

LADEN

AMIGA – Legen Sie die Diskette P.F. 737 ein, wenn der Computer um die WORK BENCH bittet. AMIGA 1000-Besitzer müssen vorher KICKSTART 1.2 laden. Bitte versichern Sie sich, dass die Diskette SCHREIBGESCHÜTZT ist.

ANLEITUNG – Nach dem Titelbild erscheinen Wahlmöglichkeiten auf dem Bildschirm. Bewegen Sie die Maus rauf oder runter, um einen Level zu erhellen, und drücken Sie den linken Knopf der Maus (LMK), um die Wahl zu bestätigen. Die Kanzel des Flugzeuges erscheint. Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Es gibt zwei Steuerungs-Modi.

1. **WAHLMODUS** – Bei diesem Modus können die Optionen auf dem Bildschirm angewählt werden, indem der Pfeil zur Option gebracht wird, z.B. um die Landeklappen auszufahren, richten Sie den Pfeil auf die Klappen-Tuner-Ikone und drücken den LMK. Das Erscheinen eines Pfeils bedeutet, dass Sie sich im Wahlmodus befinden.

2. **FLUGMODUS** – Hier wird das Flugzeug gesteuert. Sie können von dem WAHL- zum FLUG- Modus springen, indem Sie den rechten Knopf der Maus (RMK) drücken.

ABHEBEN – Gehen Sie in den WAHL-Modus um die Flugzeugmotoren zu starten. Richten Sie den Pfeil auf das IGNITION Zeichen, und drücken Sie den LMK. Die Motoren springen mit viel Getöse an. Versichern Sie sich, dass die Bremsen los (OFF) sind, und dass die Klappen ausgefahren (DOWN) sind. Gehen Sie in den Flugmodus. Achten Sie auf die RUN/HDG Anzeige, die den Unterschied zwischen dem Steuerkurs für die Startbahn und dem Steuerkurs des Flugzeuges darstellt. Wenn diese Null anzeigt, ist das Flugzeug bereit zum Abheben. Bringen Sie die Maus nach links oder rechts um Null einzustellen, und dann erhöhen Sie nach und nach die Geschwindigkeit auf 180 Knoten (kn), aber nicht über 200 kn, da sonst die Klappen beschädigt werden. Heben Sie die Nase des Flugzeuges hoch, indem Sie die Maus nach unten bewegen, und das Flugzeug befindet sich in der Luft. Sobald Sie sich über 300 Fuss befinden, können Sie das Fahrgestell (U/C) und die Klappen einfahren. Das Einfahren des (U/C) erhöht die Fluggeschwindigkeit um 5 kn. Sollten Ihre Klappen noch ausgefahren sein, müssen Sie darauf achten, nicht schneller als 200 kn zu fliegen. Sobald die Klappen eingefahren sind, darf die Fluggeschwindigkeit nicht unter 180 kn, der ABRUTSCH-Geschwindigkeit des Flugzeuges, fallen.

STEIGEN – Wenn Das Fahrgestell und die Klappen eingefahren sind, können Sie ihre Fluggeschwindigkeit auf mindestens die Höhe der Berge des vorher gewählten Levels erhöhen. Ein blaues Höhen-Warnlicht flackert, wenn Sie sich dem Gebirge nähern, und es leuchtet blau auf, wenn Sie darüber in Sicherheit sind. Wenn dieses Licht ausgeht, können Sie zu Landen niedergehen.

FLIEGEN – Während Ihres kurzen Fluges über das Gebirge, gibt die RUN/HDG Anzeige den neuen Steuerkurs für die Landung an. (Dieser ändert sich für jeden Flug – seien Sie also vorsichtig).

NIEDERGEHEN – Wenn das Höhen-Warnlicht (GW) aus ist, beginnen Sie bei einer Entfernung von 25 Meilen zur Landung Ihren Abstieg, indem Sie die Maus nach oben bewegen. Achten Sie bitte auf die Geschwindigkeit, da diese sich bei Sturzflügen erhöht.

LANDE-ANFLUG – Bei einer Entfernung von 10 Meilen zum Aufsetzen leuchtet Ihre H/L Warnung auf. Bei einem weissen Licht sind Sie zu hoch zum Landen, bei einem roten zu niedrig, und wenn das Licht grün ist, sind Sie ungefähr richtig. Bei über 300 Fuss müssen die Klappen und das Fahrgestell ausgefahren sein, wobei die Höchst- und Mindestgeschwindigkeitswerte bei deren Einsatz zu berücksichtigen sind. Vergessen Sie nicht, dass das Ausfahren des Fahrgestells die Geschwindigkeit um 5 kn verlangsamt.

