

Hvem reddede dit skind?

DET VED ENHVER GOD PILOT DA...

VÅBEN & VALG AF MÅL

Affyr gevær
Affyr raket
Skift gevær
Skift raket
Find næste fjende/mål
Find næste allierede
Find næste ikke-flyvende mål
Få nærmeste angriber på sigtekornet
Intet mål
Fastgør kikkert

SPACEBAR

X

F3, F4

F5, F6

E

W

R

Q

T

SHIFT + S

SYNSVINKLER

Retning 1-9 (numerisk tastatur)

Skift synsvinkel

Kameravinkel

MANØVRERING

Peg næsen opad

Peg næsen nedad

Rul til højre

Rul til venstre

Drej til højre

Drej til venstre

Flad ud

HASTIGHEDSREGULERING

Forøg

Reducer

Juster hastighed

Aktiver nitro-boosters

ANDET

Åbn missionskort og menu for spillet

Vis alle kontrolvinduer

Chat

Chat med din gruppe

Dobbelt spilhastighed (kun en spiller)

ESC

F1

1/2

SHIFT + 1/2

BACKSPACE

F8

F7, F9-F12

DOWN ARROW

UP ARROW

RIGHT ARROW

LEFT ARROW

PERIOD (.)

COMMA (,)

SHIFT + L

SHIFT + S

SHIFT + S

SHIFT + S

SHIFT + S

NYHED! "ANGEL Series 3"-styrepind

Shur-Shot
Aero-Instrument
Company

"HVORFOR UDSKYRE DIT FLY MED MINDRE?"

Microsoft

Nordamerikas førende magasin med artikler for piloter og flyvning.



AIR ACTION WEEKLY

MAGASIN

Reg. Empire State patentkontor — trykt i Canada

Nr. 13

12. årgang

25¢

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

10. december 1937



Kun i AAW! Interview med vovehalsen
og luftpiraten NATHAN ZACHARY
SE SIDE 4

Ikkelige fotos!
Sådan ser kabinen ud i en
PIRATS luftskib! SE SIDE 3
En pilots drøm går i opfyldelse!
De nyeste cockpit-instrumenter
SE SIDE 18

TIL VEJRS MED FLAGSKIBET! Zacharys "PANDORA" og hendes følge

Foto: T. Lubsen / fotopilot V. Bonilla

TRÆT AF AT BLIVE



SKUDT NED AF PIRATER?

Bliv ekstra stærk i nærkamp med ...

Spilde penge på
ammunition
og reparationer?

DR. FASSENBIENDERS CRIMSON SKIES



INSTALLATION

Sæt Crimson Skies cd'en i dit cd-rom-drev, og følg instruktionerne på skærmen. Se Readme-filen på cd'en med Crimson Skies, hvis installationsprogrammet ikke starter automatisk.

START

Klik på **Start**, peg på **Programmer**, **Microsoft Games** og **Crimson Skies**. Klik dernæst på **Crimson Skies**.

Vælg et af følgende i hovedmenuen i Crimson Skies.

Campaign [Togt]

Start eller fortsæt et togt, eller genspil en tidligere mission. Spil gemmes automatisk, når en mission er slut. Hvis du vil spille tidligere missioner, skal du læse "En pirats erindringer" på side 11 i dette nummer.

Instant Action [Omgående kamp]

Hop direkte ind i en nærkamp! Vælg mellem en række forskellige missioner, eller byg din egen. Se "Omgående kamp" på side 27 i dette nummer for at få flere oplysninger.

Multiplayer [Flere spillere]

Konfigurer et spil for dig og dine venner via et LAN-netværk eller modem og Internet. Se Dr. Fassenbienders interview på side 28 i dette nummer af AAW for at få flere oplysninger.

Preferences [Indstillinger]

Justér indstillingerne for spil, lyd, video og kontrolfunktioner i Crimson Skies.

Ved hjælp af det nyeste inden for induktion af katoderør kan Dr. Fassenbiender "beame" den åbne himmel **DIREKTE IND I DIT HOVEDE!**

Flyv i de nyeste og dyreste fly! Spil mod dine venner ved hjælp af Dr. Fassenbienders patenterede Intervac Z-1000, eller prøv at kæmpe alene mod hans mekaniske og helium-kølede hjerne.*

Forsendelse er garanteret af Blake Aviation Security.

* Hjerne sælges separat.

alt dette
for kun
\$29.99!

ATLAS' MISSIONSKORT

Farer du *stadig* vild, selvom du har det nyeste navigationsudstyr i cockpittet? Kan du ikke se forskel på en flod og en jernbane, når du er 5.000 fod over landjorden?

Løsningen på dit problem er —

Atlas'
hurtigudfoldende
vandtætte
Deluxe
missionskort!



Tryk på **ESC** for at folde kortet ud under en mission

Resume Mission

[Gem spil] Klik her for at folde kortet sammen og vende tilbage til missionen.

Restart Mission

[Indlæs spil] Klik her for at genstarte den aktuelle mission.

Preferences

[Indstillinger] Klik her for at ændre indstillingerne for spil, lyd, video og kontrolfunktioner i Crimson Skies.

Quit Mission

[Afslut mission] Klik her for at afslutte missionen og vende tilbage til kabinen.



Selvorienterende kompas: Du behøver ikke vende kortet på siden eller hovedet!



Der medfølger smarte papirclips, så missionsmål og rekognosceringsfotos kan fastgøres til kortet. Der medfølger også—gratis—en rød blyant (der ikke tværer ud), så du kan markere dine mål på kortet.



Nordamerikas førende publikation inden for luftfart

INDHOLDSFORTEGNELSE

Registreret på patentkontoret i Empire State – Trykt i Canada

Air Action Weekly—et seriøst blad, der siden 1928 har haft artikler om piloter, fly og hændelser i lufrummet over Nordamerika—har en grund til at være *specielt* stolte af dette nummer. Piloten i dette nummer er en gudsbenådet mesterflyver og en sorgløs verdensmand (nogen kalder ham for en blodtørstig pirat) Nathan Zachary.

Hr. Zacharys navn har figureret i overskrifter lige fra Hollywood til Empire State—men hans sagnomspundne livshistorie har aldrig været trykt før.

Vores stjernereportere har taget hemmelige fotografier af Zacharys luftbase *Pandora*. Nogensinde spekuleret på, hvad der er inden i en piratzep? Det kan du se i dette nummer.

Vi bringer også artikler om de nyeste luftteknikker og andre flyvetips fra vores eksperter.

Dette nummer er fyldt til bristepunktet med spændende nyheder, kære læser!

— Nero MacLeon
Redaktør
Air Action Weekly

Værsgø, Nathan—
Her er dit fricksemlar
af AAW... din artikel
fortjener at blive
rost til skyerne!
— Nero

Dr. Fassenbienders Crimson Skies

Flyv i ægte kampfly med dette enestående spil. Se, hvordan du installerer, starter og indlæser kampmissioner. ***Omslagets inderside***

Atlas missionskort

Faret vild? Brug for kendte landmærker? Atlas' specielle vandtætte kort guider dig igennem enhver kampmission. **1**

Nathan Zacharys røverhistorier & mange liv

Nathan Zachary fortæller i dette nummer om sin tidlige karriere, og hvorfor han blev pirat. Er han en hjerteløs morder eller en pirat med et hjerte af guld? Det er op til dig! **4**

Luftpiraternes storhed og De forenede Staters fald

En historisk fortælling om, hvordan den blå himmel over Nordamerika blev farvet blodrød. **6**

En pirats hjem

Vores nysgerrige reporter Tamara Staples har taget eksklusive fotos af *Pandora*, der er Nathan Zacharys luftbase. **8**

En pirats erindringer

Eksklusive ekstrarfotos fra Nathan Zacharys hemmelige og private scrapbog. Se minder fra hans tidligere eventyr! **10**

Modeltegning: Grundlæggende flykonstruktion

Fra start til slut, nu kan du selv bygge det fly, du altid har drømt om! **12**

Optakt til ødelæggelse: En briefing for pirater

Vores diskrete reportere har deltaget i en af Nathan Zacharys briefinger før en mission. Find ud af, hvordan han vælger og armerer sine fly! **14**

Grundlæggende flyvning

Et genoptryk af en af vores mest populære artikler. Start med det grundlæggende, og lær, hvordan du får flyet i luften—og bliver der! **16**

Kun det bedste! Flyinstrumentering

Vores ingeniører har udviklet en enestående instrumentering, og de fortæller dig selv, hvordan du bruger det. **18**

Firemans kamptips

Vores ugentlige tips til både nybegyndere og mesterflyvere. 21

Sigtekorn: Ekspertes indstiller sigtekornet!

Se, hvordan du sigter hurtigere, skyder bedre og fjerner alle pirater, der krydser din jetstrøm. En præsentation af kikkerten! 22

Hold øjnene åbne: Synsvinkler

Sørg for at være opmærksom på alt i luften! Læs her, hvordan du ser ovenover, ja selv bagved flyet, uden at miste orienteringen. 24

Stunts—Sådan bliver du berømt og hædret!

Flyv igennem et nåleøje, og folk vil straks lægge mærke til dig! 26

Omgående kamp

Udfyld vores historiespørgeskema—vælg hvornår, hvor og hvad du vil flyve—og start på en hurtig styrkeprøve i skyerne. 27

Spil for flere spillere: Et eksklusivt interview med Dr Fassenbiender

Dr. Fassenbiender forklarer, hvordan du flyver og kæmper med dine venner—eller fjender—i et spil for flere spillere. 28

Ægte reklamer! 31

Oplysninger i dette dokument, inklusive henvisninger til URL-adresser og Web-steder på Internettet, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er angivet er firmaer, organisationer, produkter, personer og hændelser, der er beskrevet heri, opdigtede og ethvert sammenfald med virkelige firmaer, organisationer, produkter, personer eller hændelser er utilsigtet. Ansvar for overholdelse af gældende copyright-love hviler på brugeren. Uden at begrænse copyright-rettighederne må ingen dele af dette dokument gengives, lagres eller hentes ind i et system eller overføres i en hvilken som helst form eller via hvilke som helst midler (elektronisk, mekanisk, ved kopiering, ved optagelse eller lignende) eller til andre formål uden en skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentapplikationer, varemærker, copyrights eller andre immaterielle rettigheder, der dækker genstande i dette dokument. Undtagen som udtrykkeligt anført i en skriftlig licensaftale fra Microsoft, giver dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, copyrights eller andre immaterielle rettigheder.

© & © 2000 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdt.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX og MSN er enten registrerede varemærker eller varemærker, der tilhører Microsoft Corporation i U.S.A og/eller andre lande/regioner.

Navne på firmaer og produkter, der er nævnt heri, kan være varemærker, der tilhører deres respektive ejere.

Flyv nu!

Se side 27,
hvis du vil ud at flyve
med det samme

**Ingen
forsinkelse!**



Nathan **ZACHARYS RØVERHISTORIER & mange LIV**

FORESTIL JER, HVOR OVERRASKEDE VI BLEV, da Air Action Weekly modtog et telegram fra Nathan Zachary, der spurgte, om vi havde lyst til at interviewe ham. Om vi ville! Vores stjernereporter, Patricia Clark, mødtes med Mr. Zachary den 21. december 1936 på Hilton Beach, Hawaii. Her er, med hans egne ord, historien om en af de mest kontroversielle piloter, der findes ...

JEG HAR ALTID VÆRET OMGIVET AF åbne vidder. Mine forældre fortalte mig, at jeg blev født på en mesa ved fuldmåne. De sagde, at jeg prøvede at række ud efter månen for at røre den. Jeg ved ikke, om det er rigtigt, men det billede har altid fascineret mig. Jeg har altid stilet efter det største og klareste på himlen.

Vi var sigøjnere, der vandrede rundt i det, der engang blev kaldt Sydvestamerika. Vi havde de mest mærkelige jobs og hutlede os igennem. Mine forældre blev ofte beskyldt for at stjæle. De var ikke tyve, men de var fattige og manglede den anseelse og veltalenhed, der skulle til for at forsvare deres ære.

Da jeg var seksten, løj jeg om min alder og meldte mig til Army Air Corps. Seks uger senere var jeg på vej mod Europa for at kæmpe i Første Verdenskrig. Eddie Rickenbacker tog mig med som pilot på sit ledsagerfly og lærte mig at flyve og kæmpe. Jeg fik mere end et halvt dusin medaljer det første år.

Men min karriere som krigshelt fik en brat afslutning, da jeg mødte den tyske mesterflyver Wilhelm Kiser. Han viste mig, at jeg ikke var

uovervindelig, og skød mit fly ned over Alperne, hvor jeg blev fanget og smidt i en krigsfangelejr.

Jeg sad og rådnede i den lejr i et år, inden det lykkedes mig og et par officerer at flygte—vi løb lige ind i den russiske front. Vi gjorde det eneste, vi kunne: sluttede os til russerne og fløj deres metaltrætte biplaner. Vi kaldte vores eskadrille for Sigøjnerne, og selvom det var hårde odds, lykkedes det os at holde stand mod tyskerne.

