

Kuka pelasti nahkasi?

KUTEN KAIKKI LENTÄJÄKONKARIT TIETÄVÄT ...

ASEET JA TÄHTÄYS

Tulita aseilla
Laukaise raketti
Vaihda asetta
Vaihda rakettia
Tähtää seuraavaa vihollista/kohdetta
Tähtää seuraavaa liittolaista
Tähtää seuraavaa kohdetta (ei lentokonetta)
Tähtää lähintä tähtäimessä olevaa hyökkääjää
Älä tähtää mitään
Käännä kaukoputkea

VÄLINÄPPÄIN

Osoita nokkaa ylöspäin
Osoita nokkaa alaspäin
X Kaarra oikealle
F3, F4 Kaarra vasemmalle
F5, F6 Käänny oikealle
E Käänny vasemmalle
W Vakauta
R **NOPEUS**
Lisää
Q Vähennä
Säädä nopeutta
T Aktivoi nitro-buusterit

ALANUOLINÄPPÄIN
YLÄNUOLINÄPPÄIN
OIKEA NUOLINÄPPÄIN
VASEN NUOLINÄPPÄIN
PISTENÄPPÄIN (.)
PILKKUNÄPPÄIN (,)
VAIHTONÄPPÄIN + L

VAIHTONÄPPÄIN + S MUUT

Vaihda tehtäväkatran ja ESC
pelivalikon välillä
Katso kaikkia komentoja F1
Keskustele
Keskustele joukkueen kanssa
Kaksinkertainen pelinopeus (vain yksinpelaajat)
NÄKYMÄT
Käännä katsetta

VAIHTONÄPPÄIN + §

ASKELPALAUTIN

1-9
(numeronäppäimistö)
F8
F7, F9-F12

Vaihda näkymää
Vaihda kameraa

UUSI "ANGEL Series 3" -ohjaussauva

Shur-Shot
Aero-Instrument
Company

"VARUSTEIDEN HUIPPUA"

Microsoft

Pohjois-Amerikan johtava ilmailualan julkaisu.



AIR ACTION WEEKLY

JULKAISO

Reg. Empire State Patent Office — Painettu Kanadassa

Nro. 13

Vskrt. 12

25¢

ES, DC ja PC 45 centtiä ~ NW, TX ja DX 35 centtiä

10 joulukuuta 1937



Yksinoikendellä!
Haastattelussa huimapäinen
Piraattilentäjä NATHAN
ZACHARY SIVULLA 4
Salaisia valokuvia!
PIRAATTI-Zappeliinin työstä
SIVULLA 8
Lentäjän unelma
Uusimmat ohjaamon laitteet
SIVULLA 18

UUMENISTA! Zacharyn "PANDORA" laivueineen
Kuvaaja T. Lubsen / Kuvauspaikka Pilot V. Bonilla

OLETKO KYLLÄSTYNYT



OLEMAAN PIRAATTIEN TULITUKSEN KOHTEENA?

Teroita lähitaistelukyntesi ...

DR. FASSENBIENDERIN CRIMSON SKIESILLA

Kuluvatko rahasi
ammuksiin
ja korjauskuluihin?



ASENTAMINEN

Aseta Crimson Skies -CD-levy CD-ROM-asemaan ja seuraa näytölle ilmestyviä ohjeita. Jos asennus ei ala automaattisesti, katso Crimson Skies -CD-levyn Lueminut-tiedosto.

ALOITTAMINEN

Napsauta **Start**-painiketta ja osoita **Ohjelmat**, **Microsoft Games** ja **Crimson Skies**. Napsauta **Crimson Skies**.

Valitse Crimson Skies -päävalikossa yksi seuraavista.

Campaign (Sotaretki)

Aloita uusi sotaretki, jatka aiemmin aloitettua sotaretkeä tai pelaa aiempi tehtävä uudestaan. Pelit tallennetaan automaattisesti kunkin tehtävän lopussa. Jos haluat pelata tehtävät uudelleen, katso lisätietoja tämän julkaisun aiheesta "Piraatin muistelmät" sivulla 11.

Instant Action (Suora toiminta)

Syöksy suoraan lähitaisteluun! Valitse pelattavaksesi valmis tehtävä tai suunnittele oma. Katso lisätietoja kohdasta "Suora toiminta" tämän julkaisun sivulla 27.

Multiplayer (Monen pelaajan peli)

Järjestä ystäväsi kanssa monen pelaajan pelejä lähiverkossa, modeemin kautta tai Internetissä. Katso lisätietoja Dr. Fassenbienderin haastattelusta AAW:n tämän numeron sivulla 28.

Preferences (Asetukset)

Määrittää peli-, ääni-, kuva- ja ohjausasetukset Crimson Skies -peliin.

Viimeisimmällä katodiputki-induktio-tekniikalla Dr. Fassenbiender voi tykittää avarat taivaat **SUORAAN TAJUNTAASI!**

Lennä uusimmilla ja kalleimmilla koneilla! Pelaa ystäväsi vastaan Dr. Fassenbienderin patentoidulla Intervac Z-1000:lla, tai mittele voimiasi yksintaistelussa hänen heliumjäähdytteisiä mekaanisia aivojaan vastaan.*

Kuljetus sisältyy hintaan ja siitä vastaa Blake Aviation Security.

* Aivot myytävänä erikseen.

nyt vain

\$29.99!

ATLAS-TEHTÄVÄKARTASTO

Onko ohjaamossasi viimeisin suunnistusvälineistö, mutta *eksyt* siitä huolimatta? Etkö erota jokea rautatiestä puolentoista kilometrin korkeudessa?

Ratkaisu
ongelmaasi on -

Atlas Deluxe
näppärästi taittuva
roiske-
suojattu
tehtäväkartasto!



Painamalla **ESC** -näppäintä voi tutkia karttaa minkä tahansa tehtävän aikana.

Resume Mission

[Jatka tehtävän suorittamista] Sulje kartta ja palaa tehtävään napsauttamalla tätä.

Restart Mission

[Aloita tehtävä alusta] Aloita meneillään oleva tehtävä alusta napsauttamalla tätä.

Preferences

(Asetukset) Pääset muuttamaan Crimson Skies -ohjelman peli-, ääni-, kuva- ja ohjausasetuksia napsauttamalla tätä.

Quit Mission

(Lopeta tehtävä) Lopeta peli ja palaa hyttiinnapsauttamalla tätä.



Itsestään suuntautuva kompassi: Kartta on aina oikein päin ilman kääntelemistä!



Kartan mukana saat käteviä paperiliittimiä, joilla voit liittää karttaan tehtävän kohteeseen liittyvää materiaalia tai tiedusteluvalokuvia. Karttaan kuuluu myös - ilmaiseksi - tahraamaton värikynä, jolla voit ympyröidä kohteesi kartalla.



Pohjois-Amerikan johtava keskeisiä ilmailuaiheita käsittelevä julkaisu

SISÄLLYSLUETTELO

New Yorkin osavaltion patenttitoimiston rekisteröimä – Painettu Kanadassa

Air Action Weekly- johtava ilmailualan ja lentokoneiden sekä lentotapahtumien asiantuntija jo vuodesta 1928 – on syystäkin erityisen innostunut tästä numerosta. Erikoisartikkelissamme on tällä kertaa huimapäinen lentäjä-ässä, hienostunut maailmanmies (joidenkin mukaan verenhimoinen piraatti), Nathan Zachary.

Herra Zacharyn nimi on koristanut lehtien etusivuja Hollywoodin valtiosta aina New Yorkin valtion rannikolle, mutta tähän mennessä tämän salaperäisen miehen virallista elämäkertaa ei ole koskaan julkaistu.

Tähtireportterimme ovat valokuvanneet salaa Zacharyn ilmaoperaatiotukikohdan, *Pandoran*. Oletko koskaan miettinyt, mitä piraattizeppeliini kätkee sisäänsä? Tässä numerossa pääset vilkaisemaan.

Mukana on myös artikkeleita viimeisimmistä ohjauslaitteista ja asiantuntijoiden lentovinkkejä.

Tämä numero pursuaa asiaa!

— Nero MacLeon
Vastaava toimittaja
Air Action Weekly –
toimitus

Nathan —
Tässä sinun
oma kappaleesi
AAW:sta ... kirjoituksesi
on huippu!
— Nero

Tri. Fassenbienderin Crimson Skies

Opi lisää tästä ihmeellisestä pelistä. Asenna, lataa ja aloita taistelutehtävät. **sisäkansi**

Atlas-tehtäväkartasto

Oletko eksyksissä? Kaipaatko tuttua maamerkkiä? Atlaksen roiskesuojattu taiteltava erikoiskartta on oppaanasi kaikissa taistelutehtävissä. **1**

Nathan Zacharyn uskomattomat tarinat ja lukuisat elämät

Erikoisartikkelissa lentäjämme kertoo uransa aiemmista vaiheista ja siitä, kuinka hän ryhtyi piraatiksi. Onko hän säälimätön murhamies vai piraatti, jonka sydän on puhdasta kultaa? Päätä itse! **4**

Ilmapiratismin nousu ja Yhdysvaltojen tuho

Historiallinen kuvaus siitä, kuinka siniset Pohjois-Amerikan taivaat värjäytyivät julmuuksista verenvunaisiksi. **6**

Piraatin koti

Tutkiva reportteri Patricia Clark nappaa yksinoikeudella valokuvia *Pandorasta*, Nathan Zacharyn ilmatukikohdasta. **8**

Piraatin muistelmat

Bonuksena yksinoikeudella valokuvia Nathan Zacharyn salaisesta henkilökohtaisesta leikekirjasta. Näe uroteot, joita hän on seikkailuissaan tehnyt! **10**

Suunnitteluohjeet: Lentokonerakentamisen perusteet

Nyt voit rakentaa unelmiesi lentokoneen itse alusta loppuun ! **12**

Alkusoitto kaaokselle: Piraatin käskynjako

Vakoojareportterimme seurasi erästä Nathan Zacharyn ilmaiskun käskynjakotilaisuutta ja selvitti, kuinka hän valitsee ja aseistaa koneensa! **14**

Lentämisen perusteet

Uusintapainos yhdestä suosituimmista artikkeleistamme. Perustiedot siitä, kuinka saat koneen ilmaan – ja kuinka se pidetään ilmassa! **16**

Vain parhaat! Lentovarusteet

Insinöörimme esittelevät ohjaamon huippuvarusteet ja opastavat niiden käytössä. **18**

Palomiehen taisteluvinkit

Viikoittaiset vinkit niin aloittelijoille kuin lentäjä-ässillekin..... 21

Hiusristikko: Osumat asiantuntijoiden tähtäimessä!

Opi tähtäämään nopeammin, ampumaan tarkemmin ja käristämään jok'ikinen tiellesi osuva piraatti. Esittelemme myös kaukoputken!..... 22

Silmä tarkkana: Näkymät

Varmista, ettei mitään, mitä ilmassa liikkuu, jää sinulta huomaamatta! Opi, kuinka tarkkaillaan ympäristöä ylä- ja alapuolella ja jopa takana menettämättä ohjauksen hallintaa. 24

Temput - kuinka saavuttaa mainetta ja kunniaa!

Lennä koneellasi neulansilmään, ja ihmiset huomaavat sinut varmasti! 26

Suora toiminta

Täytä tarinakyselymme - valitse mitä konetta lennät, missä ja milloin - ja singahda pikaiseen välienselvittelyyn pilvien lomaan. 27

Monen pelaajan pelit:

Tri. Fassenbiender selvittää yksinoikeudella myöntämässään haastattelussa, kuinka lennetään ja taistellaan ystäviä - tai vihollisia - vastaan monen pelaajan pelissä. 28

Vilpitöntä mainontaa! 31

Tämän julkaisun sisältöä, URL- ja muut Internet-viittaukset mukaan lukien, voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Esimerkeissä käytetyt yritykset, organisaatiot, tuotteet, henkilöt ja tapahtumat ovat kuvitteellisia eivätkä viittaa todellisiin yrityksiin, organisaatioihin, tuotteisiin, henkilöihin tai tapahtumiin, ellei muuta ole erikseen mainittu. Tekijänoikeuksien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tämän julkaisun osittainenkin kopiointi tai siirtäminen mihin tahansa tarkoitukseen jollekin muulle tietovälineelle (sähköisesti, mekaanisesti, valokuvaamalla, nauhoittamalla tai muulla tavoin) on kielletty ilman Microsoft Corporationin kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita tämän julkaisun sisältöä koskevia oikeuksia. Tämän julkaisun haltijalla ei ole ilman Microsoft Corporationin kirjallista lupaa mitään oikeuksia julkaisun sisältöön liittyviin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai julkaisun muuhun sisältöön.

© & © 2000 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX and MSN ovat Microsoft Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä USA:ssa ja/tai muissa maissa.

Muut tässä julkaisussa mainitut todelliset tuotteiden ja yritysten nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

Lennä heti!

Aloita lentäminen
heti siirtymällä suoran
sivulle 27.

**Ei turhaa
odottelua!**





Nathan Zacharyn **USKOMATTOMAT** tarinat ja **LUKUISAT ELÄMÄT.**

VOIT KUVITELLA YLLÄTYKSEMME, kun Air Action Weekly sai Nathan Zacharyltä sähkeen, jossa tiedusteltiin halukkuuttamme haastatella häntä. Tottakai halusimme! Tähtireportterimme Patricia Clark tapasi herra Zacharyn 21. joulukuuta 1936 Hilton Beachilla, Havaijilla. Tässä, hänen omilla sanoillaan, on yhden aikamme kiistellyimmän lentäjän tarina...

