

La pubblicazione N. 1 in Nord America per piloti e appassionati di aviazione.



AIR ACTION

WEEKLY

MAGAZINE

N. 13
Vol. 12

25¢

Registrato presso l'ufficio brevetti dell'Empire State — Stampato in Canada

ES, DC, PC 45 cent s ~ NW, TX, DX 35 cents

10 Dicembre 1937



Esclusivo! Intervista al famoso pirata dell'aria
NATHAN ZACHARY
A PAGINA 4

Foto esclusive!
All'interno della cabina di un
Zappelin PIRATA! A PAGINA 3
Il sogno di tutti i piloti:
i nuovi strumenti per abitacolo
A PAGINA 18

IL DECOLLO DEL DIRIGIBILE! Il "PANDORA" di Zachary e i caccia di scorta

Foto di T. Lubsen / Pilota V. Bonilla

SIETE STANCHI DI ESSERE ABBATTUTI DAI PIRATI



e di sperperare il
vostro denaro in
munizioni e
riparazioni?

Migliorate le vostre abilità di combattimento con ...

CRIMSON SKIES DEL DR. FASSENBIENDER



INSTALLAZIONE

Inserisci il CD di Crimson Skies nell'unità CD-ROM e segui le istruzioni visualizzate sullo schermo. Se la procedura di installazione non si avvia automaticamente, leggi il file Readme contenuto nel CD di Crimson Skies.

AVVIO

Fai clic su **Avvio/Start**, e seleziona **Programmi**, **Microsoft Games**, e **Crimson Skies**. Quindi fai clic su **Crimson Skies**.

Nel menu principale di Crimson Skies, seleziona una delle seguenti opzioni.

Campaign (Campagna)

Puoi iniziare o riprendere una campagna oppure rigiocare una missione precedente. Al termine di ciascuna missione, le partite vengono salvate automaticamente. Per ripetere le missioni precedenti, vedere "Memorie di un pirata" a pagina 11 di questo numero.

Instant Action (Azione immediata)

Entra subito in azione! Seleziona una missione fra quelle disponibili oppure crea la missione che desideri. Per ulteriori informazioni, vedere "Azione immediata," a pagina 27 di questo numero.

Multiplayer

Configura le partite multiplayer da giocare con gli amici tramite la rete LAN, modem o Internet. Per ulteriori dettagli, vedere l'intervista al dr. Fassenbiender, a pagina 28 di questo numero di AAW.

Preferences (Preferenze)

Consente di regolare le impostazioni audio, video e i controlli di Crimson Skies

Avvalendosi delle più avanzate tecnologie di induzione a tubi catodici, il dr. Fassenbiender è oggi in grado di introdurre le azzurre distese dei cieli **DIRETTAMENTE NEL VOSTRO CERVELLO!**

Volate con gli aerei più nuovi e costosi! Sfidate i vostri amici con il brevetto del dr. Fassenbiender, Intervac Z-1000, oppure provate a sconfiggere il suo cervello meccanico con raffreddamento a elio.*

Consegna inclusa nel prezzo e garantita da Blake Aviation Security.

* Il cervello è in vendita separatamente.

La tua copia
personale a soli

\$29.99!

MAPPA DELLE MISSIONI ATLAS

Possedete strumenti di navigazione all'avanguardia, ma *continue* a perdervi? Non riuscite a distinguere un fiume da una ferrovia a 1500 metri di altezza?

La soluzione dei vostri problemi è

Mappa delle missioni Atlas, formato deluxe pieghevole e impermeabile



Premete **ESC** per consultare la mappa durante le missioni.

Resume Mission

(Riprendi missione) Fate clic per piegare la mappa e tornare alla missione.

Restart Mission

(Riavvia missione) Fate clic qui per riavviare la missione corrente.

Preferences

(Preferenze) Fate clic qui per modificare le impostazioni audio, video e i controlli di Crimson Skies.

Quit Mission

(Esci) Fate clic qui per abbandonare la missione e tornare alla base.



Bussola ad orientamento automatico: non dovrete più girare la mappa per trovare ciò che cercate!



La mappa include comode graffette per inserire gli obiettivi missione e le foto delle ricognizioni. Viene inoltre inclusa **gratuitamente** una matita a cera di colore rosso per segnare sulla mappa gli obiettivi delle missioni.



La pubblicazione N.1 in Nord America per piloti e appassionati di aviazione

SOMMARIO

Registrato presso l'ufficio brevetti dell'Empire State - Stampato in Canada

Air Action Weekly - la più autorevole rivista di aviazione del Nord America dal 1928 - è particolarmente fiera di questo numero. Questa settimana, un'esclusiva intervista al famoso asso dei cieli (e secondo alcune voci, sanguinario pirata), Nathan Zachary.

Il nome del sig. Zachary è apparso sulle pagine di tutti i quotidiani, dalla nazione di Hollywood all'Empire State, ma fino ad oggi non era mai stata pubblicata una biografia oggettiva ed esauriente su questa figura così discussa.

I nostri reporter sono persino riusciti a scattare di nascosto alcune foto della base operativa di Zachary, il dirigibile *Pandora*. Vi siete mai chiesti come sia l'interno di un dirigibile pirata? Leggete questo numero e lo saprete.

Questo numero contiene inoltre articoli sui più avanzati sistemi di controllo e i consigli dei nostri esperti.

Un'edizione davvero imperdibile!

— Nero MacLeon
Redattore capo
Air Action Weekly Press

Nathan —
Questa è la tua copia
di AAW... i miei
complimenti per il
tuo ottimo articolo!
— Nero

Crimson Skies del Dott. Fassenbiender

Imparate qualcosa di più su questo meraviglioso prodotto. Installate, avviate e caricate le missioni di combattimento. ***al'interno della copertina***

Mappa delle missioni Atlas

Vi siete perduti? Avete bisogno di un punto di riferimento? La speciale mappa Atlas, pieghevole e impermeabile sarà la vostra guida affidabile per tutte le missioni. **1**

Vita e avventure di Nathan Zachary

Il famoso pilota racconta i suoi inizi e spiega le motivazioni che lo hanno portato a diventare un pirata. Chi è quest'uomo? Un tagliagole sanguinario o un pirata dal cuore d'oro? A voi la decisione! **4**

La nascita della pirateria dell'aria e la caduta degli Stati Uniti

Una retrospettiva storica per ricostruire gli eventi che hanno portato i cieli azzurri del Nord America a tingersi di rosso. **6**

La casa di un pirata

La nostra inviata Patricia Clark è riuscita a scattare alcune foto esclusive del *Pandora*, la base operativa di Nathan Zachary. **8**

Memorie di un pirata

Foto esclusive del diario personale di Nathan Zachary. Rivivete le incredibili imprese di quest'uomo! **10**

Come progettare: Nozioni fondamentali per la costruzione di un aereo

Ora anche voi potrete costruire da zero l'aereo dei vostri sogni! **12**

Le istruzioni prima dell'attacco

Il nostro inviato speciale ha assistito a una riunione preliminare degli uomini di Nathan Zachary prima della partenza per una missione e ci spiega come vengono scelti gli aerei e le armi! **14**

Nozioni fondamentali di volo

La ristampa di uno dei nostri articoli più apprezzati. Imparate le nozioni di base per decollare...e rimanere in volo. **16**

Il meglio del meglio Strumentazione di volo

I nostri ingegneri forniscono una serie di consigli per dotare il vostro abitacolo di una strumentazione all'avanguardia e vi spiegano come utilizzarla. **18**



Consigli sul combattimento

La nostra rubrica settimanale di consigli per novellini e piloti esperti..... 21

Mirini: Il punto di vista degli esperti

Imparate a prendere la mira in fretta, a sparare meglio e ad abbattere chiunque vi si pari davanti. Contiene anche una recensione sui nuovi cannocchiali..... 22

Aprite gli occhi: Viste

Assicuratevi che niente possa sfuggire al vostro sguardo. Scoprite come guardare in tutte le direzioni, senza perdere l'orientamento. 24

Acrobazie per ottenere fama e gloria

Attraversate con l'aereo la cruna di un ago e lasciate la gente a bocca spalancata..... 26

Azione immediata

Compilate il nostro questionario-scegliete quando, dove e come volare -e lanciatevi immediatamente fra le nuvole..... 27

Giochi multiplayer: Un'intervista esclusiva con il Dott. Fassenbiender

Per imparare a giocare insieme o contro i vostri amici in una partita multiplayer..... 28

Inserzioni pubblicitarie reali 31

Le informazioni contenute in questo documento, incluso l'URL e gli altri riferimenti a siti Internet, potrebbero essere soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, tutti i riferimenti esemplificativi a società, organizzazioni, prodotti, persone ed eventi nominati nel documento sono puramente casuali. Eventuali associazioni a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali, non sono da considerarsi intenzionali né implicite. Il rispetto di tutte le applicabili leggi in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione, memorizzata o introdotta in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation.

Microsoft può essere titolare di brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale relativi all'oggetto del presente documento. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente documento non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

© & © 2000 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX e MSN sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi/altra regioni.

Le ragioni sociali di società realmente esistenti e i nomi di prodotto citati possono essere marchi dei rispettivi proprietari.



VITA e AVVENTURE di NATHAN ZACHARY

IMMAGINATE LA NOSTRA SORPRESA QUANDO NELLA REDAZIONE DI Air Action Weekly **è giunto un telegramma di Nathan Zachary in cui ci chiedeva se volevamo intervistarlo. Era un'occasione da non perdere! Il nostro inviato, Patricia Clark ha incontrato il sig. Zachary il 21 dicembre 1936 a Hilton Beach, Hawaii. Ecco la storia di uno dei piloti più discussi dei nostri giorni ...**

SONO STATO SEMPRE CIRCONDATO da spazi aperti. Mi hanno raccontato che sono nato su un altopiano in una notte di luna piena e che appena fuori ho provato ad alzarmi per toccarla. Non so se questa storia sia vera, ma mi ha sempre affascinato. Ho sempre cercato di conquistare il premio più alto e luminoso del cielo.

Eravamo zingari e giravamo per quello che un tempo era il Sudovest degli Stati Uniti, facendo i lavori più disparati e a volte vivendo di elemosina. Spesso la mia gente veniva accusata di rubare. Non erano ladri, ma erano poveri e non disponevano di un'istruzione sufficiente per difendere il proprio onore.

A sedici anni mi arruolai nell'Army Air Corps, mentendo sull'età e dopo sei settimane ero sui cieli d'Europa a combattere la Grande Guerra. Eddie Rickenbacker mi prese con sé e mi insegnò a volare e combattere. In quel primo anno mi guadagnai una mezza dozzina di medaglie.

La mia carriera di eroe ebbe fine quando mi imbattei nell'asso tedesco Wilhelm Kistler. Fu lui a dimostrarmi che non ero invincibile, abbattendomi sulle Alpi, dove fui catturato e rinchiuso in un campo di prigionia.

Rimasì a marciare per quasi un anno, poi riuscì a evadere insieme ad altri due ufficiali, finendo dritto sul fronte orientale. A quel punto c'era una sola cosa che potevamo fare: ci unimmo ai russi, pilotando i loro biplani scassati. Chiamammo il nostro squadrone gli "Zingari" e, nonostante lo stato dei nostri velivoli, provocammo molti danni ai tedeschi.

La guerra terminò, ma sfortunatamente i combattimenti in Russia continuarono e i bolscevichi deposero lo zar. Preso nel mezzo della rivoluzione, dovetti scegliere da che parte stare. Non fu una scelta semplice, perché avevo combattuto a fianco di contadini e ufficiali e avevo persino ricevuto una decorazione dalle mani di Nicola I, ma alla fine decisi di aiutare l'esercito popolare.

I russi che conoscevo, però, erano cambiati e vidi gli uomini dell'Armata Rossa commettere le stesse atrocità di cui accusavano gli zaristi. Decisi che dovevo fare qualcosa per pareggiare i conti e cominciai a trasportare sul mio aereo le famiglie dei nobili russi per portarle in salvo oltre confine. In questo modo riuscì a eliminare alcuni sensi di rimorso, ma divenni anche il nemico numero uno della nuova Unione Sovietica.





Scappai in Inghilterra e mi iscrissi all'università di Oxford, tornando negli USA nel 1923 (si chiamavano ancora così a quel tempo) con una laurea in legge e un buon conto in banca.

Vedendo in che modo le classi ricche e privilegiate abusavano del loro potere, decisi di combatterle adottando le loro stesse armi e cominciai a operare in borsa. Nel 1929 lavoravo fianco a fianco con personaggi del calibro di Rockefeller, Ford e del giovane Howard Hughes. Vivevo in una splendida villa a Long Island e avevo auto di lusso e servitori, ma mai come allora mi ero sentito così depresso.

