



36° Stormo Virtuale

DCS : AH-64D LONGBOW APACHE

GEORGE AI HELPER

SOMMARIO

1. Premessa.....	3
GENERALITÀ.....	4
Comandi AI quando il giocatore ricopre la postazione del CPG.	5
Comandi AI quando il giocatore ricopre la postazione del PLT.....	7
Ringraziamenti:.....	11

1. Premessa

Questo documento contiene le informazioni e le nozioni necessarie per poter conoscere ed impiegare il sistema AI GEORGE per poter impiegare i sistemi di bordo del velivolo AH-64D Apache in caso in cui ci si trovi ad impiegare il velivolo senza un secondo membro umano dell'equipaggio.

Si specifica che, nello stormo, viene fortemente sconsigliato di impiegare un modulo biposto senza un copilota umano, ma in caso di necessità addestrative è utile conoscere il funzionamento dell'AI.

L'allievo pilota che intende conseguire l'abilitazione LCR sul velivolo AH-64D Longbow Apache , troverà in questo documento un valido e semplice supporto.

GENERALITÀ

George è l'AI che permette ad un singolo giocatore di impiegare l'AH64 in maniera efficace, sia in single player che in multiplayer.

George può svolgere entrambi i compiti, ovvero quello di pilota (PLT) o quello di copilota/mitragliere (CPG). Il suo funzionamento avviene tramite un'interfaccia grafica richiamabile tramite l'apposito tasto. Per agire sull'interfaccia si dovranno settare alcuni comandi che avranno funzioni proprie in base alla posizione ricoperta da George (CPG o PIL), dall'intensità della pressione (Breve o lunga) e dalla modalità in cui ci si trova.

Il menu AI utilizza sia pressioni brevi che lunghe dei comandi dell'interfaccia per eseguire diverse funzioni. Una pressione è da considerarsi breve (Short) quando viene tenuta premuta per meno di 0,5 secondi, mentre una pressione lunga (Long) è considerata tale se viene tenuta premuta per più di 0,5 secondi.

I comandi di George sono settabili all'interno del Control Option menu dell'interfaccia setting di DCS.

Sono divisi in due categorie: nella sezione "AH-64D Pilot", sotto il sotto-menù "George AI Helper", e della sezione "AH-64D George AI Helper".

CONTROL OPTIONS		
AH-64D Pilot George AI Helper ☐ Foldable view Reset category to default Clear		
Action	Category	Keyboard
Consent To Fire	George AI Helper	
George AI Helper Interface - Show/Hide	George AI Helper	LCtrl + V
Request Aircraft Control	George AI Helper, Multicre	C

CONTROL OPTIONS		
AH-64D George AI Hi All But Axis Commands ☐ Foldable view Reset category to default Clear		
Action	Category	Keyboard
George AI Helper Interface - Down	George AI Helper	S
George AI Helper Interface - Hide	George AI Helper	LCtrl + V
George AI Helper Interface - Left	George AI Helper	A
George AI Helper Interface - Right	George AI Helper	D
George AI Helper Interface - Up	George AI Helper	W

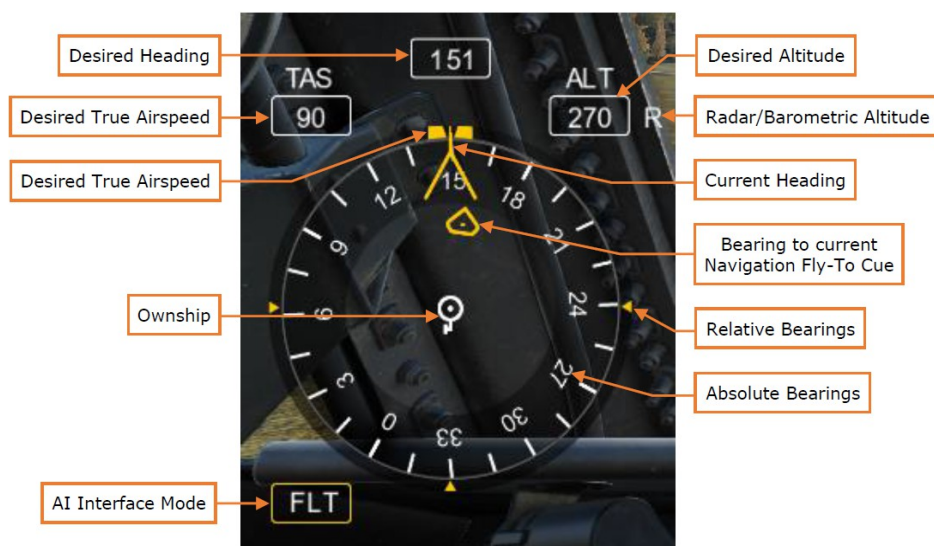
Al contrario di Petrovic, l'AI del Mi-24, a George dovranno essere assegnati comandi univoci, ovvero se si imposta un comando assegnato ad un'altra azione questa verrà attivata/disattivata contemporaneamente all'azione assegnata a George.

