

SKY TEAM

İNİŞ PROSEDÜRÜ

Ekip arkadaşınızla birlikte bir yolcu uçağının kontrollerini elinize alın, iş birliği yapın ve uçağınızı dünyanın dört bir yanına güvenli bir şekilde indirin!

AMAÇ

Bu kooperatif oyunda, bir yolcu uçağını kullanan bir çift pilotsunuz. Oyun boyunca dünyanın çeşitli havalimanlarına iniş yapacaksınız. Ancak bir uçağı indirmek düşündüğünüz kadar kolay olmayabilir. Yaklaşma rotanızdaki hava trafiğinin temizlenmesi için **Kontrol Kulesi ile haberleşmeniz**, havalimanına vakitlice ulaşabilmek için **hızınızı ayarlamanız**, piste doğru temas etmek için **ekseninizi düzeltmeniz**,

kanatlarınızın taşıma kuvvetini arttırarak daha dik bir şekilde alçalabilmeniz için **flaplarınızı açmanız**, güvenli bir şekilde inebilmek için **iniş takımlarını açmanız** ve son olarak indikten sonra uçağı yavaşlatmak için **frenleri etkinleştirmeniz** lazım.

Bunu başarmak için ihtiyacınız olan iki şey var; sağlam kafa ve sağlam ekip arkadaş!.



20+



12+



2

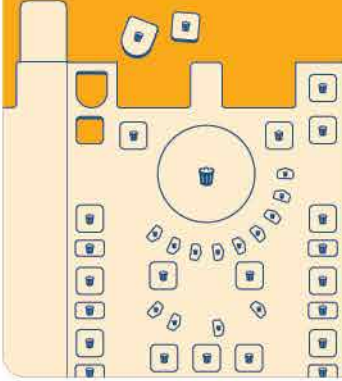
Oyun Tasarımı **Luc Rémond**
Çizimler **Eric Hobbeler** ve **Adrien Rives**

HAZIRLIK

KUTUYU İLK AÇTIĞINIZDA

1

Öncelikle Kontrol Panelindeki üstünde bu sembol olan tüm parçaları çıkarıp atın:



2

Kontrol Panelinin içindeki belirtilen alanlara 9 adet çift taraflı yapışkanı yapıştırın.



1

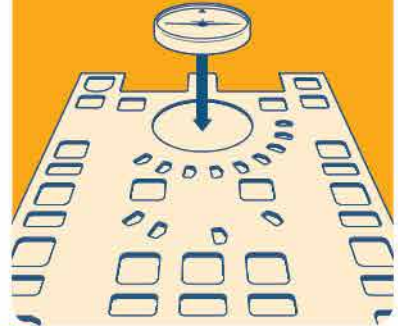


2



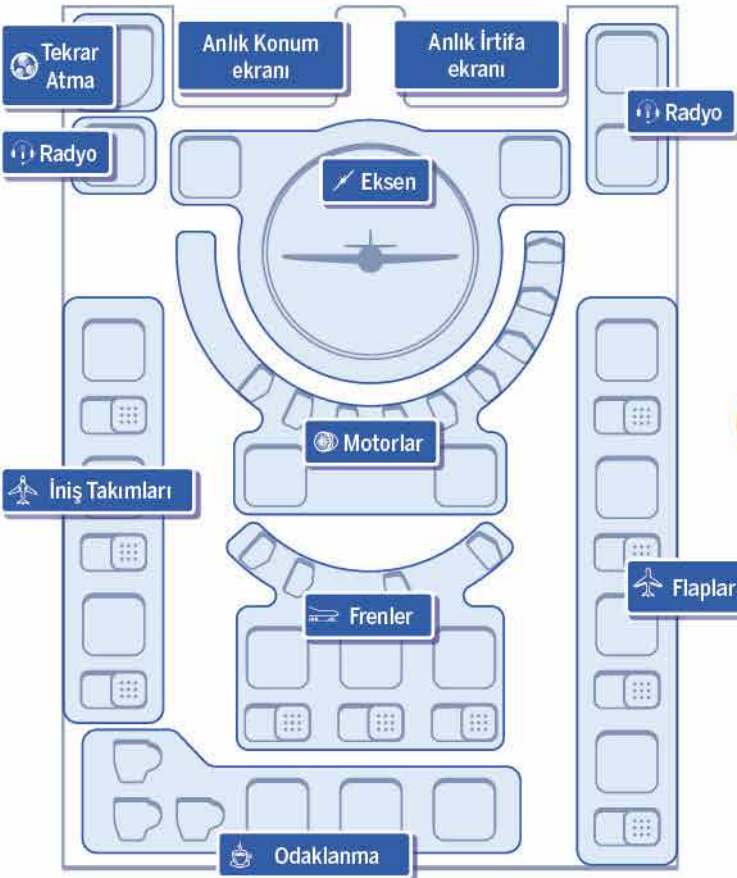
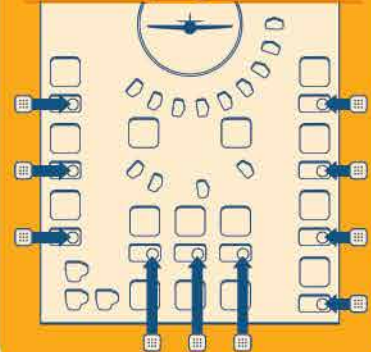
3

