



Среди множества имитаторов полетов, имеющих хождение как под лицензиями, так и без них, особое место вне всякого сомнения занимает F-19 STEALTH FIGHTER. Эта игра, по слухам сделанная по заказу самого NASA в 1988 году, сумела целых два года (1988 - 1989) удерживать первое место в мире по популярности.

О "БЕЗДАРНОЙ ТРАТЕ МАШИННОГО ВРЕМЕНИ"

Прототипа F-19 в реальном мире не существует, но это, может быть, и к лучшему. Возможности самолета в игре таковы, что трех-четыре вылетов вполне хватило бы, чтобы вывести из строя всю Мурманскую линию обороны.

Однако навыки, приобретенные в процессе игры если и не заменят реальной летной школы, могут оказаться настолько полезными, что заставят замолчать самых рьяных противников "бездарной траты машинного времени".

Пусть Вас не смущает, что на изучение только основ игры Вы потратите неделю или две. Эта потеря возместится Вам великолепной реакцией, способностью контролировать два и даже больше процессов одновременно, быстрой переключаемостью внимания, ну и, конечно, непередаваемым азартом борьбы.

БЕРЕМ УПРАВЛЕНИЕ НА СЕБЯ

Следующий факт, вероятно, заставит Вас внутренне содрогнуться. Для управления игрой используются 64 основных клавиши. Я постараюсь немного помочь Вам в них разобраться.

Сначала несколько достаточно важных правил.

Параметрический джойстик у нас, к сожалению, большая редкость, поэтому пусть простят меня те, кто им по счастью случайности обладает, я обращаю основное внимание на клавиатуру.

Прежде всего не забывайте, что под правой (и только под правой) рукой у Вас штурвал, а не клавиши управления курсором. "Стрелка вверх" - это рукоятка штурвала ОТ СЕБЯ! - самолет, естественно, будет опускаться.

Теперь расслабимся, предположим, что мы выбрали себе подходящую миссию, и оказались на взлетной полосе. В конце статьи приведен полный список управляющих клавиш, так что не пугайтесь.

Можете положить журнал слева от себя и время от времени в него заглядывать.

ПОЛЕТЕЛИ

Итак, мы на взлетной полосе.

Для управления самолетом используйте малую цифровую клавиатуру - программа предугадательно погасит индикатор Lock. Остальные индикаторы, разумеется, тоже гореть не должны. Наша правая рука удобно легла на клавиши.

Указательный палец - цифра 4 (стрелка влево),

безымянный - 6 (стрелка вправо),

средний - в зависимости от ситуации - между ними.

Клавиша 5 не работает!

Большой палец слегка касается клавиши 0 (Ins) - ему в процессе полета еще предстоит поработать.

Правая рука теперь ни при каких обстоятельствах не должна менять своего положения! У Вас может появиться великое искушение нажать BackSpace или Enter правой рукой. Не делайте этого! Вы потеряете контроль над ситуацией! К тому же у большинства из нас и так правая рука более подвижна и развита - тренируйте левую! Итак, теперь оставшиеся 54 клавиши в полном распоряжении Вашей левой руки. Я рекомендую Вам заглянуть в конец статьи и хотя бы коротко ознакомиться с назначением клавиш. Первое время Вы достаточно редко будете использовать "сложные" комбинации с клавишами Shift и Alt, кроме трех: Shift-"-", Shift-"+" и Shift-"F10". Прикиньте, как будет располагаться Ваша левая рука на этих клавишах - обычно их нажимают правой, а то и двумя руками сразу. Теперь нажимаем:

"0" - (не на малой клавиатуре!) - включить тормоз,
SHIFT-"+" - максимальная мощность двигателя и снова
"0" - отпустить тормоз.

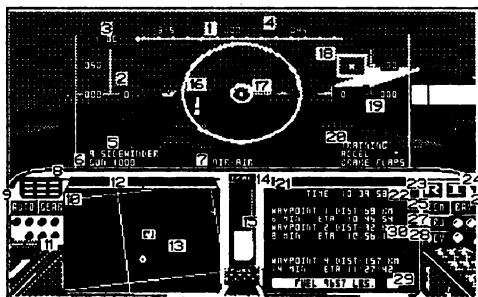
Самолет начинает разгоняться по по- лосе. НЕ ПАНИКУЙТЕ!

