

1.000000

Program jest symulacją lotu i walki helikopterem US AIR FORCE-APACHE

1.) ŁADOWANIE PROGRAMU

- wersja dyskowa: włącz komputer trzymając klawisz OPTION.
- wersja kasetowa: ustaw taśmę, włącz komputer trzymając klawisze START I OPTION, nacisnij RETURN;

2) WYBÓR OPCJI I START GRY

Po załadowaniu programu wybierz wersję językową. (klawisze E, D, F,) MENU

- MISSION NUMBER: wybór numeru misji 1+4. W misjach 1+3 naszym zadaniem jest niszczenie sił wroga w określonych sektorach (blyskających), w misji 4 pomagamy nasze wojska na linii frontu;
- DAY NIGHT: lot w dzień lub w nocy
- CLEAR CLOUDY: niebo czyste lub zachmurzone: Jeżeli wybierzesz wariant drugi ustaw pułap chmur;
- CROSSWIND AND TURBULENCE: wiatry i turbulencje (znaczne utrudnienie
- PILOT RATING: umiejętności pilota
 - TRAINED PILOT: lot treningowy-siły wroga nie strzelają;
 - SQUADRON LEADER: dowódca klucza
 - INSTRUCTOR: instruktor pilotażu
 - ACE: as pilotażu
- SOUND: włączenie i wyłączenie dźwięku;
- COMMENCE MISSION: start do misji;

3. START

Znajdujesz się na lotnisku HOHELikopter jest gotowy do startu; Wciśnij klawisz "W" by zwiększyć obroty silnika do maksimum; Zwiększamy ciąg pionowy (klawisz "Q")UNGA: komputer sygnalizuje dźwiękiem za dużą wartość ciągu pionowego; Zmniejszenie klawisz "A"; Gdy śmigłowiec się wznieśnie możemy rozpocząć lot;

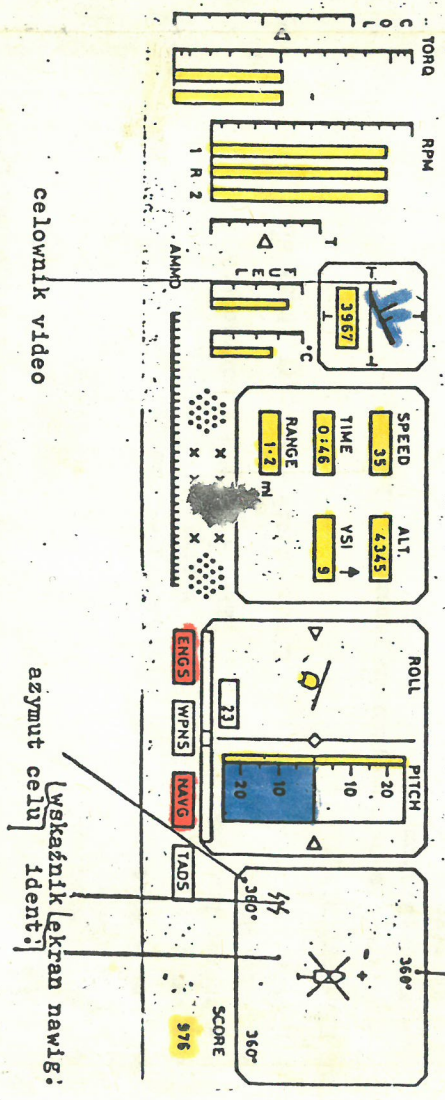
4. LOT

Nabieramy prędkości pochylając dziób w dół; Uniesienie dzioba w górę powoduje wytracanie prędkości; Możemy obracać helikopter wokół osi przy prędkości do 40mph; Skrety wykonujemy joystickiem, lub klawiszami 5, 8; Maksymalna prędkość lotu 200mph;

5. ŁADOWANIE

Klawiszem C przełączamy tryb pracy komputera pokładowego na poszukiwanie lotnisk (symbol HO+3 na wskaźniku identyfikacji celu.). Klawiszem N poszukujemy najbliższej położone lotnisk/położone poza zasięgiem sił wroga.) Ustawiamy azymut lotu zgodnie z azymutem celu. Gdy znaleźliśmy się dokładnie nad lotniskiem (wskaźnik SOUTH min. 10, NORTH min. 10.) klawiszem A wytracamy wysokość i ostrożnie ładujemy; Po wylądowaniu naprawione są wszystkie uszkodzenia i uzupełniony zapas amunicji;

6. KOMPUTER POKŁADOWY I DESKA ROZDZIELICZA



- CEL-TORQ - ciąg pionowy-moment obrotowy klawisz Q - zwiększenie
- RPM - kolumny 1, 2 obroty silników, R - wzniesienie klawisz A - zmniejszenie
- FUEL - paliwo klawisz W - zwiększenie
- CELOWNIK VIDEO - pokazuje cel znajdujący się w celowniku 1 w zasięgu broni; Nad celownikiem odległość do celu; klawisz S - zmniejszenie