

UWAGI DLA PILOTA

Prędkość startu : kłapy zero - 140 węzłów ; pełne kłapy 130 w.

Prędkość minimalna : kłapy zero - 130 węzłów; pełne kłapy - 120 węzłów.

Kłapy : prędkość max. pełne kłapy 352 węzły ; pozostałe wychylenia : 472 węzły.

Podwozia : V max = 300 węzłów
V max na ziemi = 250 węzłów

Prędkość lotu : V = max - 802 węzły na poziomie morza, pełny depalacz

V max - 1460 węzłów na 65000 stóp.

Pułap : około 65000 stóp.

Ładowanie :

Ciąg	Kłapa	Podwozie	Nachylenie	V pionowa	V /węzły/
74 %	Pełne	Opuszczone	+ 3	9	125
62 %	ZERO	Opuszczone	+ 6	12	135

DANE TECHNICZNE - Mc Donnell Douglas F15 Eagle

Przeznaczenie : myśliwiec

Wydajność : Prędkość max. 800 węzłów na poziomie morza F15 Eagle
1460 węzłów na 65000 stóp /Mach 2.54/

Prędkość lądowania : 130 węzłów.

Reszbieg przy starcie : 900 stóp, 8 sek. z depalaczem.

Pułap - 65000 stóp.

Początek - wznoszenie większe niż 50000 stóp/min.

Silniki : 2 Pratt & Whitney F100 - PW-100 turbo

każdy daje 17600 funtów ciągu bez depalacza

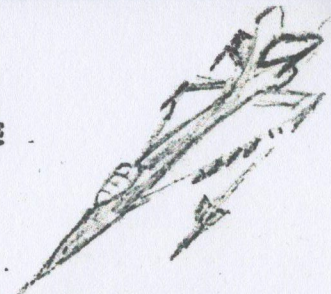
25000 funtów ciągu przy depalaczu.

Wymiary : rozpiętość skrzydeł - 42 stopy 9 cali

długość 63 " 9 cali

powierzchnia skrzydeł 608 stóp.

SPECTRUM 48K, ATARI, COMMODORE



PROGRAM : FIGHTER PILOT

WYTWÓRNIA : CP SOFTWARE

Program jest symulacją lotu myśliwcem odrzutowym F15 EAGLE. Posiada wiele cech spotykanych w nowoczesnych symulatorach lotu : trójwymiarowy widok z kokpitu, pełne możliwości akrobacyjne, elementy walki powietrznej, wpływ wiatru, lądowanie na przysrzadach. Dla każdego z wariantów istnieje trening, oraz możliwość zróżnicowania wymaganych umiejętności pilota. W ATARI OPCJE wybieramy JOYSTICKIEM, SPECTRUM klawiszami.

WARIANTY :

1. Ćwiczenie lądowania :

Twój samolot jest umieszczony na wysokości 1700 stóp, 5 mil od punktu lądowania na lotnisku BASE. Podwozie jest opuszczone. Wykorzystując regulację mocy, kłap i wznieszenia dobierz prędkość spadania i zbliżania do lotniska. Namiary mogą być brane z Systemu Lądowania na Przejazdach /ILS/ lub komputerą Lotu. Po wylądowaniu zredukuj moc do sera i użyj hamulców.

2. Ćwiczenie lotu

Twój samolot jest umieszczony na pasie startowym lotniska BASE w kierunku północnym. Startuj dając pełny ciąg lub nawet pełny depalacz i ciągnąc drążek do siebie /klawisz 6/ kiedy osiągniesz odpowiednią prędkość do startu. Maksymalne przyspieszenie przy starcie można uzyskać stosując hamulce aż do osiągnięcia pełnego ciągu. Wciągnij podwozie zaraz po starcie, jeśli chcesz przekroczyć 300 węzłów. Start jest możliwy przy mniejszej prędkości z pełnym odchyleniem kłap. Kierowanie na ziemi odbywa się przy pomocy steru, najłatwiejsze jeżeli prędkość jest mniejsza od 10 węzłów.

3. Ćwiczenie walki powietrznej

Jesteś umieszczony 2 mile za nieprzyjacielem, na tej samej wysokości. Wybierz tryb walki i komputer lotu, aby otrzymać dane o nieprzyjacielu : odległość i wysokość. Nieprzyjaciel będzie leciał w prędkością 550 węzłów i nie będzie strzelał w trakcie walki. Manewruj samolotem kiedy zobaczysz nieprzyjaciela i otwórz ogień kiedy znajdzie się w celowniku.