Uçak Eksen diskini yerine yerleştirin.



4

10 Düğme pulunu yeşil ışıkları kapatacak şekilde Anahtar alanlarına yerleştirin.



KURULUM

HER OYUNDAN ÖNCE

NOT: Oyunun basit kurulumu bu şekildedir. Burada belirtilmeyen (kutunun kapalı bölümündeki) tüm parçalar oyunun ileri modüllerine aittir. Onları şimdilik kutuda bırakabilirsiniz.

1 Kontrol Panelini iki oyuncunun arasına yerleştirin. Oyuncuların tıpkı bir kokpitteymiş gibi masanın aynı tarafında yan yana oturması tavsiye edilir. Uçak Eksen diskinin üstündeki ok, eksen kadranındaki siyah oka denk gelecek şekilde diski konumlandırın. Ayrıca anahtarlardaki düğme pullarının tüm yeşil ışıkları örttüğünden emin olun.

2 Hız Göstergesi için mavi renkli Aerodinamik imlecini 4 ve 5'in arasına, turuncu renkli Aerodinamik imlecini 8 ve 9'un arasına yerleştirin.

3 Kırmızı renkli Fren imlecini 1 ise Fren bölümündeki 2'nin soluna yerleştirin.

4 Mavi alanların olduğu taraftaki oyuncu Pilot rolünü oynar ve 4 mavi zarı kullanır. Turuncu alanların olduğu taraftaki oyuncu ise Kopilot rolünü oynar ve 4 turuncu zarı kullanır.

5 İrtifa Göstergesini (yeşil/sarı tarafı üstte olacak şekilde) Kontrol Panelinin sağ üst kısmına, Anlık İrtifa ekranında 6000 sayısı gözükecek şekilde yerleştirin. Bu ekranda fit (feet) biriminden Anlık İrtifanız bulunur.

6 YUL Montréal-Trudeau Yaklaşma Rotasını Kontrol Panelinin sol üst kısmına, Anlık Konum ekranında simgesi gözükecek şekilde yerleştirin. Bu ekranda uçağınızın Anlık Konumu bulunur.

7 İrtifa Göstergesindeki Tekrar Atma sembollerinin üstüne birer Tekrar Atma pulu yerleştirin.

8 Yaklaşma Rotasındaki Trafik sembollerinin her biri için o konum alanına birer uçak minyatürü yerleştirin.

9 Kahve pullarını aranızı, ortaya koyun (Kontrol Paneline değil).

10 İki oyuncu da siperi alsın ve içinde yazan hatırlatmaları okusun.



