

SPITFIRE 40

1. WSTĘP

Spitfire 40 jest nie tylko najbardziej znanym samolotem wszechczasów, ale i wspomnianą przysłogą czasów wojny.

Jest lato 1940 roku, a Ty jesteś świeżo upieczonym pilotem wysłanym do eskadry Spitfire'ów gdzieś w południowej Anglii. Podobnie jak wielu młodych ludzi w 1940 r. sąwiadałś sobie, że Spitfire nie jest takim sobie zwykłym samolotem. Odkryjesz jego wyjątkowe możliwości w czasie walki. Wraz z nabywaniem praktyki i zręczności w pilotowaniu samolotu będziesz wspinać się po szczeblach kariery, uzyskując coraz wyższe stopnie i odznaczenia włoskowe.

Spitfire 40 pozwoli Ci na zdobycie doświadczenia w technice lotu i walki powietrznej. Dostarczy Ci także wielu emocjonujących przeżyć i wspomnień zabawy.

2. ROZPOCZĘCIE GRY

Po wczytaniu programu pojawił się napis:

PLEASE MAKE A CHOICE, SIR
SIMULATOR (symulacja)
GAME (gra)

Do wyboru opcji użyj joysticka. Ruch drążkiem w górę lub w dół spowoduje podświetlenie wybranej opcji, a naciśnięcie "FIRE" jej wybranie.

a) SYMULATOR

Jeżeli wybrałeś symulacje na ekranie pojawił się napis:

PILOT'S LOG SELECTION
ORIGINAL LOG (początkowa pozycja)
SAVED LOG (nagrana pozycja)

Opcja SAVED LOG służy do wgrania z kasety uprzednio zapisanej gry.
Po wybraniu ORIGINAL LOG na ekranie pojawi się lista nazwisk pilotów.
Wybierz tego, którym chciałbyś zostać. Teraz widzisz rejestr bojowy
wybranego pilota, zawierający: nazwisko, stopień wojskowy, przyznane
odznaczenia, liczbę wylatanych godzin i liczbę zestrzeleń.

Po przejściu do menu "fire" pojawi się dalsze menu:

PLEASE MAKE A CHOICE SIR
PRACTICE (lot treningowy)
COMBAT (walka)

PRACTICE - opcja ta umiejscawia Cię w kokpicie samolotu na pastie
startowym. Ma ona na celu naukę pilotażu.

Zanim zaczniesz grać przeczytaj uważnie informacje dotyczące lotu
i ładowania. (rozdział 6)

COMBAT - po wybraniu tej opcji otrzymasz informację o nieprzyjacielu:

BANDITS 1 (liczba samolotów wroga)
INTERCEPT 13 (odległość nieprzyjaciela w milach)
BEARING 160 (kurs na nieprzyjaciela względem pasa startowego)
HIGH 2000 (wysokość formacji nieprzyjacielskiej)

Twoim zadaniem jest wystartować i związać wroga w walce.

Formacja nieprzyjacielska będzie (w przybliżeniu) utrzymywać stałą
wysokość podaną Ci przed startem. Jeżeli zestrzelisz wrogi samolot
i bezpiecznie wrócisz do bazy możesz wpisać swoje osiągnięcia
do własnego rejestru bojowego.

b) GAME

Jeśli wybrałeś grę, na ekranie pojawi się:

PILOTER (samolot myśliwski)
BOMBER (bombowiec z tylnym strzelcem)

Po wybraniu rodzaju samolotu, otrzymasz listę nazwisk pilotów i dane
o nich. (j.w.)

Znajdziesz się od razu na wysokości 10000 stóp wraz z atakującym
Cię frontalnie samolotem wroga. Wyćwicz podążanie za maszyną wroga
i strzelanie do niej. Pozwól na odchyłkę przy strzelaniu, pozwól
Ci to ocenić gdzie będzie się znajdował nieprzyjaciel, gdy twoje
pociski osiągną cel. Zwycięstwa w walkach ćwiczebnych nie są wpisywane
do rejestru bojowego.

