



36° Stormo Virtuale

DCS: A10-C

GUIDA RAPIDA ALL'USO DEGLI ARMAMENTI GUIDATI

SOMMARIO

1. Premessa.....3

2. Allineamento dei sensori.....4

2.1 Attivazione TGP.....4

2.2 Attivazione AGM-65.....6

3. Bombe LGB.....7

4. Bombe JDAM.....14

5. Bombe WCMD.....17

6. Missili AGM-65.....19

Ringraziamenti.....24

1. Premessa

Questa guida, nasce con lo scopo di riordinare e sintetizzare le informazioni presenti nel manuale dell'A-10C per quanto concerne l'utilizzo degli armamenti guidati nelle modalità più comuni.

Rimane fermo l'invito di consultare sempre il manuale operativo del DCS: A-10C nel caso vogliate disporre di maggiori dettagli.

Per caricare rapidamente una missione che già equipaggi l'armamento che presto andremo ad utilizzare, nella home del simulatore selezionate Istant action e selezionate la missione intitolata Easy - East Georgia - Spring.

Inoltre, per disporre di tempo a sufficienza per eseguire tutti i passi di questa guida, è fortemente consigliato l'uso della pausa attiva, la quale permette di interagire con la strumentazione del simulatore nonostante l'azione sia in pausa. Per abilitare la pausa attiva rimuovete la pausa standard all'avvio della missione e aspettate circa 5 secondi per far allineare gli strumenti sul waypoint seguente. Una volta fatto ciò premete la seguente serie di tasti per abilitare la pausa attiva **[L-SHIFT+L-WIN+PAUSE]**.



I comandi da tastiera riportati sono quelli di default e verranno scritti **[IN MAIUSCOLO TRA PARENTESI QUADRA]**.

2. Allineamento dei sensori

In questa guida inizierete a volare con l'aereo già pronto per il combattimento, ma solitamente dovrete attivare manualmente i sistemi d'arma. Sia il TGP che i Maverick richiedono del tempo prima di poter essere utilizzati, circa 3 minuti per entrambi. E' consigliato attivare il TGP subito dopo il decollo, tenendolo poi in standby se non viene utilizzato. Gli AGM-65 invece possono essere attivati nel Fence IN e lasciati accesi finché necessario. Tuttavia è consigliato disattivarli se non vengono utilizzati per un lungo periodo per evitare danni ai sensori.

2.1 Attivazione TGP

Per attivare il TGP eseguite i seguenti passi:



- 1) Sul pannello Armament HUD Control Panle (AHCP) portate su ON (verso l'alto) l'interruttore TGP



- 2) Sull'MFCD di destra premere l'OSB 15 TGP. Comparirà una schermata nera con la scritta NOT TIMED OUT ad indicare che l'allineamento è in corso



- 3) Una volta terminato l'allineamento la scritta scomparirà ma la schermata rimarrà nera. Per attivare il sensore del TGP premete l'OSB 2 A-G, e vedrete sullo schermo l'immagine registrata dal TGP



- 4) Per rimettere in stanby il TGP premere l'OSB 3 STBY. Sarà così visualizzata la schermata nera già citata al punto 3

2.2 Attivazione AGM-65

Per attivare i Maverick eseguite i seguenti passi:



- 1) Sull'MFCD di destra premere l'OSB 14 MAV. Comparirà una schermata nera con la scritta OFF



- 2) Premete l'OSB 6 per cambiare lo stato da EQ OFF a EQ ON. Nella schermata comparirà la scritta ALIGN ed in basso a destra partirà un timer
- 3) Quando il sensore è pronto per l'uso la schermata passerà automaticamente all'immagine inviata dal missile

3. Bombe LGB

Le bombe LGB (Laser guided Bomb, bomba a guida laser) sfruttano un sistema di guida laser per raggiungere il bersaglio, laser che deve essere precedentemente puntato tramite il TGP. Questi ordigni sono bombe a caduta libera (free-fall) modificate, ed accoppiate con un proprio sistema di guida. Vediamo ora quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questo tipo di armamento:

Vantaggi:

- Una LGB rimarrà sempre puntata sul punto in cui è direzionato il laser. Questo vuol dire che se un bersaglio si sposta ma rimane lockato dal TGP, la bomba lo centerà comunque

Svantaggi:

- Una volta sganciata una LGB il laser deve rimanere puntato sul bersaglio, il che significa che non si potrà usare il TGP per cercare un altro bersaglio
- Una LGBU necessita di libera visuale tra il velivolo e il target per tutto il tempo dal puntamento fino all'impatto. Di conseguenza queste bombe non sono armi "Lancia e dimentica"

L'A10-C può usare due tipi di armi LGB: le GBU-10 e le GBU-12. Sono entrambe derivate dalle bombe non guidate e si differenziano sostanzialmente per il loro peso.