Лучше нажмите клавишу "9" - выпустите закрылки.

Я надеюсь, перед полетом Вы не забыли посмотреть на рисунок - что где и как расположено в кабине? На "колпаке" слева - вертикальная шкала скорости. По

равления. Будьте готовы к тому, что клавиатура реагирует не сразу, а часто только после второго нажатия. Как вы помните у Вас под большим пальцем правой руки клавиша "0"(Ins). Это изменение чувствительности клавиатуры. Для захода на посадку, а также для выравнивания самолета при прицельном бомбометании и фотографировании используйте пониженную чувствительность - режимы 1 и 2. Самолет слушается неохотно, но дискретность гораздо ниже - повышается точность. Теперь посмотрим на верхнюю часть экрана. Горизонтальная шкала - компас. Если Вы не забыли, что такое азимут, он будет Вам очень полезен, особенно после нескольких попаданий, разбивших Ваш автопилот. Кстати, теперь самое время его включить - мы возвращаемся к полету.

Нажимаем клавишу "6" - убрать шасси, "7" - включаем автопилот, два или три раза "-" - немного сбавим газ и немного осмотримся. Сверху на экране, под компасом, время от времени будут появляться текстовые сообщения. Это информация Вашего бортового компьютера о текущей ситуации. Там взлетел такой-то самолет, в Вас попала такая-то ракета и т. д. Попадание ракеты Вы, разумеется, заметите и так, но на надписи все-таки нужно обращать внимание. Если Вы не знаете английский, то эта игра послужит Вам дополнительным стимулом к его изучению.



Scanned & created by AMESHalkin

- | | |
|-----------------|------------------------|
| 1 Компас | 16 Ракетный прицел |
| 2 Скорость | 17 Пушечный прицел |
| 3 Перегруза | 18 Самолет (на радаре) |
| 4 Курс | 19 Высота |
| 5 Подвеска | 20 Индикаторы режимов |
| 6 Пышка | 21 Правая панель |
| 7 Режим | 22 Время |
| 8 Возрождения | 23 Атака радиоракеты |
| 9 Автопилот | 24 Атака и.к. ракеты |
| 10 Шасси | 25 Радиопомехи |
| 11 Ручка газа | 26 Крышка бомболюка |
| 12 Левая панель | 27 Невидимость |
| 13 Карта | 28 Имитатор |
| 14 Засечки | 29 Топливо |
| 15 Засветка | 30 Пункты автопилота |

всей видимости - в милях в час. Ваша скорость отрыва - примерно 180. Когда указатель дойдет до этой цифры - осторожно два раза нажмите "стрелку ВНИЗ!". Самолет пошел вверх и теперь самое главное - не потерять ориентацию.

ОБ ОСОБЕННОСТЯХ УПРАВЛЕНИЯ

Просто необходимо немного остановиться на некоторых особенностях уп-

А пока учитеесь ориентироваться на звук. Звук в игре великолепнейший - он учитывает малейшие нюансы в поведении самолета - вы это поймете сами. Если Вы услышите неприятный писк или нечто похожее на сирену - в Вас идет ракета или Вы падаете (следите за высотой и скоростью - вертикальные шкалы слева и справа на экране).

Теперь попробуйте попереключать ре-

жимы. Воздух-воздух - Воздух-земля (F2), карты (F3), масштабы на картах ("Z" и "X"), радарный обзор ("?", "<", ">", "M").

Если Вам удалось ухватить какую-нибудь цель радаром - на тактической карте и на экране она отмечена квадратиком, на правой панели - ее изображение, а если Вы нажмете клавишу F4, то с "базы" Вам сообщат, что это такое. Если сообщили только название - значит "наш" или нейтральный - стрелять не рекомендуется. Попробуйте вызвать на радар следующую цель - клавиша "B".

Теперь немного об оружии. Первое время бомбы не рекомендуются - используйте ракеты "Маверик" для наземных целей и "Сайдвиндер" для воздушных. Прежде чем стрелять - установите нужный режим (F2), поймите цель на радар, выберите подвеску. Если оружие не подходит - квадратик с целью на экране черный или темно-красный, если все в порядке - белый.

