

PARA MAS DIVERSION
BUSCA OTROS PROGRAMAS



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141
28046 - MADRID

Imprime: "Offset LA RIVA, S. A.", Alonso Núñez, 18, 28039 Madrid



FIGHTER PILOT

FIGHTER PILOT es una simulacion de vuelo real, basada en el avion de combate F15 Eagle. Esta simulacion ofrece muchas de las características que se encuentran en simuladores de vuelo modernos, incluida la vision 3-D desde la cabina, operacion totalmente aerobatica, combate aire-aire, vientos de costado, turbulencia, y aterrizaje ciego. El programa ofrece modos de entrenamiento para cada opcion y una clasificacion de la detreza del

piloto para distintos niveles de dificultad.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM: Load "fp" ENTER

COMMODORE: SHIFT y RUN/STOP

AMSTRAD: CTRL @ENTER@

AMSTRAD DISK: RUN" fp

OPCIONES

(1) Practica de Aterrizaje.- Tu avion esta posicionado a una

altitud de 1700 pies, a 6 millas para tocar el suelo en la pista BASE. El tren de aterrizaje se baja, listo para aterrizar. Usar los controles de piloto, alerones y elevadores para ajustar su ritmo de descenso y velocidad de aproximacion. Puede recibirse consejo del Sistema de Aterrizaje por Instrumentos (ILS) o de la Computadora de Vuelo. Una vez que has aterrizado, reduce el impulso a cero y aplica los frenos.

(2) Entrenamiento de vuelo.- Tu avion esta posicionado en el umbral de la pista BASE, de cara

al norte. Despega abriendo el regulador, tipicamente al 100% o recalentamiento total, y tirando hacia atras la palanca de mando o:

↓ - AMSTRAD

7 - COMMODORE

6 - SPECTRUM

cuando alcance la velocidad de despegue.

La aceleracion maxima en el despegue se efectua aplicando

los frenos hasta que se llegue a impulso total. Sube el tren de aterrizaje justo despues del despegue si intentas pasar de 300 kts. El despegue es posible a una velocidad mas lenta con los alerones abiertos. Gobierna sobre la tierra utilizando los controles del timon, mucho mas façil si su velocidad es inferior a 10 kts.

(3) Practica de combate aire-aire.- Estas posicionado a 2 millas detras del avion enemigo a la misma altitud. Elige el modo de combate y la

Computadora de Vuelo para obtener una lectura de posición, escala y altitud del enemigo. El enemigo estará volando a 550 kts. y no devolverá fuego durante el combate entre cazas. Maniobra tu avión cuando veas al enemigo y abre fuego cuando pases a través de sus visores.

(4) Combate aire-aire.- En esta opción final, eres responsable de defender los cuatro campos de aviación BASE, TANGO, DELTA y ZULU. Tu misión comienza con un despegue en el menor tiempo posible desde la pista de BASE.

Usa tu radar y computadora de vuelo para determinar la posición del avión enemigo, y después de valorar tu blanco probable, vuela en curso de interceptar.

El contacto visual ocurrirá a menos de 1 milla y a una diferencia de altitud de menos de 5000 pies, y el combate empieza con la maniobra del enemigo para ganar ventaja. La avería de tu avión está indicada por un cambio de color en el símbolo del avión en tu radar. Un cuarto golpe por el enemigo

es fatal!. Si quieres abandonar durante el combate debido a daños enormes o no te quedan municiones, el enemigo dejara de atacar una vez que te has alejado mas de 1 milla o una diferencia de altitud de mas de 5000 pies. En este momento, el seguira automaticamente el blanco original de tierra y perseguira su ultimo objetivo de destruir todos los campos de aviacion. Esto te dejara libre para retornar a cualquier pista restante para reparaciones, re-armamento y repostaje.

(5) Aterrizaje ciego.- Esta opcion simula el aterrizaje y el despegue con niebla. No se da ninguna exposicion visual cuando el avion este por encima de los 50 pies y el horizonte no se vea en ningun momento. Navega utilizando tu radar, la computadora de vuelo y el mapa. Aprieta la tecla 5 para cambiar esta opcion de "on" a "off".

(6) Vientos de costado y turbulencia.- Esta opcion da efectos de vientos de costado y molestias casuales al aparato debido a turbulencia. La

seleccion de esta opcion hara que el vuelo y la navegacion sean mas dificiles y se recomienda despues de un poco de practica. Aprieta la tecla 6 para cambiar esta opcion de "on" a "off".