- GBU-10: Versione derivata dalla bomba multi uso a caduta libera Mk84, a cui viene montato il dispositivo di guida Paveway II. Peso esplosivo 945 lb, peso totale 2081 lb. Può essere caricata solo singolarmente per un pilone
- GBU-12: Versione derivata dalla bomba multi uso a caduta libera Mk82, a cui viene montato il dispositivo di guida Paveway II. Peso esplosivo 192 lb, peso totale 611 lb. Può essere caricata sia singolarmente che su supporti a due o tre per pilone

Caricando la missione come indicato nell'introduzione ci dovremmo trovare in volo con il cockpit nella situazione indicata nella figura sottostante:



- 1) Sull'MFCD di sinistra premere l'OSB 19 DSMS

Info: l'OSB DSMS abilita l'MFCD a visualizzare la vostra attuale configurazione dell'armamento,

quali e quanti bombe/missili/pod avete e sotto quale pilone essi sono disposti. Tramite il DSMS potrete selezionare l'armamento da utilizzare ed il suo profilo di rilascio

- 2) Sull'MFCD di destra invece, premere l'OSB 2 A-G

Info: l'OSB A-G abilita la funzione Aria-Terra del TGP. Una volta premuto tale tasto il TGP si accenderà e si allineerà nella attuale direzione di volo del vostro velivolo. Notare che il TGP può anche svolgere la funzione A-A per il puntamento di velivoli. In questo caso è lecito pensare che per una GBU-12 la giusta modalità da abilitare sia l'Aria-Terra



- 3) Sull'MFCD di sinistra, all'apparire della finestra DSMS selezionate la GBU-12 premendo il corrispettivo OSB al suo fianco.

Info: quando un pilone viene selezionato i suoi colori si invertono. Questo non appare solamente nella finestra DSMS ma nella maggior parte delle finestre degli MFCD di sinistra e di destra. Come avrete potuto notare infatti, la stessa cosa è accaduta nello schermo di destra nel momento in cui avete selezionato A-G sul TGP



- 4) Cambiare il Master mode dell'HUD impostandolo su CCRP (Constantly Computed Release Point)

premendo il tasto MMCB (Master Mode Control Button) sullo stick oppure **[M]**

Info: tramite il Master Mode Control potrete cambiare la modalità di rilascio del vostro armamento. Tra le più importanti possiamo evidenziare GUNS (sull'HUD viene rappresentato l'indicatore del cannone Gau); CCIP (Constantly Computed Impact Point); CCRP (Constantly Computed Release Point); NAV (sull'HUD non viene più rappresentato nessun indicatore dell'armamento, lasciando spazio alle rappresentazioni inerenti alla navigazione)

Spostandoci sull'MFCD di destra invece:



- 5) Premere l'OSB 1 CNTL (Control)

Info: l'OSB CNTL permette di visualizzare alcune opzioni riguardanti il TGP e il corrispettivo illuminatore laser



- 6) Nelle voci che appariranno, premere l'OSB 13 LATCH OFF e controllare che la voce cambi in LATCH ON.

Info: Il cambiamento della funzione LATCH da OFF a ON cambia la modalità del tasto laser. In altre parole con LATCH su OFF dovrete tenere premuto il tasto di abilitazione del laser per tutto il periodo di cui avrete bisogno che questo illumini il bersaglio; con LATCH su ON invece, il tasto di abilitazione del laser funzionerà come un interruttore, cambiando lo stato del laser tra ON e OFF ad ogni pressione

- 7) Una volta cambiata la modalità LATCH su ON, tornate alla prima finestra del TGP premendo lo stesso OSB 1 CNTL che nel frattempo sarà diventato RTN (Return).

Info: adesso, premendo il tasto di abilitazione del laser non avrete bisogno di tenere premuto il relativo tasto (tasto NWS sullo stick o [INS] per abilitare e disabilitare il laser) ma basterà premerlo una volta per abilitarlo e una seconda volta per disabilitarlo



- 8) Una volta ritornati sulla finestra principale del TGP rendetelo SOI premendo una seconda volta l'OSB 15 TGP.

Info: rendere SOI (Sensor Of Interest) un sensore significa abilitarlo e renderlo sensibile ad alcuni tasti che sono in grado di operare con funzioni diverse su molteplici sensori. Tali tasti sono i CHINA HAT forward, backward/TMS up, left, right, down e DMS up, left, right, down. Inoltre questi tasti svolgeranno una funzione diversa nel momento in cui saranno premuti rapidamente o per un tempo di circa mezzo secondo: si avranno quindi diverse funzioni se il tasto CHINA HAT Forward sarà premuto per una frazione di secondo (Short) o per un tempo di mezzo secondo circa (Long). Una volta reso SOI un sensore, noterete che la scritta nera su sfondo bianco NOT SOI non sarà più visualizzata e attorno alla finestra del sensore interessato sarà visualizzata una cornice verde ad indicarne l'abilitazione

Ora andiamo a cercare il nostro obiettivo!



