

Vem räddade biffen?

ALLA DUKTIGA PILOTER SÄGER ATT...

VAPEN OCH MÅL

Fyra av vapen **BLANKSTEG** X
 Fyra av raket
 Bläddra igenom vapen **F3, F4**
 Bläddra igenom raketer **F5, F6**
 Sikta på nästa fiende/mål **E**
 Sikta på nästa allierade **W**
 Sikta på nästa mål som inte är flygplan **R**
 Sikta på närmaste anfallare under härkorset **Q**
 Sikta inte på något **T**
 Kikarsikte av/på **SKIFT + S**

MANÖVRERING

Nosen upp
 Nosen ned
 Rolla höger
 Rolla vänster
 Sväng höger
 Sväng vänster
 Plana ut

GASREGLAGE

Öka
 Minska
 Justera gasreglaget
 Aktivera nitro-aggregat

ÖVRIGT

Hämta uppdragskarta och spelmeny **ESC**
 Visa alla kontroller **F1**
 Chatta **§**
 Chatta med laget **SKIFT + §**
 Dubbel spelhastighet (endast singelspelare) **BACKSTEG**

VYER

Synriktning **1-9 (NUM)**
 Bläddra igenom vyer **F8**
 Hämta kamera **F7, F9-F12**

NEDÅTPIL

UPPÅTPIL
 HÖGERPIL
 VÄNSTERPIL
 PUNKT (.)
 KOMMA (,)
 SKIFT + L



DEN NYA flygstyrspaken "ANGEL Series 3"

Shur-Shot
 Aero-Instrument
 Company

"ENDAST DET BÄSTA ÄR GOTT NOG"

Microsoft

#1 bland nordamerikanska tidskrifter om flyg för flygare.



AIR ACTION WEEKLY

MAGASIN

Reg. Empire State Patent Office — Tryckt i Kanada

Nr. 13

Årgång 12

25¢

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

10 december 1937



Exklusiv! Intervju med våghalsige luftpiraten NATHAN ZACHARY SE SIDAN 4

Ännu fler foton! Inuti hyttan på en PIRATZEPPELINARE! SE SIDAN 3
 Pilotens dröm blir verklighet! Senaste instrumenten för cockpiten SE SIDAN 18

FLAGGSKEPPET I LUFTEN! Zacharys "PANDORA" och hennes eskortjagare

Foto: T. Lubsen / Pilot: V. Bonilla

TRÖTT PÅ ATT BLI



NEDSKJUTEN AV PIRATER?

Sätt fart på luftduellerna med ...

DR FASSENBIENDERS CRIMSON SKIES



Slöseri med pengar att göra av med ammunition och reparera?

INSTALLERA

Sätt in cd-skivan *Crimson Skies* i cd-facket och följ anvisningarna på skärmen. Om installationsprogrammet inte startas automatiskt läser du filen *Readme* på cd-skivan *Crimson Skies*.

STARTA

Klicka på **Start** peka på **Program**, **Microsoft Games** och **Crimson Skies**. Klicka på **Crimson Skies**.

På huvudmenyn i *Crimson Skies* väljer du något av följande:

Campaign [Kampanj]

Starta eller fortsätt med en kampanj eller spela upp ett tidigare uppdrag. Spelen sparas automatiskt vid slutet av varje uppdrag. Om du vill spela tidigare uppdrag på nytt kan du läsa avsnittet "En pirats minnen" på sid 11 i det här numret.

Instant Action [Starta direkt]

Kasta dig in i en luftduell! Välj bland uppdragen eller skapa ett eget. Mer information finns under "Instant Action" på sidan 27 i det här numret.

Multiplayer [Flera spelare]

Du kan konfigurera spel med flera deltagare mellan dig och dina vänner över ett lokalt nätverk, ett modem eller Internet. Mer information finns i intervjun med dr Fassenbiender på sidan 28 i det här numret av *AAW*.

Preferences [Användarinställningar]

Du kan justera inställningarna för spel, ljud video och kontroller i *Crimson Skies*.

Med hjälp av den senaste tekniken för katodrörsinduktion kan dr Fassenbiender lysa upp himlen **I DITT EGET HUVUD!**

Flyg de senaste och dyraste planen Spela mot dina vänner genom dr Fassenbienders patenterade Intervac Z-1000, eller pröva dig själv i en enmansstrid mot hans heliumkylda mekaniska hjärna.*

Leveransen ingår och garanteras av Blake Aviation Security.

* Hjärnan säljs separat.

Din för
endast
\$29.99!

ATLAS MISSION MAP

Har du den senaste navigeringsutrustningen i cockpit och har *ändå* flugit vilse? Ser du inte skillnad på en järnväg och en flod på femtusens fots höjd?

Lösningen på ditt problem är –

Atlas Deluxe
praktiska
vattenavstöljande
Uppdragskarta!



Tryck på **ESC** om du vill studera kartan under ett uppdrag.

Resume Mission

[Tillbaka till uppdrag] Klicka här om du vill vika ihop kartan och återgå till uppdraget.

Restart Mission

[Starta om uppdrag] Klicka här om du vill starta om det aktuella uppdraget.

Preferences

[Användarinställningar] Klicka här om du vill ändra inställningar för spel, ljud, video eller kontroller i Crimson Skies.

Quit Mission

[Avsluta uppdrag] Klicka här om du vill avsluta uppdraget och gå tillbaka till hytten.



Självororienterande kompass: Du slipper vända och vrida på kartan!



Praktiska gem följer med så att du kan fästa uppdragsmål och rekognosceringsfoton vid kartan. Du får också - **gratis** - en kladdfri röd vaxkrita så att du kan ringa in dina mål på kartan.



Nordamerikas främsta publikation om flygning för flygare

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Registrerad hos Empire state patentverk - Tryckt i Kanada

Air Action Weekly - auktoritet när det gäller piloter, flygplan och flyghändelser över Nordamerika sedan 1928 - har all anledning att vara extra stolt över det här numret. Vår främsta pilot är det dödsföraktande flygarärsset, den belevade världsmannen (vissa säger den blodtörstiga piraten) Nathan Zachary.

Nathan Zacharys namn har skapat braskande rubriker från nationen Hollywood till Empire State - men hittills har det inte getts ut någon biografi om denne mysteriemans man.

Vår stjärnreporter har tagit smygfotoer av Zacharys bas för flygoperationerna, Pandora. Har du fantiserat om hur det ser ut i en piratzepplinare? I det här numret får du veta.

Vi presenterar också artiklar om de senaste flygkontrollerna och flygtipsen från våra experter.

Det här numret är fullspäckat, kära läsare!

- Nero MacLeon
Chefredaktör
Air Action Weekly
Press

Nathan -
Här är ditt
gratisexemplar av
AAW...din artikel
förtjänar att höjas
till skyarna!
- Nero

Dr Fassenbienders Crimson Skies

Lär dig mer om den här otroliga produkten.

Installera, starta och ladda stridsuppdrag. **främre omslagets insida**

Atlas Mission Map

Vilse? Letar du efter ett välbekant landmärke? Atlas specialgjorda, vattentäta karta ger dig vägledning i alla stridsuppdrag. **1**

Berättelsen om Nathan Zacharys många liv och hans spännande äventyr

Vår främsta pilot berättar om sin tidiga karriär och om hur han blev pirat. Är han en hänsynslös bandit eller en pirat med ett hjärta av guld? Du bestämmer! **4**

Hur luftpiraterna steg och Förenta staterna samtidigt föll

En historisk översikt över hur den blå skyn över Nordamerika färgades blodröd av grymma händelser. **6**

Hemma hos en pirat

Vår undersökande reporter Patricia Clark visar exklusiva foton från Pandora, basen för Nathan Zacharys flygoperationer. **8**

En pirats minnen

Exklusiva bonusfoton ur Nathan Zacharys hemliga och privata klippbok. Njut av hans lysande bedrifter! **10**

Ritningar: Planets grundkonstruktion

Nu kan du bygga dina drömmars flygplan från start till mål! **12**

Uptakten till förödelser: En pirat berättar

Vår hemliga reporter är med vid en av Nathan Zacharys genomgångar inför en raid och tar reda på hur han väljer och bestyckar sina plan! **14**

Flygningens grunder

En av våra mest populära artiklar i nytryck. Lär dig grunderna i att få upp planet i luften - och att hålla det kvar! **16**

Endast det bästa! Instrument

Våra tekniker väljer ut det bästa och senaste när det gäller flyginstrument och visar hur du använder dem. **18**

Skyttens stridstips

Veckans tips för nybörjare och äss. 21

Hårkors: Våra experter sätter fokus på siktet!

Lär dig att sikta snabbare, skjuta rakare och röka ut varje pirat som kommer i din väg. Och så introducerar vi kikarsiktet! 22

Vidöppna ögon: Vyer

Se till att du har full koll på allt som händer i luften! Lär dig att titta uppåt, nedåt och till och med bakåt utan att komma ur kurs. 24

Stuntkonster - hur du vinner ära och berömmelse!

Flyg ditt plan genom ett nålsöga och se till att folk lägger märke till dig! 26

Starta direkt

Fyll i historieformuläret - välj när, var och vad du ska flyga - och sätt igång en uppvisning bland molnen. 27

Spel för flera deltagare: Exklusiv intervju med dr Fassenbiender

Dr Fassenbiender förklarar hur du ska flyga och strida med dina vänner - eller fiender - i ett spel för flera. 28

Åkta annonser 31

Informationen i det här dokumentet, inklusive URL-adresser och andra referenser till webbplatser på Internet, kan komma att ändras utan föregående meddelande. Om inte annat anges är alla företag, organisationer, produkter, personer och data fiktiva, och alla likheter med verkliga personer, företag, organisationer, produkter och situationer är oavsiktliga. Ansvar för att upphovsrättslagar följs ligger på användaren. Detta dokument eller delar av det får inte för något ändamål mångfaldigas eller distribueras, elektroniskt eller mekaniskt eller på något annat sätt, utan uttrycklig skriftlig tillåtelse från Microsoft Corporation.

För innehållet i detta dokument kan Microsoft inneha patent, patentansökningar, varumärken, copyright eller andra rättigheter som regleras av upphovsrättslagar. Innehav av detta dokument medför inga rättigheter till patent, varumärken, copyright eller andra upphovsrättsskyddade produkter utöver vad som uttryckligen anges i ett skriftligt licensavtal med Microsoft.

© & ® 2000 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX och MSN är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och i andra länder.

Andra produkt- och företagsnamn som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.



Flyg nu!

Gå till sidan 27
om du vill börja flyga
med en gång.

**Vänta
inte!**





Berättelsen om **NATHAN ZACHARYS** **MÅNGA LIV** *och hans* **SPÄNNANDE** **ÄVENTYR**

DÖM OM VÅR FÖRVÅNING när Air Action Weekly fick ett telegram från Nathan Zachary där han undrade om vi ville intervjua honom. Om vi ville! Stjärnreportern Patricia Clark träffade Nathan Zachary den 21 december 1936 på hotell Hilton Beach på Hawaii. Här följer, med hans egna ord, berättelsen om en av dagens mest kontroversiella piloter...

JAG HAR ALLTID VARIT OMGIVEN AV fria vidder. Mina föräldrar har berättat att jag föddes på en högplatå när det var fullmåne. De säger att jag försökte sträcka mig upp och ta på den. Jag vet inte om det är sant, men den bilden har alltid fascinerat mig. Jag har alltid försökt lägga beslag på det största och mest värdefulla i skyn.

Vi var zigenare och levde ett kringflackande liv i sydvästra USA. Vi tog tillfälliga jobb och lyckades på något sätt hanka oss fram. Mina föräldrar blev ofta beskyllda för att stjäla. De var inga tjuvar, men de var fattiga och hade ingen status, och de behärskade inte något fint språk så att de kunde försvara sin heder.

När jag var sexton år ljög jag om min ålder och tog värvning i flygvapnet. Sex veckor senare var jag på väg till Europa för att delta i kriget. Eddie Rickenbacker satte mig som rotetvåa och lärde mig att flyga och att strida. Under det första året samlade jag på mig ett halvdussin medaljer.

Men min karriär som krigshjälte tog slut när jag mötte det tyska flygarässonet Wilhelm Kessler. Han visade att jag inte var oövervinnelig och

sköt ner mig över alperna där jag tillfångatogs och hamnade i ett fångläger.

Där satt jag i ett år innan jag och ett par officerare flydde – och sprang rakt i armarna på ryssarna. Det enda vi kunde göra var att ansluta oss till dem och flyga deras skrotfärdiga dubbeldäckare. Vi kallade vår skvadron Gypsies, och trots dåliga odds höll vi stånd mot tyskarna.

