

HAŁO WIEŻA

PROCEDURA LĄDOWANIA

Zasiądź za sterami samolotu pasażerskiego i wraz ze swoim zaufanym drugim pilotem dołóżcie wszelkich starań, aby bezpiecznie wylądować na lotniskach całego świata!

CEL

W tej kooperacyjnej grze wcielacie się w parę pilotów, których zadaniem jest bezpieczne wylądowanie samolotem pasażerskim na różnych lotniskach całego świata. Ale posadzenie ogromnego samolotu nie jest tak proste, jak mogłoby się wydawać! Musicie **komunikować się z wieżą kontrolną**, aby upewnić się, że nie jesteście na kursie kolizyjnym; **dostosować prędkość**, aby nie minąć lotniska; **ustabilizować**

samolot, tak aby lądował równo z ziemią; **wysunąć klapy**, aby zwiększyć siłę nośną i bezpiecznie przyziemić; **wypuścić podwozie**, aby zapewnić kontakt z pasem; i na koniec **włączyć hamulce**, aby wytracić prędkość już po wylądowaniu.

Współpraca i nerwy ze stali są nieodłącznymi składowymi sukcesu!



20'



14+



2

Autor gry: **Luc Rémond**

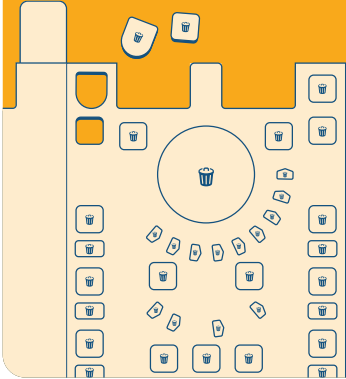
Ilustracje: **Eric Hibbeler i Adrien Rives**

PRZYGOTOWANIE

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

1

Zacznijcie od usunięcia wszystkich części pulpitu sterowniczego z tym oznaczeniem:



2

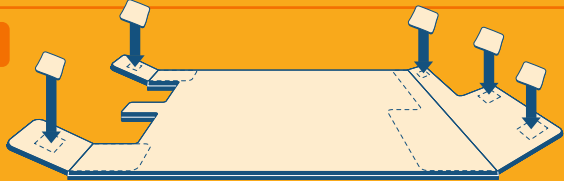
Przyklejcie 9 naklejek we wskazanych miejscach od wewnętrznej strony tyłu pulpitu sterowniczego.



1

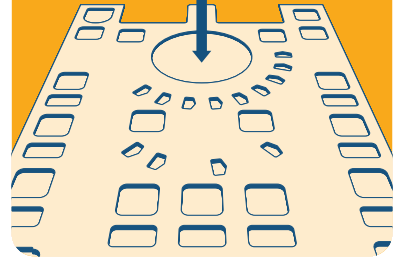


2



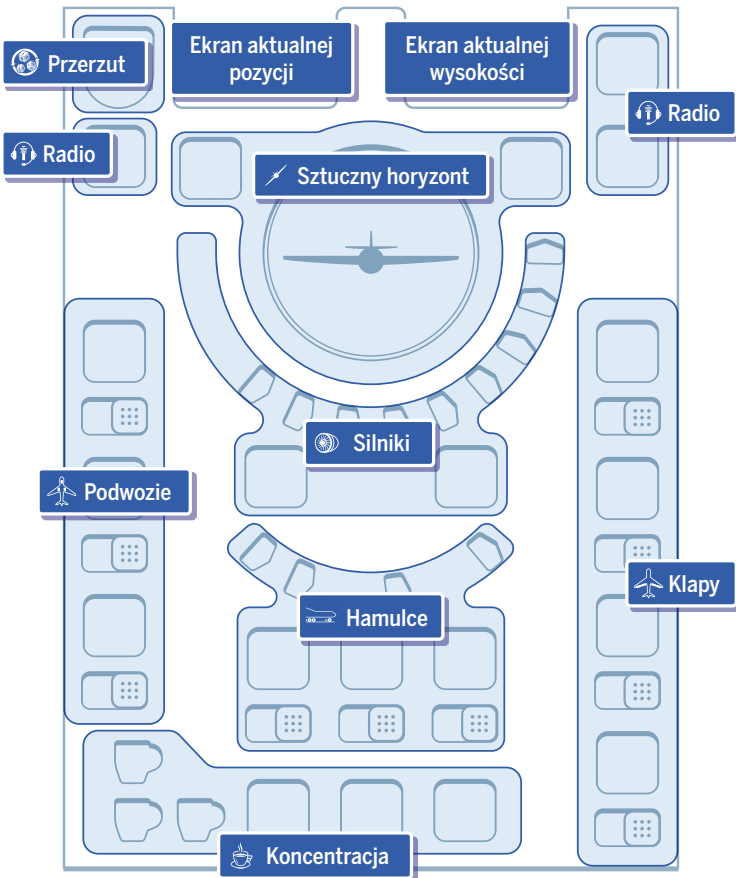
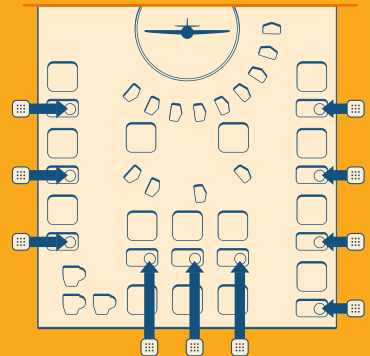
3