4. Walka powietrzna

Masz za zadanie obronić cztery lotniska : BASE, TANGO, DELTA i ZULU. Twoja misja zaczyna się od startu z lotniska BASE. Stosuj radar i komputer lotu do określenia położenia przeciwnika. Kontakt wizualny następuje przy odległości mniejszej niż jedna mila i różnicy wysokości mniejszej niż 5000 stóp. W czasie walki przeciwnik manewruje aby zdobyć przewagę. Uszkodzenia Twojego samolotu są sygnalizowane przez zmianę koloru symbolu samolotu na radarze. Czwarte uderzenie przez przeciwnika kończy walkę. Jeżeli chcesz przerwać walkę ze względu na uszkodzenie lub brak amunicji, to przeciwnik przestaje atakować, jeśli będziesz 1 milę lub ponad 5000 stóp różnicy wysokości od niego. Wtedy będzie on kontynuował swoje zadanie - atakowanie poprzednie określonego celu naziemnego i w rezultacie końcowym - zniszczenie wszystkich lotnisk. To pozwoli Ci na powrót na zniszczone lotnisko w celu naprawy, tankowania i dozbrojenia.

5. "Ślepe lądowanie" - symulacja startu i lądowanie we mgle

Nie ma widoczności z kabiny od wysokości 50 stóp. Nawiguj, wykorzystując radar, komputer, loty i mapę. Klawisz 5 włącza tę opcję /SPECTRUM/, ATARI - JOYSTICK

MAPA - przełączenie na mapę i z powrotem klawiszem M.

KLAWISZE STERUJĄCE

SPECTRUM	ATARI
5 - drążek LEWO	JOYSTICK
6 - drążek <u>do siebie</u>	
7 - drążek <u>od siebie</u>	
8 - PRAWO	
Caps Shift - ster LEWO	Z
Z - ster PRAWO	X
Q - świeczak CIĄG	Q
A - zmniejsz CIĄG	A
W - klapy <u>de góry</u>	W
S - klapy <u>de dołu</u>	S
U - podwiesić GÓRA/DÓŁ	U
B - hamulce włączone	FIRE JOYSTICK
N - następna radiolata	N
M - mapa	M
Symbol Shift - ILS/komputer Lotu OPTION/	
Ø - <u>Działka</u> FIRE	
H - zamrożenie /pauza/	ESC
J - odmrożenie	ESC
XVII - powrót do listy wyborów /SPECTRUM/	

Prędkość rośnie wraz z wysokością ze względu na malejące opory powietrza /gęstość/.

KLAPY są na klawiszach W - /w górę/ i S /w dół/ obok sterowania siłą ciągu. Kłapy stosowane są do zmniejszania prędkości podchodzenia do lądowania i redukowania prędkości opadania. Prędkość zależy od sposobu ustawienia kłap, wpływają one również na kąt nachylenia. Otwarcie kłap przy prędkości ponad 472 węzłów powoduje ich uszkodzenie.

PODWOZIE

Podniesienie i opuszczanie przyciskiem U. Opuszczenie podwozia ma niewielki wpływ na prędkość. HAMULCE /B/ są włączone jeżeli przycisk B jest wcisnięty. Stan hamulców pokazywany jest na tablicy rozdzielczej /BRAKES/. Hamulce nie działają w trakcie lotu. Na ATARI FIRE JOYSTICKA.

DZIAŁKA strzelają przy przyciśnięciu klawisza 0 /zero/ po uprzednim wybraniu trybu WALKA klawiszem C /pojawia się celownik. Stan amunicji pokazywany jest w dolnym prawym rogu tablicy. Trzy symbole ponad wskaźnikiem amunicji wskazują obecność nieprzyjacielskiego samolotu. Liczba zestrzelonych samolotów jest na prawo od tego wskaźnika SELECT w ATARI.

WSKAZNIKI I PRZYRZĄDY POKŁADOWE

Sztuczny horyzont - umieszczony centralnie na tablicy pokazuje przechylenie na skrzydło i nachylenie do poziomu ; jest szczególnie przydatny przy akrobacji i walce powietrznej, jeżeli nie widać horyzontu. Mały symbol samolotu obraca się pokazując kąt obrotu względem ziemi i kąt skrętu. Prawo i lewo pokazane są pod spodem. Kąt obrotu ponad 90° odpowiada lotowi na plecach. Kąt nachylenia do poziomu pokazany jest wskaźnikiem poruszającym się na taśmie po prawej stronie :

część niebieska - nos do góry, żółta - nos w dół. 90° - oznacza pionowe wzniesienie lub pikowanie.

Prędkość - po lewej stronie od sztucznego horyzontu, podawana w węzłach.

Wysokość - /Altitude/ - podawana w stopach.

Wskaźnik prędkości pionowej VSI - prędkość w stopach na sekundę jeżeli samolot się wznosi ta strzałka wskazuje w górę, jeżeli spada, to strzałka w dół. Prędkość pionowa przy lądowaniu powinna wynosić ok. 20 stóp/sek.

Kłapy - można regulować kąt od zera do pełnego wychylenia /FULL/. Prędkość minimalna 130 węzłów przy kłapach na 0, a 120 przy pełnym wychyleniu.