OYUN

Oyun 7 turda oynanır. Her turun 3 aşaması vardır:

1. STRATEJİ OLUŞTURMAK VE ZAR ATMAK
2. ZARLARI YERLEŞTİRMEK
3. TUR SONU

1 STRATEJİ OLUŞTURMAK VE ZAR ATMAK

Her turun başında konuşarak bir strateji oluşturun. Örneğin: "Şu önümüzdeki uçaktan acil kurtulmamız lazım," veya "Bence bu tur kesinlikle 2 ilerlemeliyiz."

Ancak zarlardan bahsetmek yasaktır. Mesela "Eğer 6 gelirse hemen şuraya koy," veya "En düşük zarını buna kullan," diyemezsiniz. Strateji konuşmalarınız bittikten sonra zarlarınızı ekip arkadaşınızın göremeyeceği şekilde siperlerinizin içine doğru atın. Bu noktadan sonra tur sonuna kadar tamamiyle sessiz olmalısınız. Sadece bir kural hatasını düzeltmek için konuşabilirsiniz.

TEKRAR ATMA

Eğer Anlık İrtifa ekranında Tekrar Atma pulu bulunuyorsa (mesela ilk turun 6000 fitlik irtifasında olduğu gibi) bu pulu kaldırın ve kontrol panelinin sol üst köşesindeki alana koyun. Turun herhangi bir anında herhangi bir oyuncu bu alana atılan Tekrar Atma pullarını kullanabilir. Bu pul kullanıldığında İKİ OYUNCU DA hâlâ siperlerinin arkasında bulunan bir veya daha fazla zarı seçip bunları BİR KERELİĞİNE tekrar atabilir. (Örneğin Pilot bu zarı kullanırsa hâlâ siperinin arkasında bulunan 3 zarından 2'sini tekrar atmaya seçebilir. O bunu yaparken Kopilot da kendi siperinin arkasındaki 4 zarın hepsini tekrar atabilir.)

2 ZAR KOYMA

GENEL KURALLAR

- Sırayla oynayın. Anlık İrtifa ekranının rengi ve ekrandaki ok tura hangi oyuncunun başlayacağını belirtir. Örneğin ilk tura hep Pilot (mavi) başlar.
- Sıranızda siperinizin arkasındaki zarlarınızdan BİRİNİ (ve sadece birini!) alın ve Kontrol Panelindeki BOŞ alanlardan (üstünde zar olmayan) birine koyun.

Renk farklılıklarına dikkat edin. Pilot, zarlarını sadece mavi alanlara, Kopilot ise zarlarını sadece turuncu alanlara koyabilir. Hem mavi hem de turuncu olan alanlara iki oyuncu da zar koyabilir.
- Sayı şartlarına uyun. Örneğin Kopilotun Flaplara koyduğu ilk zar ya 1 ya da 2 olmalıdır.
- Alanların çoğu belirli bir renk VE/VEYA sayı ister. Örneğin sadece Pilot Frenlere zar koyabilir (çünkü bu alanlar mavidir) VE koyduğu ilk zar 2 olmalıdır.
- Radyoların rengi vardır ama sayıları olmadığı için her sayı koyulabilir.
- Odaklanma alanlarında ise herhangi bir sınırlama yoktur, her renk ve sayıdaki zar koyulabilir.



HAMLELER

Zarları koyduğunuz alanların ve bu zarların değerlerinin çeşitli sonuçları olur.



ZORUNLU HAMLELER

Yanında olan Hamle alanları zorunludur. Her tur iki oyuncu da bir zarını Eksene, başka bir zarını da Motorlara koymalıdır.

Eğer turun sonunda hem Eksende hem de Motorlarda iki renkten birer zar yoksa oyunu anında kaybedersiniz.

NOT: Bu alanlara zar koymak zorunda olmanız, zarlarınızı ilk olarak bu alanlara koymanız gerektiği anlamına gelmez!



EKSEN

Yaklaşma sırasında uçağınızın Eksenini idare etmelisiniz. Uçağın eksenini biraz kayabilir ancak virile girmemeye dikkat edin!

İkinci zar koyulduğu anda zarların değerlerini karşılaştırın.