Umieściecie dysk sztucznego horyzontu w tym miejscu.



4







Umieściecie 10 przełączników na zielonych światłach kontrolnych.





PRZYGOTOWANIE

PRZED KAŻDĄ ROZGRYWKĄ

UWAGA: Poniżej znajduje się opis przygotowania gry podstawowej. Wszystkie komponenty niewymienione poniżej (w zamkniętej części pudełka) są częścią zaawansowanych modułów. Zostawcie je na razie w pudełku.

- 1 Połóżcie pulpit sterowniczy między graczami, którzy powinni siedzieć obok siebie, po jednej stronie stołu. Strzałka na dysku powinna wskazywać czarny trójkąt na podziałce sztucznego horyzontu, a wszystkie przełączniki powinny zakrywać zielone lampki kontrolne.
- 2 Na prędkościomierzu: niebieski znacznik aerodynamiki  umieśćcie między wartościami 4 i 5, a pomarańczowy  znacznik między 8 i 9.
- 3 Połóżcie znacznik hamowania  po lewej stronie wartości 2 na torze hamowania.
- 4 Gracz siedzący po stronie niebieskich pól wcieli się w rolę pilota i bierze 4 niebieskie kości. Gracz siedzący po stronie pomarańczowych pól zostaje drugim pilotem i bierze 4 pomarańczowe kości.
- 5 Wsuńcie tor poziomy lotu (stroną z zielonym i żółtym paskiem  do góry) w gniazdo w prawym górnym rogu pulpitu sterowniczego tak, aby liczba **6000** była widoczna w okienku ekranu. Liczba na ekranie wskazuje aktualną wysokość lotu mierzoną w stopach.
- 6 Wsuńcie ścieżkę podejścia *Montréal-Trudeau* w gniazdo w lewym górnym rogu pulpitu sterowniczego tak, aby w okienku ekranu widoczny był symbol . Ekran pokazuje aktualną pozycję waszego samolotu.
- 7 Połóżcie żeton przerzutu na każdym symbolu  na torze poziomu lotu.

- 8 Umieśćcie znaczniki samolotów  na polach ścieżki podejścia w liczbie równej liczbie symboli ruchu lotniczego na danym polu.
- 9 Utwórzcie pułk znaczników kawy obok planszy (a nie na planszy!) 
- 10 Każdy z graczy bierze zastonkę i czyta skrót zasad zapisany wewnątrz.



ROZGRYWKA

Rozgrywka trwa 7 rund. Każda runda dzieli się na 3 fazy:

1. NARADA I RZUTY KOŚĆMI
2. ROZMIESZCZENIE KOŚCI
3. KONIEC RUNDY

1 NARADA I RZUTY KOŚĆMI

Na początku każdej rundy przedyskutujcie swoją strategię. Na przykład: „Musimy się pozbyć tego samolotu” lub „Dobrze byłoby, abyśmy przesunęli się na ścieżce o 2 pola”.