När världskriget tog slut fortsatte dessvärre striderna i Ryssland. Bolsjevikerna störtade tsaren. Jag hamnade mellan de båda lägren och var tvungen att välja sida. Det var inget lätt val eftersom jag hade stridit tillsammans med både ryska bönder och officerare. Jag hade till och med fått medalj av Nikolaj I, men när det kom till kritan stödde jag folkets armé.

De ryssar jag kände hade dock förändrats. Jag såg hur Röda armén utförde samma illdåd som de själva hade utsatts för. Det försökte jag uppväga genom att börja flyga ut adelsfamiljer över gränsen så att de kunde sätta sig i säkerhet. På så sätt lättade jag mitt samvete, men det innebar också att jag blev statens fiende nummer ett.

Jag flydde till England och skrev in mig vid universitetet i





Oxford. 1923 kom jag tillbaka till Förenta staterna (då det fortfarande hette Förenta staterna) med en juristexamen och ett fett bankkonto.

Eftersom jag hade sett hur rika och privilegierade människor missbrukade sin makt fick jag lust att ge igen med samma mynt. Jag gav mig på aktiehandel. År 1929 frotterade jag mig med sådana som Rockefeller, Ford och andra unga raketer som Howard Hughes. Jag bodde i en herrgård på Long Island med dyra bilar och tjänstefolk... och jag har aldrig varit så olycklig i hela mitt liv.

Jag var ju inte ett dugg bättre än de där storpamparna. Jag hade blivit en av dem som trampade på andra och som bara brydde sig om sig själv.

Det var faktiskt en lättnad när börsen kraschade och allt gick förlorat.

När Förenta staterna splittrades hörde jag för första gången talas om luftpirater. Jag lockades tillbaka till ett

liv där det inte fanns några löften om en framtid men där nuet var värt att leva för.

I dag är världen ur balans. Men jag kanske kan få vågskålarna att väga lite jämnare. Jag attackerar de rika och mäktiga i alla länder och tar det de skattar högst: deras pengar. På så sätt flyttar jag ner dem ett pinnhål och visar dem att de inte är onåbara.

Jag vill avsluta med ett citat som sammanfattar min filosofi. Det kommer från en engelsk femtonhundredtalspirat: "Vi lever vårt liv till fullo, vi spottar i ögat på den som försöker trycka ner oss, och vi kommer säkerligen att dingla i galgen för det."

UPPFINNARE ALLA PATENT ÄR INTE BRA PATENT

Gratis

Det finns många grader av patentskydd. Du vill tjäna pengar på din uppfinning och vill därför ha bästa möjliga patent. Skriv idag och få vår broschyr gratis: "HUR VI SKYDDAR DIG."
— C. A. LASSEN & CO., Empire State.
Registrerade patentadvokater sedan 1875



FRYER'S FLYERS FLYGSKOLA

Lär dig flyga som proffsen!
Överraska dina vänner!
Få respekt! Vi erbjuder stuntlektioner och kommersiella lektioner.

Lär dig flyga IDAG!

Ring NU och få ett schema

*Kom
till*

The
ZONE

MSN™ GAMING ZONE är en kostnadsfritjänst där du kan spela roliga, spännande och utmanande spel på Internet. På Zone kan du tävla mot några av världens bästa spelare eller bara lära känna nya människor under ett spel. Här får du de senaste speltipsen och nyheter om Allegiance™ och andra Zone Premium spel. Du kan också prova de andra fria Zone-spelen, t ex Hearts, Spades och Backgammon.

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

Du kan läsa en intervju med den som skapade spelet för flera deltagare i

"SPEL FÖR FLERA DELTAGARE:: EXKLUSIVE INTERVJU MED DR. FASSENBIENDER," på sidan 28 i det här numret.



Hur **LUFTPIRATERNA** *uppstod* *och* **FÖRENTA STATERNA** *samtidigt* **FÖLL**

HIMLEN ÖVER NORDAMERIKA är en farlig plats, men det har inte alltid varit så. En gång i tiden var Amerika enat och stabilt. Och det var inte så länge sedan bilen, järnvägen och ångbåten var det bästa sättet att resa på. Flygplan var bara en kuriositet.



- | | | | |
|--------------------------------|---------------------------|------------------------------------|------------------------|
| 1 Pacifica | 6 Protectorate of Ontario | 12 Protectorate of the Outer Banks | 17 Republic of Texas |
| 2 Disputed Western Territories | 7 République de Québec | 13 Appalachia | 18 Arixo |
| 3 Lakota Territory | 8 Maritime Provinces | 14 Confederation of Dixie | 19 Navajo Nation |
| 4 People's Collective | 9 Atlantic Coalition | 15 French Louisiana | 20 Free Colorado State |
| 5 Industrial States of America | 10 Empire State | 16 Protectorate of Oklahoma | 21 Utah |
| | 11 Columbia | | 22 Nation of Hollywood |
| | | | 23 Kingdom of Hawaii |



VAD VAR DET SOM HÄNDE?

De första tecknen på förändring var influensaepidemierna som följde i spåren efter första världskriget. Isolationismen växte i popularitet eftersom många människor föll offer för smittan som återvändande soldater förde med sig från Europa.

President Woodrow Wilsons strävan att bilda Nationernas förbund fick amerikanska medborgare att rasa och banade väg för Warren G. Hardings kampanj om "Det nya oberoendet gentemot Europa". Harding ville ha en ökad separation från omvärlden och hans regionalistparti tog det som huvudpunkt i sitt program. När regionalisterna vann makten 1920 använde de den till att driva en förbudspolitik mot alkohol.

Men president Harding dog 1923. Hans efterträdare, Calvin Coolidge, vägrade att stödja förbudspolitiken, och grundlagen stöttes och blöttes i kongresskommittéer.

Under tiden utvecklades förbudspolitiken till en strid mellan de olika regioner i Amerika som företrädde olika ideologier. Man upprättade kontrollstationer vid delstatsgränserna där myndigheterna försökte begränsa spritflödet. Många stater använde kontrollstationerna till att ta ut inofficiella, och synnerligen olagliga, tullavgifter.

År 1927 drabbades landet av en ny influensaepidemi med många dödsoffer. Delstaterna stängde sina gränser och gjorde om kontrollstationerna till tvångskarantäner. Smugglare och kuppmaakare använde flygplan för att slippa de begränsningar som marktransporter hämmades av.

Vid valet 1928 blev valdeltagandet mycket lågt eftersom de flesta ville undvika folksamlingar, av rädsla för den smittsamma influensan. Regionalisterna lanserade sin politik om den starka delstaten och inskränkte effektivt den federala regeringens makt.

I oktober 1929 inträffade börskraschen som blev dödsstöten för Förenta staterna. Regionalismen hade förstört den nationella ekonomin och Washington D.C:s begäran om ekonomiskt stöd från delstatsregeringarna avvisades.

Den 1 januari 1930 kungjorde Texas sitt utträde från Förenta staterna och följdes snart av Kalifornien, North Carolina, South Carolina, Utah och New York. Washington kunde inte samla den politiska och militära enighet som krävdes för att hålla samman Förenta staterna och stod därför utan makt.

När den federala regeringen vacklade deserterade de flesta militärer eller svor trohet till sina egna delstater. Många blev legosoldater eller banditer.

Nordamerikas gamla kärlek till flyget blev nu en livsnödvändighet eftersom handeln mellan de nya självständiga nationerna upphörde. Det uppstod gerillakrig där det interkontinentala järnvägssystemet förstördes, och motorvägarna vittrade sönder av brist på underhåll och genom sabotage. Bilen, som en gång skulle bli nationens flaggskepp, fick lämna plats åt gyrotaxi, flygplansbussar och enorma fraktzeppelinare som regerade lufrummet.

"Luftpiraterna" fick stor uppmärksamhet under den här stormiga tiden. De bildade små och illa organiserade ligor av spänningssökare och publicitetsjägare som begick vilda brott och lockade andra att göra detsamma.

Det första allvarliga hotet från piraterna uppstod 1931. Jonathan "Djingis" Kahn – en före detta affärsman från Chicago – skapade det ökända gänget Red Skull Legion. Red Skulls tog sig in i Utah (under namnet People's Collective militia) där de stal en militär zeppelinare.

De lågintensiva gränsstriderna mellan de nya delstatsnationerna fortsatte under 1935. I detta kaos hade smugglare och pirater sin blomstringstid. Nya milisgrupper, som var fast beslutna att försvara sina delstater, utförde strider med färgstarka kommandosoldater. Redmann Gang, Red Skull Legion, Black Swans och andra piratgrupper drog fram i plundringståg över nationsgränserna. Delstatsnationerna fortsatte att ge stöd åt flyget men utfärdade också kaparbrev åt pirater, så att de helt lagligt kunde anfalla nationens fiender.

I dag är Nordamerika en kontinent som ligger i krig med sig själv. Rivaliserande milisgrupper anfaller varandra för att försvara sina nationers intressen. Pirater och privatflygare strider med milisgrupperna om kontrollen över lufrummet, och de vinner ofta.

Luftlederna är den nya frontlinjen, där en enda människa med skicklighet och nerver kan ändra alla förutsättningar. Dagens flygare är män och kvinnor som kan beundras och fruktas, men som framförallt förtjänar respekt, så länge de kan kämpa och behålla kontrollen i luften. Det är vi som har gett dem den makten. Den enda gränsen är himlen, men det kan bli ett högt fall från härligheten.



HEMMA HOS EN PIRAT

EFTER INTERVJUN MED NATHAN ZACHARY BLEV JAG inbjuden att se hans fantastiska zeppelinare, Pandora. Med hjälp av teknikerna från AAWriggade jag upp en liten dold kamera för att ge våra läsare exklusiva bilder från det inre av denna flygande piratfästning. Men fråga mig inte var jag gömde kameran! – Patricia Clark

BESLAGET AV PANDORA utgör en milstolpe i Nathan Zacharys karriär som pirat. Enligt tillförlitliga källor tog Nathan jobb som tredjepilot på Empire Airs fraktzeppelinare *Fulcrum* och anställde sitt gäng som besättning. Så snart de hade lyft tog Nathan och hans gäng över luftskeppet. De satte ner kaptenen och hans besättning på en veteåker i Pennsylvania... och drog vidare mot nya illdåd.

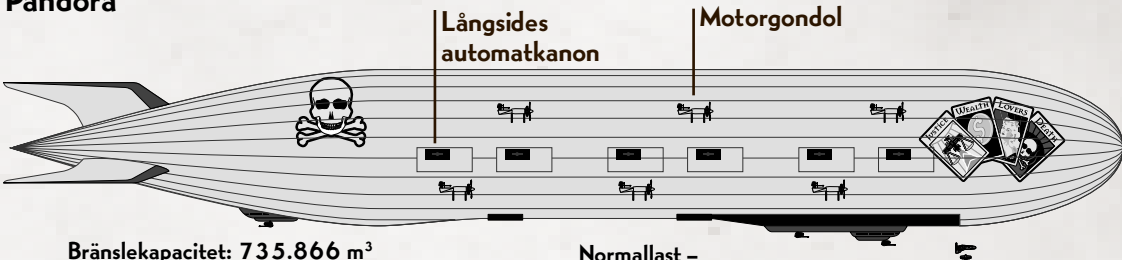
Luftskeppet var ursprungligen byggt för att frakta två eskortstridsplan, men efter stora ombyggnader kunde det ta en division på minst sex plan. Det har sex

automatkanoner långsides och ett 60-kalibers kulsprutetorn som skyddar var och en av motorgondolerna.

Nathan Zachary berättar att han döpte om zeppelinaren till *Pandora* efter "Pandoras ask", som enligt en grekisk sägen innehöll alla mänsklighetens otaliga farsoter och plågor, men som även innehöll hoppet, som har lindrat människornas olycka.

Vilken sida han och hans gäng representerade talade han aldrig om.

Pandora



Bränslekapacitet: 735.866 m³
Längd: 420 m.
Diameter: 55,47 m.
Användbar lyftkraft: 192.700 kg. (19,7 ton)
Motorer: 12 dynamiska
V-16, på 440 hästkrafter vardera
Propellrar: 4 Jaray L.Z.
Maxhastighet: 84 miles/h
Maximal flyghöjd: 13 000 ft.
Räckvidd med full hastighet: 10 000 miles

Normallast –
Last: 34.200 kg.
Bränsle: 39.191 kg
Olje: 2.744 kg.
Ballast: 4.536 kg.
Besättning: 3.266 kg.
Provianter: 24.494 kg. (30 dagar)
Flygplan: 27.216 kg.
Reservdelar: 27.216 kg.
Kvarvarande lyftkraft: 11.712 kg.