Da Første Verdenskrig sluttede, fortsatte kampene desværre i Rusland. Bolsjevikkerne styrtede zaren. Jeg var fanget midt i det hele og var tvunget til at vælge side. Det var ikke let, da jeg havde kæmpet side om side med russiske bønder og officerer, jeg var endda blevet dekoreret af zar Nikolaj I—men til sidst støttede jeg Folkehæren.

Men russerne, som jeg kendte dem, ændrede sig. Jeg så, hvordan den Røde Hær begik de samme grusomheder, som andre havde begået mod dem. Jeg syntes, at jeg et eller andet sted måtte udligne den unfair kamp, så jeg begyndte at flyve de gamle adelfamilier i sikkerhed på den anden side af grænsen. Det lettede min samvittighed, men gjorde mig





samtidig også til den russiske stats fjende nummer ét.

Jeg flygtede til England og gik på Oxford Universitet. I 1923 vendte jeg tilbage til De forenede Stater (det var stadig De forenede Stater på det tidspunkt) med en juraeksamen og et stort bundt penge.

Efter jeg havde set, hvordan de rige og privilegerede havde misbrugt deres magt, vidste jeg, hvordan jeg kunne slå dem på deres egen hjemmebane. Jeg gik på børsen. I 1929 omgik jeg folk som Rockefeller, Ford og andre fremadstræbende unge som Howard Hughes. Jeg boede i et stort palæ på Long Island med dyre biler og tjenere ... og jeg har aldrig været mere ulykkelig.

Ser du, jeg var ikke en døjt bedre end alle de andre pampere. Jeg var selv en af dem, trådte på andre og tænkte ikke på andre end mig selv.

Det var en lettelse, da børsen krakkede, og det hele blev revet væk.

Da De forenede Stater blev delt, begyndte jeg at høre om luftens pirater. Det fik mig til at vende tilbage til et liv, der ikke kom med løfter om en fremtid, men indeholdt en nutid, der var værd at leve i.

I dag er verden ude af balance. Måske kan jeg genoprette balancen. Jeg angriber de rige og magtfulde i enhver nation, og tager det, de værdsætter allermost— deres penge. På den måde får jeg dem ned med nakken og viser, at de ikke er uovervindelige.

Lad mig afslutte med et citat fra en engelsk pirat, der levede i det 16. århundrede, og som er et udtryk for min egen livsfilosofi: "Vi lever livet fuldt ud, spytter i ansigtet på dem, der undertrykker os, og bliver sikkert hængt for det."

Nathan Zachary

OPFINDERE

**IKKE alle PATENTER
ER GODE PATENTER**

Gratis

Der er flere former for patentbeskyttelse. Du ønsker at tjene mere på din opfindelse, og derfor ønsker du det bedst tænkelige patent. Rekvirer vort gratis hæfte "SÅDAN BESKYTTER VI DIG". C. A. LASSEN & CO., New York. Registreret patentbureau i New York siden 1875



FRYER'S FLYERS FLYVESKOLE

Lær at flyve som esserne!

Forbløf dine venner!

Opnå dine ligemænds respekt!

Stunt- og erhvervslektioner
tilbydes.

Gør dig fortjent til dine
vinger I DAG!

Ring og få tilsendt et kursussekema NU!

**Kom
til**

**The
ZONE**

MSN™ Gaming Zone er en gratis spilservice, der gør det muligt at spille sjove, spændende og udfordrende spil på Internettet. I zonen kan du spille mod nogle af verdens bedste spillere eller møde nye mennesker til et almindeligt spil. Få de nyeste spillertips og nyheder om Allegiance™ og andre Zone Premium Games. Du kan også gå på opdagelse i gratis zone-spillerum, f.eks. Hearts, Spades og Backgammon.

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

Se et interview med skaberen af spil for flere spillere "Spil for flere spillere: Et interview med Dr. Fassenbiender" på side 28 i dette nummer.



LUFTPIRATERNES STORHED og DE FORENEDE STATERS FALD

LUFTRUMMET OVER NORDAMERIKA er et farligt sted, men det har ikke altid været sådan. Engang var Amerika forenet og stabilt. Og det er ikke lang tid siden, at automobiler, jernbaner og dampere var den bedste måde at rejse på, mens fly var et sjældent syn.



- | | | | |
|--------------------------------|---------------------------|------------------------------------|------------------------|
| 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 |



HVAD SKETE DER?

Det første tegn på forandring kom med den influenza-epidemi, der ramte landet i årene efter Første Verdenskrig. Flere og flere isolerede sig, da mange blev ramt af sygdommen, der blev overført af de mænd, der vendte hjem fra krigen i Europa.

Præsident Woodrow Wilsons forsøg på at danne De forenede Nationer mødte stor modstand blandt amerikanske borgere og førte til, at Warren G. Hardings kampagne "Ny uafhængighed fra Europa" fik stor succes. Harding ønskede en større separation fra resten af verden, og hans parti Regionalisterne gjorde dette til et tema i deres valgprogram. Da Regionalisterne vandt valget i 1920, brugte de deres nye magt til at gennemføre et spiritusforbud.

Men i 1923 døde præsident Harding. Hans efterfølger, Calvin Coolidge, nægtede at støtte spiritusforbuddet, og de føderale lovforslag forsvandt mere eller mindre i kongreskomitéerne.

I mellemtiden gav spiritusforbuddet anledning til stridigheder mellem de forskellige regioner i Amerika. Der kom grænseposter på statsgrænserne i et forsøg på at begrænse strømmen af alkohol. Mange stater brugte grænseposterne til at opkræve uofficielle—og meget ulovlige—skatter.

I 1927 raserede en ny og dødelig influenza-virus landet. Staterne lukkede deres grænser og omdannede grænseposterne til karantæneposter. Smuglere og andre lyssky elementer begyndte at anvende fly som transportmiddel for at undgå den øgede kontrol på landjorden.

Ved valget i 1928 var valgdeltagelsen meget lav, da folk undgik større forsamlinger af frygt for at blive smittet med influenza. Regionalisterne lancerede deres kampagne "En stærk stat" og indskrænkede effektivt de føderale regerings magt.

I oktober 1929 krakkede børsen, og det var nådestødet til De forenede Stater. Regionalisterne havde skåret kraftigt ned på støtten til staterne, så da regeringen i Washington D.C bad om økonomisk støtte fra staterne blev dette ensstemmigt afvist.

Den 1. januar 1930 trådte Texas ud af De forenede Stater og blev hurtigt efterfulgt af Californien, North og South Carolina, Utah og New York. Washington var nu uden magtindflydelse og ude af stand til at mobilisere de

politiske og militære midler, der var nødvendige for at holde De forenede Stater samlet.

Da den føderale regering smuldrede, deserterede det meste af landets militær og svor troskab over for deres hjemstater. Mange endte som lejesoldater eller kriminelle.

Nordamerikas fascination af fly blev nu af stor betydning, da al handel mellem de nye uafhængige nationer var stoppet. Pludselige kampe ødelagde den interkontinentale jernbanestruktur, og veje blev misvedligeholdt eller saboteret. Automobilene, der engang blev udråbt til at være det nationale transportmiddel, blev overgået af gyrotaxier, luftbusser og store fragtzepplinere, der kontrollerede luftrummet.

Ordet "luftpirat" var på alles læber i denne turbulente periode. Små, uorganiserede bander, der bestod af eventyrere og "linselus", begyndte en bølge af forbrydelser, der hurtigt var en inspiration for andre.

Den første alvorlige pirattrussel dukkede op i 1931. Jonathan "Djenghis" Kahn - en tidligere forretningsmand fra Chicago - grundlagde den berygtede Rødkranielegion, eller Red Skull Legion, som den hedder på engelsk. Kranierne rykkede ind i Utah (og udgav sig for at være fra hjemmevernet), hvor de stjal et af militærets luftskibe.

Kampene på grænserne mellem de ny stater fortsatte i 1935. I dette kaos trivedes spritsmuglere og pirater. Snesevis af nye militser, de fleste forsvarede deres stater, begyndte at udkæmpe farvestrålende og prægtige kampe i luften. Redmann-banden, legionen De Røde Skalpe, De Sorte Svaner og andre piratgrupper plyndrede på tværs af nationale grænser. De forskellige stater fortsatte med at støtte deres luftvåben, men begyndte også at give pirater kaperbreve, der gav dem lov til at angribe nationens fjender.

I dag er Nordamerika et kontinent, der bekriger sig selv. Rivaliserende militser overfalder hinanden for at forsvare deres egne nationale interesser. Pirater og enkeltpersoner udfordrer disse militser i kampen om kontrollen over luftrummet, og de vinder ofte.

Luftruterne danner den nye grænse, hvor en enkeltperson med de rette færdigheder og nerver kan gøre en forskel. De flyvere, der findes i dag, er mænd og kvinder, der bør hædres, frygtes, men først og fremmest respekteres, så længe de kan holde på en styrepind og holde flyet i luften. Vi har givet dem denne magt. De er frie som fuglen—men fem tusinde fod er et langt fald fra magtens tinder.



EN PIRATS HJEM

EFTER INTERVIEWET MED NATHAN ZACHARY BLEV JEG inviteret på en tur med hans berømte zeppeliner Pandora. Teknikere fra AAW skjulte et lille kamera, så vores læsere kunne få eksklusive fotos af, hvordan der ser ud inden i en flyvende piratfæstning. Spørg ikke om, hvor de gemte kameraet! – Patricia Clark

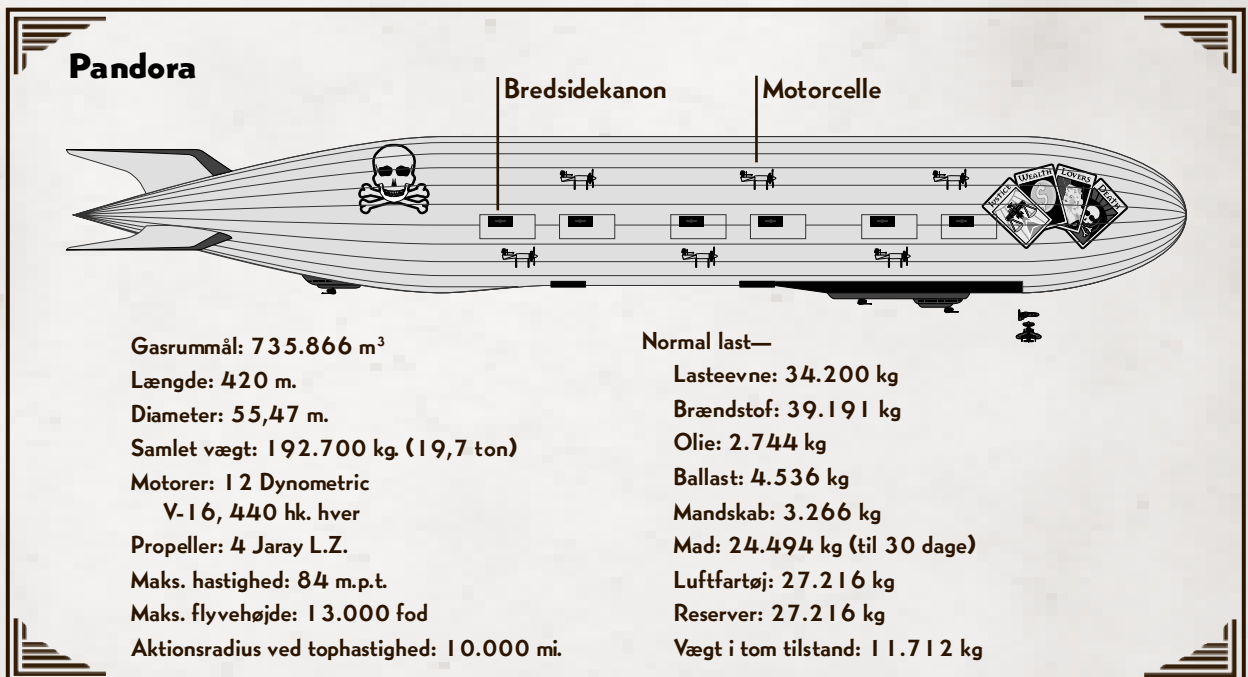
TROBRINGEN AF PANDORA markerer en milepæl i Nathan Zacharys piratkarriere. Ifølge pålidelige kilder tog Nathan et job som tredjeofficer om bord på Empire Airs fragt-zeppeliner, *Fulcrum*, og hyrede derefter sin egen bande som besætningsmedlemmer. Da de først var i luften, tog Nathan og hans mænd kontrol over luftskibet. De satte kaptajnen og besætningen af midt på en hvedemark i Pennsylvania ... og fløj ud på pirattogter.

Luftskibet var oprindeligt designet til at fragte to jagerfly til eskortering af bombefly, men gennemgribende ændringer til zeppelinerens struktur gør det nu muligt at fragte en eskadrille på mindst seks fly. Den har seks

kanoner på bredsiden og en .60-kaliber maskingeværsrede, der beskytter hver enkelt motorcelle.

