

Návod k letecké části wherigo

Úkol

Úkolem hráče je, buď v roli pilota nebo navigátora, vést letadlo pomocí wherigo po předem vytyčené trati a to formou přesného letu.

Přesné létání s wherigo

V rámci wherigo se absolvuje jen letecká část - navigační výpočet je již zadán do GPS. V rámci předletové přípravy si jen stačí domluvit s pilotem průměrnou rychlost v km/h, pro kterou se automaticky vypočítají jednotlivé kontrolní časy, a prostudovat 5 fotografií z inventáře, které se během letu nebo krátce po přistání (do 20 minut) přiřadí k jednotlivým úsekům letové trasy.

Hra umožňuje během letu zjišťování průběžných informací letu, kurz na příští otočný bod a přiřazování fotografií k úsekům trasy, ale je zároveň navržena tak, že od startu letadla až do přistání není potřeba cokoli v GPS zadávat/potvrzovat.

Příprava

Ke hře je možné připravit více přístrojů – přece jenom wherigo je stále projekt v beta verzi ©. Nevylučuje se ani ta možnost, že pilot dodržuje rychlost podle další GPS.

Zahájení hry

Hra se zahájí vstupem do prostoru letiště. Po nezbytné proceduře na ověření polohy hráče se začne odpočítávat 60 minutový interval na přípravu letu a odstartování letadla. Během těchto 60 minut musí hráč:

1. zadat deklarovanou rychlost;
2. prostudovat 5 fotografií, které je nutné přiřadit do jednotlivých úseků trasy;
3. nahlásit pilotovi čas, za který se musí dorazit od startu letadla do vstupního bodu trasy (viz obrázek a bod „VBT“);
4. odstartovat.

Pokud hráč nestihne do 60 minut odstartovat, tak se výsledné body krátí o 50%. Samozřejmě to se týká hlavně soutěživých hráčů, kteří hrají na body. Pokud není možný start do 60 minut, je možné hru ukončit a spustit znovu od začátku.

Vzlet

Pokud je navigátor/pilot připraven ke startu, oznámí to ve hře volbou „Posadka připravena“ kterou nalezne ve hře u položky PILOT. Zde je možné případně ještě změnit deklarovanou rychlost. Následuje virtuální povolení na vstup na dráhu a povolení ke vzletu. Po provedení vzletu a opuštění startovací dráhy je spuštěno měření celkové doby letu a do 8 vteřin je automaticky zobrazen kurz na aktivační zónu.

Aktivační zóna

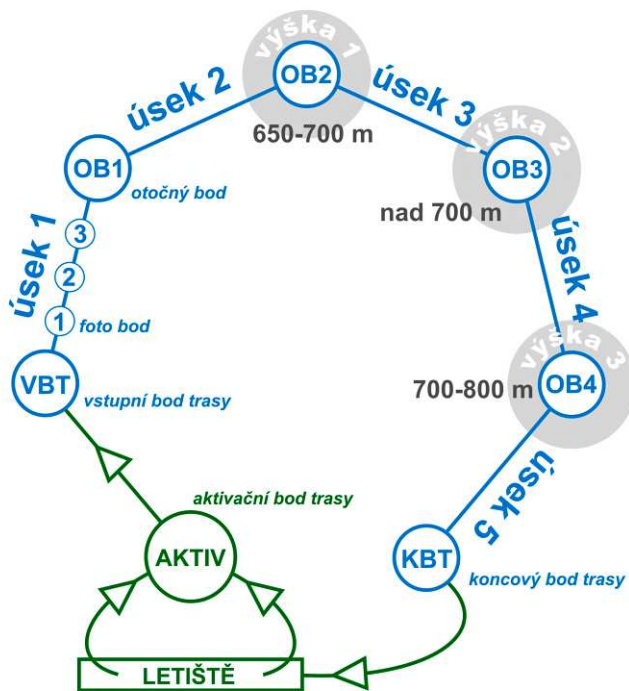
Aktivační zóna se nachází mezi letištěm a vstupním bodem trasy. Jejím průletem dojde k aktivaci celé trasy.

Popis trasy

Trasa se skládá ze vstupního bodu (VBT), otočných bodů (OB1-OB4) a koncového bodu (KBT). Přesný let je hodnocen od VBT, ale čas průletu VBT od startu letadla je určen podle zadané deklarované rychlosti v rámci předletové přípravy. Během letu je nutné dodržovat:

1. deklarovanou rychlost – kontroluje se na každém bodu a navíc na dvou tajných časových bránách;
2. přesnost průletu nad jednotlivými body – nutné letět přímo na bod a až po průletu se otočit;
3. dodržení předepsané výšky v bodech OB2, OB3, OB4;

Úsek 1 navíc obsahuje další tři FOTO-BODY, kde se jen potvrzuje zobrazená fotografie, zda odpovídá danému místu.



Průlet otočným bodem

Po průletu otočným bodem se krátce zobrazí informace, jak přesně byl průlet proveden a o kolik vteřin je letadlo napřed nebo pozadu oproti ideálnímu času. Od otočného bodu OB1 je navíc zobrazovaná informace, v jaké nadmořské výšce se má proletět následující otočný bod. Před těmito otočnými body (OB2, OB3, OB4) je navíc zobrazena krátce aktuální výška, aby bylo možné výšku ještě upravit.

Během letu

Během letu může hráč přiřazovat fotografie z inventáře k jednotlivým úsekům trasy. Špatně přiřazené fotografie je možné následně po přistání přiřadit do jiného úseku.

Po přistání

Po přistání má hráč 20 minut na přiřazení fotografií a na spočtení dosažených bodů u rozhodčího ve hře. Nedodržení tohoto 20 minutového limitu je penalizováno krácením bodů o 50%.

Hodnocení

Po spočítání bodů se hráči zobrazí podrobné výsledky a výsledné body podle pravidel podle FAI.