- Eğer zarlar aynı değerdeyse hiçbir şey yapmanıza gerek yok.
- Ama zarların değeri farklıysa Eksen Diskini aradaki fark kadar çevirmeniz gerekir. Diskin üstündeki Eksen Okunu daha yüksek zarın koyulduğu tarafa doğru aradaki fark kadar çevirin. Diski bu pozisyonda bırakın, eksen tur sonunda sıfırlanmaz.

VİRİLE GİRMEK

Eğer Eksen Oku sembolüne gelir veya ötesine giderse uçağınız virile girer ve oyunu anında kaybedersiniz.

BİLİYOR MUYDUNUZ?

Uçakların gerçek hayatta üç eksenli bulunur: sapma (yaw: burnun sola veya sağa dönmesi), yunuslama (pitch: burnun yukarı veya aşağı hareketi) ve yatış (roll: uçağın boyamsal eksenini etrafında dönmesi). Buradaki basitleştirilmiş hâlinde ise sadece uçağın yatış eksenini kontrol edersiniz.

$$5 - 3 = 2$$



Örnek

Leman'ın (Pilot) oynadığı zar 5, Cevat'ın oynadığı zar 3'tür. Eksen Leman'a doğru 2 kayar.

KAZANMA KOŞULU

C

Son turun bitiminde uçağınızın eksenini tamamiyle yatay olmalıdır. Bkz. s. 11.





MOTRLAR !

Motorlara ne kadar güç verdiğinize göre uçağınız ilerler... ya da ilerlemez!

İkinci zar koyulduğu anda Motorlardaki zarların değerlerini toplayın; bu size Hızınızı verir. Sonrasında:

- Eğer Hızınız iki Aerodinamik imlecinin düşük olanının (mavi) gerisinde kalıyorsa Yaklaşma Rotanızı olduğu gibi bırakın ve hareket etmeyin.



- Eğer Hızınız iki Aerodinamik imlecinin yüksek olanının (turuncu) ilerisinde kalıyorsa Yaklaşma Rotanızdaki konumunuzu 2 alan ilerletin.



- Eğer Hızınız iki Aerodinamik imlecinin arasındaysa Yaklaşma Rotanızdaki konumunuzu 1 alan ilerletin.



ÇARPIŞMA

Eğer Anlık Konumunuzda bir veya daha fazla uçak minyatürü varsa hâlâ hayattasınız!

Eğer Anlık Konumunuzda en az bir uçak minyatürü varsa ve Yaklaşma Rotanızda ilerlemeniz gerekirse bir çarpışma gerçekleşir ve oyunu kaybedersiniz!



İNİŞİ PAS GEÇMEK

Eğer Anlık Konumunuzda havalimanı varsa ve Yaklaşma Rotanızda ilerlemeniz gerekirse bu iniş pas geçmeniz gerektiği anlamına gelir ve oyunu kaybedersiniz!



RADYO

Kontrol Kulesiyle haberleşip yaklaşma rotanızdaki trafiği temizleyin.

Radyoyu; Pilot her tur 1 kez, Kopilot ise her tur 2 kez kullanabilir.

Radyoya zar koyduğunuz **ANDA**, Anlık Konumunuz "1" olacak şekilde Yaklaşma Rotanızdaki alanları sayın ve koyduğunuz zara karşılık gelen konumdan 1 uçak minyatürü kaldırın. Eğer koyduğunuz zaran değeri 1 ise Anlık Konumunuzdan bir uçak minyatürü kaldırırsınız.

Eğer zara karşılık gelen konumda hiçbir uçak minyatürü yoksa bu hamlenin hiçbir etkisi olmaz.



Örnek

Leman (Pilot - mavi) Radyoya 2'lik bir zar koyuyor. Zarı koyduğu gibi ikinci konum alanından (Anlık Konumun bir sonrası) bir uçak minyatürü kaldırır.



İNİŞ TAKIMLARI Sadece Pilot

İniş Takımlarını açın. Açılan her parçayla beraber uçağınızın karşılaştığı rüzgâr direnci, yani maruz kaldığı sürüklenme kuvveti artar.