Hr. Zachary fortæller, at han omdøbte luftskibet til *Pandora* som en hyldest til Pandoras æske. Ifølge den græske mytologi indeholdt æsken menneskehedens utallige plager, men som også indeholdt Håb, som siden har trøstet menneskeheden i sin elendighed.

Hvilken del Nathan og hans bande repræsenterede, fortalte han os aldrig.



Inde i fæstningen



Andre dele af zeppelinieren var erklæret forbudt område, men jeg fik dette billede af Nathan Zacharys kabine om bord på *Pandora*. Hr. Zachary har sat sit præg overalt i dette rum: Det tommetykke persiske tæppe, Ludvig XVI-skrivebordet i maghoni, Picasso-skitsen ved siden af vægkalenderne og hans indrammede medaljesamling fra 1. verdenskrig og den russiske revolution. Fløjlsgardiner pryder vinduerne i den ene side af gondolen, og der er en flot udsigt over horisonten og den blå himmel. Et andet vindue (se fotoet ovenover) åbner ind til zeppelinierenens

indre, så hr. Zachary kan holde øje med det indre maskineri i den flyvende fæstning. I baggrunden kan man se zeppelinierenens stålramme og startbanen med de kampklare fly.

CHANGE MEMENTO

[Næste Mission] Nathan Zacharys kort og notater til hans næste dristige mission. Klik her for at få en briefing over den næste mission. (Se "Optakt til ødelæggelse: En briefing for pirater" på side 14 i dette nummer.)

NEXT MISSION

[Tidligere Missioner] Nathan Zacharys personlige breve, avisudklip fra hans tidligere eventyr og meget mere! Klik her for at se indsamlede minder eller genspille en mission. (Se "En pirats erindringer" på side 10 i dette nummer.)

PREVIOUS MISSIONS

[Flykonstruktion] Modeltegninger og detaljerede specifikationer for hr. Zacharys næste specialbyggede fly. Klik her for at designe og købe et fly. (Se "Modeltegning: Grundlæggende flykonstruktion" på side 12 i dette nummer.)

PLANE CONSTRUCTION

[Gem Spil] Klik her for at gemme dine bedrifter i luften. Spillet gemmes automatisk efter hver mission. Du kan også gemme spil, mens du spiller en mission (se henvisningen til kortet over Atlas-missionen på side 1).

RETURN TO MAIN MENU

[Vend Tilbage Til Hovedmenu] Klik her for at forlade kabinen.

Gå ikke glip af de nye udfordringer i *Crimson Skies* universet—

Sæt din browser til <http://www.crimsonskies.com/>!

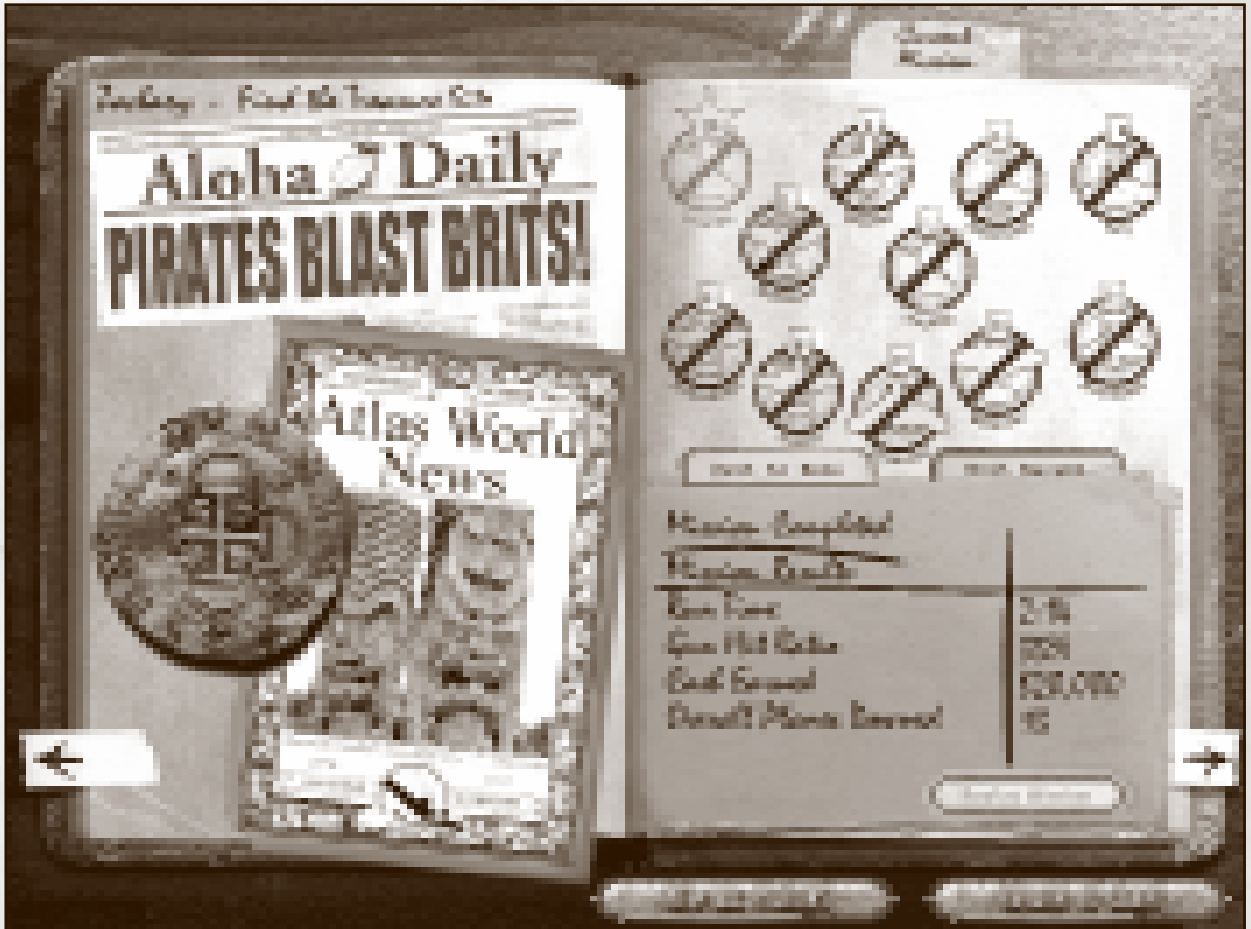
Hver uge bringer vi nyheder fra hele verden i *Atlas World News*, profiler af de nyeste tiltag inden for luftfartsteknologi i *Air Action Weekly*, nyhedsscoop om frygtløse militærflyvere og dødsfarlige stjernepirater i *Warriors of the Air* og en helt ny kulørt artikelserie i *Spicy Air Tales*! Træd ind i en verden fyldt med luftpirater, vovestykker og intriger - opdateres hver uge!



EN PIRATS ERINDRINGER

AAWs stjernereporter PATRICIA CLARK kaster et sjældent, stjålent blik på Nathan Zacharys hemmelige og personlige scrapbog (ja, undskyld, Nathan, men vi kunne altså ikke modstå fristelsen). Siderne er fyldt med udklip fra aviser, postkort fra eksotiske steder, fotografier, nedskydningsmærker og håndskrevne, parfumerede breve.

EFTER HVER MISSION går Mr. Zachary tilbage til sin kabine og vurderer, hvordan hans **Previous Missions** [Tidligere missioner] er gået. Hver mission dækker flere dobbeltsidede opslag i hans scrapbog.





For at vende siderne i scrapbogen skal du anvende papirpilene, der findes yderst på siden i scrapbogen. For at vende tilbage til den aktuelle mission fra en anden side skal du klikke på mærket **Current Mission** [Aktuelle mission], der findes øverst i bogen.

Klik på **View All Missions** [Vis alle missioner] for at se minder fra en tidligere mission. I indhold-sfortegnelsen vælger du den mission, du vil gennemse. Klik derefter på **View Mission** [Vis mission]. Du kan også genspille en mission herfra ved at klikke på den og dernæst klikke på **Replay Mission** [Genspil mission].

Hvis du vil gå tilbage til Nathans hytte, skal du klikke på **Return to Cabin** [Tilbage til kabine] på skrivebordet under scrapbogen.

Minder fra missionen

Den første side i hver mission indeholder avisudklip, fotos og andre minder om Nathans eventyr. Klik på et emne for at forstørre det. For at eksportere eller gemme en bestemt favorit skal du klikke på knappen **Export to Desktop** [Eksporter til skrivebord], der vises ved siden af nogle af de forstørrede dele i scrapbogen.

Nedskydningsmærker

På den modsatte side vises nedskydningsmærker for forskellige fly, udformet som gummistempler. Tallene angiver, hvor mange fly af denne type som Nathan har skudt ned under sin seneste mission. Røde stjerner angiver flyveresser! Mærkerne opdateres for at vise statistikken over hr. Zacharys bedste score.



Missionens resultater

Nederst på den højre side vises en statistik over Nathans præstationer i denne mission. De to faner **Most Recent** [Seneste] og **Best to Date** [Bedst til dato] gør det muligt at sammenligne hans seneste resultater med hans bedste score.

Flere fotografier, avisudklip og fortegnelser

På de følgende sider findes flere udklip og billeder, der er taget af forskellige folk, da Nathan satte livet på spil og fløj gennem latterligt snævre områder! Uheldigvis havde denne reporter ikke tid til at kigge nærmere på resten af de fortrolige papirer fra de mange halsbrækkende bedrifter. Kun Nathan Zachary ved, hvilke hemmeligheder der gemmer sig der.

STERNBERG-KNOWLES



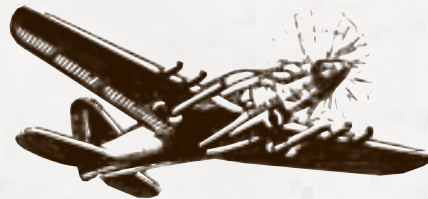
Erfaring.

Professionalisme.

Virkelig store bygninger.

1211 East Street, Zipperville, Empire State

McCoy Aircraft



"Vi bygger dit fly, mens du venter"

Det FØRENDE firma inden for specialbyggede fly og flydele

Fortæl om denne annonce til andre og få en gratis propeljustering!



MODELTEGNING: GRUNDLÆGGENDE FLYKONSTRUKTION

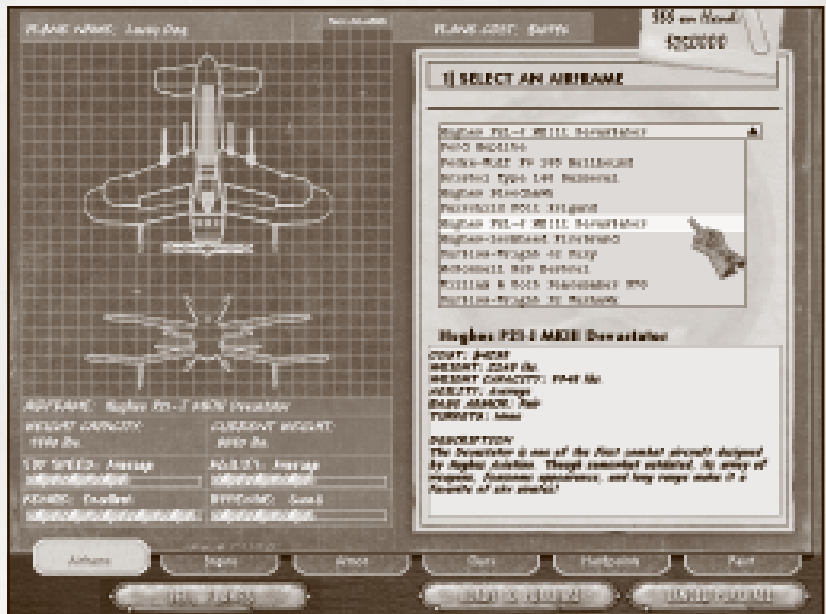
ETHVERT FLY ER ET GODT FLY, så længe det får dig op i luften, mens hvis du har tænkt dig at tilpasse dit fly efter dit eget hoved, har AAW's flykonstruktører et par tip til dig.

HAR DU NOGENSINDE TÆNKT PÅ, HVORFOR FLYPRODUCENTER bygger fly på den måde, de gør? Hvorfor ikke bruge en Rolls-Royce Merlin II-motor i en Curtiss-Wright J2 Fury i stedet for R-1800-C? På grund af vægt og aerodynamisk ydeevne—og den ultimative faktor: penge!

For at designe et nyt fly fra bunden skal du klikke på **Plane Construction** [Flykonstruktion] i *Pandora's* kabine. Navngiv dernæst det fly, du skal til at designe. Klik på **OK**. Du er nu klar til at begynde at arbejde med modeltegningerne over flykonstruktionen.

Disse tegninger holder styr på dit fly, ned til mindste detalje. Øverst på hver tegning vises flyets navn og de aktuelle konstruktionsomkostninger. Øverst til højre kan du se en seddel, der er fæstnet med en papirclips. Sedlen angiver, hvor mange penge du har.