OLEN AINA OLLUT AVOIMIEN TILOJEN YMPÄRÖIMÄNÄ. Vanhempani kertoivat minun syntyneen tasangolla täyden kuun aikaan. He sanoivat, että yritin kurkottaa sitä kohti ja koskettaa sitä. En tiedä, onko se totta, mutta kyseinen mielikuva on aina kiehtonut minua. Olen aina yrittänyt tarrata suurimpaan ja kirkkaimpaan palkintoon taivaalla.

Olimme mustalaisia ja kiertelimme entisiä Amerikan lounaisia osavaltioita tehden hanttihommia, jotta tulisimme jotenkuten toimeen. Vanhempiani syytettiin usein varastamisesta. He eivät olleet varkaita, mutta he olivat köyhiä ja heiltä puuttui mainetta sekä kaunopuheisuutta puolustaakseen kunniaansa.

Kun olin kuusitoistavuotias, valehtelin ikäni ja liityin ilmavoimiin. Kuusi viikkoa myöhemmin olin matkalla kohti Eurooppaa taistelemaan 1. maailmansotaan. Eddie Rickenbacker otti minut siipimieheksen ja opetti minut lentämään sekä taistelemaan. Sinä ensimmäisenä vuotena keräsin puoli tusinaa mitalia.

Mutta urani sotasankarina loppui, kun tapasin saksalaisen lentäjässä Wilhelm Kislerin. Hän osoitti minulle, etten ollut voittamaton pudottaessaan koneeni Alpeilla, missä minut vangittiin ja suljettiin sotavankileirille.

Viruin sillä leirillä vuoden verran, kunnes karkasimme parin upseerin kanssa ja juuksimme suoraan Venäjän rintamalle. Meillä ei ollut muuta vaihtoehtoa kuin liittyä Venäjän armeijaan ja lentää heidän vanhanaikaisilla kaksitasoillaan. Kutsuimme laivuettamme Mustalaisiksi ja vastoin kaikkea todennäköisyyttä pystyimme pitämään puolelme saksalaisia vastaan.

Kun 1. maailmansota loppui, taistelut valitettavasti jatkuivat Venäjällä. Bolsevikit syöksivät tsaarin vallasta. Olin keskellä sitä kaikkea ja jouduin

valitsemaan puoleni. Se ei ollut helppo valinta, koska olin taistellut venäläisten maanviljelijöiden ja upseerien rinnalla, ja tsaari Nikolai I oli myöntänyt minulle jopa kunniamerkin. Lopulta valitsin kuitenkin kansanarmeijan puolen.

Tuntemani venäläiset kuitenkin muuttuivat. Näin, kun puna-armeija teki samat kauhuteot, jotka oli aikoinaan tehty heitä kohtaan. Ajattelin, että minun piti jotenkin tasoittaa tilannetta, joten aloin lennättää vanhoja aatelsiperheitä rajan yli turvaan. Vaikka se helpotti omaatuntoani, se teki minusta myös Venäjän valtion vihollisen numero yksi.

Pakenin Englantiin ja valmistuin aikanaan Oxfordin yliopistosta. Yhdysvaltoihin (silloin se vielä oli Yhdysvallat)





palasin vuonna 1923 rikkaana lakimiehenä.

Olin nähnyt, kuinka rikkaat ja etuoikeutetut väärinkäyttivät valtaansa, joten minulla oli hyvä käsitys, miten voittaa heidät omassa pelissään. Siirryin osakemarkkinoille. Vuoden 1929 aikoihin taistelin tasapäisesti Rockefellerin, Fordin ja muiden nuorten nousukkaiden, kuten Howard Hughesin, kanssa. Elin kartanossa Long Islandilla kalliiden autojen ja palvelijoiden keskellä, enkä koskaan ollut ollut onnettomampi elämäni aikana.

Minusta ei ollut tullut sen parempaa ihmistä kuin näistä pohatoistakaan. Minusta oli tullut yksi heistä. Talloin pienempäni alleni enkä välittänyt mistään muusta kuin itsestäni.

Oli helpotus, että pörssi romahti ja vei minulta kaiken.

Kun Yhdysvallat jakautui, aloin kuulla lentävistä piraateista. Se inspiroi minut palaamaan elämään, joka ei

tarjonnut tulevaisuutta, mutta tarjosi nykyisyyden, jota kannatti elää.

Nykyään maailma on pois tasapainosta. Ehkä minä voin kallistaa vaakaa. Hyökkään kaikkien maiden rikkaiden ja mahtavien kimppuun ja vien heidän rakkaimman omaisuutensa, heidän rahansa. Näin saatan pudottaa heitä pykälän alemmaksi ja osoittaa heille, että he eivät ole lain yläpuolella.

Haluan lopettaa lainaamalla 1700-luvulla elänyttä englantilaista merirosvoa, joka tiivistää hyvin filosofiani: "elämme elämäämme täysin siemauksin, syljemme pidättelijöidemme silmään, ja todennäköisesti joudumme siitä hirteen."

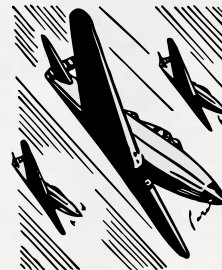
Nathan Zachary

KEKSIJÄT

**EIVÄT kaikki PATENTIT
OLE HYVIÄ PATENTTEJA**

Ilmainen

On monentasoista patenttisuojaa. Jos haluat ansaita keksinnölläsi, on sinun hankittava sille paras mahdollinen patentti. Kirjoita meille jo tänään ja saat ilmaisen vihkosemme "MITEN ME SUOJELEMME SINUA." - C. A. LASSEN & CO., N.Y., N.Y. rekisteröityjä patenttiasianajajia jo vuodesta 1875



FRYER'S FLYERS LENTOKOULU

Opi lentämään kuin ammattilaiset! Ällistytä ystäväsi! Saat kavereiden kunnioituksen! Tarjolla temppe- ja mainostunteja.

Pääset omille sirville **TÄNÄÄN!**

Soita NYT ja kysy aikatauluamme

Tule

**The
ZONEEN**

MSN™ GAMING ZONE on ilmainen Internet-pelipalvelu, jossa voit pelata hauskoja, mukavia ja haastavia pelejä. Zonessa voit kilpailla monien maailman parhaiden pelaajien kanssa tai tavata uusia ihmisiä rennon pelailun lomassa. Saat Allegiancen™ ja muiden Zone Premium -pelien viimeisimmät pelivihjeet ja uutiset. Voit tutkia ilmaisia Zone-pelihuoneita, kuten Hearts, Spades ja Backgammon.

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

Tutustu monen pelaajan pelin luoja haastatteluun tämän numeron sivulla 28. Artikkelin nimi on , "Monen pelaajan pelit: Tohtori Fassenbienderin haastattelu".



ja YHDYSVALTAIN tuho

Ilmapiratismin nousu

POHJOIS-AMERIKAN TAIVAAT ovat vaarallinen paikka, mutta aina ei näin ole ollut. Aikoinaan Amerikka oli yhtenäinen ja vakaa. Eikä kovinkaan kauan sitten autot, rautatiet ja höyrylaivat olivat paras tapa matkustaa, koska lentokoneet olivat harvinaisia.



- | | | | |
|---------------------------------|------------------------|------------------------------|---------------------------|
| 1 Pacifica | 6 Ontarion suojelualue | 12 Ulkoriuttojen suojelualue | 17 Teksasin tasavalta |
| 2 Hajautetut läntiset alueet | 7 République de Québec | 13 Appalachia | 18 Arixo |
| 3 Lakotan alue | 8 Rannikkomaakunnat | 14 Dixien valtioliitto | 19 Navajon kansakunta |
| 4 Yhteiskansa | 9 Atlantin liitto | 15 Ranskalainen Louisiana | 20 Coloradon vapaavaltio |
| 5 Amerikan teollisuusosavaltiot | 10 Empire State | 16 Oklahoman suojelualue | 21 Utah |
| | 11 Columbia | | 22 Hollywoodin valtio |
| | | | 23 Havaijin kuningaskunta |



MITÄ TAPAHTUI?

Muutoksen ensimmäiset merkit alkoivat 1. maailmansodan jälkeisestä influenssaepidemiasta. Eristäytymispolitiikan suosio kasvoi, kun monet sairastuivat sotilaiden Euroopasta mukanaan tuomaan tautiin.

Presidentti Woodrow Wilsonin yritys perustaa Kansainliitto raivostutti Yhdysvaltojen kansalaiset ja mahdollisti Warren G. Hardingin "Uusi itsenäisyys Euroopasta" -kampanjan kukoistuksen. Harding vaati suurempaa eristäytymistä muusta maailmasta, ja hänen Regionalistipuolueensa omaksui tämän vaaliohjelmakseen. Kun Regionalistit voittivat vaalit vuonna 1920, he käyttivät valtaansa kieltolain edistämiseen.

Vuonna 1923 Presidentti Harding kuitenkin kuoli. Hänen seuraajansa, Calvin Coolidge, kieltäytyi kannattamasta kieltolakia ja lakiehdotus virui kongressin komiteoissa.

Sillä välin kieltolaista kehkeytyi Amerikan aatteellisesti erilaisten alueiden välinen taistelu. Tarkastusasemia ilmestyi osavaltioiden rajoille viranomaisten yrittäessä rajoittaa alkoholin liikkumista. Useat osavaltiot käyttivät näitä tarkastusasemia kerätäksään epävirallisia, ja erittäin laittomia, tullimaksuja.

Vuonna 1927, uusi ja tappava influenssa runteli maata. Osavaltiot suljivat rajansa ja muuttivat alkoholin tarkastusasemat karanteenin valvomispaikoiksi. Salakuljettajat ja ryöstäjät valitsivat kulkuvälineekseen lentokoneen välttääkseen maalla liikkuvien kuljetusmuotojen rajoitteet.

Vuoden 1928 vaalit kärsivät äänestäjien vähydestä, koska suurin osa ihmisistä vältti suuria joukkoja influenssan pelossa. Regionalistit käynnistivät "Vahva osavaltio" -puolueohjelmansa ja supistivat tehokkaasti liittohallituksen valtaa.

Vuoden 1929 lokakuussa tapahtunut pörssiromahdus oli viimeinen isku Yhdysvalloille. Regionalismi oli tuhonnut valtiontalouden, ja Washington D.C.:n pyyntö osavaltioiden hallituksille taloudellisesta avusta hylättiin yksimielisesti.

1. tammikuuta 1930 Texas erosi Yhdysvalloista ja California, Etelä- ja Pohjois-Carolina, Utah ja New York seurasivat nopeasti Texasin esimerkkiä. Washington oli kykenemätön järjestämään Yhdysvaltojen koossa pitämiseen tarvittavan poliittisen ja sotilaallisen kampanjan.

Liittohallituksen murentuessa suurin osa armeijasta karkasi, tai vannoi uskollisuutta paikallisille osavaltioille. Monet kauppasivat taitojaan palkkasotureina tai maantierosvoina.

Pohjoisamerikkalaisten lumoutumisesta lentokoneisiin tuli nyt välttämättömyys, kun kaupankäynti lakkasi uusien itsenäisten valtioiden kesken. Pensaspalosodat tuhosivat mannertenvälisen rautatiejärjestelmän, ja valtatiet menivät nopeasti huonoon kuntoon ja niitä sabotoitiinkin. Auto, josta piti tulla kansallinen kuljetusväline, teki tilaa gyrotakseille, lentobusseille ja suurille rahti-zeppeliineille, jotka hallitsivat taivaanrantaa.

"Lentävät piraatit" vangitsivat yhteiskunnan katseet tämän sekamelskan aikana. Nämä pienet ja organisoimattomat joukkiot, jotka etsivät jännitystä ja julkisuutta, aloittivat rikollisen rellestyksen, joka inspiroi muita.

Ensimmäinen vakava piraattiuhka seurasi vuonna 1931. Jonathan "Tsingis" Kahn, entinen liikemies Chicagosta, perusti pahamaineisen Punaisen kallon legioonan. Kallot siirtyivät Utahiin (ja tekeytyivät kansankollektiivin miisiksi), jossa he varastivat sotilaszeppeliinin.

Pienet rajakahinat uusien osavaltiokansakuntien välillä jatkuivat läpi vuoden 1935. Kaiken kaaoksen keskellä viinatrokari ja piraatit menestyivät. Joukoittain uusia miliisejä, joista useimmat halusivat puolustaa osavaltioitaan, taisteli yhä värikkäämpiä ja mahtipontisempia ryöstäjiä vastaan. Redmannin jengi, Punaisen kallon legioonan, Mustat joutsenet ja muut piraattiryhmät ryöstelivät yli valtioiden rajojen. Erilliset kansakunnat jatkoivat ilmavoimiensa tukemista, mutta ne myös ryhtyivät tarjoamaan piraateille valtakirjoja, joiden mukaan he saivat laillisesti hyökätä kansakunnan vihollisten kimppuun.

Nykyään Pohjois-Amerikka on maanosa, joka on sivistyneessä sodassa itsensä kanssa. Kilpailevat miliisit käyvät toistensa kimppuun omien kansallisten etujensa nimissä. Piraatit ja kaapparikapteenit haastavat nämä miliisit taisteluun ilmojen herruudesta ja ovat usein voitokkaita.

