni di un elicottero danneggiato sono automatiche, ma richiedono un certo tempo. Il progresso è indicato dall'indicatore a barra a sinistra.

## **Mappe della campagna**

Il tasto  permette di scegliere in qualunque momento la mappa di gioco o di campagna.

Per modificare la visuale usa    , Il tasto  serve per far tornare indietro lo zoom, mentre  serve per zoomare. Per vedere la mappa di navigazione basta cliccarci sopra. Il tasto  permette di spostare questa mappa in una delle quattro posizioni previste.

Le unità del blu e del rosso sono indicate da icone colorate. Quando sarai atterrato presso una base, vedrai l'icona di quest'ultima lampeggiare per indicare che sei a terra. Quando sei in volo, il tuo elicottero è rappresentato da un'icona lampeggiante. Tutte le icone verranno aggiornate in tempo reale e appariranno anche le unità nemiche avvistate dalle forze aeree o terrestri amiche. La posizione di tutte le unità amiche verrà mostrata con precisione.






Nel corso della missione potrai fermarti presso una base alleata o un FARP vicino, però ti verrà offerta soltanto la possibilità di rifornirti di armi e munizioni, dato che non riceverai alcun nuovo ordine relativo a quella base.

Le basi, le portaerei e i FARP che non dispongono di sufficienti risorse per un rifornimento appariranno come icone grigie, dunque dovresti sempre controllare prima sulla mappa.










Nota: se atterrerai presso una base che non dispone di risorse sufficienti, non potrai né fare rifornimento né modificare la configurazione delle armi.

## Comunicazioni radio


Durante il gioco potrai comunicare con gli altri giocatori, con i piloti controllati dal computer e con il Quartier Generale che gestisce la campagna.

Premendo  attiverai la radio, dopodiché premendo i tasti da  a  potrai inviare il messaggio corrispondente. Premendo il tasto dei messaggi potrai inviare tutte le comunicazioni scelte e spegnere la radio. Il tasto  serve per attivare e disattivare il sistema. Se vuoi inviare a un altro giocatore umano un messaggio composto via tastiera, potrai utilizzare tutti i tasti disponibili, dunque è meglio che l'elicottero si trovi in volo stabile. Per terminare e inviare un messaggio così composto, premi  e la tastiera tornerà a fungere da interfaccia comandi per l'elicottero.













## TASTI DEL GIOCO

-   Abbandona la missione o la campagna
-   Esce dal gioco
-  Pausa (giocatore singolo)
-   Accelera il tempo (giocatore singolo)
-   Rallenta il tempo (giocatore singolo)

## TASTI DELLA MAPPA

-  Attiva/disattiva la cabina e i menu
-     Scorrimento della mappa
-      Scorrimento della mappa (grossolano)
-      Scorrimento della mappa (fine)
-  Zoom indietro
-  Zoom avanti
-  Sposta la mappa

## TASTI DI CONTROLLO DEL VOLO

-  Freno del rotore
-  Freni delle ruote
-  oppure  Aumenta il passo collettivo
-  oppure  Riduce il passo collettivo
-     Passo ciclico
-  Rotore di coda a sinistra
-  Rotore di coda a sinistra

- T** Compensatore
- Shift** **T** Compensatore al centro
- G** Pilota automatico
- H** Mantiene il volo stazionario

## TASTI DELLE ARMI E DELLE CONTROMISURE

- ←** Sceglie l'arma successiva
- Shift** **←** Sceglie l'arma precedente
- Ctrl** **←** Sicura delle armi
- Alt** **←** Sceglie la mitragliatrice
- Space** Fuoco
- S** Aumenta la dimensione della salva di razzi
- Shift** **S** Riduce la dimensione della salva di razzi
- L** Modalità LOBL/LOAL per gli Hellfire (Apache)
- C** Lancia carta metallizzata antiradar
- F** Lancia razzo luminoso
- J** Disturbatore radar
- I** Disturbatore IR
- Ctrl** **C** Contromisure elettroniche automatiche








## TASTI DI PUNTAMENTO

### Scelta del sistema di acquisizione bersagli
















- Ins Radar terrestre
- Home Radar aereo
- PgUp IHADSS (Apache) / HMS (Havoc)
- Del FLIR
- End DTV (Apache) / LLLTV (Havoc)
- PgDn DVO (Apache)