Podczas narady nie możecie omawiać kości. Niedozwolone są uwagi typu „Jeśli wyrzucisz 6, umieść ją tutaj” lub „Wykorzystaj najsłabszą kość do tej akcji”. Po zakończeniu narady obaj gracze rzucają swoimi 4 kośćmi za zasłonkami tak, aby drugi gracz ich nie widział. Od tej chwili obaj gracze muszą zachować całkowitą ciszę aż do końca rundy. Wyjątkiem są uwagi dotyczące reguł gry.



PRZERZUT

Jeśli na polu aktualnej wysokości znajduje się żeton przerzutu (tak jak na początku gry na polu 6000 stóp), weźcie go i dodajcie do swojej puli w lewym górnym rogu pulpitu sterowniczego. W dowolnym momencie rundy dowolny z graczy może wydać żeton przerzutu. To pozwala OBU GRACZOM na JEDNOKROTNY przerzut dowolną liczbą kości zza zasłonki. Na przykład pilot wykorzystał żeton, aby przerzucić 2 ze swoich 3 kości, jakie miał jeszcze za zasłonką, a drugi pilot zdecydował się przerzucić wszystkie swoje 4 kości.

2 ROZMIESZCZENIE KOŚCI

ZASADY OGÓLNE

- A** Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie. Strzałka na ekranie aktualnej wysokości wskazuje pierwszego gracza. Na przykład pierwszą rundę rozpoczyna pilot (niebieski).
- B** W swojej turze umieść **JEDNĄ** (i tylko jedną!) ze swoich kości pozostałych za zasłonką na PUSTYM polu (bez kości) pulpitu sterowniczego.
Przestrzegaj ograniczeń dotyczących kolorów. Pilot może kłaść swoje kości tylko na niebieskich polach, a drugi pilot tylko na pomarańczowych. Niektóre pola są dwukolorowe (niebiesko-pomarańczowe). Dowolny z graczy może umieścić na nich kość.
- C** **Przestrzegaj ograniczeń dotyczących wartości.** Na przykład na pierwszym polu klap drugi pilot może umieścić tylko kość o wartości **1** lub **2**.
- D** Większość pól ma ograniczenia co do koloru LUB wartości. Na przykład tylko pilot może umieścić kość w sekcji hamulców (pola są niebieskie) i na tym polu **MUSI** to być kość o wartości **2**.
- E** Pola radia mają ograniczenia co do koloru, ale nie co do wartości, więc gracz może umieścić na nich kość o dowolnej wartości.
- F** Pola koncentracji nie mają żadnych ograniczeń (dowolny gracz może umieścić tu kość o dowolnej wartości).




AKCJE

Kości zapewniają różne efekty w zależności od swojej wartości i pól, na których zostały umieszczone.

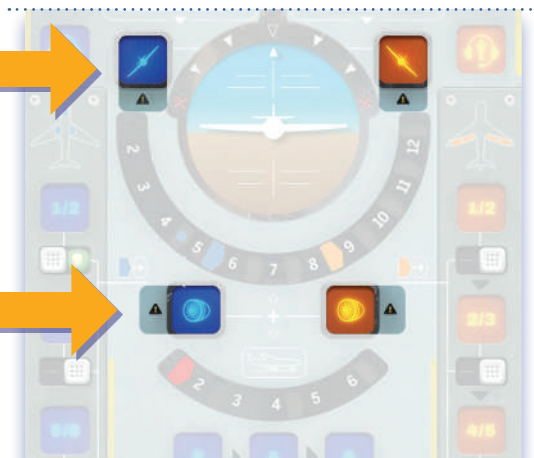


AKCJE OBOWIĄZKOWE

Pola akcji z symbolem  są obowiązkowe. Wszystkie pozostałe pola akcji są opcjonalne. W każdej rundzie każdy gracz musi umieścić 1 kość na sztucznym horyzoncie i 1 kość na silniku.

Jeśli na koniec rundy na sztucznym horyzoncie lub na silnikach nie ma po 1 kości obu kolorów, natychmiast przegrywacie.

UWAGA: Pola te są obowiązkowe, ale nie musicie umieszczać na nich swoich pierwszych kości!



