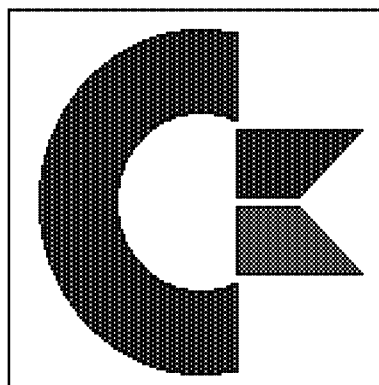


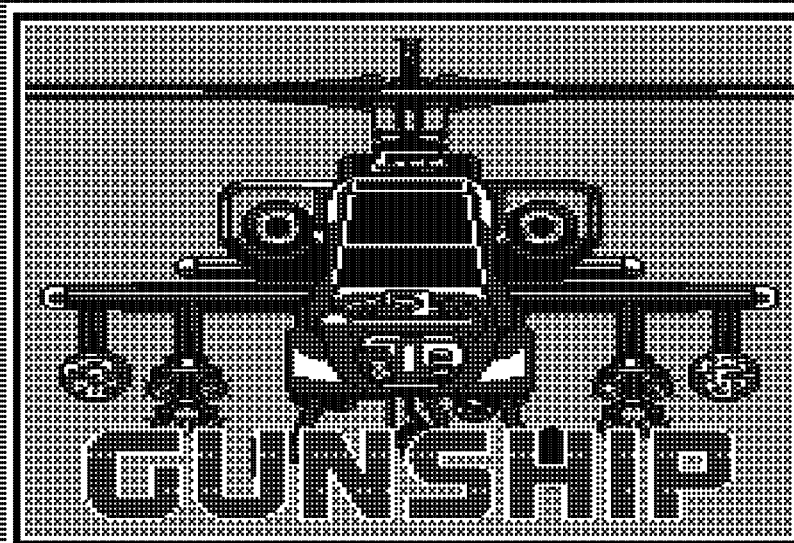
MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

presents



GUNSHIP



Grafická a textová úprava návodu

(c) 1994

 Marcus

Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish

GUNSHIP je simulátorem amerického bitevního vrtulníku AH-64A Apache. Jde o dobře propracovaný program, tedy i jeho ovládání není tak docela jednoduché. Zaměříme se především na popis základních funkcí programu, a poté na zvládnutí všeho, co je zapotřebí k samotnému letu.

Po nahrání, kdy je na obrazovce Apache představen z předního profilu, následuje obrazovka volby pilota. Můžete se zapsat do tabulky tak, že vymažete jméno některého staršího pilota pomocí ERASE PILOT. Pokračujte pomocí CONTINUE. Pokud jste již GUNSHIP hráli (s odjištěnou disketou), dostanete se rovnou do další obrazovky. Ta slouží k volbě obtížnosti mise - riziko od Very Low až po Extreme. K tomu slouží tři menu :

Duty : Volba jednotky, ve které chcete sloužit. První možností je trénink v USA, další čtyři jednotky jsou již jednotky bojové, operující v různých částech světa - Jihovýchodní Asie (nejjednodušší), Střední Amerika, Střední Východ a Západní Evropa (nejtěžší).

Style : Zde určíte obtížnost misí (3 stupně).

Reality : Volba reality simulace (1 - realita letu, 2 - realita přistání, 3 - realita počasí) a kvalit nepřítelů (1st Line - nejtěžší, 3rd Line - nejlehčí).

Pokud jsou všechny aspekty nastaveny podle vašich představ, ukončete volbu obtížnosti pomocí CONTINUE.

Nyní se dozvíte, jaká mise vám byla uložena. Text obsahuje vždy popis primárního a sekundárního cíle s označením souřadnic, předpověď počasí a dobu letu (zda se jedná o misi denní či noční). Pokud jste členy některé bojové divize (tedy neletíte trénink), obdržíte svůj návratový kód (to bude vysvětleno později). Pomocí SEE MAP si můžete misi promyslet a prohlédnout polohu dosud známých cílů. Pomocí SICK CALL se můžete misi vyhnout, to je však zbabělé. Pokud jste odhodláni podstoupit riziko svého poslání, zvolte CONTINUE. Následují ještě poslední rady (zvolte opět CONTINUE).