- 9) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Long per allineare il TGP al waypoint attualmente selezionato
- 10) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Short per aumentare l'ingrandimento della visuale tramite lo zoom del TGP
- 11) Spostate la visuale del TGP verso il bersaglio interessato tramite lo SLEW (o **[L]**; **[-]**; **[0]**; **[.]**)
- 12) Selezionate un ulteriore livello di ingrandimento del TGP utilizzando i tasti DMS Up e Down (o **[END]**; **[HOME]**)
Info: è altamente consigliato impostare dei tasti comodi e accessibili per le relative funzioni DMS/CHINA HAT/TMS in modo tale da minimizzare i tempi di ricerca e puntamento del TGP in fase di combattimento
- 13) Premete NWS sullo stick (o **[INS]**) per abilitare il laser
Info: Quando il laser viene abilitato, nella finestra del TGP appare sotto il centro una L che lampeggia
- 14) Una volta individuato il target e puntato il TGP premete il tasto TMS Forward long per salvare l'SPI
Info: L'SPI è il Sensor Point of Interest, ovvero un punto specifico (solitamente fissato in coincidenza di un target) che viene salvato tramite l'apposito tasto. Grazie all'SPI si possono sganciare bombe a guida laser, bombe a caduta libera e anche salvare un target di modo tale che l'AGM-65 possa essere allineato sullo stesso punto salvato dal TGP.
 Gli SPI possono essere creati in continuazione ma è di fondamentale importanza considerare che la creazione di un nuovo SPI sovrascrive quello precedente
- 15) Dopo aver salvato l'SPI spegnete il laser premendo nuovamente NWS sullo stick o **[INS]**

Ora l'HUD dovrebbe apparire così:



16) Togliete la pausa premendo **[L-SHIFT+L-WIN+PAUSE]**

17) Volate seguendo la linea indicata sull'HUD cercando di far collimare nel miglior modo le due linee verticali che saranno rappresentate.

Info: è di fondamentale importanza mantenere la linea lunga allineata in modo tale che passi almeno all'interno del cerchio in fondo all'altro cerchio. Più preciso è l'allineamento e più il rilascio sarà preciso

18) Una volta raggiunta la situazione indicata nello punto superiore, il vostro compito sarà quello di mantenere le due linee il più vicino possibile. Al calare della distanza tra l'obiettivo e il velivolo, comparirà un countdown rappresentato alla destra del piccolo cerchio che domina la parte superiore della linea verticale lunga. Quando questo numero raggiungerà i 5/6 secondi il cerchio citato inizierà a scendere

19) Il rilascio dell'arma deve avvenire quando il cerchio piccolo passa vicino al centro del cerchio rappresentato sulla linea verticale del velivolo, tenendo premuto il Release Weapon sullo stick (o **[SPACE + RALT]**) finchè non si sente lo sgancio della bomba

20) Una volta sganciata la bomba l'HUD rappresenterà a sinistra un piccolo numero: quello è il countdown all'impatto, ovvero il tempo stimato all'impatto della bomba sul bersaglio designato. Quando il countdown raggiunge i 14/15 secondi, abilitate il laser premendo NWS sullo stick (o **[INS]**) e assicuratevi che l'attivazione sia avvenuta controllando che la piccola "L" rappresentata a destra del countdown sull'HUD lampeggi

21) Quando il countdown raggiunge 0 la bomba dovrebbe impattare sull'obiettivo

22) Dopo lo sgancio della bomba, è consigliabile tenere d'occhio dove il TGP è puntato e se necessario, correggere eventuali errori di posizionamento muovendosi con i tasti SLEW (o **[L];[R];[D];[L]**)



- 23) Mentre stai volando potrai notare che nella finestra DSMS, sarà comparso un quadratino bianco al fianco dell'OSB precedentemente cliccato per la selezione della GBU-12. Tale riquadro indicherà l'avvenuto sgancio dell'armamento selezionato



- 24) Se tutto è andato come previsto allo scadere del countdown dovreste vedere l'elposizione della bomba. In ogni caso quando il conto arriva a 0 potete disabilitare il laser premendo nuovamente NWS sullo stick (o [\[INS\]](#))

NOTA BENE: per lo sgancio della GBU è necessario essere ad almeno 5.000 ft AGL (minimo ~10 secondi di caduta libera) altrimenti la bomba non avrà il tempo necessario per correggere la propria traiettoria verso il target.

L'altitudine consigliata per lo sgancio va dai 10.000ft ai 15.000ft.

