

JUMP JET

W tym celu przed elementem startu i podjętej przez JUMP JET /awionetki planowego startu/ starcia z lotnikiem. Daje on możliwość manewrowych manewrów:

a/ start i unoszenie się nad lotnikiem

b/ lot, unoszenie się oraz manewr ustawienia samolotu nad

lotnikiem przed lądowaniem

c/ oddalenie się od lotnika i ewaluacja i ewaluacja powrotu

d/ porzucenie samolotu-wozy, wika i powrót.

Edane lądowanie wymaga posiadania dużych umiejętności. W tym celu przedlądowyć tę fazę try, gdyż jest stosunkowo łatwo wykonać i niebezpieczne lądowanie może zniechęcić całą miarę. Samolot zawiera 5 000 funtów paliwa i 4 rezerwy. Gra ma cztery poziomy tryby: poziom 1 - poziom ewaluacji; poziom 2 - umiejętności nad plan; poręcznika lotnictwa; poziom 3 - dowódca eskadry; poziom 4 - podpułkownik lotnictwa; poziom 5 - pułkownik lotnictwa. Danych umiejętności wymaga lądowanie w czasie burzy i szturmowania. W poziomie ewaluacji w samolot będzie zaskazywać na podłogę poziomu wylądowania.

W tym celu przedlądowyć tę fazę try, gdyż jest stosunkowo łatwo wykonać i niebezpieczne lądowanie może zniechęcić całą miarę. Samolot zawiera 5 000 funtów paliwa i 4 rezerwy. Gra ma cztery poziomy tryby: poziom 1 - poziom ewaluacji; poziom 2 - umiejętności nad plan; poręcznika lotnictwa; poziom 3 - dowódca eskadry; poziom 4 - podpułkownik lotnictwa; poziom 5 - pułkownik lotnictwa. Danych umiejętności wymaga lądowanie w czasie burzy i szturmowania. W poziomie ewaluacji w samolot będzie zaskazywać na podłogę poziomu wylądowania.

W tym celu przedlądowyć tę fazę try, gdyż jest stosunkowo łatwo wykonać i niebezpieczne lądowanie może zniechęcić całą miarę. Samolot zawiera 5 000 funtów paliwa i 4 rezerwy. Gra ma cztery poziomy tryby: poziom 1 - poziom ewaluacji; poziom 2 - umiejętności nad plan; poręcznika lotnictwa; poziom 3 - dowódca eskadry; poziom 4 - podpułkownik lotnictwa; poziom 5 - pułkownik lotnictwa. Danych umiejętności wymaga lądowanie w czasie burzy i szturmowania. W poziomie ewaluacji w samolot będzie zaskazywać na podłogę poziomu wylądowania.

W tym celu przedlądowyć tę fazę try, gdyż jest stosunkowo łatwo wykonać i niebezpieczne lądowanie może zniechęcić całą miarę. Samolot zawiera 5 000 funtów paliwa i 4 rezerwy. Gra ma cztery poziomy tryby: poziom 1 - poziom ewaluacji; poziom 2 - umiejętności nad plan; poręcznika lotnictwa; poziom 3 - dowódca eskadry; poziom 4 - podpułkownik lotnictwa; poziom 5 - pułkownik lotnictwa. Danych umiejętności wymaga lądowanie w czasie burzy i szturmowania. W poziomie ewaluacji w samolot będzie zaskazywać na podłogę poziomu wylądowania.

kątem 45°. Na ekranie widad tablicę wskaźników odrzutowca.

Na początku gry widad obrac z lotu ptaka. Po wystarowaniu na wysokość 50 stóp obrac dzieła się; po lewej stronie widok z przodu, po prawej na lotniskowce. Na wysokości 200 stóp ekran pokazuje widok z kabiny. Przy lądowaniu na wysokości 30 stóp ekran dzieła się na poprzednie dwa obrac. Następnie to jednak wówczas gdy odrzutowca jest dokładnie ustawiony nad lądowiskiem: Tabela ekranu przy lądowaniu jest znikiem, że dobrze ustawiliśmy samolot i możemy lądować.

RADAR

Pokazuje pozycję lotniskowca i samoloty wroga /trójką/.

Monowa linia wskazuje kierunek lotu. JUMP JEP znaczący się zawsze po środku radaru. Zasięg radaru /promień omiotania/ wynosi 29 mil.

ODLEGŁOŚCIOMIERZ

Po nacisnięciu klawisza R w czasie lotu pojawił się celownik namiarowy. Można wówczas nim sterować joystickiem. Po namierzeniu /w lotniskowce lub samolot wroga/ i nacisnięciu przycisku na joysticku pojawił się dokładna odległość od wybranego obiektu. Po słonecznym namiarze należy powtórnie przycisnąć przycisk R. W czasie tych czynności samolot leci w kierunku i z prędkością określoną przed nacisnięciem R. W odcieniu może pojawić się odległość większa niż 29 mil jeżeli obiekt znajduje się na kierunku radaru. W tym wypadku odległościomierz /radar/ pokazuje odcztań znaną pozycję obiektu. Jeżeli namiar na lotniskowca jest włączony przed tropieniem wroga w odcieniu pokazuje się aktualna odległość od niego a nawet jeżeli jest poza zasięgiem radaru.