Nyní musíte svůj stroj vyzbrojit a načerpat palivo. K dispozici máte čtyři typy zbraní : řízené rakety vzduch - vzduch AIM - 9L Sidewinder, neřízené střely vzduch - země 2.75 '' FFAR, řízené rakety vzduch - země AGM - 114 Hellfire a kanón 30 mm. Kromě toho se musíte vybavit odvaděči tepelně a radarově naváděných raket země - vzduch (SAM) - FLARES a CHAFFS. Vždy se řiďte pokyny před misí (např. víte-li, že na vás nebudou útočit vrtulníky, neberte zbytečně Sidewindery). Pokud jste spokojeni, zvolte CONTINUE. Vaše poslání začíná.

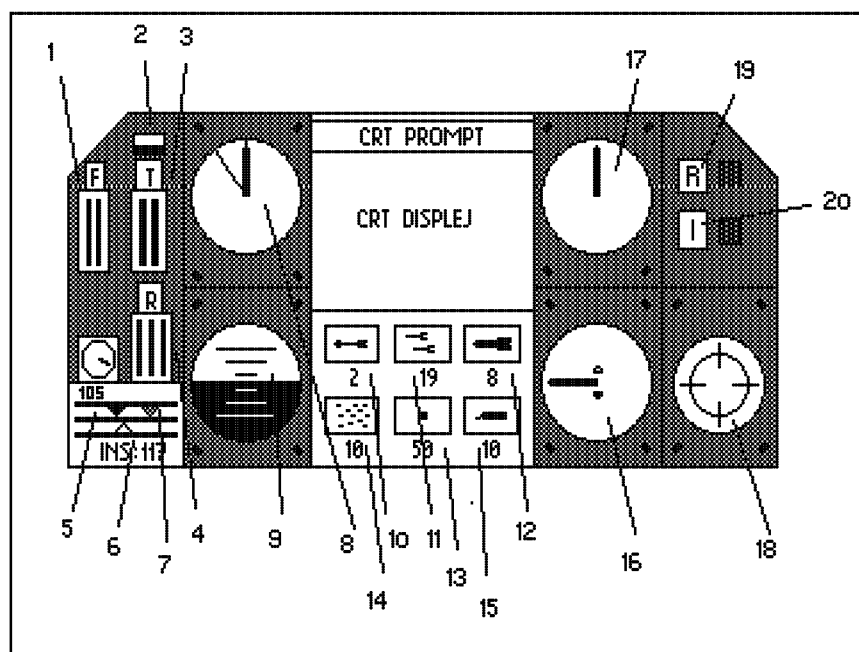
Ovládání:

Motory	1,2
Rotor	3
Rychle nahoru	F1
Pomalů nahoru	F3
Pomalů dolů	F5
Rychle dolů	F7
Sidewinder	4
FFAR	5
Hellfire	6
Kanón	7
Chaff	9

Potlačení radaru	0
Potlačení infra	+
Flare	-
Mapa	Z
Poškození	G
Zpráva CRT	Space
Změna cíle	Pravý Shift
Pauza	Run/Stop
Otáčení na místě	Kurzory

Přístrojová deska AH-64A Apache

- 1) Palivoměr
- 2) Kontrolka rotoru
- 3) Naklopení listů vrtule
- 4) Výkon motorů a rotoru
- 5) Indikátor přímého směru
- 6) INS cílový indikátor
- 7) Indikátor kurzu
- 8) Rychlost
- 9) Umělý horizont
- 10) AIM-9L Sidewinder
- 11) FFAR 2.75 "
- 12) AGM-114 Hellfire
- 13) Kanón 30 mm
- 14) Chaff
- 15) Flare
- 16) VSI (indikátor vertikální rychlosti)
- 17) Výškoměr
- 18) Radar obranného systému
- 19) Varování před radarem naváděnou raketou
- 20) Varování před tepelně naváděnou raketou



První let s AH-64A Apache

Zapněte motory a rotor (1, 2, 3). Potom natočte listy vrtule tak, aby zabíraly vzduch (opakovaně F1). Váš stroj se pomalu odlepi od země. Všimněte si nyní některých důležitých přístrojů :

Cílový indikátor a indikátor kursu : Podívejte se na mapu. Joystickem můžete ovládat křížek, který slouží k volbě nastavení cílového indikátoru. Jak to pracuje ? Nastavte křížek na nějakou horu, ke které chcete letět. Vraťte se zpět do kabiny a otáčením vrtulníku srovnejte zobáček indikátoru kursu se zobáčkem cílového indikátoru. Letíte přímo ke zvolenému cíli (tedy k hoře). Na začátku každého posláni je cílový indikátor nastaven na primární cíl.