Inuti fästningen



I vissa känsliga delar av zeppelinaren var det tillträde förbjudet, men jag lyckades ta det här fotot på Nathan Zacharys hytt ombord på *Pandora*. Nathan Zacharys personlighet avspeglas överallt i rummet: den centimetertjocka persiska mattan, rokokoskrivbordet i mahogny, Picassomålningen som hänger sida vid sida med pinuppbilder, och den inramade samlingen av medaljer från världskriget och den ryska revolutionen. Sammets-gardiner smycker fönstren längs sidan av gondolen där man har en överväldigande utsikt över horisonten och den blå himlen. Ett

annat fönster (se fotot ovan) är riktat mot zeppelinarens inre så att Zachary kan studera sin flygande fästnings inre. I bakgrunden syns zeppelinarens stålkonstruktion och startrampen där planen står startklara.

CHANGE MEMENTO

[Fotoalbum] En bildram med många foton inuti. (Nathan Zachary lever otvivelaktigt upp till sitt rykte som obotlig kvinnokarl.) Klicka här om du vill byta bild.

NEXT MISSION

[Nästa uppdrag] Nathan Zacharys

karta och anteckningar inför kommande dödsföraktande eskapader. Klicka här om du vill fortsätta till information om nästa uppdrag. (Se "Upptakten till förödelsen: En pirat berättar" på sidan 14 i det här numret.)

PREVIOUS MISSIONS

[Tidigare Uppdrag] Nathan Zacharys privata brev, nyhetsklipp från tidigare äventyr och mycket mer! Klicka här om du vill visa minnessamlingen eller spela upp ett uppdrag igen. (Se "En pirats minnen", sidan 10 i det här numret.)

PLANE CONSTRUCTION

[Planetskonstruktion] Ritningar och detaljerade specifikationer över Nathan Zacharys nästa specialbyggda plan. Klicka här om du vill utforma och köpa flygplanet. (Se "Ritningar: Planets grundkonstruktion" på sidan 12 i det här numret.)

RETURN TO MAIN MENU

[Ga Tillbaka Till Huvudmenyn] Klicka här om du vill lämna hytten.

Missa inte den senaste spännande utvecklingen i *Crimson Skies* värld-
surfa in på <http://www.crimsonskies.com/>

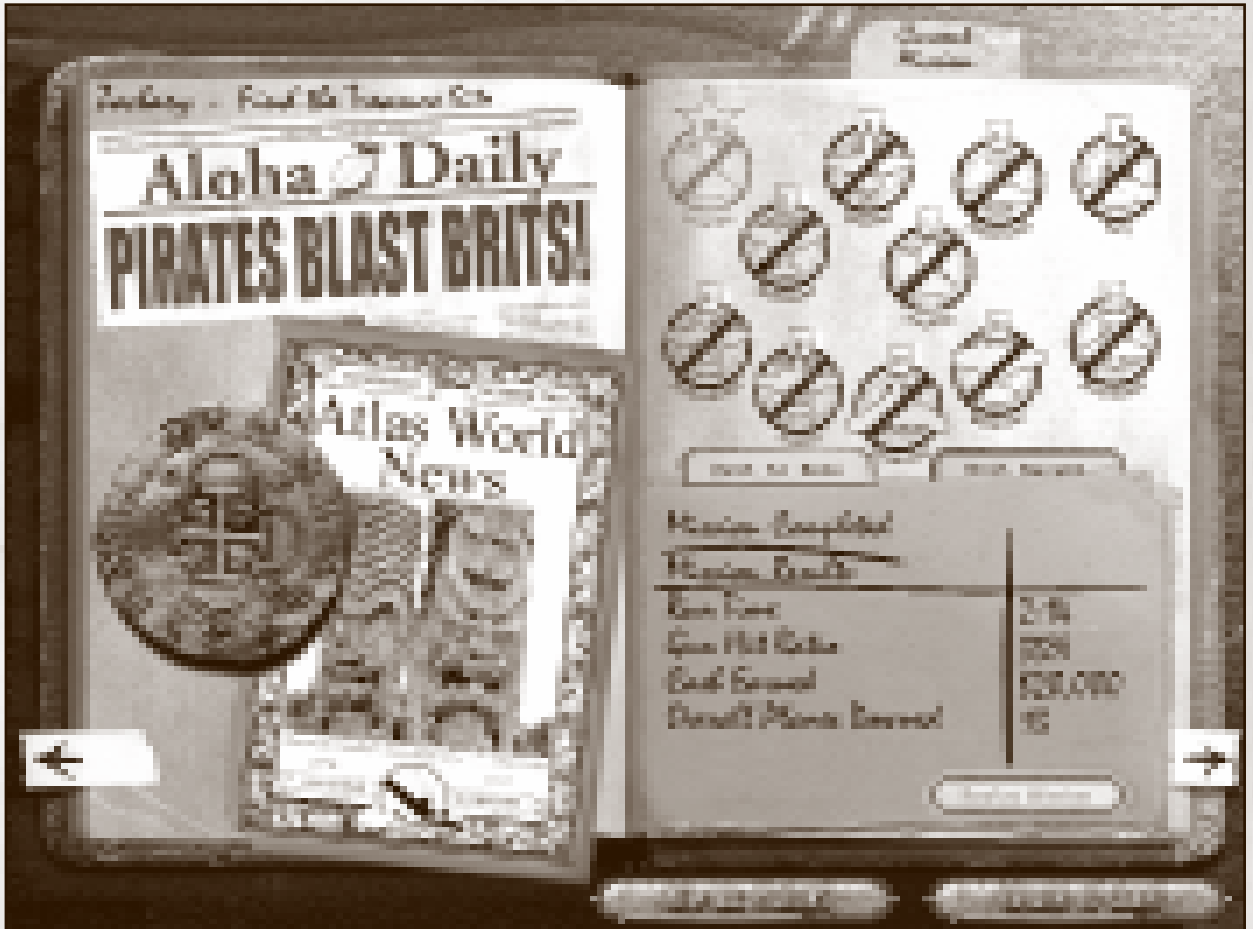
Varje vecka visar vi vad som hänt i världen i *Atlas World News*, nyheter om det senaste inom flygtekniken i *Air Action Weekly*, avslöjande scoop om djärva milisflygare och dödsföraktande piratflygaräss i *Warriors of the Air* och smaskiga berättelser i *Spicy Air Tales*! Välkommen till luftpiraternas och de djärva dädens värld. Uppdateras varje vecka!



EN PIRATS MINNEN

AAW:s STJÄRNREPORTER PATRICIA CLARK tjuvkikar i Nathan Zacharys hemliga och privata klippbok (förlåt Nathan, men vi kunde inte motstå frestelsen). Sidorna är överfulla med tidningsurklipp, vykort från exotiska platser, foton, markeringar på nedskjutna plan och handskrivna, parfymdoftande brev.

EFTER VARJE UPPDRAG brukar Nathan Zachary återvända till sin hytt och studera resultatet av sina **Previous Missions [Tidigare uppdrag]**. Varje uppdrag fyller flera uppslag i klippboken.





Du kan vända blad i klippboken med hjälp av papperspilarna som är fasttejpade i kanterna av bladen. Om du vill gå tillbaka till ett aktuellt uppdrag från någon annan sida klickar du på markeringen **Current Mission** (Aktuellt uppdrag) högst upp i boken.

Om du vill se minnen från tidigare uppdrag klickar du på **View All Missions** (Visa alla uppdrag). Välj det uppdrag du vill studera i innehållsförteckningen, och klicka sedan på **View Mission** (Visa uppdrag). Du kan också spela upp ett uppdrag här genom att klicka på det och klicka på **Replay Mission** (Spela upp uppdrag).

Om du vill gå tillbaka till Nathans hytt klickar du på **Return to Cabin** (Tillbaka till hytten) på skrivbordet under klippboken.

Minnen från uppdrag

På första sidan för varje uppdrag finns tidningsurklipp, foton och andra minnen från Nathans äventyr. Om du vill förstå dem klickar du på dem. Om du vill exportera och spara en viss favorit klickar du på knappen **Export to Desktop** (Exportera till skrivbordet), som visas bredvid vissa av de förstorade klippboksobjekten.



Nedskjutningsmarkeringar

På motstående sida finns gummistämplor, "dödsmarkeringar", av olika plan. Siffran visar hur många av just den flygplansmodellen som Nathan sköt ned under det senaste uppdraget. En markering med röd stjärna visar att planet flögs av en stjärnpilot! Markeringarna uppdateras så att de speglar statistiken i Nathan Zacharys resultatlista.



Resultat av uppdrag

Längst ned på högra sidan finns statistik över Nathans prestationer under det här uppdraget. Med de två flikarna **Most Recent** (Senaste) och **Best to Date** (Bäst hitills) kan han jämföra sina senaste resultat med de bästa resultaten.

Fler foton, tidningsurklipp och anteckningar

På de följande sidorna kan det finnas fler tidningsurklipp och bilder som har tagits av observatörer när Nathan riskerade livhanken i sina flygningar i trängda lägen! Vår reporter hade tyvärr inte tid att ta en noggrann titt på resten av den ingående rapporteringen av de farofyllda bedrifterna. Det är bara Nathan Zachary som vet vilka hemligheter som döljer sig där.

STERNBERG-KNOWLES



**Erfarenhet.
Professionalism.
Skyhöga byggnader.**

1211 East Street, Zipperville, Empire State

McCoy Aircraft



**"Anpassade plan
medan du väntar"**

**Ledaren inom anpassade
flygplan och delar**

Nämn annonsen och få en gratis propellerjustering!

RITNINGAR: PLANETS GRUNDKONSTRUKTION

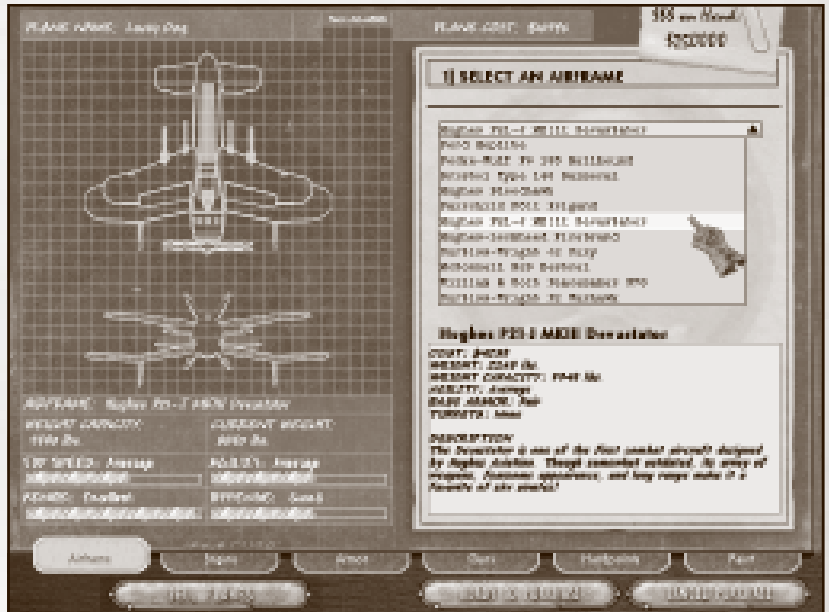
ALLA PLAN ÄR BRA bara de får upp dig i luften, men om du tänker specialanpassa ett eget flygplan har teknikerna från AAW några tips att dela med sig av.

HAR DU NÅGONSIN FUNDERAT ÖVER VARFÖR FLYGPLANSTILVERKARE bygger planen som de gör? Varför inte använda en Rolls-Royce Merlin II-motor i Curtiss-Wright J2 Fury i stället för en ordinär R-1800-C? På grund av att man måste kompromissa mellan vikten och aerodynamiska prestanda – och naturligtvis på grund av den avgörande faktorn: pengar!

Om du vill utforma ett nytt plan från grunden klickar du på **Plane Construction** (Konstruktion) i hytten i *Pandora*. Sedan ger du det blivande planet ett namn, klickar på **OK** så är du klar att sätta igång med ritningarna över konstruktionen.

Ritningarna innehåller varje detalj i planet. Längs överkanten i ritningen finns planets namn och aktuella konstruktionskostnader. En lapp där det står hur mycket kontanter du har sitter fast med ett gem i det övre högra hörnet.

I det nedre vänstra hörnet visas både den maximala **viktkapaciteten** för det flygplansskrov som är valt för tillfället och dess **aktuella vikt**, tillsammans med prestanda-indikatorer som visar planets övergripande **topphastighet**, **rörlighet**, **vilket skydd be-pansringen ger** samt **anfälls-kapacitet**. Vartefter du ändrar utformningen i ritningen ändras de här indikatorerna. Om du lägger till fler kulsprutor kommer anfälls-kapaciteten att öka för planet.