Nederst til venstre vises den maksimale *vægtkapacitet* for det valgte flyskrog samt dets *nuværende vægt* sammen med ydelsesindikatorer, som angiver flyets *tophastighed*, *manøvre-dygtighed*, *pansring* og *angrebsmuligheder*. Når du ændrer dit design, ændrer ydelsesindikatorerne sig—tilføj et ekstra sæt maskingeværer, og flyets angrebsmuligheder forøges.



Nu da du ved, hvordan du skal forstå tegningerne, er du klar til at bygge dit eget fly. For at bladre i tegningerne skal du klikke på fanerne, der findes nederst. Start med den første fane, **Airframe** [Flystel], og fortsæt dernæst med at gennemgå alle fanerne i rækkefølge. Lad være med at springe trin over, ellers risikerer du at ende med at forsøge at gå i luften med et fly, der ikke har en motor!

Anvend rullelisten til at vælge

bestemte dele til hver tegning. Når du bladrer gennem listerne, vises en statistik og beskrivelse af de enkelte dele i det nederste højre hjørne på tegningerne.

Airframe

[Flystel] Flystellet afgør flyets aksim-alvægt. Hvis du starter med et tungt flystel, kan det godt være, at du har en uovertruffen konstruk-tionsstyrke, men tro ikke, at du er ligeså manøvre-dygtig som et lettere fly.



Engine

[Motor] Du får, hvad du betaler for. Du skal hive flere penge op af lommen for at få flere hestekræfter.

Armor

[Pansring] Tilføj pansring til dit skrog for at beskytte det mod kugler og raketter. Vælg våben til næse-, hale- og vingesektionerne.

Guns

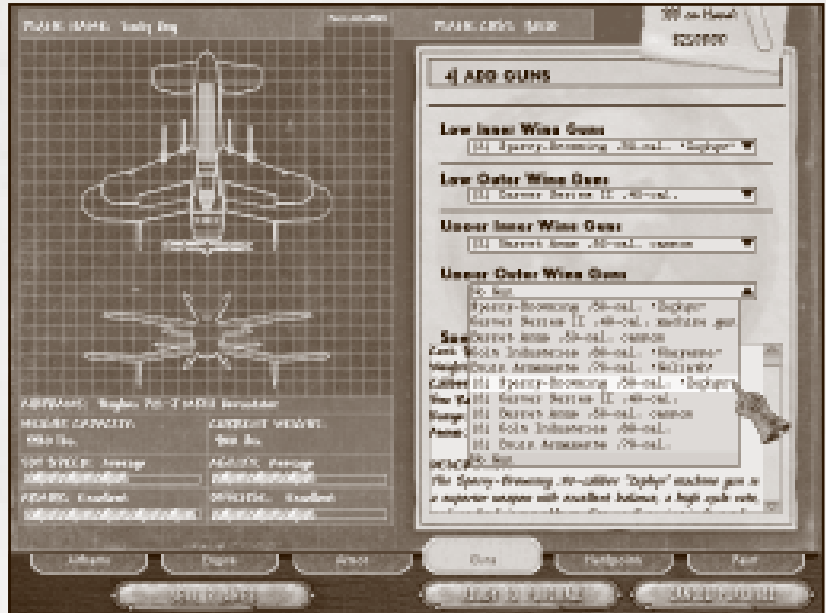
[Geværer] Geværer kan monteres i en af de fire tilgængelige positioner. Hver position kan indeholde et gevær eller et par geværer. Hvis et par geværer installeres i den samme position, skal de have den samme udformning og kaliber.

Hardpoints

[Stationer] Raketter monteres på de konstruktionsforstærkede stationer på dine vinger. Hver vinge kan have et forskelligt antal stationer, men ikke mere end otte per flystel.

Paint

[Maling] Byg dit helt eget fly med



farver, nuancer og udsmykning, så både venner og fjender kan genkende dig på himlen!

Når dit fly er parat, skal du klikke på knappen **Ready to Purchase** [Klar til at købe] for at se de samlede omkostninger og en vægtanalyse for dit fly. Hvis du har tilføjet for mange komponenter eller overskredet

s krogets maksimalvægt, kan du ikke købe flyet. Hvis du skal bruge flere penge til at købe flyet, kan du klikke på knappen **Sell Planes** [Sælg fly] for at se, hvad du kan fjerne fra dit inventar. Klik på knappen **Purchase Now** [Køb nu] for at afslutte salget, eller gå tilbage til tegningerne for at foretage de nødvendige ændringer.

Trautmann-Bonilla Kunstcenter

Der er **STORE PENGE** i kunst!

Talent ikke nødvendigt! Lær af rigtige europæiske lærere!

Kurser i:
Maling
Tegning
Drama
Dans
Skrivning



"VI SKABER BYER!"

BIG

CONSTRUCTION

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





OPTAKT TIL ØDELÆGGELSE: EN BRIEFING FOR PIRATER

DA VORES DISKRETE REPORTER INFILTREREDE Pandora, ventede der hende noget af en overraskelse—for første gang i en nordamerikansk avis bringer vi nu en sandfærdig førstehåndsberetning om, hvordan pirater forbereder deres fly og briefer deres besætning inden skattejagter, angreb og andre bedrifter i luften!

HVIS DU VIL HAVE EN MISSIONSBRIEFING, skal du klikke på **Next Mission [Næste mission]** i Nathan Zacharys kabine på Pandora. Du kan se Nathans angrebsplaner, så snart kortet med detaljer om missionen foldes ud.

Klik på **Replay Briefing [Genspil briefing]** for at høre missionens briefing igen. Klik på **Return to Cabin [Tilbage til kabine]** for at vende tilbage til Nathans kabine. Klik på **Go to Flightcheck [Gå til flycheck]** for at klargøre flyet til missionen.

Flycheck

Brug tavlen til at dobbeltchecke flyet og ledsagerflyet, der skal være med i den mission, du skal flyve—du får ikke flere chancer, når først du er i luften! Ved siden af flysilhouetterne vises en liste over kaliber, og hvilken type ammunition der er i flyets geværer, samt hvilke raketter der findes på flyets stationer.

Hvis du ønsker at flyve et andet fly på denne mission, skal du klikke på **Change Plane [Skift fly]**. Klik på **Change Ammo [Skift ammo]** for at skifte ammunition eller raketter. Begge procedurer beskrives i detaljer på den næste side.

En liste over missionsmål er hæftet til papiret ved siden af formularen Flycheck. Det er en god idé at gense dine mål og overveje, hvilket fly og ammunition der bedst passer til missionen. Klik på **Fly Mission [Start mission]**, når du er klar til at starte. Hvis du har



spørgsmål til dine mål, kan du køre missionens briefing igen ved at klikke

på knappen **Return to Briefing [Tilbage til briefing]**, der findes under tavlen.



Valg af fly

Hvis du ønsker at skifte fly, kan du gense specifikationerne for tilgængelige fly ved at bladre gennem rullelisterne for dit fly og ledsagerflyet. Når du vælger et fly, vises dets hastighed, pansring og manøvre-dygtighed ved siden af silhouetten sammen med flyets geværer og tilgængelige stationer. Hvis du vil bruge et fly til en flerspillermission eller til omgående kamp, skal du vælge det og derefter klikke på knappen **Export** [Eksporter].

Efter at du har valgt fly til dig selv og din ledsagerpilot, skal du klikke på **Accept Selections** [Accepter valg] for at vende tilbage til Flycheck—eller klikke på **Cancel Selections** [Annuller valg], hvis du ønsker at annullere dine ændringer. I begge tilfælde går du tilbage til Flycheck.

Valg af ammunition

Vælg en ammunitionstype til dit fly og ledsagerflyet ved at bladre gennem rullelisterne, der vises ud for hvert gevær. Beskrivelser af ammunitionen vises ved siden af flyet.

Vælg raketter ved at bladre gennem rullelisterne, der vises ud for hver station. Beskrivelser af raketter vises til højre for tavlen.

Accepter eller annuller dit valg af armering ved at klikke på knappen **Accept Loadout** [Accepter armering] eller **Cancel Loadout** [Annuller armering] under tavlen.



Grundlæggende flyvning

NOGLE PILOTER GÅR I LUFTEN som var de født med vinger. Resten af os kæmper og lærer det på den hårde måde. Gudskelov gør de avancerede højde- og haleror det lettere end nogensinde at styre flyene, så selv nybegyndere kan stige op—og blive—i det blå.

START OG DOKNING

Moderne kampfly rører sjældent jorden. Det er mere sandsynligt, at de starter og dokker på en flyvende zeppelin.

Selve starten er let—lad dig falde fra "zeppen", start dine motorer, og du er hurtigt væk.

Dokning er lidt mere vanskeligt. Zeppelinerne har en gribekrog, der fanger dit fly. Styr dit fly ind bagfra under maven på zeppelineren, og ret flyets næse ind efter krogen. Kom så tæt på som muligt, og hold den samme hastighed som zeppelineren. Når du er på krogen, trækker zeppelinerens kran dig ind.

HASTIGHEDSREGULERING

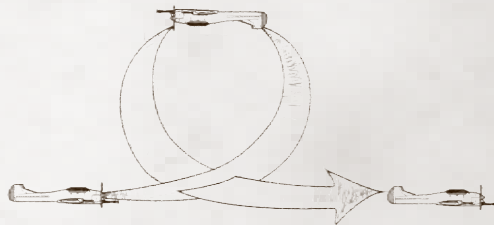
Gashåndtaget på joysticket kontrollerer flyets hastighed. Angrebsmanøvrer med skarpe stigningsvinkler kræver mere gas end andre manøvrer; ellers taber flyet opdrift og begynder at stalle.

MANØVRERING

Der er intet som det sus, det giver, når du vender flyet efter en flyvning med hovedet nedad, og understellet nærmest rør ved trætoppene ... men inden i nybegyndere bliver alt for overstadige og prøver sådan et stunt, skal vi lige have nogle grundlæggende ting på plads.

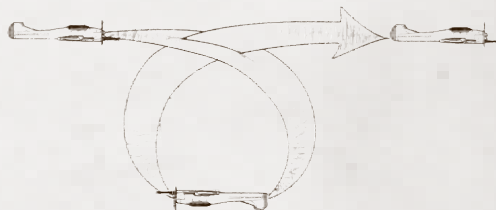
Stigning

Træk tilbage i joysticket. Dette får flyet til at stige. Hvis du bliver ved med at trække tilbage i joysticket, stiger du op i et loop. Sørg for at flyve hurtigt nok, ellers begynder flyet at stalle.



Dykning

Skub dit joystick frem. Dette får flyet til at dykke. Hvis du fortsætter med at skubbe joysticket fremad, fortsætter flyet i en bue nedad og dykker til sidst ned i et loop. I modsætning til stigninger er hastigheden ikke et problem her, da flyet accelererer på grund af tyngdekraften. Højde, derimod, er et problem. Hvis du ikke har højde nok, når du starter denne manøvre, rammer du jorden med et brag!



KOMMENTAR: Efter utallige opfordringer fra vores læsere bringer vi her en af vores mest populære artikler igen (oprindelig trykt i AAW den 16. maj 1933), der indeholder en udførlig beskrivelse af, hvordan du får flyet i luften.

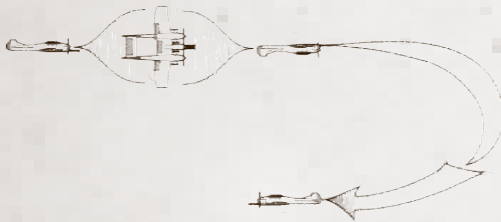
Rulning

Når du flytter joysticket til højre eller venstre løftes flapperne på den ene vinge, mens flapperne sænkes på den anden. Dette får flyet til at rulle til højre eller venstre. Der er tre manøvrer i forbindelse med rulning: 360 graders vending, med hovedet nedad og med krængning.

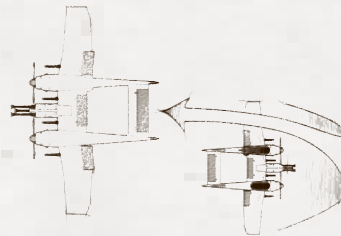
360-graders vending Flyt joysticket til siden. Rul rundt og fortsæt gennem en 360-graders vending, så du er tilbage ved udgangspunktet.



Med hovedet nedad Hvis du stopper halvvejs gennem en 360 graders vending, flyver du med hovedet nedad eller på "ryggen." Flyv med hovedet nedad, samtidig med at du udfører et halvt nedadgående loop—det er en hurtig måde at ændre retningen og ende med den rigtige side opad.



Med krængning Den sidste manøvre er at krænge flyet. Rul flyet en fjerdedel af en vending, så den ene vinge peger opad, den anden nedad—træk dernæst tilbage i joysticket, som hvis du skal stige op i en loop. Dette får flyet til at krænge i et skarpt sving.



