



I primi passi con Microsoft Flight Simulator

Sommario

I primi passi con Microsoft Flight Simulator	1
Sommario	1
Da dove comincio?	1
Preliminari.....	2
Uno sguardo all'aereo	3
Gli strumenti base	4
I comandi.....	5
Altri comandi	6
La tastiera di un PC portatile.....	7
E adesso che faccio?	8

Da dove comincio?

Da dove si comincia?

Quali sono i comandi?

A cosa servono?

Molte sono le domande che si affacciano alla mente subito dopo aver installato Flight Simulator. Le brevi note qui riportate speriamo possano aiutarti ad iniziare a prendere familiarità con questo che non è un semplice gioco, ma molto di più.

Ciò che segue è una descrizione che non ha la pretesa di diventare un corso, ma più semplicemente una serie di consigli e di descrizioni scritte da un gruppo di appassionati hobbisti per altri hobbisti alle prime armi e niente più. Se vi saranno delle leggere imprecisioni perdonateci, ma se queste note vi saranno utili saremo contenti.

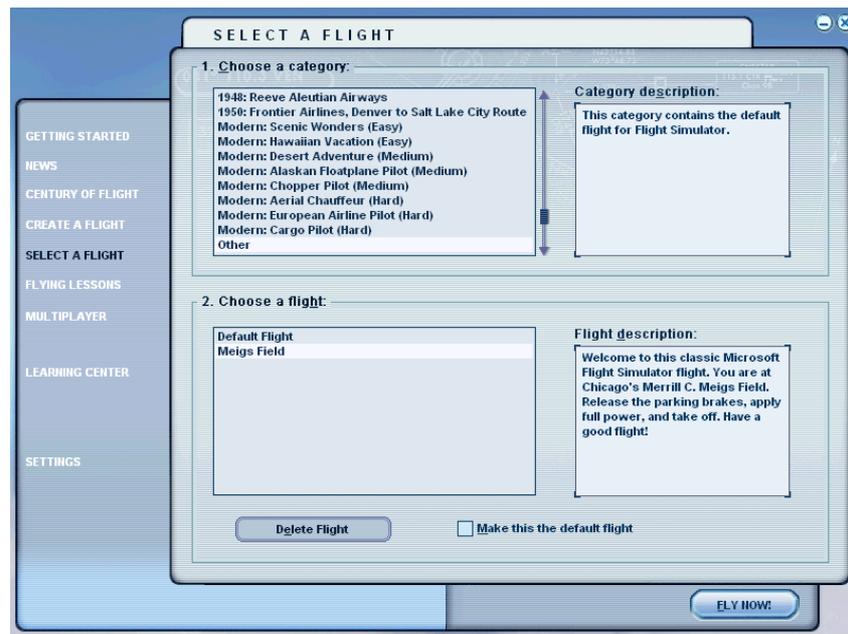
Nel seguito ci riferiremo a FS2004.

Se hai installato FS su un PC portatile, per prima cosa leggi più avanti **“La tastiera di un PC portatile”**.



Preliminari

Attiva FS2004 e dal menu principale seleziona un semplice volo standard con la seguente sequenza Select a Flight, Choose a category, Other, Meigs Field e clicca su Fly Now!



Siamo all'attacco della pista 36 (significa 360° ossia orientata a Nord) di un piccolo aeroporto vicino a Chicago con un Cessna Skyline 172 e siamo seduti al posto di pilotaggio (Wow!!!).





Uno sguardo all'aereo

FS2004 permette di cambiare la finestra di visualizzazione ciclicamente nelle seguenti 4 situazioni semplicemente premendo il **tasto "S"** della tastiera:

Cockpit (abitacolo)



Virtual Cockpit



Tower



Spot





Gli strumenti base

Come in un'automobile, anche su un aereo ci sono alcuni strumenti che in volo ci daranno alcune indicazioni essenziali: velocità, quota, ecc.