4. Bombe JDAM

Le bombe JDAM (Joint Directed Attack Munition, bomba d'attacco a guida composita) sfruttano un sistema di guida satellitare/inerziale per raggiungere il bersaglio, la cui posizione deve essere passata al sistema di guida della bomba prima dello sgancio. Questi ordigni sono bombe a caduta libera (free-fall) modificate, ed accoppiate con un proprio sistema di guida. Vediamo ora quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questo tipo di armamento:

Vantaggi:

- Una volta sganciata una JDAM si può subito re-indirizzare il TGP verso un altro target, la bomba diviene indipendente subito dopo essere stata sganciata.
- Una JDAM non necessita di libera visuale tra il velivolo ed il bersaglio se non durante la fase di puntamento e salvataggio dell'SPI (fase di lock). Di conseguenza una JDAM può essere sganciata anche con il TGP coperto.

Svantaggi:

- Una JDAM diviene indipendente nel momento in cui viene sganciata. Questo vuol dire che se un bersaglio si sposta dalla posizione nota al sistema di guida, la bomba lo mancherà. Per obbiettivi in movimento, rimangono più indicate le bombe a guida laser.

L'A10-C può usare due tipi di armi JDAM: le GBU-31 e le GBU-38. Sono entrambe derivate dalle bombe non guidate e si differenziano sostanzialmente per il loro peso. Entrambi i tipi possono essere montati solo singolarmente per un pilone.

- GBU-31: Versione derivata dalla bomba multi uso a caduta libera Mk84, a cui viene montato il dispositivo di guida Paveway II. Peso esplosivo 945 lb, peso totale 2085 lb.
- GBU-38: Versione derivata dalla bomba multi uso a caduta libera Mk82, a cui viene montato il dispositivo di guida Paveway II. Peso esplosivo 192 lb, peso totale 558 lb.

Nota: durante la guida, i passaggi uguali allo sgancio della GBU-10/12 sono stati privati delle info e delle immagini, così che il lettore non debba perdere tempo nel rileggere qualcosa che ha già visto precedentemente. Rimane fermo l'invito di visualizzare i post in ordine cronologico per una più completa ed esaustiva spiegazione.

Caricando la missione come indicato nell'introduzione ci dovremmo trovare in volo con il cockpit nella situazione indicata nella figura seguente:



Ora premete i due seguenti tasti:

- 1) Sull'MFCD di sinistra premere l'OSB 9 DSMS
- 2) Sull'MFCD di destra invece, premere l'OSB 2 A-G



- 3) Sull'MFCD di sinistra, all'apparire della finestra DSMS selezionate la GBU-38 premendo il corrispettivo OSB al suo fianco



- 4) Cambiate il Master mode dell'HUD impostandolo su CCIP (Constantly Computed Impact Point) premendo il tasto MMCB (Master Mode Control Button) sullo stick oppure [M].

Spostandoci sull'MFCD di destra invece:

- 5) Premere l'OSB 1 CNTL (Control)
- 6) Nelle voci che appariranno, premere l'OSB 13 LATCH OFF e controllare che la voce cambi in LATCH ON
- 7) Una volta cambiata la modalità LATCH su ON, tornate alla prima finestra del TGP premendo lo

stesso OSB 13 CNTL che nel frattempo sarà diventato RTN (Return)

- 8) Una volta ritornati sulla finestra principale del TGP rendetelo SOI premendo una seconda volta l'OSB 15 TGP

Ora andiamo a cercare il nostro obbiettivo!

- 9) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Long per allineare il TGP al waypoint attualmente selezionato
- 10) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Short per aumentare l'ingrandimento della visuale tramite lo zoom del TGP
- 11) Spostate la visuale del TGP verso il bersaglio interessato tramite lo SLEW (o **[L];[-];[R];[L]**)
- 12) Selezionate un ulteriore livello di ingrandimento del TGP utilizzando i tasti DMS Up e Down (o **[END]; [HOME]**)
- 13) Premete NWS sullo stick (o **[INS]**) per abilitare il laser
- 14) Una volta individuato il target e puntato il TGP premete il tasto TMS Forward long per salvare l'SPI
- 15) Dopo aver salvato l'SPI spegnete il laser premendo nuovamente NWS sullo stick o **[INS]**
- Ora l'HUD dovrebbe apparire così:
- 16) Togliete la pausa premendo **[L-SHIFT+L-WIN+PAUSE]**



- 17) Volate seguendo la linea indicata sull'HUD cercando di far collimare nel miglior modo la linea verticale ed il centro del cerchio che saranno rappresentati.
- 18) Il rilascio dell'arma deve avvenire quando appare la scritta "MAN REL" sull'HUD nella parte sinistra, tenendo premuto il Release Weapon sullo stick (o **[SPACE + RALT]**) finchè non si sente lo sgancio della bomba. Dovrete eseguire lo sgancio nell'intervallo di tempo in cui il cursore a nastro all'interno del cerchio di riferimento sull'HUD. è compreso tra le due frecce fisse sul cerchio stesso
- 19) Una volta sganciata la bomba l'HUD rappresenterà a sinistra un piccolo numero: quello è il countdown all'impatto, ovvero il tempo stimato all'impatto della bomba sul bersaglio designato
- 20) Quando il countdown raggiunge 0 la bomba dovrebbe impattare sull'obbiettivo
- 21) Mentre stai volando potrai notare che nella finestra DSMS, sarà comparso un quadratino bianco al fianco dell'OSB precedentemente cliccato per la selezione della GBU-38. Tale riquadro indicherà l'avvenuto sgancio dell'armamento selezionato
- 22) Se tutto è andato come previsto allo scadere del countdown dovreste vedere l'elposizione della bomba