Ilmatiet ovat uusi rajaseutu, jossa yksi taitava ja hyvähermoinen henkilö voi saada aikaan suuria asioita. Tämän päivän lentäjät ovat aplodien arvoisia ja pelättyjä mutta ennen kaikkea arvostettuja ihmisiä, niin kauan kuin he pystyvät pitämään otteensa taivaasta. Me olemme antaneet heille tämän vallan. Taivas on rajana, mutta tuhannenviidensadan metrin korkeudesta on pitkä pudotus alas.



PIRAATIN KOTI

HAASTATELTUANI HERRA ZACHARYA MINUT kutsuttiin kierrokselle hänen tarunomaiseen zeppeliiniinsä, Pandoraan. Viritimme AAW:n teknisen henkilökunnan avulla kätketyn kameran, jotta pystyimme saamaan lukijoillemme yksinoikeudella kuvia tämän ilmassa liikkuvan piraattilinnakkeen sisustasta. Älkää kysykö, mihin kamera oli piilotettu! –Patricia Clark

PANDORAN VALTAUS on virstanpylväs Nathan Zacharyn uralla piraattina. Luotettavien lähteiden mukaan Nathan otti vastaan työn kolmantena upseerina Empire Airin rahti-zeppelinillä, *Fulcrumilla*, ja palkkasi jenginsä miehistön jäseniksi. Zeppelinin noustua ilmaan Nathan ja hänen miehensä ottivat ilmalaivan haltuunsa. He jättivät kapteenin ja miehistön Pennsylvanialaiselle vehnäpellolle ja purjehtivat kohti kunniaattomuutta.

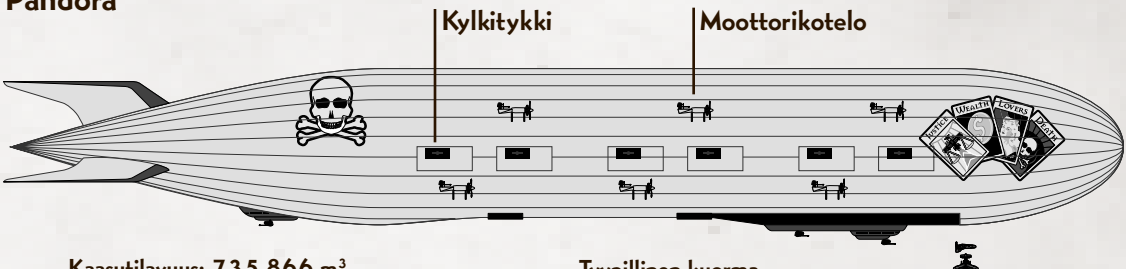
Ilmalaiva suunniteltiin alunperin kuljettamaan kahta saattohävittäjää, mutta useat muutokset zeppelinin kansirakenteisiin mahdollistavat ainakin kuuden

hävittäjän lentueen kuljettamisen. Siinä on kuusi kylkitykkiä ja .60-kaliiberista konekivääriampumoa, jotka suojelevat jokaista moottorikoteloä.

Herra Zachary tells us that he renamed the zeppelin *Pandora* in honor of Pandora's box, which, according to Greek legend, contained the innumerable plagues of humanity, yet also contained the Hope that has comforted humanity from misfortune.

Hän ei paljastanut, kummalle puolelle hän miehineen lukeutuu.

Pandora



Kaasutilavuus: 735.866 m³
Pituus: 420 m.
Läpimitta: 55,47 m.
Käyttökelpoinen nostovoima: 1 74 550 kg.
Moottorit: 12 kpl Dynometric
V-16, 440 hv kukin
Potkurit: 4 kpl Jaray L.Z.
Huippunopeus: 135 km/t
Lakikorkeus: 3 950 m.
Toimintaetäisyys huippunopeudella: 16 000 km

Tyypillinen kuorma -
Rahti: 34. 200 kg.
Polttoaine: 39.191 kg.
Öljy: 2.744 kg.
Painolasti: 4.536 kg.
Miehistö: 3 266 kg.
Ruokatarvikkeet: 24.494 kg (30 päiväksi)
Lentokone: 27.216 kg.
Varaosat: 27.216 kg.
Vapaa nostovoima: 11.712 kg.



Linnoituksen sisäpuoli



Vaikka tietyt arkaluontoiset alueet zeppelinissä olivat kiellettyjä, onnistuin saamaan tämän valokuvan Nathan Zacharyn hytistä *Pandorassa*. Herra Zacharyn henkilökohtainen kosketus on näkyvissä kaikkialla huoneessa: tuuman paksuinen persialainen matto, mahonkinen Ludvig XVI:n aikainen pöytä, Picasson työ tyttökalenterien vieressä ja Zacharyn 1. maailman-sodassa ja Venäjän vallankumouksessa kokoama mitalik-okoelma kehystettynä. Samettiverhot koristavat gondolin toisella sivulla olevia ikkunoita, joista avautuu koko horisontin ja sinisen taivaan kattava näköala. Toinen ikkuna (kuva yläpuolella) avautuu zeppelinin sisäpuolelle, jotta herra Zachary

voi tarkkailla, mitä hänen lentävässä linnoituksessaan puuhaillaan. Taustalla voi nähdä zeppelinin teräsrakenteen ja taisteluvälineiden koneiden laukaisuhallin.

CHANGE MEMENTO

[Vaihda onnenesinettä] Kuvakehys, jonka sisäpuolella on useita valokuvia kerroksittain. (Herra Zachary ilmeisesti vastaa mainettaan täydellisenä naistenmiehenä.) Vaihda kuvaa napsauttamalla tätä.

NEXT MISSION

[Seuraava tehtävä] Nathan Zacharyn kartta ja muistiinpanot hänen

tulevia huimapäisiä seikkailujaan varten. Siirry seuraavan tehtävän selostukseen napsauttamalla tätä. (Katso artikkelia "Taistelun alkusoitto: Piraattien käskynjako" tämän numeron sivulla 14).

PREVIOUS MISSIONS

[Edelliset tehtävät] Nathan Zacharyn henkilökohtaisia kirjeitä, lehtileikkeitä, joissa käsitellään hänen aikaisempia seikkailujaan, ja paljon muuta! Napsauta tätä, kun haluat tarkastella muistoesimeitä tai katsoa jonkin tehtävän uudelleen. (Katso artikkelia "Piraatin muistelmat" tämän numeron sivulla 10.)

PLANE CONSTRUCTION

[Koneen rakentaminen] Suunnitelmat ja yksityiskohtaiset tekniset tiedot herra Zacharyn seuraavaa mittatilauskonetta varten. Suunnittele ja osta lentokone napsauttamalla tätä. (Katso artikkelia "Suunnitteluohjeet: Lentokonera-kentämisen perusteet" tämän numeron sivulla 12).

RETURN TO MAIN MENU

[Palaa päävalikkoon] Poistu hytistä painamalla tätä.

Pysy ajan tasalla jännittävissä *Crimson Skies* -maailmassa.

Surffaa Internetissä osoitteeseen <http://www.crimsonskies.com/>

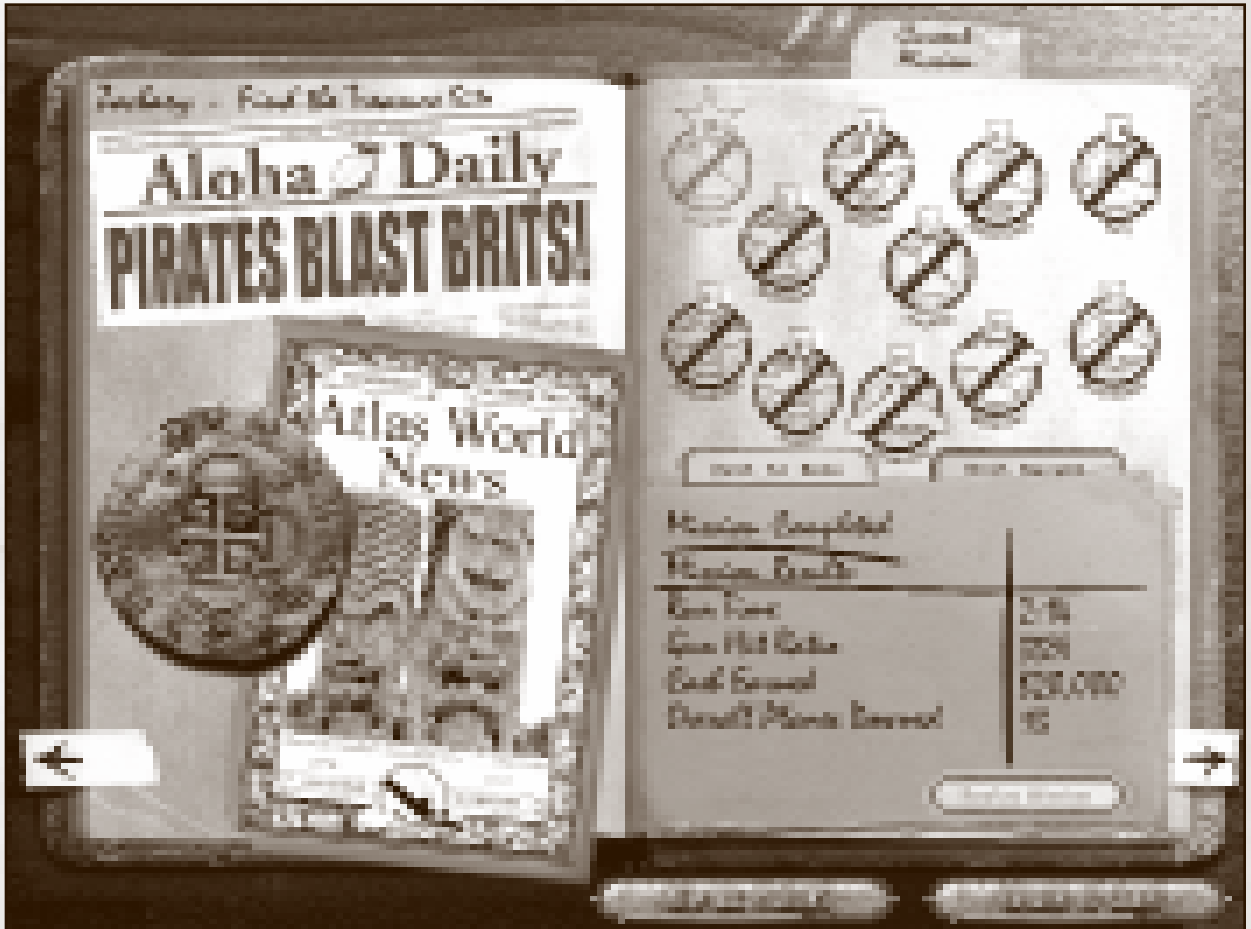
Löydät viikoittain uusiutuvia uutisia maailman eri puolilta *Atlas World News* -osastolta, viimeisimpiä ilmailuteknologian kuulumisia *Air Action Weekly* -osastolta, sisäpiirin kuhu-uutisia rohkeista sotilaslentäjistä ja vaarallisista piraattiässistä *Warriors of the Air* -osastolta ja uusia kioskikirjasarjoja *Spicy Air Tales* -osastolta! Astu ilmapiratismin ja huimapäisten juonien maailmaan, joka päivitetään viikoittain!



PIRAATIN MUISTELMAT

AAW:n TÄHTIREPORTTERI PATRICIA CLARK vilkaisee vaivihkaa Nathan Zacharyn salaista ja henkilökohtaista leikekirjaa (anteeksi Nathan, emme voineet vastustaa kiusausta). Sen sivut ovat täynnä lehtileikkeitä, postikortteja eksoottisista tapahtumapaikoista, valokuvia, tappomerkkejä ja käsinkirjoitettuja, parfymoituja kirjeitä.

JOKAISEN TEHTÄVÄN JÄLKEEN herra. Zachary palaa hyttiinsä ja käy läpi aikaisemmat tehtävänsä **Previous Missions (Edelliset tehtävät)**. Jokainen tehtävä vie tilaa useita kaksisivuisia aukeamia hänen leikekirjastaan.





Käännä leikekirjan sivuja käyttämällä leikekirjan reunoihin teipattuja paperinuolia. Palaa meneillään olevaan tehtävään miltä tahansa sivulta napsauttamalla kirjan yläosassa sijaitsevaa **Current Mission (Nykyinen tehtävä)** -merkkiä.

Jos haluat nähdä jonkin aikaisemman tehtävän muistoesineet, napsauta **View All Missions (Näytä kaikki tehtävät)** -painiketta. Valitse sisällysluettelosta tehtävä, jota haluat tarkastella, ja napsauta seuraavaksi **View Mission (Näytä tehtävä)** -painiketta. Voit myös pelata tehtävän uudelleen napsauttamalla tehtävää ja napsauttamalla sen jälkeen **Replay Mission (Näytä tehtävä uusintana)** -painiketta.

Palaa Nathan Zacharyn hyttiin napsauttamalla leikekirjan alla olevan pöydän **Return to Cabin (Palaa ohjaamoon)** -painiketta.

Tehtävän muistoesineet

Jokaisen tehtävän ensimmäinen sivu sisältää lehtileikkeitä, valokuvia ja muita muistoesineitä Nathanin aikaisemmista seikkailuista. Voit suurentaa esineitä napsauttamalla niitä. Vie ja tallenna suosikkisi napsauttamalla **Export to Desktop (Vie työpöydälle)** -painiketta, joka sijaitsee joidenkin suurennettujen leikekirjan osien vieressä.

