

FIGHTER PILOT

LOAD "FP"

Fighter Pilot es un simulador de vuelo, con tiempo real, basado en el F15 Eagle, un jet de combate norteamericano. Este simulador tiene muchas de las ventajas y características de los modernos simuladores de vuelo, incluyendo la visión en tres dimensiones desde la cabina del piloto, posibilidad de acrobacia completa, combate aire-aire, perturbaciones aéreas, turbulencias y aterrizaje a ciegas. El programa ofrece diversos niveles de dificultad para cada opción y una escala de valor para los niveles, más o menos difíciles.

OPCIONES

1.—Práctica de aterrizaje.

Su aeroplano está situado a una altura de 1.700 pies, a 6 millas del punto de aterrizaje, el aeropuerto de la base. El tren de aterrizaje está bajado, listo para aterrizar. Use el acelerador, los «flaps» y los timones controladores para llegar bien y rápido. Te puedes guiar por el sistema de instrumentos de aterrizaje (ICS) o la computadora de vuelo. Una vez que has aterrizado reduce el impulso a cero y aprieta el freno.

2.—Entrenamiento de vuelo.

Tu aeroplano está colocado en el borde de la pista de aterrizaje cara al norte. Acelera a fondo y mueve hacia atrás el joystick (o aprieta la tecla 6) al alcanzar la velocidad de despegue. La celeración máxima al despegar se logra usando los frenos hasta que el impulso total llegue. Suba el tren de aterrizaje poco después de despegar si quiere si quiere superar los 300 kts. (nudos). El despegue es posible a una velocidad inferior, con las glaps completamente abiertos. Sólo se puede avanzar por la pista si se usan los timones de profundidad y si la velocidad es inferior a 10 kts.

3.—Entrenamiento para el combate aire-aire.

Estas situado a dos millas de tu enemigo, pero a su misma altura. Seleccione la posición de combate (tecla 6) y la computadora de vuelo (Symbol Shift) para obtener la distancia, altura y fuerza del adversario. Este volará a una velocidad de 550 kts, y no disparará durante la pelea. Maniobra con tu aeroplano cuando veas al enemigo y dispara cuando esté ante tus ojos.

4.—Combate aire-aire.

Ahora era el responsable de cuatro aeropuertos (BASE, TANGO, DELTA y ZULU). Tu misión comienza con un combate desde el aeropuerto de la BASE usa el radar y computadora de vuelo para determinar la localización del avión enemigo, y tras encontrar el blanco apropiado, vuela con tu aeroplano para interceptarlo. El contacto usual ocurrirá a menos de una milla y 5.000 pies de altura, comenzando la pelea con una maniobra suya, para ganar ventaja. Cuando, por un disparo, sea dañado tu aeroplano, se te indicará por un cambio de color del símbolo del avión que hay en tu radar. Su cuarto acierto es fatal. Si tu aeroplano queda muy dañado por sus disparos o te quedas sin municiones, puedes escapar de su visión, poniéndote a más de una amilla de distancia de él, o poniendo una altura mayor de 5.000 pies entre el y usted. Su enemigo, en tanto irá hacia su blanco original y destruirá todos los aeropuertos, con los que perderá toda posibilidad de ir a uno de ellos para que reparen el avión, le den más municiones o reposten combustible.

Aterrizaje a ciegas.

Se supone que tanto al despegar como al aterrizar hay una densa niebla. No hay visión hasta que el avión está por encima de los 50 pies y el horizonte no aparece en ningún momento. Hay que usar el radar, la computadora de vuelo y el mapa. Presione la tecla 5 para usar o quitar esta opción.

Tempestad y turbulencia.

Se producen los efectos de un grave temporal y quizá hay también problemas mecánicos. La navegación y el vuelo se hacen cada vez más difíciles y es recomendable tener un poco de práctica. Use la tecla 6 para usar o quitar esta opción.

Evaluación del piloto.

Hay una escala de habilidad que va desde el aprendizaje hasta el as. Lo principal es que aumente o disminuya la habilidad del enemigo durante la pelea determinando las maniobras que realizará, lo que tardará en detectarle y verle, y lo cerca de usted que se podrá. La opción no influirá en las características técnicas de su propio avión. Y no lo olvide, un enemigo con grado de as es muy peligroso.

CONTROLES

Durante el vuelo maneja su aparato usando el timón de profundidad, el alerón y los timones controladores. Los **timones de profundidad** se usan con las teclas 6 y 7 (atrás y delante en el joystick) para mover el avión arriba o abajo. Los **alerones** se usan con las teclas 5 y 8 (izda. y dcha. en el joystick) usadas para inclinar el avión a derecha e izquierda. Por fin, el **timón de dirección** se usa con las teclas CAPS SHIFT y Z para girar a derecha e izquierda. Este cambio supone un movimiento de inclinación y balanceo. Durante las maniobras acrobáticas, la efectividad de los controles variará. Así, cerca de los 90°, los timones de profundidad tendrán un efecto principal de cabeceo el **acelerador** se utiliza con las teclas Q y A: Q para aumentar el impulso y A para disminuirlo. Coo esto afecta a la velocidad del aeroplano, su ángulo de inclinación variará con el impulso. El impulso para mantenerse a una velocidad determinada depende del ángulo de inclinación y de la altura. Los **flaps** se usan con las teclas N (Arriba) y S (Abajo). Los flaps son usados para disminuir la velocidad de aproximación y el grado de descenso. La velocidad de planeo varía con los flaps y su utilización en vuelo variará con el ángulo de inclinación. El **tren de aterrizaje** es recogido y abierto usando la tecla U. Si se baja tendrá un ligero efecto sobre la velocidad del aeroplano. Los **frenos** continúan funcionando hasta pulsar la tecla R, lo que se indica por una luz en el panel de frenos. Los frenos no funcionan durante el vuelo. Los

cañones se disparan apretando la tecla 0 (cero) después de seleccionar la posición de combate con la tecla C. La situación de la munición se le enseña en el borde inferior izquierdo del panel. Los tres símbolos sobre el indicador de munición indican que el aeroplano enemigo se acerca. El número de aeroplanos destruidos está a su lado.