Mi rendevo conto di non essere migliore di tutti quei magnati, ero diventato uno di loro, sfruttando i più deboli per il mio unico interesse personale.

Tutto sommato fui felice quando la borsa crollò e io persi tutto.

Quando gli Stati Uniti si divisero, cominciai a sen-

tire parlare dei pirati dell'aria. Queste storie mi fecero tornare la voglia di riprendere una vita che non mi offriva nessuna prospettiva per il futuro, ma che mi garantiva un presente degno di essere vissuto.

Oggi il mondo ha perso l'equilibrio e io, nel mio piccolo, cerco di farglielo ritrovare. Attacco i ricchi e potenti di tutte le nazioni per privarli di quanto hanno di più prezioso: il denaro. In questo modo, spero di spaventarli e di far capire loro che non sono intoccabili.

Permettetemi di citare le parole di un pirata inglese del sedicesimo secolo, che riassumono bene la mia filosofia: "Viviamo appieno la vita, sputando in faccia a chi vorrebbe fermarci e per questo motivo ci impiccheranno."

INVENTORI

**NON tutti I BREVETTI
SONO UGUALI**

Gratis

Esistono diversi livelli di Protezione di Brevetto. Per trarre il massimo profitto dalla vostra invenzione assicuratevi di possedere il miglior brevetto possibile. Richiedeteci subito il manuale gratuito: "LA PROTEZIONE DEL VOSTRO BREVETTO" - C. A. LASSEN & CO., NEW YORK, N.Y. Ufficio Brevetti registrato dal 1875



SEMPRE PIÙ IN ALTO SCUOLA DI VOLO

Diventa anche tu un pilota! Sorprendi gli amici! Accresci il tuo prestigio! Lezioni di volo commerciale ed acrobatico.

Metti le ali **ORA!**

Chiedi SUBITO gli orari dei corsi

**Entra
In**

**The
ZONE**

MSN™ GAMING ZONE è un servizio gratuito che consente di giocare partite divertenti, eccitanti e coinvolgenti su Internet. Con questo servizio potrete sfidare i migliori giocatori del mondo oppure semplicemente chiacchierare con altre persone dei vostri giochi preferiti. Leggete le ultime novità su Allegiance™ e sugli altri fantastici giochi disponibili in MSN Gaming Zone. Potrete inoltre esplorare gratuitamente le varie aree, come ad esempio Hearts, Spades e Backgammon.

<http://www.zone.com/>

Per leggere un'intervista con il creatore dei giochi multiplayer, andate alla sezione "GIOCHI MULTIPLAYER: UN'INTERVISTA ESCLUSIVA CON IL DOTT. FASSENBIENDER," a pagina 28 di questo numero.

La **NASCITA** della **PIRATERIA DELL'ARIA** e la **CADUTA** degli **STATI UNITI**

I CIELI DEL NORD AMERICA sono un luogo pericoloso, ma non è sempre stato così. Un tempo, l'America era un paese unito e stabile e in un passato recente le automobili, i treni e le navi rappresentavano il modo migliore per viaggiare, mentre gli aerei erano una semplice invenzione curiosa.



- | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------|------------------------------|
| 1 Pacifica | 6 Protettorato dell'Ontario | 12 Protettorato delle Rive Esterne | 18 Arixo |
| 2 Territori Occidentali Contesi | 7 Repubblica del Québec | 13 Appalachia | 19 Nazione Navajo |
| 3 Territori Lakota | 8 Province marittime | 14 Confederazione di Dixie | 20 Libero stato del Colorado |
| 4 Collettivo popolare | 9 Coalizione atlantica | 15 Louisiana francese | 21 Utah |
| 5 Stati Industrializzati d'America | 10 Empire State | 16 Protettorato dell'Oklahoma | 22 Nazione di Hollywood |
| | 11 Columbia | 17 Repubblica del Texas | 23 Regno delle Hawaii |



CHE COSA È SUCCESSO?

I primi segni del cambiamento dei tempi iniziarono con l'epidemia influenzale che si diffuse dopo la Grande Guerra. A seguito della malattia, portata dall'Europa dai soldati che tornavano dal fronte, crebbe nella gente un sentimento isolazionista.

La decisione del presidente Woodrow Wilson di creare una Società delle Nazioni fece irritare i cittadini americani e consentì la diffusione delle idee di Warren G. Harding e del suo programma per la "Nuova indipendenza dall'Europa". Harding predicava una maggiore separazione dal resto del mondo e il partito Regionalista, da lui formato, basava la propria campagna politica su questo concetto. Quando i Regionalisti vinsero le elezioni nel 1920, utilizzarono il potere per promuovere il Proibizionismo.

Tuttavia, nel 1923 il presidente Harding morì e il suo successore Calvin Coolidge rifiutò di appoggiare il proibizionismo, per cui la legge federale rimase insabbiata nelle commissioni del Congresso.

Nel frattempo, il proibizionismo era diventato un argomento di scontro fra le diverse ideologie presenti in America. Ai confini statali iniziarono ad apparire posti di blocco con cui le autorità tentavano di ridurre il commercio di alcolici. Molti stati sfruttarono tali posti di blocco per esigere imposte non ufficiali e illegali.

Nel 1927 il paese fu colpito da una nuova epidemia influenzale e gli stati chiusero i confini, trasformando i posti di blocco in aree di quarantena. A causa delle forti limitazioni al traffico su strada e dei continui controlli, i contrabbandieri iniziarono a utilizzare gli aerei.

Le elezioni del 1928 registrarono un'affluenza alle urne ridottissima, perché la gente evitava le zone affollate, per evitare il contagio. I Regionalisti lanciarono il loro programma per uno "Stato forte", riuscendo a ridurre i poteri del governo federale.

Nell'ottobre del 1929, la borsa crollò e questo fu il colpo di grazia per gli Stati Uniti. Il regionalismo aveva dissestato l'economia nazionale e la richiesta di Washington D.C. di un intervento di assistenza finanziaria venne rifiutato da tutti gli stati.

Il primo gennaio 1930, il Texas si separò dagli Stati Uniti, seguito a ruota da California, Carolina del Nord e del Sud, Utah e New York. Il governo di Washington non fu in grado di organizzare un'adeguata campagna politica e militare e si ritrovò ben presto impotente di fronte alla secessione degli stati.

Con il crollo del governo federale, buona parte dei militari disertò per giurare fedeltà ai vari stati di appartenenza. Molti si trasformarono in mercenari o banditi.

Gli aerei si trasformarono da motivo di curiosità in un mezzo indispensabile per il commercio fra i nuovi stati indipendenti, perché le guerre del Brushfire avevano distrutto il sistema ferroviario e buona parte delle strade interstatali era ormai in condizioni disastrose. L'automobile, che sembrava destinata a diventare il mezzo di trasporto nazionale, venne soppiantata da girotaxi, aerobus e dai grandi dirigibili mercantili che oscuravano i cieli.

Fu in questo periodo di agitazioni che i "pirati dell'aria" iniziarono ad attirare l'attenzione pubblica. Questi pirati erano riuniti in bande piccole e disorganizzate, ma le loro gesta incuriosirono il pubblico e furono in molti a voler seguire il loro esempio.

La prima vera minaccia da parte dei pirati si ebbe nel 1931, quando Jonathan "Gengis" Kahn, un ex commerciante di Chicago, creò la famigerata Red Skull Legion. Gli Skull raggiunsero lo Utah, attribuendosi il titolo di Milizia popolare, e qui riuscirono a rubare uno zeppelin militare.

Le scaramucce militari al confine dei nuovi stati continuarono fino al 1935, alimentando una situazione di caos in cui pirati e contrabbandieri si trovavano perfettamente a loro agio. Determinati a difendere i propri stati, le nuove milizie iniziarono a dare la caccia ai pirati che diventavano di giorno in giorno più spavaldi. La Redmann Gang, la Red Skull Legion, i Black Swans e altri gruppi di pirati continuavano ad assaltare i paesi di confine e i vari stati iniziarono a offrire ingaggi a queste bande per ottenere una difesa dagli altri pirati.

Oggi il Nord America è un continente costantemente in guerra con se stesso. Le milizie rivali si scontrano per difendere gli interessi dei propri paesi. I pirati sfidano tali milizie per il controllo dei cieli e spesso risultano vittoriosi.

I loro aeroporti rappresentano ormai la nuova frontiera, dove una persona dotata di abilità e spregiudicatezza può conquistarsi un posto al sole. I piloti sono uomini e donne acclamati, temuti, ma soprattutto rispettati, almeno finché riescono a non farsi abbattere. Siamo noi che abbiamo lasciato loro questo potere. Il cielo è l'unico limite, ma spesso i 1500 metri che stanno sotto rappresentano un brutto modo per cadere in disgrazia.



LA CASA DI UN PIRATA

AL TERMINE DELL'INTERVISTA AL SIG. ZACHARY, SONO stata invitata a visitare il suo favoloso dirigibile, il Pandora. Con l'aiuto degli esperti di AAW avevamo nascosto una piccola macchina fotografica che ci ha consentito di scattare alcune foto dell'interno di questa fortezza dell'aria. Per favore, non chiedetemi dove fosse nascosta la macchina fotografica. -Patricia Clark

LA CATTURA DEL PANDORA rappresenta un evento fondamentale nella carriera piratesca di Nathan Zachary. Sulla base di fonti attendibili, Nathan si fece assumere come terzo ufficiale a bordo del *Fulcrum*, un dirigibile mercantile della Empire Air, e quindi arruolò un equipaggio composto dagli uomini della sua banda. Dopo il decollo, Nathan e i suoi uomini presero il controllo dell'aeronave, fecero scendere il capitano e il resto dell'equipaggio in un campo di grano della Pennsylvania e ripartirono.

In origine l'aeronave era progettata per trasportare due caccia di scorta, ma grazie a una serie di modifiche radicali oggi è in grado di contenere uno squa-

drone di almeno sei aerei. Dispone inoltre di sei cannoni a lunga gittata e di una serie di nidi di mitragliatrici calibro .60 a protezione dei motori.

Il sig. Zachary ci ha raccontato di avere scelto il nome *Pandora* in ricordo del Vaso di Pandora, che secondo la mitologia greca conteneva tutti i mali della terra, ma anche la Speranza per sollevare l'umanità dalla cattiva sorte.

Non ci ha detto se lui e la sua banda rappresentano il male o la speranza.

Il Pandora

Capacità gas: 780.070 m ³	Carico tipico-
Lunghezza: 420 m	Carico: 34.000 kg
Diametro: 55 m	Carburante: 39.000 kg
Carico utile: 192.700 kg	Olio: 2.800 kg
Motori: 12 dinometrici	Zavorra: 4.500 kg
V-16, 440 hp ciascuno	Equipaggio: 3.300 kg
Eliche: 4 Jaray L.Z.	Scorte alimentari: 24.500 kg (30 giorni)
Velocità massima: 135 km/h	Velivolo: 27.000 kg
Quota massima: 4.000 metri	Parti di ricambio: 27.000 kg
Resist. a vel. massima: 16.093 km	Carico misto: 1.170 kg

All'interno della fortezza



Mi è stato vietato l'accesso ad alcune sezioni della nave, ma sono riuscita ad scattare questa foto della cabina di Nathan Zachary a bordo del *Pandora*. I gusti del sig. Zachary trapelano da tutti i pezzi dell'arredamento, dallo spesso tappeto persiano alla scrivania in mogano, stile Luigi XVI, dallo schizzo di Picasso posto fianco a fianco con i calendari delle pin-up alla teca con tutte le medaglie ricevute durante la Grande Guerra e la rivoluzione russa. Oltre le tende di velluto si trovano grandi finestre che consentono di avere un'ottima visuale dell'orizzonte. Un'altra fine-

stra (visibile nella foto precedente) si apre sull'interno del dirigibile, per consentire al sig. Zachary di osservare quanto avviene nella sua fortezza volante. Da qui si possono infatti vedere la struttura in acciaio del dirigibile e la sala di lancio, con gli aerei pronti a entrare in azione.

CHANGE MEMENTO

(RICORDI) Una cornice contenente molte foto (Il sig. Zachary sembra meritarsi la fama di donnaiole). Fate clic qui per cambiare foto.

NEXT MISSION

(LA PROSSIMA MISSIONE) La mappa e le note di Nathan Zachary per la prossima impresa spettacolare. Fate clic qui per la descrizione della prossima missione (vedere "Le istruzioni prima dell'attacco" a pagina 14 di questo numero). Il gioco viene salvato automaticamente dopo ogni missione.