Tappomerkit



Vastakkaisella sivulla on kumileimasintyylliset "tappomerkit" eri lentokone-typpeille. Numerot osoittavat, kuinka monta kyseisen mallista konetta Nathan pudotti edellisessä tehtävässään. Punatähtiset tappo-merkit merkitsevät lentäjä-ässiä! Nämä merkit päivittyvät kuvastamaan herra Zachary saavutustilastoja.



Tehtävän tulokset

Oikean sivun alalaidassa ovat Nathanin tilastot tämän tehtävän osalta. **Most Recent (Uusin)** - ja **Best to Date (Paras tähän astisista)** -välilehtien avulla voit vertailla viimeisintä tulosta parhaaseen tulokseen.

Lisää valokuvia, lehtileikkeitä ja asiakirjoja

Seuraavilla sivuilla saattaa olla lisää leikkeitä ja tähytjän ottamia valokuvia tilanteista, joissa Nathan on riskeerannut henkensä lentämällä naurettavan ahtaista paikoista! Valitettavasti tällä reporterilla ei ollut aikaa tarkastella huolellisesti tämän henkilökohtaisen arkiston loppuosaa. Ainoastaan Nathan Zachary tietää varmasti, mitä salaisuuksia se pitää sisällään.

STERNBERG-KNOWLES



Kokemus.

Ammattimaisuus.

Todella suuret rakennukset.

1211 East Street, Zipperville, Empire State

McCoy Aircraft



"Räätälöityjä lentokoneita odottaessasi"

Räätälöityjen lentokoneiden ja osien markkinajohtaja

Kun mainitset tämän ilmoituksen, saat ilmaisen potkurin tasapainotuksen!



SUUNNITTELUOHJEET: LENTOKONERAKENTAMISEN PERUSTEET

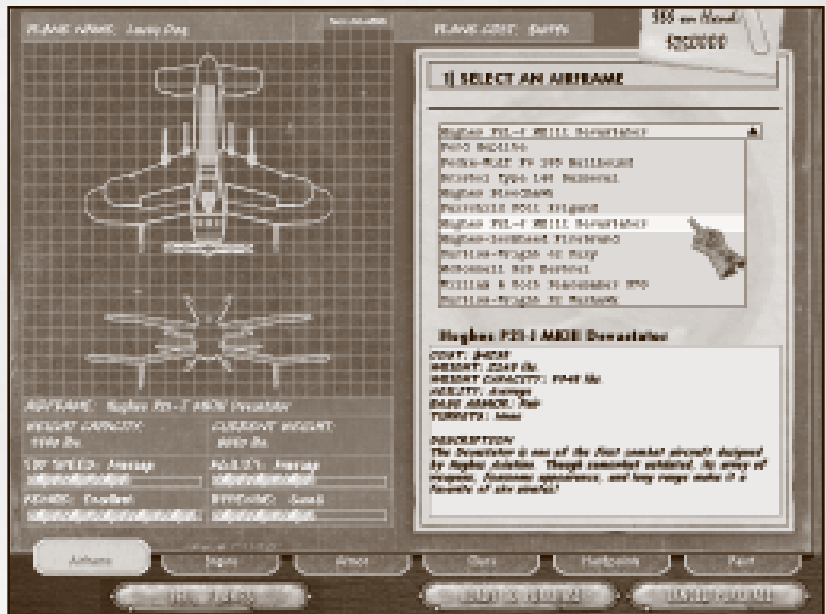
MIKÄ TAHANSA LENTOKONEON HYVÄ, jos pääset sillä ilmaan, mutta jos haluat tehdä modifikaatioita lentokoneeseesi AAW:n insinööreillä on muutama vihje sinulle.

OLETKO KOSKAAN MIETTINYT, MIKSI LENTOKONEVALMISTAJAT rakentavat koneensa siten kuin rakentavat? Miksei voisi käyttää Rolls-Royce Merlin II -moottoria Curtiss-Wright J2 Furyssa stock R-1800-C -moottorin sijaan? Tasapainon ja aerodynamiikan ja tietysti tärkeimmän rajoittavan tekijän, rahan, vuoksi!

Suunnittele uusi kone alusta alkaen itse napsauttamalla **Plane Construction (Koneen Rakentaminen)** -painiketta *Pandoran* hytissä. Nimeä suunnittelemasi kone, napsauta **OK**, ja olet valmis muokkaamaan koneen luonnosta.

Suunnitelmat pitävät lukua koneesi jokaisesta yksityiskohdasta. Suunnitelmien yläreunassa lukee lentokoneen nimi ja sen hetkiset rakennuskustannukset. Käytössäsi oleva rahamäärä näkyy oikeaan yläkulmaan kiinnitetystä muis-tilapusta.

Vasemmassa alakulmassa näkyvät valitsemasi rungon *enimmäispaino* ja sen *nykyinen paino*, sekä suorituskykyä ilmaisevat palkit, joista näkyvät lentokoneen suurin mahdollinen *huippunopeus*, *ketteryys*, *panssarointi* ja *hyökkäysominaisuudet*. Kun muutat luonnoksen suunnitelmia, nämä pylväät muuttuvat. Lisää ylimääräinen konekiväärisetti ja koneen hyökkäysominaisuudet paranevat.



Kun nyt osaat lukea suunnitelmia, olet valmis suunnittelemaan oman koneesi. Selaa luonnoksia napsauttamalla alaosan välilehtiä. Aloita ensimmäisenä olevasta **Airframe (Runko)**-välilehdestä ja käy kaikki välilehdet järjestyksessä läpi. Älä jätä yhtäkään vaihetta väliin tai saatat päätyä lentämään konetta ilman moottoria!

Valitse jokaisen luonnoksen komponentit käyttämällä avattavaa luetteloaruitua. Kun vierität listoja, näet komponenttien tilastot ja

kuvaukset luonnoksen oikeassa alakulmassa.

Airframe

[Runko] Runkorakenne määrää koko lento-koneen enimmäispainon. Jos aloitat painavalla rungolla, koneessa saattaa olla ensiluokkainen rakenteellinen eheys, mutta älä kuvittele koneen olevan yhtä ketterä kuin kevyempi kone.



Engine

[Moottori] Saat juuri sen, mistä maksat. Val-mistaudu panemaan rahat likoon hevosvoimia varten.

Armor

[Panssari] Suojaa itseäsi luodeilta ja raketeilta lisäämällä panssarointia koneen runkoon. Valitse panssarointi koneen nokkaan, perään ja siipiin.

Guns

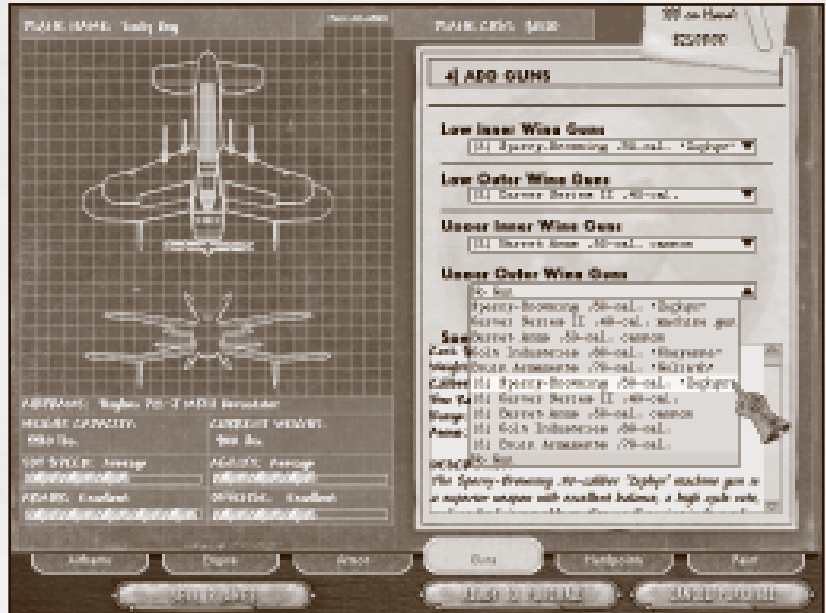
[Aseet] Aseita voit kiinnittää haluamallasi tavalla neljään mahdolliseen paikkaan. Jokaiseen paikkaan mahtuu yksi ase tai asepari. Jos samaan paikkaan asennetaan asepari, tulee aseiden olla samanmerkisiä ja -kaliiberisia.

Hardpoints

[Kiinnityspisteet] Raketit asennetaan siipien erikois-vahvistettuihin pisteisiin. Jokaisessa siivessä voi olla eri määrä vahvikkeita, mutta niitä ei voi olla yhdessä rungossa kuin korkeintaan kahdeksan.

Paint

[Maali] Maalaa lentokoneestasi persoonallinen. Voit valita värit,



sävytykset ja kylkien kuvat, jotta viholliset ja liittolaiset varmasti tunnistavat sinut taivaalla.

Kun koneesi on valmis, saat esille sen kokonaiskustannukset ja painoerittelyn napsauttamalla **Ready to Purchase (Valdis ostamaan)** -painiketta. Jos olet valinnut liian monia osia tai ylittänyt runkorakenteen salliman anim-

mäispainon, koneen ostaminen ei onnistu. Jos tarvitset koneen ostamiseen lisää rahaa, napsauta **Sell Planes (Myy lentokone)** -painiketta ja tarkasta, voisitko myydä jonkin muista koneistasi. Viimeistele kauppa napsauttamalla **Purchase Now (Osta)** -painiketta, tai käy luonnoksien välilehdet läpi ja tee tarvittavat muutokset.

Taidekeskus Trautmann-Bonilla

Taiteessa liikkuvat
SUURET SETELIT!

Ei tarvitse olla lahjakas! Opi oikeilta eurooppalaisilta opettajilta!

Kursseja:
maalaaminen
piirtäminen
näytteleminen
tanssiminen
kirjoittaminen



"WE MAKE CITIES!"

SUURIA

RAKENTEITA

Banchero & Associates
• Boston • Atlantic Co. •





ALKUSOITTO KAAOKSELLE: PIRAATIN KÄSKYNJAKO

KUN REPORTTERIMME VIERAILI Pandoralla, hän sai selville enemmän kuin hän itsekään odotti. Tässä nyt ensimmäistä kertaa julkaisussa selonteko siitä, miten piraatit valmistavat miehistönsä tuleviin tehtäviin!

ASTU TEHTÄVÄN KÄSKYNJAKOON napsauttamalla Nathan Zacharyn hytissä olevaa **Next Mission (Seuraava tehtävä)** -painiketta. Nathanin hyökkäyssuunnitelma julkistetaan ja tehtävän yksityiskohdat paljastuvat isolla kartalla.

Katso käskynjako uudelleen napsauttamalla **Replay Briefing (Näytä käskynjako uusintana)** -painiketta. Palaa Nathanin hyttiin napsauttamalla **Return to Cabin (Palaa ohjaamoon)** -painiketta. Valmista koneesi tehtävää varten napsauttamalla **Go to Flight Check (Siirä lähtötarkistukseen)** -painiketta.

Lentotarkastus

Varmista oman ja siipimiehen koneen viritykset tulevaa tehtävää varten tällä kirjoituslevyllä. Et saa toista tilaisuutta lähdettyäsi matkaan! Koneiden ääriarvojen vieressä on listat koneisiin ladattavien aseiden ammuksien kaliibereist ja tyypeistä sekä koneiden vahvikkeisiin kiin-nitettävien rakettien tyypit.

Jos haluat lentää tehtävän toisella lentokoneella, napsauta **Change Plane (Vaihda lentokonetta)** -painiketta. Vaihda ammuksia tai raketteja napsauttamalla **Change Ammo (Vaihda aseistusta)** -painiketta. Lisätietoja molemmista menettelyistä on seuraavalla sivulla.

Tehtävän tavoitteet on liitetty klemmarilla Lentotarkastus-kaavakkeen reunaan. Kannattaa tarkastaa tehtävän tavoitteet ja miettiä, mikä kone ja mitkä ammuksiset sopivat tehtävään parhaiten. Kun olet valmis lähtemään matkaan, napsauta **Fly Mission (Suorita tehtävä)** -painiketta. Jos tehtävän tavoitteet



ovat vielä epäselvät, palaa tehtävän käskynjakoon napsauttamalla kirjoituslevyn alapuolella sijaitsevaa

Return to Briefing (Palaa käskynjakoon) -painiketta.

Koneen valitseminen

Vaihtaessasi konetta voit tarkastaa kaikkien valittavina olevien koneiden tekniset tiedot vierittämällä omaa ja siipimiehen avattavaa luetteloruutua. Kun valitset koneen, sen nopeus, panssari, ketteryys, aseistus ja vapaana olevat vahvikkeet näkyvät sen ääriviivojen vierellä. Jos haluat käyttää konetta monen pelaajan tehtävässä tai suorassa toiminnassa, valitse kone ja napsauta seuraavaksi **Export**-painiketta.

Kun olet valinnut oman ja siipimiehen koneen, palaa Lentotark-astukseen napsauttamalla **Accept Selections (Vahvista valinnat)** -painiketta, tai jos haluat kumota valinnat, napsauta **Cancel selections (peruuta valinnat)** -painiketta. Palaat kummassakin tapauksessa Lentotarkastukseen.

Ammuksien valitseminen

Valitse omien ja siipimiehen ammusten tyypit vierittämällä jokaisen aseeseen avattavaa luetteloruutua. Ammusten kuvaukset näkyvät koneen vieressä.