Drejning

Drej på joysticket for at flytte haleroret til højre eller venstre. Dette får flyets næse til at pege til højre eller venstre og gør det muligt at vende flyet uden krængning.

Der findes mange flere komplicerede kombinationer, hvor disse grundlæggende manøvrer indgår. Øv dig på det grundlæggende, og snart flyver du som en mesterflyver.

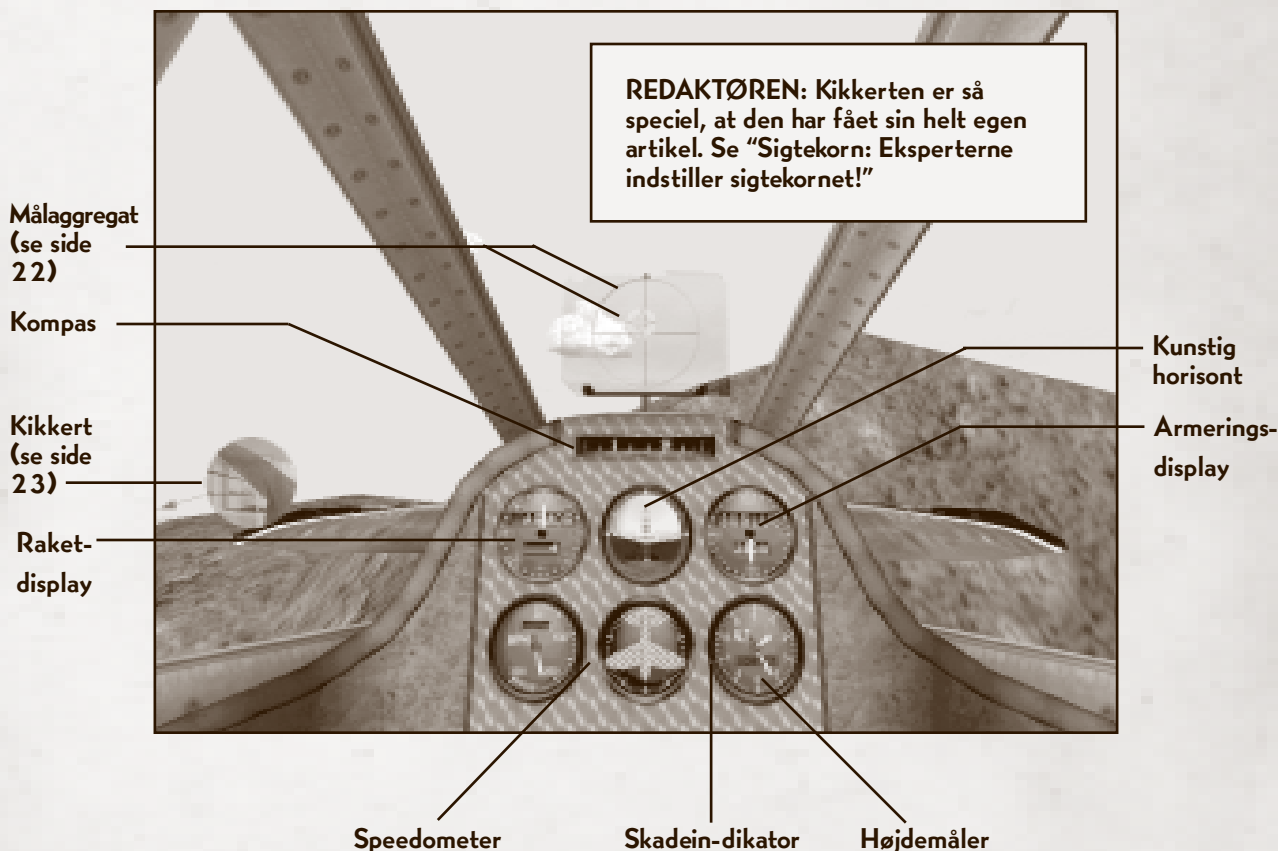
SLIP UD I TIDE

En sidste ting du kan lære: hvad gør du, hvis det går galt. Tryk på **CTRL+X** for at udløse faldskærmen, og spring ud af flyet. Vær forsigtig, hvis du flyver i et propelfly som f.eks. Devastator. Talrige piloter har oplevet at være en hårsbredde fra døden, for blot at springe tilbage i pilotsædet. Det er ikke et kønt syn.

FLYINSTRUMENTERING

VI HAR BEDT VORES EKSPERTTEAM om at evaluere de nyeste teknologier og finde frem til det ultimative instrumentpanel. Nogle af disse paneler er de gennemprøvede og originale måleinstrumenter, vi alle kender, mens andre stadig er på teststadiet, og derfor vil du ikke støde på dem uden for flyproducenternes testområder. Så bliv siddende, kære læser, og du får et glimt af det bedste af det bedste.

VORES INGENIØRER HAR ÆNDRET COCKPITTET på Hughes' Devastator. De sparede heller ikke på noget. Bemærk det klassiske finértræ og trim i børstet stål. Måleinstrumenternes design kan variere afhængigt af flyets cockpit.



Lad os begynde med det grundlæggende ...



KOMPAS Et almindeligt kompas duer ikke på grund af den turbulens, der opstår ved pludselig acceleration. Vi har valgt en Explorer 2000, der er gyrostabiliseret. Dette kompas viser altid retningen også i tåge og regn—ligemeget i hvilken retning du vender eller ruller.

HØJDEMÅLER Vi har valgt en Janas Rexhøjdemåler, da det er enkelt og let at læse. Den lange nål viser højden i hundrede fod, og den korte nål viser højden i tusinde fod. Denne højdemåler har en særlig advarselsslampe, der lyser rødt ved for lav højde dvs. under 100 fod.



SPEEDOMETER Whistler Delux er en barometrisk lufthastighedsindikator, der viser din hastighed i "miles pr. time". Det har en advarselsslampe, der automatisk blinker, når flyet kommer under dets estimerede stall-hastighed.



KUNSTIG HORISONT Det er let at tabe orienteringen i dårligt vejr, eller hvis du er midt i en heftig luftkamp. For at undgå dette problem anvender vi Dexter-Handlys kunstige horisont. Med dobbelte gyroskoper og

juvelbelagte radarskærme fortæller dette vidunder dig, hvilken vej din næse peger —op, ned eller til siden.



Forlad aldrig byen uden os!

Din garanti for at slippe UD eller pengene tilbage!



Har tjent de misforståede siden 1928

KIMMICH KAUTIONSHJÆLP



Billedskøn

*Professionelle
fotografier*

Når du har brug for fotografier i professionel kvalitet, kan du altid regne med et godt resultat hos os! Lad vores flinke personale forvandle dig!



Når du har smag for store oplevelser.



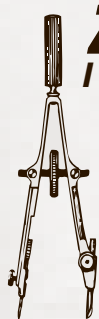
Dagens nyheder
fra hele
verden,
når du har
brug for
dem.



Køb dem i DAG

LEX' TRÆNINGS CENTER

Hvis DU ikke
træner hos Lex,
**ER DU
SVAG!**



ZIPPER INGENIØRER

Fra fly til luftskibe
til skyskrabere

**Vi designer en bedre
verden til DIG!**

Besøg os i Pacifica, øst
for Lake Washington

You vil råbe "Hurra!" for
Dillon Kaffe

Særlig blanding med
dobbel styrke og
dobbel smag. Har en
kraftig aroma!



Prøv den i dag!

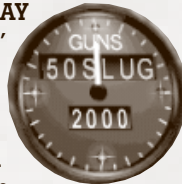
Og nu til noget udstyr, der ikke er standard, men som vi har i vores cockpit ...

ARMERINGSDISPLAY

Browning HPX' armeringsdisplay viser, hvilket gevær der er ladet og parat til at skyde.

Det har også en tæller, der viser, hvor meget ammunition der er tilbage i det ladte gevær. Piloter trykker på **F3** eller **F4** for at skifte mellem geværer, der er monteret på deres fly. Ved valg af et andet gevær peger indikatoren på et oplyst kryds. Disse kryds samt den numeriske nedtælling har en farvekode, der angiver ammunitionsstatus:

- Grøn** Tilstrækkelig ammunition.
- Gul** Er ved at løbe tør.
- Rød** Geværet er tomt.



RAKETDISPLAY

Bludevils raketdisplay holder øje med status for de raketter, der er monteret på flyets stationer. Ligesom på armeringsdisplayet vises rakettypen, og hvor mange skud der er tilbage. Displayets nål peger på farvede kryds, der vises i tælleren:

- Grøn** Der er mange skud tilbage.
- Gul** Der er få skud tilbage.
- Rød** Der er ingen skud tilbage.



Piloten kan skifte mellem de raketter, der er monteret på stationerne ved hjælp af **F5**, der

vælger raketter i stigende rækkefølge (eller **F6** i faldende rækkefølge).

Vi er især helt vilde med, at systemet automatisk vælger den næste raket, der kan affyres, hvis du løber tør for skud på en anden station.

SKADEINDIKATOR

En af vores favorittællere er helt klart Crispin Mark Vs skadeindikator. Du behøver ikke dreje halsen af led i et omvendt rul, for at se om halen er skudt i småstykker-se bare på dette vidunder, der hurtigt viser dig, om du kan fortsætte med at pløje gennem skyerne, eller du skal vende næsen hjem mod hangaren. Et omrids af flyet er opdelt i højre og venstre vinge samt næse- og halesektion. En farvekode viser, hvor alvorlig skaden er på hver sektion:

- Grøn** Sektionen er ubeskadiget.
- Gul** Op til 50% af sektionens panser er ødelagt.
- Orange** 50% til 100% af sektionens panser er ødelagt, og 0 til 25% af flystellet er ødelagt.
- Rød** 25% til 100% af flystellet er ødelagt.



Der introduceres hele tiden nyt udstyr og tællere (noget er dog kun tilgængeligt på det sorte marked). I de næste numre lover vi at holde dig ajour med nyt udstyr, så snart vi hører om det og har afprøvet det i luften.



FIREMANS KAMPTIPS

STEVE "FIREMAN" KELLEY JR.—KAPTAJN i Republikken Texas' Air Rangers, en uovertruffen mesterflyver, der blev dekoreret i guerillakrigene ... og som stadig er i flyvende vigør—giver denne uges indsigt i luftkamp.

HVER DAG SPØRGER NYE PILOTER, DER stadig ikke er tørre bag ørerne, hvad min hemmelighed er. Hvordan er det lykkedes mig at skyde 52 fly ned—heriblandt 5 andre mesterflyvere? Og hvordan kan jeg vende hjem til basen med et uskadt fly? Well, der er ikke nogen hemmeligheder i det ... ok, der er måske to: knowhow og tal.

Knowhow

Kend dine fly. Skal du flyve en kraftigt armeret og pansret Kestrel eller en kvik Bloodhawk? Kig nøje på alle fly du ser, og vær parat til at udnytte dine fjenders svage punkter ... samtidig med at du lærer at beskytte dine egne.

Hvis din modstander f.eks. er en Bloodhawk, skal du undgå at komme ind foran hans kanonsigter. Kom om—og bliv—bag hans haleparti. På den anden side, hvis du flyver en Kestrel, kan du tåle at få et par skrammer i lakken, uden at der sker noget—så du kan løbe risikoen ved en direkte konfrontation.

Hold altid øje med beholdningen af ammunition og raketter. Der findes altid et våben, der er velegnet til at bruge imod din modstander. Brug ikke "dum-dum" skud, hvis du kæmper mod en tykhudet Warhawk. Planer om at skyde en "zep" ned? Lad være med kun at laste flakraketter. Dette er fejlurderinger, som man ikke overlever.

Tal

I skolen var jeg ekstremt dårlig til tal og matematik. Heldigvis skal du ikke tænke på binominelle læresætninger, når du er i luften—men du skal have en fornemmelse for bevægelige ting, hvor hurtigt de bevæger sig, hvor pokker de er, og hvor de prøver at flyve hen.

Se dig omkring (se "Hold øjnene åbne: Synsvinkler" på side 24 i dette nummer), og find dine fjender. Hvis du opdager skudhuller på din vinge, er det for sent at gøre

noget. Prøv at finde ud af, hvor *alle* dine fjender er—ikke kun dem du har på kornet.

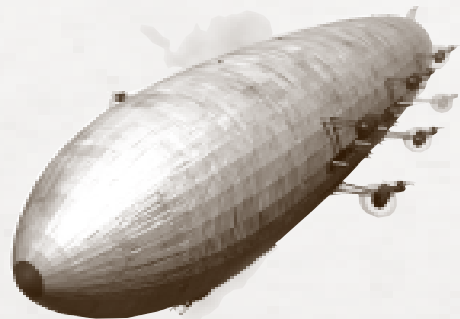
Kom ind bag din fjende (medmindre han har et bagudskydende kanontårn), og hold fly fra din egen hale.

