

La publicación n° 1 de Norteamérica con información para aviadores y sobre aviación.



AIR ACTION

WEEKLY

REVISTA

N° 13
Vol. 12

25¢

Registrado en la Oficina de patentes del Estado Imperial - Impreso en Canadá

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

10 de diciembre de 1937



AA
Weekly

¡Exclusiva! Entrevista con NATHAN
ZACHARY, el temerario pirata del aire
PÁGINA 4

¡Fotos secretas!
Tomadas en la cabina de un
zeppelin PIRATA PÁGINA 3

¡El sueño de cualquier piloto!
Los instrumentos de vuelo más avanzados
PÁGINA 18

¡EL BUQUE INSIGNIA DEL AIRE! El "PANDORA" de Zachary y sus aviones escolta

¿CANSADO DE SER



ABATIDO POR PIRATAS?

Afina tus combates aéreos con...

¿Tiras el dinero en
munición y en
reparaciones?

CRIMSON SKIES DEL DR. FASSENBIENDER

INSTALACIÓN

Inserta el CD de Crimson Skies en la unidad de CD-ROM y sigue las instrucciones de la pantalla. Si el programa de instalación no se inicia automáticamente, consulta el archivo del CD de Crimson Skies.

INICIO

Haz clic en **Inicio**, selecciona **Programas**, **Microsoft Games** y **Crimson Skies**; a continuación, haz clic en **Crimson Skies**.

En el menú principal de Crimson Skies, elige una de las opciones siguientes.

Campaign (Campaña)

Inicia o continúa una campaña, o bien vuelve a jugar una misión anterior. Las partidas se guardan automáticamente al final de cada misión aunque también podrás guardarlas durante una misión en cualquier momento. Para repetir misiones anteriores, consulta "Memorias de un pirata", en la página 11 de este número.

Instant Action (Acción inmediata)

¡Lánzate de lleno a un combate aéreo! Podrás elegir entre una gran variedad de misiones o diseñar la tuya propia. Para obtener más detalles, consulta "Acción inmediata", en la página 27 de este número.

Multiplayer (Varios jugadores)

Configura partidas de varios jugadores entre tus amigos a través de una red LAN, un módem o Internet. Para obtener más detalles, consulta la entrevista con el Dr. Fassenbiender en la página 28 de este número de AAW.

Preferences (Preferencias)

Ajusta la configuración de los controles, del audio, del vídeo y del juego Crimson Skies.



Con la innovadora inducción de tubos catódicos, el Dr. Fassenbiender puede proyectar el cielo abierto **DIRECTAMENTE A TUS OJOS.**

¡Pilota los aviones más caros y modernos! Juega contra tus amigos con el Intervac Z-1000 patentado del Dr. Fassenbiender, o prueba un combate individual contra su cerebro mecánico refrigerado por helio.*

Entrega incluida y garantizada por Blake Aviation Security.

* El cerebro se vende por separado.

tuya por
sólo
\$29.⁹⁹

MAPA DE MISIONES DEL ATLAS

¿Tienes lo último en equipo de navegación instalado en tu cabina pero *todavía* estás perdido? ¿No distingues un río de una línea de ferrocarril a cinco mil pies de altura?

La solución a tu problema:

¡El mapa de misiones resistente al agua plegable de primera clase!



Presiona **ESC** para examinar el mapa durante una misión.

Resume Mission

(Reanudar misión) Haz clic aquí para desplegar el mapa y volver a la misión.

Restart Mission

(Reiniciar misión) Haz clic aquí para reiniciar tu misión actual.

Preferences

(Preferencias) Haz clic aquí para cambiar la configuración de los controles, del audio, del vídeo y del juego **Crimson Skies**.

Quit Mission

(Dejar la misión) Haz clic aquí para salir de la misión y volver a la cabina.



Brújula de orientación automática: no tendrás que girar el mapa una y otra vez.



Se incluyen prácticos clips para adjuntar los objetivos de la misión y fotografías de reconocimiento al mapa. También se incluye, de forma gratuita, un lápiz de cera rojo antiborrones para señalar los objetivos en el mapa.



La publicación n° 1 de Norteamérica con información para aviadores y sobre aviación

TABLA DE CONTENIDO

Registrado en la Oficina de patentes del Estado Imperial - Impreso en Canadá

Air Action Weekly—la publicación líder sobre pilotos, aviones y eventos de los cielos de Norteamérica desde 1928—tiene motivos para estar especialmente orgullosa de este número. Nuestro piloto protagonista es ese as temerario, hombre de mundo (algunos lo denominan pirata sanguinario), Nathan Zachary.

El nombre del Sr. Zachary ha sido divulgado en todos los titulares de prensa, desde la Nación de Hollywood hasta el Estado Imperial; pero hasta ahora, no se había publicado la biografía oficial de este hombre misterioso.

Nuestros grandes reporteros han tomado furtivamente fotografías de la base de operaciones aéreas de Zachary, el *Pandora*. ¿Alguna vez te has preguntado qué hay dentro de un zepelin pirata? En este número lo verás.

También incluimos artículos sobre los controles más recientes en aviación y consejos de vuelo de nuestros expertos. ¡Este número está lleno a rebosar, lector!

— Nero MacLeon
Editor jefe
Air Action Weekly Press

Nathan —
Aquí tienes una
copia obsequio de AAW.
Creo que tu artículo
va a ser un bombazo.
— Nero

Crimson Skies del Dr. Fassenbiender

Juega a combates aéreos de la vida real con este maravilloso producto. Aprende a instalar, iniciar y cargar misiones de combate. **portada interior**

Mapa de misiones del atlas

¿Estás perdido? ¿Necesitas una referencia conocida? El mapa plegable especial, resistente al agua, del atlas te guiará en cualquier misión de combate. **1**

Las increíbles historias y numerosas vidas de Nathan Zachary

Nuestro piloto protagonista nos cuenta su precoz carrera y cómo pasó a la piratería. ¿Es un despiadado asesino o un pirata con un corazón de oro? ¡Tú decides!..... **4**

El auge de la piratería aérea y la caída de los Estados Unidos

Una retrospectiva histórica de cómo los cielos azules de Norteamérica se tomaron rojos por actos sangriento. **6**

El hogar de un pirata

La reportera de investigación Tamara Staples ha tomado fotografías exclusivas del *Pandora*, base de operaciones aéreas de Nathan Zachary. **8**

Memorias de un pirata

Fotografías adicionales exclusivas del álbum de recortes secreto y personal de Nathan Zachary. ¡Podrás ver las proezas de sus aventuras pasadas! **10**

Planos del avión: Bases de la construcción del avión

Desde el principio hasta el final, ahora puedes construir el avión de tus sueños. **12**

Preludio al caos: Instrucción de un pirata

Nuestros diligentes reporteros asistieron a una de las ruedas de instrucciones de Nathan Zachary antes de un ataque aéreo y descubrieron cuáles son sus criterios para la elección de armas y aviones. **14**

Aspectos fundamentales del vuelo

Copia de uno de nuestros artículos más conocidos. Aprende los fundamentos para poder poner el avión en el aire, y mantenerlo ahí. **16**

¡Sólo los mejores! Instrumentos de vuelo

Nuestros ingenieros diseñan los instrumentos más avanzados de la cabina y te enseñan cómo utilizarlos. **18**

Consejos de Lanzafuego para el combate

Nuestros consejos tanto para principiantes como para expertos..... 21

Las miras: los expertos apuntan al objetivo

Aprende a apuntar con mayor rapidez, a disparar certeramente y a eliminar a cualquier pirata que se interponga en tu camino. ¡Y presentamos el catalejo! 22

Ojos bien abiertos: vistas

¡Asegúrate de que estás al corriente de todo lo que ocurre en el aire! Descubre cómo mirar hacia arriba, hacia abajo, e incluso hacia atrás sin perder la orientación. 24

Acrobacias aéreas: ¡Cómo alcanzar la fama y la gloria!

¡Pilota tu avión como si fuera a pasar por el ojo de una aguja y haz que la gente se fije en ti! 26

Acción inmediata

Rellena nuestro cuestionario de historias (elige qué, cuándo y dónde pilotarás) y lánzate a un breve enfrentamiento en las nubes. 27

Partidas de varios jugadores: una entrevista exclusiva con el Dr. Fassenbiender

El Dr. Fassenbiender explica cómo pilotar y luchar con tus amigos, o enemigos, en una partida de varios jugadores. 28

¡Anuncios auténticos! 31

La información que aparece en este documento, incluidas las referencias a direcciones URL y a otros sitios Web de Internet, está sujeta a cambios sin previo aviso. A menos que se indique lo contrario, las compañías, organizaciones, productos, personas y sucesos que aquí aparecen son ficticios y no se debe relacionar el nombre de ninguno de ellos con compañías, organizaciones, productos, personas o sucesos reales. El cumplimiento de las leyes de derechos de autor es responsabilidad exclusiva del usuario. Sin limitar los derechos de copyright, ninguna parte de este documento podrá ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, ni transmitida en ninguna forma ni por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o cualquier otro), ni para ningún propósito, sin la expresa autorización por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede ser titular de patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor, y otros derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos de este documento. Con excepción de lo que se pueda expresar en cualquier contrato de licencia escrito de Microsoft, la provisión de este documento no da al usuario ninguna licencia de uso sobre estas patentes, marcas registradas, derechos de autor u otro tipo de propiedad intelectual.

© & © 2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX y MSN son marcas registradas o comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países o regiones.

Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos propietarios.

**¡Levanta
el vuelo!**

Pasa a la
pag. 27 para empezar
a volar ya.

**¡Sin
retrasos!**



Las INCREÍBLES HISTORIAS y NUMEROSAS VIDAS de NATHAN ZACHARY

IMAGINAD NUESTRA SORPRESA cuando Air Action Weekly recibió un telegrama de Nathan Zachary pidiéndonos si nos gustaría hacerle una entrevista. ¡Nosotros encantados! La gran reportera Patricia Clark se citó con el Sr. Zachary el 21 de diciembre de 1936 en Hilton Beach, Hawai. A continuación presentamos, en sus propias palabras, la historia de uno de los pilotos más polémicos de nuestros días...

SIEMPRE HE ESTADO RODEADO DE grandes espacios abiertos. Mis amigos me contaron que nací en una meseta una noche de luna llena. Decían que levanté la mano para tocarla. No sé si será verdad, pero esa imagen siempre me ha fascinado. Siempre he ansiado el mayor y más brillante premio del cielo.

Éramos nómadas, vagando por lo que fue el sudoeste americano y haciendo trabajos del tres al cuarto para salir adelante. A menudo mis amigos eran acusados de robo. No eran ladrones, sino gente pobre que adolecía de la suficiente talla y elocuencia para defender su honor.

Cuando tenía dieciséis años, mentí acerca de mi edad y me alisté en el Ejército del aire. Seis semanas después me encontraba volando a Europa para luchar en la Primera Guerra Mundial. Eddie Rickenbacker me tomó como piloto de confianza y me enseñó a volar y a combatir. Aquel primer año recibí media docena de medallas.

Pero mi carrera como héroe de guerra terminó cuando topé con el astro alemán Wilhelm Kistler. Me demostró que yo no era invencible cuando derribó mi avión en los Alpes, donde fui capturado y encerrado en un campo de prisioneros de guerra.

Estuve pudriéndome durante un año en ese campo antes de que un par de oficiales y yo escapáramos, corriendo hasta que dimos justamente con el frente ruso. Hicimos lo único que podíamos hacer: unírnos a los malditos rusos y pilotar sus infames biplanos. Llamamos a nuestro escuadrón "Los nómadas" y, a pesar de las dificultades, supimos defendernos de los alemanes.

Desafortunadamente, la lucha continuó en Rusia una vez terminada la Primera Guerra Mundial. Los bolcheviques derrocaron al zar. Me pillaron en medio y tuve que decantarme por uno de los bandos. No fue fácil, pues había luchado junto a los granjeros y oficiales rusos e incluso había sido condecorado por Nicolás I, pero al final apoyé al Ejército del pueblo.

Sin embargo, los rusos que yo conocía, habían cambiado. Observé cómo el Ejército rojo cometía las mismas atrocidades de las que había sido objeto. Pensé que de alguna forma debía equilibrar la balanza, así que llevé en mi avión a las viejas familias nobles a través de la frontera para ponerlas a salvo. Al tiempo que eso aliviaba mi conciencia, también me convertía en el enemigo número uno del Estado ruso.





Huí a Inglaterra y fui a la Universidad de Oxford. Regresé a los Estados Unidos en 1923 (entonces eran todavía los Estados Unidos) con un título de abogado y un buen fajo de billetes.

Consciente de cómo los ricos y privilegiados abusaban de su poder, sabía cómo vencerles con sus propias armas. Empecé a invertir en la bolsa. En 1929 ya me codeaba con personajes de la talla de Rockefeller, Ford y otros jóvenes destacados como Howard Hughes. Vivía en una mansión en Long Island con coches caros y criados... jamás me había sentido tan triste en mi vida.