PREVIOUS MISSIONS

(MISSIONI PRECEDENTI) Lettere personali di Nathan Zachary, ritagli di giornale riguardanti le sue imprese e altro! Fate clic qui per vedere gli oggetti relativi ad essa oppure ripetete una missione. (vedere "Memorie di un pirata" a pagina 10 di questo numero).

PLANE CONSTRUCTION

(COSTRUZIONE DI UN AEREO) I progetti e le specifiche dettagliate del nuovo aereo personalizzato del sig. Zachary. Fate clic qui per progettare e acquistare il veicolo (vedere "Come si progetta: Nozioni fondamentali per la costruzione di un aereo" a pagina 12 di questo numero).

RETURN TO MAIN MENU

(TORNA AL MENU PRINCIPAL) Fate clic qui per uscire dalla cabina.

Non perdetevi le ultime, avvincenti avventure nel mondo di *Crimson Skies* -

Visitate il sito <http://www.crimsonskies.com/>

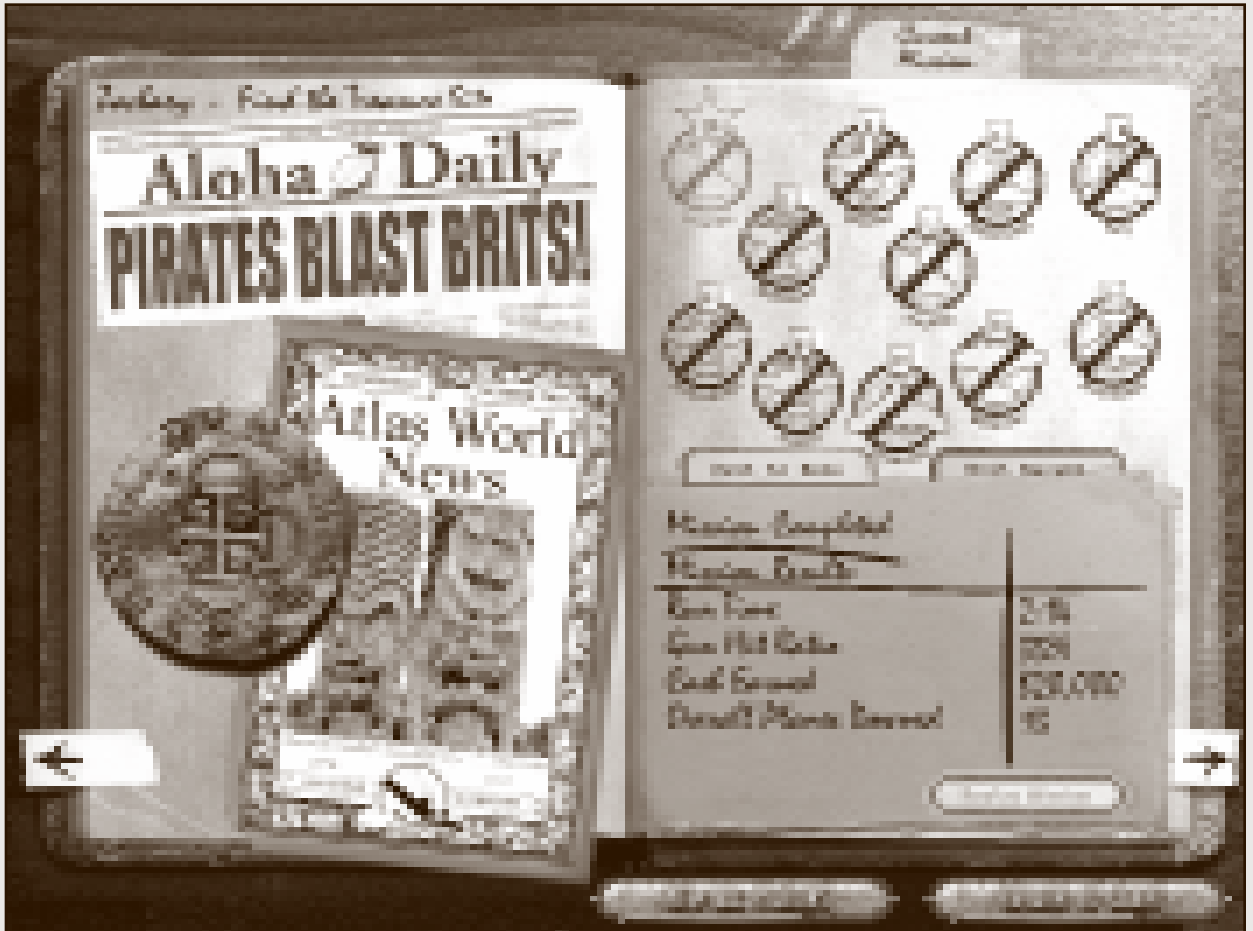
Ogni settimana vengono pubblicati nuovi eventi in *Atlas World News*, mentre in *Air Action Weekly*, troverete le specifiche sui velivoli più moderni. Per avere notizie sui piloti della milizia e sui più famosi assi dei cieli, potete leggere *Warriors of the Air*, oppure le avvincenti storie di *Spicy Air Tales*! Entrate in un mondo di avventurosi pirati e intrighi senza fine - aggiornato ogni settimana!



MEMORIE DI UN PIRATA

L'INVIATO DI AAW, PATRICIA CLARK è riuscita a sbirciare nel diario segreto e personale di Nathan Zachary (scusa Nathan, non abbiamo saputo resistere). Le pagine sono piene di articoli di giornale, cartoline di luoghi esotici, foto, elenchi di aerei abbattuti e lettere scritte a mano e profumate.

D DOPO OGNI MISSIONE, il sig. Zachary torna nella sua cabina e analizza il proprio comportamento nelle **Previous Missions** (Missioni precedenti). Per ogni missione vengono compilate due pagine del diario.



Per girare le pagine utilizzate le frecce visibili agli angoli del diario. Per tornare alla missione corrente da qualsiasi pagina, fate clic sull'indicatore della **Current Mission** (Missione corrente), sul lato superiore del diario.

Per vedere oggetti delle missioni precedenti, fate clic su **View All Missions** (Vedi tutte le missioni) nell'indice, selezionate una missione e fate clic su **View Mission** (Vedi missione). Per ripetere una missione, selezionatela e fate clic su **Replay Mission** (Ripeti missione). Per tornare alla cabina di Nathan, fate clic su **Return to Cabin** (Torna in cabina) sulla scrivania al di sotto del diario.

Ricordi

La prima pagina di ogni missione contiene articoli di giornale, foto e altri ricordi delle avventure di Nathan. Fate clic su un oggetto per ingrandirlo. Per esportare e salvare un elemento, fate clic sul pulsante **Export to Desktop** (Esporta sul desktop) visibile a fianco di alcuni oggetti ingranditi del diario.

Aerei abbattuti



Sulla pagina opposta vi sono dei contrassegni simili a francobolli per i vari aerei abbattuti. I numeri indicano la quantità di aerei di un certo tipo abbattuti da Nathan nel corso dell'ultima missione. I segnalini con la stella rossa rappresentano gli assi abbattuti! Questi vengono aggiornati in base alle statistiche del miglior risultato ottenuto dal sig. Zachary.



Risultati

In fondo alla pagina destra vengono riportate le statistiche delle prestazioni di Nathan durante la missione. Le due schede **Most Recent** (Più recente) e **Best to Date** (Migliore) consentono di confrontare gli ultimi risultati. Fate clic su **Replay Mission** (Ripeti missione) per cercare di ottenere il migliore risultato.

Altre foto, articoli di giornale e note

Le pagine successive potrebbero contenere articoli e foto scattate da alcuni osservatori mentre Nathan rischiava l'osso del collo volando in zone decisamente poco salutari. Purtroppo, il reporter non è riuscito a vedere bene il resto di questa parte del diario, per cui certi segreti resteranno noti solo a Nathan Zachary.

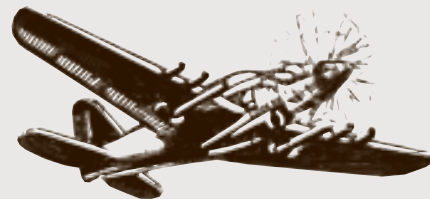
STERNBERG-KNOWLES



**Esperienza.
Professionalità.
Per grandi
costruzioni.**

1211 East Street, Zipperville, Empire State

Aerei McCoy



**"Aerei personalizzati
in giornata"**

**Il numero UNO per
aerei e ricambi su misura**

Allineamento dell'elica gratuito su presentazione di questo annuncio.

COME SI PROGETTA: NOZIONI FONDAMENTALI PER LA COSTRUZIONE DI UN AEREO

OGNI AEREO È UN BUON AEREO fino a quando non cade, ma chi intende personalizzare il proprio mezzo, dovrebbe ascoltare i consigli offerti dagli ingegneri di AAW.

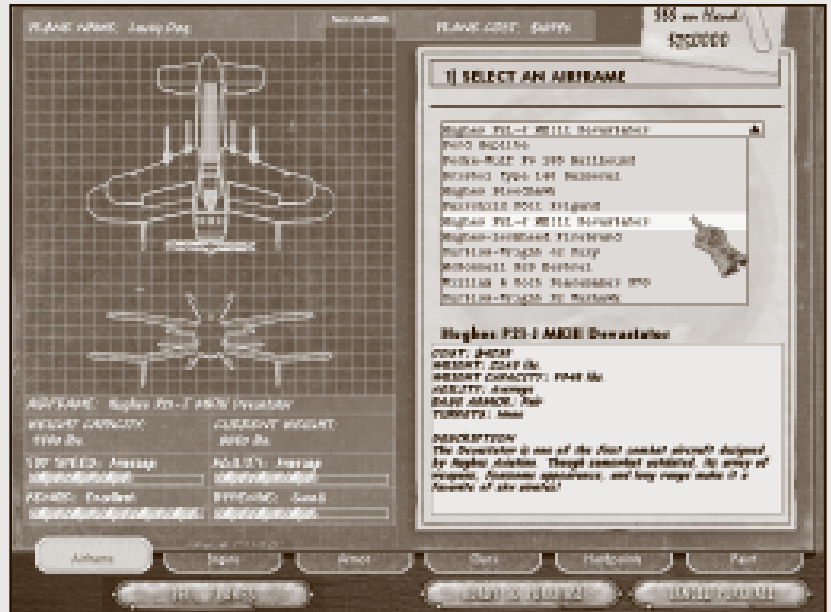
VI SIETE MAI CHIESTI PERCHÉ GLI AEREI VENGONO COSTRUITI IN UN CERTO MODO ANZICHÉ IN UN ALTRO? Perché non installare un motore Rolls-Royce Merlin II nel Curtiss-Wright J2 Fury al posto del limitato R-1800-C? Per motivi di peso e aerodinamica, per non parlare della ragione principale: il costo!

Per progettare un aereo da zero, fate clic su **Plane Construction** (Crea aereo) all'interno della cabina del *Pandora*. A questo punto, date un nome al velivolo e fate clic su **OK**. Ora siete pronti per lavorare sui progetti dell'aereo.

In questi progetti vengono indicati tutti i dettagli del nuovo velivolo. Nella parte superiore dei progetti vengono riportati il nome dell'aereo e il costo attuale. Il denaro disponibile è indicato in un foglio allegato, visibile nell'angolo destro.

In basso a sinistra sono visibili il *peso massimo*, valutato in base al telaio selezionato, e il *peso corrente*, oltre alle barre delle prestazioni che indicano *velocità massima*, *manovrabilità*, *corazza* e *capacità offensiva*. Quando si apportano modifiche ai progetti, le barre cambiano. Se, ad esempio, aggiungete delle mitragliatrici supplementari, la capacità offensiva del velivolo aumenta.

Dopo avere imparato a interpretare i dati riportati nei progetti, po-



tete iniziare a creare il vostro aereo personale. Per scorrere i progetti, fate clic sulle schede nella parte inferiore dei documenti. Iniziate dalla prima scheda, **Airframe** (Telaio), quindi procedete per ordine fino a compilare tutte le schede. Non saltate nessun passaggio o potreste ritrovarvi a cercare di far volare un aereo privo di motore.

Per selezionare i componenti specifici per ciascun progetto, utilizzate gli elenchi a discesa. Scorrendo gli elenchi, nell'angolo in basso a destra dei progetti verranno

visualizzate le statistiche e la descrizione dei vari componenti.

Airframe

(Telaio) La scelta del telaio influisce sul peso massimo dell'aereo. Scegliendo un telaio pesante si guadagna in integrità strutturale, ma si riduce la manovrabilità dell'aereo.

