



***FLUGSIMULATOR
FLIGHT PATH 737***

Flugsimulator

Ladeanweisung: run " " [Enter]

Bedienung durch Joystick und/oder Tastatur

Tastenbelegung

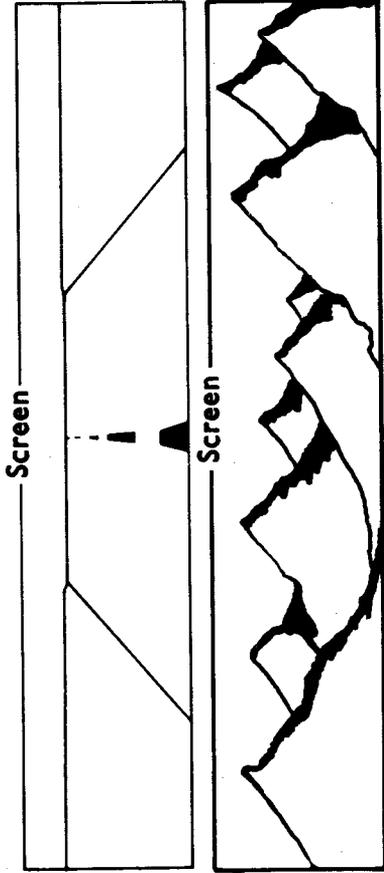
[7] + 20 Knoten [4] + 10 Knoten [1] – 20 Knoten [0] – 0 Knoten

Als Pilot einer Boeing 737 starten Sie von einem Flugplatz, der von hohen Bergen umgeben ist. Wenn Sie Ihr Flugzeug sicher über die Berge geflogen haben, müssen Sie auf einem Flugplatz in einem Tal landen.

Wählen Sie bitte den Schwierigkeitsgrad:

- 1 – Erster Alleinflug
- 2 – Stuntpilot
- 3 – Hobbypilot
- 4 – erfahrener Pilot
- 5 – Berufspilot
- 6 – Testpilot

Beginnen Sie mit »Erster Alleinflug«. Bei diesem Schwierigkeitsgrad müssen Sie ein hohes Gebirge überfliegen. Es kommen keine Besonderheiten wie z.B. Maschinenbrand oder Seitenwinde etc. vor. Das Flugzeug kann eine heftige Landung verkraften.



APPROACH HIGH/LOW INDICATOR

ALT
Altitude

Bank Left

○ ○ ○ ○ Aircraft Heading ○ ○ ○ ○

Bank Right

○ ○ ○ ○

ASI
Airspeed

U/C
Undercarriage Indicator

'A' Up ○ ○ ○ ○

'Z' Down ○ ○ ○ ○

Fire Warning

'E' for Extinguisher

GW
Ground Warning

FW
Fire Warning

DIST
Distance to Destination

RH
Runway Heading

ARTIFICIAL HORIZON

Pitch Up

Pitch Down

Rate of Climb

Rate of Descent

Control F1 F3 F5 F7

FLP
Flap Indicator

'F' Up

'V' Down

FUEL
(remaining)

TIME
(of flight)

Start zur Rollbahn

Drücken Sie die Taste [4]. Bei einer Geschwindigkeit von 20 Knoten fängt Ihr Flugzeug an zu rollen. Durch Drücken der Taste [4] erhöht sich die Geschwindigkeit um 10 Knoten (Taste [7] um 20 Knoten). Beachten Sie bitte die Rollbahnrichtung (RH). Drehen Sie das Flugzeug auf dem Rollfeld in die richtige Position. Das Rollfeld können Sie durch das Fenster der Pilotenkabine sehen. Zum Abflug werden die Bremsklappen ausgefahren ([V]) und die Geschwindigkeit auf 180 erhöht. Achten Sie darauf, daß die Geschwindigkeit nicht höher als 200 Knoten ist, da sonst die Bremsklappen beschädigt werden.

Abflug und Steigflug

Durch Zurückziehen des Hebels (Joystick) hebt das Flugzeug ab. (Sie können

auch die Tasten \longleftarrow \uparrow \longrightarrow benutzen. Bedenken Sie, daß sich mit einge-

fahrenem Fahrgestell die Geschwindigkeit um jeweils 5 Knoten erhöht. Sie müssen während dieser Flugphase sorgfältig darauf achten, daß die maximale Geschwindigkeit von 200 Knoten nicht überschritten wird, wenn die Bremsklappen ausgefahren sind. Bei heruntergestellten Bremsklappen tritt eine höhere Blockiergeschwindigkeit (180 Knoten) auf; lassen Sie das Flugzeug nicht langsamer fliegen, da es sonst durchsackt.