Veréis, no era mucho mejor que aquellos magnates. Me había convertido en uno de ellos, pisoteando a los más débiles sin importarme otra cosa que yo mismo.

Fue un alivio cuando la bolsa se hundió y se lo llevó todo.

Cuando los EE.UU. se dividieron, empecé a oír hablar de los piratas del aire. Aquello me hizo desear volver a una vida que no prometía ningún futuro pero con un presente que merecía la pena.

Hoy, el mundo está desequilibrado. Quizás yo pueda equilibrarlo. Ataco a los ricos y poderosos del mundo y les arrebató lo que más aprecian: su dinero. Así les bajo los humos un poco y les demuestro que no son intocables.

Permitidme acabar con una cita de un pirata inglés del siglo XVI que resume mi filosofía: "Viviremos la vida intensamente, escupiremos a los ojos de aquellos que vayan contra nosotros y seguramente nos colgarán por ello".

Nathan Zachary

INVENTORES, NO todas LAS PATENTES SON IGUAL DE BUENAS

Gratis

Las patentes ofrecen diferentes grados de protección. Si quiere ganar dinero con su invento, querrá la mejor patente a su alcance. Escribanos hoy mismo y le enviaremos gratuitamente el folleto "CÓMO PODEMOS PROTEGERLE".
C. A. LASSEN & CO., N.Y., N.Y.
Abogados de patentes registradas desde 1875.



ALTOS VUELOS ESCUELA DE VUELO

¡Aprenda a volar como los profesionales! ¡Sorprenda a sus amigos y gánese el respeto de sus compañeros! Clases de vuelo comercial y acrobático.

¡Póngase las alas YA!

Llame HOY MISMO para reservar clases.

**Entra
en**

**Gaming
ZONE**

MSN™ GAMING ZONE es un servicio gratuito de juegos que permite tener partidas emocionantes y divertidas en Internet. En Gaming Zone, podrás competir contra algunos de los mejores jugadores del mundo o simplemente conocer a gente en una partida informal. Podrás conocer los consejos y noticias más recientes sobre juegos de Allegiance™ y otros juegos de primera de Gaming Zone. También podrás explorar las zonas de juegos gratuitas de Gaming Zone, como Hearts, Spades y Backgammon.

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

Para ver la entrevista con el creador del juego para varios jugadores, consulta "PARTIDAS DE VARIOS JUGADORES: UNA ENTREVISTA EXCLUSIVA CON EL DR. FASSENBIENDER", en la página 28 de este número.



*El **AUGE** de la **PIRATERÍA AÉREA** y la **CAÍDA** de los **ESTADOS UNIDOS***

LOS CIELOS DE AMÉRICA DEL NORTE son un lugar peligroso, pero no siempre fueron así. Hubo una vez en que América estuvo unida y era estable. No hace mucho, los automóviles, ferrocarriles y barcos de vapor eran la mejor forma de viajar, mientras que los aviones constituían sólo una curiosidad.



- | | | | |
|------------------------------------|---------------------------|---|-----------------------------|
| 1 Pacífica | 6 Protectorado de Ontario | 12 Protectorado de las Riberas Exteriores | 17 República de Texas |
| 2 Territorios disputados del oeste | 7 République de Québec | 13 Appalachia | 18 Arixo |
| 3 Territorio de Lakota | 8 Provincias Marítimas | 14 Confederación de Dixie | 19 Nación de los Navajos |
| 4 Colectivo del pueblo | 9 Coalición Atlántica | 15 Luisiana Francesa | 20 Estado de Colorado Libre |
| 5 Estados Industriales de América | 10 Estado Imperial | 16 Protectorado de Oklahoma | 21 Utah |
| | 11 Columbia | | 22 Nación de Hollywood |
| | | | 23 Reino de Hawai |



ENTONCES, ¿QUÉ OCURRIÓ?

Las primeras señales del cambio comenzaron con la epidemia de gripe posterior a la Primera Guerra Mundial. El Aislacionismo creció en popularidad a medida que la gente sufría una enfermedad traída de Europa por los hombres que volvían del servicio.

El impulso del presidente Woodrow Wilson para formar una Sociedad de Naciones indignó a los ciudadanos de los EE.UU. y permitió que floreciera una campaña de Warren G. Harding llamada "Nueva Independencia contra Europa". Harding demandaba un mayor distanciamiento del mundo y su Partido Regionalista adoptó esta idea como programa. Cuando los regionalistas llegaron al gobierno en 1920 hicieron uso de este nuevo poder para promover la Prohibición.

Sin embargo, en 1923, el presidente Harding murió. Su sucesor, Calvin Coolidge, se negó a apoyar la Prohibición y el proyecto de ley federal languidecía en comités del congreso.

Mientras tanto, la Prohibición se convirtió en una batalla entre regiones ideológicamente distintas de Estados Unidos. Aparecieron controles en las fronteras de los estados cuando las autoridades intentaron restringir la circulación de alcohol. Numerosos estados utilizaron estos controles para recaudar impuestos extraoficiales y, en gran medida, ilegales.

En 1927, una nueva variedad mortal de gripe hizo estragos en el país. Los estados cerraron sus fronteras y declararon los controles de bebidas alcohólicas como zonas en cuarentena. Los contrabandistas y saqueadores adoptaron el avión para evitar las limitaciones del transporte por tierra.

En las elecciones de 1928 se produjo una disminución del número de votantes, ya que la mayoría de la gente evitaba las reuniones masivas por miedo a contraer la gripe. Los regionalistas lanzaron sus programas de "Estado Fuerte" y redujeron eficazmente el poder del gobierno federal.

En octubre de 1929, el hundimiento de la bolsa supuso el golpe final para los Estados Unidos. El regionalismo había diezimado la economía nacional y se rechazó universalmente la demanda de Washington D.C. de ayuda financiera a los gobiernos estatales.

El 1 de enero de 1930, Texas se separó de los Estados Unidos, seguida de California, las dos Carolinas, Utah y Nueva York. Incapaz de organizar la campaña político-militar necesaria para que los Estados Unidos no se separaran, Washington dejó de tener poder.

Cuando el gobierno federal se derrumbó, la inmensa mayoría de los militares de la nación desertaron o juraron lealtad a sus estados de procedencia. Muchos se vendieron como mercenarios o bandidos.

La fascinación norteamericana por los aviones se convirtió en necesidad cuando las relaciones comerciales entre las nuevas naciones independientes se estancaron. Las pequeñas guerras de rapiña arrasaron el sistema de ferrocarril intercontinental y las carreteras quedaron en muy mal estado o fueron saboteadas rápidamente. El automóvil, una vez destinado a convertirse en el vehículo de transporte nacional, dio paso a los girotaxis, autobuses y a los grandes zeplines de carga que dominaban el horizonte.

Los "piratas aéreos" atrajeron la atención del público durante este período de confusión. Pequeñas bandas desorganizadas de aventureros y sabuesos de propaganda, estos piratas comenzaron a cometer crímenes sin ningún escrúpulo que inspirarían a otros.

La primera amenaza pirata seria llegó en 1931. Jonathan "Gengis" Kahn, un antiguo hombre de negocios de Chicago, creó la infame Legión de la calavera roja. Sus miembros se trasladaron a Utah (haciéndose pasar por la milicia Colectivo del pueblo) y allí robaron un zeplin militar.

Las escaramuzas fronterizas de baja intensidad entre los nuevos estados-nación continuaron hasta 1935. En medio del caos prosperaron contrabandistas y piratas. Muchas de las nuevas milicias, la mayoría decididas a defender sus estados, lucharon en contra de los asaltantes con mayor determinación y fuerza. La Banda de Redmann, la Legión de la calavera roja, los Cisnes negros y otros grupos de piratas cometieron pillaje por todas las fronteras nacionales. Los estados-nación continuaron subvencionando a sus comandos aéreos pero también comenzaron a ofrecer Cédulas de protección a los piratas, permitiéndoles atacar legalmente a los enemigos de la nación.

América del Norte es hoy un territorio educadamente en guerra consigo mismo. Las milicias rivales se destruyen unas a otras en defensa de sus propios intereses nacionales. Piratas y corsarios desafían a estas milicias para controlar los cielos y, a menudo, resultan victoriosos.

Las rutas aéreas constituyen la nueva frontera, en la que una sola persona con el talento y el valor suficientes puede destacar. Los pilotos de hoy son hombres y mujeres dignos de ser aplaudidos y a la vez temidos, pero sobre todo respetados, mientras tengan coraje y puedan mantener los cielos bajo control. Les hemos otorgado ese poder. El cielo es el límite, pero 1500 metros de altura suponen una gran caída desde la gloria.



EL HOGAR DE UN PIRATA

DESPUÉS DE ENTREVISTAR AL SR. ZACHARY, me invitaron a dar una vuelta en su fabuloso zepelín, el Pandora. Con la ayuda del equipo técnico de AAW, instalamos una diminuta cámara oculta para conseguir fotos exclusivas del interior de esta fortaleza pirata aerotransportada, para nuestros lectores. No preguntéis dónde se ocultó la cámara. —Patricia Clark

LA CAPTURA DEL PANDORA marca un hito en la carrera de piratería de Nathan Zachary. Según fuentes fidedignas, Nathan trabajó como tercer oficial del *Fulcrum*, el zepelín de carga de Empire Air, y más tarde contrató a su banda como miembros de la tripulación. Una vez en el aire, Nathan y sus hombres tomaron el control del zepelín. Dejaron al capitán y a la tripulación en un campo de trigo de Pensilvania... y partieron hacia la infamia.

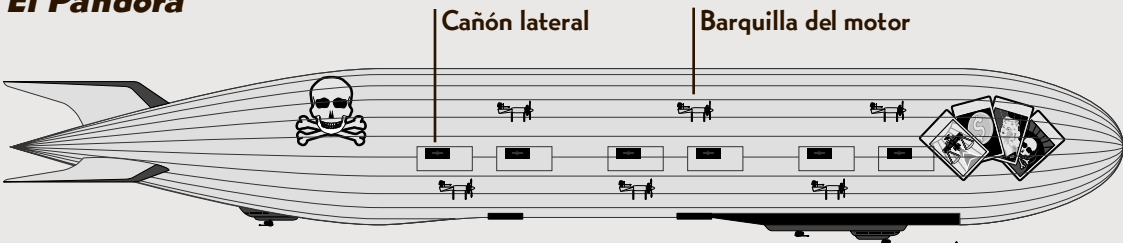
Originariamente el zepelín se diseñó para transportar dos cazas, pero importantes modificaciones en la superestructura le permiten transportar un escua-

drón de, al menos, seis aviones. Dispone de seis cañones laterales y de nidos de ametralladoras del calibre 60 que protegen las barquillas del motor.

Los toques personales del Sr. Zachary nos cuenta que cambió el nombre del zepelín a *Pandora* en honor a la caja de Pandora, que, según la leyenda griega, contenía las innumerables plagas de la humanidad, aunque también la esperanza que ha confortado a la humanidad frente a la desgracia.

Nunca nos dijo qué parte representaban él y su banda.

El Pandora



Cañón lateral

Barquilla del motor

Capacidad del tanque de gasolina: 736.300 m³
Longitud: 420 m
Diámetro: 55 m
Carga útil: 174.400 Kg
Motores: 12 Dinométricos de 16 válvulas, 440 caballos cada uno
Hélices: 4 Jaray L.Z.
Velocidad máxima: 135 Km/h
Techo en vuelo: 4.000 m
Resistencia a velocidad máxima: 16.000 Km

Carga típica:
Carga: 34.000 Kg
Combustible: 39.190 Kg
Aceite: 2.740 Kg
Lastre: 4.540 Kg
Tripulación: 3.270 Kg
Provisiones: 24.500 Kg (30 días)
Aviones: 27.200 Kg
Repuestos: 27.200 Kg
Carga libre: 11.700 Kg

Dentro de la fortaleza



Aunque algunas secciones delicadas del zepelín se declararon zona prohibida, conseguí esta foto de la cabina de Nathan Zachary a bordo del *Pandora*. Los toques personales del Sr. Zachary están por todas partes: la alfombra persa de 3 cm de espesor, el escritorio de caoba Luis XVI, el boceto de Picasso junto a los calendarios de chicas y su colección enmarcada de medallas de la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa. Cortinas de terciopelo adornan las ventanas de un lado de la cabina, proporcionando una perspectiva dominante del horizonte y del cielo azul. Otra ventana (que se

ve en la foto de arriba) se abre hacia el interior del zepelín de forma que el Sr. Zachary puede observar las operaciones internas de su fortaleza aérea. Se puede ver el fondo del marco de acero del zepelín y la plataforma de lanzamiento con aviones listos para despegar.

CHANGE MEMENTO

(CAMBIAR RECUERDO) Un marco de fotos con fotografías superpuestas en el interior. (El Sr. Zachary hace honor a su reputación de mujeriego consumado.) Haz clic aquí para cambiar la foto.