Как только цель попала в зону досягаемости Вашей ракеты (или бомбы с лазерным наведением) - квадратик превращается в шестиугольник, а на радарном экране появляется желтый крестик. Если Вы хотите поразить наземную цель наверняка - подождите, пока шестиугольник не станет красным. Для воздушных целей красный шестиугольник вероятнее всего информирует о том, что противник увернется от Вашей ракеты.

В процессе выбора оружия перед началом полета обратите внимание на дальность действия ракет и особенности слежения за целью. Например ракеты с инфракрасным наведением типа "Сайдвиндер" лучше пускать в хвост противнику. В любом случае не надо пускать ракеты в самолет, расположенный к Вам боком.

За этими расуждениями мы незаметно проникли в регион предполагаемых боевых действий. У вашего автопилота - четыре "точки привязки" - на географической карте при нажатии F7 или F8 - курс до них помечен соответственно белой, голубой и зеленой линиями. Первый пункт - промежуточный, второй - Ваше первое задание, третий - второе и четвертый - родной аэродром.

Если Вы на автопилоте и установлен режим "Выбор точки" (F7) - нажмите "NUMLOCK", а затем клавиши "3"(PgDN) на малой клавиатуре установите нужный пункт. Самолет изменит курс. Но не увлекайтесь, первое время я не рекомендую Вам этого делать - можете потерять ориентацию. И не забудьте включить режим "NUMLOCK"!

НАПУТСТВИЕ

Как, собственно, вести бой - об этом можно написать большую книгу, что мы и собираемся сделать, а пока - немного о технике защиты. В сражении Вас обстреливают ракетами радары и самолеты, последние имеют также привычку стрелять из пушек. На тактической карте Вы можете видеть все ракеты. Белые - это Ваши, не бойтесь. Красные - с инфракрасным наведением - от них хорошо спасает нажатие клавиши "1". Желтые - ракеты с радионаведением. Хорошо бы успеть прочитать надписи сверху на экране какой радар или самолет что пустил. Если у Вас включены "радиопомехи" ("4") - большинство не слишком страшных ракет пролетят мимо.

Если же какая-либо из них все-таки летит в цель - справа на приборном щитке начинает мигать желтая "R" (красная "I" - инфракрасная ракета) и слышится звук, похожий на сирену.

Действия в данной ситуации следующие: Нажмите клавишу "2", если мигание или звук не прекратились попробуйте успеть повернуться к ракете боком и принять горизонтальное положение, если же и это не помогает - клавиша "5" - сброс ложной цели.

Это самое надежное, что у Вас есть, но их в запасе всего три. Если же в Вас что-то все-таки попало - самое время посмотреть куда. Нажмите F6. На силуэте Вашего самолета (Правая панель) красным цветом отмечены повреждения. Действуйте в зависимости от обстоятельств.

Самое главное - не забывайте про свои цели. Можно нажать F10 - там написано. Первое время не увлекайтесь боями - лучше вернуться живым.

Объем журнальной статьи не позволяет, увы, подробно остановиться на особенностях посадки и воздушного боя, можно просто дать совет: В Ваших руках - реальный самолет, подчиняющийся всем законам аэродинамики - если он станет послушным Вам - это Ваша большая победа, а пока дайте волю своей интуиции и воображению.

Я благодарю Вас за внимание, желаю Вам удачи и счастливого возвращения на родную землю.

До встречи в следующем номере журнала.

Автор-увлеченный программист,
"генералВССША"
Андрей Мешалкин

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. МАЛАЯ ЦИФРОВАЯ КЛАВИАТУРА

"7" (Home)-Вниз и вверх	"8" (стрелка вверх) - Вниз (штурвал ОТ себя).	"9" (PgUP) - вниз и вправо
"4" (СТРЕЛКА ВЛЕВО) - Влево (не летайте долго с креном больше 60 град.).	"6" (стрелка вправо) - Вправо.	"1" (END) - Вверх и влево
"2" (СТРЕЛКА ВНИЗ) - Вверх (штурвал НА себя).	"3" (PgDN) - Вверх и вправо.	"0" (INS) - Чувствительность клавиатуры (1-2-3).
"NUMLOCK" - Редактирование курса и выбор пункта автопилота (см. в тексте). Будьте осторожны! Если индикатор "NumLock" горит, клавиши "штурвала" не работают! Используйте ТОЛЬКО при автопилоте!		