När du vet hur du ska läsa ritningarna kan du börja med specialanpassningarna. Du kan bläddra igenom ritningarna genom att klicka på flikarna längst ned. Börja med den första fliken, **Airframe** (Skrov) och fortsätt genom de övriga flikarna. Hoppa inte över något av stegen, för då kan du plötsligt stå med ett plan utan motor!

Du väljer särskilda komponenter på varje ritning med hjälp av listrutorna. Statistik över och beskrivningar av komponenterna

visas längst ned till höger i ritningen när du rullar igenom listorna.

Airframe

[Skrov] Det är skrovet som avgör den maximala vikten för planet. Om du börjar med ett tungt skrov kanske hållfastheten är perfekt, men tro inte att du kommer att vara lika kvick i vändningarna som du skulle vara med ett mindre plan.



Engine

[Motor] Du får vad du betalar för. Räkna med att du får lätta på plånboken om du vill ha rejält med hästkrafter.

Armour

[Bepansring] Lägg till plåtpansar på flygplanskroppen så att du skyddar dig från kulor och raketer. Välj bepansring för nospartiet, stjärtpartiet och vingpartiet.

Guns

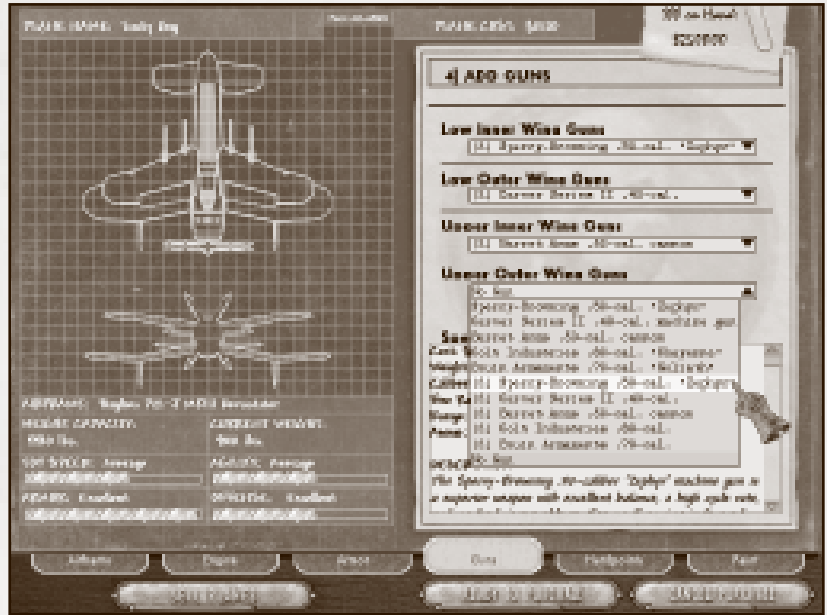
[Vapen] Vapnen kan monteras på någon av fyra platser. På varje plats kan du ha ett eller två vapen. Om du installerar två vapen på samma plats måste de vara av samma fabrikat och ha samma kaliber.

Hardpoints

[Monteringspunkter] Raketer fästs vid grundförstärkta monteringspunkter på vingarna. Varje vinge kan ha olika antal monteringspunkter, men högst åtta per skrov.

Paint

[Malning] Du kan göra flygplanet personligt med färger, skuggningar och dekaler så att både fiender och



vänner känner igen dig i luften.

När planet är klart klickar du på knappen **Ready to Purchase** (Klart för köp), så ser du kostnaden, totalt och uppdelad på komponenter, för planet. Om du har lagt till för många komponenter eller överskridit viktkapaciteten för skrovet, kommer du inte att kunna köpa planet. Om

du behöver mer pengar för att kunna köpa planet klickar du på knappen **Sell Planes** (Sälj plan)• så ser du vilka inventarier du kan göra dig av med. Slutför köpet genom att klicka på knappen **Purchase Now** (Köp nu) eller gå tillbaka till flikarna på ritningarna och gör de ändringar som behövs.

Trautmann-Bonilla Konstcenter

Det finns **STORA PENGAR** inom konst!

Du behöver inte vara duktig. Lär dig av riktiga europeiska lärare!

Välj mellan:
Måleri
Teckning
Drama
Dans
Skrivande



"VI SKAPAR STÄDER!"

BIG

CONSTRUCTION

**Banchero & Associates
Boston • Atlantic Co.**





UPPTAKTEN TILL FÖRÖDELSEN: EN PIRAT BERÄTTAR

NÄR VÅR REPORTER SATT SOM EN FLUGA PÅ VÄGGEN OCH INFILTRERADE Pandora fick hon mer än hon hade förhandlat sig till. För första gången i den amerikanska tidningshistorien kan vi nu ge en fullständigt sann förstahandsskildring av hur piraterna förbereder sina plan och orienterar besättningen inför skattjakter, raider och andra djärva flygbravader!

OM DU VILL VARA MED PÅ GENOMGÅNGEN INFÖR ETT UPPDRAG klickar du på **Next Mission** (Nästa uppdrag) i Nathan Zacharys hytt på Pandora. Nathans anfallsplan meddelas som detaljer av uppdraget på en stor karta.

Om du vill spela upp genomgången klickar du på **Replay Briefing** (Spela upp genomgång). Om du vill gå tillbaka till Nathans hytt klickar du på **Return to Cabin** (Tillbaka till hytten). När du ska göra planet klart för uppdraget klickar du på **Go to Flight Check** (Till checklistan).

Checklista

På den här skrivplattan kan du dubbelkolla planet och rotetvåans plan inför det kommande uppdraget – du får ingen andra chans när du väl har startat! Bredvid planens silhuetter finns det listor med uppgifter om kaliber och typ av ammunition i planens vapen och uppgifter om raketttyp på monteringspunkterna.

Om du vill flyga ett annat plan under uppdraget klickar du på **Change Plane** (Byt plan). Om du vill byta ammunition eller raketer klickar du på **Change Ammo** (Byt ammunition). Båda procedurerna beskrivs i detalj på nästa sida.

En lista med mål för uppdraget sitter fast med gem på checklistan. Det är bra att studera vilka mål du har så att du kan avgöra vilket plan och vilken ammunition som lämpar sig bäst för det aktuella uppdraget. När du är klar att starta klickar du på **Fly Mission** (Starta uppdrag). Om du har några frågor om målen



kan du repetera genomgången inför uppdraget genom att klicka på knappen **Return to Briefing**

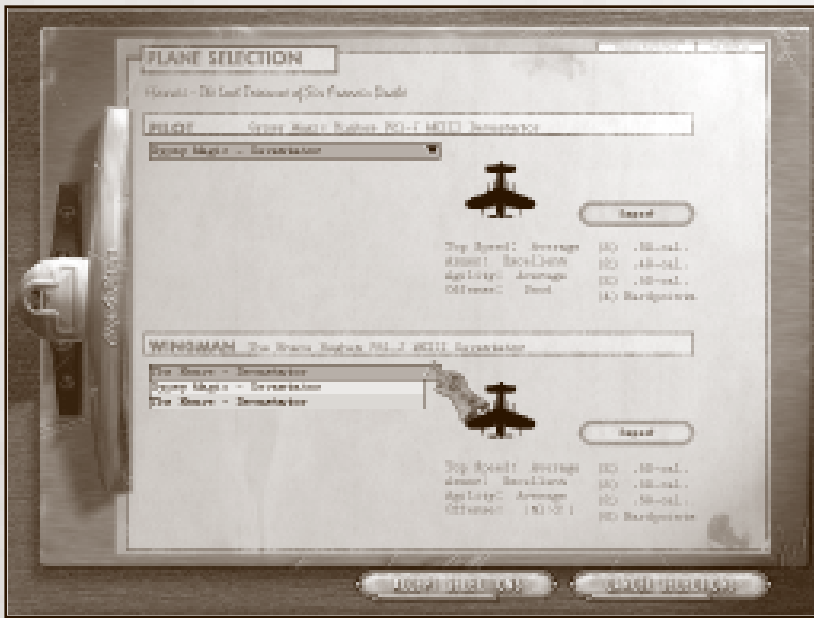
(Tillbaka till genomgången) under skrivplattan.



Välja flygplan

När du byter flygplan kan du studera specifikationerna för alla tillgängliga plan genom att rulla igenom listrutorna för dig och din rotetvåa. När du väljer ett flygplan visas planets hastighet, bepansring och rörlighet bredvid silhuetten, liksom vapen och tillgängliga monteringspunkter. Om du vill använda ett plan i ett spel för flera deltagare eller ett instant action-uppdrag markerar du det och klickar på knappen **Export** (Exportera) .

När du har valt plan åt dig själv och rotetvåan klickar du på **Accept Selections** (Acceptera val) och går tillbaka till checklistan. Om du i stället vill avbryta ändringarna klickar du på **Cancel Selections** (Avbryt val). I båda fallen går du tillbaka till checklistan.



Välja ammunition

Välj typ av ammunition för dig själv och rotetvåan genom att rulla igenom listrutorna för varje vapen. Beskrivningar av ammunitionen visas bredvid planet.

Välj raketer genom att rulla igenom listrutorna för varje monteringspunkt. Beskrivningar av raketerna visas till höger om skrivplattan.

Acceptera eller avbryt artillerivalen genom att klicka på **Accept Loadout** (Acceptera bestyckning) eller **Cancel Loadout** (Avbryt bestyckning) under skrivplattan.



Grundmanövrer

VISSA PILOTER GER SIG UPP I SKYN som om de vore födda med vingar. Men vi andra får kämpa på och lära oss den hårda vägen i en skola med många stötestenar. Tack och lov är styrningen av skevningsroder och sidoroder på dagens flygplan så avancerad att det är enklare än någonsin för nybörjare att komma upp – och hålla sig kvar – i luften.

STARTA OCH DOCKA

Moderna stridsplan är nästan aldrig på marken. Det är mycket vanligare att de startar från, och dockar med, en zeppelinare.

Starten är enkel, du släpps ut från zeppelinaren, startar motorerna och flyger iväg.

Det är lite knepigare att docka. Zeppelinarna har en hämtningskrok som de fångar upp ditt plan med. Du styr in planet under buken på zeppelinaren underifrån och justerar upp nosen mot kroken. Se till att komma så nära som möjligt och anpassa farten efter zeppelinarens fart. När du är fastkrokad dras du in av en kran på zeppelinaren.

GASREGLAGE

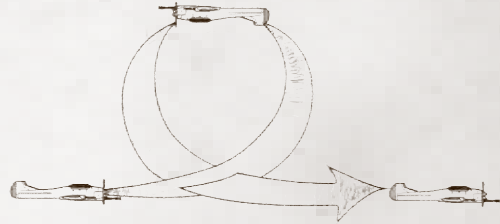
Med gasreglaget på styrspaken kontrollerar du planets hastighet. Manövrar med höga anfallsvinklar (branta stigningar) kräver mer gas än andra manövrar. Annars kan du tappa höjd och överstegra.

MANÖVRERING

Det finns ingenting som känslan när du kommer ur en inverterad roll och stryker flygplansbuen mot trädtopparna... men innan du ger dig på sådana stuntäventyr är det bäst att vi går igenom grunderna.

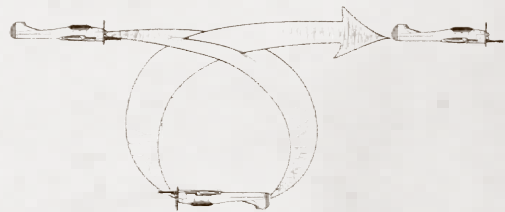
Stiga

Dra styrspaken bakåt. Då riktas planet uppåt. Om du fortsätter att dra bakåt utför du en framåtloop. Se till att du flyger tillräckligt snabbt så att inte planet överstegrar.



Dyka

Skjut styrspaken framåt. Då riktas planet nedåt. Om du fortsätter att hålla styrspaken framåt går planet vidare nedåt och du utför en nedåtloop. Till skillnad mot stigningen är farten inget problem här eftersom du accelererar med hjälp av tyngdlagen. *Höjden* är däremot ett problem. Om du inte är tillräckligt högt upp när du startar den här manövern kommer du att gå i backen!



REDAKTÖRENS KOMMENTAR: På begäran av otaliga läsare kommer vi att åter ge ut en av de mest populära artiklarna (första gången i AAW den 16 maj 1933) där vi tar upp grunderna för hur du får upp ditt plan i luften.