NEXT MISSION

(SIGUIENTE MISIÓN) Mapa y notas de Nathan Zachary de sus próximas aventuras temerarias. Haz clic aquí para acceder a las instrucciones de la siguiente misión. (Consulta "Pre-ludio al caos: Instrucción de un pirata", en la página 14 de este número.) Las partidas se guardan automáticamente después de cada misión.

PREVIOUS MISSIONS

(MISIONES ANTERIORES) Cartas personales de Nathan Zachary, recortes de noticias de sus aventuras anteriores... ¡y mucho más! Haz clic aquí para ver los objetos de interés o repetir una misión. (Consulta "Memorias de un pirata", en la página 10 de este número.)

PLANE CONSTRUCTION

(CONSTRUCCIÓN DEL AVIÓN) Planos y especificaciones detalladas del próximo avión personalizado del Sr. Zachary. Haz clic aquí para diseñar y adquirir tu avión. (Consulta "Planos del avión: Bases de la construcción del avión", en la página 12 de este número.)

RETURN TO MAIN MENU

(VOLVER AL MENÚ PRINCIPAL) Haz clic aquí para salir de la cabina.

No te pierdas las últimas novedades del apasionante universo de *Crimson Skies*:
dirige tu explorador a la dirección <http://www.crimsonskies.com/>

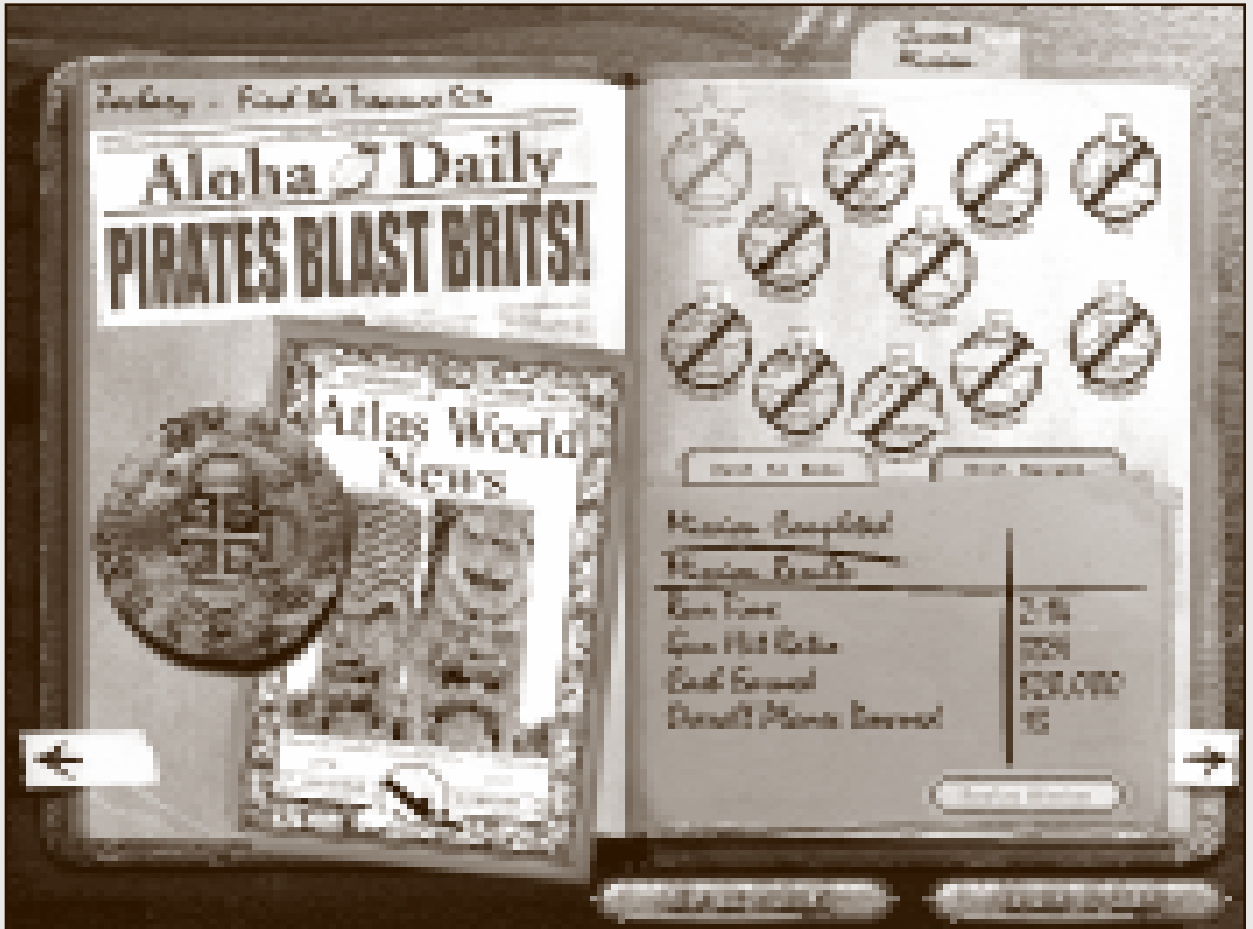
Todas las semanas te presentamos la actualidad de todo el mundo en *Atlas World News*, los últimos avances en tecnología de aviación en *Air Action Weekly*, la información más actualizada sobre los temerarios pilotos de las milicias y sobre los sanguinarios ases de la piratería en *Warriors of the Air* y, por último, las nuevas entregas de enredo en *Spicy Air Tales*! Entra en el mundo de la piratería aérea y de las intrigas de los más temerarios, actualizado semanalmente.



MEMORIAS DE UN PIRATA

PATRICIA CLARK, LA GRAN REPORTERA DE AAW, logra echar un vistazo furtivo al álbum de recortes secreto y personal de Nathan Zachary (lo sentimos Nathan, no nos pudimos resistir). Sus páginas están plagadas de recortes de periódicos, postales de lugares exóticos, fotografías, marcadores de muerte y correspondencia perfumada, escrita a mano.

DESPUÉS DE CADA MISIÓN, el Sr. Zachary vuelve a su cabina y revisa los resultados de sus **Misiones anteriores**. Cada misión cubre varias páginas de su álbum de recortes.





Para pasar a la siguiente página del álbum de recortes, utiliza las flechas de papel adheridas a los bordes. Para volver a la misión actual desde cualquiera de las páginas, haz clic en el marcador **Current Mission** (Misión actual) situado en la parte superior del libro.

Para ver objetos de interés de las misiones anteriores, haz clic en **View All Missions** (Ver todas las misiones). En la tabla de contenido, selecciona la misión que desees revisar y, a continuación, haz clic en **View Mission**. También puedes repetir una misión desde aquí haciendo clic en ella y, a continuación, en **Replay Mission** (Repetir misión).

Para volver a la cabina de Nathan, haz clic en **Return to Cabin** (Volver a la cabina) sobre el escritorio en el que se encuentra el álbum de fotos.

Objetos de interés

La primera página de cada misión contiene recortes de noticias, fotos y recuerdos de las aventuras de Nathan. Para aumentar el tamaño de estos elementos, sólo hay que hacer clic sobre ellos. Para exportar y guardar un favorito en particular, haz clic en el botón **Export to Desktop** (Exportar a escritorio), que aparece al lado de algunos de los elementos ampliados del álbum de recortes.

Marcadores de muerte

En la página opuesta hay "Marcadores de muerte" a modo de sellos de distintos aviones. Los números indican cuántos aviones de ese modelo en particular derribó Nathan en su última misión. ¡Los marcadores con estrellas rojas representan los grandes pilotos! Estos marcadores se actualizan para reflejar las estadísticas de la mejor puntuación del Sr. Zachary.



Resultados de la misión

En la parte inferior de la página de la derecha se encuentran las estadísticas de los resultados de Nathan de esta misión. Las dos fichas **Most Recent** (Más reciente) y **Best to Date** (Mejor hasta ahora) le permiten comparar sus resultados recientes. Haz clic en **Replay Mission** (Repetir misión) para intentar batir la mejor puntuación.

Más fotografías, recortes de periódicos y registros

En las siguientes páginas puede que se encuentren más recortes y fotografías tomadas por los observadores mientras Nathan se jugaba el cuello volando con su avión por zonas ridículamente estrechas. Desafortunadamente esta reportera no tuvo tiempo de observar con atención el resto del registro íntimo de sus atrevidas aventuras. Sólo Nathan Zachary sabe con seguridad los secretos que allí se esconden.

STERNBERG-KNOWLES



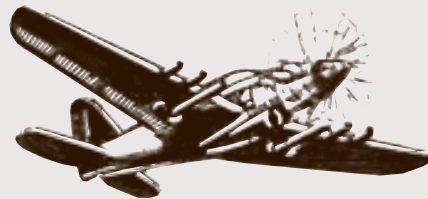
Experiencia.

Profesionales.

**Los edificios
más grandes.**

1211 East Street, Zipperville, Estado Imperial

Aviones McCoy



**"Aviones a medida
en el acto"**

**LOS mejores en
aviones y piezas a medida**

Mencione este anuncio y le calibraremos la hélice gratuitamente.



PLANOS DEL AVIÓN: BASES DE LA CONSTRUCCIÓN DEL AVIÓN

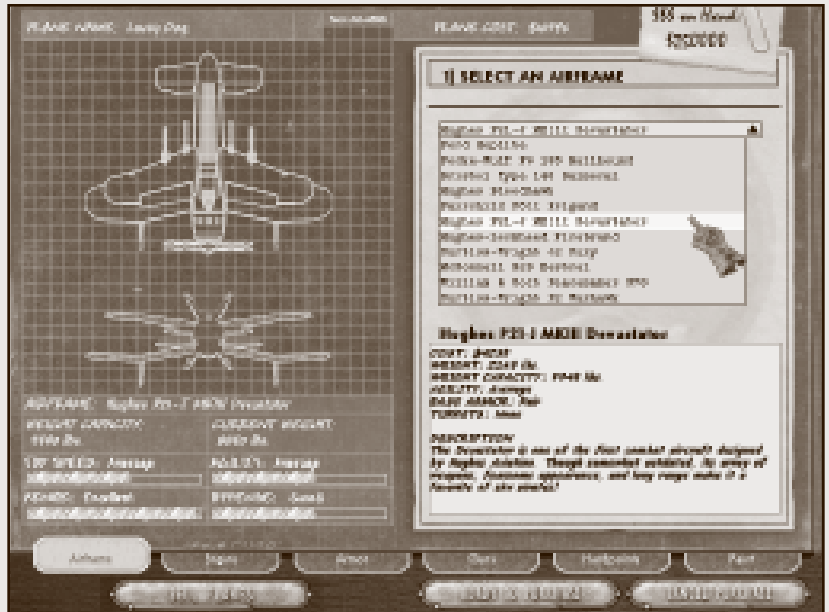
CUALQUIER AVIÓN ES UN BUEN AVIÓN siempre que puedas ascender con él, pero si tienes pensado personalizar el tuyo propio, los ingenieros de AAW tienen unos consejos para ti.

¿ALGUNA VEZ TE HAS PREGUNTADO POR QUÉ LOS AVIONES se construyen de este modo? ¿Por qué no utilizar un motor de Rolls-Royce Merlin II en el Furia Curtiss-Wright J2 en lugar de los recambios R-1800-C? Debido al desequilibrio de peso y rendimiento aerodinámico y a la limitación principal: ¡el dinero!

Para diseñar un nuevo avión desde el principio, haz clic en **Plane Construction** (Construcción del avión) de la cabina del Pandora. A continuación, dale un nombre al avión que estás a punto de diseñar, haz clic en **OK** (Aceptar) y podrás empezar a trabajar con los planos de la construcción del avión.

En estos planos encontrarás todos los detalles del avión. En la parte superior de los planos se encuentran el nombre del avión y los costes de construcción actuales. El dinero del que dispones está en una nota sujeta a la esquina superior derecha.

En la esquina inferior izquierda aparecen la *capacidad de peso* máxima estimada para el armazón que has seleccionado y su *peso actual*, junto con las barras de rendimiento que indican la *velocidad máxima*, *agilidad*, *blindaje* y *capacidad de ofensiva*. Al modificar tu diseño en los planos, estas barras cambiarán, añadiendo un juego ex-



tra de ametralladoras, lo que aumentará la capacidad ofensiva de tu avión.

Ahora que ya sabes cómo interpretar los planos, ya puedes personalizar tu avión. Para pasar las páginas de los planos, haz clic en las fichas que se encuentran en la parte inferior de la pantalla. Comienza con la primera ficha, **Airframe** (Armazón) y, a continuación, continúa con el resto de las fichas de forma secuencial. ¡No te saltes ninguno de los pasos o podrías terminar inten-

tando volar con un avión sin motor!

Para seleccionar componentes específicos de cada plano, utiliza las listas desplegables. Las estadísticas y descripciones de los componentes aparecen en la esquina inferior derecha de los planos a medida que te desplazas por las listas.