Valitse raketit vierittämällä jokaisen vahvikkeen avattavaa luetteloruutua. Rakettien kuvaukset näkyvät kirjoituslevyn oikealla puolella.

Hyväksy tai hylkää aseistuksen valinnat napsauttamalla kirjoituslevyn alapuolella olevaa **Accept Loadout Vahvista aseistus** - tai **Cancel Loadout (Peruuta aseistus)** -painiketta.



ERÄÄT PILOTIT LIITÄVÄT TAIVAALLE kuin olisivat syntyneet siipien kanssa. Me muut taas joudumme oppimaan kaiken kantapään kautta. Onneksi nykyajan koneiden siivekkeiden ja peräsimen kehittynyt hallinta tekee lentämisen oppimisen aloittelijoille helpoksi.

LIIKKEELLELÄHTÖ JA TELAKOITUMINEN

Nykyajan taistelukoneet harvemmin koskevat maahan. On todennäköisempää, että ne lähtevät ja telakoituvat zeppeliiniin.

Liikkeellelähtö on helppoa. Putoat zeppeliinistä, käynnistät moottorit ja olet ilmassa.

Telakoituminen on hieman hankalaa. Zeppeliineissä on koukku koneen takaisinsaamista varten. Ohjaa koneesi zeppeliinin alle takaapäin ja aseta koneen nokka koukun suuntaisesti. Ohjaa mahdollisimman lähelle zeppeliiniä ja sovita nopeutesi zeppeliinin nopeutta vastaavaksi. Kun koukku on kiinnitetty, zeppeliinin nosturi hinaa sinut sisään.

NOPEUS

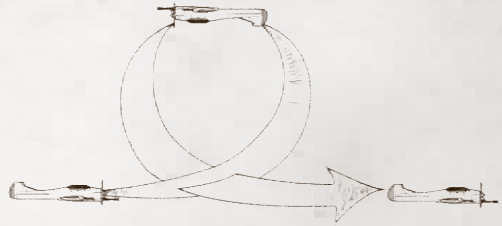
Ohjaussauvalla hallitset koneesi nopeutta. Korkeissa kulmissa tehdyt hyökkäykset (kohoamisen jyrkkyys) vaativat enemmän nopeutta kuin muut liikkeet, tai koneesi saattaa menettää nostovoimaa ja sakata.

OHJAAMINEN

Ei ole mitään jännittävämpää kuin keskeyttää syöksykierre ja pyyhkäistä koneen alaosalla puiden latvoja, mutta ennen kuin alokkaat innostuvat liikaa ja yrittävät tällaista temppeua, käydään perusasiat läpi.

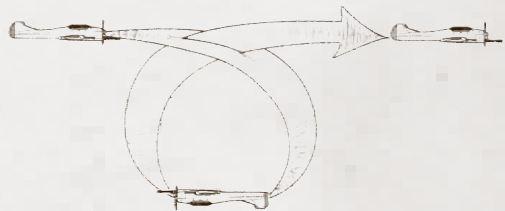
Korkeuden lisääminen

Vedä ohjaussauvaa itseäsi kohti. Tämä nostaa koneesi nousuun. Jos jatkat ohjaussauvan vetämistä taaksepäin, teet silmukan sisäänpäin. Varmista, että lennät tarpeeksi kovalla vauhdilla, tai lentokoneesi sakkaa.



Korkeuden pudottaminen

Työnnä ohjaussauvaa eteenpäin. Tämä pudottaa koneesi laskuun. Jos jatkat ohjaussauvan työntämistä eteenpäin, jatkat kaartumista alaspäin ja teet silmukan ulospäin. Toisin kuin korkeuden lisäämisessä, nopeuden säilyttäminen ei ole nyt ongelma, koska maan vetovoima kasvattaa koneen nopeutta. Korkeus taas on ongelma. Jos et ole tarpeeksi korkealla aloittaessasi tämän liikkeen, osut maahan!



TOIMITTAJAN HUOMAUTUS: Lukijoiden pyynnöstä julkaisemme uudelleen yhden suosituimmista artikkeleistamme (alunperin julkaistu AAW:ssä 16. toukokuuta 1933): Kuinka saada kone ilmaan.

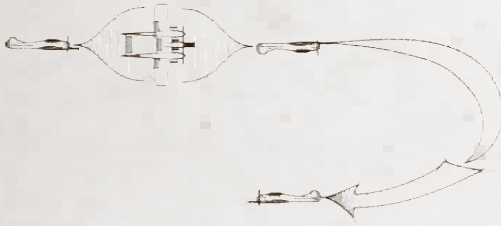
Kaartaminen

Ohjaussauvan liikuttaminen oikealle tai vasemmalle nostaa yhden ja laskee toisen siiven laskusiivekkeitä. Tämä kaartaa konettasi oikealle tai vasemmalle. On olemassa kolme yleistä kaartoliikettä: tynnyri, inversio ja kallistuminen pituusakselin ympäri.

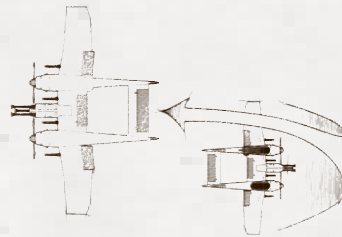
Tynnyri Liikuta ohjaussauvaa sivulle. Pyöri täydet 360 astetta takaisin lähtöasentoon.



Inversio Jos lopetat puolivälissä tynnyriä, lennät ylösalaisin eli inversiossa. On hyödyllistä kääntää kone ylösalaisin puolikkaan ulospäin tehdyn silmukan aikana. Tämä liike kääntää menosuuntasi ja palauttaa koneesi oikeinpäin.



Kallistuminen pituusakselin ympäri Viimeinen kaartamiseen liittyvä liike on kallistuminen pituusakselin ympäri. Kaarra konettasi yhden neljäsosakierroksen verran, niin että toinen siipi osoittaa ylös ja toinen alas, ja vedä ohjaussauvaa taaksepäin. Tämä kääntää koneesi tiukkaan käännöksen.



Kääntyminen

Käännä peräsintä oikealle tai vasemmalle kääntämällä ohjaussauvaa. Tämä kääntää koneen nokkaa oikealle tai vasemmalle ja mahdollistaa kääntymisen ilman kallistamista.

On olemassa myös kymmeniä muita vaativampia yhdistelmiä, jotka perustuvat näihin perusliikkeisiin. Harjoittele perusteet ja ennen kuin huomaatkaan, lennät kuin ässä.

PELASTAUTUMINEN

Viimeinen opeteltava asia, jos lentäminen ei luonnistu. Vapauta ohjaamon kuomu painamalla **CTRL-näppäin+X** ja hyppää. Ole kuitenkin varovainen, jos lennät työntöpropelikonetta, Devastatoria. Usea lentäjä on yrittänyt karata kuolemalta todetakseen hypänneensä naama edellä potkureihin. Se ei ole kaunista katsottavaa.



LENTOVARUSTEET

PYYSIMME ASIANTUNTIJARYHMÄMME arvioimaan uusimmat keksinnöt ja esittämään meille unelmansa parhaasta mahdollisesta mittaristosta. Monet näistä ovat käytössä koeteltuja mittareita, joihin olemme kaikki oppineet luottamaan. Mutta mukana on myös uusia instrumentteja, joita ei yleensä näe suurten lentokonevalmistajien koekenttien ulkopuolella. Pysykää housuissanne, lukijat. Seuraavaksi saatte luoda silmäyksen laitteistoista parhaimpaan.

INSINÖÖRIMME OVAT TEHNEET MUUTOKSIA Hughes Devastatorin ohjaamoon. Sisustuksessa ei ole nuukailtu. Huomaa visakoivun ja kiillotettujen teräskoristeiden käyttö. Mittareiden sijoittelu saattaa kuitenkin vaihdella eri koneiden ohjaamoissa.

Tähtäysryhmä
(katso sivu
22)

Kompassi

Kaukoputki
(katso
sivu 23)

Raket-
tinäyttö

TOIMITTAJAN HUOMAUTUS:
Kaukoputki on lentokoneessa niin
erikoinen varuste, että sitä käsitellään
omassa artikkelissaan. Katso artikkelia
"Hiusristikko: Osumat asiantuntijoiden
tähtäimessä."

Keinohor-
isontti

Asenäyttö

Nopeusmittari

Vaurioilmaisin

Korkeusmittari

Aloitetaanpa perusteista ...



COMPASS (KOMPASSI) Tavallinen kompassi ei ole hyvä, koska sen toiminta häiriintyy koneen heittelehtiessä ja rajuissa lentonopeuden muutoksissa. Olemme valinneet Explorer 2000:n, joka on gyromagneettisesti stabiiloitu. Tämä kompassi näyttää aina oikean suunnan sumussa ja sateessa - käännäytpä tai kaarsit mihin suuntaan tahansa.

ALTIMETER (KORKEUSMITTARI)

Valintamme korkeusmittariksi on Janas Rex, koska se on yksinkertainen ja helpopolkuinen. Pitempi osoitin näyttää sadat jalat ja lyhyempi osoitin näyttää tuhannet jalat. Tässä mallissa on erikoisuutena alhaisen korkeuden varoitusvalo, joka vilkuttaa punaista aina, kun koneesi vajoaa alle 100 jalan korkeuteen.



SPEEDOMETER (NOPEUSMITTARI)

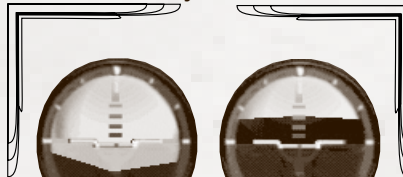
Whistler Delux on ilmanpaineeseen perustuva ilmanopeuden mittari, joka näyttää todellisen lentonopeuden maileina tunnissa. Siinä on automaattinen varoitusvalo, joka syttyy aina, kun koneesi nopeus hidastuu alle teoreettisen sakkausnopeuden.



ARTIFICIAL HORIZON (KEINO-HORISONTTI)

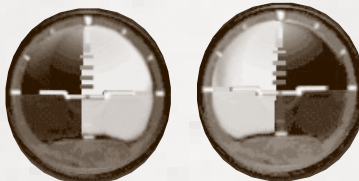
Huonolla säällä tai

lähitaistelussa on helppo menettää suunnan taju. Suunnan tajun säilyttämiseksi käytämme Dexter-Handly-keinohorisonttia. Tämä kahdella gyroskoopilla ja timanttilaakeroinnilla varustettu kaunokainen ilmaisee aina, mihin suuntaan nokka osoittaa: ylös, alas vai sivulle.



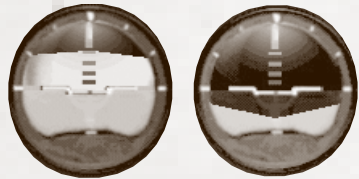
Nouseva

Laskeva



Kaarto vasemmalle

Kaarto oikealle



Ylösalaisin nouseva

Ylösalaisin laskeva

Älä mene koskaan kaupungille ilman meitä!

Takaamme, että pääset POIS tai saat rahat takaisin!

Väärin ymmärrettyjen palvelija jo vuodesta 1928



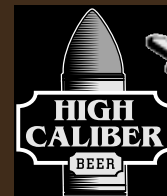
KIMMICH BAIL BONDS



*Kuvankaunis
Valokuvaajana*

**Ammattitason
valokuvausta**

Kun tarvitset ammattila-atuisia valokuvia, voit luottaa meidän huippula-atuumme! Ikuista itsesi ystävällisen henkilökun-tamme avulla!



**Rohkea maku
rohkeaan seikkailuun.**

Tuo sinulle
ajankohtaiset
uutiset
kaikkialta
maailmasta,
aina kun
tarvitset.



Osta jo TÄNÄÄN!

LEX'S GYM

ELLET rehki
Lexin Gymillä
OLET
HEIKKO!



ZIPPER ENGINEERING

Aina lentokoneista ja
zeppeliineistä
pilvenpiirtäjiin

**Suunnittelee
parempia maailmoja
SINULLE!**

Sijainti: Pacifica, Washingtonin
järven itäpuolella



Sanot "jippii!" kun maistat

Dillon-kahvia

Erikoissekoituksessa
tupla-annos kofeiinia ja
kahvin makua.
Vahva aromi!



Kokeile jo tänään!

Seuraavaksi siirrymme ohjaamoomme asennettuihin erikoisvarusteisiin ...

GUNNERY DISPLAY (ASENÄYTTÖ)

Browning HPX -
asenäyttö näyttää,
mitkä aseista ovat
ladattuja ja valmiina.
Se sisältää myös
laskurin, joka näyttää aseessa jäljellä
olevan ammusten määrän. Lentäjät
voivat vaihtaa asetta painamalla
näppäintä **F3** tai **F4**. Kun valitaan
toinen ase, mittarin osoitin
näyttää valaistua ristiä mittarin
reunassa. Nämä ristit (kuten
myös numeronäyttö) osoittavat
värikoodilla ammusten määrän:



Vihreä Runsaasti ammuksia.

Keltainen Ammukset vähissä.

Punainen Ammukset lopussa.

ROCKET DISPLAY (RAKETTINÄYTTÖ)

Blue devil -
rakettinäyttö
ilmaisee rakettien
tilan koneen kiin-
nituspisteissä.
Samalla tavoin kuin
asenäytössä,
näytöstä ilmenevät rakettien tyypit ja
jäljellä olevat ammukset. Näytön neula
osoittaa värikoodattuja ristejä mittarin
reunassa:



Vihreä Useita raketteja jäljellä.

Keltainen Muutama raketti jäljellä.