SZTUCZNY HORYZONT

Utrzymujcie równy lot podczas podejścia.
Uważajcie, aby nie wpaść w korkociąg!

Jak tylko drugi gracz dołoży tu swoją kość, porównajcie wartości obu kości:

- Jeśli obie kości mają taką samą wartość, nic się nie dzieje.
- Jeśli kości mają różne wartości, przekreście dysk sztucznego horyzontu (patrzac na strzałkę) w stronę gracza, który umieścił kość o wyższej wartości – o tyle podziałek, ile wynosi różnica między tymi wartościami. Na koniec rundy pozostawcie wskazania sztucznego horyzontu bez zmian, nie resetujcie ustawienia dysku!



Przykład

Izabela (pilot) umieściła **5**, a Oliwier (drugi pilot) umieścił **3**. Samolot przechyła się o 2 podziałki w stronę Izabeli.

KORKOCIĄG

Jeśli strzałka osiągnie lub przekroczy , samolot wpada w korkociąg i natychmiast przegrywacie.

CZY WIEDZIAŁEŚ?

W rzeczywistości samolot pracuje w 3 osiach obrotu: pionowej (powodującej odchylenie w prawo lub w lewo), poprzecznej (pochylenie w górę i w dół) oraz podłużnej (przechylenie). W grze zastosowano uproszczenie poprzez odwzorowanie jedynie osi podłużnej.



WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Na koniec ostatniej rundy musicie podchodzić idealnie poziomo – symbol samolotu na dysku musi pokrywać się z linią horyzontu. *Zob. str. 11.*

C



SILNIKI



W zależności od mocy, jaką przydzieliliście silnikom, samolot będzie zbliżał się do lotniska... albo nie.

Jak tylko drugi gracz dołoży tu swoją kość, dodajcie do siebie wartości obu kości na polach silników. Suma określa prędkość samolotu. Następnie:

- Jeśli suma ta jest mniejsza od dolnego (niebieskiego) znacznika aerodynamiki na prędkościomierzu, nie przesuwanie ścieżki podejścia (pozostawcie ją bez zmian).



- Jeśli suma plasuje się między 2 znacznikami aerodynamiki, przesuńcie ścieżkę podejścia o 1 pole w dół.



- Jeśli suma jest większa od górnego (pomarańczowego) znacznika aerodynamiki, przesuńcie ścieżkę podejścia o 2 pola w dół.



KOLIZJA

Jeśli na polu aktualnej pozycji znajdują się lub znajdą wskutek przesunięcia ścieżki jakies samoloty, nadal żyjecie!

Jeśli jednak na polu aktualnej pozycji są jakieś samoloty i musicie przesunąć ścieżkę podejścia w dół, wtedy dochodzi do kolizji i natychmiast przegrywacie!



PRZESTRZELENIE

Jeśli na polu aktualnej pozycji widnieje symbol lotniska, a wy musicie przesunąć ścieżkę podejścia, samolot minął lotnisko i natychmiast przegrywacie!



RADIO

Połączcie się z wieżą kontrolną, aby oczyścić ścieżkę podejścia z innych samolotów.

Pilot ma tylko 1 pole radia, podczas gdy drugi pilot ma 2 pola.

Policzcie pola na ścieżce podejścia, rozpoczynając od pola aktualnej pozycji, i **NATYCHMIAST** usuńcie 1 znacznik samolotu z tego pola. Jeśli umieścicie kość o wartości **1**, usuńcie znacznik samolotu z pola aktualnej pozycji.

Ta akcja nie ma żadnego efektu, jeśli na wskazanym przez kość polu nie ma żadnych samolotów.



Przykład

Izabela (pilot – niebieski) umieszcza kość o wartości **2** na swoim jedynym polu radia i usuwa samolot z drugiego pola ścieżki podejścia (jedno pole nad aktualną pozycją).



PODWOZIE Tylko pilot

Wysuńcie podwozie. Każdy wypuszczony element podwozia zwiększa opór aerodynamiczny samolotu.