- Alandaki sayılara uygun bir zar koyun. İniş Takımlarını hangi sırayla açtığınız önemli değildir.
- Zarı koyduğunuz alanın hemen altındaki düğmeyi yeşil yanacak şekilde yana kaydırın.
- HEMEN** mavi renkli Aerodinamik imlecini bir sonraki aralığa yerleştirin. Tüm iniş takımlarını açtığınızda bu imleç 7 ve 8'in arasında durmalıdır.

Anahtarı zaten yeşil yanan bir alana zar koyduğunuzda bunun hiçbir etkisi olmaz.

Örnek

Leman bu oyun ilk kez İniş Takımlarına zar koyuyor.

- 3/4 yazan alana 4'lük zarını koymayı tercih ediyor.
- Anahtardaki düğmeyi, yeşil yanacak şekilde yana kaydırıyor.
- Mavi renkli Aerodinamik imlecini de olduğu yerden alıp 5 ve 6'nın arasına yerleştiriyor.

AERODİNAMİK VE HIZ

Aerodinamik imleçlerinizi hareket ettirerek Hızınızın Yaklaşma Rotanızdaki etkisini değiştirirsiniz. Örneğin başlangıçta Hızınız 5 iken 1 ilerlersiniz ancak mavi imleci hareket ettirdikten sonra 5'lik Hız sizi ilerletmeye yetmez.



KAZANMA KOŞULU

Son turun bitiminde Uçuş Takımı anahtarlarının hepsi yeşil yanmalıdır. Bkz. s. 11.



FLAPLAR Sadece Kopilot

Flapları açın. Açılan her flap ile beraber uçağınızın maruz kaldığı taşıma kuvveti ve rüzgar direnci artar.

- Alandaki sayılara uygun bir zar koyun. Flapları sırayla, yukarıdan aşağıya doğru açmalısınız.
- Zarı koyduğunuz alanın hemen altındaki düğmeyi, anahtarlar yeşil ışık yanacak şekilde yana kaydırın.
- **HEMEN** turuncu renkli Aerodinamik imlecini bir sonraki aralığa yerleştirin. Tüm flapları açtığınızda bu imleç 12'den sonraki aralıkta durmalıdır.

KAZANMA KOŞULU

B

Son turun bitiminde Flap anahtarlarının hepsi yeşil yanmalıdır. Bkz. s. 11.

Flapları sırayla, önce 1/2 yazan alan, sonrasında 2/3 yazan alan diye devam edecek şekilde sırayla açmalısınız.



Örnek

Cevat (Kopilot) ikinci Flapı açıyor.

- 1 2'lik zarını ikinci Flap alanına (2/3) koyuyor.
- 2 Düğmeyi yana kaydırarak anahtarı yeşil ışık yanan hale getiriyor.
- 3 Turuncu Aerodinamik imlecini kaldırıp 10 ve 11 arasına yerleştiriyor.



ODAKLANMA

Bir an bile dikkatinizi dağılmamalı. Odaklanın ve bir sonraki manevraya hazırlanın.

- Pilot ve Kopilot boş alanlarına herhangi bir zarı koyabilir.



- Hemen Üç boş alandan birine 1 Kahve pulu koyun. Herhangi bir anda kullanmaya hazır (yani Kontrol Panelinizde) en fazla 3 Kahve pulunuz olabilir.

Kontrol paneline zar koyduğunuzda bir veya daha fazla Kahve pulu kullanarak koyduğunuz zarın değerini değiştirebilirsiniz. Kullandığınız her pul, koyduğunuz zarın değerini 1 artırmaz veya 1 eksiltmez. Kullandığınız Kahve pullarını Kontrol Panelinden kaldırın ve ortaya geri koyun.

- Kahve pullarını iki oyuncu da istediği gibi kullanabilir, sadece kahveyi yapan değil.
- Kullanılmayan pullar Kontrol Panelinde kalır ve sonraki turlarda da kullanılabilir.
- Zarların değeri her zaman 1 ile 6 arasında olur, bu aralığın altına inemez veya üstüne çıkamaz.
- Ayrıca 1'lik bir zarı 1 çıkarmak onun değerini 6 yapmadığı gibi 6'lık bir zara 1 eklemek onu 1 yapmaz.