Punainen Raketit lopussa.

Lentäjä voi vaihtaa seuraavaksi
laukaistavaa rakettia. Painamalla **F5**
-näppäintä voi siirtyä eteenpäin ja
painamalla **F6** -näppäintä voi siirtyä
takaisinpäin.

Eräs tämän järjestelmän parhaista
piirteistä on se, että se valitsee laukais-
tavaksi automaattisesti seuraavan
käytettävissä olevan raketin, jos
yhdestä kiinnityspisteestä loppuvat
raketit.

DAMAGE INDICATOR (VAURIOIL- MAISIN)

Kaikkein
rakkain mittarimme
on Crispin Mark V
-vaurioilmaisin.
Lentäjän ei tarvitse
rasittaa kaulaansa
ja tähyillä kesken
syöksykierteen, onko
koneen peräosa ammuttu seulaksi. Yksi
silmäys tähän mainioon mittariin kertoo
sinulle, voitko jatkaa lentoa vai
kannattaako suunnata matka takaisin
kotikentälle. Koneen malli on jaettu
neljään osastoon: oikea ja vasen siipi,
nokka ja pyrstö. Värikoodi ilmaisee
vaurioiden määrän kullakin osastolla:



Vihreä Osasto vahingoittumaton.

Keltainen Alle 50 % osaston
panssaroinnista tuhattu.

Oranssi 50 % - 100 % osaston
panssaroinnista tuhattu.
0 - 25 % koneen rungosta
tuhattu.

Punainen 25 % - 100 % rungosta
tuhattu.

Uusia mittareita ja vekottimia tule
markkinoille päivittäin. Eräitä näistä
saa käsiinsä vain mustasta pörssistä.
Lupaamme pitää sinut kehityksen
tasalla tulevaisuissa julkaisuissamme, joissa
testaamme lisää laiteuutuuksia.



PALOMIEHEN TAISTELUVINKIT

STEVE "PALOMIES" KELLEY JR.: KAPTEENI Teksasin tasavallan ilmapoliisissa, kymmenkertainen ässä ja pensaikkosotien palkittu sankari, joka edelleen jatkaa lentämistä, kertoo meille tällä viikolla ilmataisteluvinkkejä.

JOKA PÄIVÄ UUDET LENTÄJÄKOKELAAT utelevat minulta salaisuuttani. Kuinka keräsin 52 varmistettua pudotusta, joista viisi oli lentäjä-ässä? Ja kuinka onnistuin säästämään oman nahkani? No, tässä lajissa ei ole vain yhtä salaisuutta... Itse asiassa salaisuuksia on kaksi: tietotaito ja laskupää.

Tietotaito

Tunne lentokoneesi. Lennätkö raskaasti aseistetulla ja panssaroidulla Kestrelillä vai ketterällä Bloodhawkilla? Opi tuntemaan jokainen kone, jota vastaan taistelet. Ole aina valmis käyttämään hyväksi vihollisen heikkoja kohtia, mutta muista myös suojata itseäsi.

Jos vastassasi on esimerkiksi Bloodhawk, älä anna sen saada sinua tähtäimeensä. Siirry sen pyrstön taakse ja pysy siellä. Toisaalta, jos lennät itse Kestrelillä, sinulla on varaa parantaa koneesi ilmastointia ilman, että joudut pahaan pinteeseen. Voit ottaa riskin ja kokeilla lähitaistelua.

Muista myös valvoa ammusten ja rakettien latausta tarkasti. Joka tilanteessa löytyy sopiva ase, joka parhaiten soveltuu vihollisesi tuhoamiseen. Älä käytä dumdumluoteja, jos vastassasi on paksunahkainen Warhawk. Vai haluatko pudottaa zeppelinin? Älä tee sitä virhettä, että varustat koneesi vain raketeilla. Nämä ovat lipsahduksia, joiden seuraukset ovat kohtalokkaat.

Laskupää

Kouluvuosina olin surkea matematiikassa. Onneksi ilmassa ei tarvitse pähkäillä binomiteorioita ja sentapaisia - mutta sen sijaan täytyy olla tuntuma liikkuviin kohteisiin, siihen miten nopeasti ne liikkuvat ja mihin ja missä hitossa ne milloinkin ovat.

Katso ympärillesi (katso "Silmä tarkkana: Näkymät," tämän julkaisun sivu 24) ja tunnista vihollisesi. Kun luodit puhkovat siipiä, on myöhäistä toimia. Yritä paikallistaa kaikki viholliset - ei vain sitä, jota kulloinkin jahtaat.

Paras paikka on viholliskoneen takana (paitsi jos siinä

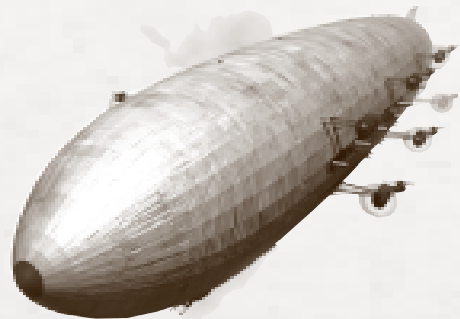
on taaksepäin tulittava tykki) ja vastaavasti on viisainta olla päästämättä vihollista taakseen.

Yritä lähestyä viholliskonetta ylhäältäpäin - siten sinulle jää enemmän pelivaraa. Taitava lentäjä pystyy arvioimaan, milloin tarvitaan nopeutta ja milloin pelataan lentokorkeudella. Jos haluat napata nopeamman koneen, tee syöksy... mutta kun haluat vähentää nopeutta (vaarallista lähitaistelutilanteissa!), vedä suoraan ylös.

Onko sinun hankala pitää liikkuva vastustaja tähtäimessä? Yritä hidastaa nopeutta käännöksiin. Kääntösäteesi lyhenee, ja pysyt helpommin ketteränkin vihollisen liikkeissä mukana.

Loppukommentti

Pidä mielessä, että ilmassa voi sattua, ja sattuu, arvaamattomia yllätyksiä. Huomion herpaantuminen lähitaistelussa on hengenvaarallista, joten mielen on syytä olla yhtä terävä kuin katkaistu pullonkaula kapakkarähinässä. Onnea matkaan, keltanokat!





Osumat **ASiantuntijoiden TÄHTÄIMESSÄ!**

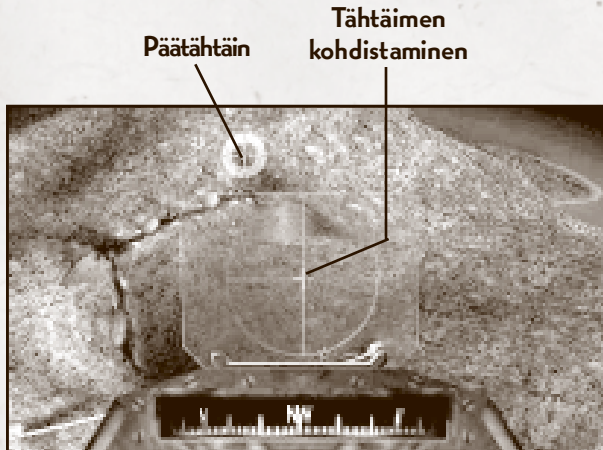
TERVETULOA VIIKOITTAISEN kolumnimme pariin. Tarjoamme teille jälleen vinkkejä, joiden avulla tähtäät nopeammin, ammut tarkemmin ja käristät jokaisen tiellesi osuvan piraatin. Tällä viikolla normaalien vinkkien lisäksi esittelyssä AAW:n insinöörien uusiin laite, kaukoputki.

KOJETAULUSTA JA KATSELUKULMASTA RIIPPUEN (katso artikkelia "Silmä tarkkana: Näkymät" tämä numeron sivulla 24) näet joko tulitustähtäimen ja suuntaustähtäimen kautta tai *ainoastaan* suuntaustähtäimen kautta.

Suuntaushiusristikosta näet, mihin koneen nokka osoittaa.

Tulitushiusristikko taas laskee koneen nopeuden kierroissa ja pyörähdyksissä. Tämä tähtäin osoittaa, mihin tulitukseksi suuntautuu.

Kun tulitus- ja suuntausristikot yhtyvät, kylvät kuolemaa.



KOHTEEN VALITSEMINEN

Voit valita hyökkäyskohteen tai tehtävän kohteen jollakin seuraavista komennoista. (Katso täydelliset peliohjeet tämän numeron takakannesta.)

Valitse kohde

Seuraava vihollinen tai kohde
Edellinen vihollinen tai kohde
Lähin vihollinen tai kohde

Seuraava liittolaiskone
Edellinen liittolaiskone
Lähin liittolaiskone

Seuraava kohde (ei lentokone)
Edellinen kohde (ei lentokone)
Lähin kohde (ei lentokone)

Lähin tähtäimessä oleva hyökkääjä
Ei mitään

Paina näppäintä

E
VAIHTONÄPPÄIN + E
CTRL-näppäin + E

W
VAIHTONÄPPÄIN + W
CTRL-näppäin + W

R
VAIHTONÄPPÄIN + R
CTRL-näppäin + R

Q
T

Kun valitset kohteen, saat lisätietoja. Jos kohde on etunäkökentässä, näet kohteen nimen.



Jos olet riittävän lähellä, kohde näkyy suluissa (sulut ovat **punaiset** viholliskohteille, **vihreät** liittolaisille ja **siniset** puolueettomille kohteille ja päämäärille), jolloin tähtäminen on helpompaa pilvisissä olosuhteissa.

Jos kohde ei ole etunäkökentässä, näet kohteen nimen, kohteeseen osoittavan nuolen ja mihin suuntaan kone on käännettävä, jotta kohde saadaan kenttään.

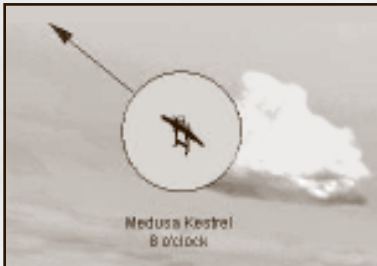
Kun tuhoat kohteen, uusi kohde valitaan automaattisesti (jos se on olemassa).

Kaukoputki

Olisitko joskus halunnut nähdä, kuka tai mikä lentää allasi tai takanasi? Nyt voit katsoa.

Kaukoputki on hyrrävakautettu optinen järjestelmä, joka näyttää valitun kohteen suurennettuna. Suurennettu kuva rullaa tuulilasin reunassa ja siinä oleva nuoli osoittaa aina kohteeseen.

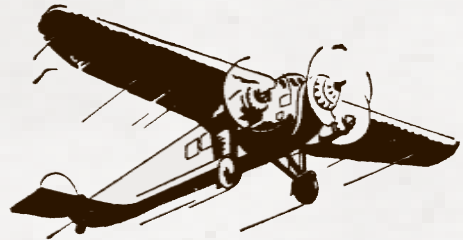
Kaukoputkijärjestelmä säädetään päälle ja pois näppäinkomennolla **VAIHTONÄPPÄIN+S**. Se sulkeutuu automaattisesti, kun kohde on näkökentän ulkopuolella.



Viikon vinkki

Lähitaistelussa ei juuri koskaan voi lentää suoraan. Kohdista tulitustähtäin vihollisen eteen. Kun luodit ovat kulkeneet kulkenet koneiden välimatkan, viholliskone on paikassa, johon tähtäsit!

TASTE



KESYTTÄMÄTÖN SEIKKAILU

PÄÄOSISSA "CAPPY G" KAYS JA HÄNEN HILJAISET
VARUSMIEHENSÄ! VIIKOTTAIN AIR TIMES MAGAZINESSA!

LENTÄMISEN

DAVID KERN DESIGN • NEW YORK •
EMPIRE STATE

Kern Heavy Industries
ZEPPELINS

SILMÄ TARKKANA: NÄKYMÄT

JOS LÄHITAISTELUSSA vihollinen häviää näkyvistäsi pilvien tai auringon häikäisyn takia, tai ajautuu kuolleeseen kulmaan, pelisi voi olla pelattu ennen kuin ehdit sanoa "laskuvarjo". Silmä tarkkana on AAW:n palsta, jossa käsitellään lentotarkkaavaisuutta edistäviä strategioita!

TÄLLÄ VIIKOLLA JOTAKIN ERILAISTA: esittelemme näkymävaihtoehtot, jotka kuuluvat nykyisin kaikkien uusimpien lentokoneiden vakiovarusteisiin. Huh, mikä ilo silmälle! Nyt käytettävissä on jippoja, joita ennen ei voinut ajatellakaan.

Ensinnäkin voit vaihdella kojetaulunäkymää, ulkonäkymää ja apupilotin näkymää painamalla **F8**-näppäintä.



COCKPIT-NÄKYMÄ sisältää kaikki perinteiset mittarit, mutta näkökenttä on hieman kapea.



EXTERIOR-NÄKYMÄ näyttää enemmän ympäristöä sekä suurimman osan mittareista.



FIRST PERSON -NÄKYMÄ on kaikista näkymistä rajoittamattomin.