- Umieść kość na polu zgodnie z ograniczeniami wartości. Kolejność, w jakiej wysuwane są kolejne elementy podwozia, jest nieistotna.
- Przesuń przełącznik pod kością w taki sposób, aby kontrolka świeciła się na zielono.
- NATYCHMIAST** przesuń niebieski znacznik aerodynamiki o 1 pole w prawo. Gdy wypuścisz już **wszystkie** elementy podwozia, znacznik powinien znajdować się między wartościami 7 i 8.

Umieszczenie kości na polu z przełącznikiem, który świeci się już na zielono, nie przynosi żadnego efektu.

Przykład

Izabela aktywuje podwozie po raz pierwszy w tej grze.

- Umieszcza kość o wartości **4** na polu **3/4**.
- Następnie przesuwając przełącznik tak, aby kontrolka świeciła się na zielono.
- Na koniec przesuwając niebieski znacznik aerodynamiki na pole między 5 a 6.



AERODYNAMIKA I PRĘDKOŚĆ

Gdy przesuwacie znaczniki aerodynamiki, zmieniacie wpływ prędkości samolotu na przesuwanie w dół ścieżki podejścia. Na przykład przesunięcie niebieskiego znacznika oznacza, że prędkość o wartości **5** spowoduje przesunięcie ścieżki podejścia o **0 pól** zamiast o **1 pole**.



KLAPY Tylko drugi pilot

Wysuńcie kłapy. Każda wysunięta kłapa zwiększa siłę nośną samolotu oraz opór powietrza.

- Umieść kość na polu zgodnie z ograniczeniami wartości. Kłapy muszą być wysuwane w kolejności od góry do dołu.
- Przesuń przełącznik pod kością w taki sposób, aby kontrolka świeciła się na zielono.
- NATYCHMIAST** przesuń pomarańczowy znacznik aerodynamiki o 1 pole w prawo. Po wysunięciu wszystkich kłap znacznik powinien znajdować się za wartością 12.



WARUNEK ZWYCIĘSTWA

B

Na koniec gry wszystkie kontrolki kłap muszą świecić się na zielono. *Zob. str. 11.*

Musisz wysuwać kłapy po kolei, rozpoczynając od pola 1/2, potem pole 2/3 i tak dalej.



Przykład

Oliwier (drugi pilot) aktywuje drugie pole kłap.

- Umieszcza kość o wartości 2 na polu 2/3.
- Przesuwa przełącznik tak, aby kontrolka świeciła się na zielono.
- Przesuwa pomarańczowy znacznik aerodynamiki na pole między wartościami 10 a 11.



KONCENTRACJA

Podczas lotu nie ma czasu na poddawanie się presji. Skoncentrujcie się i przygotujcie do kolejnych manewrów.

- Zarówno pilot, jak i drugi pilot mogą umieścić dowolną kość na dowolnym pustym polu tej akcji .



- Natychmiast** weź znacznik kawy i połóż na jednym z 3 przeznaczonych dla nich pól. Nie możecie mieć więcej niż 3 znaczniki kawy.

W dowolnym momencie, gdy ktoś z was umieszcza kość na pulpicie sterowniczym, możecie użyć 1 lub więcej znaczników kawy, aby zmodyfikować wartość tej kości. Każdy wydany znacznik pozwala zmienić wartość o 1 oczko w górę lub w dół. Wykorzystane znaczniki zwróćcie do puli obok planszy.

- Oboje możecie korzystać ze znaczników bez względu na to, kto je zdobył.
- Niewykorzystane znaczniki pozostają na planszy na następną rundę.
- Wartości na kościach po modyfikacji muszą mieścić się w zakresie 1–6.
- Nie możecie 1 oczkiem zmienić wartości 1 na 6 ani wartości 6 na 1.



Przykład

- Izabela ma kość o wartości 3. Bardzo jej zależy, aby usunąć samolot z pola aktualnej pozycji.
- Zużywa więc 2 znaczniki kawy z puli na pulpicie.
- Zmienia swoją 3 w 1, a następnie umieszcza ją na polu radia i usuwa znacznik samolotu z pierwszego pola ścieżki podejścia (pola aktualnej pozycji).



HAMULCE Tylko pilot

Wyhamujcie samolot na tyle, aby po zetknięciu z ziemią bezpiecznie się zatrzymać.