Engine

(Motore) Per avere un buon motore bisogna pagare, quindi, se volete un aereo potente, preparatevi a mettere mano al portafoglio.



Armor

(Corazza) Potete fissare piastre metalliche al telaio per ottenere protezione da proiettili e razzi. Selezionate la corazza per la sezione anteriore, posteriore e per le ali.

Guns

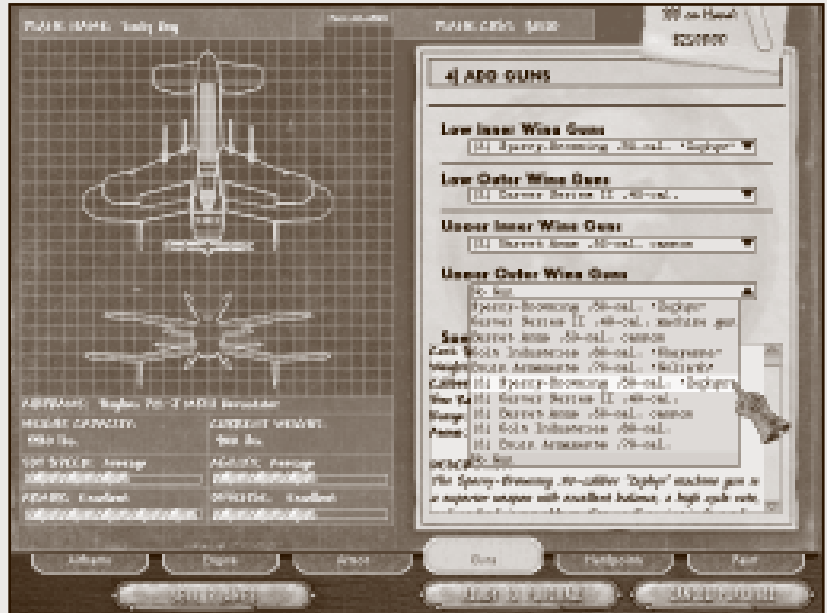
(Mitragliatrici) Le mitragliatrici possono essere installate in quattro posizioni diverse. Ogni alloggiamento può ospitare mitragliatrici singole o a coppie. Per installare una coppia di mitragliatrici nello stesso alloggiamento, queste devono essere dello stesso tipo e calibro.

Hardpoints

(Agganci) I razzi vanno installati su agganci rinforzati, al di sotto delle ali. Ogni ala può avere un numero diverso di agganci, ma non si può superare il massimo di otto agganci per telaio.

Paint

(Colori) Potete personalizzare l'aereo dipingendolo con i vostri colori preferiti e aggiungendo stemmi che vi faranno riconoscere da tutti mentre percorrete i cieli!



Quando l'aereo è pronto, fate clic sul pulsante **Ready to Purchase** (Pronto per l'acquisto) per vedere il costo totale e il peso massimo dell'aereo. Se avete aggiunto troppi componenti, se avete superato il peso consentito dal telaio, non potrete acquistare l'aereo. Se avete bisogno di altro denaro per effet-

tuare l'acquisto, fate clic sul pulsante **Sell Planes** (Vendi aerei) per controllare cosa potete prendere dal magazzino. Potete fare clic sul pulsante **Purchase Now** (Acquista) per comprare l'aereo oppure tornare alle schede dei progetti per apportare eventuali modifiche.

Centro per le Arti Trautmann-Bonilla

Con l'Arte si fa
UN MUCCHIO DI SOLDI !

Non è necessario avere talento! Lezioni impartite da veri insegnanti europei!

Corsi di:
Pittura
Disegno
Recitazione
Ballo
Scrittura



"COSTRUIAMO CITTÀ!"

BIG

COSTRUZIONI

Banchero & Associates
• Boston • Atlantic Co. •



LE ISTRUZIONI PRIMA DELL'ATTACCO

QUANDO IL NOSTRO INVIATO È SALITO SUL Pandora, ha ottenuto più di quanto non sperasse. Per la prima volta, un giornale nordamericano è in grado di fornire ai suoi lettori un resoconto diretto e accurato di come i pirati organizzano le loro temerarie incursioni e come preparano gli aerei per la partenza.

PER ACCEDERE ALLE ISTRUZIONI DELLA MISSIONE, fate clic su **Next Mission** (Nuova missione) nella cabina di Nathan Zachary a bordo del Pandora. Il piano di Nathan viene annunciato e i vari dettagli vengono spiegati con l'aiuto di una grande mappa.

Per riascoltare le istruzioni, fate clic su **Replay Briefing** (Ripeti istruzioni). Per tornare alla cabina di Nathan, fate clic su **Return to Cabin** (Torna alla cabina). Per preparare l'aereo per la partenza, fate clic su **Go to Flight Check** (Controllo preliminare).

Controllo preliminare

Utilizzate questa tabella per un controllo finale del vostro aereo e di quello del vostro compagno di volo prima di partire per la missione. Una volta decollato non avrete la possibilità di tornare indietro. A fianco delle sagome degli aerei si trovano gli elenchi che indicano il calibro e la quantità di munizioni caricate nelle mitragliatrici e il tipo di razzi installati sugli agganci.

Per compiere la missione con un aereo diverso, fate clic su **Change Plane** (Cambia aereo). Per cambiare munizioni o razzi, fate clic su **Change Ammo** (Cambia munizioni). Queste procedure verranno descritte in dettaglio nella pagina successiva.

A fianco del modulo per il controllo preliminare è allegato un elenco degli obiettivi della missione. È consigliabile riesaminare tali obiettivi per valutare il tipo di aereo e di armamento sia più indicato per la missione. Quando siete pronti al decollo, fate clic su **Fly Mission** (Inizia



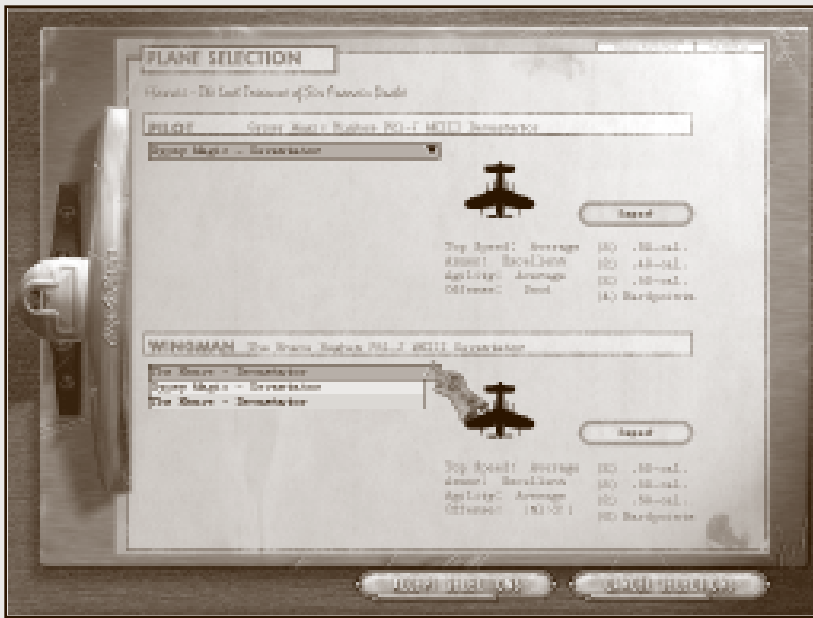
missione). Se avete ancora qualche dubbio relativamente alla missione, potete riascoltare le istruzioni facen-

do clic sul pulsante **Return to Briefing** (Torna alle istruzioni) posto subito sotto la tabella.

Scelta dell'aereo

Quando si cambia aereo, è possibile controllare le specifiche di tutti i mezzi disponibili, scorrendo i relativi elenchi a discesa. Quando si seleziona un aereo, a fianco del profilo vengono riportate le caratteristiche di velocità, corazza e manovrabilità, nonché le mitragliatrici e gli agganci di cui è dotato. Per usare un aereo per una missione istantanea o una partita multiplayer, selezionatelo e fate clic sul pulsante **Export** (Esporta).

Dopo avere selezionato gli aerei per voi e il vostro compagno, fate clic su **Accept Selections** (Accetta selezioni) per tornare al controllo preliminare oppure su **Cancel Selections** (Annulla selezioni) per annullare tutte le modifiche. In entrambi i casi si torna al controllo preliminare.



Selezione delle munizioni

Scegliete il tipo di munizioni per il vostro aereo e per il vostro compagno scorrendo l'elenco a discesa relativo a ogni mitragliatrice. A fianco dell'aereo viene visualizzata una descrizione del tipo di munizioni.

Scegliete il tipo di razzi scorrendo l'elenco a discesa relativo a ogni aggancio. A destra della tabella viene visualizzata una descrizione del razzo.

Accettate o annullate le selezioni facendo clic sui pulsanti **Accept Loadout** (Accetta armamento) o **Cancel Loadout** (Annulla armamento) posti sotto la tabella.



Nozioni fondamentali di volo



PER ALCUNI PILOTI, VOLARE È la cosa più naturale del mondo. Tutti gli altri invece sono condannati a imparare dai propri errori. Per fortuna, gli odierni alettoni e il controllo del timone semplificano notevolmente la vita degli aspiranti piloti.

DECOLLO E ATTERRAGGIO

È raro che i moderni aerei da combattimento tocchino il suolo. In genere essi decollano e atterrano da dirigibili in volo.

Il decollo è la parte più semplice, perché è sufficiente staccarsi dal dirigibile, accendere i motori e il gioco è fatto.

L'atterraggio presenta qualche rischio in più. I dirigibili sono dotati di ganci per il recupero degli aerei. Portatevi in coda al dirigibile e quindi passate al di sotto di esso, allineandovi al gancio. Avvicinatevi quanto più possibile e riducete la velocità per farla corrispondere a quella del dirigibile. Una volta agganciati, verrete portati all'interno dalle gru del dirigibile.

SPINTA

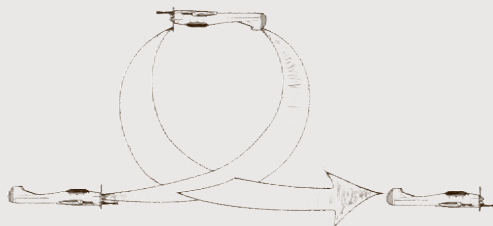
L'acceleratore a joystick controlla la velocità dell'aereo. Le manovre con angolazioni di attacco elevate (il grado di risalita) richiedono un'accelerazione maggiore rispetto ad altre manovre, per evitare di portare il velivolo in stallo.

MANOVRE

Non c'è niente di più emozionante che sentire il ventre dell'aereo che sfiora le punte degli alberi raddrizzandosi dopo un giro della morte ... ma prima di provare acrobazie di questo genere, è bene che impariate alla perfezione i fondamentali del volo.

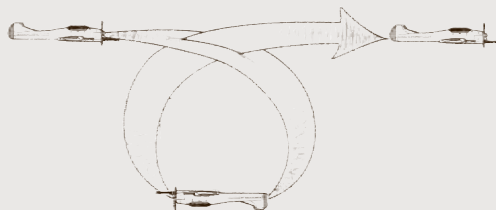
Risalita

Tirate il joystick verso di voi e l'aereo inizierà a salire. Se continuate a tirare, produrrete un cerchio verso l'alto. Date gas a sufficienza o l'aereo entrerà in stallo.



Picchiata

Spingete il joystick in avanti e l'aereo inizierà a scendere. Se continuate a spingere, l'aereo produrrà una curva costante fino a dare vita a un cerchio verso il basso. A differenza della salita, in questo caso la velocità non costituisce un problema perché l'accelerazione è fornita dalla forza di gravità. Il problema è invece dato dall'altitudine. Se questa manovra viene iniziata a una quota insufficiente, ci si schianterà al suolo!



NOTA DEL REDATTORE: A seguito di insistenti richieste da parte dei lettori, pubblichiamo nuovamente uno dei nostri articoli più noti (in origine incluso nel numero di AAW pubblicato il 16 maggio 1933), in cui vengono illustrate le regole di base per imparare a volare.

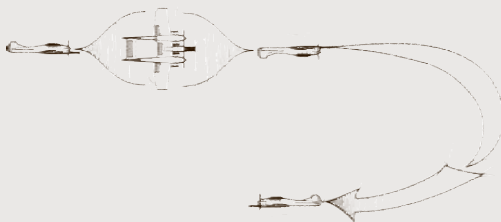
Rollio

Spostando la leva verso destra o sinistra si sollevano i flap di un'ala e si abbassano quelli dell'altra. In questo modo si produce una rollata verso destra o sinistra. Le manovre più comuni associate al rollio sono tre: la rollata sugli alettoni, l'inversione e il banking.