**WEISMAN
KÄYTETTYJÄ
LENTOKONEITA**

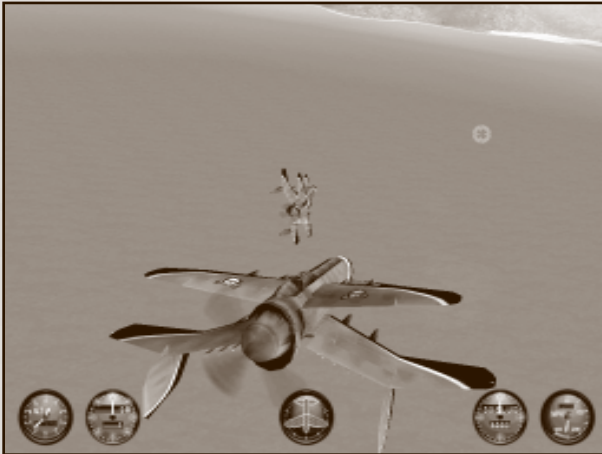


"Lentokoneita TOISENLAISILLE kavereille!"



Edellisten lisäksi on myös takaa-ajonäkymä. Kun painat **F7**, katselukulmasta tulee kiinteä suhteessa koneeseesi - näet, kuinka koneesi lähestyy katselupistettä ja kiittää ohi. Loistava ominaisuus orastaville ohjaajakyvvyille!

Jos painat **L**-näppäintä, voit jäljittää kohdekoneen. Näkökenttä keskitetään kohteen mukaan oman koneesi suunnasta riippumatta. Poistu tilasta painamalla uudelleen **L**-näppäintä.



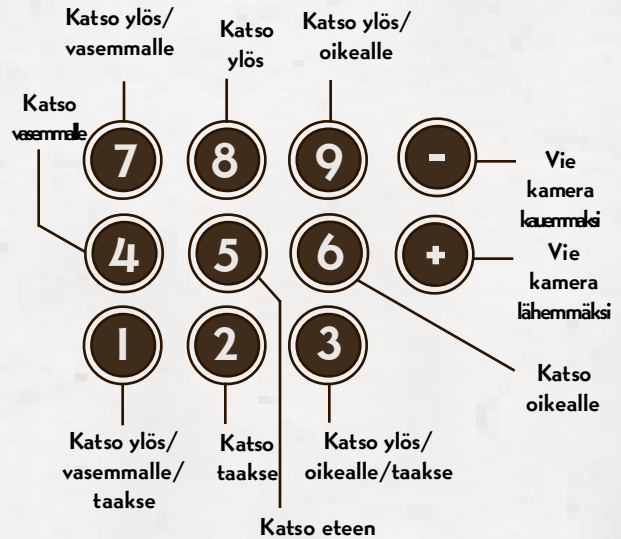
“Keskitetty” kohde

Secrets of VENTRILOQUISM

Nyt julkaistu!

Helppo oppia 2 - 3 kuukaudessa itseopiskelukurssillamme. **TAATUT TULOKSET.** Ansaitse rahaa! Tule suosituksi! Pidä hauskaa! Suuri tilaisuutesi! Radio, televisio, näyttämö! Saat ilmaista lisätietoa, kun **KIRJOITAT MEILLE!**

Kaikissa näkymissä voi kääntää katsetta sivulle, taakse, ylös ja alas peliohjaimen sauvaohjaimella tai näppäimistön numeronäppäimillä. Sauvaohjaimen liikuttelemine ja numeronäppäinkomennot “hyppäyttävät” näkökenttää haluttuun suuntaan.



Jos painat **J**-näppäintä samalla kun liikutat sauvaohjainta tai annat numeronäppäinkomennot, näkökenttä rullaa tasaisesti haluttuun suuntaan. Kun haluat palata käyttämään “hyppäävää” näkymänsiirtoa, paina **K**-näppäintä.

KAMERANÄKYMÄT

Näkymä

Paina näppäintä

Koneen päältä

F9

Koneen edestä

F10

Koneen vasemmalta puolelta

F11

Koneen oikealta puolelta

F12

Käytettävissä on neljä kameraa, joilla voit milloin tahansa vilkaista ohjaamosta käsin, miltä koneesi meno näyttää.

TEMPUT - KUINKA SAAVUTTA MAINETTA JA KUNNIAA!

HALUATKO IHMISTEN MUISTAVAN NIMESI? Haluatko, että yleisö osoittaa konettasi ihaillen, ehkä jopa hieman peloissaankin, kun kiidät heidän yläpuolellaan? Tahdotko kuvasi paikallislehteen? Vai haluatko, että pelkkä vilahdus koneestasi vie taisteluhallut pahamaineisimmiltakin piraateilta? Siinä tapauksessa olet oikealla sivulla, sillä esittelemme AAW:n moniosaisen erikoisartikkelin lentäjien maineteoista.



OSA LENTÄJISTÄ mittaa onnistumistaan lompakon paksuudella, lokikirjaan merkityillä lentotunneilla tai sillä rahtitonniin määrällä, jonka he ovat lennättäneet New Yorkista New Orleansiin. Ne, jotka ymmärtävät, mistä lentämisessä on kysymys, käsittävät, ettei lentäjää voi mitata numeroilla. Todellinen mittari on maine.

Mainetta voi kasvattaa erilaisilla sankaruutta osoittavilla teoilla, kuten pudottamalla toisia lentäjiä (vihollisia, ei omia siipimiehiä...), vangitsemalla zeppeliinejä tai esittämällä vaarallisia temppuja. Tällä viikolla keskitymme vaarallisiin temppuihin maineenhankkimiskeinona.

VAARAVYÖHYKKEET

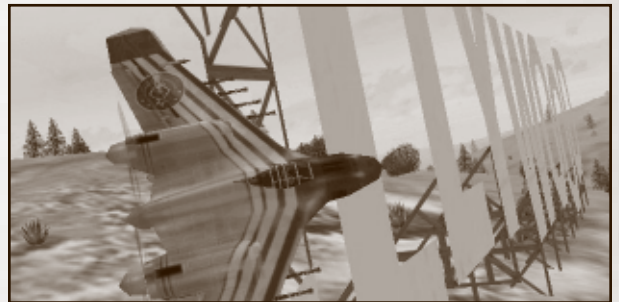
Vaaravyöhykkeet ovat tiukkoja paikkoja, jotka voivat olla kova pala kokeneellekin lentäjälle. Pidä silmällä tunneleita, kapeita kanjoneita, avoimia konesuojia ja muita paikkoja, jotka saattavat vaikuttaa mahdottomilta, mutta joiden läpi lentämällä sinut takuulla huomataan!

Siipimiehilläsi saattaa olla neuvoja, joita kannattaa kuunnella. Heiltä kuulet, oletko onnistunut tekemään huomattavan vaativan tempun.

Toinen hyöty vaaravyöhykkeistä on se, että niiden avulla voi hankkiutua eroon kilpailijoista. Ujuttaudu rautatie-tunneliin niin näet, riittääkö perässäsi roikkuvan piraatin sisu seuraamiseen! Hän joko luopuu hyökkäyksestä tai oppii kantapään kautta, että tiukka paikka, hurja nopeus ja huterat ohjaukset ovat tappava yhdistelmä.

Muista lukea uutiset jälkeensä. Kuvasi voi komeilla etusivulla - tai ehkä pääset jopa uutislähettykseen - mehevä lisäys leikekirjaan!

Mainettasi voit kasvattaa loputtomasti, vain mielikuvitus on rajana... ja hermot. Ottakaahan mittaa itsestänne, lentäjäkokelaat. Elämä ilman vaaraa ei ole oikeaa elämää.

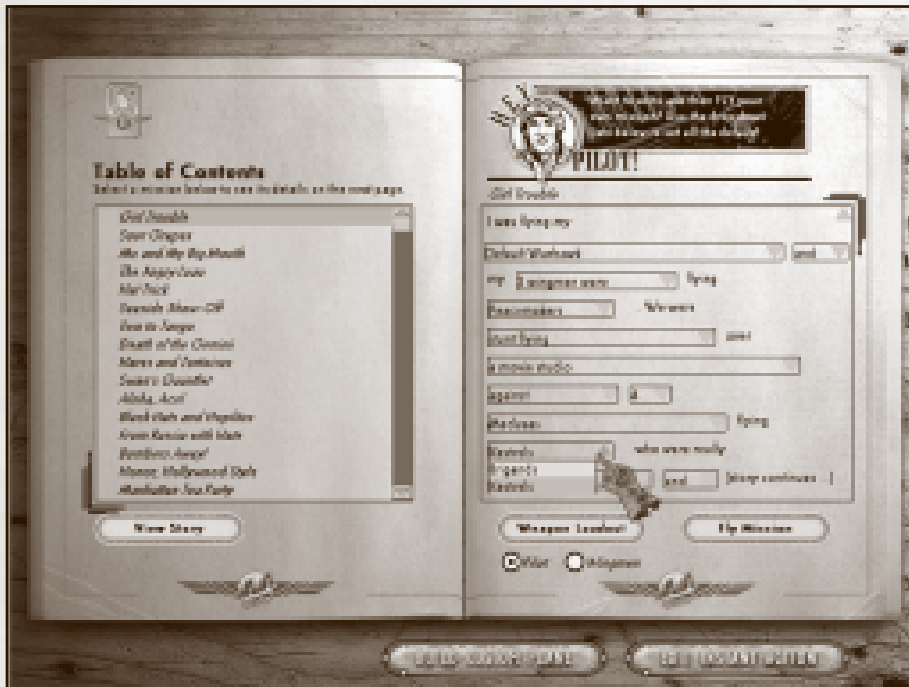




SUORA TOIMINTA

INSTANT ACTION (SUORA TOIMINTA) ON AAW:N FOORUMI niille lentäjille, jotka haluavat kertoa ystävilleen kertomuksia omista lentotaisteluistaan.

SUORAN TOIMINNAN TEHTÄVÄN voi Suorittaa kahdella tavalla. Voit toimia seuraavasti: Valitse jokin tarina sisällysluettelosta, avaa tarina napsauttamalla **View Story (Näytä kuvaus)** -painiketta ja lue tehtävän kuvaus avautuvalla sivulta. Mene sen jälkeen suorittamaan tehtävä napsauttamalla **Fly Mission (Suorita tehtävä)** -painiketta. Voit myös laatia oman tarinan muokkaamalla tehtävää tarinasivulla olevien luetteloruutujen avulla.



Luo oma seikkailusi määrittämällä tehtävän yksityiskohdat, kuten siipimiesten määrä, siipimiesten koneet, sijainti, ja tiedot vastustajistasi. Valitse seuraavaksi aseistus itsellesi ja siipimiehille valitsemalla ensin **Pilot (lentäjä itse)** tai **Wingmen (siipimiehet)** ja napsauta sitten **Weapon Loadout (Asevarustus)** -painiketta.

Jos haluat rakentaa lentokoneen suoran toiminnan tehtävää varten, napsauta ruudun alaosassa olevaa **Build Custom Plane (Mukaota lentokone)** -painiketta.

Napsauta lopuksi **Fly Mission (Suorita tehtävä)** -painiketta ja rynnistä SUORAAN TOIMINTAAN!

MONEN PELAAJAN PELIT: TRI. FASSENBIENDERIN HAASTATTELU YKSINOIKEUDELLA



TRI. FASSENBIENDER ON POHJOIS-AMERIKAN huomattavin mekaniikkanero, joka on patentoinut lukuisia generaattoreita ja moottoreita. Hän on kuuluisa erityisesti lentoteknisen alan ja autogirokeksinnöistään. Tämän viikon numerossamme kuuluisa tohtori keskustelee AAW:n toimittajan Nero MacLeonin kanssa *Crimson Skies* -ohjelmasta ja neuvoa, kuinka kunnianhimoiset lentäjäalokkaat voivat hankkia kokemusta vaativista taisteluista!

AAW: Tohtori, miten monen pelaajan yhteys muodostetaan?

Tri. Fassenbiender: Monen pelaajan peli aloitetaan yksinkertaisesti napsauttamalla **Multiplayer (Moninpeli)** -painiketta päävalikossa. Muodosta sen jälkeen verkko- tai Internet-yhteys valitsemalla yhteys –MSN Gaming Zone, lähiverkon IPX- tai TCP/IP-yhteys, Internet-, tai modeemiyhteys.

MSN Gaming Zone: Jotta voit pelata Zone-yhteyden kautta, sinun täytyy ensin luoda ilmainen Zone-käyttäjätunnus ja asentaa Zone-ohjelma. Tämän jälkeen voit mennä *Crimson Skies* -pelihuoneeseen ja aloittaa pelaamisen! Huomautus: Zone-pelihuoneessa pelattaessa *Crimson Skies* -pelin pelinjohtaja on se pelaaja, joka tulee ensimmäisenä pelihuoneeseen. Lisätietoja sivun <http://www.zone.com/Help-painiketta> napsauttamalla.



LAN IPX or LAN TCP/IP (Lähiverkon IPX- tai TCP/IP-yhteys): Kummankin yhteyden kautta pelaaminen tapahtuu lähiverkossa (LAN) IPX- tai TCP/IP-protokollaa käyttäen.

Internet: Jos käytät tätä yhteyttä, pelaat Internetissä TCP/IP-protokollaa käyttäen. Anna sen koneen IP-osoite tai DNS-nimi, johon yhteys muodostetaan.

Modem-to-Modem (Modeemiyhteys): Jos käytät tätä yhteyttä, peliä varten yhdistetään kaksi tietokonetta modeemiyhteydellä. Anna sen tietokoneen puhelinnumero, johon haluat muodostaa yhteyden.



AAW: Entä jos haluan lentää itserakennetulla koneella?

DF: Napsauta yksinkertaisesti **Build Custom Plane (Mukauta lentokone)** -painiketta ja suunnittele oma koneesi pienintä yksityiskohtaa myöten.

AAW: Voinko nyt siis ryhtyä pelinjohtajaksi tai liittyä peliin pelaajaksi?