Når du nærmer dig et fly, skal du altid prøve at flyve højere—dette giver dig flere manøvremligheder. F.eks. ved en erfaren flyver, hvornår han skal gå på kompromis med højde fremfor hastighed og omvendt. Dyk for at indhente et hurtigere fly ... men hvis du har brug for at sætte farten ned (farligt i nærkamp!), skal du stige lige op.

Problemer med at indstille dit sigtekorn på en mere manøvremlig modstander? Sæt farten ned, samtidig med at du krænger; dette reducerer din radius, så du kan hamle op med deres fantastiske luftaerobatik.

Afskedsalut

Husk bare én ting ... det uforudsigelige kan—og vil—ske deroppe. At miste koncentrationen i en nærkamp er en katastrofe, så sørg for at tænke knivskarpt. Held og lykke, grønskollinger!





Ekspert **INDSTILLER** sigtekornet!

VELKOMMEN TIL VORES UGENTLIGE klumme, der beskriver, hvordan du kan tage hurtigere sigte, skyde bedre og fjerne alle pirater, der krydser din vej! I denne uge bringer vi, udover de sædvanlige tips, en beskrivelse af vores nyeste tekniske vidunder, der er udviklet af AAWs ingeniører: Kikkerten.

AFHÆNGIGT AF DIT COCKPIT OG DIN SYNSVINKEL (se "Hold øjnene åbne: Synsvinkler" på side 24 i dette nummer) har du enten blyndfattede sigtekorn og operationssigtekorn eller kun de blyndfattede sigtekorn.

Operationssigtekornet viser, hvor flyets næse peger hen.

Det blyndfattede sigtekorn holder øje med hastigheden, når flyet krænger og ruller. Dette sigtekorn viser, hvor dine kugler vil ramme.

Hvis både det blyndfattede sigtekorn og operationssigtekornet er indstillet på det samme mål, skyder du med dødbringende præcision.

VALG AF MÅL

Anvend en af nedenstående kommandoer til at vælge et mål eller en mission. (Se bagsiden på dette nummer for at få en oversigt over joystick-funktioner.)

For at sigte på

Skal du trykke på

Næste fjende eller mål

E

Forrige fjende eller mål

SHIFT + E

Nærmeste fjende eller mål

CTRL + E

Næste allierede fly

W

Forrige allierede fly

SHIFT + W

Nærmeste allierede fly

CTRL + W

Næste ikke-flyvende mål

R

Forrige ikke-flyvende mål

SHIFT + R

Nærmeste ikke-flyvende mål

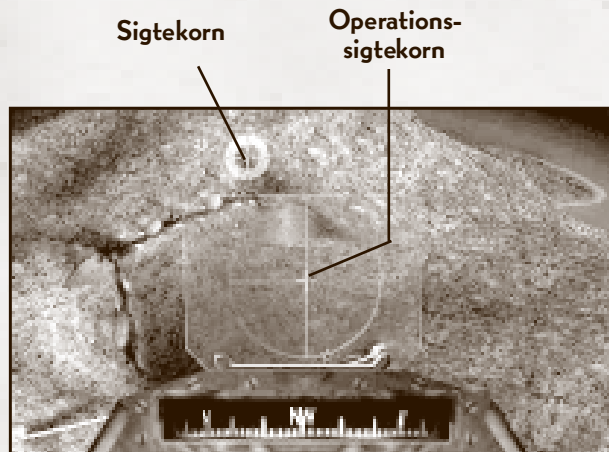
CTRL + R

Nærmeste angriber på sigtekornet

Q

Ingenting

T



Du får flere oplysninger, så snart du har valgt et mål. Hvis dit mål befinder sig foran dig og inden for din rækkevidde, vises målets navn.





Du får flere oplysninger, så snart du har valgt et mål. Hvis dit mål befinder sig foran dig og inden for din rækkevidde, vises målets navn.

Hvis du er tæt nok på, vises målet i en parentes (**rød** for fjende, **grøn** for allieret og **blå** for neutrale mål), hvilket gør det lettere at orientere sig selv i et kraftigt skydække.

Hvis målet er uden for din rækkevidde, vises navnet på målet, den vej flyet skal vende for at flyve mod det, og en pil der peger mod målet.

Når målet er destrueret, vises der automatisk et nyt (hvis der findes et).

Kikkerten

Har du altid gerne ville se hvem og hvad, der flyver bag dig? Det kan du nu.

Kikkerten er et optisk sigte, der er gyroskopisk stabiliseret. Det viser et forstørret billede af det valgte mål. Det forstørrede billede ruller langs kanten på din forrude med en pil, der altid peger i retning af dit mål.

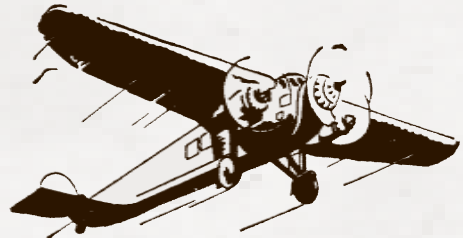
Kikkertsystemet slås til og fra ved at trykke på **SHIFT+S**. Det slås automatisk fra, når målet er uden for synsvidde.



Denne uges råd

Kun en sjælden gang flyver du direkte ind i en nærkamp. Indstil det forreste sigtekorn, så det rammer foran på fjendens flyrute—det passer med den tid, det tager for kuglerne at nå det fly, du sigter efter!

SMAG PÅ



DE VILDESTE EVENTYR

MED "CAPPY G" KAYS OG HANS TAVSE MANDSKAB!
HVER UGE I AIR TIMES MAGAZINE!

FREMTIDENS FLYVNING

KERN HEAVY INDUSTRIES LUFTSKIBE

HOLD ØJNENE ÅBNE: SYNSVINKLER

I EN LUFTKAMP kan det, at du taber fjenden af syne på grund af skyer, direkte sol eller blinde punkter, betyde, at spillet er slut hurtigere, end du kan nå at sige "Så bunder vi!". Hold øjnene åbne er AAW's spalte med strategier til, hvordan du bevarer overblikket deroppe!

I DENNE UGE SER VI PÅ NOGET NYT: Vi smugkigger på de synsvinkler, som er blevet standard i de seneste flykonstruktioner. Hold da op, har vi lige set meget! I dag kan du foretage ting, som ikke var mulige i gamle dage.

Først kan du vælge mellem forskellige synsvinkler: Cockpit, Udvendig og Første person ved at trykke på tasten **F8**.



COCKPIT har alle de traditionelle tællere, men et begrænset udsyn.



UDVENDIG viser mere af terrænet samt de fleste instrumenter.



FØRSTE PERSON er den klareste synsvinkel.

**WEISMAN
BRUGTE FLY**

"Fly til os andre!"





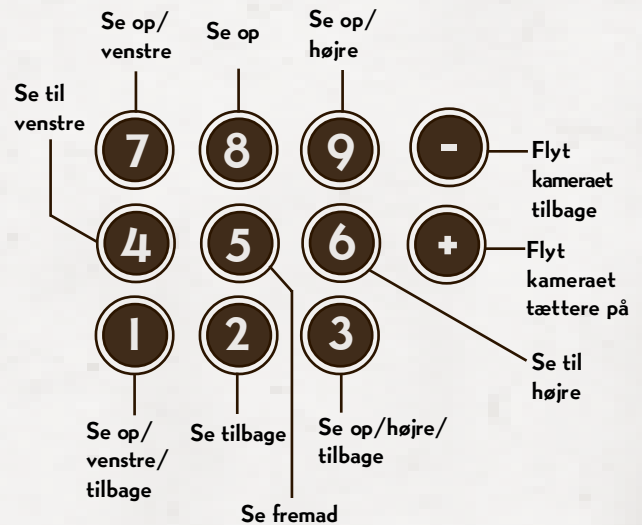
En anden synsvinkelindstilling er Forfølgelse. Tryk på **F7** og din synsvinkel bliver fastlåst i forhold til dit fly—du vil se dit fly nærme sig og dernæst suse forbi din synsvinkel. Det er et kanonskud for vordende Hollywood-instruktører!

Til sidst kan du trykke på **L** for at spore et fly, du har i sigtekornet. Målet centrerer i din synsvinkel uanset flyets retning. Tryk på **L** igen for at afbryde sporingen..



“CENTRERET”MÅL

I alle synsvinkler kan du se til siden, bagud, ovenover eller nedenunder ved at bruge “hatswitch”-knappen på joysticket eller tasterne på det numeriske tastatur. Brug “hatswitch”-knappen eller disse numeriske taster, og din synsvinkel låses fast i den ønskede retning.



Hvis du trykker ned på tasten **J** sammen med “hatswitch”-knappen eller en af de numeriske taster, drejer du let din synsvinkel i den ønskede retning. Tryk på tasten **K** for at vende tilbage til den fastlåste

BUGTALERIETS hemmelighed Afsløres her!



Kan nemt læres på 60 til 90 dage ved hjælp af vort hjemmekursus. **GARAN-TERET RESULTAT.** Tjen penge! Bliv populær! Få det sjovt! Mange muligheder! Radio, fjernsyn, scenen! Ønsker du gratis informationer? **SKRIV TIL OS!**

KAMERAVINKLER

Hvis du vil se

Skal du trykke på

Over flyet

F9

Foran flyet

F10

Til venstre for flyet

F11

Til højre for flyet

F12

Du kan til enhver tid få adgang til et af de fire kameraer, så du nemt og bekvemt kan checke, om flyet er funktionsdygtigt direkte fra cockpittet.

STUNTS—SÅDAN BLIVER DU BERØMT OG HÆDRET!

VIL DU GØRE DIT NAVN BERØMT? Vil du have, at de peger på dit fly—hvisker med beundring i stemmen eller ovenikøbet med lidt frygt—mens du brummer hen over deres hoveder? Hvad med et par billeder i den lokale avis? Eller vil du have, at historiene om dig får selv den mest berygtede pirat til at tænke sig om en ekstra gang, inden han udfordrer dig til luftkamp? Så kære læser, er du kommet til den rigtige side, hvor AAW bringer et nyt afsnit i artikelserien om, hvordan man skaber sig et ry i luften.



NOGLE PILOTER måler deres succes efter tykkelsen på deres tegnebog, det antal timer, de har logget i de højere luftlag eller hvor mange ton varer, de har fløjet fra New York to New Orleans. Men for dem, der ved bedre, kan man ikke måle en rigtig pilot ud fra tal. Den rigtige målestok er, hvor stor ens berømmelse er.

Du øger din berømmelse ved at skyde andre piloter ned (fjender ... ikke dine egne ledsagerpiloter), erobre zeppelinere, udføre farlige manøvrer i luften og andre ærefrygtindgydende heltegerninger. I denne uge undersøger vi de "farlige luftmanøvrer", der er med til at sikre dig berømmelse.

FAREZONER

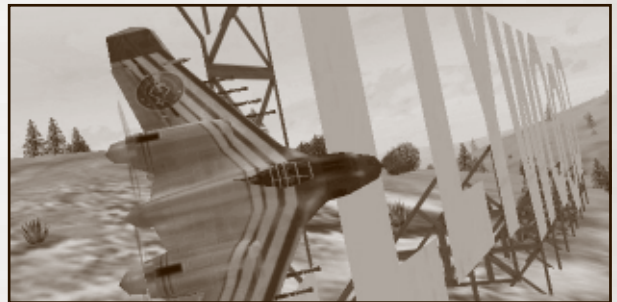
Farezoner er snævre områder, der kan udfordre selv den mest garvede flyver. Kig efter tunneler, snævre klippeklofter, åbne hangarer og andre steder, der er næsten umulige at navigere sig igennem, og du får opmærksomhed hurtigere, end du kan nå at flyve gennem disse zoner!

Piloterne i ledsagerflyet har måske også nogle forslag, så lyt efter. De fortæller dig, hvis du har udført et vellykket og bemærkelsesværdigt stunt.

En anden fordel ved disse farezoner er, at de er velegnede til at gøre det af med konkurrenterne. Klem dit fly gennem en tog tunnel og se, om piraten i din jetstrøm har nerver til at følge med! Enten svinger han af, eller også lærer han på den hårde måde at snævre områder, skyhøje hastigheder og en rystende hånd er en livsfarlig cocktail.

Og glem ikke at læse aviserne dagen derpå. Dit billede kan være slået stort op på hele forsiden—eller endda dukke op i en Hollywood nyhedsrevy—altsammen enestående minder lige til scrapbogen!

De eneste grænser for berømmelse er din egen fantasi ... og dine nerver. Så, test jer selv, piloter. Lev livet farligt, eller lad helt være med at leve.