(7) Clasificacion del piloto.- Los niveles de destreza aumentan desde aprendiz a as. Esta caracteristica varia la destreza del piloto enemigo durante el combate, por ej. con que prontitud el detectara su aproximacion, las clases de maniobras que el puede efectuar,

con cuanta prontitud puede tenerte en sus visores, y hasta que punto te puedes aproximar para derribarle. La clasificacion de su piloto no afecta las caracteristicas de vuelo de tu propio avion. Atencion, un piloto enemigo que es un as es muy vil!.

CONTROLES

Durante el vuelo, su avion es maniobrado utilizando los controles de elevador, alerones y timon. Los ELEVADORES se hacen

funcionar utilizando:

↑ ↓ - AMSTRAD

7 y 8 - COMMODORES

6 y 7 - SPECTRUM

(hacia atras y hacia adelante en una palanca de mando) para mover el avion hacia arriba o hacia abajo. Los ALERONES estan en:

← → - AMSTRAD

5 y 6 - COMMODORE

5 y 8 - SPECTRUM

(izquierda y derecha en una palanca de mando) utilizandose para mover el avion a izquierda y a derecha. Finalmente, el TIMON -control de timon- utiliza las teclas:

Z y X - AMSTRAD

Z Y X - COMMODORE

CAPS SHIFT y Z - SPECTRUM

para timon izquierda y derecha. El timon da un cambio de rumbo y un cambio longitudinal. Durante maniobras aerobaticas, la

efectividad de los controles variara. Por ejemplo, en una longitud de casi 90 grados, el control del elevador tendra un efecto primario en el rumbo, no cabeceo. El avion tendra tambien a cabecear morro abajo en un giro precipitado. Su ritmo de cabeceo, ritmo longitudinal y ritmo de rumbo (derrape) aumentaran todos en proporcion al tiempo durante el cual se aplique el control. Esta caracteristica da una buena aproximacion a la percepcion de un avion verdadero.

El control del REGULADOR utiliza las teclas Q y A; Q para aumentar la regulacion del motor, y A para disminuirla. Al mismo tiempo que afecta la velocidad del avion, su angulo de inclinacion variara cuando se cambie el ajuste de regulacion. La cantidad de regulacion necesaria para mantener una velocidad especial depende principalmente del angulo de inclinacion y de la altitud. A bajas velocidades, por ejemplo, en la aproximacion, el avion debe adoptar una actitud de morro-arriba para mantener la

elevacion en las alas. Esto genera mas arrastre y requirira mas impulso, como resultado. A velocidades mas altas, esta actitud de morro-arriba ya no es necesaria, y el mismo impulso mantendra una velocidad superior. Su velocidad maxima aumentara con la altitud, debido a la densidad del aire que disminuye.

Los ALERONES estan en las teclas W (hacia arriba) y S (hacia abajo) proximas a los controles de regulador. Los alerones se usan para dar una velocidad mas

lenta de aproximacion a pista y un ritmo de descenso reducido. La velocidad de desplome varia con la adaptacion de los alerones y el funcionamiento de los alerones durante el vuelo afectara el angulo de inclinacion. El funcionamiento de los alerones a velocidades por encima de 472 kts. hara que se averien.

EL TREN DE ATERRIZAJE se sube y se baja utilizando la tecla U. El bajar el tren tendra un pequeño efecto en la velocidad del avion. Los FRENOS se hacen

funcionar cada vez que se apriete la tecla B, indicado por la luz de FRENS en el panel. Los frenos no funcionan cuando se esta en el aire.

Las AMETRILLADORAS se disparan apretando:

SPACE - AMSTRAD

SPACE - COMMODORE

O - SPECTRUM

despues de elegir el modo de COMBATE con la tecla C. La

condicion de municiones aparece en la esquina inferior derecha del panel de instrumentos. Los 3 simbolos de luz por encima del ammo. indican que el avion enemigo esta presente. El numero de aviones enemigos destruidos esta a la derecha de estos.

Un punto final.... el volar un avion caza no es facil y requiere un poco de practica -especialmente en combate aereo!.

INSTRUMENTOS

Horizonte artificial.- Este

instrumento, en el centro del panel, indica el angulo longitudinal y el angulo de inclinacion del avion, y es especialmente util durante las maniobras aerobaticas o en combates aereos cuando con frecuencia pierdas la vision del horizonte. El pequeño simbolo de avion gira para mostrarle su angulo longitudinal en relacion con el suelo, y el angulo longitudinal, derecha o izquierda, aparece debajo (angulo de balance). Un angulo de balance de mas de 90 grados es igual a un vuelo invertido.

El angulo de inclinacion aparece en una "cinta movil" con azul para indicar morro-arriba (hacia el cielo) y amarillo para indicar morro-abajo, hacia el suelo. 90 grados es igual a una subida o picada en vertical.