Örnek

- 1 Leman'ın "3"lük bir zarı var ve Anlık Konumlarındaki Uçağı hemen şimdi kaldırmak istiyor.
- 2 Kontrol Panelinden 2 Kahve pulu kaldırıp kullanıyor.
- 3 Böylelikle "3" olan zarını "1"e çevirir ve Radyo alanına yerleştirerek Anlık Konumundaki uçak minyatürünü kaldırıyor.



FRENLER Sadece Pilot

Uçak piste temas ettikten sonra Frenleri kullanarak durmanız gerekir.

- Alandaki sayılara uygun bir zar koyun. Frenler, 2 yazılı Frenden başlayarak sırayla etkinleştirilir.
- HEMEN kırmızı renkli Fren imlecini bir sonraki aralığa yerleştirin. Frenlerin sadece iniş sırasında, yani son turda oyuna etki eder.



Frenleri sarıyla etkinleştirmelisiniz; önce 2, sonra 4 ve son olarak 6. Tüm Frenleri etkinleştirmek zorunda değilsiniz, ama ne kadar fazla Fren etkinleştirirseniz inişiniz de bir o kadar kolay olur.

KAZANMA KOŞULU

Oyunun son turunda hızınız, Fren imlecinin gerisinde kalmalıdır. Bkz. s. 11.

D



Örnek

- Leman 4 yazılı alana 4'lük bir zar koyarak ikinci Freni etkinleştiriyor.
- Kırmızı imleci olduğu yerden alıp 4 ve 5'in arasına yerleştiriyor.

TEKRAR ATMA

Tekrar Atma pullarınızı tur boyunca istediğiniz zaman kullanabileceğinizi unutmayın. Bkz. TEKRAR ATMA, s. 4.

3 TUR SONU

8 zarı da Kontrol Paneline koyduğunuzda konuşmaya tekrar başlayabilirsiniz. Sarıyla aşağıdakileri yapın:

ALÇALMAK

Tur boyunca ne yapmış olursanız olun tur sonunda uçağınız alçalır; İrtifa Göstergesinde 7 bölüm olduğu için oyun 7 tur sürer.

- İrtifa Göstergesinde bir ilerleyin, yani 1.000 fit alçalın.
 - Zarlarınızı geri toplayın.
- Eğer Anlık Konum ekranında Havalimanı ve Anlık İrtifa ekranında da Uçak varsa Oyunun Sonuna geldiniz demektir. Bir sonraki sayfadan devam edin.



Aksi hâlde yeni bir tura başlayın.



ÖZEL DURUMLAR

Havalimanına Erken Varmak

Eğer Anlık Konum ekranında Havalimanı var ancak Anlık İrtifa ekranında Uçak yok.

Havalimanının üzerinde bekleme paternindesiniz. Yaklaşma Rotanızda ilerlemeden bir (veya daha fazla) tur oynamanız gerekiyor, yani hızınızı düşük tutmalısınız!



Havalimanına Yetişememek

Anlık İrtifa ekranında Uçak var ama Anlık Konum ekranında Havalimanı yok.

Havalimanına varamadan yere çakıldınız ve oyunu kaybettiniz!



SON TUR VE OYUN SONU

Anlık Konum ekranında Havalimanı ve Anlık İrtifa ekranında Uçak varsa son tura girersiniz.

Uçağınız tam da inmek üzereyken havalimanına başarıyla vardınız. İyi zamanlama!



MOTRLAR

Piste temas ettiniz, şimdi pistten çıkmamak için frenleri uygulamanız gerekiyor!

DİKKAT: Hızınızı kullanma şekliniz değişiyor!

Son turda Motorlara ikinci zarı koyduğunuzda hızınızı Aerodinamik imleçleri ile değil FREN İMLECİYLE karşılaştırmalısınız.

KAZANMA KOŞULU

Frenlerinizin gücünün (kırmızı imleçle gösterilir) hızınızdan (Motorlardaki zarlardan toplamı) fazla olması gerekir. Bkz. s. 11.