### **Comandi del radar (*usare il tastierino numerico*)**






















- 4 Scansione a sinistra
- 5 Scansione centrale
- 6 Scansione a destra
- 8 Aumenta la dimensione della scansione
- 2 Riduce la dimensione della scansione
- + Aumenta la portata
- Riduce la portata
- 9 Aumenta la priorità dei bersagli (radar terrestre)
- 3 Riduce la priorità dei bersagli (radar terrestre)
- 1 Mira automatica
- 7 Attiva/Disattiva gli aerei alleati (radar aereo)
- \* Scansione singola o continua del radar
- / Attiva la scansione singola del radar

-   Aggancia la visuale sul bersaglio
-  Sceglie il bersaglio successivo
-   Sceglie il bersaglio precedente
-   Spegnimento

### **Comandi del TADS (Apache) e dell'EOS (Havoc) *(usare il tastierino numerico)***
















-  Orienta verso sinistra  Aggancia/Sgancia il bersaglio
-  Centra   Aggancia la visuale sul bersaglio
-  Orienta verso destra  Sceglie il bersaglio successivo
-  Orienta verso l'alto   Sceglie il bersaglio successivo
-  Orienta verso il basso   Spegnimento
-  Zoom avanti
-  Zoom indietro

### **Comandi dell'IHADSS (Apache) e dell'EOS (Havoc) *(usare il tastierino numerico)***

-      Orientamento della visuale singola
-      Orientamento della visuale intera
-      Orientamento della cabina virtuale
-  Aggancia/Sgancia il bersaglio
-   Aggancia la visuale sul bersaglio
-  Sceglie il bersaglio successivo
-   Sceglie il bersaglio successivo











  Spegnimento

## COMANDI DI CABINA

	Spegne la spia generale di pericolo
	Sceglie la tappa successiva
 	Sceglie la tappa precedente
	Tergicristallo
 	Spazzola intermittente
	Sceglie il colore successivo dell'IHADSS (Apache) o dell'HUD (Havoc)
 	Sceglie il colore precedente dell'IHADSS (Apache) o dell'HUD (Havoc)
 	Cambia la dimensione dell'HUD
	Visione notturna: PNVS (Apache) / NVG (Havoc)
 	Attiva l'estintore

## TASTI DELLO SCHERMO MULTIFUNZIONE

### Per voltare le pagine video

	Pagina successiva dell'MFD sinistro
 	Pagina precedente dell'MFD sinistro
 	MFD sinistro acceso/spento
	Pagina successiva dell'MFD destro
 	Pagina precedente dell'MDF destro
 	MFD destro acceso/spento



## Scelta diretta delle pagine degli MDF






- Ctrl** **1** a **8** Pagina dell'MDF sinistro
- Alt** **1** a **8** Pagina dell'MDF destro
- 1** Radar terrestre
- 2** Radar aereo
- 3** TADS
- 4** TSD
- 5** ASE
- 6** Armi
- 7** Sistemi
- 8** Motori
- E** Aumenta la portata del TSD e dell'ASE
- Shift** **E** Riduce la portata del TSD e dell'ASE
- D** Sceglie il successivo livello informativo del TSD
- Shift** **D** Sceglie il precedente livello informativo del TSD
- Ctrl** **A** Comparsa automatica della pagina dell'ASE

## TASTI DEI MESSAGGI
















- Tab** Mostra il menu dei messaggi **1** a **0** Sceglie il messaggio

## TASTI DELLE VISUALI IN CABINA

- F1** Visuale verso prua (attiva/disattiva la cabina)
















-   Attiva/disattiva la grafica della cabina
-  Visuale sul pannello strumenti
-  MFD sinistro (Apache), schermo TV (Havoc)
-  MFD destro (Apache), HUD grande (Havoc)

## Orientamento della visuale

-      Orientamento della visuale singola
-      Orientamento della visuale intera
-      Orientamento della cabina virtuale











## TASTI DELLE VISUALI ESTERNE

### Scelta dell'oggetto da visualizzare








-  Visualizza l'elicottero del giocatore
-   Visualizza il bersaglio del giocatore
-  Visualizza l'unità successiva
-   Visualizza l'unità precedente
-   Cambia fazione unità (aria-terra-mare)
-  Visualizza l'oggetto successivo dell'unità scelta
-   Visualizza l'oggetto precedente dell'unità scelta
-   Visualizza l'oggetto più vicino della scelta
-   Attiva/disattiva descrizione dell'oggetto

### Scelta della telecamera

-  Telecamera di inseguimento

-   Ripristina la posizione dell'inseguimento
-   Aggancia/sgancia la telecamera di inseguimento
-  Telecamera di passaggio
-   Telecamera da sgancio
-  Inquadramento automatico dell'azione
-   Telecamera cinematografica

## **Zoom e orientamento della telecamera**

-  Zoom indietro
-  Zoom avanti
-      Orientamento