- Umieść kość na polu zgodnie z ograniczeniami wartości. **Hamulce muszą być uruchamiane po kolei, rozpoczynając od pola o wartości 2.**
- NATYCHMIAST** przesuń o 1 pole w prawo czerwony znacznik hamowania. **Efekt hamulców jest rozpatrywany dopiero w ostatniej rundzie.**



Musisz uruchamiać hamulce po kolei, rozpoczynając od pola o wartości 2, potem pole 4, a na końcu 6. **Nie musisz uruchomić wszystkich hamulców, ale im więcej uruchomisz, tym łatwiejsze będzie lądowanie.**

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

D

W ostatniej rundzie wasza prędkość musi być mniejsza od pozycji czerwonego znacznika hamowania. *Zob. str. 11.*

Przykład

- Izabela uruchamia drugi hamulec, umieszczając kość o wartości 4 na polu z 4.
- Następnie przesuwa czerwony znacznik hamowania do przodu o 1 pole (między 4 a 5).

PRZERZUTY

Pamiętajcie, że w dowolnym momencie rundy możecie wykorzystać żeton przerzutu. *Zob. PRZERZUT na str. 4.*

3 KONIEC RUNDY

Po rozmieszczeniu wszystkich 8 kości możecie znów ze sobą rozmawiać! Wykonajcie następujące czynności w kolejności:

ZMNIJSZENIE WYSOKOŚCI

Niezależnie od waszych poczynań w danej rundzie samolot obniża swój lot. Tor poziomu lotu składa się z 7 pól odpowiadającym 7 rundom gry.

- Przesuńcie tor poziomu lotu o 1 pole w dół (czyli o 1000 stóp).
- Zabierzcie z powrotem swoje kości z planszy.
Jeśli na ekranie aktualnej pozycji widnieje **lotnisko**, a na ekranie aktualnej wysokości widnieje **samolot**, przejdźcie do sekcji Koniec gry na następnej stronie.



Jeśli tak nie jest, rozpocznijcie nową rundę!

PRZYPADKI SPECJALNE

Zbyt wczesne dotarcie do lotniska

Na ekranie aktualnej pozycji widnieje lotnisko, a na ekranie aktualnej wysokości nie ma jeszcze samolotu.

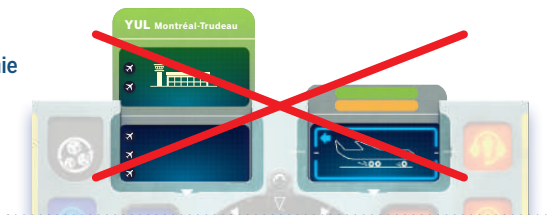
Rozpoczęliście lot w strefie oczekiwania. Musicie rozegrać jeszcze 1 lub więcej rund bez przesuwania ścieżki podejścia, zredukujcie więc prędkość!



Niedotarcie do lotniska

Na ekranie aktualnej pozycji nie ma lotniska, a na ekranie aktualnej wysokości widnieje samolot.

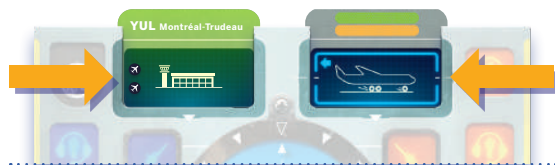
Rozbiliście samolot, zanim dolecieliście do lotniska. Przegrzywacie!



OSTATNIA RUNDA I KONIEC GRY

Ostatnia runda rozpoczyna się, gdy na ekranie aktualnej pozycji widnieje **lotnisko**, a na ekranie aktualnej wysokości **samolot**.

Dotarliście nad lotnisko na moment przed przyziemieniem. Co za precyzją!



SILNIKI

Posadziliście samolot na ziemi. Czas na hamowanie, aby nie wpaść z pasa!


UWAGA: Zmienia się sposób odczytu prędkości!

W ostatniej rundzie po umieszczeniu drugiej kości silnika nie porównujcie prędkości lotu ze znacznikami aerodynamiki, tylko z **HAMULCAMI**.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

D

Siła hamowania (wskazanie czerwonego znacznika hamowania) musi być większa od prędkości waszego samolotu (czyli sumy kości silników). *Zob. str. 11.*

W przeciwieństwie do klap i podwozia nie musicie uruchamiać wszystkich hamulców . Hamulce nie mogą jednak wskazywać wartości mniejszej od 2, gdyż nie będziecie w stanie zatrzymać samolotu i się rozbijecie.



