

LIGHTNING SIMULATOR

SPECTRUM

Esto es una simulación de la Nave Relámpago Eléctrica. Se parece tanto a la realidad como lo que puedes conseguir con un ordenador Spectrum. Tú tomas los controles en cualquiera de las diferentes misiones, incluyendo repostar en el aire, combatir con más de 8 naves enemigas reconocibles, defensa de la base y aterrizaje. Incluso puedes tener 32 disparos "snap" usando una cámara en vez de tus ametralladoras. Si hacer volar la nave no es suficiente para ti, puedes llamar al "factor de realidad" y tener vientos de costado, fallos en los sistemas y límite G para complicarte la vida un poco. Puedes volar en la oscuridad, al amanecer..., cuando quieras. Simplemente ajusta el reloj antes de empezar. ¡Ahora puedes volar realmente!

CARGA

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Hay dos programas en cada lado de la cinta: primero va el simulador real solo y el segundo es un programa de ayuda, que contiene páginas sobre casi todos los problemas con que te puedes encontrar.

JUGANDO EL JUEGO

Esta es información suficiente para que subas y vuelas; se pueden encontrar instrucciones más amplias en la cinta que va después del programa principal.

Cuando cargues serás saludado por las opciones del programa. Después de esto hay una explicación de las instrucciones.

CATEGORIAS DE NAVES

T: Cisterna.

H: Intruso de vuelo alto.

X: Bombardero enemigo (contrafuego).

F: Nave de combate.

B: Bombardero, volando bajo.

/: No nave.

Número de la misión (con una nave disponible, identificada por la carta de claves abajo):

- 1 // T T, prueba de vuelo.
- 2 F / T T, práctica de combate aire-aire.
- 3 H H T T, práctica de intercepción a alto nivel.
- 4 B B T T, práctica de intercepción a bajo nivel.
- 5 X X E E, combate de intercepción a alto nivel.
- 6 X X E E, combate de intercepción a bajo nivel.

USUARIO

- 1 práctica de aterrizaje.
- 2 prácticas de repostar.
- 3 prácticas de combate aire-aire.
- 4 misión (como las de abajo).

REALIDAD

- 0 ninguno.
- 1 con vientos de costado.
- 3 y límite G.

CONTROLES EN EL TECLADO

Q, Z: Poner hacia arriba/abajo.

W, I: Timón a la derecha/izquierda.

D, H: Rodar a la derecha/izquierda.

U, N, M: Elevadores arriba/abajo.

G: Elevadores y timón neutral.

R: Tren de aterrizaje arriba/abajo.

D: Alerones arriba/abajo.

B: Freno de paracaídas continuo, lanzamiento.

ESPACIO: Frenos de las ruedas.

T: Indicador de la nave +1.

Y: Poner/quitar mapa (mover el mapa con las teclas cursor).

C: Cambiar armas: misiles/balas.

S SHIFT + R: Poner cámara.

S SHIFT+ O: Parar.

S SHIFT+ V: Quitar/poner mira telescópica (sólo con el tren de aterrizaje arriba).

Las armas se accionarán automáticamente tan pronto como la mira telescópica se cierre; la cámara se acciona simultáneamente.

a: ALTI altímetro (1.000 pies).

b: Indicador de la velocidad en el aire (20 km.).

c: Indicador de velocidad del sonido, desde 76 mach.

d: Horizonte artificial.

e: ILS.

f: Motor número 1, temperatura-rpm.

g: Motor número 2, temperatura-rpm.

h: Tanque de estribor (1.000 libras).

j: Tanque de estribor (1.000 libras).

k: VSI1 indicador de velocidad vertical 1/4 rotación = 50 pies seg.

l: Indicador de g, a + 1g (nivel) 1/4 rotación = 4 seg. m: ALT2 (1.000 pies).

p: VSI2 1/4 rotación = 20.000 pies /min.

aa: Navegación, indica la dirección/distancia a la base.

bb: Indicador de la nave, dirección/distancia a la nave 1, 2, 3 o 4.