5. Bombe WCMD

Le bombe WCMD (Wind Corrected Munition Dispenser, Dispenser di sub-munizioni con correzione del vento) sono, come dice il nome stesso, dei “contenitori” di sub-munizioni: questi ordigni quindi non vanno ad impattare sul bersaglio ma disperdono il loro contenuto su di un'area la cui dimensione dipende da vari fattori come la quota ed i giri al momento della separazione. Le versioni guidate sfruttano un sistema di guida inerziale per raggiungere il punto preciso in cui rilasciare le sub-munizioni per ricoprire un'area il più prevedibile possibile, la cui posizione deve essere passata al sistema di guida della bomba prima dello sgancio. Questi ordigni sono bombe a caduta libera (free-fall) CBU modificate, ed accoppiate con un proprio sistema di guida.

L'A10-C può usare due tipi di armi WCMD: le CBU-103 e le CBU-105. Sono entrambe derivate dalle bombe non guidate, ed entrambi i tipi possono essere montati solo singolarmente per un pilone.

- CBU-103: Versione derivata dalla bomba multi uso a caduta libera CBU-87, a cui viene montato il dispositivo di guida.
- CBU-105: Versione derivata dalla bomba multi uso a caduta libera CBU-97, a cui viene montato il dispositivo di guida.

Nota: Poichè i passaggi per l'uso delle WCMD sono identici a quelli usati per lo sgancio delle JDAM verranno scritti i passaggi senza immagini e senza info, così che il lettore non debba perdere tempo nel rileggere qualcosa che ha già visto precedentemente. Rimane fermo l'invito di visualizzare i post in ordine cronologico per una più completa ed esaustiva spiegazione.

- 1) Sull'MFCD di sinistra premere l'OSB 9 DSMS
- 2) Sull'MFCD di destra invece, premere l'OSB 2 A-G
- 3) Sull'MFCD di sinistra, all'apparire della finestra DSMS selezionate la WCMD premendo il corrispettivo OSB al suo fianco
- 4) Cambiate il Master mode dell'HUD impostandolo su CCIP (Constantly Computed Impact Point) premendo il tasto MNCB (Master Mode Control Button) sullo stick oppure **[M]**
- 5) Spostandoci sull'MFCD di destra invece:
- 6) Premere l'OSB 1 CNTL (Control)
- 7) Nelle voci che appariranno, premere l'OSB 13 LATCH OFF e controllare che la voce cambi in LATCH ON
- 8) Una volta cambiata la modalità LATCH su ON, tornate alla prima finestra del TGP premendo lo stesso OSB 13 CNTL che nel frattempo sarà diventato RTN (Return)
- 9) Una volta ritornati sulla finestra principale del TGP rendetelo SOI premendo una seconda volta l'OSB 15 TGP

Ora andiamo a cercare il nostro obbiettivo!

- 10) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Long per allineare il TGP al waypoint attualmente selezionato
- 11) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Short per aumentare l'ingrandimento della visuale tramite lo zoom del TGP
- 12) Spostate la visuale del TGP verso il bersaglio interessato tramite lo SLEW (o **[L];[I];[O];[J]**)
- 13) Selezionate un ulteriore livello di ingrandimento del TGP utilizzando i tasti DMS Up e Down (o **[END]; [HOME]**)
- 14) Premete NWS sullo stick (o **[INS]**) per abilitare il laser
- 15) Una volta individuato il target e puntato il TGP premete il tasto TMS Forward long per salvare l'SPI
- 16) Dopo aver salvato l'SPI spegnete il laser premendo nuovamente NWS sullo stick o **[INS]**
- 17) Togliete la pausa premendo **[L-SHIFT+L-WIN+PAUSE]**
- 18) Volate seguendo la linea indicata sull'HUD cercando di far collimare nel miglior modo la linea verticale ed il centro del cerchio che saranno rappresentati.