Przykład

W ostatniej rundzie Izabela i Olivier uzyskali łączną prędkość **3** (1 + 2). Izabela uruchomiła hamulce **2** oraz **4**. Prędkość w tej rundzie jest zatem mniejsza od położenia czerwonego znacznika hamowania, więc ten warunek udanego lądowania został spełniony.

OSTATNIA RUNDA – LĄDOWANIE

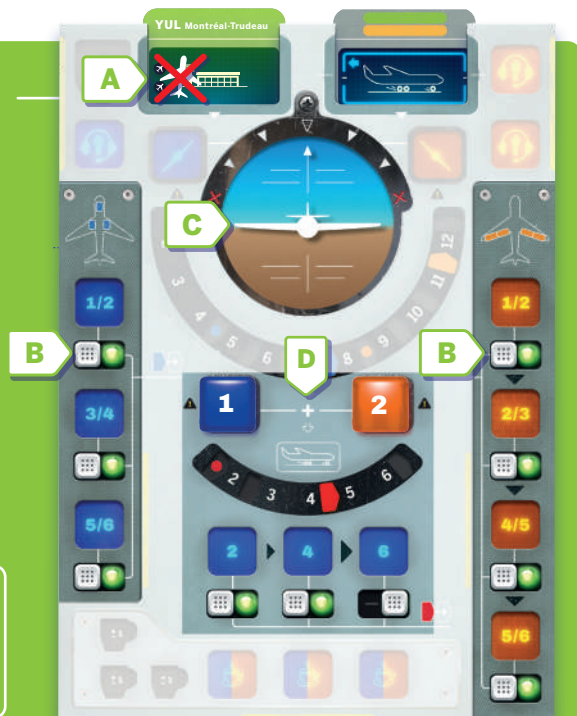
WYGRYWACIE, JEŚLI NA KONIEC TEJ RUNDY:

- A** Na ścieżce podejścia nie ma żadnych znaczników samolotów.
- B** Kontrolki wszystkich przełączników klap oraz podwozia są zielone.
- C** Dysk sztucznego horyzontu jest ustawiony całkowicie poziomo.
- D** Prędkość samolotu jest mniejsza od wskazań znacznika hamowania w momencie umieszczenia drugiej kości silnika.



GRATULACJE!

Pasażerowie nagradzają was oklaskami. Lądowanie przebiegło sprawnie i spokojnie. **Wygraliście!**



Skoro opanowaliście lądowanie w Montrealu, otwórzcie **DZIENNIK LOTU** i odkryjcie nowe wyzwania!

OGROMNE PODZIĘKOWANIA DLA 3 DRUGICH PILOTÓW:

- Olivier PENAUD – za inspirację i wiedzę lotniczą
- Jean-Claude PENAUD, pierwszy oficer – za dzielenie się doświadczeniem
- Michel DÔME – za setki udanych wspólnych lądowań

Dziękuję Christianowi, który wierzył w ten projekt, zespołowi *Scorpion Masqué* za wspaniałą opiekę nad nim, Arthurowi, Mathiasowi, Isabelle (i Loli!) oraz Davidowi za godziny testów i wiele cennych uwag. Na koniec podziękowania dla wszystkich, którzy spotkali *Sky Team* na swojej drodze, na festiwalach i konwentach i zgodzili się z nami wystartować!

Luc

Szef studia: Manuel Sanchez
Rozwój: Christian Lemay
Menadżer projektu: Olivier Lamontagne
Dyrektor artystyczny i projekt graficzny: Sébastien Bizos
Menadżer marki: Joëlle Bouhnik
Angielska instrukcja: Matthew Legault

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Zespół Lucky Duck Games
Korekta: Marta Kania
Konsultacja merytoryczna: Mariusz Tomiczak
Redakcja: Patryk Blok
Skład: Marek Baranowski
Wydawca: Michał Herman



WAŻNE: Nie czytajcie tej strony podczas lektury instrukcji. Przeczytajcie ją w przypadku kłopotów z udanym lądowaniem.