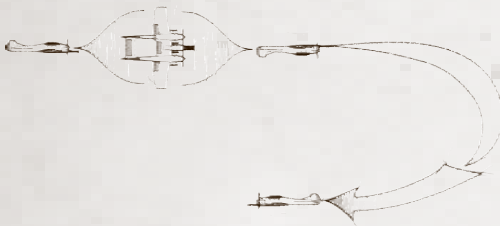
Rolla

När du för styrspaken åt höger eller vänster höjs klaffarna på ena vingen och sänks på den andra. Då utför du en roll åt höger eller vänster. Det finns tre vanliga manövrar som hör samman med rollning: skevningsroll, halvroll och bankning.

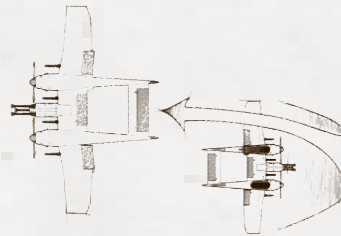
Aileron Roll [Skevningsroll] Dra spaken åt sidan. Rolla och fortsätt hela varvet runt tills du är tillbaka i samma position som du började.



Inversion [Halvroll] Om du avbryter skevningsrollen halvvägs kommer du att flyga uppochned. Det är praktiskt att utföra en halvroll i kombination med en nedåtloop eftersom det är ett snabbt sätt att vända och samtidigt komma ur manövern i rätt läge.



Banking [Bankning] Den sista grundmanövern när du rollar är bankning, eller sidlutning. Rolla planet ett kvarts varv så att ena vingen pekar nedåt och den andra uppåt. Dra sedan spaken bakåt som om du skulle utföra en stigande loop. Då lutar du planet i en brant svängning.



Svänga

Vrid spaken så att stjärtrödet svänger åt höger eller vänster. Då pekar planets nos åt höger eller vänster och du kan svänga utan att luta planet åt sidan.

Det finns dussintals mer komplicerade manövrar du kan utföra med de här grundmanövrarna som utgångspunkt. Träna grunderna så blir du snart ett riktigt flygaräss.

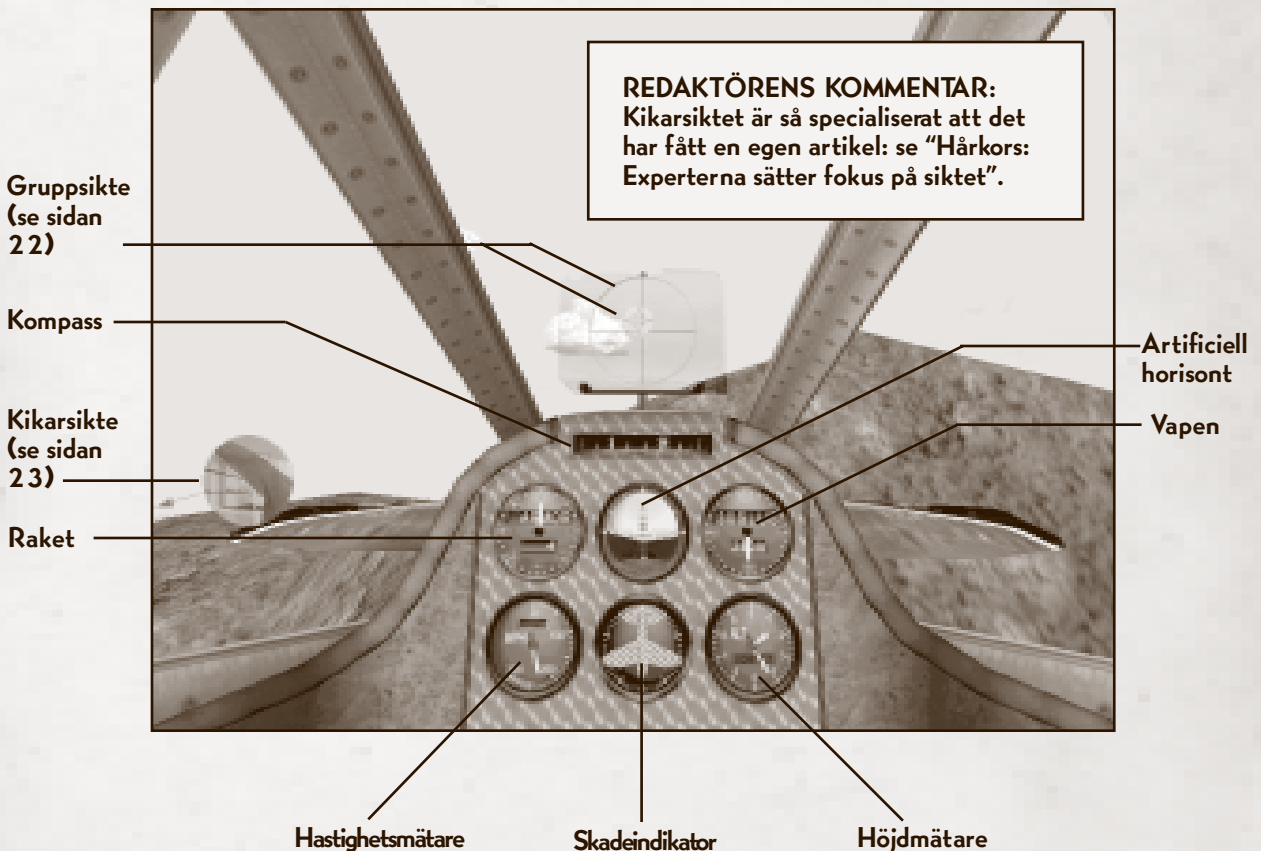
HOPPA

Det finns en sak till du måste veta: vad du ska göra om du inte lyckas med flygningen. Tryck på **CTRL+X** om du måste öppna huven och hoppa. Men var försiktig om du har ett plan med skjutande propeller, som Devastator. Det är mer än en pilot som har försökt undgå döden genom att hoppa men istället kört huvudet rakt i propellern. Det är ingen vacker syn.

INSTRUMENT

VI BAD VÅRA EXPERTER att utvärdera den senaste tekniken och fantisera ihop den ultimata instrumentpanelen. Vissa av dem är väl beprövade och trygga instrument som vi alla litar på, men det finns andra som är experimentartade och som du inte kommer att hitta utanför testverkstäderna hos de stora flygplanstillverkarna. Så sätt er till rätta alla läsare och ta en titt på det bästa av det bästa.

VÅRA TEKNIKER HAR ÄNDRAT COCKPIT i en Hughes Devastator. Och de har inte varit knussliga med detaljerna. Lägg märke till det klassiska kvistiga träet och blänkande stålet. Instrumentens placering kan skifta mellan olika plan.





Vi börjar med grunderna...



KOMPASS En vanlig kompass fungerar inte på grund av skakningar och kantringar som orsakas av plötslig acceleration. Vi har valt en Explorer 2000 som är gyromagnetiskt stabiliserad. Den här kompassen visar alltid rätt riktning i dimma och regn, oberoende av om du svänger och rollar.

HÖJDMÄTARE

Som höjdmätare har vi valt Janas Rex eftersom den är enkel att läsa av. De långa markeringarna anger fot i hundratal och de korta markeringarna anger fot i tusental. Den här har en särskild varningslampa som blinkar rött om du sjunker under 100 fot.



HASTIGHETS- MÄTARE

Whistler Delux är en barometrisk flyghastighetsmätare som visar din verkliga flyghastighet i miles/h. Det finns en automatisk varningslampa som blinkar när planets hastighet sjunker under den beräknade överstegringshastigheten.



ARTIFICIELL HORISONT Det är lätt att tappa orienteringen när det är dåligt väder eller när du är mitt i en fight. Det kan du slippa med hjälp

av en Dexter-Handly, den artificiella horisonten. Tack vare dubbla gyroskop och pålitlig bäring har du full koll på vilket håll nosen pekar åt – uppåt, nedåt eller åt sidan.



Stiga

Sjunka

Banka åt vänster

Banka åt höger

Inverterad stigning

Inverterad sjunkning

Gå aldrig ut på stan utan oss!

Du är garanterad att komma UT annars får du pengarna tillbaka!



Hjälp för de misförstådda sedan 1928

KIMMICH BORGEN



Perfekt Bild

Professionell

Fotografering

När du behöver foton av professionell kvalitet kan du alltid lita på oss! Låt vår personal förvandla dig!



En vågad smak för vågade äventyr.



Ger dig vagens
nyheter från
hela världen
när du bäst
behöver
dem.



Köp den IDAG!

LEX GYM

Om du inte
tränar på Lex

**ÄR DU
SVAG!**

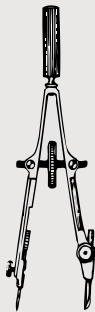


**ZIPPER
ENGINEERING**

Från Flygplan till
Zeppelinare
till Skyskrapor

**Designar Bättre
Världar för DIG!**

Placerat i Pacifica,
Öster om Washingtonsjön



Du kommer att hurra för

Dillon Kaffe

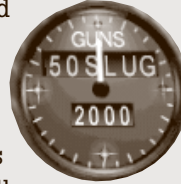
Specialblandning
med dubbelt så mycket
koffein och god arom.
Med vågad smak!



Prova idag!

Och här lite extrautrustning som vi har lagt till i cockpit...

VAPEN Med vapenvyn Brown- ing HPX kan du se vilka vapen som är laddade och klara att avfyras. Där finns också en vy där du kan se hur mycket ammunition som finns kvar. Piloter trycker på **F3** eller **F4** när de vill byta mellan vapen som är monterade på planet. När du väljer ett annat vapen pekar visaren på ett upplyst kors på ytterkanten. Både korsen och nedräkningssiffrorna har färgkoder som visar ammunitionens status:



Grön Gott om ammunition.

Gul Den börjar ta slut.

Röd Vapnet är tomt.

RAKET Raketyvn Bluedevil håller reda på status för raketerna i monteringspunkterna. Precis som i vapenvyn kan du se vilken typ av raket som är laddad och hur mycket ammunition som finns kvar. Visaren pekar på färgkodade kors utefter kanten på instrumentet:



Grön Det finns många skott kvar.

Gul Det finns få skott kvar.

Röd Det finns inga skott kvar.

Piloten kan byta mellan de raketer som är laddade i monteringspunkterna genom att använda tangenten **F5** och bläddra framåt genom raketerna (eller **F6** och bläddra bakåt).

En särskilt bra egenskap med det här systemet är att det automatiskt väljer nästa tillgängliga raket som kan avfyras om skotten tar slut vid en monteringspunkt.

SKADEINDIKATOR Vårt favoritinstrument är Crispin Mark V, skadeindikatorn. Nu behöver du inte vända huvudet bakochfram för att se om stjärten är skjuten i bitar – en enda blick på den här skönheten talar om ifall du kan fortsätta att sväva fram genom molnen eller om du måste vingla tillbaka till hangaren. Du ser en kontur av planet, uppdelad i höger och vänster vinge, nos och stjärt. Partierna anges i färger som visar skadenivån för partiet:



Grön Partiet är oskadat.

Gul Upp till 50 % av partiets bepanning är förstörd.

Orange 50 till 100 % av bepanningen är förstörd, och 0 till 25 % av skrovet är förstört.

Röd 25 till 100 % av skrovet är förstört.

Andra nya tillbehör och instrument släpps på marknaden varje dag (vissa finns bara på den svarta marknaden). I kommande nummer lovar vi att hålla dig informerad så snart vi hör talas om dem.



SKYTTENS STRIDSTIPS

STEVE "FIREMAN" KELLEY JR. - KAPTEN på *Republic of Texas Air Rangers*, ett gammalt rutinerat flygarässh med hjälteutmärkelser från djungelkrigen... och fortfarande i hetluften... ger oss veckans insikter om strider i luften.

VARJE DAG KOMMER NYA PILOTER SOM ÄR GRÖNARE än en sommaräng och frågar mig om min hemlighet. Hur jag lyckades med femtiotvå bekräftade nedskjutningar – varav fem av piloterna själva var flygaräss? Och hur kunde jag klara det samtidigt som jag själv kom undan oskadd? Tja, det finns inte bara *en* hemlighet i den här branschen... i själva verket finns det två: kunskap och siffror.

Kunskap

Kunskap om flygplan. Flyger du en tungt beväpnad och hårt bepansrad Kestrel eller en pigg och snabb Bloodhawk? Studera noga varje flygplan du stöter på och var beredd på att utnyttja fiendens svaga punkter... samtidigt som du lär dig att skydda dina egna.