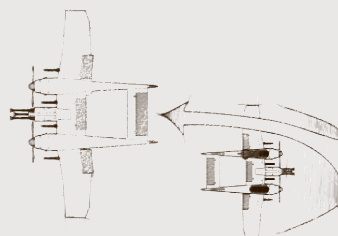
Rollata sugli alettoni Spostate la leva lateralmente. Continuate a rollare fino a compiere una rivoluzione di 360 gradi e a ritornare alla posizione di partenza.



Inversione Se operate una rollata sugli alettoni e vi fermate a metà strada, vi troverete a volare capovolti, o in posizione "invertita". Questa manovra è utile se utilizzata in combinazione con un mezzo cerchio o un cerchio verso il basso, perché consente di raddrizzare rapidamente la posizione.



Banking L'ultima manovra associata alla rollata è il banking. Eseguite una rollata fino a compiere un quarto di rivoluzione, in modo che un'ala sia rivolta verso l'alto e l'altra verso il basso. A questo punto tirate la leva come per compiere un cerchio verso l'alto. L'aereo compie una rapida sterzata.



Girare

Ruotate il joystick per spostare il timone di coda verso destra o sinistra. L'aereo gira verso destra o sinistra, senza bisogno di eseguire il banking.

Partendo da queste manovre fondamentali, si possono eseguire molte altre combinazioni. Allenatevi a eseguirle e diventerete presto degli assi.

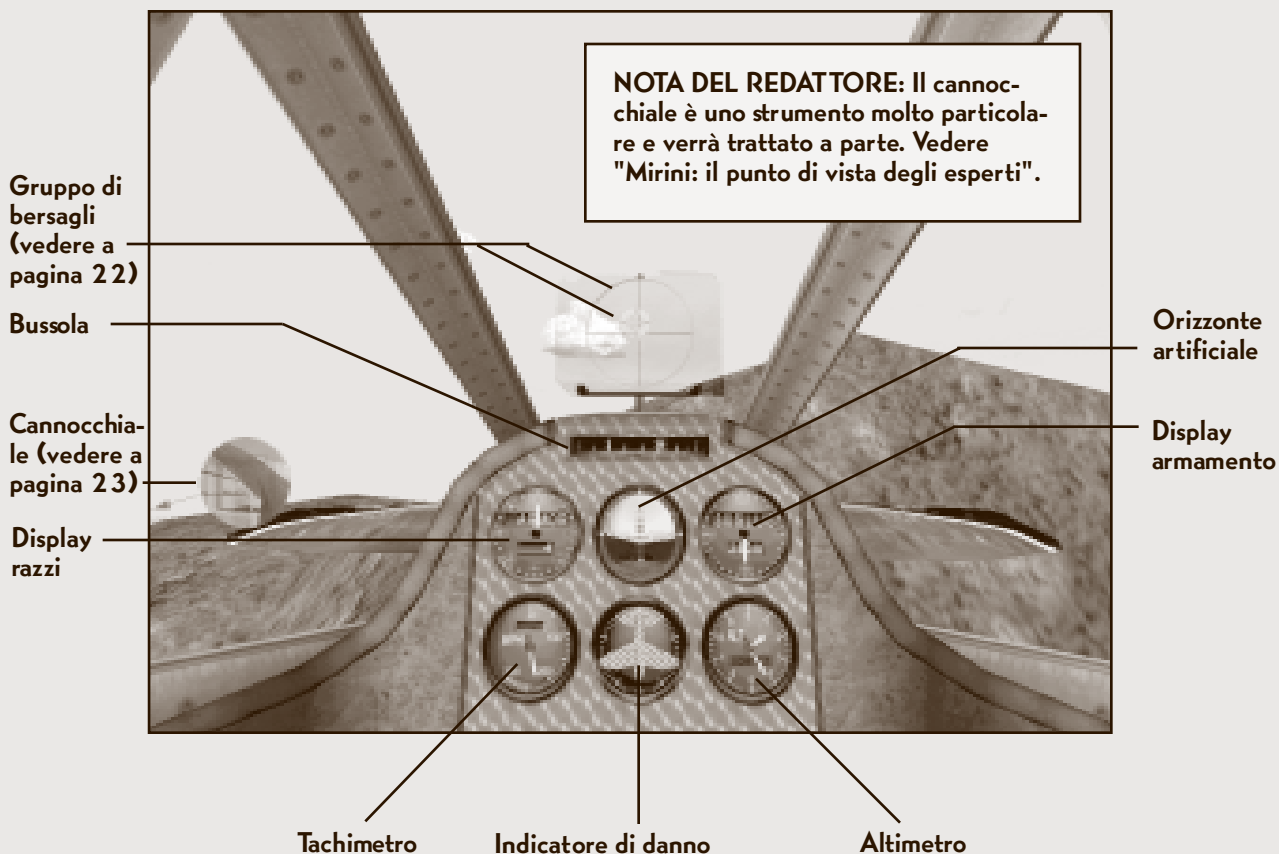
ESPULSIONE

C'è ancora una cosa da imparare: cosa fare se qualcosa va storto. Premete **CTRL+X** per aprire l'abitacolo e lanciatevi. Se volate con un aereo come il Devastator fate molta attenzione, perché più di un pilota ha provato a saltare ed è finito tra le eliche. Vi assicuro che non è divertente.

STRUMENTAZIONE DI VOLO

ABBIAMO CHIESTO AL NOSTRO GRUPPO DI ESPERTI di fornire una valutazione degli ultimi ritrovati tecnologici e di fornire la configurazione di un pannello di strumentazione ideale. Alcuni strumenti sono abbastanza classici e conosciuti, mentre altri sono prototipi sperimentali, reperibili solo presso le più importanti industrie del settore. Mettetevi comodi, dunque, e preparatevi a scoprire qual è la migliore strumentazione attualmente disponibile sul mercato.

I NOSTRI INGEGNERI HANNO MODIFICATO L'ABITACOLO di un Hughes Devastator e non hanno certo fatto economia. Si noti la classica struttura in legno e acciaio brunito. È possibile che fra abitacoli di aerei diversi vi siano differenze nella disposizione degli strumenti.



Partiamo dagli strumenti fondamentali ...



BUSSOLA Non è possibile utilizzare una normale bussola, a causa degli scossoni e delle accelerazioni improvvise che la renderebbero inaffidabile. Abbiamo scelto un modello Explorer 2000 con stabilizzatore giromagnetico. Questa bussola mostra sempre la direzione esatta, in qualsiasi condizione meteorologica e in qualunque posizione si trovi il vostro aereo.

ALTIMETRO

Per quanto riguarda questo tipo di strumenti la nostra preferenza è andata al Janas Rex, per la sua facilità di lettura. L'ago più lungo indica le centinaia di piedi, mentre quello corto mostra le migliaia di piedi. Questo modello in particolare dispone di una spia che si accende quando l'aereo scende sotto i 100 piedi di quota.



TACHIMETRO

Il Whistler Deluxe è un indicatore barometrico della velocità dell'aria che riporta con esattezza la velocità dell'aereo, espressa in miglia orarie e dispone di una spia che si accende quando la velocità dell'aereo scende al di sotto del quoziente di stallo.



ORIZZONTE ARTIFICIALE Se le condizioni atmosferiche non sono buone o quando si è impegnati in

un combattimento, è facile perdere l'orientamento. Per ovviare a questo problema, consigliamo l'uso di un orizzonte artificiale Dexter-Handly, dotato di due giroscopi e di cuscinetti con rubini per garantire massima affidabilità. Si tratta di un ottimo strumento, che consente di sapere sempre in che direzione sta andando il proprio velivolo.



Non fare più un passo senza di noi!

Garantiamo che ti firiamo FUORI oppure sarai rimborsato!



Dal 1928

al servizio degli incompetenti

KIMMICH CAUZIONI CARCERARIE



Ritratto
Perfetto

Fotografia
professionale

Quando desideri delle foto di qualità professionale puoi contare su di noi! Il nostro personale capace ed affabile saprà trasformarti!



Un sapore intenso
Per un'intensa avventura.

Ti portiamo le notizie quotidiane da tutto il mondo proprio quando ti occorrono.



OGGI in edicola!

PALESTRA LEX

Se non ti alleni da Lex SEI UN PAPPAMOLLE!

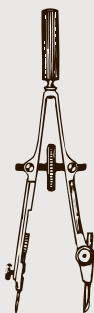


ZIPPER PROGETTAZIONE

Dagli Aerei ai Dirigibili ai Grattacieli

Progettiamo mondi migliori per TE!

A Pacifica, a Est del lago Washington



Tutti dicono "Hurrà" per il

Caffè Dillon

Una miscela speciale con il doppio di caffeina per un aroma ancora più intenso!



Che aspetti a provarlo!

E ora passiamo agli strumenti più sofisticati che sono stati installati nell'abitacolo ...

DISPLAY ARMAMENTO

Il display armamento Browning HPX consente di sapere quale mitragliatrice si armata e pronta a sparare. Dispone inoltre di un contatore che indica le munizioni rimanenti nell'arma selezionata. Per passare da una mitragliatrice a un'altra, è sufficiente premere **F3** o **F4**. Quando viene selezionata una nuova mitragliatrice, l'ago dell'indicatore si porta su una croce illuminata posta sul bordo del quadrante. Le croci e i contatori numerici assumono colori diversi a seconda della quantità di munizioni rimanenti:



Verde buona scorta di munizioni.
Giallo le munizioni scarseggiano.
Rosso il caricatore è vuoto.

DISPLAY RAZZI

Il Bluedevil è in grado di mostrare lo stato dei razzi installati sugli agganci dell'aereo. Si tratta di uno strumento simile al display armamento e mostra il tipo di razzo armato e il numero disponibile. La lancetta del display indica croci, poste sul bordo del quadrante, che possono assumere i seguenti colori:

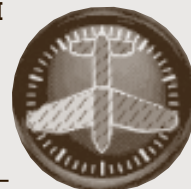
Verde restano diversi colpi.
Giallo restano pochi colpi.
Rosso non vi sono più colpi.



Una caratteristica particolarmente utile di questo sistema è la possibilità di selezionare automaticamente il successivo razzo disponibile per il lancio dopo che i colpi di quello precedente sono esauriti.

INDICATORE DI DANNO

Il prodotto migliore in questo settore è decisamente il Crispin Mark V. Non avrete più bisogno di torcervi il collo per capire se la vostra coda è in fiamme, ora è sufficiente un'occhiata al quadrante di questo splendido strumento per sapere se è il caso di continuare a volare o se non sia meglio rientrare negli hangar con la coda fra le gambe. Il display mostra la sagoma dell'aereo divisa in sezione anteriore, posteriore e ali. Le varie sezioni sono contrassegnate con vari colori, a seconda dello stato:



Verde la sezione è intatta.
Giallo fino al 50% della corazza della relativa sezione è stato distrutto.
Arancione dal 50% al 100% della corazza è stato distrutto e il telaio è stato danneggiato per uno 0-25%.
Rosso il 25-100% del telaio è stato distrutto.

Ogni giorno appaiono sul mercato nuovi strumenti, alcuni dei quali sono attualmente disponibili solo al mercato nero. Nei prossimi numeri non mancheremo di fornire informazioni aggiornate su tutte le ultime novità con un'accurata valutazione.

Per selezionare un diverso tipo di razzi è sufficiente premere i tasti **F5** o **F6**.



CONSIGLI SUL COMBATTIMENTO

STEVE "FIREMAN" KELLEY JR.-CAPITANO degli Air Rangers della Repubblica del Texas, famoso asso pluridecorato e tuttora uno dei migliori piloti in attività, ci fornisce alcuni consigli sul combattimento aereo.

NON PASSA GIORNO SENZA CHE QUALCHE SBARBATELLO deciso a diventare pilota mi chieda quale sia il mio segreto per essere riuscito a raggiungere l'invidiabile quota di cinquantadue abbattimenti confermati, cinque dei quali assi essi stessi, uscendo sempre con la pelle intatta. Bene, per la precisione i segreti sono due: conoscenze e numeri.

Conoscenze

Conoscenza dei propri aerei. È meglio volare su un Kestrel pesantemente armato e corazzato oppure pilotare un agile Bloodhawk? Studiate tutti i velivoli in cui vi imbattete e imparate a sfruttare ogni punto debole dell'avversario... e a proteggere i vostri.

Se, ad esempio, il vostro avversario pilota un Bloodhawk, evitate di finire davanti alle sue mitragliatrici. Mettetevi, e restategli, in coda. D'altra parte, se vi trovate a bordo di un Kestrel potrete anche permettervi qualche graffio sulla vernice, per cui un attacco frontale potrebbe anche dare i suoi frutti.