Rychloměr : Ukazuje aktuální rychlost vrtulníku. Ta může být jak kladná, tak i záporná (couvání).

Umělý horizont : Prastarý, stále užívaný přístroj. Slouží ke kontrole vaší polohy tehdy, nevidíte-li skutečný horizont.

CRT Prompt : Slouží k upozornění pilota na rádiem automaticky přijímané zprávy. Stisknete Space a zpráva se objeví v CRT Displeji.

CRT Displej : Normálně zobrazuje výsek mapy, ve kterém právě operujete. Zobrazují se v něm všechny nepřátelské jednotky/stroje ve vašem dosahu, je to tedy hlavní orientační přístroj v průběhu boje. Pokud máte zaměřen nějaký cíl, tento cíl bude v CRT Displeji zobrazen až do zničení tohoto cíle či vyhledání cíle jiného.

Výškoměr : Slouží k zobrazení výšky vrtulníku. Během letu je výška určena poměrem náklonu listů vrtule a rychlosti letu. Během boje se snažte létat co možná nejnižší, jinak budete ve stálém nebezpečí zásahu řízenými střelami.

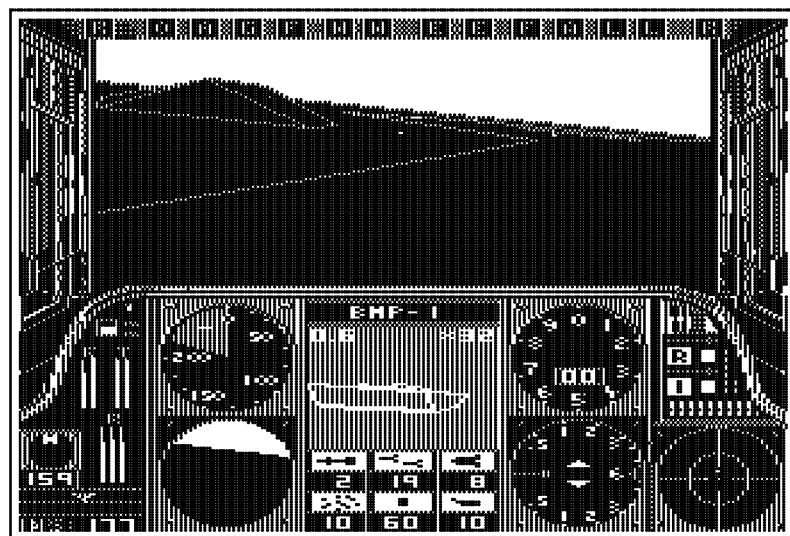
VSI (Indikátor vertikální rychlosti) : Ukazuje rychlost (intenzitu) stoupání/klesání.

Radar obranného systému : Tento přístroj slouží k lepší orientaci během boje. Objevují se na něm nepřátelské stroje, ale především střely, které na vás nepřítel vypustí. Radar sleduje raketu, která na vás letí. Je-li raketa již blízko, radar automaticky změní svou rozlišovací schopnost, čímž vám umožní přesně raketu sledovat a včasným zásahem ji také odvrátit. V okamžiku, kdy je raketa skoro u vás, vypusťte příslušný odvaděč. Jelikož v zápalu boje je obtížné (ne-li nemožné) sledovat, kdo na vás raketu vypustil, je vhodné použít jak Chaff, tak Flare.

Systém navádění TADS : Jakmile se na obrazovce objeví objekt, který váš palubní počítač uzná za cíl, v HUDu vašeho stroje se objeví čtvereček zaměřovacího systému TADS. Je-li na obrazovce více cílů, můžete mezi nimi cyklicky přepínat pomocí pravého Shiftu.