Om motståndaren till exempel är en Bloodhawk får du aldrig komma in i hans sikte. Håll dig bakom stjärten på honom. Men om du flyger en Kestrel har du råd att bli av med lite målarfärg på kroppen innan det börjar bli allvar, så då kan du riskera en konfrontation nos mot nos.

Håll hela tiden ett öga på ammunition och raketer. I alla situationer finns det ett vapen som är bättre än de andra. Använd inte dumdkulor om du kämpar mot en tjockhudad Warhawk. Har du planer på att använda en zeppelinare? Gör inte misstaget att bara ladda med luftvärnsraketer. En sådan tabbe kommer du inte att leva länge nog att göra om.

Siffror

I skolan var jag usel på siffror och matte. I luften behöver du lyckligtvis inte bekymra dig om sådant som binomialteorem – men du måste ha känsla för andra som rör sig, hur snabbt de rör sig, var i helsike de är och vart de försöker ta vägen.

Se dig omkring (se "Vidöppna ögon: Vyer" sidan 24 i det här numret) och sikta in dig på dina fiender. Om du lägger märke till kulhål i vingen är det på tok för sent att göra något. Försök att hålla koll på var *alla* skurkarna är – inte bara den du har i siktet.

Du vill vara bakom fienden (om de inte skjuter bakåt) och du vill inte ha dem bakom dig.

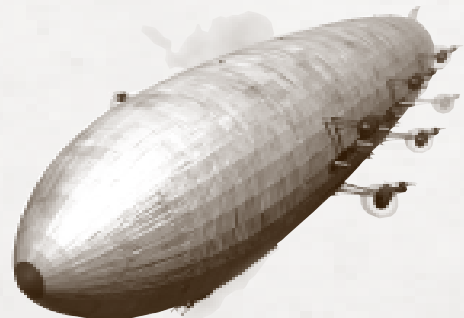
När du närmar dig ett fiendeplan ska du försöka hålla dig högre – då får du bättre manöverutrymme. En bra flygare lär sig snart hur han ska balansera förhållandet mellan höjd och hastighet. Dyk när du ska sikta in dig på ett snabbare plan ... men om du måste sakta ned (det är farligt att göra i en luftduell!) ska du stiga rakt uppåt.

Är det svårt att justera siktet mot en motståndare som är lätttrölig? Försök att sakta ned medan du bankar planet. Då minskar vändradien så att du kan följa med i luftakrobatiken.

Till sist...

Kom ihåg ... det oförutsedda kan – och kommer att – hända när du är där uppe. Tappar du koncentrationen ett ögonblick i en luftduell är det ödesdigert, så se till att vara skärpt som en rakkniv.

Lycka till, gröngölingar!





Våra **EXPERTER SÄTTER FOKUS** på **SIKTET!**

VÄLKOMMEN TILL VECKANS kolumn om hur du tar sikte snabbare, skjuter rakare och röker ut varje pirat som kommer i din väg! Den här veckan kommer vi, förutom de vanliga tipsen, att visa en ny finess som våra AAW-tekniker har hittat: kikarsiktet

BEROENDE PÅ COCKPIT OCH BLICKPUNKT (se "Vidöppna ögon: Vyer" på sidan 24 i det här numret) har du antingen hårkorsikte för rörelse och riktning eller barahårkorsikte för rörelse.

Hårkorset för riktning visar åt vilket håll planets nos pekar.

Hårkorset för rörelse tar hänsyn till planets hastighet när det svänger och rollar. I det här siktet ser du var kulorna kommer att avfyras.

Om hårkorsen för riktning och rörelse sammanfaller kommer du att skjuta rakt framåt.

VÄLJA MÅL

När du väljer ett mål använder du något av följande kommandon. (På baksidan av det här numret finns kontrollerna för styrspaken.)

För att sikta på:

Tryck på:

Nästa fiende eller mål

E

Föregående fiende eller mål

SHIFT + E

Närmaste fiende eller mål

CTRL + E

Nästa allierade flygplan

W

Föregående allierade flygplan

SHIFT + W

Närmaste allierade flygplan

CTRL + W

Nästa mål som inte är flygplan

R

Föregående mål som inte är flygplan

SHIFT + R

Närmaste mål som inte är flygplan

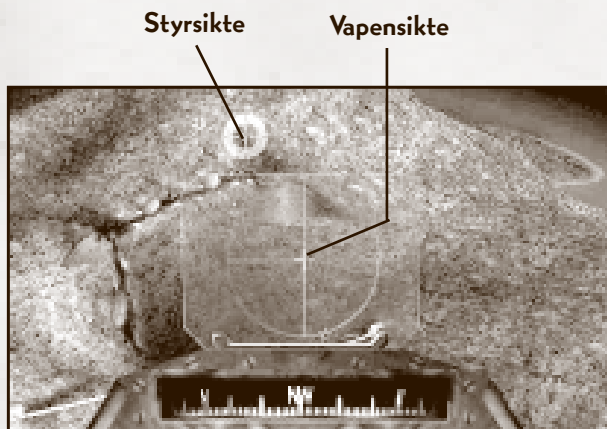
CTRL + R

Närmaste anfallare under hårkorset

Q

Ingenting

T



När du väljer ett mål kommer ytterligare information att visas. Om målet befinner sig i ditt synfält framför dig visas målets namn.





Om du är tillräckligt nära visas målet inom hakparenteser (**röda** för fiende, **gröna** för allierade och **blå** för neutrala mål) så att du lättare kan se dem även genom molnen.

Om målet inte finns i synfältet framför dig ser du namnet på målet, vilken riktning du måste vända planet i för att se det och en pil som pekar mot målet.

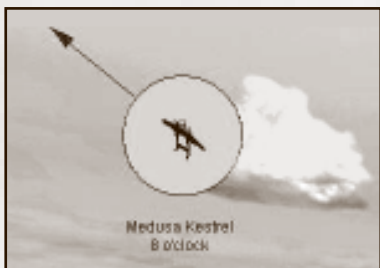
När du förstör ett mål väljs automatiskt ett annat (om det finns något tillgängligt).

Använda KIKARSIKTET

Vill du se vad som finns under eller bakom dig? Nu kan du det.

Kikarsiktet är ett gyroskopiskt stabiliserat optiksystem som visar en förstoring av det valda målet. Den här förstörade bilden rullar utefter kanten på vindrutan med en pil som alltid pekar i riktning mot målet.

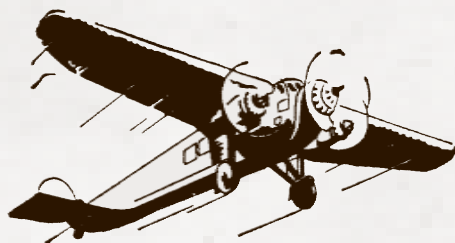
Du kan aktivera och avaktivera kikarsiktet genom att trycka på **SKIFT+S**. Det avaktiveras automatiskt när målet är utom synhåll.



Veckans tips

Sällan eller aldrig flyger du rakt in i en luftduell. Ställ in siktet på hårkorset i fiendens bana en bit framför honom – när dina kulor har kommit fram är han där!

SMAKA



PÅ ETT VILT ÄVENTYR

MED "CAPPY G" KAYS OCH HANS TYSKTA MEDARBETARE!
VARJE VECKA I *AIR TIMES MAGAZINE!*

FRAMTIDENS FLYG

Kern Industries

ZEPPELINARE

VIDÖPPNA ÖGON: VYER

I EN LUFTDUELL kan du tappa bort motståndare i en molnfront, i motljus eller i en blind fläck, och då kan striden vara över snabbare än du har hinner säga "bita i gräset". Vidöppna ögon är AAW:s kolumn om strategier som du kan använda för att hålla koll på allt i luften!

DEN HÄR VECKAN PRESENTERAR VI NÅGOT DANNORLUNDA: vi tar en förhandstitt på de nya alternativ som nu är standard i de senaste flygplanen. Och det är inte lite! Det finns några nya trick som du inte skulle ha drömt om att pröva förr.

Först och främst kan du bläddra igenom en normal cockpit-vy, en yttre vy och en första persons vy genom att trycka på **F8**.



COCKPIT-VYN har alla traditionella instrument med ett något begränsat synfält.



DEN YTTRE VYN visar mer av omgivningen och det mesta av instrumenten.



FÖRSTA PERSONSVYN är den vy som är minst skymd.

**WEISMAN
BEGAGNADE
FLYGPLAN**

"Flygplan för annat folk!"





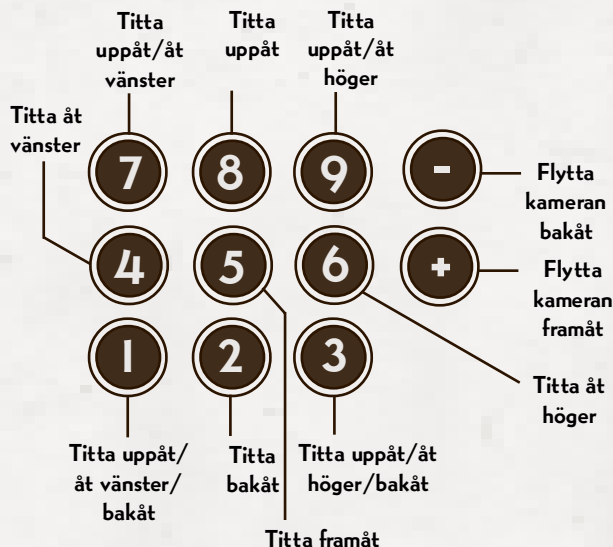
En annan blickpunkt är jaktvyn. Om du trycker på **F7** kommer din strategiska position att fixeras i förhållande till planet – du ser planet närma sig och zoomar in ett större synfält. Det är en snygg bild om du tänker bli filmregissör!

Till slut trycker du på **L** så att du kan förfölja ett plan du har i sikte. Blickpunkten kommer att centreras till målet oavsett vilket riktning ditt plan har. Tryck på **L** igen om du vill lämna den här vyn.



"CENTRERAT" MÅL

I alla vyer kan du se åt sidan, bakåt, uppåt eller nedåt genom att använda ministryrspaken på styrspaken eller tangenterna på det numeriska tangentbordet. Med hjälp av ministryrspaken eller siffertangenterna kan du "fästa" blickpunkten i den angivna riktningen.



Om du trycker på tangenten **J** i kombination med ministryrspaken eller siffertangenterna kan du vända blickpunkten mjukt i den angivna riktningen. Tryck på **K** om du vill gå tillbaka till den "fästa" blicken.

**Hemligheten bakom
BUKTALERI
Är nu avslöjad!**



På mellan 60 och 90 dagar kan du enkelt lära dig med vår studiekurs för hemmet. **GARANTERAT RESULTAT!** Tjäna pengar! Bli Populär! Ha Roligt! Stor Chans! Radio, TV, på scenen! **SKRIV TILL OSS** för gratis information!

KAMERAVINKLAR

| Kameravinkel | Tryck på: |
|--------------|------------|
| Uppifrån | F9 |
| Framifrån | F10 |
| Från vänster | F11 |
| Från höger | F12 |

När som helst kan du välja någon av fyra kameror och se planet utifrån, fast du sitter kvar i cockpit.

STUNT KONSTER – HUR DU VINNER ÄRA OCH BERÖMMELSE!

VILL DU ATT FOLK SKA KÄNNA TILL DITT NAMN? Skulle det inte kännas bra att veta att de pekar på ditt plan – med beundrande tissel eller kanske en med flämtning av fruktan – medan du visslar förbi däruppe? Hur skulle det vara med några bilder i lokaltidningen? Eller drömmer du om att bara en skymt av dina färger ska få den mest härdade pirat att tänka sig för innan han ger sig på dig. Då, kära läsare, har du kommit rätt. Här presenterar vi AAW:s återkommande specialartiklar om att bygga upp ett rykte som flygare.



VISSA PILOTER mäter sin framgång i pengar, i antalet timmar de är i luften eller i hur många ton frakt de har tagit från New York till New Orleans. Men vi vet ju att en pilots verkliga styrka inte kan mätas i siffror. Ditt verkliga värde mäts i ära och berömmelse.

Du bättrar på ditt rykte genom att skjuta ned andra piloter (skurkar alltså ... inte dina egna rotemän), fånga zeppelinare, utföra livsfarliga manövrar och andra skräckinjagande bedrifter. Den här veckan utforskar vi hur man bygger upp sitt rykte genom livsfarliga luftmanövrar.

FAROZONER

Farozoner är trånga utrymmen som är en utmaning även för erfarna flygare. Håll ögonen öppna efter tunnlar, trånga raviner, öppna hangarer och andra ställen som ser omöjliga ut och där du garanterat syns när du flyger igenom!