Airframe

(Armazón) El armazón determina el peso máximo del avión. Si comienzas con un armazón pesado puedes tener una mayor integridad estruc-



tural, pero no serás tan hábil como con un avión más ligero.

Engine

(Motor) El dinero lo compra todo. Tendrás que pagar lo que haga falta si quieres más caballos de potencia.

Armor

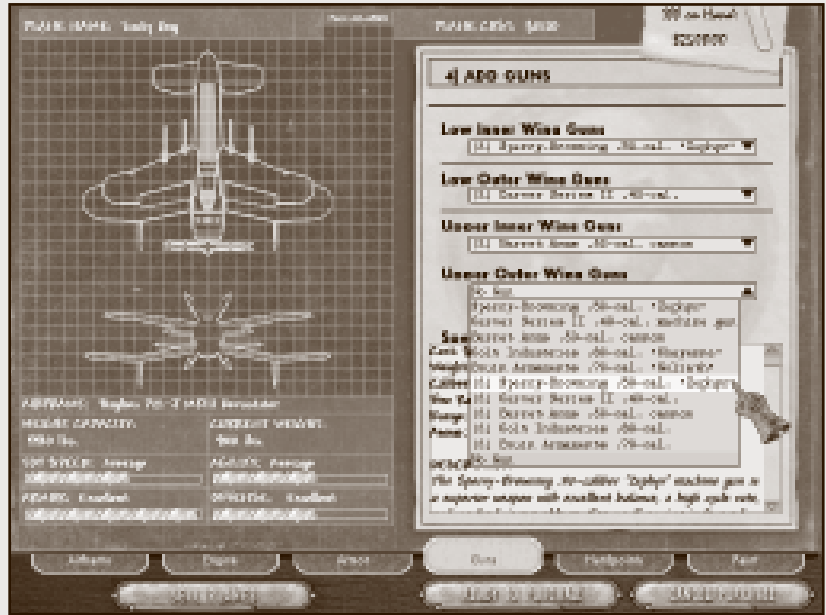
(Blindaje) Añade el blindaje de metal en el casco para protegerte de las balas y los misiles. Selecciona el blindaje para el morro, la cola y las alas.

Guns

(Ametralladoras) Las ametralladoras pueden montarse en cualquiera de las cuatro posiciones disponibles. Cada posición puede contener una o dos ametralladoras. Si se instalan dos ametralladoras en la misma posición, deberán ser de la misma marca y calibre.

Hardpoints

(Tirantes de refuerzo) Los misiles se acoplan a los tirantes de estructura reforzada de las alas. Cada ala puede disponer de un número diferente de tirantes de refuerzo, sin superar un total de ocho por armazón.



Paint

(Pintura) ¡Personaliza tu avión con colores, sombreado y calcomanías para asegurarte de que tanto amigos como enemigos te reconocerán en el cielo!

Cuando tu avión esté listo, haz clic en el botón **Ready to Purchase** (Preparado para adquisición) para ver el coste general y el peso del

avión. Si has añadido demasiados componentes, superado la capacidad de peso del armazón, no podrás adquirir el avión. Si necesitas más dinero, haz clic en el botón **Sell Planes** (Vender aviones) para ver lo que puedes descargar de tu inventario. Haz clic en el botón **Purchase Now** (Adquirir ahora) para finalizar la compra o vuelve a las fichas para efectuar los cambios necesarios.

Centro para las artes Trautmann-Bonilla

¡Hay **MUCHO DINERO**
en el arte!

No hace falta tener talento. Aprenda
con profesores europeos de verdad.

Clases de:
Pintura
Dibujo
Teatro
Baile
Escritura



"¡LEVANTAMOS CIUDADES!"

CONSTRUCCIONES

A GRAN ESCALA

Banchero & Associates
• Boston • Atlantic Co. •





PRELUDIO AL CAOS: INSTRUCCIÓN DE UN PIRATA

CUANDO NUESTRA REPORTERA SE INFILTRÓ en el Pandora, consiguió más de lo que esperaba. Ahora, por primera vez, una publicación norteamericana te ofrece un informe exclusivo y serio de cómo los piratas preparan su avión y dan órdenes a su tripulación para las expediciones en busca de tesoros, ataques y iotras audacias aéreas!

PARA INTRODUCIR LAS INSTRUCCIONES DE LA MISIÓN, haz clic en **Next Mission** (Siguiente misión) en la cabina de Nathan Zachary en el Pandora. El plan de ataque de Nathan se presenta con los detalles de la misión desplegado sobre un gran mapa.

Para repetir las instrucciones de la misión, haz clic en **Replay Briefing** (Repetir instrucciones). Para volver a la cabina de Nathan, haz clic en **Return to Cabin** (Volver a la cabina). Para preparar tu avión para la misión, haz clic en **Go to Flight Check** (Ir a control de vuelo).

Control de vuelo

Usa este portapapeles para efectuar un doble control del avión y de tu piloto para la misión que estás a punto de llevar a cabo, ¡no tendrás otra oportunidad una vez hayas despegado! Junto a las siluetas del avión se encuentran las listas de los calibres y tipos de munición cargados en las ametralladoras, así como los tipos de misiles de los tirantes de refuerzo del avión.

Si deseas pilotar un avión diferente en la misión, haz clic en **Change Plane** (Cambiar avión). Para cambiar la munición y los misiles, haz clic en **Change Ammo** (Cambiar munición). Ambos procedimientos se exponen en detalle en la página siguiente.

En el papel sujeto a un lado de tu formulario Flight Check (Control de vuelo). Es una buena idea revisar tus objetivos y considerar qué avión y munición se adapta mejor a la misión. Cuando estés prepara-



do para despegar, haz clic en **Fly Mission** (Realizar misión). Si tienes alguna pregunta acerca de tus objetivos, repasa las instrucciones de

la misión haciendo clic en el botón **Return to Briefing** (Volver a instrucciones), situado debajo del portapapeles.

Selección del avión

Al cambiar de avión, podrás revisar las especificaciones de todos los aviones disponibles para ti y tu piloto desplazándote por las listas desplegables. Al seleccionar un avión, su velocidad, blindaje y agilidad aparecerán junto a su silueta, así como las ametralladoras y tirantes de refuerzo disponibles. Para utilizar un avión para jugar con varios jugadores o para una misión de acción inmediata, selecciónalo y haz clic en el botón **Export** (Exportar).

Una vez seleccionados los aviones para ti y tu piloto, haz clic en **Accept Selections** (Aceptar selecciones) para volver al control de vuelo o si deseas anular los cambios, haz clic en **Cancel Selections** (Cancelar selecciones). En cualquier caso volverás al control de vuelo.

Selección de munición

Selecciona el tipo de munición para ti y tu piloto desplazándote por las listas desplegables de cada ametralladora. Las descripciones de la munición aparecen junto al avión.

Selecciona los misiles desplazándote por las listas desplegables de cada tirante de refuerzo. Las descripciones de los misiles aparecen en la parte derecha del portapapeles.

Acepta o anula tu selección de artillería, haciendo clic en los botones **Accept Loadout** (Aceptar carga de salida) o **Cancel Loadout** (Cancelar carga de salida), situados debajo del portapapeles.



Aspectos fundamentales del vuelo

ALGUNOS PILOTOS EMPIEZAN A VOLAR como si hubieran nacido con alas. Los demás luchamos y aprendemos a base de golpes. Menos mal que los controles avanzados del alerón y el timón de dirección de los aviones de hoy hacen más fácil a los principiantes empezar a volar y mantenerse en las alturas.

LANZAMIENTO Y ACOPLAMIENTO

Los aviones de combate modernos rara vez tocan el suelo. Lo más probable es que se lancen desde y se acoplen a un zepelín aerotransportado.

El lanzamiento es lo más fácil; te lanzas desde el zepelín, enciendes motores y allá vas.

Aterrizar es algo más difícil; los zepelines despliegan un enganche de rescate para atrapar tu avión. Dirige tu avión hacia la parte inferior del zepelín desde la parte de atrás y, a continuación, alinea la parte delantera con el enganche. Aproxímate todo lo que puedas y ajusta tu velocidad a la del zepelín. Una vez efectuada la maniobra de enganche, la grúa del zepelín tirará del avión hacia adentro.

ACELERACIÓN

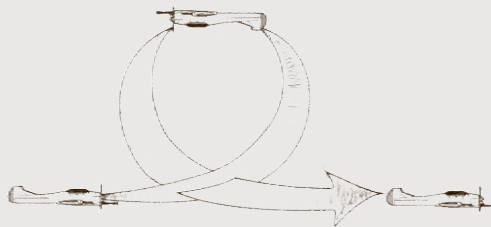
El acelerador del joystick controla la velocidad del avión. Las maniobras con amplios ángulos de ataque (grado de inclinación) requieren más aceleración que otras maniobras; de lo contrario, tu avión puede perder propulsión y entrar en pérdida.

MANIOBRAS

No hay nada como la emoción que se siente al terminar una acrobacia y rozar con el tren de aterrizaje las copas de los árboles... pero antes de que vosotros, novatos, os entusiasedis e intentéis realizar una acrobacia de ese tipo, vamos a examinar los principios fundamentales.

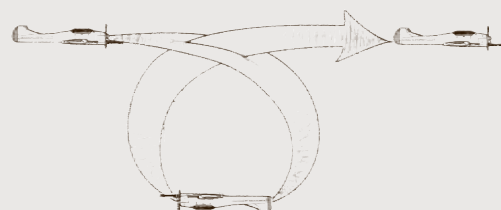
Cómo ascender

Tira hacia atrás del joystick, y tu avión será propulsado hacia arriba. Si continuas tirando, conseguirás realizar un bucle completo hacia adelante. Asegúrate de que vuelas a velocidad suficiente o el avión podría entrar en pérdida.



Cómo descender en picado

Tira del joystick hacia adelante y tu avión será propulsado hacia abajo. Si sigues tirando del mando hacia adelante, continuarás describiendo curvas hacia abajo y lograrás realizar un bucle en ese sentido. A diferencia del ascenso, la velocidad no supone aquí ningún problema porque estarás acelerando debido a la gravedad. Sin embargo, la altitud *sí* constituye un problema. Si no vuelas lo suficientemente alto al comenzar esta maniobra, ¡te estrellarás!



NOTA DEL EDITOR: a petición de nuestros numerosos lectores, publicaremos una nueva edición de nuestros artículos más populares (aparecidos originalmente en AAW, el 16 de mayo de 1933), donde tratábamos las bases de cómo hacer volar tu avión.

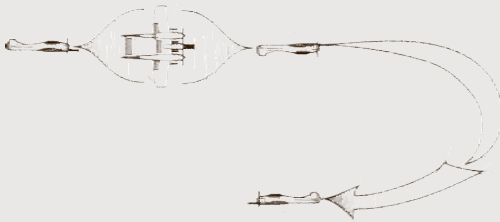
Cómo hacer movimientos giratorios

Al mover el mando hacia la derecha o la izquierda, se elevará los alerones de un ala y descenderán los de la otra, y tu avión realizará giros hacia la derecha o la izquierda. Existen tres maniobras comunes asociadas a los movimientos giratorios: el giro del alerón, la inversión y la inclinación lateral.

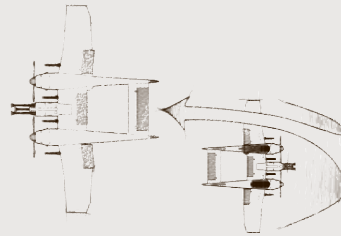
Giro del alerón Tira del mando hacia un lado. Gira formando un ángulo de 360 grados de revolución completo, hasta regresar a la posición en la que empezaste.



Inversión Si te detienes a mitad de camino en un giro del alerón, volarás boca abajo o en posición "invertida". Resulta útil invertir el avión en conjunción con medio giro hacia abajo, pues es una forma rápida de virar y finalizar con la parte derecha hacia arriba.



Inclinación lateral La última maniobra básica asociada a los movimientos giratorios es la inclinación lateral. Gira el avión a un cuarto de revolución, de forma que un ala apunte hacia arriba y la otra hacia abajo; a continuación, tira del mando hacia atrás, como si estuvieras realizando un bucle ascendente, y tu avión se inclinará lateralmente en un giro cerrado.



Cómo girar

Gira el joystick para mover el timón de cola a derecha o izquierda, y el morro del avión apuntará en esas dos direcciones, permitiéndote dar la vuelta sin necesidad de inclinarte lateralmente.

Existen docenas de combinaciones más complicadas que incorporan estas maniobras básicas. Practica estas maniobras fundamentales y pronto volarás como un as.