2. ПРОСТАЯ КЛАВИАТУРА

"F1"	Основной обзор из кабины. (Возврат из других обзоров).	"1"	Защита от инфракрасных ракет (отстрел шашек 12 шт.).
"F2"	Переключение Воздух-Воздух - Воздух-Земля - Навигация.	"2"	Защита от ракет с радионаведением (отстрел фольги 18 шт.).
"F3"	Переключение карты. Географическая - Тактическая (Левая панель).	"3"	Нечто от инфракрасного, что немного помогает.
"F4"	Тактические данные о цели на радаре (Правая панель).	"4"	Установка радиопомех (увеличивает возможность "засечки"). Если уже засекли - включайте смело.
"F5"	Вооружение на внешних подвесках (Правая панель).	"5"	Сброс ложной цели, имитирующей самолет (надежно, но всего 3 шт.).
"F6"	Данные о повреждениях и оставшихся защитах (Правая панель).	"6"	Убрать-выпустить шасси (неустойчивость).
"F7"	Выбор точки автопилота 1-2-3-4(Правая панель) См. в тексте. (Если на левой панели - географическая карта, то виден курс).	"7"	Включить-выключить автопилот (Огибания рельефа НЕТ!).
"F8"	Изменение курса 1 - 2 - 3 - 4 (Правая панель) См. в тексте. Две предыдущие клавиши выдают на правую панель данные о топливе и текущее время.	"8"	Открыть-закрыть крышку бомболюка (при закрытом ракеты не летят)
"F9"	Индикатор глиссады (Помогает при посадке. Используется крайне редко.).	"9"	Выпустить-убрать закрылки (маневренность и устойчивость). Падает скорость и тратится топливо.
"F10"	Цели миссии и радарные и оптические "засечки" (Правая панель).	"0"	Включить-выключить тормоз (колесный и аэродинамический)
"-"	Убавить мощность двигателя.	Backspace	Пушка (0,5 секунды на раскрутку ствола).
"+"	Прибавить мощность двигателя.	"Enter"	Запуск ракет, сброс бомб и груза, фотографирование (откройте люк!).
"Z"	Увеличить масштаб на картах и при обзоре(не увлекайтесь)	"Пробел"	Переключение внешних подвесок.
"X"	Уменьшить масштаб на картах и при обзоре.	"?"	Радарный обзор вперед (Правая панель)
"C"	Увеличить-уменьшить угол основного обзора.	">"	Радарный обзор назад (Правая панель).
"V"	Перебор целей на радаре (по установленному направлению).	"<"	Радарный обзор вправо (Правая панель)
"M"	Радарный обзор влево (Правая панель)	(В соответствии с режимами воздух-воздух или воздух-земля).	



КОМБИНАЦИИ С "SHIFT"		КОМБИНАЦИИ С "ALT"	
"Shift-F1"	Вид сзади сверху	"Alt-Q"	Выход из игры
"Shift-F2"	Вид сзади снизу	"Alt-T"	Переключение Тренировка - Реальный бой(результат не записывается)
"Shift-F3"	Вид сбоку	"Alt-P"	Пауза (Не используйте "Break")
"Shift-F4"	Вид с оружия (с ракет, бомб и т. д. Не увлекайтесь - мажут)	"Alt-D"	Уровень детализации (если АТ - используйте максимальный)
"Shift-F5"	Вид с Вас на противника	"Alt-V"	Уровень звукового сопровождения (0 - 1 - 2 - 3)
"Shift-F6"	Вид с противника на Вас	"Alt-N"	Переключение День - Ночь (только при тренировочном полете).
"Shift-F10"	Катапультирование (Только из горизонтального полета!)		
"Shift- -"	Выключить двигатель		
"Shift- +"	Форсаж (следите за топливом!)		
"Shift-Z"	Ускорение времени (рекомендуется только при автопилоте!).		
"Shift-X"	Выключение ускорения времени		
"Shift-M"	Обзор из кабины влево		
"Shift- <"	Обзор из кабины вправо		
"Shift- >"	Обзор из кабины назад		
"Shift-?"	Обзор из кабины вперед		

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ЗНАЕТ ВСЕХ ТИПОВ САМОЛЕТОВ

