



Air Sol 3

RECHERCHE ET ACQUISITION DES CIBLES MOBILES v1.0

Ex Machina



Table des matières

Définitions	3
Principes	3
Les points importants:	6

DEFINITIONS

GM : Ground Map = carte terrestre; il permet de repérer tout type de cibles immobiles au sol, comme les bâtiments, véhicules ayant une vitesse inférieure à 5 noeuds.

GMT : Ground Moving Target = cible en mouvement au sol; ce mode permet d'identifier des véhicules en mouvement entre une vitesse comprise de 5 noeuds minimum et de 100 noeuds maximum.

PRINCIPES

Au cours d'une mission, nous avons la tâche de repérer et de détruire une colonne de chars qui se déplacent pour mener une attaque.

A 30nm du point de l'attaque, nous passons le radar en mode AG (air sol), par défaut le mode GM est sélectionné, et nous commençons par faire une reconnaissance de notre environnement et essayer de déterminer d'éventuelles menaces.

Pour l'instant plusieurs points s'affichent sur le radar, mais rien de très précis.



Nous affinons notre recherche en passant en mode GMT (image GMT) bouton OSB-1 (CTL+ALT+1), et voir ce qu'il se passe.

On aperçoit 3 plots sur le radar.

GMT



Nous allons utiliser la fonction EXP (OSB-3 CTL+ALT+3) du radar afin de mieux voir les véhicules en mouvement.

Pour cela nous allons déplacer le curseur sur les plots sans les sélectionner (image GMT2), puis nous appuyons sur le bouton NORM (OSB-3) qui va basculer en mode EXP (GMT3). Maintenant nous voyons avec plus de précision les véhicules en déplacement, un groupe isolé se trouve sur la droite de notre curseur tandis que les 2 autres se trouvent sur la gauche.

GMT2



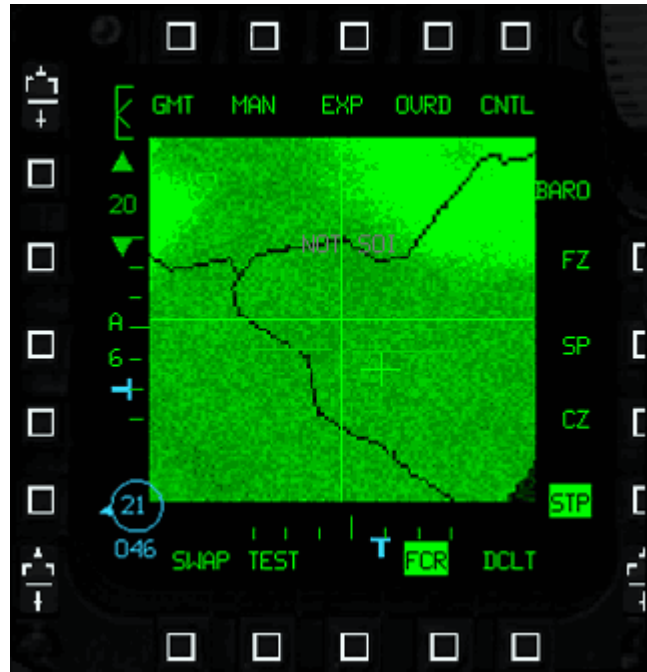
GMT3



Maintenant nous allons réduire la portée du radar.

Nous sommes toujours en mode EXP, mais avec une portée réduite à 20nm. Là nous pouvons apercevoir avec détail les routes et relief de la zone balayée (GMT4).

GMT4



Nous repassons en mode NORM.

Sur l'écran du radar nous apercevons une colonne de véhicules qui se trouvent sur le curseur (GMT5).

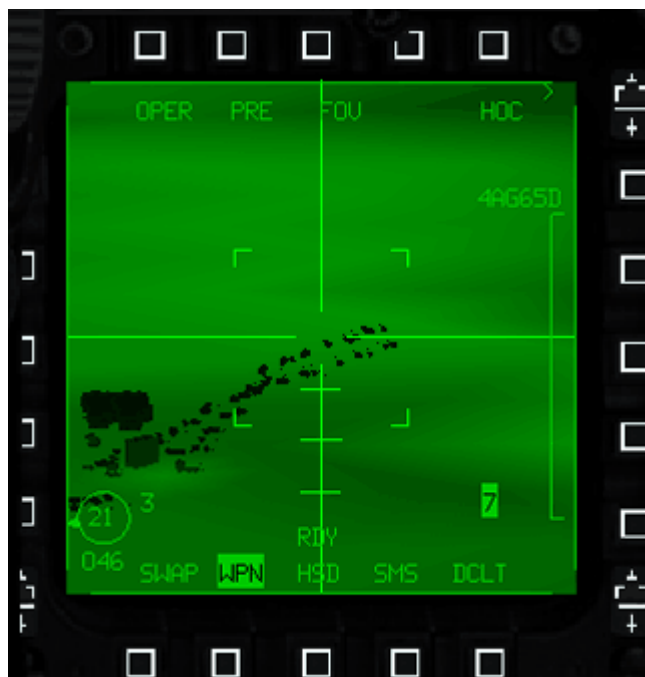
A ce moment là nous pouvons sélectionner notre cible à l'aide du curseur.

GMT5



Maintenant il ne vous reste plus qu'à mettre en oeuvre votre attaque avec des armes capables de poursuivre des cibles en mouvement, comme l'AGM65 (Maverick) par exemple (image GMT6).

GMT6



NB : On peut aussi utiliser des CBU et même des GBU pour traiter des cibles mouvantes. Le principe de repérage est le même. Si vous utilisez le mode DTOS ou CCIP, pour le passage à vue sur la cible, pensez que les véhicules en mouvement génèrent une traînée de fumée.

LES POINTS IMPORTANTS :

- Commencer à balayer la zone de la cible à une distance moyenne de 30nm ce qui vous laisse le temps de bien reconnaître la zone.
- Passer en mode GMT pour voir s'il y a des véhicules en mouvement.
- Une fois repéré, passer en mode EXP pour affiner la recherche et voir si d'éventuels véhicules sont isolés.
- Au fur et à mesure que vous approchez de la zone cible, réduire la portée du radar, et repasser en mode NORM si nécessaire.
- Sélectionner votre cible et passer en phase d'attaque.