- **Consent To Fire:** Se George sta seguendo un bersaglio, premendo questo pulsante gli si darà l'autorizzazione a sparare, con l'arma assegnata, a quel bersaglio, anche se le ROE sono impostate su Hold Fire. Non è necessario visualizzare l'interfaccia AI per utilizzare questo comando.

- **George AI Helper Interface – Show/Hide:** Mostra l'interfaccia AI di George. Si consiglia di mappare questo comando sullo stesso pulsante del joystick di **George AI Helper Interface – Hide** sotto **AH-64D George AI Helper**.
- **Request Aircraft Control:** Permette di richiedere i comandi di volo. Funziona anche in modalità Multicrew.
- **George AI Helper Interface – Hide:** Nasconde l'interfaccia AI di George sullo schermo.
- **George AI Helper Interface – Down:** Esegue la funzione associata all'azione Giù (Down). Vedere le tabelle dell'elenco dei comandi per ulteriori dettagli.
- **George AI Helper Interface – Left:** Esegue la funzione associata all'azione Sinistra (Left). Vedere le tabelle dell'elenco dei comandi per ulteriori dettagli.
- **George AI Helper Interface – Right:** Esegue la funzione associata all'azione Destra (Right). Vedere le tabelle dell'elenco dei comandi per ulteriori dettagli.
- **George AI Helper Interface – Up:** Esegue la funzione associata all'azione Alto (Up). Vedere le tabelle dell'elenco dei comandi per ulteriori dettagli.

Comandi AI quando il giocatore ricopre la postazione del CPG.

Quando si è nella cabina di pilotaggio anteriore (copilota/artigliere), premendo il pulsante Mostra/nascondi dell'interfaccia AI verrà visualizzato un indicatore di situazione orizzontale che può essere utilizzato per impartire comandi a George (che agisce come pilota).



La finestra AI Interface Mode window mostra la modalità di comando AI corrente. La modalità corrente cambia la funzione dei pulsanti Su/Giù/Sinistra/Destra, come descritto di seguito. Quando l'elicottero vola sopra i 30 nodi, sono disponibili solo le modalità FLT (Volo), CMBT (Combat Maneuvering) e CMWS (Pilot CMWS Settings). Quando l'elicottero sta volando sotto i 30 nodi, la modalità HB (Hover/Bob-Up) è disponibile in aggiunta alle altre tre. Le finestre Direzione desiderata, Velocità e Altitudine mostrano i

parametri di volo che George seguirà. George si sforzerà di raggiungere questi parametri. Possono essere modificati utilizzando i comandi dell'interfaccia descritti di seguito.

Quando si accede alla modalità CMWS, verrà visualizzato un elemento di interfaccia aggiuntivo, che mostra le impostazioni correnti del pannello di controllo CMWS nella cabina di pilotaggio.



Il contorno dell'interfaccia sullo schermo cambia colore a seconda dello stato attivo di Arm/ Safe del CMWS:

- **Verde**: CMWS Safed (uguale alla spia SAFE sul pannello del CMWS)
- **Giallo**: CMWS Armed (uguale alla spia ARM sul pannello del CMWS)

I comandi dell'interfaccia AI hanno le seguenti funzioni se utilizzati con il dal cockpit del copilota/artigliere:

LAYOUT				
		UP LUNGO		
		UP BREVE		
SX LUNGO	SX BREVE		DX BREVE	DX LUNGO
		DOWN BREVE		
		DOWN LUNGO		

FLT (FLIGHT MODE)				
		ALTITUDINE +		
		SPEED (TAS) +		
Imposta virata sinistra	<30kts: H-B mode >30kts: CMBT mode		Punta l'elicottero o verso il mio FOV	imposta virata a destra
		SPEED (TAS) -		
		ALTITUDINE -		

CMBT Mode (COMBAT MANEUVERS)				
		Punta l'elicottero verso il TADS FOV		
VIRA A SINISTRA DI 90°	CMWS Mode		VOLA VERSO IL PUNTO DIRECT-TO/ SEGUI ROTTA	VIRA A DESTRA DI 90°
		VIRA DI 180°		

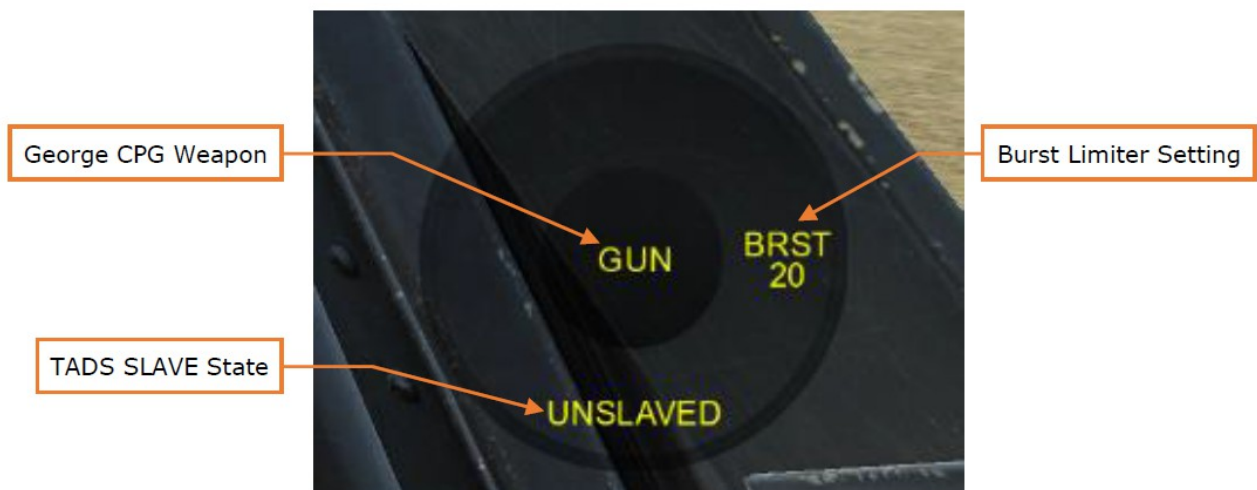
H-B MODE (Hover/BOB-UP)				
		TRASLA AVANTI		
		ALTITUDINE +		
TRASLA A SINISTRA	CMBT Mode		Punta l'elicottero o verso il mio FOV	TRASLA A DESTRA
		ALTITUDINE -		
		TRASLA INDIETRO		

CMWS MODE (SETTAGGIO)				
		CMWS ARM/SAFE		
		CMWS AUTO/BYPASS		



Comandi AI quando il giocatore ricopre la postazione del PLT.

Quando si è nella cabina di pilotaggio posteriore (Pilota/PLT), premendo il pulsante Mostra/Nascondi interfaccia AI verrà visualizzata un'interfaccia delle impostazioni dell'arma che può essere utilizzata per assegnare un'arma a George, dirgli quali impostazioni specifiche dovrebbe usare per quell'arma ed impostare/settare l'asservimento del TADS al reticolo HMD LOS del pilota.