Erreichen der Flughöhe

Nach Einzug des Fahrgestells und der Bremsklappen können Sie ihre Höchstgeschwindigkeit halten, bis Sie sich den Bergen nähern. Die Höhe der Berge ist je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich. Wenn Sie sich den Bergen nähern, wird das rote Bodenwarnsignal aufblinken. Ein anhaltendes rotes Licht zeigt Ihnen an, daß Sie die Berge sicher überfliegen. Erlischt das Licht, können sie Ihr Flugzeug auf die Landung vorbereiten. Zwischenzeitlich hat Ihnen ein Leuchtsignal angegeben, in welcher Richtung sich die anzufliegende Rollbahn befindet. (Sie liegt bei jedem Flug in einer anderen Richtung!)

Anflug

25 Meilen vor dem Aufsetzen, wenn das Bodenwarnsignal erloschen ist, drücken Sie den Hebel nach vorne in Richtung der Rollbahn. Die Geschwindigkeit wird sich während des Sinkfluges erhöhen; achten Sie deshalb auf die Geschwindigkeitsangaben.

Sinkflug

10 Meilen vor dem Aufsetzen wird auf der Rollbahn ein Positionslicht aufleuchten. Ist es ein weisses Licht, fliegen Sie zu hoch, um eine Landung durchführen zu können. Bei Rot fliegen Sie zu tief. Sehen Sie ein grünes Licht, können Sie Ihren Sinkflug fortsetzen.

Sie müssen das Fahrgestell und die Bremsklappen in einer Höhe von 300 Fuß ausfahren. Beachten sie wiederum die maximale und minimale Geschwindigkeit während dieses Flugmanövers.

Vergessen Sie nicht, daß das Ausfahren des Fahrgestells die Geschwindigkeit um jeweils 5 Knoten verringert.

Landung

Halten Sie die Geschwindigkeit zwischen 160 Knoten (Blockierungsgeschwindigkeit bei nach unten gestellten Bremsklappen) und 170 Knoten. Wenn die Abstandsanzeige 0 anzeigt (nicht vorher!), bringen Sie das Flugzeug auf die Höhe 0 herunter. Sobald Sie die Höhe 0 erreicht haben, ziehen Sie den Hebel (Joystick) zurück auf Flugstellung. Sie sind mit Ihrer 737 gelandet.

Drücken Sie schnell die Taste [R] für Rückwärtsschubkraft, damit die Geschwindigkeit auf weniger als 20 Knoten abfällt. Sie müssen vor dem Ende der Rollbahn zum Stehen kommen. Die Länge der Landebahn (durch Minus Abstand angezeigt) wird Ihnen bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades angezeigt.

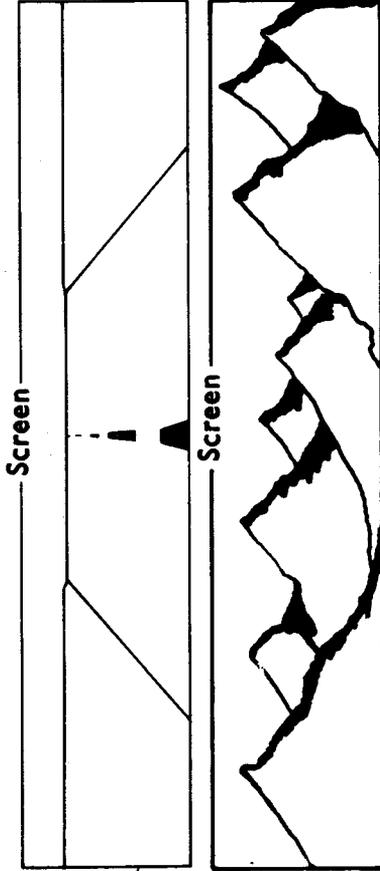
Spielstand

Wenn Sie während des Fluges Fehler machen, wird Ihnen genau mitgeteilt, wo Sie falsch gehandelt haben. Bei einer erfolgreichen Landung wird Ihnen nach Zuteilung der Punkte der Rat gegeben, mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie weiterspielen sollen. Je schneller Sie Ihren Flug beenden, um so höher ist Ihre Punktzahl.

