

Red Arrows es un simulador de vuelo basado en el «HAWK» y en la formación de vuelo de los Flechas Rojas.

Red Arrows consiste en dos programas separados. El primero ofrece la oportunidad de practicar maniobras individuales, mientras que el segundo te da la posibilidad de volar en un escenario sugerido por los pilotos de la escuadrilla RED ARROWS.

Los instrumentos y controles se describen más tarde, pero hay que hacer notar que durante el vuelo en formación, al lado del líder, los Red Arrows hacen muy pocas referencias a los instrumentos. Esto no significa que este simulador es un caso simple de seguimiento del líder. Tienes que mantenerte exactamente en formación o tu puntuación será pobre al final.

Deberás acelerar rápidamente cerca del punto más alto de las vueltas siguiendo al líder incluso cuando éste ya haya pasado el punto más alto y esté bajando. Tendrás el problema de mantenerte arriba cuando estés volando en la parte exterior de un círculo y el líder esté iniciando la marcha hacia un círculo más pequeño.

Encontrarás esta y otras muchas dificultades si tratas de mantener tu posición exacta en la formación.

El «HAWK» es un verdadero avión para pilotos que combinen un control preciso y responsable, con gran agilidad, alertas a las indicaciones de pérdida de sustentación y con reflejos para salidas repentinas, manejo estricto del aparato a través de las normales instrucciones de vuelo y una vista soberbia.

Si está claro para operar entre 8 g. y 4 g. y es interesante para su arrastre de baja inducción, permitiendo niveles de sustentación girando de 6 g. a 450 nudos a baja altitud y giros a 8 g. con modestos niveles de descenso o pérdidas de velocidad.

DIMENSIONES

Largo - 11,85 m.

Altura - 4,00 m.

Envergadura - 9,39 m.

Superficie de las alas - 16.689 m².

CARACTERÍSTICAS

Máxima velocidad en profundidad - Mach 1.2

Máxima velocidad - 1.040 km/h.

Máxima altitud - 15.240 m.

Máxima carga de armamento - 3.100 kg.

PESOS

Vacío (sin combustible ni tripulación) - 3.635 kg.

Peso máximo - 8.400 kg.

CAPACIDAD DE COMBUSTIBLE

Interno - 1.705 litros

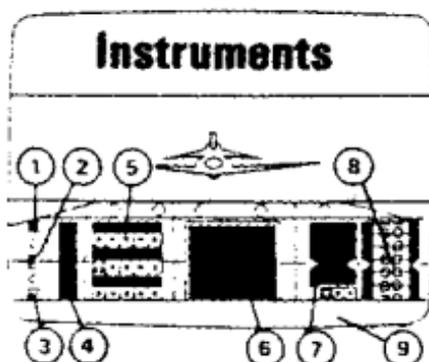
Externo - 1.725 litros

GRUPO IMPULSOR

Rolls - Royce Adour turbofan

Máxima potencia a nivel del mar - 25,4 KN.

INTRUMENTOS



- 1.— Luz de aviso de frenos: Se mostrará roja si están puestos. Advierte que los frenos pueden ser aplicados variando grados, y esta luz muestra si los frenos están aplicados, incluso levemente. Advierte también, que en el aire son los frenos de aire y en tierra son los de las ruedas.
- 2.— Luz de aviso de alerones: Te harán saber si los alerones están arriba o abajo (Rojo: arriba).
- 3.— Luz de aviso del tren de aterrizaje: Te da el estado del tren de aterrizaje (Rojo: abajo).
- 4.— Barra de potencia: Te dice la potencia de los motores.
- 5.— a) ASI: Indicador de la velocidad del aire.
b) VSI: Indicador de velocidad vertical. Te da la velocidad de ascenso o descenso (la flecha indica arriba o abajo).
c) ALT: Altimetro. Te da la altitud.

6.— Multipantalla. Puedes seleccionar:

a) FORMACION/RADAR. Te da tu posición relativa al resto del escuadrón (necesaria si los pierdes y no puedes verlos a través de la casilla del piloto). Si estás cerca del escuadrón, tu posición en la formación puede ser determinada. El número impreso abajo te indica tu diferencia de altura con el resto del escuadrón.

b) VISTA. Muestra tu maniobra.

7.— Horizonte artificial: Te da un dibujo y lectura digital de la inclinación del avión.

8.— Barra de giro: Muestra la inclinación del avión. La barra cambia de color si es más de 90°.

9.— Mensajes: Los mensajes del líder.

CONTROLES

Todos los controles pueden ser activados desde el teclado y elegidos por el piloto al comienzo del juego. Si prefieres no elegir tus propias teclas, las apropiadas aparecerán cuando cargas el programa.

Si prefieres usar joystick, puedes obtener ocho funciones:

BOTON DE FUEGO NO PRESIONADO:

Adelante y atrás - Elevadores.

Izquierda y derecha - Alerones.

BOTON DE FUEGO PRESIONADO:

Adelante y atrás - Potencia.

Izquierda y derecha - Frenos.

Si estas usando teclado o joystick, necesitarás seleccionar teclas para lo siguiente:

— **Potencia y Frenos.** Para algunas maniobras los Red Arrows vuelan con los frenos aplicados. Este botón crea potencia contra los frenos y así continúas con la misma potencia media. Usando un control de frenos o de potencia, desconecta este efecto.

Mira la página de sugerencias para la necesidad de esta característica.