LANDUNG – Halten Sie die Geschwindigkeit zwischen 160 (ABRUTSCH-Geschwindigkeit bei ausgefahrenen Klappen) und 170 kn. Bringen Sie das Flugzeug nicht eher auf eine Höhe von 0, bis die Entfernung 0 angegeben wird. SOBALD SIE DIE HÖHE NULL SEHEN, ZIEHEN SIE DIE MAUS RUNTER, UM DAS FLUGZEUG ABZUFANGEN, und sie sind gelandet. Wenn Sie auf der Rollbahn aufsetzen, hören Sie wie die Reifen kreischen und erfahren ein gewisses Rütteln, je nachdem, wie gut die Landung war. Bringen Sie die Geschwindigkeit schnell auf unter 20 kn. Sie müssen vor dem Ende der Rollbahn anhalten. Bei höheren Levels müssen Sie Rückwärtsdrall benutzen, da die Rollbahn kürzer wird. Der Einsatz der Bremsen muss wohlüberlegt sein, da deren Benutzung schweres Rütteln verursacht und für Ihre Passagiere höchst unangenehm ist.

WERTUNG – Sollten Ihnen bei der Handhabung Ihres Flugzeuges Fehler unterlaufen, wird ihnen mitgeteilt, wo Sie etwas falsch gemacht haben. Wenn Sie erfolgreich gelandet sind, erhalten Sie zusammen mit der Wertung Ratschläge hinsichtlich des Fortschreitens zu einem höheren Level. Je schneller Sie fliegen, je höher ist Ihre Wertung.

TREIBSTOFF – Sie haben bei jedem Flug nur genug Treibstoff für einen Landeversuch.

GESCHICKLICHKEITSEBENEN

LEVEL	Höhe	Landebahn	BEMERKUNGEN
1. SOLOFLUG	5000 Fuss	3,0 Meilen	
2. TRAININGSFLUG	6000 Fuss	3,0 Meilen	Feuer im Motorenbereich
3. PRÜFUNGSFLUG	7000 Fuss	2,5 Meilen	Sanftere Landung erforderlich
4. INLANDS FLUGLIZENZ	8000 Fuss	2,0 Meilen	Kreuzwinde beim Landeanflug
5. EUROPÄISCHE FLUGLIZENZ	9000 Fuss	1,8 Meilen	Kreuzwinde und Feuer
6. INTERNATIONALE FLUGLIZENZ	9200 Fuss	1,5 Meilen	Kreuzwinde, Turbulenz und Feuer

HINWEISE – Bei Level 4, 5 und 6 wird bei der Landung RÜCKWÄRTSDRALL erforderlich. Je höher der gewählte Level, je schneller muss das Flugzeug nach dem Abheben steigen. Benutzen Sie die Steiggeschwindigkeits-Anzeige und die beste Steiggeschwindigkeit (420 k), um Gebirge zu überfliegen. Weichen Sie nicht zu sehr vom Kurs ab, da sie sonst gegen die Berge stossen. Bewegen Sie die Maus langsam, um maximale Steuerung des Fluges und der Geschwindigkeit zu erzielen. In Level 4 sind die Kreuzwinde sehr stark. Um deren Wirkung abzuschwächen, fliegen Sie tief. Eine Flughöhe von 1500 Fuss wird bis auf eine Entfernung von 14 Meilen zur Landebahn empfohlen. Das Geheimnis des erfolgreichen Fliegens ist immer vor auszudenken. BLEIBEN SIE RUHIG, UND SIE BLEIBEN DEM FLIEGEN ERHALTEN.

MAUSSTEUERUNGEN

	MAUS	KNOPF
Nach rechts drehen	Rechts	–
Nach links drehen	Links	–
Steigen	Runter	–
Niedergehen	Rauf	–
Geschwindigkeit erhöhen	Rauf	Links
Geschwindigkeit senken	Runter	Rechts

KENNZEICHNUNG DER FELDER

- 1 Steiggeschwindigkeit
- 2 Höhe
- 3 ASI – Fluggeschwindigkeitsanzeige
- 4 Treibstoff
- 5 Fahrgestell
- 6 Höhen-Warnung
- 7 Feuer
- 8 Klappen
- 9 Abrutschen
- 10 H/L Warnung
- 11 Zündung
- 12 Level-Anzeige
- 13 Entfernung
- 14 Zeit
- 15 Richtungs-Diff
- 16 Bremsen AN/AUS
- 17 Rückwärtsdrall