CÓMO TIRARSE EN PARACAÍDAS

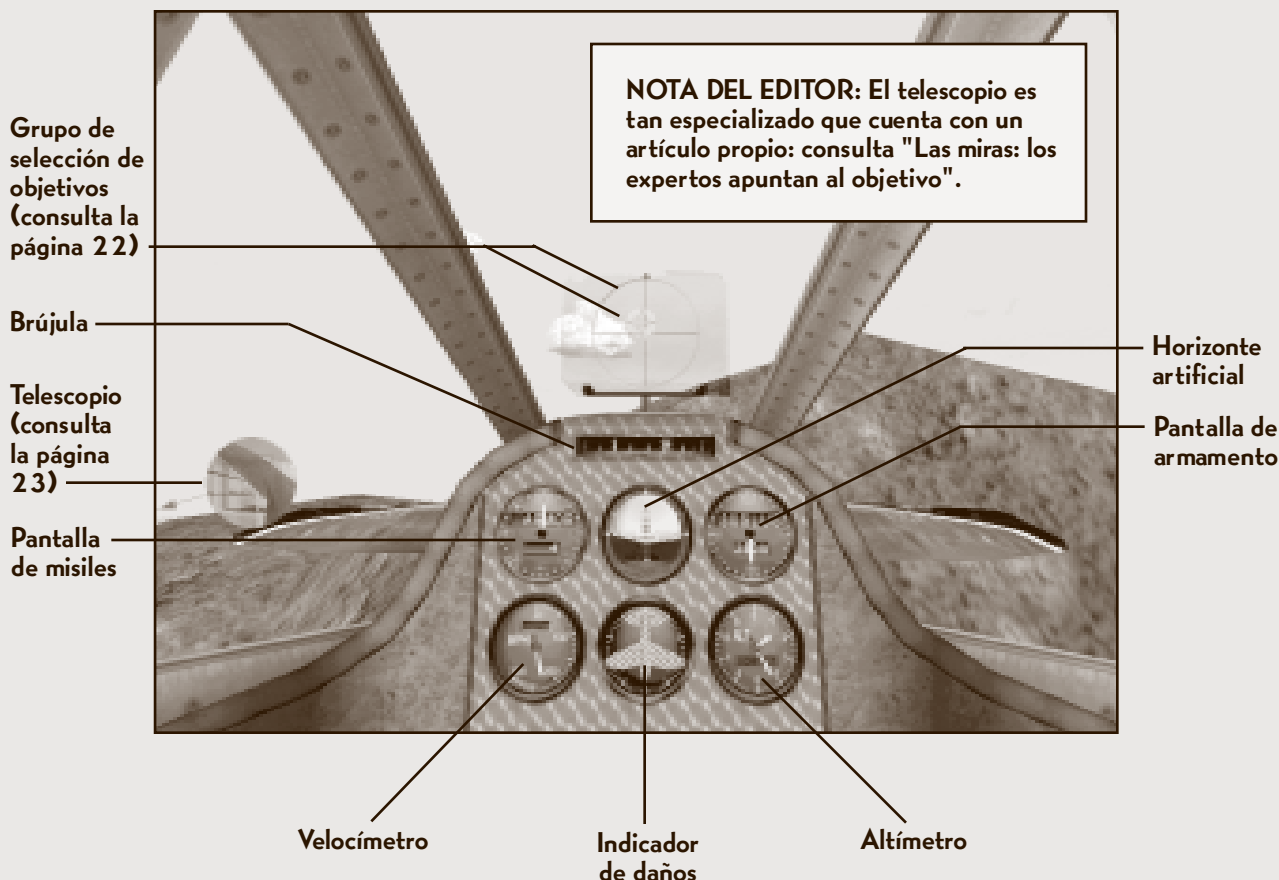
Lo último que debes aprender: qué hacer si no puedes volar correctamente. Presiona **CTRL+X** para abrir la carlinga y saltar. Aunque debes tener cuidado si vuelas con una hélice propulsora como la del tipo Devastador. Más de un piloto ha intentado salvar su vida, y ha terminado topándose con sus propias hélices. La verdad es que no es muy agradable.



INSTRUMENTOS DE VUELO

PEDIMOS A NUESTRO EQUIPO DE EXPERTOS que evaluaran las tecnologías más modernas y que idearan un panel de instrumentos de vuelo de máxima calidad. Algunos de ellos son indicadores auténticos de probada calidad, pero otros son experimentales y no los verás fuera de los campos de pruebas de los fabricantes de aviones más importantes. Así que, lectores, preparaos, pues vais a ver lo nunca visto.

NUESTROS INGENIEROS MODIFICARON LA CABINA DEL PILOTO de un Hughes Devastador. Por cierto, no escatimaron. Observa la cornisa de madera noble y acero bruñido. Sin embargo, el diseño de los indicadores puede variar en los distintos modelos de cabina.



Empecemos por los aspectos básicos ...



BRÚJULA Una brújula corriente no funcionará debido a las sacudidas y virajes producidos por la aceleración brusca durante el vuelo. Hemos seleccionado una Explorer 2000 que estabilizada giromagnéticamente. Esta brújula muestra siempre tu dirección, sea cual sea, incluso con niebla y lluvia.

ALTÍMETRO Hemos seleccionado el Janas Rex porque es sencillo y fácil de leer. La aguja más larga señala las centenas de pies y la más corta los millares de pies. Este altímetro dispone de un intermitente rojo especial de baja altitud que parpadea al volar por debajo de los 100 pies.



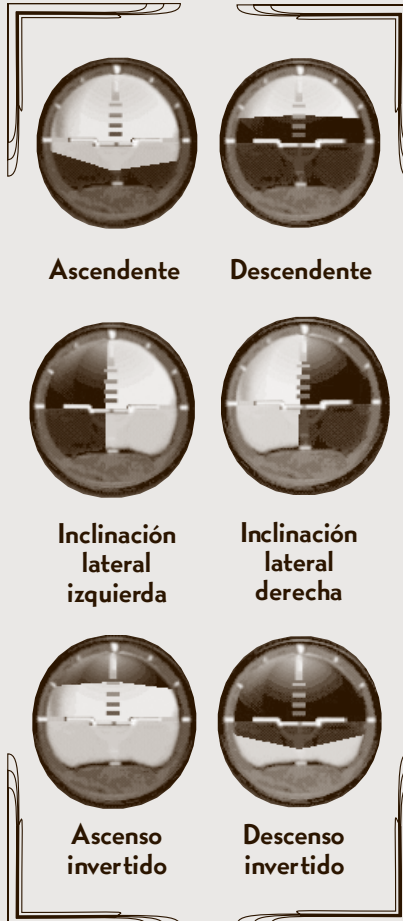
VELOCÍMETRO

El Whistler Deluxe es un indicador de velocidad a é r e a barométrico que muestra la velocidad real de vuelo en millas por hora. Dispone de una luz intermitente automática que parpadea al volar por debajo de la velocidad de pérdida de sustentación estimada.



HORIZONTE ARTIFICIAL Es fácil perder la orientación en condiciones climáticas adversas o en medio de un combate aéreo. Para evi-

tar la desorientación, utilizamos un horizonte artificial Dexter-Handly. Con giroscopios dobles y cojinetes con piedras preciosas para una mayor seguridad, este instrumento de lujo permite saber en qué dirección apunta el morro del avión: hacia arriba, hacia abajo o hacia los lados.



¡No salga a la calle sin nosotros!

Si no le SUELTAN, le devolvemos el dinero



Ayudamos a los
incomprendidos desde 1928.

FIANZAS KIMMICH



La
imagen
perfecta

Fotografía
Profesional

Cuando necesite fotografías profesionales de calidad, confíe en nosotros. ¡Déjese transformar por nuestros amables empleados!



El sabor
aventurero de las
grandes aventuras.

Le traemos las noticias de hoy desde todo el mundo en el momento en que las necesita.

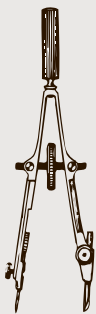


¡Compre su copia HOY!

GIMNASIO LEX'S

¡Si NO se entrena en Lex's, es porque

ES UN BLANDO!



ZIPPER INGENIEROS

Desde aviones a zeplines, pasando por rascacielos.

¡Diseñamos un mundo mejor para USTED!

Estamos en Pacífica, al este del lago Washington.



El café Dillon

sabe de rechupete.

Mezcla especial con el doble de cafeína y todo el aroma.

¡Un sabor que despierta!

¡Pruébalo!



Y para los equipos no estándar, hemos incorporado en la cabina del piloto...

PANTALLA DE ARMAMENTO

La pantalla de armamento Browning HPX muestra las ametralladoras cargadas y listas para disparar. Dispone también de un contador que muestra la munición restante disponible de las armas. Los pilotos presionan **F3** o **F4** para cambiar las ametralladoras montadas en los aviones. Al seleccionar una ametralladora distinta, la aguja del indicador apunta a una cruz resaltada en el borde exterior. Estas cruces, así como la cuenta atrás numérica, disponen de un código de colores que indica el estado de la munición:

Verde Munición suficiente.
Amarillo Agotándose.
Rojo Sin munición.

PANTALLA DE MISILES

La pantalla de misiles Bluedevil comprueba el estado de los misiles cargados en los tirantes de refuerzo del avión. De modo similar a la pantalla de armamento, muestra el tipo de misil cargado y las municiones que quedan. La aguja de la pantalla apunta a las cruces con códigos de colores en el extremo del indicador:

Verde Quedan bastante munición.
Amarillo Queda poca munición.
Rojo Sin munición.

El piloto puede cambiar los misiles cargados en los tirantes de refuerzo utilizando la tecla **F5** para



avanzar por los misiles (o **F6** para retroceder).

Una función de este sistema que nos gusta especialmente es que selecciona, de forma automática, el siguiente misil disponible que se va a lanzar si se agota la munición cargada en los tirantes de refuerzo.

INDICADOR DE DAÑOS

Nuestro indicador de daños favorito es con diferencia el Crispen Mark V. No es necesario forzar el cuello en un círculo invertido para ver si la cola está destrozada por los disparos; con una sola ojeada, esta maravilla te indicará si puedes continuar planeando o si, por el contrario, debes regresar con dificultad al hangar. El avión se divide en las siguientes secciones: ala derecha e izquierda, morro y cola. Estas secciones están codificadas por colores que indican los niveles de daño que ha sufrido cada sección:

Verde Sección intacta.
Amarillo Hasta un 50% del blindaje de la sección destruido.
Naranja Del 50% al 100% del blindaje de la sección destruido y del 0 al 25% del almacén destruido.
Rojo Del 25% al 100% del almacén destruido.

Todos los días se comercializan nuevos aparatos e indicadores (algunos sólo están disponibles en el mercado negro). En próximos números, te mantendremos informados acerca de las novedades tan pronto como las conozcamos y podamos probarlas en el aire.





CONSEJOS DE LANZAFUEGO PARA EL COMBATE

STEVE KELLY JR. "LANZAFUEGO", CAPITÁN de los Rangers del Aire de la República de Texas, un as multiplicado por diez, condecorado como héroe de las guerras de los bosques... y considerado todavía como campeón del aire, nos brinda las observaciones de esta semana sobre el combate aéreo.

TODOS LOS DÍAS ME PREGUNTAN por mi secreto los pilotos que todavía no han salido del cascarón. Que si cómo he llegado a apuntarme cincuenta y dos derribos confirmados, y eso que cinco de ellos eran también ases. Y que cómo me las he arreglado para salvar siempre el pellejo. Bien, en realidad no hay un único secreto en todo esto, sino que los secretos son dos: pericia y números.

Pericia

Conocer tus aviones. ¿Volar en un Kestrel blindado y repleto de armas o en un dinámico Halcón Asesino? Estudiar todos los aparatos con los que te encuentres y estar preparado para sacar partido de los puntos débiles del enemigo... mientras aprendes a protegerte.

Por ejemplo, si tu enemigo es un Halcón Asesino, ni se te ocurra colocarte en su punto de mira. Sitúate, y quédate, tras su cola. Por otro lado, si pilotas un Kestrel, es preferible el riesgo de que te rayen la pintura del casco a que acabes metido en un verdadero atolladero, de manera que te podrías permitir un enfrentamiento cara a cara.

Comprueba siempre y con mucha atención tu carga de munición y misiles. Siempre hay un arma mejor que elegir cuando se trata de fulminar al enemigo. No malgastes la munición tontamente si te enfrentas a un Halcón Guerrero de grueso blindaje. ¿Te propones derribar un zepelín? No cometas el error de cargar solamente misiles antiaéreos. Estas son meteduras de pata que no vivirás para repetir.

Números

Cuando estaba en la escuela, era un desastre para los números y las matemáticas. Afortunadamente ahí arriba, en el aire, no te tienes que preocupar de nada que se parezca a un teorema de binomios, pero sí tienes que tener una sensibilidad especial para las cosas en movimiento, a qué velocidad van, dónde diablos están y dónde tratan de ir.

Mira a tu alrededor (consulta "Ojos bien abiertos: vistas", en la página 24 de este número) y encuentra a tus enemigos. Si descubres una fila de agujeros de bala en el ala, es demasiado tarde para hacer nada. Intenta averiguar dónde están todos los tipos malos, no sólo el que has elegido como blanco.