— **Flaps.** (Alerones), una tecla hace de palanca para subir o bajar los alerones.

— **Tren de aterrizaje.** Otra tecla hace de palanca.

— **Timón.** Los Red Arrows raramente usan el timón, por eso no se muestra importante. Necesitas seleccionar tres teclas: izquierda, derecha y centro.

SUGERENCIAS

1.— El líder vuela a menudo al 90% de la potencia. Para muchas maniobras necesitarás más.

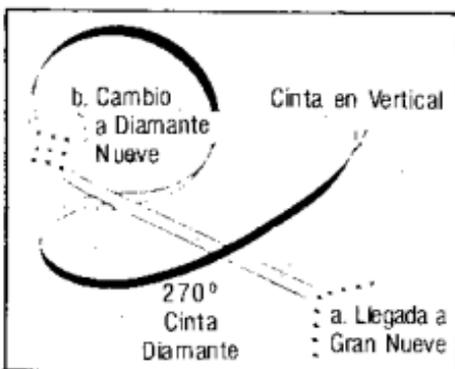
- 2.— La potencia es baja para incrementarse, para más potencia instantánea, aplica los frenos contra la potencia, así que cuando sueltes los frenos obtendrás potencia instantánea.
- 3.— Sigue los planes de formación, manteniéndote en la posición mostrada en los diagramas mostrados más adelante.
- 4.— Para cambiar la formación, puede ser necesaria una rápida aceleración o deceleración. (ver sugerencia 2).
- 5.— La mayoría de las maniobras tienen lugar a alturas entre 250 y 5.000 pies.
- 6.— La velocidad típica en la parte baja de un loop (rizo) es de 350 nudos.
- 7.— Si no estás seguro cómo moverte de una formación a otra, recuerda que como RED 8 tú estás mirando por el retrovisor los movimientos de RED 9. Mira lo que él está haciendo en la multi-pantalla.
- 8.— Si pierde sustentación tu Hawk, automáticamente tu sistema automático tratará de recuperarla.
- 9.— No has seleccionado opción del menú, después de un rato el programa entrará en el modo de demostración. Esto te da la oportunidad ideal para ver cómo deberías estar volando.

LAS MANIOBRAS

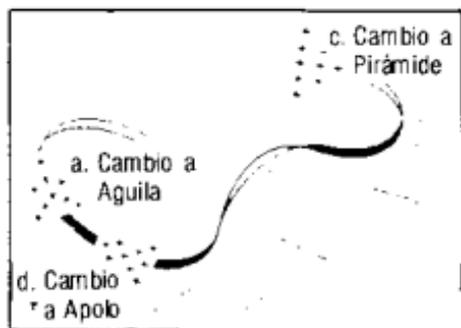
Con el primer programa puedes practicar cualquiera de las maniobras ilustradas en páginas siguientes, seleccionando la apropiada del menú. En el segundo programa serás requerido a volar la demostración total. Cuando la estés realizando te aparecerán mensajes del líder «Red» en la parte inferior de tu pantalla. Cada uno será seguido por la palabra «GO», que es la señal para mover a nueva formación. Dos números seguirán, que es el reconocimiento del equipo.

Serás requerido a seguir las formaciones como RED 8. Estúdialas bien y practica todo lo que puedas usando el programa de práctica.

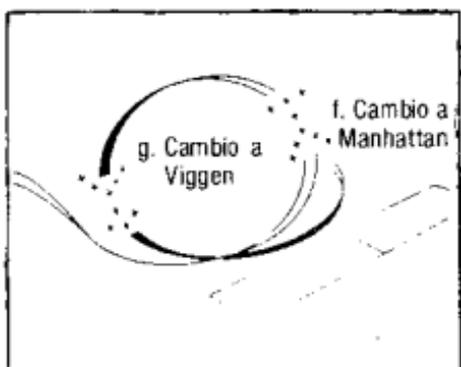
Quando creas que has adquirido la habilidad necesaria en cada maniobra trata de mantenerte con el equipo en perfecta demostración.



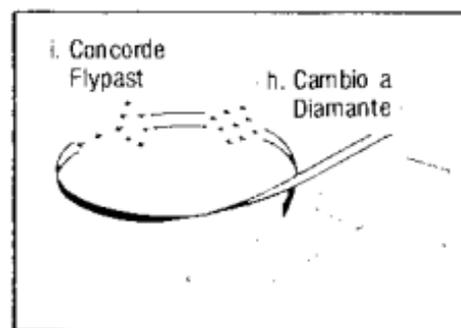
1. Llegada - Rizo (Loop) Gran Nueve.



2. Tirabuzón pirámide.



3. Aguila/Manhattan Loop (Rizo)
Viggen Flypast.



4. Concorde Flypast

LAS FORMACIONES

Cuando realizas las maniobras ilustradas, verás comandos para los cambios de formación parando en el panel. Al comando «GO» sigue posición 8 (mostrado) en la próxima formación como se muestra luego. Verás el reconocimiento del equipo y orden (dado por las figuras en punta).

Llegada en
formación BIG 9



DIAMANTE (6,7)



PIRAMIDE (2,3)



APOLO (2,3)



AGUILA (2,3)



MANHATTAN (2,3)



VIGGEN (2,3)



CONCORD (2,3)



ESTE ES
TU RED 8



ESTE ES
RED 9

CARGA

Spectrum: LOAD" "

Commodore: SHIFT y RUN/STOP

Amstrad: CTRL y ENTER