Tenete sempre d'occhio il livello di munizioni e razzi. In ogni occasione, c'è un'arma che può offrire maggiori vantaggi rispetto alle altre. Non utilizzate colpi dum-dum contro un Warhawk supercorazzato. Se dovete assaltare un dirigibile non commettete l'errore di caricare solo razzi flak. Non vivrete abbastanza da ripetere questo tipo di errori.

Numeri

Quando andavo a scuola, la matematica e i numeri non erano certo il mio forte. Per fortuna, quando si vola nel cielo non ci si deve preoccupare di teoremi ed equazioni. Tuttavia è importante acquisire un certo istinto per tutto ciò che si muove, riuscire a capirne la velocità, la direzione di arrivo e quella di destinazione.

Guardatevi sempre attorno (vedere "Aprite gli occhi: Viste," a pagina 24 di questo numero) per indivi-

duare eventuali avversari. Se notate fori di proiettile su un'ala, probabilmente è troppo tardi per rimediare. Cercate di conoscere sempre la posizione di *tutti* avversari e non solo di quello che avete deciso di attaccare.

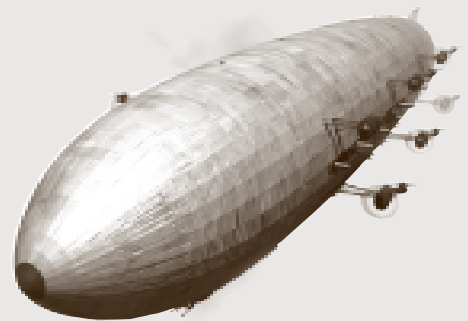
Dovete portarvi in coda al nemico (a meno che non disponga di una mitragliatrice posteriore) e allo stesso tempo dovete evitare che qualche avversario si metta sulla vostra scia.

Cercate di avvicinare il nemico dall'alto. In questo modo avrete a disposizione un maggior numero di manovre. Un buon pilota sa come sfruttare l'altezza per ottenere velocità e viceversa. Se volete raggiungere un velivolo più rapido del vostro, gettatevi in picchiata, ma se dovete rallentare (un'azione decisamente rischiosa in combattimento), allora fate risalire l'aereo.

Avete problemi a inquadrare un avversario agile nel mirino delle mitragliatrici? Provate a rallentare mentre eseguite un banking. In questo modo accorcerete il vostro raggio di manovra e il nemico non potrà sfuggirvi nemmeno provando le più spericolate acrobazie.

Consiglio finale

Ricordate che nei cieli l'imprevisto è sempre dietro l'angolo. In combattimento, un momento di deconcentrazione può risultare fatale, per cui mantenete i vostri sensi sempre all'erta. Buona fortuna pivelli!





Il PUNTO DI VISTA *degli ESPERTI*

BENVENUTI ALLA NOSTRA COLONNA settimanale con i consigli per colpire in modo rapido e preciso e abbattere qualsiasi pirata che incroci la vostra strada. Questa settimana, oltre ai soliti suggerimenti, puntiamo i fari su un nuovo strumento esaminato dagli esperti di AAW: il cannocchiale.

IN BASE AL TIPO DI ABITACOLO E DI VISTA (vedere "Aprite gli occhi: Viste," a pagina 24 di questo numero), disporrete del mirino e del sistema di puntamento oppure avrete *solo* il mirino.

Il sistema di puntamento indica la direzione in cui è rivolto il muso dell'aereo.

Il mirino indica anche la velocità dell'aereo durante i cambiamenti di direzione. Questo strumento consente di valutare dove verranno sparati i colpi.

Se il mirino e il sistema di puntamento collimano, sparate subito.

SELEZIONE DEI BERSAGLI

Per selezionare un bersaglio o un obiettivo missione, utilizzate uno dei seguenti comandi (Per un elenco completo dei comandi joystick vedere la quarta di copertina).

Per selezionare il bersaglio

Nemico/obiettivo successivo
Nemico/obiettivo precedente
Nemico/obiettivo più vicino

Velivolo alleato successivo
Velivolo alleato precedente
Velivolo alleato più vicino

Bersaglio a terra successivo
Bersaglio a terra precedente
Bersaglio a terra più vicino

Avversario più vicino inquadrato
Niente

Premete

E
MAIUSC + E
CTRL + E

W
MAIUSC + W
CTRL + W

R
MAIUSC + R
CTRL + R

Q
T

Dopo avere selezionato un bersaglio, verranno visualizzate informazioni aggiuntive. Se il bersaglio si trova di fronte a voi, ne verrà visualizzato il nome.



Se siete abbastanza vicini, il bersaglio apparirà racchiuso fra parentesi (**rosse** per gli avversari, **verdi** per gli alleati e **blu** per aerei e obiettivi neutrali), per renderne più semplice l'individuazione anche fra le nuvole.

Se il bersaglio non si trova di fronte a voi, verrà visualizzato il nome, la direzione in cui è necessario girare per portarsi di fronte e una freccia che indica il bersaglio.



Quando si elimina un bersaglio, ne viene selezionato automaticamente un altro (se disponibile).

Il CANNOCCHIALE

Volete sapere chi sta volando dietro o sotto di voi? Oggi potete.

Il cannocchiale è un sistema ottico con stabilizzatore giroscopico che consente di ingrandire il bersaglio selezionato.



L'immagine ingrandita si sposta lungo il bordo del parabrezza, con una freccia che indica costantemente la direzione del bersaglio.

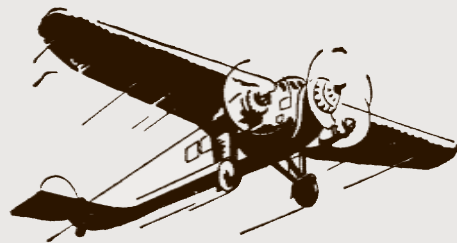
Per attivare o disattivare il cannocchiale, premete **MAIUSC+S**. Se il bersaglio esce dal raggio visivo, il cannocchiale si disattiva automaticamente.

Consiglio della settimana



In combattimento non capita spesso di volare in linea retta. Puntate il mirino davanti all'aereo avversario. Nel tempo necessario ai proiettili per arrivare a destinazione, l'aereo si troverà nel punto di impatto.

ASSAPORA



AVVENTURE SCONFINATE

CON "CAPPY G" KAYS E I SUOI INTREPIDI PILOTI!
OGNI SETTIMANA SU *AIR TIMES MAGAZINE!*

IL FUTURO DEL VOLO

KERN HEAVY INDUSTRIES
DIRIGIBILI

APRITE GLI OCCHI: VISTE

SE DURANTE UN COMBATTIMENTO vi capita di perdere l'avversario in un banco di nuvole, a causa del sole sugli occhi o per colpa di un angolo cieco, potreste non avere il tempo di recuperare. *Aprire gli occhi* è la pagina di AAW dedicata alle strategie per essere sempre pronti per qualsiasi evenienza.

QUESTA SETTIMANA SI PARLERÀ DI QUALCOSA DI DIVERSO: ci occuperemo infatti dei sistemi di visualizzazione, che stanno diventando di serie in tutti gli aerei di moderna concezione. Accidenti che bella vista! Oggi si possono compiere manovre che sarebbero risultate impensabili fino a pochi anni fa.

Innanzitutto, premendo il tasto **F8** è possibile cambiare il tipo di vista, dall'abitacolo all'esterno, fino a una visuale in prima persona.



VISTA ESTERNA: mostra una maggiore quantità di terreno e buona parte degli strumenti.



VISTA ABITACOLO: consente di tenere d'occhio tutti gli indicatori, ma offre un campo visivo limitato.



VISTA IN PRIMA PERSONA: offre il miglior campo visivo.

**WEISMAN
VELIVOLI USATI**



"Aerei per TUTTI!"

Un'altra opzione è la vista inseguimento. Premete **F7** il punto di vista si fisserà sul vostro aereo. In questo modo vedrete l'aereo avvicinarsi e superarvi rapidamente. Si tratta di un tipo di ripresa di stampo hollywoodiano.

Infine, potete premere **L** per rintracciare l'aereo selezionato come bersaglio. Il punto di vista risulterà centrato sul bersaglio, a prescindere dalla posizione del vostro aereo. Premete nuovamente **L** per uscire da questa modalità.



BERSAGLIO "CENTRATO"

In qualunque vista, potrete guardare in tutte le direzioni utilizzando il pulsante superiore del joystick oppure il tastierino numerico. In questo modo potrete spostare immediatamente il punto di vista verso la direzione desiderata.



Premendo il tasto **J** in combinazione con il pulsante superiore del joystick o con i tasti numerici, potrete passare gradualmente a osservare nella direzione desiderata. Premete **K** per tornare allo spostamento immediato.

TELECAMERE

Per vedere

Premere

La parte superiore dell'aereo

F9

La parte anteriore dell'aereo

F10

Il lato sinistro dell'aereo

F11

Il lato destro dell'aereo

F12

In qualunque momento, potrete accedere a una delle quattro telecamere installate sull'aereo, per controllare le condizioni del velivolo restando comodamente seduti nell'abitacolo.

I segreti della VENTRILOQUIA Finalmente rivelati!



Impara con facilità in 60/90 giorni con il nostro Corso di studio a domicilio.
RISULTATI GARANTITI. Soldi! Fama!
Divertimento! Ottime opportunità!
Radio, Televisione, Teatro!
SCRIVICI per ricevere informazioni gratuite!

ACROBAZIE *per* OTTENERE FAMA e GLORIA

VOLETE CHE LA GENTE CONOSCA IL VOSTRO NOME? *Volete che alzino gli occhi al cielo per guardare il vostro aereo, provando un senso di ammirazione e forse anche di timore? In questo caso non c'è niente di meglio di qualche foto sui giornali. Se invece volete fare in modo che qualsiasi pirata dell'aria vedendo i vostri colori di guerra ci pensi due volte prima di attaccare, allora state leggendo la rubrica adatta a voi. Presentiamo infatti la nuova pagina di AAW dedicata ai più famosi e famigerati cavalieri dell'aria.*



ALCUNI MISURANO IL PROPRIO SUCCESSO in base al denaro accumulato, al numero di ore di volo o alla quantità di merci trasportate da New York a New Orleans. Ma i veri piloti sanno che il successo non ha un valore numerico, ma va calcolato in base alla fama.

La fama aumenta man mano che abbattete altri piloti, (gli avversari, ovviamente, e non i vostri compagni), catturate dirigibili, eseguite rischiose acrobazie ed altre imprese memorabili. Questa settimana, ci occuperemo delle manovre pericolose, che molto contribuiscono ad accrescere la fama di un pilota.

ZONE DI PERICOLO

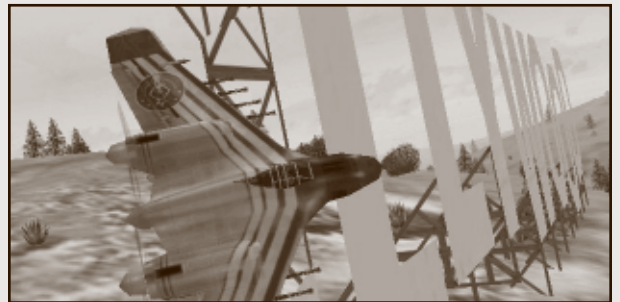
Le zone di pericolo sono spazi stretti che potrebbero risultare rischiosi anche per un pilota provetto. Controllate sempre se vi sono tunnel, stretti canyon, hangar aperti o altri spazi apparentemente inattraversabili che non mancheranno di rendervi famosi se avrete il coraggio di passarci in mezzo.

I vostri compagni di volo potrebbero fornirvi consigli interessanti, quindi ascoltateli. Vi faranno sapere se avete compiuto qualche acrobazia degna di nota.

Un altro vantaggio offerto dalle zone di pericolo è la possibilità di liberarsi degli avversari. Infilatevi in un tunnel ferroviario e vedete se il pirata sulla vostra scia avrà il coraggio di seguirvi. Le alternative sono due, o cesserà di attaccarvi oppure imparerà che spazi stretti, alta velocità e mano poco salda formano una combinazione letale.

Alla fine non dimenticate di leggere il giornale. Sicuramente, la vostra foto sarà in prima pagina e qualche produttore di Hollywood potrebbe addirittura pensare di trarre un film dalle vostre gesta!

L'unico limite alla vostra fama è quello posto dal vostro coraggio e immaginazione. Mettetevi alla prova, piloti. Una vita senza rischio è una vita inutile.