- 19) Il rilascio dell'arma deve avvenire quando appare la scritta "MAN REL" sull'HUD nella parte sinistra, tenendo premuto il Release Weapon sullo stick (o **[SPACE + RALT]**) finchè non si sente lo sgancio della bomba. Dovrete eseguire lo sgancio nell'intervallo di tempo in cui il cursore a nastro all'interno del cerchio di riferimento sull'HUD. È compreso tra le due frecce fisse sul cerchio stesso
- 20) Una volta sganciata la bomba l'HUD rappresenterà a sinistra un piccolo numero: quello è il countdown all'impatto, ovvero il tempo stimato all'impatto della bomba sul bersaglio designato
- 21) Quando il countdown raggiunge 0 la bomba dovrebbe impattare sull'obiettivo
- 22) Mentre stai volando potrai notare che nella finestra DSMS, sarà comparso un quadratino bianco al fianco dell'OSB precedentemente cliccato per la selezione della WCMD. Tale riquadro indicherà l'avvenuto sgancio dell'armamento selezionato
- 23) Se tutto è andato come previsto allo scadere del countdown dovreste vedere l'elposizione della bomba e, poco dopo, le esplosioni delle sub-munizioni a terra.

Data la precisione necessaria per far separare la bomba ed ottenere una copertura ottimale, è necessario programmare il profilo di volo di queste bombe tramite il "Profile editor" presente nel DSMS. Questo argomento tuttavia non viene trattato in questa guida che vuole essere uno strumento rapido per le tecniche di sgancio, ed è quindi vivamente consigliata la lettura del manuale fornito con il simulatore, in merito a questo argomento.

6. Missili AGM-65

I missili guidati AGM-65 Maverick sono utilizzati dall'A-10 sin dalle prime versioni e risultano una delle armi più efficaci nell'arsenale del Warthog. Il loro utilizzo è molto semplice e, se usati correttamente, permettono di ingaggiare bersaglio pericolosi da grande distanza, come i SAM o addirittura degli aeromobili in volo.

Sono inoltre dei missili “Lancia e dimentica” poiché una volta sganciati dall'aereo non serve continuare a puntare il bersaglio in alcuna maniera, poiché i Maverick voleranno autonomamente verso il punto di impatto. Inoltre possono seguire, sempre in maniera autonoma, anche bersagli in movimento.

Sull'A-10C possono essere montati diversi tipi di Maverick che si differenziano tra di loro per il tipo di sensore montato, sia per il loro peso:

- AGM-65D: Versione con dispositivo di guida ad infrarosso. Peso esplosivo 125 lb. Questo missile può essere caricato singolarmente, in coppia, o tre alla volta sulle stazioni 3 e 9
- AGM-65G: Versione con dispositivo di guida ad infrarosso. Peso esplosivo 300 lb. Questo missile può essere caricato solo singolarmente sulle stazioni 3 e 9
- AGM-65H: Versione con dispositivo di guida ad elettro-ottico. Peso esplosivo 125 lb. Questo missile può essere caricato singolarmente, in coppia, o tre alla volta sulle stazioni 3 e 9
- AGM-65K: Versione con dispositivo di guida ad elettro-ottico. Peso esplosivo 300 lb. Questo missile può essere caricato solo singolarmente sulle stazioni 3 e 9

Nota: durante la guida, i passaggi uguali allo sgancio della GBU-10/12 sono stati privati delle info e delle immagini, così che il lettore non debba perdere tempo nel rileggere qualcosa che ha già visto precedentemente. Rimane fermo l'invito di visualizzare i post in ordine cronologico per una più completa ed esaustiva spiegazione.

Caricando la missione come indicato nell'introduzione ci dovremmo trovare in volo con il cockpit nella situazione indicata nella figura sottostante:



Ora premete i due seguenti tasti:

- 1) Sull'MFCD di sinistra premere l'OSB 9 DSMS
- 2) Sull'MFCD di destra invece, premere l'OSB 2 A-G



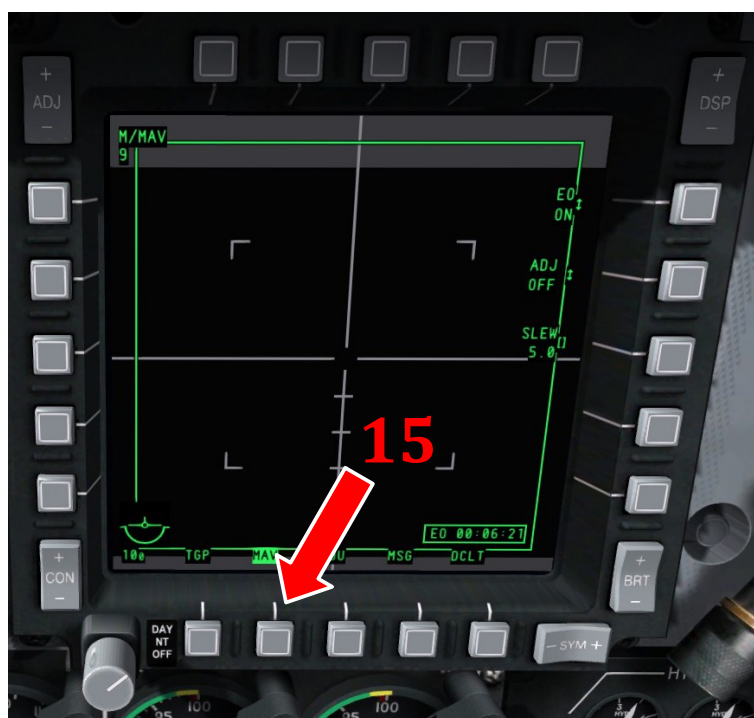
3) Sull'MFCD di sinistra, all'apparire della finestra DSMS selezionate gli AGM-65 premendo il corrispettivo OSB al suo fianco