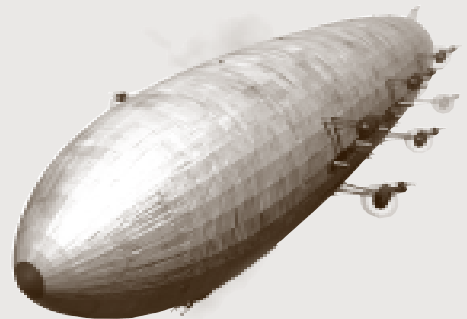
Te debes colocar detrás del enemigo (a menos que tenga una torreta de fuego trasero) y debes, del mismo modo, mantenerlo alejado de tu cola.

Cuando te acerques a un avión enemigo, trata de situarte por encima de él, lo que te dará más posibilidades de maniobrar. Por ejemplo, un piloto inteligente sabrá cómo calcular la altitud en función de la velocidad y viceversa. Lánzate en picado para alcanzar más velocidad pero, si necesitas reducir la velocidad (cosa peligrosa tratándose de un combate aéreo), sube inmediatamente.

¿Tienes problemas para situar como objetivo a un enemigo con mayor capacidad para maniobrar? Trata de reducir la velocidad conforme te ladeas; eso acortará tu radio de giro de manera que puedas seguir el ritmo de sus hábiles acrobacias.

Disparo de salida

Recordad: lo impredecible puede suceder y, de hecho, sucede ahí arriba. Un descuido en un combate aéreo es nefasto, así que tratad de estar tan atentos como el águila que acecha a su presa. ¡Buena suerte, novatos!





Los **EXPERTOS APUNTAN** al **OBJETIVO**

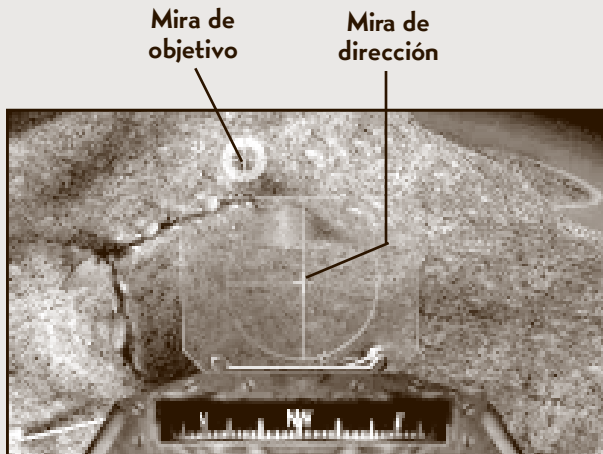
BIENVENIDOS A NUESTRA COLUMNA semanal sobre cómo apuntar con mayor rapidez, disparar certeramente y eliminar a cualquier pirata que se interponga en tu camino. Esta semana, además de los consejos habituales, mostramos un nuevo artilugio descubierto por nuestros ingenieros del AAW: el telescopio.

DEPENDIENDO DE TU CABINA Y PUNTO DE VISTA (consulta "Ojos bien abiertos: vistas", en la página 24 de este número), podrás usar la mira de dirección y la mira del objetivo o sólo la mira de dirección.

La mira de dirección muestra el lugar hacia el que apunta el morro de tu avión.

La mira del objetivo registra la velocidad de tu avión conforme éste gira y se balancea. Esta mira muestra dónde dispararán las balas.

Si las miras de dirección y del objetivo coinciden, darás en el clavo.



SELECCIÓN DE OBJETIVOS

Para elegir un blanco o el objetivo de una misión, utiliza uno de los siguientes comandos. (Consulta la contraportada de este número para ver todos los controles del joystick.)

Para señalar

Siguiente enemigo u objetivo
Enemigo u objetivo anteriores
Enemigo u objetivo más cercanos

Siguiente aparato aliado
Aparato aliado anterior
Aparato aliado más cercano

Siguiente objetivo que no sea un avión
Objetivo anterior que no sea un avión
Objetivo más cercano que no sea un avión

Atacante más cercano a través de la mira
Nada

Presiona

E
MAYÚS + E
CTRL + E

W
MAYÚS + W
CTRL + W

R
MAYÚS + R

CTRL + R

Q
T

Cuando selecciones un objetivo, aparecerá información adicional. Si tu objetivo está en tu campo de visión frontal, verás el nombre del objetivo.



Si estás suficientemente cerca, el objetivo aparecerá entre paréntesis (**rojos** para el enemigo, **verdes** para los de tu bando y **azules** para blancos y objetivos neutrales), de manera que sea más fácil ver incluso a través del cielo nublado.

Si el objetivo no está dentro de tu campo de visión frontal, verás el nombre del objetivo, la dirección hacia la que tienes que girar el avión para encontrarte con él y una flecha que apunta hacia el objetivo.

Cuando destruyes un objetivo, se selecciona otro automáticamente (si hay alguno disponible).

EL TELESCOPIO

¿Has deseado alguna vez ver quién o qué vuela por debajo o detrás de ti? Ahora ya puedes.

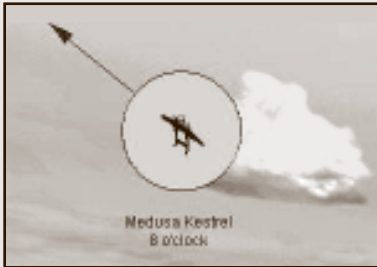
El telescopio es un sistema óptico estabilizado mediante giroscopio que ofrece una imagen aumentada del objetivo seleccionado. Esta imagen aumentada pasará a lo largo del borde del parabrisas, con una flecha que siempre apunta en la dirección de tu objetivo.

El sistema de telescopio se activa y desactiva presionando **MAYÚS+S**. Se desconecta automáticamente cuando el objetivo está fuera del campo de visión.

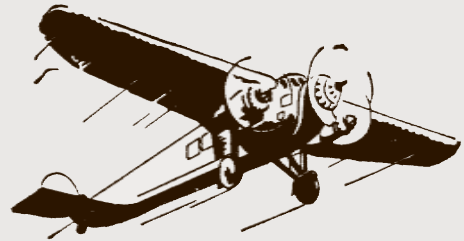
Consejo de la semana



Sólo muy de vez en te verás involucrado directamente en un combate aéreo. Apunta la mira de dirección por delante de la trayectoria de vuelo del enemigo. ¡Mientras las balas recorren la distancia entre tú y él, su avión habrá llegado al punto donde has apuntado!



SABOREE



LA AVENTURA SIN FRONTERAS

CON KAYS, EL CAPITÁN G, Y SUS SILENCIOSOS AYUDANTES!
¡TODAS LAS SEMANAS EN LA REVISTA *AIR TIMES*!

EL FUTURO DE LA AVIACIÓN



INDUSTRIAS PESADAS KERN
ZEPELINES

OJOS BIEN ABIERTOS: VISTAS

EN UN COMBATE AÉREO, si pierdes al enemigo en una masa de nubes, la luz deslumbradora del sol o un punto ciego, estarías perdido en un abrir y cerrar de ojos. Ojos bien abiertos es una columna del AAW sobre estrategias para estar al corriente de cualquier cosa que ocurra en el aire.

ESTA SEMANA, ALGO DIFERENTE: Avanzamos las opciones de visualización estándar de los últimos diseños de aviones. ¡No te lo pierdas! Ahora hay algunos trucos que no podrías haber empleado en los viejos tiempos.

En primer lugar, puedes elegir entre una vista de cabina normal, una vista exterior y una vista de primera persona presionando la tecla **F8**.



LA VISTA EXTERIOR muestra un área mayor junto con la mayor parte de los instrumentos.



LA VISTA DE CABINA tiene todos los indicadores tradicionales, aunque el campo de visión está en cierta medida limitado.



LA VISTA DE PRIMERA PERSONA es la más amplia de todas.

**AVIONES USADOS
WEISMAN**



"¡Aviones para los MEJORES tipos!"

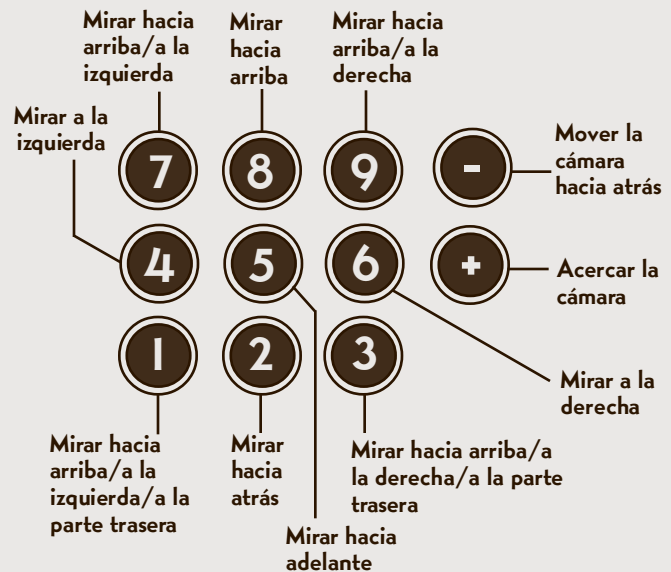
Otra opción es la vista de persecución. Presiona **F7** y tu posición estratégica se fija en relación con tu avión: verás tu avión acercarse y cómo pasa después a gran velocidad por tu ángulo de visión. ¡Es una toma fantástica para esos aprendices de director de Hollywood!

Finalmente, puedes presionar **L** para seguir la trayectoria de un avión elegido como objetivo. Tu punto de vista se centrará en este objetivo independientemente de la orientación de tu avión. Presiona **L** otra vez para salir de este modo.



OBJETIVO "CENTRADO"

En cualquiera de las vistas, puedes mirar a los lados, hacia atrás, arriba o abajo mediante el botón superior del joystick o las teclas del teclado numérico. Mediante el botón superior del joystick o las teclas numéricas, tu punto de vista se desplazará instantáneamente en la dirección indicada.



Si presionas la tecla **J** junto con el botón superior del joystick o las teclas numéricas, desplazarás suavemente tu punto de vista en la dirección indicada. Presiona la tecla **K** para regresar al modo de visión "instantáneo".

VISTAS DE CÁMARA

Para ver	Presiona
Por encima de tu avión	F9
Delante de tu avión	F10
Desde la izquierda de tu avión	F11
Desde la derecha de tu avión	F12

En cualquier momento puedes acceder a una de las cuatro cámaras desde tu confortable cabina para comprobar que todo va bien en tu avión.

Le revelamos los trucos de los VENTRÍLOCUOS



Fáciles de aprender en 60 a 90 días con nuestro Curso en casa.
RESULTADOS GARANTIZADOS.
¡Gane dinero y popularidad! Diviértase!
¡Gran oportunidad! ¡Radio, televisión y teatro! ESCRIBANOS para recibir información gratuita.



ACROBACIAS AÉREAS: ¡CÓMO ALCANZAR la FAMA Y la GLORIA!

¿QUIERES QUE LA GENTE CONOZCA TU NOMBRE? ¿Quieres que señalen tu avión, susurrando con admiración, o quizá sintiendo una punzada de temor mientras tú pasas por encima de sus cabezas? ¿Qué te parece unas cuantas fotos en el periódico local? ¿O quieres que el simple destello de tus colores distintivos haga que incluso el pirata más temible se lo piense dos veces a la hora de vérselas contigo? Si es ése el caso, lector, estás en la página adecuada, porque lo que sigue es un artículo especial de AAW sobre la reputación de los que surcan los aires.



medida real de tu valor es la fama.

Aumentas tu fama derribando a otros pilotos (a los tipos malos... no a tus propios camaradas), capturando zepelines, realizando peligrosas maniobras en el aire y otras proezas sobrecogedoras. Esta semana examinaremos las "maniobras peligrosas en el aire" que contribuyen a la forja de la fama.

ZONAS DE PELIGRO

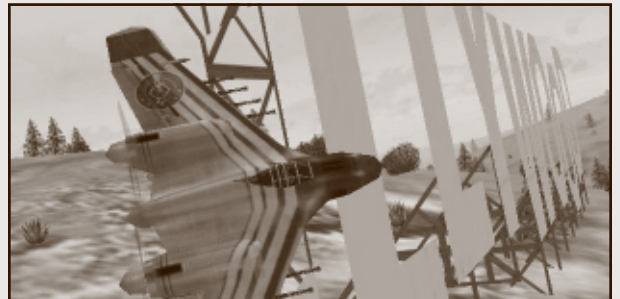
Las zonas de peligro son espacios estrechos que pueden constituir un desafío incluso para un aviador experimentado. Mantén los ojos bien abiertos en los túneles, cañones estrechos, hangares abiertos y otros espacios, imposibles de cruzar en apariencia, en los que probablemente te harás notar de inmediato cuando los atraveses volando.

Tus camaradas podrían hacerte algunas sugerencias también, así que préstales atención. Te harán saber si has realizado una acrobacia de interés.