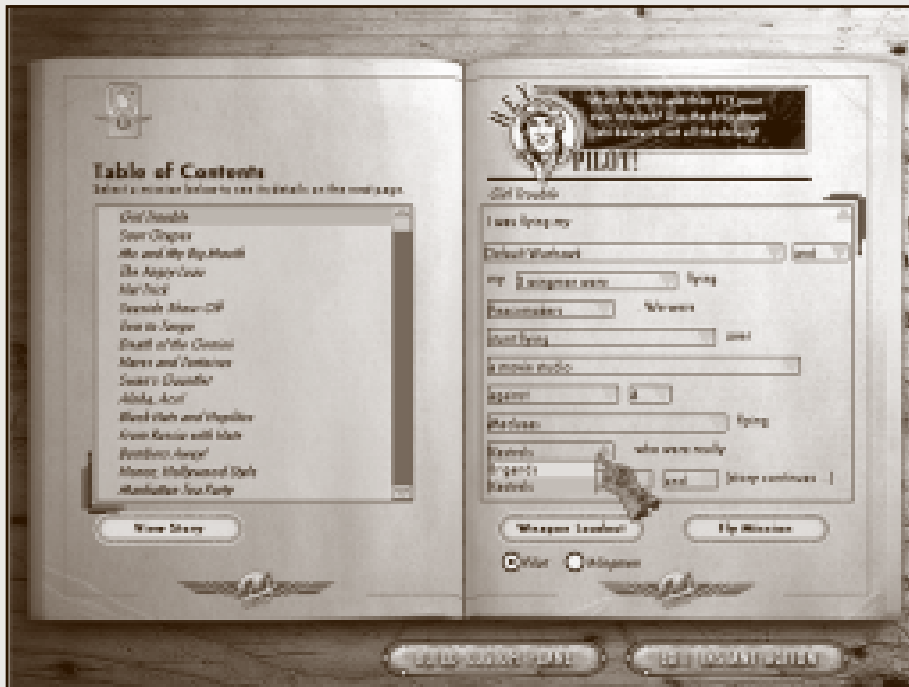




AZIONE IMMEDIATA

AZIONE IMMEDIATA È L'AREA DI DISCUSSIONE DI AAW per i piloti che desiderano raccontare le proprie avventure nei cieli.

VI SONO DUE MODI per eseguire una missione di Azione immediata. Potete selezionare una storia dal Table of Contents (Sommario) e fare clic su **View Story** (Vedi storia) per leggere i dettagli della missione. Quindi fate clic su **Fly Mission** (Inizia missione). In alternativa, potrete raccontare una vostra avventura, personalizzando la missione per mezzo degli elenchi a discesa della pagina della storia.



Per personalizzare le vostre avventure, compilate le specifiche della missione, come il numero di compagni, gli aerei utilizzati, l'ambientazione e i dettagli sui vostri avversari. Successivamente, selezionate le vostre armi (e quelle dei vostri compagni) con il pulsante **Pilot** (Pilota) o **Wingmen** (Compagni) e facendo quindi clic su **Weapon Loadout** (Armamento).

Per personalizzare un aereo e inserirlo in una storia di Azione immediata, fate clic sul pulsante **Build Custom Plane** (Crea aereo personalizzato), posto nella parte inferiore dello schermo.

Infine, fate clic su **Fly Mission** (Inizia missione) per avere un po' di AZIONE IMMEDIATA!

GIOCHI MULTIPLAYER: UN'INTERVISTA ESCLUSIVA

con il **DOTT. FASSENBIENDER**



IL DOTT. FASSENBIENDER È IL PIÙ FAMOSO meccanico del Nord America, detentore di numerosi brevetti relativi a generatori e motori, ma è noto soprattutto per le sue invenzioni nel campo degli strumenti aeronautici e giroscopici. Questa settimana, il dr Fassenbiender è stato intervistato dal redattore capo di AAW, Nero MacLeon, a proposito di *Crimson Skies* e ha parlato dei vari modi in cui gli aspiranti piloti possono ricevere il battesimo del fuoco.

AAW: Come si crea una connessione multiplayer, dottore?

Dott. Fassenbiender: Per iniziare una partita multiplayer è sufficiente fare clic sul pulsante **Multiplayer** del menu principale. A questo punto si stabilisce una connessione in rete o via Internet, selezionando il tipo di connessione desiderato: MSN Gaming Zone, LAN IPX o TCP/IP, Internet, o modem-modem.

MSN Gaming Zone: Per giocare nella Gaming Zone è necessario fornire un identificativo e installare l'apposito software. Subito dopo, sarà possibile accedere a una partita di *Crimson Skies* e iniziare a giocare. **Nota:** L'host di una partita di *Crimson Skies* nella Gaming Zone è la prima persona che accede a quella particolare partita. Per ulteriori informazioni, andate al sito <http://www.zone.com/> e fate clic su Help.

LAN IPX o LAN TCP/IP:

Queste connessioni consentono di giocare utilizzando la rete locale (LAN) tramite un protocollo IPX o TCP/IP.

Internet: Questa connessione consente di giocare tramite Internet, utilizzando un protocollo TCP/IP, immettendo l'indirizzo IP o il nome DNS del computer a cui ci si vuole collegare.

Modem-Modem: Questa connessione consente di giocare con due computer utilizzando il modem. Immettere il numero telefonico del computer a cui ci si vuole collegare.





AAW: E se volessi volare con il mio aereo personale?

DF: È possibile costruire da zero il proprio aereo. Basta fare clic su **Build Custom Plane** (Crea aereo personalizzato).

AAW: A questo punto posso essere un host o unirmi a una partita?

DF: Sì, è possibile essere l'host di una partita, oppure partecipare alla partita organizzata da un altro giocatore. Facendo clic su **Host**, viene richiesto il nome della sessione di gioco. Inserite una password opzionale e indicate il numero massimo di giocatori che potranno partecipare alla partita.

Facendo clic su **Connect** (Connessione), viene visualizzato un elenco di tutte le partite. L'elenco può essere ordinato in base al nome della partita, al numero di giocatori, al tipo di missione, all'ambiente o addirittura allo stato. Per aggiornare l'elenco, fate clic su **Refresh** (Aggiorna).

Dopo aver selezionato una partita e fatto clic su **Join Game** (Partecipa a partita), viene chiesto di immettere un identificativo per la sessione, di selezionare la voce di un pilota e di fornire la password se l'host la richiede.

AAW: Qual è lo scopo della game lobby?

DF: Qui i giocatori possono formare squadre, control-

lare le impostazioni o modificarle, se sono gli host della partita. Possono inoltre discutere prima di dare vita a una partita multiplayer.

Nell'elenco dei giocatori viene visualizzato l'identificativo utilizzato da ciascuno nella partita corrente. Quello più in alto è l'identificativo dell'host, seguito dagli altri giocatori secondo l'ordine di accesso alla partita. I numeri a fianco degli identificativi indicano il tempo di ping in millisecondi [nota del redattore: si tratta del tempo necessario al server di gioco per rispondere al giocatore]. Le caselle a fianco dei numeri mostrano lo stato del giocatore: **selezionata** indica che il giocatore è pronto a entrare in partita, mentre **deselezionata** significa che il giocatore non è ancora pronto.

Team (Squadra): Per creare una squadra, unirvi a essa o abbandonarla, fate clic sui pulsanti **Create Team** (Crea squadra), **Join Team** (Unisciti a squadra) o **Leave Team** (Abbandona squadra); solo un pulsante sarà disponibile, in base allo stato corrente del giocatore.

Boot (Uscita): L'host può far tornare qualsiasi giocatore all'elenco delle partite, selezionandone il nome dall'elenco e facendo clic sul pulsante **Boot** (Uscita).

Ready (Pronto): Quando siete pronti per giocare, fate clic su **Ready** (Pronto). L'host non può iniziare a meno che tutti i giocatori non siano pronti.



AAW: Come fanno i giocatori della lobby a comunicare fra loro?

DF: I messaggi degli altri giocatori appaiono in una finestra. Il colore del testo corrisponde a quello del nome del giocatore nell'elenco dei giocatori. I messaggi di sistema sono grigi e racchiusi fra parentesi.

I giocatori digitano i propri messaggi nella casella Chat. Per inviare un messaggio è sufficiente premere il tasto **INVIO** o il pulsante **Send** (Invia).

AAW: A cosa servono le schede sull'angolo in alto a destra dell'interfaccia?

DF: Qui i giocatori possono scegliere gli aerei e le munizioni. Tutti i giocatori possono vedere le opzioni per la missione, ma solo l'host ha la possibilità di modificarle.

In **Mission Options** (Opzioni di missione), l'host seleziona la missione, l'ambientazione, le condizioni di vittoria, le dimensioni massime della squadra e i tagli sul numero di vite consentito. Inoltre, l'host può vietare l'uso di determinati componenti e/o munizioni, facendo clic su **Select** (Seleziona) e compilando il mo-

dulo **Outlaw Components** (Componenti vietati). Dopo che i componenti sono stati vietati, i giocatori vengono informati delle modifiche e tutti gli aerei vengono reimpostati con la configurazione predefinita.

In **Select Plane** (Seleziona aereo), è possibile selezionare un aereo in modo analogo a quanto avviene in qualsiasi controllo preliminare [nota del redattore: vedere "Le istruzioni prima dell'attacco," a pagina 14 di questo numero]. Se l'host ne consente l'impiego, è possibile importare gli aerei personalizzati dalla relativa directory del giocatore [nota del redattore: vedere "Come si progetta: Nozioni fondamentali per la costruzione di un aereo," a pagina 12 di questo numero].

In **Select Ammo** (Seleziona munizioni), i giocatori possono caricare le munizioni sull'aereo. Razzi e munizioni vietati non saranno disponibili.

AAW: Interessante, ma come si inizia a giocare?

DF: Tutti i giocatori devono selezionare **Ready** (Pronto). A questo punto l'host avvia la partita, facendo clic su **Launch!** (Decollo!)



UNA FLOTTA AEREA PER LA TUA SCRIVANIA!



apertura alare
1 7/8 inches

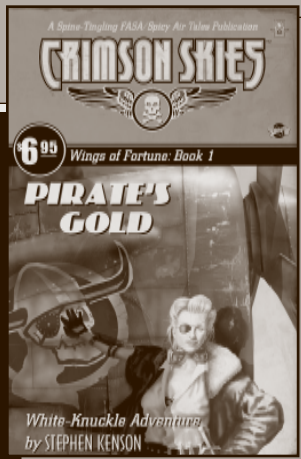
PALPARTAN™

Vorresti possedere gli aerei di Nathan Zachary e del Black Swan, ma non te li puoi permettere? Fai una prova di volo con questi modelli di metallo in miniatura assolutamente identici. Ognuno di essi è una fedele riproduzione dei caccia resi celebri dagli assi del cielo di Crimson Skies.

FASA
CORPORATION

I modelli venduti sono da assemblare e verniciare. Sono disponibili presso i migliori negozi di giochi e hobbistica oppure possono essere ordinati direttamente da FASA sul sito www.fasa.com
Copyright ©2000 FASA Corp.

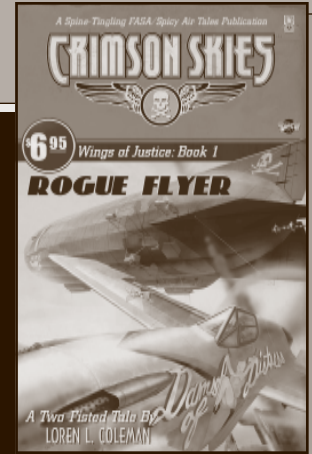
AZIONE! DRAMMA! ECCITANTI AVVENTURE!



Vivi grandi emozioni con le eccitanti imprese di Nathan Zachary! Volare nei cieli infidi accanto a Trevor "Falcon" Girard!