Velocidad.- A la izquierda de su horizonte artificial esta su velocidad, en nudos.

Altitud.- Altura del avion en pies.

Indicador Velocidad Vertical, VSI.- Esto te da tu ritmo de

subida o bajada en pies por segundo. Cuando tu aparato este ganando altura la flecha señalara hacia arriba, y cuando pierda altura, hacia abajo. Su ritmo de descenso en la aproximacion debera ser de aproximadamente 20 pies por segundo.

Alerones.- Los alerones pueden fijarse en cualquier angulo desde cero a Total. La velocidad de desplome varia de 130 kts con alerones en cero, a 120 kts con alerones abiertos.

Impulso.- El indicador de impulso del motor es una escala de barras que va por todo el fondo (parte inferior) del panel de instrumentos. La region verde representa el 0% al 100% de impulso de motor, y la region de rayas indica recalentamiento. El recalentamiento da un impulso considerable al impulso por cuenta de un consumo enorme de combustible.

Radar y Brujula.- Este es el instrumento a la izquierda del panel. La lectura por encima del simbolo de avion es el rumbo de

la brujula. En la parte inferior del instrumento aparece el rumbo y grado de radiobaliza en el que estas normalmente registrado. Mientras seleccionas la Siguiete Radiobaliza apretando N, el identificador de radiobaliza cambiara y aparecera nueva informacion de escala y rumbo. La cruz destellante muestra el rumbo de la radiobaliza relativo a su propio avion para volar a la radiobaliza, ladea tu avion hasta que tu rumbo este conforme con el radiobaliza. Deberas ver ahora la cruz destellante en el

morro del simbolo del avion en el radar.

Modo de Combate.- Cambia a modo de combate utilizando la tecla C. Esto cambia tus visores, activa las ametralladoras y cierra tu radar y computadora de vuelo al enemigo. El modo de combate aparece en tu radar con el simbolo de destello. El rumbo de localizacion es ahora el del enemigo, y su localizacion aparece como cruz destellante. Elige la Computadora de Vuelo para encontrar su altitud.

Computadora ILS/Vuelo.- A la derecha de su altitud y VSI es un instrumento de doble fin, utilizado como guía de aterrizaje y combate aéreo. Cambie entre las dos formas, apretando:

F - AMSTRAD

F 7 - COMMODORE

SYMBOL SHIFT - SPECTRUM

(a) Sistema de Aterrizaje por Instrumentos.- Esta forma da al piloto una guía en la dirección

cuando se aproxima a una pista, y puede demostrarse eligiendo la opción de "práctica de aterrizaje". Manteniendo el cuadrado destellante en el centro del instrumento, estarás volando en dirección correcta a la pista y al ritmo exacto de descenso (3 grados) para un buen aterrizaje. Mientras que el cuadrado de destellos cambia desde el centro del instrumento, vira hacia el y regresará a la aproximación correcta. Por ejemplo, si el cuadrado cambia a la izquierda y hacia arriba, ladea tu avión a la izquierda y

tira hacia atras de la palanca de mando o:

↓ - AMSTRAD

7 - COMMODORE

6 - SPECTRUM

y el cuadrado de destellos retornara lentamente al centro.

(b) Computadora de Vuelo.-
Elija la computadora de vuelo, apretando :

F - AMSTRAD

F7 - COMMODORE

SYMBOL SHIFT - SPECTRUM

Esto exhibe tu posicion precisa de suelo, en unidades de pies, Norte, Sur, Este u Oeste de cualquier pista con radiobaliza dentro de un radio de 6 millas. Las distancias son relativas a la radiobaliza habitualmente indicadas en su radar. Sin embargo, si la pista ha sido destruida o esta fuera de alcance, la computadora estara inactiva, y esto estara indicado por tiras negras y amarillas.

La computadora de vuelo expondra tambien la altitud del avion enemigo cuando el radar este en modo de combate. Durante un combate, intenta y manten tu altitud meramente igual a la del enemigo, lo cual se indica por la flecha en la computadora de vuelo.

Combustible.- Este es un sencillo contador de combustible (medidor) que indica la cantidad de combustible que queda.

Tren de aterrizaje.- El indicador para el tren esta

debajo del medidor del combustible.

AMSTRAD

3 amarillos y flecha ARRIBA = tren ARRIBA

3 verdes y flecha ABAJO = tren ABAJO

SPECTRUM Y COMMODORE

3 rojos y flecha arriba = tren ARRIBA

3 verdes y flecha abajo = tren ABAJO

MAPA.- Cambia entre el mapa y expositor visual normal utilizando la tecla M. Tus instrumentos se exhiben en todo momento, permitiendo un vuelo seguro y su continuidad.