Oyunu kazanmak için frenlerinizi  tamamen etkinleştirmeniz gerekmez. Ancak en azından bir Freni etkinleştirmelisiniz, aksi hâlde hızınız 2'den küçük olamayacağı için pistte başarılı bir şekilde duramaz ve kaza yaparsınız.



Örnek

Son turda Leman ve Cevat'ın toplam hızı 3'tür (1+2). Leman 2 ve 4 Frenlerini önceden etkinleştirdi. Bu turdaki hızları Fren imlecinin solunda kaldığından başarılı bir iniş gerçekleştirebilirler!

SON TUR - İNİŞ

TUR SONUNDA BUNLARIN HEPSİ DOĞRUYSA KAZANIRSINIZ:

- A** Yaklaşma Rotanızda hiçbir uçak minyatörü yok.
- B** Tüm Flaplarınızın ve İnş Takımlarınızın anahtarları yeşil yanıyor.
- C** Uçağınızın Ekseni tamamiyle yatay.
- D** Motorlarınıza ikinci zarı koyduğunuzdaki hızınız, fren imlecinizden daha düşük.

TEBRİKLER!

Yolcuların alkış sesi kokpite kadar geliyor! Başarılı ve yumuşak bir iniş gerçekleştirdiniz ve oyunu kazandınız.



Montreal'e inmede ustalaştığınıza göre **UÇUŞ KAYIT DEFTERİNİ** açabilir ve yepyeni zorluklara meydan okuyabilirsiniz!

Örneklerde isimlerini kullanarak andığımız Leman ve Cevat hakkında: Yüzbaşı Cevat Tuna, 1960 yılında ABD'ye gidip jet eğitimi gören 8 kişilik grubun bir üyesi ve Türkiye'nin ilk jet pilotlarından. Albay Leman Bozkurt Albınkeçik ise 1958 yılında jet eğitimi tamamlayarak hem Türkiye'nin hem de NATO'nun ilk kadın jet pilotu olmuştur.

OYUNUN 3 KOPILOTUNA KOCAMAN TEŞEKKÜRLER:

- Olivier PENAUD, verdiği ilham ve havacılık bilgisi için
- Jean-Claude PENAUD, Yardımcı Pilot, tecrübesini paylaştığı için
- Michel DÔME, birlikte gerçekleştirdiğimiz yüzlerce başarılı iniş için

Projeye gönülden inandığı için Christian'a; oyuna çocuğu gibi bakan Scorpion Masqué ekibine; oyunu saatlerce test edip değerli görüşlerini paylaşan Arthur, Robin, Mathias, Isabelle (ile Lola) ve David'e en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Ve son olarak çeşitli festival ve kongrelerde Sky Team ile yolu kesişip bizimle kalışa geçen herkese teşekkürler.

-Luc

Havacılık terimlerinin çevirisindeki desteğinden ötürü Kaptan Noyan Semiz'e çok teşekkür ederiz.

-NeoTroy Games Ekibi

Stüdyo Şefi: Manuel Sanchez
Geliştirme: Christian Lemay
Proje Yöneticisi: Olivier Lamontagne
Sanat Yönetmeni ve Grafik Tasarımcı: Sébastien Bizos
Marka Yöneticisi: Joëlle Bouhnik
Çeviri ve Derleme: Matthew Legault

NeoTroy Games Yerelleştirme Ekibi
Çeviri: Enver Cizrelioğulları
Editör: Metin Ünüvar
Dizgi: Eda Esentürk Durşen

Oyunlarımızın üretiminde kullanılan tüm ağaçların yerine yenilerinin dikilmesi için gerekli finansmanı sağlıyoruz.

STRATEJİK TAVSİYE

ÖNEMLİ: Bu sayfadaki tavsiyeleri oyunu üst üste birkaç defa kaybettiyeniz okumanızı tavsiye ediyoruz.

■ BRİFİNG VAKTI

Her turdan önce yapılan briefing oldukça önemlidir.

Yaklaşma Rotanızı ve genel durumunuzu inceleyin.

Bu tur ne kadar ilerlemelisiniz? 0, 1 veya 2?
Oyunu kaybetmenize neden olabilecek bir şey görüyor musunuz?