NOTAS DEL PILOTO

Velocidad de despegue: flaps a 0-140 nudos; flaps al máximo 130 nudos.

Velocidad de planeo: flaps a 0-130 nudos; flaps al máximo: 120 nudos.

Flaps: Velocidad máxima con flaps al máximo: 352 nudos; velocidad máxima sin flaps: 472 nudos.

Rendimiento: Velocidad máxima 802 nudos al nivel del mar; máxima potencia, velocidad máxima 1.439 nudos a 60.000 pies.

Altura máxima: 65.000 pies.

Aproximación: potencia al 74 % flaps al máximo, tren de aterrizaje bajado, ángulo de inclinación +3, VSI-9, velocidad 125 nudos.

Potencia al 62 %: flaps a 0, tren de aterrizaje bajado, ángulo de inclinación +6, VSI-12, velocidad 135 nudos.

INSTRUMENTOS

Horizonte artificial. Este instrumento en el centro del tablero, muestra el ángulo de blanco y cabeceo de tu aeroplano, y es particularmente útil durante las maniobras acrobáticas o durante el combate aire-aire en donde, frecuentemente, perderás tu noción del horizonte. El pequeño símbolo del aeroplano rotará para enseñarle su ángulo de balanceo en relación a la superficie terrestre, y la dirección del ángulo de balanceo, a la derecha o a la izquierda es indicado debajo. Un ángulo de balanceo de 90° equivale a un vuelo invertido. El ángulo de cabeceo es indicado en una «cinta movediza»; con el color azul in-

dicando el vuelo hacia las nubes y el amarillo hacia la tierra.

Velocidad. A la izquierda del tablero es mostrada la velocidad en millas.

Altitud. La altura del aeroplano en pies.

Indicador de velocidad vertical (VSI). Le indica su velocidad de ascenso-descenso en pies/segundo. Cuando su aeroplano esté ganando altura, la flecha indicará hacia arriba y viceversa. La velocidad al comenzar a descender es aproximadamente 20 VSI.

Flaps. Los flaps pueden estar colocados en cualquier ángulo desde 0 a «máximo».

Impulso. El indicador de impulso del aparato es una barra, situada en el borde inferior del panel. La región verde indica, del 0 al 100 % el impulso del aparato, y la roja el recalentamiento.

Radar y brújula. Este es el instrumento del borde izquierdo del tablero la indicación de encima del avión es la brújula. Al seleccionar la «Próxima baliza», presionando la N, el indicador de la baliza cambiará y la información sobre la dirección y distancia; la cruz intermitente le enseñará la dirección de la baliza cercana a su aeroplano. Para volar hacia ella, gire la brújula hasta que el punto intermitente esté en lo más alto del círculo.

Posición de combate. Para pasar a la posición de combate pulse la tecla C. Esto dirige su radar y computadora de vuelo hacia el enemigo. La posición de combate se indica en el radar mediante el símbolo luminoso. La distancia y dirección en la brújula son ahora las de su enemigo, y su posición es indicada mediante la cruz brillante. Seleccione la computadora de vuelo para conocer su altura.

ILS/Computadora de vuelo. A la derecha de su altitud y VSI hay un instrumento que tiene una doble función, usada para el aterrizaje y para el combate aire-aire. Escija uno de los dos usos del aparato presionando el «Symbol Shift».

(a) Sistema del instr. de aterrizaje (ILS).

Este aparato indica al piloto la dirección al aproximarse a la pista de aterrizaje, y se puede usar cuando se elije la «práctica de aterrizaje». Si el cuadrado intermitente per-

manece en el centro del aparato, está volando con la debida inclinación y el debido ángulo (3°) para aterrizar. Pero si el cuadrado está descentrado, deberá volver a ponerlo en su posición original.

(b) Computadora de vuelo. Selecciónelo presionando el Symbol Shift. Este mecanismo muestra su precisa posición, en pies, al norte, sur, este u oeste de cualquier pista de aterrizaje con faro en un radio de 6 millas. Las distancias se refieren a la baliza que estaba indicando su brújula antes de usar esta computadora (si el aeropuerto ha sido destruido la computadora no funcionará).

Fuel. Indicador del fuel disponible.

Tren de aterrizaje. Esta debajo del anterior; tres luces rojas y una flecha hacia arriba; el tren está subido; tres verdes y flecha hacia abajo: bajado.

Mapa. Elija entre el mapa y la visión normal usando M. Los instrumentos se mantienen igual.

INDICE DE CONTROLES

5	Joystick izquierda
6	Joystick atrás
7	Joystick hacia delante
8	Joystick derecha
Caps shift	Timón izquierda
Z	Timón derecha
Q	Incrementar impulso
A	Rebajar impulso
W	Subir flaps
S	Bajar flaps
U	Subir/Bajar tren aterrizaje
B	Freno
N	Próxima baliza (búsqueda)
M	Mapa
Symbol Shift	ILS/Computadora de vuelo
O	Cañones (activos en posición de combate)
H	Detener juego
V	Puesta de nuevo el juego
XVYI	Vuelta al menú