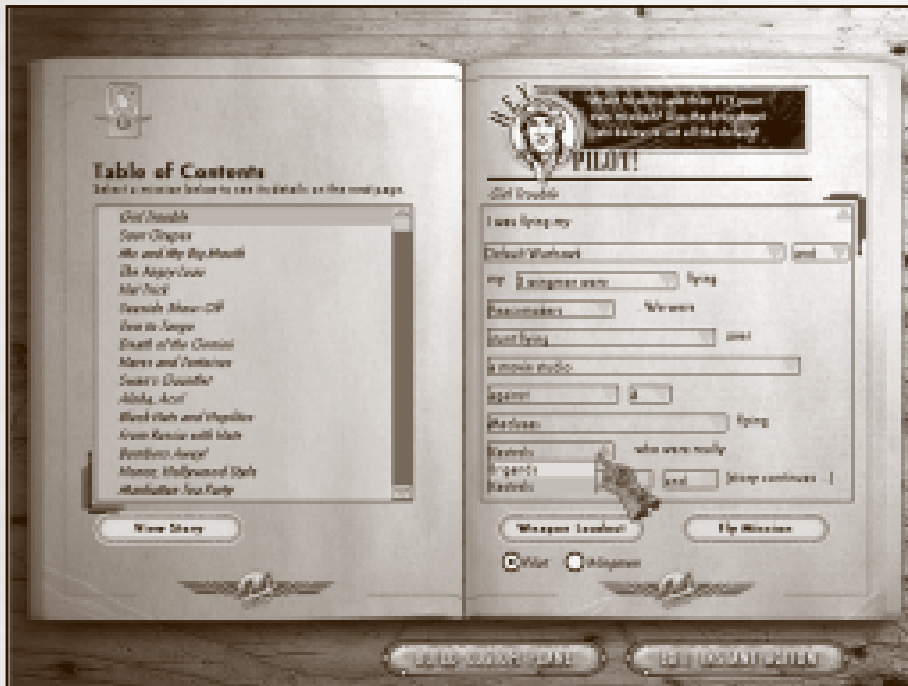




OMGÅENDE KAMP

OMGÅENDE KAMP ER AAW'S FORUM for piloter, som ønsker at fortælle deres egne historier om de luftkampe, de har været med i.

DU KAN flyve en **Omgående kamp**-mission på to måder. Du kan vælge en historie i indholdsfortegnelsen, klikke på **View Story** [Vis historie], læse og huske oplysningerne på forsiden og dernæst klikke på **Fly Mission** [Start mission]. Eller du kan fortælle din egen historie og tilpasse missionen ved hjælp af rullemenuerne på historiesiden.



Du kan opbygge dit eget eventyr ved at vælge de nærmere detaljer for missionen, f.eks. antallet af ledsagerpiloter, hvilke ledsagerfly de skal flyve i samt sted og andre oplysninger om dine modstandere. Kontrollér dernæst dine egne (og dine ledsagerpiloters) våben og ammunition ved at vælge **Pilot** eller **Wingmen** [Ledsagerpilot] og dernæst klikke på **Weapon Loadout** [Beholdning af våben].

Hvis du vil specialbygge et fly til en Omgående kamp-historie, skal du klikke på **Build Custom Plane** [Byg dit eget fly] nederst på skærmen.

Klik til sidst på **Fly Mission** [Start mission] for at starte en OMGÅENDE KAMP!

SPIL FOR FLERE SPILLERE: ET EKSKLUSIVT INTERVIEW MED DR. FASSENBIENDER



DR. FASSENBIENDER ER NORDAMERIKAS uovertrufne mekaniske troldmand, patentindehaver til en række generatorer og motorer, men dog mest kendt for opfindelser til luftfart og autogyro. I denne uges nummer taler den gode doktor med AAWs redaktør Nero MacLeon om *Crimson Skies* og viser os, hvordan lovende piloter kan få noget rigtig kamperfaring!

AAW: Hvordan opretter jeg en forbindelse til flere spillere, doktor?

Dr. Fassenbiender: Klik på **Multiplayer** [Flere spillere] i hovedmenuen for at starte et spil for flere spillere. Opret dernæst en netværks- eller Internet-forbindelse ved at vælge den ønskede forbindelsestype—MSN Gaming Zone, LAN IPX eller TCP/IP, Internet eller modem-til-modem.

MSN Gaming Zone: For at kunne spille i zonen skal du først oprette et gratis zone-ID og installere zone-softwaren. Efter at du har gjort det, kan du gå direkte ind i et spillerum i *Crimson Skies* og begynde at spille! Bemærk: Værten for et *Crimson Skies*-spil i en zone er den første person, der går ind i rummet. Gå til <http://www.zone.com/>, og klik på Help for at få flere oplysninger.



LAN IPX eller LAN TCP/IP: Med en af disse tilslutninger kan du spille på dit lokale netværk (LAN) ved hjælp af en IPX- eller TCP/IP-protokol.

Internet: Med denne tilslutning kan du spille på Internettet via en TCP/IP-protokol og ved at indtaste en IP-adresse eller et DNS-navn på den computer, som du ønsker at oprette forbindelse til.

Modem-til-modem: Med denne tilslutning kan du spille på to computere ved hjælp af modemer og ved at indtaste telefonnummeret på den computer, som du ønsker at oprette forbindelse til.



AAW: Hvad hvis jeg vil flyve mit eget specialbyggede fly?

DF: Du skal bare klikke på knappen **Build Custom Plane** [Byg dit eget fly]. Så kan du konstruere dit eget fly fra bunden af.

AAW: Er jeg nu klar til at være vært eller deltage i spillet?

DF: Ja, du bestemmer selv, om du vil være vært for et spil eller deltage i et spil, der allerede er startet af en anden spiller. Hvis du klikker på **Host** [Vært], bliver du bedt om at indtaste et navn til spillet, vælge en adgangskode og indstille maks. antal spillere i spillet.

Hvis du klikker på **Connect** [Tilslut], vises et skærmbillede med spil. Listen kan sorteres efter spillets navn, antal spillere, missionstype, miljø eller status. For at opdatere listen skal du bare klikke på **Refresh** [Opdater].

Efter at du har klikket på et spil, og dernæst på **Join Game** [Deltag i spil], bliver du bedt om at indtaste et kaldesignal til dette spil samt vælge en pilotstemme og en adgangskode, hvis værten kræver det.

AAW: Hvad er det her med en spiller-lobby?

DF: Det er det sted, hvor spillere danner grupper, gennemser eller ændrer spillets indstillinger (det er kun værten, der kan ændre indstillinger) og kommunikerer

med hinanden, inden de begynder på et spil for flere spillere.

Listen over spillere viser spillernes kaldesignaler i det aktuelle spil. Værtens kaldesignal står øverst på listen efterfulgt af andre spillere i den rækkefølge, som de kom ind i spillet. Tallene ved siden af kaldesignalerne er spillernes ping-tider i millisekunder [red. note: Det er den tid, det tager for serveren at sende et svar til en spiller]. Kasseerne ved siden af disse tal angiver spillernes status: Hvis en spiller er krydset af, betyder det, at han eller hun er parat til at deltage i spillet. Hvis der ikke er en afkrydsning, er spilleren ikke klar.

Gruppe: For at oprette, deltage eller forlade en gruppe skal du klikke på [Opret gruppe], [Deltag i gruppe] eller [Forlad gruppe] (der er kun en tilgængelig valgmulighed - det afhænger af din aktuelle gruppestatus).

Begynd forfra: Værten kan sende en spiller tilbage til skærmbilledet med spil ved at vælge spillerens navn i listen og dernæst klikke på Begynd forfra.

Slå lyden fra: For at slå snak fra en anden spiller fra skal du først vælge spillerens navn og dernæst klikke på [Slå lyden fra]. For at slå en spillers snak til igen, skal du vælge spillerens navn og dernæst klikke på denne knap igen.



AAW: Hvordan kan en spiller kommunikere med de andre spillere i lobbyen?

DF: Kommunikation fra andre spillere vises i det store meddelelsesvindue. Farven på teksten har den samme farve som spillerens navn i listen med spillere. Systemmeddelelserne er grå og i parenteser.

Spillerne indtaster deres meddelelser i chat-boksen. For at sende en meddelelse skal de trykke på **ENTER** eller klikke på knappen **Send**.

AAW: Hvad betyder fanerne oppe i det øverste højre hjørne af skærbilledet?

DF: Her kan spillere vælge deres fly og ammunition. Alle spillere kan se missionsindstillingerne, men det er kun værten, der kan ændre dem.

I **Mission Options** [Missionsindstillinger] vælger værten missionen, miljøet, kravene for at vinde, tilladte gruppestørrelser og antal liv. Værten kan også erklære visse typer flydele og/eller ammunition ulovlige ved at

klikke på **Select** [Vælg] og udfylde formularen [Ulovlig dele]. Når delene er erklæret ulovlige, bliver spillerne advaret omkring ændringerne, og alle fly stilles tilbage til standardvalget.

I **Select Plane** [Valg af fly] vælger du et fly på samme måde som ved et standardflycheck [red. note: se "Optakt til ødelæggelse: En briefing for pirater" på side 14 i dette nummer]. Hvis værten tillader specialbyggede fly, kan de importeres fra spillerens bibliotek med specialbyggede fly [red. note: Se "Modeltegning: Grundlæggende flykonstruktion" på side 12 i dette nummer].

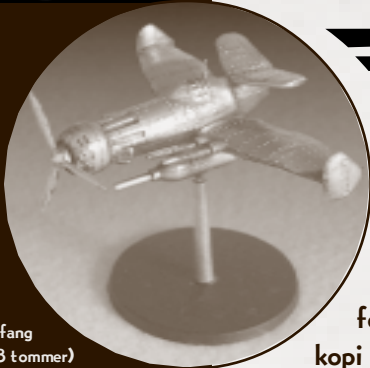
I **Select Ammo** [Vælg ammo] kan spillerne vælge ammunition til deres fly. Ulovlige raket- og ammunitionstyper kan ikke vælges.

AAW: Det må jeg nok sige! Hvordan starter jeg?

DF: Hver spiller skal vælge **Ready** [Klar]. Når alle spillere er parate, starter værten spillet ved at klikke på **Launch** [Start]!



SÆT LUFTVÅBENET PÅ DIT SKRIVEBORD!



(vingefang
1-7/8 tommer)



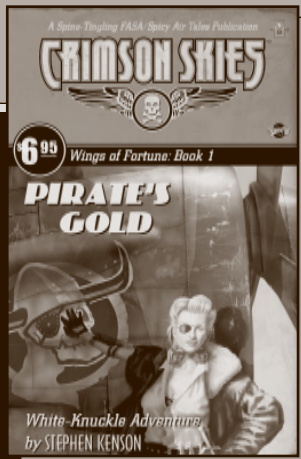
Vil du gerne eje flyene, som blev fløjet af Nathan Zachary og Black Swan, men har du ikke råd til den ægte vare?

Så skulle du overveje at prøveflyve vores meget nøjagtige, formstøbte modeller. Hver model er en særdeles detaljeret kopi af kampflyene, som flyves af pilotesserne i Crimson Skies.



Modellerne leveres usamlet og umalet. Fås i velassorterede legetøjs- og hobbyforretninger. Du kan også bestille direkte fra FASA ved at besøge www.fasa.com
Copyright ©2000 FASA Corp.

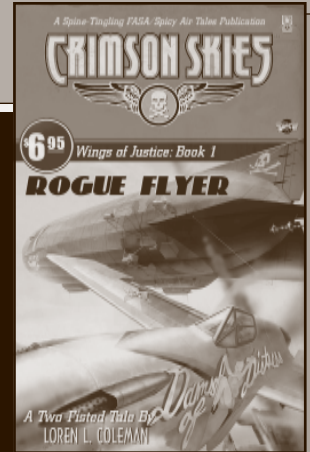
ACTION! DRAMA! HJERTEBANKENDE EVENTYR!



Lad dig begejstre af Nathan Zacharys utrolige bedrifter! Flyv oppe i de lumskede højder sammen med Trevor "Falcon" Girard!



• Historierne begynder i vinteren 2000 • www.fasa.com •
• Copyright ©2000 FASA Corp. •





TAK TIL

Air Action Weekly, et datterselskab i Atlas World News Conglomerate, der bliver udgivet i otte nationer i Nordamerika og i andre lande, har hovedkvarterer i Manhattan, Hollywood, Houston, London, Dublin og Paris. Medarbejderne hos Atlas News dækker hele kloden og sætter deres liv på spil for at bringe dig morgendagens overskrifter i dag! Vi er...

Ledelse Grundlægger og redaktør emeritus: Jordan "Nose Art" Weisman; grundlægger og undersøgelsesofficer: Dave McCoy; underdirektør: Ed Fries; præsident: Eric Straub; salgschef: Stuart Moulder; økonomichef: Dave Luehmann; forlægger: Jon "Albatross" Kimmich; chefresearcher: Jo Tyo; oplagschef: logistikchef: Matt "UncleDaddy" Gradwohl; Ed Ventura; Chef for operationer i felten: Craig Henry.

Medarbejdere Chefredaktør: Laura Fryer; regional salgschef (nationer i Nordamerika): Chris Cocks; regional salgschef (Europa): Peter "Mango" Parsons; researcher: Tim "Squire" O'Brien; chef for FAA: Phil "Airsick" Knowles; art director (London): Douglas "Urich" Herring; typesetting: Chris "Fonts" Lassen; stabsofficer: John "Mongoose" Guyer; chef for teknologisk arbejdsløshed: Victor "Baron" von Beck; delegeret fra Unionen: Bob "Mr. Wolf" Crocco; indkøbsansvarlig for bedrift: David "Auger" Henry; kopidreng: Bob "Beemer" Gutmann.