Acilen yapılması gereken ne var? Neyi sonraya bırakabilirsiniz?

■ İLETİŞİM

Sky Team'de iki farklı iletişim yöntemi vardır: Zarları atmadan önce sözlü bir şekilde, konuşarak iletişim kurabilirsiniz; zarları atıp tura başladıktan sonra da koyduğunuz zarlarla sessiz bir şekilde iletişim kurabilirsiniz.

■ ZAR KOYMA

Koyduğunuz her zar kokpit içindeki bir "hamleniz" olduğu gibi aynı zamanda ekip arkadaşınıza bilgi vermek için de bir fırsattır.
Ekip arkadaşınız oyunun o anında o alana o zarı koymanızdan ne gibi bir çıkarım yapabilir? Ekip arkadaşınızın iyi seçimler yapmasına yardım ediyor musunuz?

Zarlarınızı koymadan önce ekip arkadaşınızın neye ihtiyacı olabileceğini bir gözden geçirin. Örneğin ilk Flapları açmaya başlaması gerekiyorsa Eksene veya Motorlara yüksek bir zar koymanız daha iyi olacaktır. Kendinizi ekip arkadaşınızın yerine koyabilme yeteneği, iyi bir ekip olmanın olmazsa olmazıdır.

■ EKSEN

Eksen kokpitinizdeki temel unsurlardan biridir.

Tehlikeli olduğu kadar esneklik de.
Tehlikelidir çünkü hata yapıp virile girerseniz size oyunu kaybettirir. Eğer ikiniz de son zarınıza kadar Eksene zar koymazsanız çok büyük bir riske giriyorsunuz demektir.

Fakat Eksen aynı zamanda esneklik: Birçok farklı değerde zar koyulabilir ve son tura kadar uçağı tamamiyle yatay tutmanız gerek yoktur.

■ ODAKLANMA

Bu şekilde elden çıkardığınız her zar, kokpitten bir hamlenin eksilmesi demektir: İşinize yaramayan zarları ne zaman kahve için kullanmalısınız? Eğer Kahve pulları ekip arkadaşınızın işinize yarayacak gibi duruyorsa son zarınıza kadar beklememeniz daha iyi olacaktır.

■ BEKLEME

Zarlarınız hep aynı sayı mı geldi? Ya da genel olarak ne oynayacağınızı emin değil misiniz? Böyle durumlarda önce ekip arkadaşınızın etkileşimli kokpit unsurlarına (Eksen ve Motorlar) zar koymasını beklemek isteyebilirsiniz.
Öncelikle ekip arkadaşınıza vermeniz bazı durumları rahatlatılabilir.

■ HIZ

Hızınızın ne kadar önemli olduğu her tur değişir.

Duruma göre 0, 1 veya 2 gitmek isteyebilirsiniz.
Bu yüzden ekip arkadaşınızla iletişim kurmak için Motorunuza erkenden zar koymak isteyebilirsiniz.
Öte yandan, özellikle Yaklaşma Rotanızda hızlıca kaldırmanız gereken uçaklar yoksa, hız o kadar da önemli olmayabilir. Bu gibi durumlarda sona kalan zarlarınızı Motora koymayı tercih edebilirsiniz.

■ FLAPLAR VE İNİŞ TAKIMLARI

Bu iki kokpit unsuru (ve imleçleri) hem inişinizi hem de uçuşunuzu etkilediği için onları doğru zamanla açmanız oldukça kritiktir. Eğer 2 gitmeniz gerekiyorsa Flapları erkenden açmayın! Yaklaşma Rotanızda çok uçak var ve 0 mı gitmeniz gerekiyor? İnş Takımlarını açmak işinize yarar!

■ RADYO

Havalimanına ulaşmak için Uçuş Rotanızı temizlemek zorundasınız. 1 veya 2 uzaklıktaki uçakları kaldırmak her zaman daha öncelikli olmalı.

İleriye düşünmek iyi olsa da uzaktaki uçakları kaldırırken o tur o zarın daha iyi bir kullanımı olup olmadığını değerlendirin.