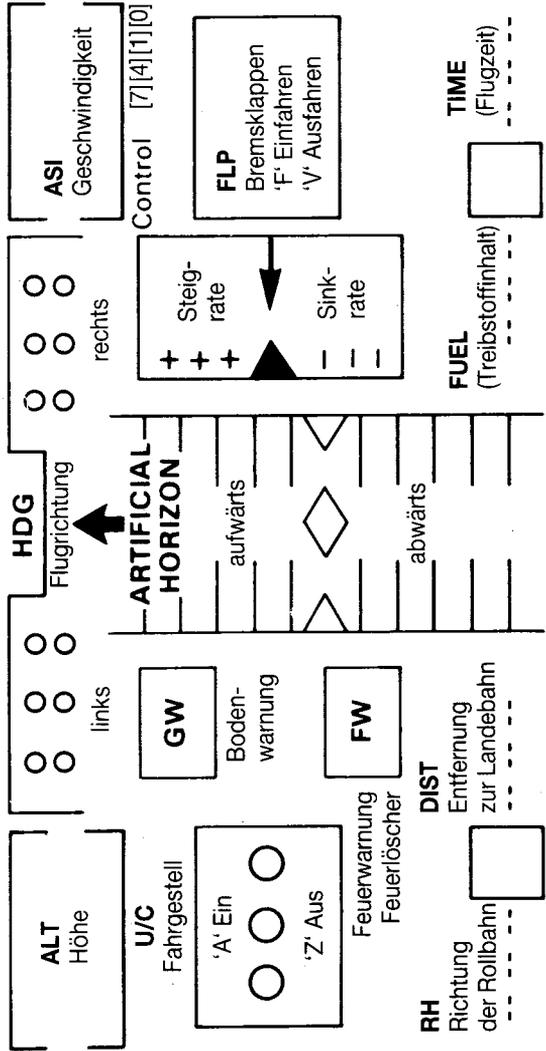
Treibstoff

Sie werden auf jedem Flug gerade genug Treibstoff haben, um **einen** Landeanflug durchführen zu können.

Flight Path 737



APPROACH HIGH / LOW INDICATOR



As the pilot of this high performance jet airliner you must take off from an airfield surrounded by high mountains and having climbed your aircraft safely over them, prepare yourself and the jet for a landing at an airfield in the valleys below.

When you're ready you will be asked to select a level of flying experience ranging from First Solo to Test Pilot. Start with the First Solo where the mountain range is not very high, and where you will not receive engine fires crosswinds or other hazards, and where the aircraft can accept a fairly heavy landing.

Taxi for take off

Press [7] and you will start to taxi at 20 knots.

Note the runway heading (RH) and turn the aircraft to line up on the runway, which will then be in front of the cockpit window. Put the FLAPS DOWN vor take-off, and increase speed to at least 180 knots but not more than 200 knots because the flaps will be damaged..

Take off and climb

Pull the joystick back and the jet will take-off. Once you are above 300 ft., you may retract the undercarriage (A) and flaps (F). When you raise the undercarriage on an aircraft, the speed will increase by 5 knots, so you must be careful at this phase not to exceed the maximum flap down speed (200 k).

Remember that with the flap up, there is a new (higher) stalling speed (180 k), so do not let the aircraft come below this in flight or you will stall.

Climb

Having raised the undercarriage and flap, you may increase speed and climb to at least the height of the mountains shown in the level selected earlier. A red high Ground Warning light will flash as you approach the mountains, and will go steady red when you are safely above them. When this light goes out you are clear to descend for landing.

Cruise

During your short cruise over the mountains, the Runway Heading will flash telling you the new runway heading for landing. (Its different every flight – so beware).

Descent

With the ground warning light out, at 25 miles to touchdown, push the joystick forward, to descend toward the runway.

The speed will increase as you dive so keep this under control.

Approach to land

At 10 miles to touchdown a light will appear on the runway. If this light is white, you are high for landing, if red you are too low, and if too green, you are about right.

You must have the flaps and undercarriage down above 300 ft., again observing the maximum and minimum speeds for their operation.

Don't forget the lowering the undercarriage reduces speed by 5 knots.

Landing

Keep the speed between 160 (stalling speed with flaps down) and 170K and when the distance shows 0 (not before), bring the aircraft down to zero altitude. **As soon as you see zero altitude, pull the joystick back to fly level** and you have landed.

Press [R] for reverse thrust and press [0] rapidly to bring the speed back to less than 20 k. You must stop before the end of the runway whose length (indicated by minus distance) you will have been told in the skill level selection.

Score

If you make any errors in your aircraft handling you will be told exactly where you went wrong. If you land successfully, a score will be given, together with advice on whether to proceed to the next level. The faster you fly – the higher your score.

Fuel

You will always have just enough fuel for one attempt at landing on each flight.

© Data Media GmbH
Wittener Str. 159, 4620 Castrop-Rauxel
Unter Lizenz von Software Projects, Liverpool