RESUMEN DE CONTROLES

AMSTRAD

← Palanca de mandos IZQUIERDA

↓ Palanca de mandos HACIA ATRAS

↑ Palanca de mandos HACIA ADELANTE

→ Palanca de mandos DERECHA

Z TIMON IZQUIERDA

X TIMON DERECHA

Q Aumentar IMPULSO

A Disminuir IMPULSO

W Aletas HACIA ARRIBA

S Aletas HACIA ABAJO

U Tren ARRIBA y ABAJO

B Frenos FUNCIONANDO

N Proxima radioblaiza

M Mapa

F-ILS/Computadora de vuelo

<SPACE> -AMETRALLADORAS (activa solo en modo de combate)

H Retener

J Soltar

<ESC> Para retornar a menu

SPECTRUM

5 Palanca de mandos IZQUIERDA

6 Palanca de mandos HACIA ATRAS

7 Palanca de mandos HACIA AELANTE

8 Palanca de mandos DERECHA

CAPS SHIFT Timon IZQUIERDA

Z Timon DERECHA

Q Aumentar IMPULSO

A Disminuir IMPULSO

W Aletas HACIA ARRIBA

S Aletas HACIA ABAJO

U Tren ARRIBA y ABAJO

B Frenos FUNCIONANDO

N Proxima radiobaliza

M Mapa

SYMBOL SHIFT-ILS/Computadora de
vuelo

O AMETRALLADORAS(activas solo en
modo de combate)

H Retener

J Soltar

XVYI Para retornar a menu

COMMODORE

5 Palanca de mandos IZQUIERDA

6 Palanca de mandos HACIA ATRAS

7 Palanca de mandos HACIA
ADELANTE

B Palanca de mandos DERECHA

Z TIMON IZQUIERDA

X TIMON DERECHA

Q Aumentar IMPULSO

A Disminuir IMPULSO

W Aletas HACIA ARRIBA

S Aletas HACIA ABAJO

U Tren ARRIBA y ABAJO

B Frenos FUNCIONANDO

N Proxima radiobaliza

M Mapa

F7 ILS/Computadora de vuelo

SPACE-AMETRALLADORAS (activas solo en modo de combate)

H Retener

J Soltar

RUN STOP/RESTORE Para retornar a menu

JOYSTICK

Port 2

NOTAS DE LOS PILOTOS

Velocidad de despegue:

Alerones cero-140 kts, alerones
totales 130 kts.

Velocidad de desplome:

Alerones cero-130 kts, alerones
totales 120 kts.

Alerones:

Vmax alerones total-352 kts Vmas
cualquier aleron-472 kts.

Tren:

Vmax=300 kts Vmax en suelo=250
kts.

Rendimiento:

Vmax=802 kts. a nivel del mar,
recalentamiento total.

Vmax=1439 kts a 60,000 pies,
vuelo a nivel.

Visibilidad:

Aprox. 65.000 pies.

Aproximacion:

Impulso: 74% / 62 %

Alerones: Completas/Cero

U/C: Abajo/Abajo

Inclinac.: +3/+6

VSI: ↓9/ ↓12/ ↓15max./ ↓8 max.

Velocidad kts: 125/135

Aterrizaje: Normal

Averia tren de aterrizaje

Datos tecnicos-F15 Eagle, de
McDonnell Douglas.

Rol: Superior caza aereo.

Rendimiento: Vel. max. 800 kts a
nivel del mar (Equilibrio 1.2)
1440 kts a 60,000 pies
(Equilibrio 2.54)

Velocidad de aterrizaje: 130
kts.

Carrera de despegue: 900 pies, 8
seg. con reclanetamiento.

Visibilidad: 65,000 pies.

Ritmo inicial de subida superior a 50,000 pies/min.

Motores: 2 Pratt y Whitney F100-PW-100 turboventiladores. Cada uno da 17600 impulso 1bf, eco. - 25000 1bf impulso, recalentamiento.

Dimensiones: Amplitud de ala: 42 pies 9 pulg. Longitud: 63 pies 9 pulg. Area de las alas: 608 pies 2.

Peso: Modo interceptar, combustible interior total: 41,500 1bf.

Toda la informacion que antecede es aproximada y publicada extensamente. Aunque se ha hecho esfuerzos considerables por efectuar una simulacion realista, se han hecho aproximaciones debidas a las limitaciones de los ordenadores domesticos y ciertos datos tecnicos no estaban disponibles para el publico.