Otra ventaja de estas zonas de peligro es que tienen la virtud de anular a la competencia. ¡Lánzate con tu avión por un túnel de ferrocarril y observa si ese pirata que llevas a la cola tiene agallas para seguirte! O bien desistirá de su ataque o aprenderá a fuerza de golpes que las zonas estrechas, la velocidad cegadora y una mano temblorosa constituyen una combinación letal.

Y no olvides leer los periódicos después. Tu foto podría aparecer en primera página, o podrías incluso ser objeto de un noticiero de Hollywood, todo lo cual sería digno de figurar en el álbum de recortes.

Los únicos límites de tu fama son la imaginación... y tu coraje. De manera que poneos a prueba, pilotos. Sólo merece la pena vivir peligrosamente.

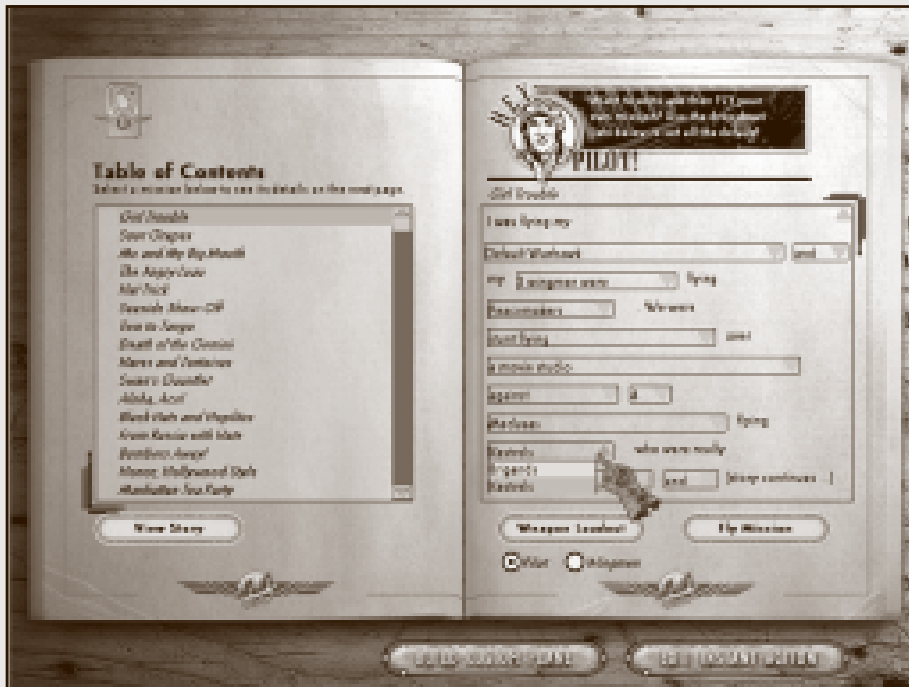




ACCIÓN INMEDIATA

ACCIÓN INMEDIATA ES UN FORO DE AAW para pilotos que desean contar sus propias historias sobre combates aéreos.

HAY DOS MANERAS DE realizar una misión de **acción inmediata**. Puedes elegir una historia en la Tabla de contenido, hacer clic en **View Story** (Ver historia), examinar los detalles de la misión en la página inicial de la historia y hacer clic en **Fly Mission** (Realizar misión). O puedes contar tu propia historia personalizando la misión con las listas desplegables de la página de la historia.



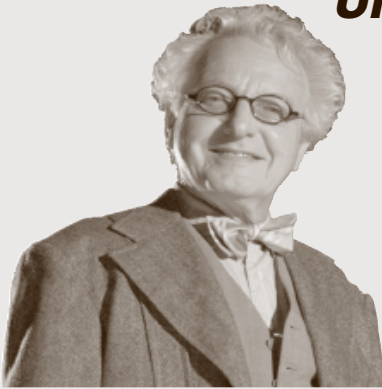
Para personalizar tu propia aventura, rellena los detalles de tu misión, tales como el número de camaradas, los aviones que utilizarán, la posición y los pormenores sobre tus enemigos. A continuación comprueba las ametralladoras y la munición, las tuyas y las de tus camaradas. Para ello, selecciona **Pilot** (Piloto) o **Wingmen** (Camaradas) y seguidamente haz clic en **Weapon Loadout** (Carga de armas).

Para personalizar un avión para una historia de acción inmediata, haz clic en **Build Custom Plane** (Construir avión personalizado) en la parte inferior de la pantalla.

Finalmente, haz clic en **Fly Mission** (Realizar misión) para lanzarte a la ACCIÓN INMEDIATA.



PARTIDAS DE VARIOS JUGADORES: UNA ENTREVISTA EXCLUSIVA con el DR. FASSENBIENDER



EL DR. FASSENBIENDER ES EL GENIO de la mecánica más destacado de América del Norte, poseedor de patentes de numerosos diseños de generadores y motores, y más conocido por sus inventos para la aviación y el autogiro. ¡En el número de esta semana, nuestro buen doctor habla acerca de *Crimson Skies* con Nero MacLeon, editor de AAW, y nos muestra cómo los pilotos aspirantes pueden adquirir una sólida experiencia para el combate!

AAW: ¿Cómo se puede hacer una conexión para varios jugadores, doctor?

Dr. Fassenbiender: Comenzar una partida de varios jugadores es tan simple como hacer clic en **Multiplayer** (Varios jugadores) en el menú principal. A continuación, establece una conexión de red o de Internet, seleccionando el tipo de conexión que desees: MSN Gaming Zone, LAN IPX o TCP/IP, Internet, o de módem a módem.

MSN Gaming Zone: Para jugar en Gaming Zone, debes crear primero un identificador en Gaming Zone totalmente nuevo e instalar el software de Gaming Zone. Una vez realizado, únete a una partida de *Crimson Skies* y comienza a jugar. Nota: el anfitrión de una partida de *Crimson Skies* en Gaming Zone es la primera persona en entrar a una partida. Para más información, ve a <http://www.zone.com/> y haz clic en Help (Ayuda).

LAN IPX o LAN TCP/IP: con cualquiera de estas conexiones, juegas en tu red de área local (LAN) usando un protocolo IPX o TCP/IP.

Internet: Mediante esta conexión juegas en Internet usando un protocolo TCP/IP, y para ello debes introducir la dirección IP o el nombre DNS del equipo al que quieres conectarte.

Módem a Módem: Con esta conexión, juegas con dos equipos que utilicen modems, introduciendo el número de teléfono del equipo al que quieres conectarte.





AAW: ¿Y si quiero pilotar mi propio avión personalizado?

DF: Simplemente haz clic en el botón **Build Custom Plane** (Construir avión personalizado) para diseñar tu propio avión empezando desde cero.

AAW: ¿Y ya estoy listo para ser el anfitrión o unirme a una partida?

DF: Sí, tú decides si eres el anfitrión de una partida o si te sumas a una que ya haya sido iniciada por otro jugador. Si haces clic en **Host** (Anfitrión), se te pedirá que le des un nombre a la sesión de la partida, que elijas una contraseña opcional y que establezcas el número máximo de jugadores que pueden participar en la partida.

Si haces clic en **Connect** (Conectar), verás una pantalla con una lista de partidas. Esta lista se puede ordenar por nombre de la partida, número de jugadores, tipo de misión, entorno o incluso el estado. Para actualizar la lista, simplemente haz clic en **Refresh** (Actualizar).

Después de hacer clic en una partida y en **Join Game** (Unirse a una partida), se te pedirá que introduzcas un apodo para la sesión, que selecciones la voz del piloto y que proporciones la contraseña si el anfitrión la requiere.

AAW: ¿Y qué es eso de la zona de acceso al juego?

DF: Es el lugar donde los jugadores forman equipos, revisan la configuración de la partida o la modifican si son los

anfitriones, y donde se comunican unos con otros antes de entrar en una partida de varios jugadores.

La lista de jugadores muestra los apodos de los jugadores de la partida en curso. El apodo del anfitrión encabeza la lista, seguido de los demás jugadores en el orden en el que se han ido incorporando. Los números que hay junto a los apodos son los tiempos de ping en milisegundos de los jugadores. [nota del editor: se trata del tiempo que el servidor del juego tarda en responder a ese jugador]. Las casillas situadas junto a estos números muestran el estado de los jugadores: si está activado, el jugador está preparado para entrar en la partida y si no está activado, el jugador no está listo.

Team (Equipo): Para crear, unirse a un equipo o abandonarlo, haz clic en los botones **Create Team** (Crear equipo), **Join Team** (Unirse a un equipo) o **Leave Team** (Abandonar un equipo); sólo uno estará disponible cuando vayas a hacer clic, dependiendo de tu estado de equipo actual.

Boot (Sacar de la partida): El anfitrión puede sacar de la partida a cualquier jugador y devolverlo a la pantalla de lista de partidas seleccionando el nombre del jugador en la lista y haciendo clic a continuación en **Boot** (Sacar de la partida).

Ready (Preparado): Cuando estés preparado para entrar en la partida, haz clic en **Ready** (Preparado). El anfitrión no puede iniciar una partida a menos que todos los jugadores estén preparados.



AAW: ¿Cómo se comunican los jugadores entre ellos en la zona de acceso al juego?

DF: Los mensajes de otros jugadores aparecen en una ventana grande de mensajes. El color del texto es el mismo que el del nombre del jugador en la lista de jugadores. Los mensajes del sistema son de color gris y aparecen entre paréntesis.

Los jugadores escriben sus mensajes en el recuadro de conversación. Para enviar mensajes, hay que presionar **ENTRAR** o hacer clic en el botón **Send** (Enviar).

AAW: ¿Qué son estas fichas en la parte superior derecha de la interfaz?

DF: Los jugadores pueden elegir aquí sus aviones y la munición. Todos los jugadores pueden ver las opciones de la misión, pero sólo el anfitrión las puede modificar.

En **Mission Options** (Opciones de la misión), el anfitrión selecciona la misión, el entorno, las condiciones de victoria, el número permitido de jugadores y los detalles sobre el número permitido de vidas. El anfitrión puede asimismo prohibir ciertos componen-

tes de los aviones y/o munición haciendo clic en **Select** (Seleccionar) y rellenando el formulario de componentes prohibidos. Cuando se han prohibido componentes, se alerta a los jugadores de los cambios y todos sus aviones se restablecerán a la selección predeterminada.

En **Select Plane** (Seleccionar avión), la selección de avión funciona como en el caso de cualquier control de vuelo estándar. [nota del editor: consulta "Pre-ludio al caos: Instrucción de un pirata", en la página 14 de este número]. Si el anfitrión permite aviones personalizados, pueden importarse del directorio de aviones personalizados del jugador. [nota del editor: consulta "Planos del avión: Bases de la construcción del avión", en la página 12 de este número].

En **Select Ammo** (Seleccionar munición) los jugadores cargan la munición en sus aviones. Los tipos prohibidos de misiles y munición no se pueden seleccionar.

AAW: ¡Esto es admirable! ¿Cómo comienzo?

DF: Cada jugador debe seleccionar **Ready** (Preparado). Cuando todos los jugadores estén preparados, el anfitrión comienza la partida haciendo clic en **Launch!** (¡Lanzamiento!).



¡LLÉVATE LA FUERZA AÉREA A TU MESA!



(45,20 cm de
envergadura)



Los modelos se suministran desmontados y sin pintar. Disponibles en tiendas de juguetes y de ocio especializadas o directamente de FASA en www.fasa.com Copyright ©2000 FASA Corp.

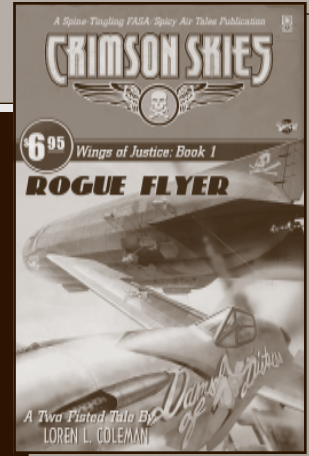
¡ACCIÓN! ¡DRAMA! ¡AVENTURAS A TODO RITMO!



¡Emociónate con las grandes hazañas
de Nathan Zachary y vuela
por el cielo traicionero con
Trevor Girard, el Halcón!



- Las historias comienzan en el invierno de 2000 • www.fasa.com •
- Copyright ©2000 FASA Corp. •





CRÉDITOS

Air Action Weekly, filial del Atlas World News Conglomerate, se publica simultáneamente en ocho naciones de América del Norte y en el extranjero, con oficinas en Manhattan, Hollywood, Houston, Londres, Dublín y París. ¡Los empleados de Atlas News recorren el mundo y se juegan la vida para traerte hoy los titulares de mañana! Somos...