Spostandoci sull'MFCD di destra invece:

- 4) Premere l'OSB 1 CNTL (Control)
- 5) Nelle voci che appariranno, premere l'OSB 13 LATCH OFF e controllare che la voce cambi in LATCH ON
- 6) Una volta cambiata la modalità LATCH su ON, tornate alla prima finestra del TGP premendo lo stesso OSB 13 CNTL che nel frattempo sarà diventato RTN (Return)
- 7) Una volta ritornati sulla finestra principale del TGP rendetelo SOI premendo una seconda volta l'OSB 10 TGP

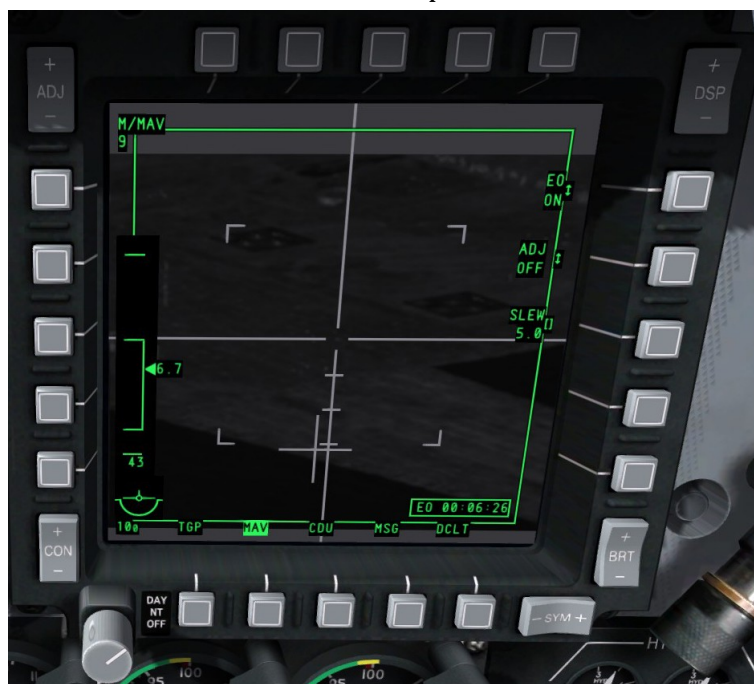
Ora andiamo a cercare il nostro obbiettivo!

- 8) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Long per allineare il TGP al waypoint attualmente selezionato
- 9) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Short per aumentare l'ingrandimento della visuale tramite lo zoom del TGP
- 10) Spostate la visuale del TGP verso il bersaglio interessato tramite lo SLEW (o **[L]**; **[-]**; **[ò]**; **[.]**)
- 11) Selezionate un ulteriore livello di ingrandimento del TGP utilizzando i tasti DMS Up e Down (o **[END]**; **[HOME]**)
- 12) Premete NWS sullo stick (o **[INS]**) per abilitare il laser
- 13) Una volta individuato il target e puntato il TGP premete il tasto TMS Forward long per salvare l'SPI
- 14) Dopo aver salvato l'SPI spegnete il laser premendo nuovamente NWS sullo stick o **[INS]**



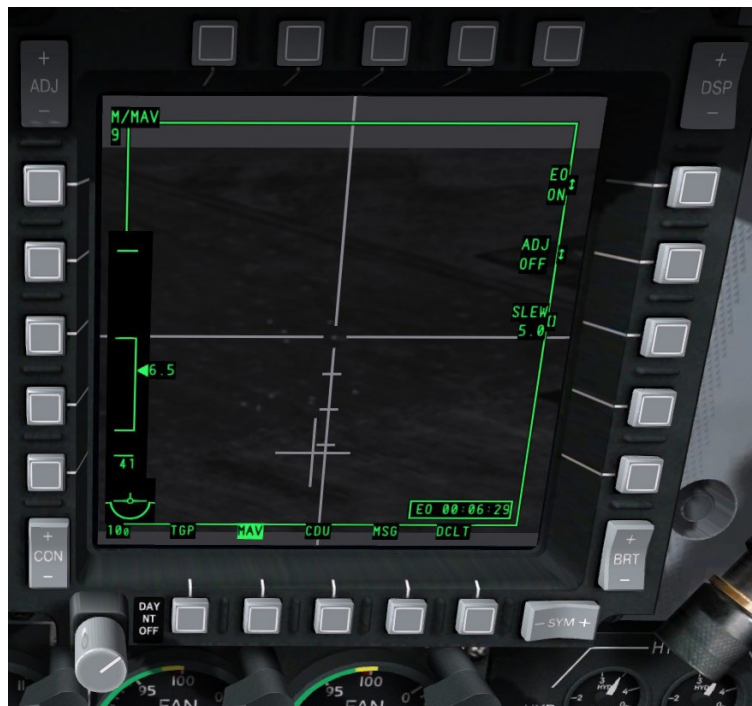
15) Sempre sull'MFCD di destra premere l'OSB 14 MAV.