Udenlandske kontorer Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna "Harvey" Farr; chef i Moskva: Kazuyuki Shibuya; chef i Casablanca: Takayoshi Asahina; chef i Asien: Kazuyuki Kumai; chef i Storbritannien: Kaoru Ito; chef i Madrid: Victoria Olson; chef for internationale oversættelser: Toshio Sato; chefrejsekoordinator: Yutaka Hasegawa; koordinator for efterretningstjenesten (Paris): Laurence Krzemien-Smith.

Team i Dublin Chefcontroller: Paul Delany; chefmekaniker: Jonathon Young; mesterflyver: Michael "Mickster" Ivory; feltreporter: Suzanne Boylan; stabspilot: John O'Sullivan; ledsagerpilot: Kerrie Power.

Fotografer Kampfotograf/illustrator: Vic "Fokker" Bonilla; specialist i frie fald: Todd Lubsen.

Freelancefotografer Tamara Staples, Frank Woll, Tom Peters, Lex Story, Edison Girard, Ron Lemen.

Reportere i felten John Hudgens (Republikken Texas); Ken Kato (Stillehavsområdet); Aaron "Jabroni" Ueland (Lakota-territoriet); Dan Foy (hjemmeværnet); Brennan Priest (Amerikas industrialiserede stater); Kelly Bell (Empire State); Ramon "Cheezdawg" Romero (maritime provinser); Derek Carroll (Atlantiske sammenslutning); Eugene Evans (Sydstaterne); Mike Sartain (Appalachia); Lane Reichert (Outer Banks); Damien Neff (fransk Louisiana); Kevin Loza (det frie Colorado); Mike Lyons (Arixa); Mitch Gitelman (nationen Navajo); Heinz Schuller (Utah); Eddie Smith (Hollywood); Sandra Garavito (Hong Kong); Leon Gor (Hawaii); Heather Carlson (London); John Kane (Paris); Duane Decker (Moscow).

Flybesætning Formand for det tekniske jordpersonel: Todd "Andy Gibb" Squire; ekspert i at undgå ledsagerfly: Erika "Adara" Carlson; kommanderende for kampingeniører: J.J.J. "None of them stand for Jay" Banchemo Jr.; ekspert i store raketter: Michelle "Battle Angel" Gamboa Stenson; granatspecialist: Mike Pondsmith; testpilot: Chris "Blue Max" Chamberlain; formand for "tusinde mil"-klubben: Dave "Sgt. Skyele" Blumberg; rekonosceringspilot: Paul "Idaho Kid" Reed; forberedelse af artilleri: Mark "4AM" Forrer; luftrekogn.: Matt "MEGAMAN" Alderman; testpilot: Jim "Stickman" Bosler; besætningen på Tarmac: Scott "Scooter" Luse; mekaniker: Mark "Nitro" Heinen; cheffingeniør på zeppelinerne: David "Big Z" Kern; våbenspecialist: Russ "Pyro" Phillips; specialist i SonoBuoy-opstillinger: Mark Selander; stress-tester: Stuart "Scribbles" Compton; hardwarekonfiguration: Paul "Mr. Happypants" Gradwohl; nitro-eksperimentator: Joe "Scrapbook Picture Gluer" Mullenix; stjernepirat: Steve "Sea Wolf" Kastner; chef for fejloplysninger: Stan "Trust Buster" LePard; førstehjælp: Jesse Janosov; Dørvagt ved: Brian "Avenger" Soderberg.

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

Andre Piraternes forbindelsesofficer: John "Black Flag" Howard; omstændighedernes helgen: Tom "T-man" Sternberg; kunstmugler: Daniel "Treetop Flyer" Dociu; drikkevarespecialist: Gary "Reaper" Hinger; dyretræner: Graham "Qi-Qi" Kays; hemmelige operationer: Eric "Shifty" Nylund; bombesigtekalibratør: David "Mountain Man" Blevins; meddeler (Hollywood): Eric "Alan Smithee" Trautmann; special korrespondent på Black Swan: Dana "Switchblade" Fos.



APPENDIKS: MISSIONSBRIEFING

HAWAII

Den forsvunde skat forsvundne skat

- 1 Find stedet, hvor skatten er placeret.
- 2 Sæt Jack af på stedet.
- 3 Beskyt skatten og stedet, indtil der kommer forstærkninger.
- 4 Dok på zeppelineren PANDORA.

Det store britiske bombeflykup

- 1 Udryd den britiske jagerfly-eskorte.
- 2 Ødelæg alle britiske bombefly på nær ét.
- 3 Fang den sidste bombeflyver (nærm dig flyveren bagfra, til du er lige ovenover).
- 4 Dok på PANDORA.

Nathan Zachary & Den hemmelige invasion

- 1 Ødelæg den britiske base.
- MULIGT MÅL:
- Ødelæg luftbasens arbejdslejr.
- 2 Dok på PANDORA.

Nathan Zachary & Den lyssky undervandsbåd

- 1 Sæt ild til basen. Ophold alle modstandere.
- 2 Beskyt PANDORA.

Hævn fra Union Jack

- 1 Beskyt PANDORA.
- 2 Skyd alle angribere ned.

NORDVEST

Nathan Zachary & Den røde trussel

- 1 Få zeppelineren WORKER'S VOYAGE til at tabe fart ved at ødelægge dens motorer.
- 2 Dok på WORKER'S VOYAGE.
- 3 Dok på WORKER'S VOYAGE igen for at samle Dr. Fassenbiender.
- 4 Tag tilbage til PANDORA med Dr. Fassenbiender.

Nathan Zachary & Den stjålne prototype

- 1 Flyv tæt på godstogets passagervogn for at samle Ilse Fassenbiender op.
- 2 Ødelæg tankbilen, når den ankommer til depotet.
- 3 Flyv ind i hangaren, og stjæl Blue Streak-prototypen.
- 4 Ødelæg jagerflyene.

Nathan Zachary & Brændstofsammensværgelsen

- 1 Ødelæg generatoren, der leverer strøm til fyrtårnet.
- 2 Ødelæg Pacifica-patroljebådene, så PANDORA kan dokke på fragtskibet.
- 3 Beskyt PANDORA.
- 4 Gør zeppelineren CCCP ukampdygtig, eller sæt ild til tankeren for at forhindre dem i at følge efter PANDORA.
- 5 Dok på PANDORA.

Farerne ved Paladin Blake

- 1 Ødelæg zeppelineren PROMISED LAND ved at skyde mod de åbne kanonluger.

MULIGT MÅL: Paladin Blake.

- 2 Dok på PANDORA.

Nathan Zachary & I barmhjertighedens tjeneste

- 1 Beskyt hospitalsskibet COMPASSION.
- 2 Udryd alle Black Hats i området.



HOLLYWOOD

Nathan Zachary & Den bortførte starlet

- 1 Ødelæg studiets hovedindgang.
- 2 Beskyt traileren.
- 3 Vend tilbage til PANDORA med frk. Cooper.

Det store flykup

- 1 Spræng hangarens døre åbne indefra.
- 2 Ryd vejen for Spruce Goose.
- 3 Ødelæg alle fjendtlige kampfly.

Nathan Zachary & Den blodige fælde

- 1-7 Naviger uden om al modstand på din vej.
- 8 Overlev.
- 9 Dok på PANDORA.

Nathan Zachary & Sammenstød mellem slagskibe

- 1 Beskyt PANDORAs motorer.
- 2 Nedsæt farten på zeppelinieren GEMINI ved at ødelægge dens motorer.
- 3 Ødelæg GEMINI ved at skyde ind gennem de åbne kanonluger.
- 4 Vend tilbage til PANDORA.

Kampen om FIGAROA

- 1 Beslaglæg zeppelinieren FIGAROA.
- 2 Skyd fragten om bord på FIGAROA løs.
- 3 Ødelæg FIGAROAs kanontårne.
- 4 Beskyt Balmoral, indtil entredivisionen løslades.
- 5 Udryd Blakes jagerfly. Stop dem, så de ikke gør FIGAROA ukampdygtig.

ROCKY MOUNTAINS

Angreb på Rocky Express

- 1 Find Rocky Express.
- 2 Ødelæg togets forsvarsværker.
- 3 Flyv tæt på toget for at samle Sparks op.

Nathan Zachary & Piratduellen

- 1-4 Find Ulysses Boothe.
- 5 Skyd Ulysses Boothe ned.

Mytteriet ved Devil's Horn

- 1 Flyv under Devil's Horn for at sætte Ulysses Boothe af.
- 2 Gør alt for at forhindre, at Black Hats redder Boothe.
- 3 Find besætningen.
- 4 Dok og befri besætningen.
- 5 Dok på PANDORA.

Red Black Swan

- 1 Ødelæg bastionens forsvar.
- 2 Ødelæg hovedhangarens forsvar.
- 3 Dok i hovedhangaren, og befri Black Swan.
- 4 Ødelæg Black Hat-bastionen.
- 5 Beskyt PANDORA.

Nathan Zachary & Den ugudelige alliance

- 1 Nedskyd nok fly fra Black Hat, og overbevis Blake om, at du er en ven.
- 2 Nedskyd ikke fly fra Blake Aviation.
- 3 Beskyt fragt-zeppelinerne.
- 4 Ødelæg zeppelinieren Black Hat.



MANHATTAN

Døden på kajen

- 1 Mød Cabbie.
- 2 Undgå at blive opdaget, og følg Cabbie ind på lageret.
- 3 Skyd lageret i småstykker.
- 4 Sænk det tyske fragtskib.
- 5 Dok på PANDORA.

Nathan Zachary & Det undslupne vidne

- 1 Red Waldo Carney.
- 2 Overlever Carney til politiets hovedkvarter.

Nathan Zachary & De kriminelles udvandring

- 1 Stop udvandringen fra Sacred Trust!!!

Kampe over Broadway

- 1 Hævnen er sød!

MICROSOFT PRODUKTSUPPORT

Hvis du befinder dig uden for USA og har et spørgsmål om et Microsoft-produkt, bør du først:

- Læse dokumentationen og andet trykt materiale, der leveres med produktet.
- Bruge den indbyggede Hjælp-funktion.
- Læse de VIGTIGT-filer, som findes på programdisketterne eller cd-rom'erne. Disse filer indeholder generelle oplysninger, som først er blevet tilgængelige efter, at bøgerne i programpakken er blevet trykt.
- Bruge Internettet. Se flere oplysninger nedenfor.

Microsoft Teknisk Support

Microsoft tilbyder en række forskellige supportmuligheder lige fra den support, som følger med, når du køber et produkt i en butik - Standard Support - til at du kan købe en supportpakke, som giver dig mulighed for øget support, der passer til dig og dine behov. Uanset hvilken type support du vælger, kan du altid benytte dig af Microsoft Online Support, hvor du gratis har mulighed for selv at søge efter svar på dine spørgsmål ved hjælp af <http://www.microsoft.com/danmark/support>. Der kan du også finde yderligere oplysninger om Microsofts forskellige supportmuligheder. Du er også velkommen til at kontakte vores kundeservice på telefonnummer 44 89 01 90. Åbningstider, mandag-fredag: 09.00 - 17.00.

Support til hjemmebrugere

Til dig som har brug for support, der er let at bruge, selvom du ikke har særlige tekniske forudsætninger, findes en række specielt tilpassede supporttjenester. Via Personal Online Support (<http://www.microsoft.com/danmark/support/personal/>) kan du let og gratis finde drivere, opdateringer, spørgsmål og svar på tekniske spørgsmål m.m. Afhængigt af hvilket produkt, du har købt, har du muligvis ret til Standard Support, dvs. to gratis supportsager via telefon.

Hvis ikke onlinetjenesterne er nok, og du har opbrugt din eventuelle gratis telefonsupport, kan du naturligvis altid kontakte vores almindelige telefonsupport. I sådanne tilfælde, vælger du selv, om du vil betale pr. sag, eller om du vil købe en pakke med flere supportsager.

Når du ringer til Microsoft med et teknisk problem

Når du ringer, bør du befinde dig ved din computer og have relevant produktdokumentation tilgængelig. Forbered dig på at skulle afgive følgende oplysninger:

- Versionsnummeret på det Microsoft-produkt du bruger.
- Den type hardware du anvender, herunder evt. netværkshardware.
- Navnet på dit operativsystem.
- Den præcise ordlyd i den meddelelse, der vises på skærmen.
- En beskrivelse af hvad der skete, og hvad du gjorde, da problemet opstod.
- En beskrivelse af hvad du gjorde for at løse problemet.

Kontaktoplysninger

- Telefonnummer til kundeservice: 44 89 01 90
- Telefonnummer til teknisk support: 44 89 01 11
- Internet: <http://www.microsoft.com/danmark/>
- Onlinesupport: <http://www.microsoft.com/danmark/support>