- Dirección ejecutiva** Fundador y editor emérito: Jordan "Nose Art" Weisman; Fundador y director de investigación: Dave McCoy; Director general: Ed Fries; Presidente: Eric Straub; Director de negocios: Stuart Moulder; Director de finanzas: Dave Luehmann; Editor: Jon "Albatross" Kimmich; Jefe de investigación: Jo Tyo; Director de circulación: Ed Ventura; Oficial de logística: Matt "UncleDaddy" Gradwohl; Director de operaciones: Craig Henry.
- Personal de operaciones** Redactor jefe: Laura Fryer; Director regional de ventas (Naciones de América del Norte): Chris Cocks; Director regional de ventas (Europa): Peter "Mango" Parsons; Investigador: Tim "Squire" O'Brien; Jefe de FAA: Phil "Airsick" Knowles; Director artístico (Delegación de Londres): Douglas "Urich" Herring; Ingeniero de composición: Chris "Fonts" Lassen; Piloto de transporte: John "Mongoose" Guyer; Director del Departamento de la Redundancia, Departamento de la Redundancia: Victor "Baron" von Beck; Delegado sindical: Bob "Mr. Wolf" Crocco; Asociado de compra de granjas: David "Auger" Henry; Impresor: Bob "Beemer" Gutmann.
- Delegaciones en el extranjero** Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna "Harvey" Farr; Jefe de operaciones en Moscú: Kazuyuki Shibuya; Jefe de operaciones en Casablanca: Takayoshi Asahina; Jefe de operaciones en Asia: Kazuyuki Kumai; Jefe de asuntos británicos: Kaoru Ito; Jefe de operaciones en Madrid: Victoria Olson; Director de traducciones internacionales: Toshio Sato; Coordinador jefe de viajes: Yutaka Hasegawa; Coordinador de inteligencia especial (Delegación parisina): Laurence Krzymien-Smith.
- Equipo de Dublín** Controlador jefe: Paul Delany; Mecánico jefe: Jonathon Young; As del aire: Michael "Mickster" Ivory; Reportera de campo: Suzanne Boylan; Piloto de transporte: John O'Sullivan; Piloto de apoyo: Kerrie Power.
- Fotógrafos** Fotógrafo/Ilustrador de combates: Vic "Fokker" Bonilla; Especialista en caída libre: Todd Lubsen.
- Fotógrafos independientes** Frank Woll, Tom Peters, Lex Story, Edison Girard, Todd y Ron "Eagle Eye" Lemen.
- Reporteros de campo** John Hudgens (República de Texas); Ken Kato (Pacífica); Aaron "Jabroni" Ueland (Territorio de Lakota); Dan Foy (Colectivo del pueblo); Brennan Priest (Estados Industriales de América); Kelly Bell (Estado Imperial); Ramón "Cheezdawg" Romero (Provincias Marítimas); Derek Carroll (Coalición Atlántica); Eugene Evans (Dixie); Mike Sartain (Los Apalaches); Lane Reichert (Riberas Exteriores); Damien Neff (Luisiana Francesa); Kevin Loza (Colorado Libre); Mike Lyons (Arixo); Mitch Gitelman (Nación de los Navajos); Heinz Schuller (Utah); Eddie Smith (Hollywood); Sandra Garavito (Hong Kong); Leon Gor (Hawái); Heather Carlson (Londres); John Kane (París); Duane Decker (Moscú).
- Personal de vuelo** Supervisor técnico del personal de tierra: Todd "Andy Gibb" Squire; Experta en evitar pilotos: Erika Carlson "Adara"; Comandante, ingeniería de combate: J.J.J. "None of them stand for Jay" Banchero Jr.; Experto en grandes misiles: Michelle "Battle Angel" Gamboa Stenson; Especialista en granadas cargadas: Mike Pondsmith; Piloto de aeronaves experimentales: Chris "Blue Max" Chamberlain; Presidente del Club Mile High: Dave "Sgt. Skeyle" Blumberg; Piloto explorador: Paul "Idaho Kid" Reed; Preparación de armamento y material: Mark "4AM" Forrer; Reconocimiento aéreo: Matt "MEGAMAN" Alderman; Piloto de pruebas: Jim "Stickman" Bosler; Personal de pista: Scott "Scooter" Luse; Mecánico de motores: Mark "Nitro" Heinen; Ingeniero jefe de zepelines: David "Big Z" Kern; Especialista en armas: Russ "Pyro" Phillips; Especialista en despliegue de boyas acústicas: Mark Selander; Comprobador de estrés: Stuart "Scribbles" Compton; Configuración de hardware: Paul "Mr. Happypants" Gradwohl; Experimentador de nitroglicerina: Joe "Scrapbook Picture Gluer" Mullenix; As pirata: Steve "Sea Wolf" Kastner; Director de desinformación: Stan "Trust Buster" LePard; Especialista en primeros auxilios: Jesse Janosov; Conserje del hangar: Brian "Avenger" Soderberg.
- Equipo de acrobacias** Andy Glaister, Jim "Shaft" Reichert, Chris Hadden, Nigel Keam, Randy Shedden, Melody Litovkin.
- Otros** Encargado de relaciones piratas: John "Black Flag" Howard; Santo por casualidad: Tom "T-man" Sternberg; Traficante de arte: Daniel "Treetop Flyer" Dociu; Especialista en bebidas: Gary "Reaper" Hinger; Adiestrador de animales: Graham "Qi-Qi" Kays; Operaciones secretas: Eric "Shifty" Nylund; Calibrador de visores de bombas: David "Mountain Man" Blevins; Confidente a sueldo (Hollywood): Eric "Alan Smithee" Trautmann; Corresponsal especial con el Cisne Negro: Dana "Switchblade" Fos.



APÉNDICE: INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

HAWAI

El tesoro perdido de Sir Francis Drake

- 1 Encontrar el emplazamiento del tesoro principal.
- 2 Dejar a Jack en el emplazamiento del tesoro.
- 3 Custodiar el emplazamiento del tesoro hasta que lleguen refuerzos.
- 4 Acoplarse al zepelín PANDORA.

El gran golpe del bombardero británico

- 1 Eliminar la escolta británica de cazas.
- 2 Destruir todos los bombarderos británicos menos uno.
- 3 Capturar el último bombardero (acercarse a él por detrás hasta estar justamente sobre él).
- 4 Acoplarse al PANDORA.

Nathan Zachary y la invasión secreta

- 1 Destruir la base británica.

OBJETIVO DE OPORTUNIDAD:

Destruir el campo de trabajo de la pista de aterrizaje.

- 2 Acoplarse al PANDORA.

Nathan Zachary y el submarino siniestro

- 1 Patrullar la base. Entablar combate con todos los atacantes.
- 2 Proteger el PANDORA.

La venganza de la bandera del Reino Unido

- 1 Proteger el PANDORA.
- 2 Derribar a cualquier atacante.

NOROESTE

Nathan Zachary y la amenaza roja

- 1 Reducir la velocidad del zepelín VIAJE DEL TRABAJADOR destruyendo sus motores.
- 2 Acoplarse al VIAJE DEL TRABAJADOR.
- 3 Reacoplarse al VIAJE DEL TRABAJADOR para recoger al Dr. Fassenbiender.
- 4 Volver al PANDORA con el Dr. Fassenbiender.

Nathan Zachary y el robo del prototipo

- 1 Volar cerca del furgón de cola del tren para recoger a Ilse Fassenbiender.
- 2 Destruir el camión del combustible cuando llegue al depósito.
- 3 Entrar volando en el hangar y robar el prototipo Rayo Azul.
- 4 Destruir los cazas.

Nathan Zachary y el complot de la gasolina

- 1 Destruir el generador que alimenta el faro.
- 2 Destruir las lanchas patrulleras de Pacífica de manera que el PANDORA pueda acoplarse al buque de carga.
- 3 Proteger el PANDORA.
- 4 Inutilizar el zepelín CCCP o prenderle fuego al avión cisterna para evitar que sigan al PANDORA.
- 5 Acoplarse al PANDORA.

Peligro para Paladín Blake

- 1 Destruir el zepelín TIERRA PROMETIDA disparando a las escotillas de los cañones.

OBJETIVO DE OPORTUNIDAD: Paladín Blake.

- 2 Acoplarse al PANDORA.

Nathan Zachary y la misión de auxilio

- 1 Proteger el barco hospital COMPASSION.
- 2 Eliminar a los Sombreros Negros de la zona.



HOLLYWOOD

Nathan Zachary y la starlette robada

- 1 Destruir la puerta principal del estudio.
- 2 Proteger la rulot.
- 3 Volver al PANDORA con la señorita Cooper.

El gran robo del avión

- 1 Volar las puertas del hangar desde el interior.
- 2 Despejar el camino de la Oca de la Picea.
- 3 Destruir todos los cazas enemigos.

Nathan Zachary y la trampa nefanda

- 1-7 Volar con éxito por la pista de obstáculos.
- 8 Sobrevivir.
- 9 Acoplarse al PANDORA.

Nathan Zachary y el conflicto de los acorazados

- 1 Proteger los motores del PANDORA.
- 2 Reducir la velocidad del zepelín GEMINI destruyendo sus motores.
- 3 Destruir el GEMINI disparando a las escotillas de los cañones.
- 4 Volver al PANDORA.

La lucha por el FIGAROA

- 1 Secuestrar el zepelín FIGAROA.
- 2 Disparar para liberar el cargamento del FIGAROA.
- 3 Destruir las torretas del FIGAROA.
- 4 Proteger el Balmoral hasta que suelte al pelotón de abordaje.
- 5 Eliminar los cazas de Blake. Evitar que inutilicen el FIGAROA.

MONTAÑAS ROCOSAS

Ataque aéreo al Rocky Express

- 1 Encontrar el Rocky Express.
- 2 Eliminar las defensas del tren.
- 3 Volar cerca del tren para recoger a Sparks.

Nathan Zachary y el duelo del pirata

- 1-4 Encontrar a Ulysses Boothe.
- 5 Derribar a Ulysses Boothe.

Engaño en el Cuerno del Diablo

- 1 Volar bajo el Cuerno del Diablo para dejar a Ulysses Boothe.
- 2 Evitar que los Sombreros Negros rescaten a Boothe demasiado pronto.
- 3 Encontrar a la tripulación.
- 4 Acoplarse y liberar a la tripulación.
- 5 Acoplarse al PANDORA.

Rescatar al Cisne Negro

- 1 Eliminar las defensas de la mansión.
- 2 Eliminar las defensas del hangar principal.
- 3 Acoplarse en el hangar principal y rescatar al Cisne Negro.
- 4 Destruir la mansión de los Sombreros Negros.
- 5 Proteger el PANDORA.

Nathan Zachary y la alianza nefasta

- 1 Derribar suficientes aviones de los Sombreros Negros como para convencer a Blake de que eres amigo.
- 2 No derribar ningún avión de Blake Aviation.
- 3 Proteger los zepelines de carga.
- 4 Destruir el zepelín de los Sombreros Negros.



MANHATTAN

Muerte en los muelles

- 1 Encontrarse con Cabbie.
- 2 Evitar ser detectados siguiendo a Cabbie al almacén.
- 3 Ametrallar el almacén.
- 4 Hundir el carguero alemán.
- 5 Acoplarse al PANDORA.

Nathan Zachary y el testigo huido

- 1 Rescatar a Waldo Carney.
- 2 Entregar a Carney en la Jefatura de policía.

Nathan Zachary y el éxodo criminal

- 1 iiiDetener el éxodo de Sacred Trust!!!

Batalla sobre Broadway

- 1 ¡Hora de la venganza!

¿Quién te salvó el pellejo?

PREGÚNTALE A CUALQUIER PILOTO QUE SE PRECIE...

ARMAS Y OBJETIVOS

Disparar **BARRA ESPACIADORA**
ametralladoras
Disparar misil
Cambiar de ametralladora
Cambiar de misil
Señalar siguiente
enemigo/objetivo
Señalar siguiente aliado
Señalar siguiente que no
sea avión
Señalar atacante más
cercano con la mira
No señalar nada
Alternar telescopio

VISTAS

Dirección de la mirada
Cambiar de vista

X Acceder a cámara

F3, F4

F5, F6

E

Aumentar

Disminuir

Aumentar

incrementalmente

R Activar nitropropulsores

MANIOBRAS

Q Morro hacia arriba

Morro hacia abajo

T Inclinarsse a la derecha

Inclinarse a la izquierda

Girar a la derecha

Girar a la izquierda

Estabilizar avión

OTROS

Alternar mapa de misiones y
menú del juego

Ver todos los controles

Conversar

Conversar con el equipo

Doble velocidad en el juego
(solamente para un solo jugador)

1-9 (teclado numérico)

F8

F7, F9-F12

i

,

1-9

N

FLECHA ABAJO

FLECHA ARRIBA

FLECHA DERECHA

FLECHA IZQUIERDA

PUNTO (.)

COMA (,)

MAYÚS+L

F1

2

MAYÚS+2

RETROCESO

(solamente para un solo jugador)

MAYÚS+S

ESC

F1

2

MAYÚS+2

RETROCESO

(solamente para un solo jugador)



NUEVO mando de control de vuelo "ANGEL Series 3"

Shur-Shot
Aero-Instrument
Company

"LO MEJOR PARA TU EQUIPO"

Microsoft