Dina roteflygare kanske också har förslag. De låter dig veta om det är ett bra stuntuppdrag.

En annan fördel med farozonerna är att du kan skaka av dig förföljare. Pressa in planet genom en tågtunnel och se efter om den pirat du har i baken törs följa efter! Antingen avbryter han attacken eller också lär han sig den hårda vägen att tränga utrymmen, hög fart och en darrig hand är en dödlig kombination.

Och glöm inte att kolla tidningarna efteråt. Bilden på dig kanske strålar över hela första sidan – eller kanske rentav i en filmtidning. Det blir ett snyggt bidrag i klippboken!

Enda gränsen är din fantasi... och dina nerver. Det är bara att pröva. Livsfara eller ingenting.

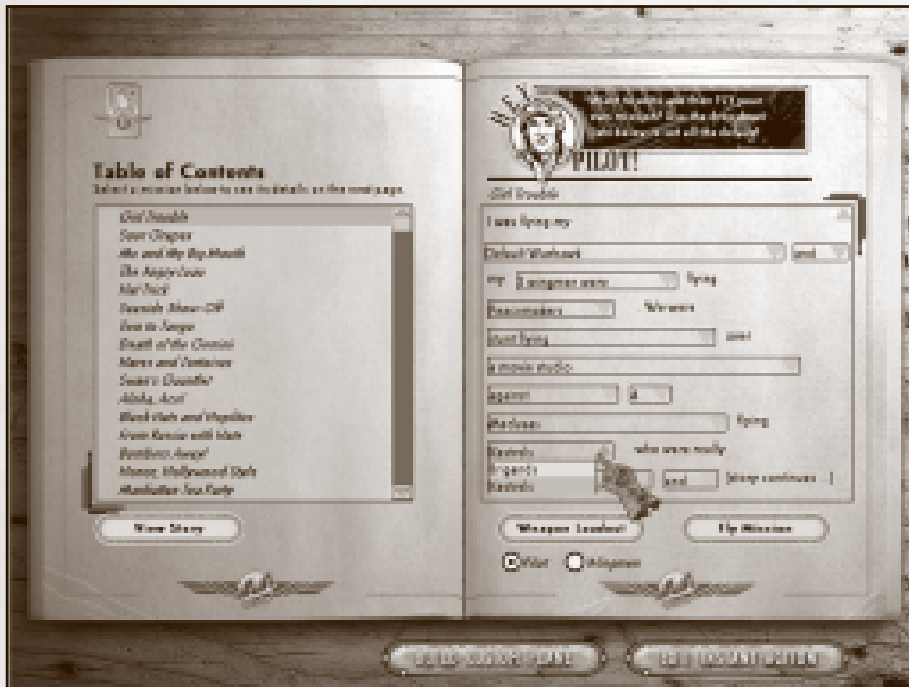




STARTA DIRECT

INSTANT ACTION ÄR AAW:S FORUM för piloter som vill berätta sin egen historia om sina luftstrider.

DET FINNS TVÅ SÄTT ATT utföra ett **Instant Action** (Starta Direct-) uppdrag på. Du kan välja en historia i innehållsförteckningen, klicka på **View Story** (Visa historia), gå igenom detaljerna i uppdraget på sidan och sedan klicka på **Fly Mission** (Starta uppdrag). Du kan också berätta en egen historia genom att anpassa uppdraget med listrutorna på historiesidan.



Om du vill skapa ett eget uppdrag fyller du i information om uppdraget, t.ex. antalet rotflygare, vilka plan de flyger, var uppdraget utförs och detaljer om motståndarna. Sedan kontrollerar du dina (och rotflygarnas) vapen och ammunition genom att välja **Pilot** (Pilot) eller **Wingmen** (Rotflygare) och klicka på **Weapon Loadout** (Bestycka).

Om du vill anpassa ett plan så att det kan användas för en Instant Action-historia klickar du på **Build Custom Plane** (Bygg anpassat plan) längst ned på skärmen.

Slutligen klickar du på **Fly Mission** (Starta uppdrag) och startar ett INSTANT ACTION-uppdrag!

SPEL FÖR FLERA DELTAGARE: EXKLUSIV INTERVJU MED DR FASSENBIENDER



DR FASSENBIENDER ÄR NORDAMERIKAS överlägset bästa mekaniker. Han har tagit patent på många typer av generatorer och motorer och är mest känd för sina flygtekniska uppfinningar. Den här veckan berättar han för AAW-redaktören Nero MacLeon om *Crimson Skies* och visar oss hur blivande piloter kan få stridserfarenhet!

AAW: Hur gör man för att upprätta en anslutning för flera spelare?

Dr Fassenbiender: När du startar ett spel med flera deltagare behöver du bara klicka på **Multiplayer** (Flera spelare) på huvudmenyn. Sedan upprättar du en nätverksanslutning eller Internet-anslutning genom att välja anslutningstyp - MSN Gaming Zone, LAN IPX eller TCP/IP, Internet eller modem-to-modem.

MSN Gaming Zone: Om du vill spela över Zone måste du först skapa ett kostnadsfritt Zone-ID och installera Zone-programvaran. När du är klar med det går du in i ett spelrum i *Crimson Skies* och sätter igång! Obs! Värderna för ett *Crimson Skies*-spel på Gaming Zone blir den som först går in i spelrummet. Om du vill ha mer information går du till <http://www.wzone.com/> och klickar på Help (Hjälp).

LAN IPX eller LAN TCP/IP: Med någon av de här anslutningstyperna spelar du över det lokala nätverket (LAN) med hjälp av ett IPX- eller TCP/IP-protokoll.

Internet: Med den här anslutningen spelar du på Internet med ett TCP/IP-protokoll genom att ange IP-adress eller DNS-namn för den dator du vill ansluta till.

Modem-to-Modem: Med den här anslutningen spelar du med två datorer med hjälp av modem genom att ange telefonnumret till den dator du vill ansluta till.





AAW: Och om jag vill flyga mitt eget anpassade plan?

DF: Klicka bara på **Build Custom Plane** (Bygg anpassat plan) och utforma ett eget flygplan från början.

AAW: Är jag klar att vara värd eller delta i ett spel nu?

DF: Ja, du väljer att antingen vara värd för ett spel eller delta i ett spel som någon annan har startat. Om du klickar på **Host** (Värd) får du ange namn på spelsessionen, välja ett valfritt lösenord och ange maximalt antal spelare i spelet.

Om du klickar på **Connect** (Anslut) visas ett fönster med en spelista. Listan kan sorteras efter spelnamn, antal spelare, typ av uppdrag, miljö eller status. Om du vill uppdatera listan klickar du bara på **Refresh** (Uppdatera).

När du har klickat på ett spel och sedan på **Join Game** (Delta i spelet) får du ange en anropssignal för sessionen, välja en pilotröst och ange lösenord om värden kräver det.

AAW: Vad är den här spellobbyn för något?

DF: Det är här spelarna sätter ihop sina lag, studerar spelupplägget, eller ändrar det om du är värd, och

kommunicerar med varandra innan de startar ett spel med flera deltagare.

I spelarlistan visas spelarnas anropssignaler i det aktuella spelet. Värdens anropssignal visas överst, och sedan de andras i den ordning de går in i spelet. Siffrorna bredvid anropssignalerna är spelarnas ping-tider i millisekunder. [Redaktörens anm: Det är den tid det tar för spelservern att svara spelaren.] Rutorna vid de här siffrorna visar spelarnas status: ikryssad betyder att spelaren är klar att gå in i spelet, och tom ruta betyder att spelaren inte är klar än.

Team [Lag]: När du ska skapa, gå in i eller lämna ett lag klickar du på knappen **Create Team** [Skapa lag], **Join Team** [Gå in i lag] eller **Leave Team** [Lämna lag] (det finns bara en knapp vid varje tillfälle, beroende på lagets aktuella status).

Boot [Sparka]: Värden kan sparka en spelare och skicka tillbaka spelaren till fönstret med spelistan genom att markera namnet i listan och klicka på **Boot**.

Ready [Klar]: När du är klar att gå in i spelet klickar du på **Ready**. Värden kan inte starta ett spel om inte alla spelare är klara.



AAW: Hur gör spelarna för att kommunicera med andra spelare i lobbyn?

DF: Meddelanden från andra spelare visas i ett stort meddelandefönster. Texten i meddelandet har samma färg som spelarens namn i spelarlistan. Systemmeddelanden visas i grått och inom hakparenteser.

Spelarna skriver sina meddelanden i rutan Chat. De sänder meddelandena genom att trycka på **RETUR** eller klicka på knappen **Send** (Skicka).

AAW: Vad är det för flikar som visas högst upp till höger i fönstret?

DF: Det är här spelarna kan välja plan och ammunition. Alla spelare kan se alternativen för sina uppdrag, men bara värden kan ändra dem.

Under **Mission Options** (Alternativ för uppdrag) väljer värden uppdrag, miljö, villkor för seger, tillåten lagstorlek och detaljer om tillåtna liv. Värden kan också förbjuda vissa flygplanskomponenter och ammunition

genom att klicka på **Select** (Välj) och fylla i formuläret Outlaw Components [Förbjudna komponenter]. När komponenterna har förbjudits får spelarna information om ändringarna och alla deras plan återställs till standardinställningarna.

Under **Select Plane** (Välj plan) fungerar valet av plan på samma sätt som för standardkontroller vid flygningar. [Red:s anm: Se "Upptakten till förödelsen: En pirat berättar" på sidan 14 i det här numret.] Om värden tillåter anpassade flygplan kan de importeras från spelarens katalog med anpassade plan. [Redaktörens anm: Se "Ritningar: Planets grundkonstruktion" på sidan 12 i det här numret.]

Under **Select Ammo** (Välj ammunition) kan spelarna ladda sina plan med ammunition. Förbjudna rakettyper och ammunitionstyper kan inte väljas.

AAW: Det här är otroligt! Hur startar jag?

DF: Varje spelare måste välja **Ready** (Klar). När alla spelare är klara startar värden spelet genom att klicka på **Launch** (Starta)!



PLACERA EN FLYGSTYRKA PÅ DITT SKRIVBORD!



(vingbredd
1-7/8 tum)

Vill du äga Svarta Svanen och de flygplan som Nathan Zachary flugit, men har inte råd? Ta i så fall en provtur med dessa modellflygplan. Varje modell är en mycket detaljerad kopia av stridsplanen i Crimson Skies.

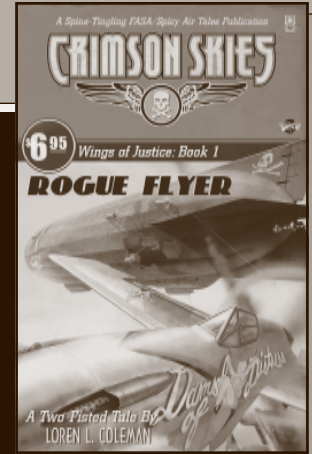


Modellerna säljs omålade och icke ihopsatt. Finns i spel- och hobbyaffärer. Du kan också beställa dem över Internet på www.fasa.com
Copyright ©2000 FASA Corp.

ACTION! DRAMA! SPÄNNANDE ÄVENTYR!



Upplev Nathan Zacharys spännande äventyr! Inta skyarna tillsammans med Trevor "Falken" Girard!



• Deras berättelser startar vintern 2000 • www.fasa.com •
• Copyright ©2000 FASA Corp. •



ETT TACK TILL

Air Action Weekly, ett dotterföretag till Atlas World News ges ut samtidigt i åtta nationer i Nordamerika och andra länder. Huvudkontoren finns på Manhattan, i Hollywood, Houston, London, Dublin och Paris. Reportrarna på Atlas World News täcker hela världen och sätter sina liv på spel i sin strävan att ge dig morgondagens nyheter i dag! Vi är...

Styrelse Grundare och ansvarig utgivare: Jordan "Nose Art" Weisman; Grundare och chefsreporter: Dave McCoy; Chief Executive Officer: Ed Fries; Styrelseordförande: Eric Straub; Marknadschef: Stuart Moulder; Chefsekonom: Dave Luehmann; Utgivare: Jon "Albatross" Kimmich; Researchansvarig: Jo Tyo; Prenumerationsansvarig och logistikansvarig: Matt "UncleDaddy" Gradwohl; Ed Ventura; Vice VD: Craig Henry.

Personal Chefredaktör: Laura Fryer; regional försäljningschef (nationerna i Nordamerika): Chris Cocks; regional försäljningschef (Europa): Peter "Mango" Parsons; Research: Tim "Squire" O'Brien; Flygchef: Phil "Airsick" Knowles; Art Director (Londonkontoret): Douglas "Urich" Herring; Faktor: Chris "Fonts" Lassen; Företagspilot: John "Mongoose" Guyer; personalchef: Victor "Baron" von Beck; Fackombud: Bob "Mr. Wolf" Crocco; Inköpschef: David "Auger" Henry; Springpojke: Bob "Beemer" Gutmann.