16) Una volta nella finestra del Maverick rendetelo SOI premendo una seconda volta l'OSB 14 MAV

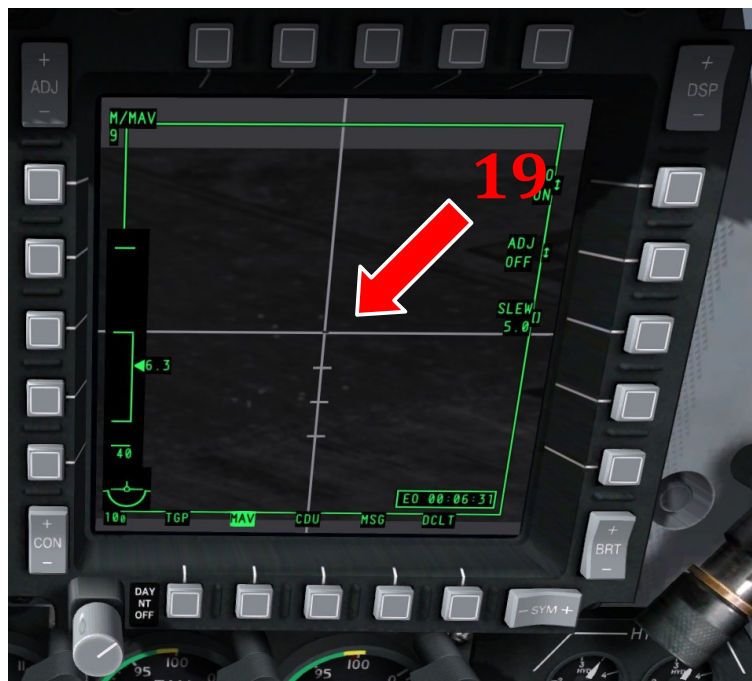


17) Premete il tasto CHINA HAT Backward (o **[V]**) Long per allineare il maverick al waypoint attualmente selezionato

Info: attivando la schermata MAV visualizzerete l'immagine trasmessa dal sensore del missile. Apparirà simile a quella del TGP, ma cambierà a seconda del tipo di maverick che avete selezionato.



- 18) Con le versioni D e G del missile avrete a disposizione anche un livello di zoom maggiore, attivabile con la pressione del tasto CHINA HAT Backward (o [V]) Short.



- 19) Ora avrete il sensore del missile centrato sul bersaglio e, appena il bersaglio verrà lockato, vedrete le quattro linee che delineano il centro del sensore, “stringersi” sul bersaglio agganciato
- 20) Quando l'indicatore della DLZ è all'interno della zona di lancio, tenete premuto il Release Weapon sullo stick (o [SPACE + RALT]) finchè non si sente il missile partire.
- Info:** una volta sganciato il missile, sulla schermata MAV verrà automaticamente caricata l'immagine del sensore del prossimo missile dello stesso tipo pronto all'uso, puntata sull'SPI che avete caricato in precedenza. Se non ci sono altri missili disponibili comparirà la scritta NO MAV.
- 21) Una volta sganciato il missile l'HUD rappresenterà a sinistra un piccolo numero: quello è il

countdown all'impatto, ovvero il tempo stimato all'impatto del missile sul bersaglio designato

22) Quando il countdown raggiunge 0 il missile dovrebbe impattare sull'obbiettivo

23) Mentre stai volando potrai notare che nella finestra DSMS, sarà comparso un quadratino bianco al fianco dell'OSB precedentemente cliccato per la selezione dell'AGM-65. Tale riquadro indicherà l'avvenuto sgancio dell'armamento selezionato

24) Se tutto è andato come previsto allo scadere del countdown dovreste vedere l'elposizione del missile

Ricordate che il Maverick è un'arma "Lancia e dimentica" e quindi una volta lanciato non è necessario continuare a puntare il bersaglio, ma potete manovrare per allontanarvi dalla zona calda.

Ringraziamenti

36STV Format Designer: =36=Pigon

Revisione e Adattamento: =36=Karma

Concept Manager: =36=Torunament, =36=Gaanalma