Dal cockpit diamo un'occhiata ai 6 strumenti centrali. Questi sono (dal primo in alto sx all'ultimo in basso a dx):

Anemometro	Misura la velocità rispetto all'aria in Nodi (1Nodo = 1Miglio nautico/h = 1,8Km/h). In particolare ci indica la velocità massima da non superare per non provocare danni strutturali all'aereo (linea rossa).	
Orizzonte artificiale	Indica l'assetto dell'aereo rispetto all'orizzonte. Ci da 2 indicazioni: l'inclinazione laterale e contemporaneamente ci mostra se il nostro muso è inclinato in alto o in basso.	
Altimetro	Indica la quota in piedi (1foot=30cm). L'altimetro funziona misurando la pressione atmosferica che varia in funzione della quota dell'aereo.	
Virosbandometro	Indica (tramite la pallina al centro) se una virata è effettuata in modo corretto. Nel modo di default (per principianti), FS2004 coordina in modo automatico alettoni e direzionale per cui le virate saranno automaticamente effettuate in modo corretto	
Bussola giroscopica	Indica la direzione (in gradi) della prua dell'aereo rispetto al Nord. Di solito la direzione da tenere viene indicata con 3 cifre (per cui per esempio se ti viene indicata la direzione 060 dovrai fare una virata sino a che l'indicazione si posizioni sulla cifra 6).	
Variometro	Indica la velocità di salita/discesa dell'aereo in piedi/minuto X 100. Se per esempio leggi +5 significa che stai salendo a 500feet/min.	



I comandi

Un aereo cambia direzione e quota per il semplice motivo che sulle ali e sulla coda ci sono dei "pannelli" in grado di inclinarsi (le "parti mobili") modificando quindi le forze aerodinamiche che sono esercitate dal flusso d'aria sull'aereo stesso. Ciò fa sì che si possa inclinare modificando in tutti i modi possibili la sua direzione di volo.

Passa alla visualizzazione Spot e premendo contemporaneamente il tasto SHIFT e i numeri del tastierino numerico, sposta la "telecamera" sul retro del Cessna (SHIFT+2) e poi con il tasto "+" aumenta l'ingrandimento (zoom) sino a vedere in modo ravvicinato l'aereo.





Ora prova i comandi delle **parti mobili** (tramite tastierino numerico o joystick) e guarda l'aereo.

Parte mobile	Comandi da tastiera	Comandi da joystick
Alettoni (sulle ali). Servono a fare una virata	1=sinistra, 3=destra, 5=ritorno al centro	Muovi il joystick a destra e a sinistra
Piani di quota (timone di coda orizzontale). Serve a cabrare (naso dell'aereo verso l'alto) o a picchiare (naso in basso).	2=cabra, 8=picchia	Tira il joystick=cabra, spingi il joystick=picchia
Direzionale (timone di coda verticale). Serve a fare una virata.		Ruota il joystick a destra e a sinistra.

Altri comandi

Comando	Tastiera	Joystick	Note
Motore	F1=minimo, F2=decrementa, F3=incrementa, F4=massimo	Il potenziometro sulla base del Joystick	
Freni	. (il tasto ".")	Il pulsante anteriore sull'impugnatura	
Freni di parcheggio	CTRL+ "."	-	
Visualizzazione strumenti nel modo "cockpit"	W	-	Serve ad eliminare in parte o completamente il pannello dell'aereo
Flaps	F6 e F7	Dipende dal Joystick	Estrazione e rientro dei flaps
Carrello	G	Dipende dal Joystick	Alza/Abbassa il carrello



La tastiera di un PC portatile

Mentre per una tastiera da PC fisso i comandi predefiniti sono senz'altro comodi, per un PC portatile (senza tastierino numerico), i comandi principali si possono modificare tramite il "Settings" del menu principale con i seguenti settaggi:

Alettoni a sinistra	J
Alettoni a destra	L
Alettoni al centro	K
Picchia	I
Cabra	,
Spot forward	Shift + I
Spot forward Left	Shift + U
Spot forward Right	Shift + O
Spot Left	Shift + J
Spot Right	Shift + L
Spot rear Left	Shift + M
Spot rear Right	Shift + .
Spot rear	Shift + ,



E adesso che faccio?

Il nostro consiglio è quello di divertirti un pomeriggio per seguire le prime 6 o 7 lezioni che trovi nella sezione "Flying Lessons" di Flight Simulator.



In alternativa prova da solo a perseguire i primi obiettivi:

- Decollo
- Volo rettilineo a quota e velocità costanti
- Virate a quota costante
- Atterraggio

OK. Il più è fatto.

Ti aspettiamo con noi!!!