WYKOROSZC:

Odkienko 3 pokazuje w przybliżeniu.

Odkienko 4 pokazuje dokładnie.

PALIVO:

Samolot zabiera na pokład 5 000 funtów paliwa.

GAZS: /Zegar/

Określa czas trwania lotu. Może być wykorzystany przy kalkulowaniu ilości potrzebnego paliwa i nawigacji.

H O G:

Kompas pokazuje zwrot samolotu w stopniach /O - 300/.

SZTUCZNY HORYZONT:

Pokazuje ułożenie samolotu - sterowanie joystickiem.
Nie odzwierciedla wysokości.

MOC SILNIKOW:

W/g dzielnicyło stopniowej skali.

Klawisz + zwiększenie mocy

Klawisz - zmniejszenie mocy

Okolo 75% mocy potrzebne jest na utrzymanie wysokości podczas unoszenia się, 100% przy unoszeniu się i przyspieszaniu.

SWIATLA OSTRZEŻENIOWE: /punkty karne/

Swiatlo zapala się /wraz z sygnałem dźwiękowym/ jeżeli:

a - poziom paliwa spadnie poniżej 500

b - wysokość lotu zwiększy się powyżej 5 000 stóp

c - podwozie nie jest opuszczone a samolot jest na lądowisku

d - klapy nie są opuszczone przy starcie lub lądowaniu

e - zbliżasz się do lotniskowca z włączonym celownikiem

f - prędkość jest mniejsza niż 100 węzłów a dysze są skierowane do tyłu

g - podwozie lub klapy są opuszczone przy prędkości powyżej 300 węz

LICZNIK OSTRZEŻEN:

Jeżeli przekroczyasz ilość dozwolonych punktów karanych nie otrzymasz promocji na wyższy poziom.

SEYBRÖSCIONIERZ:

Dokładna prędkość w okienku 13, przybliżona w 12.

W czasie lotu wstecznego tylko w 13.

RAKIPRY:

Tokazuje ilość rakiet. Samolot zabiera na pokład 4.

Celownik ukazuje się po nacisnięciu klawisza H.

V P A:

Wskazuje ustawienie dysz. Sterowanie klawiszami:

1 - dysze do tyłu /lot do przodu/

2 - dysze pod kątem 45

3 - dysze pionowo

4 - dysze do przodu

LOG:

Uprzejmna próba wznosi 400 w. ziów.

Jeżeli wzniesiesz się ponad 5 000 stóp będziesz widzieli przez radar nieprzejscielą i zaatakowany przez rakietę /punkty karne/.

PLAN WROGA:

Wzrost II - pojawi się czołownik. Naprowadź wroga na liny pod no. Gdy będziesz 5 mil od wroga pojawi się on w roli czołownika /zabijale z radaru/. Rakietę należy wypuścić w odległości 2 mil. Dalszą odległość możesz określić używając odległościomierza. Gdy zmierzysz samolot wroga na radarze pojawi się następujący. Łożysz kontynuować posiłek lub wrocie na polekad lotniskowca.

WYKŁADAJA:

Umieć na stan polowa i odległość od lotniskowca. Radar może pokazywać ostateczną zmianę powietrza. Jeżeli lotniskowce jest poza zasięgiem radaru. Lotniskowce można odznaczyć znajdując kierunek lotu przy którym maleje odległość od niego. Dowiadujemy pilot z uwagi zwłazek między znajdującą się odległością a prędkością i czasem.

WYKŁADAJA:

Należy ustawiać radaru zbliżyć się do lotniskowca na odległość 5 mil. Lotniskowce pojawi się w polu widzenia. W odległości 2 mil na wysokości 50 - 200 stóp i przy prędkości 20 węzłów pojawi się scena lądowania. Przebieg dokładniej ustawić samolot na wysokości 30 stóp.

POZYCJE TRUDNOCI:

Jest ich 5. Możesz je wybrnąć na początku gry klawiszem SWIMMER

- | | | |
|---------------------|----------|---------------------|
| 1 - ćwiczenia | ciężka | bez samolotów wroga |
| 2 - pilot pomocnik | ciężka | 1 samolot wroga |
| 3 - dowódca eskadry | 1. wiatr | 2 samoloty wroga |
| 4 - podpułkownik | m. wiatr | 3 samoloty wroga |
| 5-pułkownik | burza | 4 samoloty wroga |