Indikátory poškození : Na horním okraji obrazovky se nachází řada kontrol, které slouží k informování pilota o poškození stroje. Význam kontrol (zleva doprava):

- R Hlavní rotor
- O Optika
- A Přední řízení
- G Kanón
- F Přední palivová nádrž
- W Levé křídlo
- W Pravé křídlo
- E Levý motor
- E Pravý motor
- F Zadní palivová nádrž
- A Zadní řízení



- L Vypouštěč Chaff
- L Vypouštěč Flare

- R Rotor zadní vrtule

Zbraně

Kanón 30 mm : Je pohyblivý, navádění zajištěno systémem TADS. Maximální dostřel = 1.5 míle, efektivní dostřel je asi 0.7 míle, při střelbě do stran 0.3 - 0.4 míle. Tato zbraň je efektivní proti cílům všeho druhu s výjimkou bunkrů, které může pouze lehce poškodit.

AGM-114 Hellfire : Protitanková naváděná střela, zaměření prostřednictvím TADS. Maximální dostřel 6 = mil. Ideální je vypouštět tyto střely ze vzdálenosti 1.8 až 2.2 míle od cíle. Pokud jste příliš blízko cíle, raketa se nestačí nasměrova a cíl mine. Tato zbraň je určena k likvidaci bunkrů a vozidel všeho druhu.

Nefízené střely FFAR 2.75" : Tyto střely jsou určeny k ničení pozemních cílů, navádět je musíte manuálně umístěním cíle do zaměřovacího kříže. Maximální dolet těchto raket je 1.8 míle, raději je však používejte na menší vzdálenosti. Tato zbraň je efektivní proti „lehkým“ cílům (pěchota, protiletadlové kanóny a různá stavení či vojenské objekty typu zásobovacích skladů, nepřátelských leteckých základen apod.).

AIM-9L Sidewinder : Střela určená výhradně k likvidaci vzdušných cílů. Navádění prostřednictvím TADS. Model „L“ Sidewinderu má maximální dolet 18 mil, efektivní dosah je takřka shodný s maximálním.

Boj

Naberte kurs na primární cíl. Leťte nízko a rychle, jako zbraň mějte nastaven kanón. Ten totiž reprezentuje hlavní zbraň vrtulníku - je rychlý, přesný a účinný. Pozorně sledujte CRT Displej. Zde se budou objevovat nepřátelské jednotky, zachycené vaším radarem. Někdy se taková jednotka objeví těsně vedle vás a je třeba ji rychle zneškodnit. Proveďte bleskový manévra a zničte nepřítele kanónem (střílejte pouze na jistotu, nemáte střeliva nazbyt). Takto se musíte probít nepřátelským územím až k primárnímu cíli. Po zničení primárního cíle zkontrolujte technický stav vašeho stroje. Je-li v pořádku a máte-li dost munice, vydejte se zničit sekundární cíl. Po splnění obou posláních se vraťte na základnu. Výsledek posláních bude vyhodnocen, což se může odrazit ve vašem povýšení, obdržení různých medailí apod.

Návrat na základnu

Při tréninku (USA) to není žádný problém. Avšak účastníte-li se bojových operací v některém z válečných území, musíte přijmout pravidla hry. Pokud se jakýkoliv bojový letoun či vrtulník přiblíží k základně, je jeho pilot dotázán na heslo. Pokud jej nezná, bude bez milosti sestřelen. Samotný kód se skládá ze dvou složek : otázka a odpověď. Např. bude-li otázka znít BILLBOARD, musíte odpovědět KICKBACK. Pokud se spletete, máte ještě jeden pokus. Dejte si pozor, aby malá nepřesnost nezpůsobila, že by váš mistrovsky řízený nepoškozený stroj byl sestřelen vlastní protiletadlovou obranou !

Několik nejčastějších hesel

Otázka	Odpověď
ACCENT	TRAMPOLINE
BILLBOARD	KICKBACK
CROMAGNON	MELODRAMA
DAKOTA	ONSTAGE
ELECTRA	VERTICAL
FOOTHOLD	INSOLENT
IVORY	WILLOW
KNOCKOUT	PUREBRED
LOZENGE	ROMANTIC

**Mnoho zábavy u
této skvělé hry
vám přeje autor
tohoto manuálu !!!**

Další manuály
seženete na adrese:
Klub uživatelů C-64/128
ARDAN Pod Urchem 2889
276 01 MĚLNÍK