FASA
CORPORATION

• Le storie avranno inizio nell'inverno 2000 • www.fasa.com •
• Copyright ©2000 FASA Corp. •





CREDITI

Air Action Weekly, una consociata di Atlas World News Conglomerate, viene pubblicato simultaneamente in otto paesi del Nord America e all'estero e ha sedi a Manhattan, Hollywood, Houston, Londra, Dublino e Parigi. Lo staff di Atlas News è presente in tutto il mondo, sempre in prima linea per darvi oggi le notizie di domani! La nostra squadra

- Direzione esecutiva** Fondatore e redattore onorario: Jordan "Nose Art" Weisman; Fondatore e Direttore investigativo: Dave McCoy; Direttore esecutivo: Ed Fries; Presidente: Eric Straub; Direttore commerciale: Stuart Moulder; Direttore finanziario: Dave Luehmann; Editore: Jon "Albatross" Kimmich; Ricercatore capo: Jo Tyo; Direttore della distribuzione: Direttore della logistica: Matt "UncleDaddy" Gradwohl; Ed Ventura; Direttore delle operazioni: Craig Henry.
- Staff operativo** Redattore capo: Laura Fryer; Direttore delle vendite (Nord America): Chris Cocks; Direttore delle vendite (Europa): Peter "Mango" Parsons; Ricercatore: Tim "Squire" O'Brien; Direttore del FAA: Phil "Mal d'aria" Knowles; Direttore artistico (uffici di Londra): Douglas "Urich" Herring; Controllo bozze: Chris "Fonts" Lassen; Pilota trasporto del personale: John "Mongoose" Guyer; Direttore Dipartimento della Ridondanza, Dipartimento della Ridondanza: Victor "Baron" von Beck; Delegato dei sindacati: Bob "Mr. Wolf" Crocco; Direttore acquisti: David "Auger" Henry; Copie: Bob "Beemer" Gutmann.
- Staff all'estero** Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna "Harvey" Farr; Direttore operazioni a Mosca: Kazuyuki Shibuya; Direttore operazioni a Casablanca: Takayoshi Asahina; Direttore operazioni in Asia: Kazuyuki Kumai; Direttore degli Affari inglesi: Kaoru Ito; Direttore operazioni a Madrid: Victoria Olson; Responsabile delle traduzioni internazionali: Toshio Sato; Direttore del coordinamento viaggi: Yutaka Hasegawa; Coordinatore ricerche speciali (uffici di Parigi): Laurence Krzemien-Smith.
- Squadra di Dublino** Supervisore capo: Paul Delany; Capo meccanico: Jonathon Young; Pilota: Michael "Mickster" Ivory; Reporter: Suzanne Boylan; Aviatore personale: John O'Sullivan; Compagno di volo: Kerrie Power.
- Fotografi** Foto/Illustrazioni di combattimenti: Vic "Fokker" Bonilla; Specialista cadute libere: Todd Lubsen.
- Fotografi freelance** Frank Woll, Tom Peters, Lex Story, Edison Girard e Ron Lemens.
- Reporter** John Hudgens (Repubblica del Texas); Ken Kato (area Pacifico); Aaron "Jabroni" Ueland (Territori Lakota); Dan Foy (Collettivo popolare); Brennan Priest (Stati industrializzati d'America); Kelly Bell (Empire State), Ramon "Cheezdawg" Romero (Province marittime); Derek Carroll (Coalizione atlantica); Eugene Evans (Dixie); Mike Sartain (Appalachi); Lane Reichert (Rive esterne); Damien Neff (Louisiana francese); Kevin Loza (Colorado libero); Mike Lyons (Arixo); Mitch Gitelman (Nazione Navajo); Heinz Schuller (Utah); Eddie Smith (Hollywood); Sandra Garavito (Hong Kong); Leon Gor (Hawaii); Heather Carlson (Londra); John Kane (Parigi); Duane Decker (Mosca).
- Equipaggio** Capo tecnico squadra a terra: Todd "Andy Gibb" Squire; Esperto in elusioni: Erika "Adara" Carlson; Comandante, Controllo armamenti: J.J.J. "None of them stand for Jay" Banchemo Jr.; Esperto in razzi: Michelle "Battle Angel" Gamboa Stenson; Specialista in granate: Mike Pondsmith; Pilota velivoli sperimentali: Chris "Blue Max" Chamberlain; Presidente del club Mile High: Dave "Sgt. Skeyle" Blumberg; Pilota esplorativo: Paul "Idaho Kid" Reed; Preparatore: Mark "4AM" Forrer; Ricognizioni: Matt "MEGAMAN" Alderman; Collaudatore: Jim "Stickman" Bosler; Equipaggio Squadra a terra: Scott "Scooter" Luse; Meccanico: Mark "Nitro" Heinen; Ingegnere capo dirigibili: David "Big Z" Kern; Specialista di armi: Russ "Pyro" Phillips; Specialista in posizionamento boe acustiche: Mark Selander; Collaudo resistenza agli sforzi: Stuart "Scribbles" Compton; Configurazione hardware: Paul "Mr. Happypants" Gradwohl; Esperimenti con gli esplosivi: Joe "Scrapbook Picture Gluer" Mullenix; Capo pirata: Steve "Sea Wolf" Kastner; Direttore di disinformazione: Stan "Trust Buster" LePard; Custode hangar: Brian "Avenger" Soderberg.
- Squadra stunt** Andy Glaister, Jim "Shaft" Reichert, Chris Hadden, Nigel Keam, Randy Shedden, Melody Litovkin.
- Altri** Ufficiale di collegamento pirata: John "Black Flag" Howard; Santo del caso: Tom "T-man" Sternberg; Contrabbando di arte: Daniel "Treetop Flyer" Docu; Specialista in bevande: Gary "Reaper" Hinger; Addestratore di animali: Graham "Qi-Qi" Kays; Operazioni in incognito: Eric "Shifty" Nylund; Calibratore di bombe: David "Mountain Man" Blevins; Informatore prezzolato (Hollywood): Eric "Alan Smithee" Trautmann; Corrispondente speciale al Black Swan: Dana "Switchblade" Fos.



APPENDICE: ISTRUZIONI PER LE MISSIONI

HAWAII

Il tesoro perduto di Sir Francis Drake

- 1 Trova il luogo in cui è nascosto il tesoro.
- 2 Lascia Jack sul posto.
- 3 Pattuglia la zona fino all'arrivo dei rinforzi.
- 4 Rientra al dirigibile PANDORA

Il grande bombardiere britannico Heist

- 1 Elimina i caccia di scorta.
- 2 Distruggi tutti i bombardieri tranne uno.
- 3 Cattura l'ultimo bombardiere (avvicinati da dietro fino a portarti direttamente sopra).
- 4 Rientra al dirigibile PANDORA.

Nathan Zachary e l'invasione segreta

- 1 Distruggi la base britannica.

OBIETTIVO OPZIONALE:

Distruggi il campo di lavoro.

- 2 Rientra al dirigibile PANDORA.

Nathan Zachary e il complotto sinistro

- 1 Pattuglia la base. Affronta gli attaccanti.
- 2 Proteggi il PANDORA.

La vendetta degli inglesi

- 1 Proteggi il PANDORA.
- 2 Elimina tutti gli attaccanti.

NORDOVEST

Nathan Zachary e la minaccia rossa

- 1 Fai rallentare il dirigibile WORKER'S VOYAGE colpendo i suoi motori.
- 2 Attracca nel WORKER'S VOYAGE.
- 3 Attracca nuovamente nel WORKER'S VOYAGE per raccogliere il dott. Fassenbiender
- 4 Torna al PANDORA con il dott. Fassenbiender

Nathan Zachary e il prototipo rubato

- 1 Volare vicino alla cucina del treno per raccogliere ilse Fassenbiender.
- 2 Distruggi l'autocisterna quando raggiunge il deposito.
- 3 Volare nell'hangar e ruba il prototipo del Blue Streak.
- 4 Abbatti i caccia.

Nathan Zachary e il complotto del petrolio

- 1 Distruggi il generatore che alimenta il faro.
- 2 Distruggi le imbarcazioni della Pacifica per consentire al PANDORA di abbordare il mercantile.
- 3 Proteggi il PANDORA.
- 4 Colpisci il dirigibile sovietico oppure dai alle fiamme la petroliera per impedire che il PANDORA venga inseguito.
- 5 Rientra al dirigibile PANDORA.

Un pericolo per Paladin Blake

- 1 Distruggi il dirigibile PROMISED LAND mirando ai portelloni aperti dei cannoni.

OBIETTIVO OPZIONALE: Paladin Blake

- 2 Rientra al dirigibile PANDORA.

Nathan Zachary e la buona azione

- 1 Proteggi la nave ospedale COMPASSION.
- 2 Elimina tutti i Black Hats che si trovano in zona.



HOLLYWOOD

Nathan Zachary e la diva rapita

- 1 Distruggi il portone principale del teatro di posa.
- 2 Proteggi il rimorchio.
- 3 Torna al PANDORA con Miss Cooper

La grande rapina all'aereo

- 1 Distruggi le porte dell'hangar dall'interno.
- 2 Sgombra la strada allo Spruce Goose.
- 3 Abbatti tutti i caccia nemici.

Nathan Zachary e la trappola mortale

- 1-7 Supera il percorso a ostacoli.
- 8 Sopravvivi.
- 9 Rientra al dirigibile PANDORA.

Nathan Zachary e lo scontro fra titani

- 1 Proteggi i motori del PANDORA.
- 2 Fai rallentare il dirigibile GEMINI colpendo i suoi motori.
- 3 Distruggi il dirigibile GEMINI mirando ai portelloni aperti dei cannoni.
- 4 Torna al PANDORA.

In lotta per il FIGAROA

- 1 Dirotta il dirigibile FIGAROA.
- 2 Libera a colpi di mitragliatrice il carico del FIGAROA.
- 3 Distruggi le torrette del FIGAROA.
- 4 Proteggi il Balmoral fino a quando non vengono tutti liberati.
- 5 Elimina i caccia di Blake. Impedisce loro di disattivare il FIGAROA.

MONTAGNE ROCCIOSE

Assalto al Rocky Express

- 1 Trova il Rocky Express.
- 2 Elimina le difese del treno.
- 3 Voli vicino al treno per raccogliere Sparks.

Nathan Zachary e il duello fra pirati

- 1-4 Trova Ulysses Boothe.
- 5 Abbatti Ulysses Boothe.

Inganno a Devil's Horn

- 1 Voli sotto il Devil's Horn per lasciare Ulysses Boothe.
- 2 Impedisce ai Black Hats di recuperare immediatamente Boothe.
- 3 Trova gli equipaggi.
- 4 Atterra e libera gli equipaggi.
- 5 Rientra al dirigibile PANDORA.

Il salvataggio del Black Swan

- 1 Elimina le difese della villa.
- 2 Elimina le difese dell'hangar principale.
- 3 Atterra nell'hangar principale e recupera il Black Swan.
- 4 Distruggi la villa dei Black Hat.
- 5 Proteggi il PANDORA.

Nathan Zachary e la diabolica alleanza

- 1 Abbatti molti aerei dei Black Hat per fare capire a Blake che sei un amico.
- 2 Non abbattere gli aerei di Blake.
- 3 Proteggi i dirigibili mercantili.
- 4 Distruggi il dirigibile dei Black Hat.



MANHATTAN

Morte sui moli

- 1 Vai all'appuntamento con Cabbie.
- 2 Segui Cabbie al magazzino, senza farti scoprire.
- 3 Distruggi il magazzino.
- 4 Affonda il mercantile tedesco.
- 5 Rientra al dirigibile PANDORA.

Nathan Zachary e il testimone in fuga

- 1 Riprendi Waldo Carney.
- 2 Consegna Carney al distretto di polizia.

Nathan Zachary e l'esodo dei criminali

- 1 Ferma l'esodo dei criminali!!!

Battaglia su Broadway

- 1 La resa dei conti

Chi vi ha salvato la pelle?

OGNI BRAVO PILOTA VI DIRÀ ...

ARMI E BERSAGLI

Aziona mitragliatrici
Lancia razzo
Cambia mitragliatrici
Cambia razzi
Seleziona avversario/
obiettivo successivo
Seleziona alleato successivo
Seleziona successivo bersaglio a terra
Seleziona il più vicino avversario
inquadrate
Nessuna selezione
Attiva/Disattiva cannocchiale

VISTE

Osserva direzione
Alterna viste
Usa telecamera

BARRA SPAZIATRICE

MANOVRE

Sali in alto
X Scendi in basso
F3, F4 Rolla a destra
F5, F6 Rolla a sinistra
E Vira a destra
Vira a sinistra
W Messa in orizzontale
R **ACCELERAZIONE**
Q Accelera
Rallenta
T Regola acceleratore
Attiva propulsori
nitro

MAIUSC+S

1-9 (tast. num.)

F8

F7, F9-F12

FRECCIA GIÙ
FRECCIA SU
FRECCIA DESTRA
FRECCIA SINISTRA
PUNTO (.)
VIRGOLA (,)
MAIUSC+L

GRAVE (`)
1-9
N

ALTRO

Accedi alla mappa
delle missioni al menu del gioco
Visualizza tutti i
controlli
Parla
Parla alla squadra
Doppia velocità
di gioco (solo un giocatore)

ESC

FI

MAIUSC+\
BACKSPACE



LA NUOVA Leva di Comando "ANGEL Serie 3"

Shur-Shot
Aero-Instrument
Company

"SOLO LA MIGLIORE
STRUMENTAZIONE DI VOLO"

Microsoft®