NARADA

Narada, która następuje przed każdą rundą, jest niezwykle istotna.

Przyjrzyjcie się ścieżce podejścia i ogólnej sytuacji, w jakiej znalazł się samolot.

Czy lepiej przesunąć się o 0,1 czy może 2 pola?
Co mogłoby spowodować waszą przegraną?

Co wymaga interwencji teraz? Co może poczekać?

KOMUNIKACJA

W grze *Halo wieża* istnieją dwie formy komunikacji między graczami: werbalna, przed rzutem kośćmi, oraz niewerbalna, podczas rozmieszczania kości, co zostało objaśnione poniżej.

ROZMIESZCZANIE KOŚCI

Kość stanowi konkretną akcję podjętą przez gracza w kokpicie, ale także pewną informację dla współgracza.

Jeśli położysz określoną kość na określonym polu w tym momencie gry, to co twój współgracz może z tego wydedukować? Czy pomożesz mu tym dokonać właściwego wyboru?

Przed umieszczeniem kości możesz także ocenić, czego twój współgracz potrzebuje. Na przykład, jeśli musi on uruchomić pierwsze klapy, lepiej połóż kość o wysokiej wartości na sztucznym horyzoncie lub silnikach. Postawienie się w sytuacji współgracza jest niezbędne, aby wasza współpraca przyniosła jak najlepsze efekty.

SZTUCZNY HORYZONT

Sztuczny horyzont jest centralnym elementem pulpitu.

Wskazuje on czy samolot podchodzi równo do pasa. Jest parametrem łatwym do kontroli, ale jednocześnie krytycznym, jeśli chodzi o bezpieczeństwo.

Krytycznym, bo może spowodować waszą przegraną. Nie ryzykujcie umieszczania na nim swoich ostatnich kości!

Łatwym do kontroli, bo pasują tu różne wartości kości i dopiero w ostatniej rundzie trzeba zadbać o jego idealne wypoziomowanie.

KONCENTRACJA

Kość poświęcona na zdobycie kawy to tak naprawdę 1 akcja w kokpicie mniej, więc korzystajcie z tej opcji oszczędnie! Jeśli jednak wiesz, że dana kość nie przyda ci się w tej rundzie, w którym momencie najlepiej ją odrzucić? Znacznik kawy może okazać się zbawienny dla twojego współgracza, więc nie czekaj z tym do ostatniej tury.

ZWLEKANIE

Czy twoje kości pokazują takie same wartości, czy różne? Jeśli różne, możesz poczekać, aż współgracz położy swoje pierwsze kości na wspólnych obszarach (sztuczny horyzont, silniki).

Po prostu odwlekaj swój ruch na te obszary.

PRĘDKOŚĆ

Prędkość jest bardzo ważnym elementem w każdej rundzie. Czasami będziecie zmuszeni przesunąć ścieżkę podejścia o konkretną liczbę pól (0, 1 albo 2). A to oznacza, że trzeba szybko poinformować współgracza o mocy twojego silnika.

Z drugiej strony, jeśli przed wami na ścieżce podejścia nie ma innych samolotów, prędkość nie jest tak kluczowa i możecie swoje pierwsze kości umieścić na innych polach.

KLAPY I PODWOZIE

Te dwa obszary pulpitu mają bezpośredni wpływ na powodzenie lądowania, więc uruchamianie ich w odpowiednim czasie jest kluczowe. Jeśli musicie przesunąć się na ścieżce o 2 pola, nie wysuwajcie klap zbyt wcześnie! Jeśli nad lotniskiem panuje duży ruch, może trzeba zadbać o zerowe przesunięcie na ścieżce podejścia? Wysunięcie podwozia może w tym pomóc!

RADIO

Oczyszczenie ścieżki podejścia z innych samolotów jest niezbędne, aby posuwać się naprzód. Usunięcie samolotu z pierwszego lub drugiego pola jest ważną informacją. Z piątego? Już mniej.

Planowanie przyszłych posunięć jest zawsze dobrym pomysłem. Usunięcie samolotu z dołu ścieżki jest przydatne, ale niekoniecznie pierwszą kością.