Utländska kontor Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna "Harvey" Farr; Moskvachef: Kazuyuki Shibuya; Casablancachef: Takayoshi Asahina; Asienchef: Kazuyuki Kumai; Brittisk chef: Kaoru Ito; Madridchef: Victoria Olson; Internationell översättningschef: Toshio Sato; Resekoordinator: Yutaka Hasegawa; Underrättelsechef (Pariskontoret): Laurence Krzemien-Smith.

Dublin Chefcontroller: Paul Delany; Chefmekaniker: Jonathon Young; Flygaräss: Michael "Mickster" Ivory; Fältreporter: Suzanne Boylan; Företagspilot: John O'Sullivan; Roteflygare: Kerrie Power.

Fotografer i redaktionen Stridsfotograf/illustrator: Vic "Fokker" Bonilla; Fallskärmsspecialist: Todd Lubsen.

Frilansfotografer Frank Woll, Tom Peters, Lex Story, Edison Girard, Ron Lemen.

Fältreportrar John Hudgens (Republiken Texas); Ken Kato (Stilla havsområdet); Aaron "Jabroni" Ueland (Lakota Territory); Dan Foy (Folknationen); Brennan Priest (Amerikas industristater); Kelly Bell (Empire State), Ramon "Cheezdawg" Romero (Kustprovinserna); Derek Carroll (Atlantiska koalitionen); Eugene Evans (Dixie); Mike Sartain (Appalacherna); Lane Reichert (Bortre flodstaterna); Damien Neff (Franska Louisiana); Kevin Loza (Fria Colorado); Mike Lyons (Arixa); Mitch Gitelman (Navajo); Heinz Schuller (Utah); Eddie Smith (Hollywood); Sandra Garavito (Hong Kong); Leon Gor (Hawaii); Heather Carlson (London); John Kane (Paris); Duane Decker (Moskva).

Flygpersonal Teknisk markchef: Todd "Andy Gibb" Squire; Roteflygarexpert: Erika "Adara" Carlson; Chef för stridsflyget: J.J.J. "Inget av J:na betyder Jay" Banhero Jr; Raketexpert: Michelle "Battle Angel" Gamboa Stenson; Specialist på osäkrade granater: Mike Pondsmith; Konstflygare: Chris "Blue Max" Chamberlain; Ordförande i Mile High Club: Dave "Sgt. Skeyle" Blumberg; Scoutpilot: Paul "Idaho Kid" Reed; Materialansvarig: Mark "4AM" Forrer; Flygrekognition: Matt "MEGAMAN" Alderman; Testpilot: Jim "Stickman" Bosler; Personal på plattan: Scott "Scooter" Luse; Motortekniker: Mark "Nitro" Heinen; Zeppelinartekniker: David "Big Z" Kern; Vapenspecialist: Russ "Pyro" Phillips; SonoBuoy-utveckling: Mark Selander; Belastningstestare: Stuart "Scribbles" Compton; Maskinvarukonfiguration: Paul "Mr. Happypants" Gradwohl; Sprängtekniker: Joe "Scrapbook Picture Gluer" Mullenix; Piratkung: Steve "Sea Wolf" Kastner; Desinformationschef: Stan "Trust Buster" LePard; Förstahjälpenspecialist: Jesse Janosov; Hangarvakt: Brian "Avenger" Soderberg.

Stuntmän Andy Glaister, Jim "Shaft" Reichert, Chris Hadden, Nigel Keam, Randy Shedden, Melody Litovkin.

Övriga Piratsamordnare: John "Black Flag" Howard; Räddande änglar: Tom "T-man" Sternberg; Konstsmugglare: Daniel "Treetop Flyer" Dociu; Dryckesspecialist: Gary "Reaper" Hinger; Djurtränare: Graham "Qi-Qi" Kays; Spionverksamhet: Eric "Shifty" Nylund; Bombsiktteskalibrerare: David "Mountain Man" Blevins; Köpt informatör (Hollywood): Eric "Alan Smithee" Trautmann; Korrespondent för Black Swan: Dana "Switchblade" Fos.



BILAGA: GENOMGÅNGAR INFÖR UPPDRAG

HAWAII

Den förlorade skatten av Sir Francis Drake

- 1 Leta reda på platsen för skatten.
- 2 Släpp ned Jack där skatten finns.
- 3 Vakta platsen tills förstärkning anländer.
- 4 Docka med zeppelinaren PANDORA.

Att tillfångata en brittisk bombare

- 1 Eliminera den brittiska stridseskorten.
- 2 Förstör alla utom en av de brittiska bombarna.
- 3 Tillfångata den sista bombaren (närma dig bakifrån tills du är rakt över den.)
- 4 Docka med PANDORA.

Nathan Zachary och den hemliga invasionen

- 1 Förstör den brittiska basen.
ALTERNATIVT MÅL:
Förstör arbetslägret på landningsbanan.
- 2 Docka med PANDORA.

Nathan Zachary och den ohyggliga ubåten

- 1 Avpatrullera basen. Sätt in alla anfallare.
- 2 Skydda PANDORA.

Britternas hämnd

- 1 Skydda PANDORA.
- 2 Skjut ned alla anfallare.

NORDVÄST

Nathan Zachary och det röda hotet

- 1 Försvaga zeppelinaren WORKER'S VOYAGE genom att förstöra motorerna.
- 2 Docka med WORKER'S VOYAGE.
- 3 Docka av från WORKER'S VOYAGE och hämta dr Fassenbiender.
- 4 Återvänd till PANDORA med dr Fassenbiender.

Nathan Zachary och den stulna prototypen

- 1 Flyg nära tågvarnen och plocka upp Ilse Fassenbiender.
- 2 Förstör bränslevagnen när den kommer till depån.
- 3 Flyg in i hangaren och ta prototypen till Blue Streak.
- 4 Förstör vapnen.

Nathan Zachary och bensinoperationen

- 1 Förstör generatorn till fyren.
- 2 Förstör Pacificas patrullbåtar så att PANDORA kan docka med fraktaren.
- 3 Skydda PANDORA.
- 4 Skadskjut den sovjetiska zeppelinaren eller sätt eld på tankern så att den inte kan förfölja PANDORA.
- 5 Docka med PANDORA.

Riddar Blake i fara

- 1 Förstör zeppelinaren PROMISED LAND genom att skjuta på de öppna kanonluckorna.
ALTERNATIVT MÅL: Riddar Blake.
- 2 Docka med PANDORA.

Nathan Zachary och forskningen

- 1 Skydda lasarettsfartyget COMPASSION.
- 2 Eliminera alla Black Hats i området.



HOLLYWOOD

Nathan Zachary och den bortrövade stjärnan

- 1 Förstör huvudporten till studion.
- 2 Skydda trailern.
- 3 Återvänd till PANDORA med miss Cooper.

Det stora flygplansrånet

- 1 Slå in hangarportarna från insidan.
- 2 Bana väg för Spruce Goose.
- 3 Förstör alla fiender.

Nathan Zachary och den skändliga fällan

- 1-7 Ta dig igenom hinderbanan.
- 8 Överlev.
- 9 Docka med PANDORA.

Nathan Zachary och slagskeppsstriden

- 1 Skydda PANDORAs motorer.
- 2 Försvaga zeppelinaren GEMINI genom att förstöra hennes motorer.
- 3 Förstör GEMINI genom att skjuta in i de öppna kanonluckorna.
- 4 Återvänd till PANDORA.

Kampen för FIGAROA

- 1 Kapa zeppelinaren FIGAROA.
- 2 Friskjut lasten på FIGAROA.
- 3 Förstör manövertornet på FIGAROA.
- 4 Skydda Balmoral tills hon bordar ut.
- 5 Eliminera Blake-anfallarna. Hindra dem från att sätta FIGAROA ur stånd.

KLIPPIGA BERGEN

Raiden på Rocky Express

- 1 Leta reda på Rocky Express.
- 2 Eliminera tågets försvar.
- 3 Flyg nära och plocka upp Sparks.

Nathan Zachary och piratduellen

- 1-4 Leta reda på Ulysses Boothe.
- 5 Skjut ned Ulysses Boothe.

Sveket på Devil's Horn

- 1 Flyg under Devil's Horn och släpp av Ulysses Boothe.
- 2 Hindra Black Hats från att hämta upp Boothe för tidigt.
- 3 Leta reda på besättningen.
- 4 Docka och befria besättningen.
- 5 Docka med PANDORA.

Rädda Black Swan

- 1 Eliminera byggnadens försvar.
- 2 Eliminera huvudhangarens försvar.
- 3 Docka i huvudhangaren och rädda Black Swan.
- 4 Förstör Black Hat-byggnaden.
- 5 Skydda PANDORA.

Nathan Zachary och den oheliga alliansen

- 1 Skjut ned så många Black Hat-plan så att Blake blir övertygad om att du är vänligt sinnad.
- 2 Skjut inte ned några Blake Aviation-plan.
- 3 Skydda fraktzeppelinarna.
- 4 Förstör Black Hat-zeppelinaren.



MANHATTAN

Döden i hamnen

- 1 Möt Cabbie.
- 2 Undvik upptäckt och följ Cabbie till lagret.
- 3 Spräng lagret.
- 4 Sänk det tyska fraktfartyget.
- 5 Docka med PANDORA.

Nathan Zachary och det försvunna vittnet

- 1 Befria Waldo Carney.
- 2 Lämna över Carney till polishögkvarteret.

Nathan Zachary och brottslingarnas flykt

- 1 Stoppa Sacred Trust från att fly!!!

Strid över Broadway

- 1 Dags att ge igen!

MICROSOFT PRODUKTSUPPORTTJÄNSTER

Om du befinner dig utanför USA och har en fråga om en Microsoft-produkt bör du först:

- Läs dokumentation och annan tryckt information som medföljer produkten.
- Använda den inbyggda hjälpfunktionen.
- Läs de VIKTIGT-filer som finns på produktdisketterna eller CD-ROM-skivorna. Dessa filer ger allmän information som blivit tillgänglig först efter det att böckerna i produktpaketet tryckts.
- Använda Internet. Se nedan för mer information.

Microsoft Teknisk Support

Microsoft erbjuder olika alternativ av supporttjänster, alltifrån support som ingår när du köper en produkt i butik - Standard Support - till att du köper ett supportkontrakt med möjlighet att få en utökad supportservice som passar dig och dina behov. Oavsett vilken typ av support du väljer kan du alltid använda dig av Microsoft Online Support, där du utan kostnad har möjlighet att själv söka svar på dina frågor via <http://www.microsoft.com/sverige/support>. Där kan du också finna ytterligare information om Microsofts olika supportalternativ. Du är också välkommen att kontakta vår kundtjänst på telefonnummer 08---752 09 29. Öppettider, måndag-fredag: 09.00 - 17.00.

Supporttjänster för hemanvändare

För dig som vill ha tillgång till support som är lätt att tillgodogöra sig utan större tekniska förkunskaper finns ett antal specialanpassade supporttjänster. Via Personal Online Support (<http://www.microsoft.com/sverige/support/personal/>) finner du lätt och kostnadsfritt drivrutiner, uppdateringar, tekniska frågor och svar m m. Beroende på vilken produkt du köpt kan du ha tillgång till Standard Support dvs två fria supportincidenter via telefon.

Om inte onlinetjänsterna räcker till och du har förbrukat din eventuella kostnadsfria telefonsupport, kan du självklart kontakta vår ordinarie telefonsupport. Du väljer då själv om du vill betala per gång eller köpa ett avtal med flera supporttillfällen.

När du ringer till Microsoft med ett tekniskt problem

När du ringer bör du befinna dig vid din dator och ha relevant produktdokumentation tillgänglig. Var beredd att lämna följande information:

• Versionsnumret på den Microsoft-produkt du använder.

• Vilken typ av maskinvara du använder. Detta inkluderar nätverksmaskinvara där det är aktuellt.

• Vilket operativsystem du använder.

• Den exakta ordalydelsen i meddelanden som visas på skärmen.

• En beskrivning av vad som hände och vad du gjorde när problemet uppstod.

• En beskrivning av hur du försökte lösa problemet.

Kontaktinformation:

Telefonnummer till kundservice: 08-752 56 30

Telefonnummer till teknisk support: 08-752 09 29

Internet: <http://www.microsoft.com/sverige/>

Onlinesupport: <http://www.microsoft.com/sverige/support>