3. TABLICA PRZYRZĄDÓW

- a) Wskaźnik poziomu paliwa - ilość paliwa. Pełny bak wystarcza na 45 min. lotu
- b) Prędkościomierz - wskazuje prędkość lotu. Podziałka co 100 mil/Godz
- c) Sztuczny horyzont -
- d) wariometr - ruchy pionowe samolotu, prędkości wznoszenia i opadania podziałka co 100stóp na min.
- e) Obrotomierz - obroty silnika, podziałka co 100obr. na min.
- f) Wskaźnik ślizgu z chyłomierzem - górna wskazówka pokazuje ślizg (ruch poprzeczny samolotu), dolna przechył, im bardziej przemieszcza ona wskazówka, tym większy przechył.
- g) Kompas
- h) Wysokościomierz - Duża wskazówka pokazuje setki stóp, mała tysiące.
- i) Wskaźnik położenia klap
- j) Wskaźnik położenia podwozia
- k) Wskaźnik poziomu oleju
- l) Pokazuje SpiTfire'a z boku
- m) Wskaźnik steru kierunku

Widok z kokpitu

Gdy SpiTfire jest poniżej 800 stóp zobaczysz cienką, czarną linię w prawym dolnym rogu ekranu. Jest to wskaźnik wysokości, gdy jesteś blisko ziemi. Na dole ekranu po obu stronach kokpitu znajdują się jasne kropki. Lewe wskazują prędkość, prawe położenie steru kierunku.

4. KLAWIATURA

Spacja - przełącza ekran - widok z kokpitu - tablica przyrządów
Q,W - przepustnica . Zwiększa (zmniejsza) moc silnika.

Z,X - ster kierunku (skręcając w lewo lub prawo). Po przesunięciu steru kierunku w jedną stronę, pierwsze naciśnięcie drugiego klawisza centruje ster kierunku.

F - podnosi - opuszcza klapy. Aktualna pozycja klap pokazana na tablicy przyrządów : litera U - podniesione, D - opuszczone. Opuszczenie klap powoduje gwałtowny spadek prędkości. Nie należy opuszczać klap gdy lecisz ponad 140 mil/h

G - podnosi - opuszcza podwozie. Położenie podwozia wskazywane jest przez lampki na tablicy przyrządów. Czerwona - podwozie schowane, zielona - wypuszczone. Nie wypuszczaaj podwozia przy prędkości powyżej 160 mil/h

B - hamulce . Sygnalizacja na tablicy przyrządów : kolor czerwony - włączone, zielony - wyłączone.

M - mapa. Mapa przedstawia teren walki. Czerwony samolot to pozycja Twojego SpiTfire'a. Użycie mapy powoduje przerwę w grze.

N - zblizenie. Mezel Twoj SpiTfire jest wewnątrz jednego z trzech kwadratów na mapie, wcisnięcie N pokaże ci szczegóły powierzchni

- przed momentem dotknięcia ziemi ściągnij drążek do siebie, a następnie zredukuj obroty
 - osiągnięty początek pasa startowego na wysokości niewiele ponad zero
 - włącz hamulce
- Łądowanie jest najtrudniejszym elementem pilotażu Spitfire'a
- Przećwicz łądowanie zaraz po starcie, nawracając ponownie na pas startowym.

Mapy

Bardzo użyteczny jako ćwiczenie nawigacyjne, jest oblot obszaru operacyjnego i narysowanie jego mapy oraz wprowadzenie na nią istotnych odległości w powiązaniu z obiektami naziemnymi. Posiadanie tych informacji może zdecydować o bezpiecznym powrocie do bazy po wykonaniu zadania,

WALKA

Procedura wybrania tej opcji została omówiona powyżej.

Oto cztery główne zasady walki powietrznej:

Wznoś się szybko aby mieć przewagę wysokości. To pozwala pilotowi uciec po ataku. W strefie walki nigdy nie lataj poziomo dłużej niż kilka sekund, klucz gdy tylko jest to możliwe. Ważna jest stała obserwacja lusterka wstecznego. Atak następuje najczęściej od tyłu pod pewnym kątem do kierunku lotu. Aby uniknąć zestrzelenia należy zakreślić jak najszerszej w kierunku ataku, jednocześnie zwiększając prędkość.

Przed atakiem można również uciec nurkując. W 1940 roku ta możliwość była dostępna tylko dla myśliwców nieprzyjaciela, ponieważ w Spitfire'ach ewakuacyjne nurkowanie z powodu dużych przeciążeń objawiało się kształtowaniem silnika. Dlatego na filmach z tego okresu możesz zaobserwować, że Spitfire'y przed nurkowaniem odwracały się na plecy, co skutecznie zapobiegało przerwaniu pracy silnika. Niniejszy program nie przewiduje efektów związanych z krztuszeniem się silnika.

POWODZENIA !