

FLIGHT PATH 737

Usted es el piloto de este avión de alta precisión y debe de despegar de un aeropuerto rodeado de montes, intentar estabilizarse y aterrizar en un aeropuerto en un profundo valle. Al poner en marcha por primera vez este programa se le darán una serie de datos sobre el avión. Una vez leídos, habrá de elegir el nivel de dificultad. Comience con el "First solo", donde la altura de los montes no es excesiva y los incendios en los motores no dan problemas.

DESPEGUE Y ASCENSION

Apriete el 0, y comenzará a rodar a 20 nudos. Observe el encabezamiento de pista (RH) y coloque el avión en esa dirección, hasta que lo vea perfectamente por la cabina del piloto. Baje los flaps para despegar e incremente la velocidad para despegar hasta 180 nudos como mínimo, pero sin sobrepasar los 200 nudos, pues se dañarían los flaps. Eche el joystick hacia atrás y el aeroplano despegará. Al sobrepasar los 300 pies de altura debe recoger el tren de aterrizaje (A) y los flaps (F). Al recoger el tren la velocidad aumentará cinco nudos, así que tenga cuidado en no sobrepasar los 200 nudos. Debe elevar su altura como mínimo al nivel de las montañas. Una señal roja destellante de alarma (GW), le avisará, case de acercarse en exceso a ellas. Al desaparecer la luz, usted está en condiciones de aterrizar.

DESCENSO Y ATERRIZAJE

Una vez apagada la luz de aviso a unas 25 millas del punto de aterrizaje, empuje el joystick hacia delante para iniciar el descenso. (No olvide que al descender la velocidad aumentará). A las 10 millas del aterrizaje, una luz aparecerá en la pista: si es blanca está demasiado alto para aterrizar; si es roja, demasiado bajo, y si es verde está a la altura correcta. Debe tener bajados los flaps y el tren de aterrizaje al pasar los 300 pies de altura, así que vigile las velocidades máxima y mínima para la operación, y recuerde que el tren de aterrizaje reduce la velocidad unos 5 nudos. Mantenga la velocidad entre los 160 y los 170, y cuando la distancia sea 0, baje el avión a la altura 0. Al ver la altura 0, eche el joystick hacia atrás y habrá aterizado. Presione R para efectuar una parada en seco y SPACE para un descenso rápido de la velocidad a menos de 20 nudos. Debe parar antes de que se acabe la longitud de la pista, indicada al seleccionar el nivel de habilidad al principio.

PUNTUACION

Se le indicará donde exactamente ha cometido errores en el manejo del avión. Si aterriza con éxito, se le dará una puntuación, y se le dirá si debe o no pasar al nivel siguiente. Cuanto más rápido vuele, más puntos tendrá.

FUEL

En cada vuelo, usted tendrá el fuel necesario para un intento de aterrizaje.

NIVELES DE DIFICULTAD

INICIACION. Montañas de 5.000 pies y pista de tres millas.

AVANZADO. Montañas de 6.000 pies, pista de tres millas, extintor para cualquier necesidad (pulse E para su uso).

VETERANO. Montañas de 7.000 pies, pista de 2,5 millas y necesidad de un hábil aterrizaje.

EXPERIMENTADO. Montañas de 8.000 pies, pista de dos millas y vendaval al final. Quizá le sea necesario parar en seco.

PROFESIONAL. Montañas de 9.000 pies, pista de 1,8 millas, tormenta e incendios.

EXAMEN. Montañas de 9.200 pies, pista de 1,5 millas, vendaval e incendios.

Tenga siempre presente que, cuanto más alto sea el nivel que seleccione, más arriesgado será el vuelo desde el despegue.

Use el indicador de subida y la mejor velocidad de ascensión (420 nudos) para sobrepasar las montañas. Sobre todo, mantenga la calma y saldrá exitoso.

0 + 20 NUDOS
P + 20 NUDOS
ENTER - 10 NUDOS
SPACE - 20 NUDOS