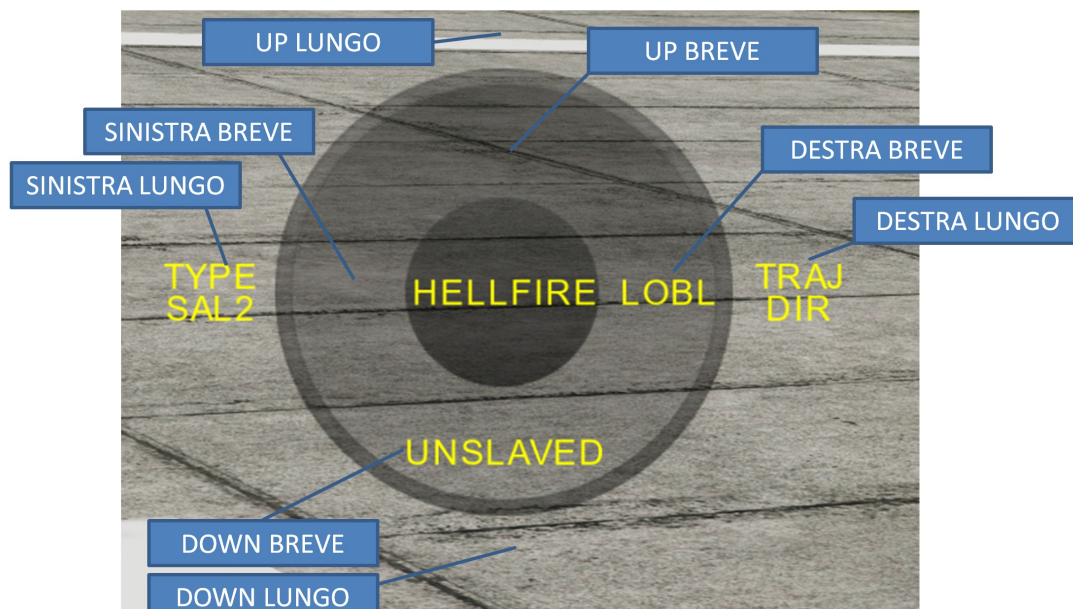
L'interfaccia cambia colore a seconda dell'impostazione delle regole di ingaggio attive (ROE) per George:

- **Giallo:** Weapons Hold (George non sparerà se non autorizzato)
- **Verde:** Weapons Free (George impiegherà l'arma a sua discrezione)

I comandi dell'interfaccia AI hanno le seguenti funzioni se utilizzati con il dalla cabina di pilotaggio:

TARGET DESIGNATION/ WPN CTR				
		ROE		
		SLAVE		
		TADS SU		
		FOV		
		PILOTA		
- MSL: TIPO SAL/RF - RKT: TIPO DI RAZZO	CAMBIA ARMA		- MSL: LOBL/LOAL - RKT: QTY SEL - GUN: BURST SETTING	MSL: TRAIETTORIA DIR/LO/HI
		CANCELLA TRACKING		
		CANCELLA LOCK E		
		RIPETERE RICERCA		

TARGET LIST	
	SCORPI



Per facilitare la memorizzazione dei comandi si deve tener conto che quello che viene mostrato nel menù AI della singola arma corrisponde alla sua posizione nei comandi.

Per dire a George di cercare target in una zona specifica si deve muovere la testa per posizionare il reticolo HMD LOS su un bersaglio, quindi premere **Interface Up Short** per designarlo.

Il comando di designazione ordina a George di asservire il TADS al tuo reticolo HMD LOS e di scansionare lungo la tua linea di vista HMD. Potrebbe volerci un momento prima che George imposti la sua sorgente di acquisizione su PHS, preme SLAVE e il TADS ruoti in quella posizione.

George esaminerà l'area designata alla ricerca di bersagli. Se viene trovato un singolo obiettivo, George lo seguirà e ne segnalerà il tipo. Se vengono trovati più bersagli, verrà mostrato un elenco di possibili bersagli. Per selezionarne uno si dovrà agire sui comandi **Interface UP/Down Short** per evidenziare un bersaglio da tracciare, successivamente si dovrà premere il comando **Interface Right Short** per confermarlo. L'elenco dei bersagli sarà ordinato in ordine di minaccia.



Se non si vuole vuoi che George segua uno dei bersagli elencati, premere **Interface Left Short** per cancellare e rimuovere l'elenco dei bersagli. Una volta designato un bersaglio, George lo osserverà utilizzando il TADS e passerà a un campo visivo più ristretto. Se George non riesce a localizzare alcun bersaglio, manterrà l'attuale rilevamento TADS e continuerà a cercare i bersagli nell'area designata.

Ringraziamenti:

Autore: =36= Blade

Revisione e Adattamento: =36=Blade

Concept Manager: =36=Blade

36STV Format Designer: =36=Pigon, =36=Karma

Ultimo Aggiornamento: 01/02/2023