CIĄG - Wskaźnik ciągu /THRUST/ znajduje się na dole tablicy przyrządów. Obszar zielony oznacza ciąg od 0 do 100 %, a obszar czerwony - dopalacz. Dopalacz daje duży wzrost ciągu, ale powoduje znaczne zużycie paliwa.

RADAR I KOMPAS - instrument znajduje się po lewej stronie tablicy. Wskaźnik powyżej symbolu samolotu pokazuje kurs kompasowy. W dolnej części instrumentu pokazywany jest kurs i odległość od radiolaterni, do której aktualnie się włączyliśmy. Jeżeli wybierzemy następną radiolaternię /klawisz N/, zmieni się identyfikator radiolaterni i wyświetlona zostanie nowa odległość, oraz kurs. Błyskający krzyż pokazuje kurs na radiolaternię względem samolotu.

TRYB WALKI - Przełączanie na ten tryb klawiszem C. /SELECT ATARI/ Włączany jest celownik, odblokowane działka, komputer lotu - nastawiane są na przeciwnika.

Tryb walki pokazywany jest na radarze jako świecący symbol. Pokazywane są : odległość i kurs nieprzyjaciela i bliskający krzyżyk pokazuje jego kurs. Komputer lotu pokazuje wysokość nieprzyjaciela.

ILS /system lądowania na przyrządach/ komputer lotu /Flight Computer/- na prawo od wskaźnika wysokości znajduje się instrument podwójnego przeznaczenia : wspomagający lądowanie i walkę powietrzną.

Przełączenie przyciskiem "Symbol Shift" /OPTION ATARI/

a/ ILS - daje pilotowi kierunek przy zbliżaniu się do lotniska. Utrzymując pulsujący kwadrat w środku przyrządu zachowujemy właściwe podejście do lądowania z właściwym stopniem opadania /3 stopnie/. Jeżeli kwadrat ucieka ze środka, należy tak manewrować, aby tam wrócił.

b/ Komputer lotu - wybierany klawiszem "symbol Shift". Komputer pokazuje Twoją dokładną pozycję w stopach na północ /N/, południe /S/, wschód /E/ lub zachód /W/ od lotniska z radiolaternią o ile jest w promieniu 6 mil. Odległość dotyczą radiolaterni, na którą jesteś aktualnie włączony /jest na radarze/.

Jeżeli lotnisko zostało zniszczone lub nie jest w zasięgu - komputer jest nieaktywny /czarne i żółte paski/. Komputer pokazuje również w trybie walki wysokość przeciwnika. Staraj się w czasie walki aby Twoja wysokość była mniej więcej równa jego.

Paliwo /Fuel/ prosty wskaźnik pokazujący ile paliwa pozostało.

Podwozie - wskaźnik jest pod wskaźnikiem paliwa : 3 zielone i strzałka do góry, podwozie podniesione ; 3 zielone i strzałka do góry - podwozie podniesione ; zielone i strzałka w dół - podwozie opuszczone.

6. Wiatry i turbulencje

Ta opcja powoduje zejście z kursu na skutek działania wiatru i turbulencji. Nawigacja i lot stają się trudniejsze, stąd opcja zalecana jest po uzyskaniu pewnej wprawy. Klawisz 6 włącza i wyłącza tę opcję /SPECTRUM/, ATARI - JOYSTICK.

7. Umiejętności pilota

Ta opcja różnicuje umiejętności przeciwnika w trakcie walki, tzn. : jak szybko wykryje on Twoje zbliżenie, rodzaje manewrów, jakie może wykonywać, jak szybko będzie miał Ciebie w celowniku i jak blisko musisz się znaleźć, żeby go zestrzelić. Opcja ta nie zmienia możliwości Twojego samolotu. Uważaj - nieprzyjacielski as jest bardzo szczeniwy !

8. Przyrządy sterownicze

Podczas lotu Twój samolot manewruje używając steru wysokości lotek i steru ogonowego. Sterami wysokości kieruje się za pomocą klawiszy 6 i 7. Lotki są na klawiszach 5 i 8 i powodują przechył w lewo lub w prawo. Wreszcie stery ogonowe /klawisze Caps Shift i Z/ dają jednocześnie skręt i przechył - SPECTRUM ATARI JOYSTICK.

Sterowanie mocą silnika ~~klawisz~~ przy pomocy klawiszy Q i A. Q zwiększa ciąg, A - zmniejsza, siła ciągu wpływa nie tylko na prędkość samolotu ale również na kąt nachylenia od poziomu. Siła ciągu potrzebna do utrzymania danej prędkości zależy od kąta nachylenia i wysokości. Przy małych prędkościach np. przy lądowaniu samolot musi być utrzymywany nosem w górę, aby działała siła nośna skrzydeł i to wymaga większej mocy ; przy większych prędkościach ustawienie nosa w górę nie jest więcej potrzebne i ten sam ciąg daje większą prędkość.