DF: Kyllä vain, voit joko ryhtyä pelinjohtajaksi tai mennä mukaan jo aloitettuun peliin. Jos napsautat **Host (Pääkone)**-painiketta, näytölle ilmestyy kehote, johon voit määrittää peliistunnon nimen, valinnaisen salasanan ja pelin osanottajien enimmäismäärän.

Jos napsautat **Connect (Yhdistä)**-painiketta, näytölle avautuu peliluettelonäyttö. Luettelon voi lajitella pelin nimen, pelaajamäärän, tehtävätyypin, ympäristön ja myös tilan mukaan. Listan voi päivittää napsauttamalla **Refresh (Päivitä)**-painiketta.

Kun olet napsauttanut pelin nimeä ja **Join Game (Liity peliin)** -painiketta, ohjelma pyytää sinua määrittämään kutsumerkin istuntoa varten ja valitsemaan lentäjän äänen sekä salasanaa, mikäli pelinjohtaja on määrittänyt pelille salasanan.

AAW: Mitä pelihuoneet ovat?

DF: Pelihuoneissa pelaajat voivat muodostaa ryhmiä, tarkistaa peliasetukset ja muokata niitä, mikäli ovat

pelinjohtajia, sekä keskustella ennen monen pelaajan pelin aloittamista.

Pelaajaluettelo sisältää parhaillaan pelattavan pelin osallistujien kutsut. Pelinjohtajan kutsu on ylimpänä ja sen alla muiden pelaajien kutsut mukaantulojärjestyksessä. Kutsumerkin vieressä olevat luvut ilmoittavat pelaajan ping-vasteajan millisekunneina [toim. huom: tämä on aika, joka kuluu, ennen kuin palvelin vastaa kyseiselle pelaajalle]. Pelaajan tila näkyy lukujen vieressä olevissa ruuduista: jos pelaaja on valmis tulemaan mukaan peliin ruutu on valittu. Jos pelaaja ei ole valmis, ruutua ei ole valittu.

Team: Team-painikkeen avulla voit luoda ryhmän, liittyä ryhmään tai poistua ryhmästä. Napsauta **Create Team (Luo ryhmä)** -, **Join Team (Liity ryhmään)** -, tai **Leave Team (Poistu ryhmästä)** -painiketta (kullakin hetkellä vain yksi painike on käytettävissä ryhmätilanteen mukaan).

Boot: Pelinjohtaja voi siirtää kenet tahansa pelaajan takaisin peliluettelonäytölle valitsemalla pelaajan nimen luettelosta ja napsauttamalla seuraavaksi **Boot-painiketta**.

Ready: Kun olet valmis liittymään mukaan peliin, napsauta **Ready-painiketta**. Pelinjohtaja voi aloittaa pelin vasta, kun kaikki pelaajat ovat valmiina.



AAW: Kuinka pelaajat kommunikoivat muiden pelihuoneessa olevien pelaajien kanssa?

DF: Toisten pelaajien viestit ilmestyvät suureen viestikkunaan. Viestin teksti on samanvärisen kuin pelaajan nimi pelaajaluettelossa. Järjestelmän lähettämät viestit ovat harmaita ja suluissa.

Pelaajat kirjoittavat viestinsä Chat-ruutuun. Viesti lähetetään, kun painetaan **ENTER** -näppäintä tai napsautetaan **Send (Lähetä)**-painiketta.

AAW: Mitä ovat näytön oikeassa yläkulmassa olevat välilehdet?

DF: Niiden avulla pelaajat voivat valita lentokoneet ja aseistuksen. Kaikki pelaajat voivat tutkia peliasetuksia, mutta vain pelinjohtaja voi muokata niitä.

Mission Options (Tehtävän asetukset) -välilehdellä pelinjohtaja valitsee tehtävän, peliympäristön, voittosäännöt, sallitut ryhmäkoot ja säännöt, joiden mukaan pelaaja tulkitaan pelissä kuolleeksi. Pelinjohtaja voi myös määrittää tietyt lentokonekomponentit ja/tai aseet laittomiksi napsauttamalla **Select (Valitse)**-painiketta ja täyttämällä Outlaw Components (Laittomat

komponentit) -lomakkeen. Kun komponentteja määritetään laittomiksi, pelaajat saavat varoituksen muutoksista ja kaikkien koneiden varustelu palautetaan oletusvalikoimatilaan.

Select Plane (Valitse lentokone) -välilehdellä voit valita lentokoneen, kuten missä tahansa lentotarkastuksessa [toim. huom: katso "Johdanto taisteluun: Piraattien käskynjako" tämän julkaisun sivu 14]. Jos pelinjohtaja sallii itserakennettujen lentokoneiden käytön, ne voi tuoda pelaajan omien koneiden hakemistosta [toim. huom: katso "Suunnitteluohjeet: Lentokonerakentamisen perusteet", tämän julkaisun sivu 12].

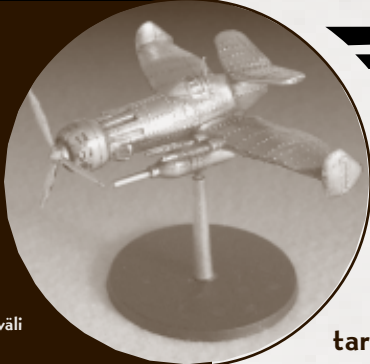
Select Ammo (Valitse aseistus) -välilehdellä pelaajat voivat täydentää koneensa ammusvarastoa. Kiellettyjä raketti- ja ammustyypppejä ei voi valita.

AAW: Hämmästyttävää! Kuinka aloitan?

DF: Jokaisen pelaajan on valittava **Ready (Valmis)**-ruutu. Kun kaikki pelaajat ovat valmiina, pelinjohtaja käynnistää pelin napsauttamalla **Launch (Laukaise)**-painiketta!



PYSTYTÄ ILMAVOIMAT PÖYDÄLLESI!



Stiipien kärkiväli
on 4,75 cm



Haluatko koneita, joilla ovat lentäneet Nathan Zachary ja Black Swan, mutta sinulla ei ole varaa oikeisiin? Tee koelento näillä huipputarkoilla valetuilla pienoismalleilla. Kaikki pienoismallit ovat erittäin tarkkoja kopioita hävittäjistä, joilla lentävät Crimson Skiesin lentäjä-ässät.

Pienoismallit toimitetaan kokoamattomina ja maalaamattomina. Saatavana hyvistä peli- ja harrastuskaupoista. Voit myös tilata suoraan Internet-osoitteesta www.fasa.com
Copyright ©2000 FASA Corp.

ACTION! DRAMA! HENKEÄSALPAAVA SEIKKAILU!

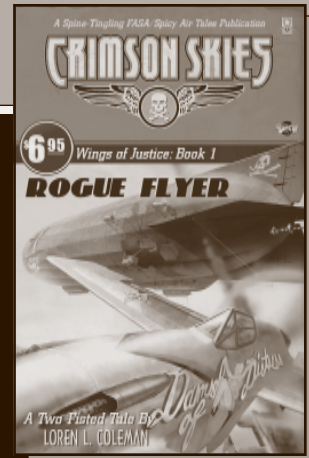


Ihastu Nathan Zacharyn
jännittäviin sankaritekoihin! Lennä
petollisilla taivailla Trevor
"Falcon" Girardin vierellä!



Nämä tarinat alkavat talvella 2000 - 2001 • www.fasa.com •

• Copyright ©2000 FASA Corp. •





LOPPUTEKSTIT

Air Action Weekly on Atlas World News -monialayhtymän julkaisu ja se ilmestyy samanaikaisesti kahdeksassa Pohjois-Amerikan maassa sekä ulkomailla. Lehden toimistot sijaitsevat Manhattanilla, Hollywoodissa, Houstonissa, Lontoossa, Dublinissa ja Pariisissa. Atlas Newsin journalisteja on maailman joka kolkassa, ja he pistävät henkensä likoon kertoakseen lukijoille huomisen uutisotsikot jo tänään! Me olemme...

Toimituksen johtoryhmä Lehden perustaja ja täysinpalvellut päätoimittaja: Jordan "Enola Gay" Weisman. Lehden perustaja ja tutkivan toimituksen päällikkö: Dave McCoy. Toimitusjohtaja: Ed Fries. Johtokunnan puheenjohtaja: Eric Straub. Liiketoimintapäällikkö: Stuart Moulder. Talouspäällikkö: Dave Luehmann. Julkaisija: Jon "Albatrossi" Kimmich. Päättökija: Jo Tyo. Levikkiäällikkö: Ed Ventura. Logistiikkapäällikkö: Matt "Setäpappa" Gradwohl. Toimituspäällikkö: Craig Henry.

Toimitushenkilökunta Päätoimittaja: Laura Fryer. Aluemyyntipäällikkö (Pohjois-Amerikan valtiot): Chris Cocks. Aluemyyntipäällikkö (Eurooppa): Peter "Mango" Parsons. Tutkiva journalisti: Tim "Tuomari" O'Brien. Imlailuviraston johtaja: Phil "Lentopelko" Knowles. Mainosgraafikko (Lontoon toimisto): Douglas "Urich" Herring. Taittoasiantuntija: Chris "Fontit" Lassen. Lentäjä: John "Faaraorotta" Guyer. Peukalonpyörittäjien osaston ylijohaja: Victor "Paroni" von Beck. Luottamusmies: Bob "herra Susi" Crocco. Maanhankinta-asiamies: David "Maakaira" Henry. Juoksupoika: Bob "Bemari" Gutmann.

Ulkomantoinistot Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna "Harvey" Farr. Moskovan toimiston päällikkö: Kazuyuki Shibuya. Casablancan toimiston päällikkö: Takayoshi Asahina. Aasian toimiston päällikkö: Kazuyuki Kumai. Ison-Britannian toimiston päällikkö: Kaoru Ito. Madridin toimiston päällikkö: Victoria Olson. Kansainvälisten käännösten päällikkö: Toshio Sato. Matkajärjestelyjen koordinaattori: Yutaka Hasegawa. Erikoistiedustelun koordinaattori (Pariisin toimisto): Laurence Krzemien-Smith.

Dublinin toimitus Toimituksen esimies: Paul Delany. Päämekaanikko: Jonathon Young. Lentoässä: Michael "Mickster" Ivory. Kenttätöimittaja: Suzanne Boylan. Lentäjä: John O'Sullivan. Siipikoneen ohjaaja: Kerrie Power.

Valokuvaajat Taisteluvälokuvaaja/kuvittaja: Vic "Fokker" Bonilla. Vapaan pudotuksen asiantuntija: Todd Lubsen.

Vapaat valokuvaajat Frank Woll, Tom Peters, Lex Story, Edison Girard ja Ron Lemen.

Reportterit John Hdgens (Teksasin tasavalta). Ken Kato (Pacifica). Aaron "Jabroni" Ueland (Lakotan territorio). Dan Foy (Kansankollektiivi). Brennan Priest (Amerikan teollisuusvallat). Kelly Bell (New Yorkin valtio). Ramon "Porilainen" Romero (Rannikkoprovinssit). Derek Carroll (Atlantin liitto). Eugene Evans (Dixieland). Mike Sartain (Appalakit). Lane Reichert (Ulkoriutat). Damien Neff (Ranskan Louisiana). Kevin Loza (Vapaa Colorado). Mike Lyons (Arixa). Mitch Gitelman (Navajomaa). Heinz Schuller (Utah). Eddie Smith (Hollywood). Sandra Garavito (Hongkong). Leon Gor (Havaiji). Heather Carlson (Lontoo). John Kane (Pariisi). Duane Decker (Moskova).

Lentohenkilökunta Kenttähenkilökunnan teknikkojen esimies: Todd "Andy McCoy" Squire. Siipikoneen ohjaajien karttamisen asiantuntija: Erika "Adara" Carlson. Aseteknikkojen komentaja: J.J.J. "Etunimeni ei ole Jorma" Banchemo Jr. Megarakettiekspertti: Michelle "Taisteluenkeli" Gamboa Stenson. Miinanraivaaja: Mike Pondsmith. Koelentäjä: Chris "Blue Max" Chamberlain. Mile High -yhdistyksen puheenjohtaja: Dave "Kersantti Skeyle" Blumberg. Tiedustelulentäjä: Paul "Idaho Kid" Reed. Taisteluvälineosasto: Mark "klo 4 aamulla" Forrer. Tiedustelulentäjä: Matt "MEGAMIES" Alderman. Koelentäjä: Jim "Uhkapeli" Bosler. Huoltomekaanikko: Scott "Scooter" Luse. Moottorimekaanikko: Mark "Nitro" Heinen. Pääzeppelininsinööri: David "Iso Z" Kern. Aseasiantuntija: Russ "Pyromaani" Phillips. Äänipoijuasiantuntija: Mark Selander. Stressipsykologi: Stuart "Mustetahra" Compton. Laitteistoininsinööri: Paul "Herra Huoleton" Gradwohl. Nitrotestaaja: Joe "Leikekirjojen kuningas" Mullenix. Piraattiässä: Steve "Merisusi" Kastner. Virheellisten tietojen päällikkö: Stan "Luota minuun" LePard. Ensiavun asiantuntija: Jesse Janosov. Hangaarin talonmies: Brian "Kostaja" Soderberg.

Stuntryhmä Andy Glaister, Jim "Putkeen" Reichert, Chris Hadden, Nigel Keam, Randy Shedden ja Melody Litovkin.

Muu henkilökunta Piraattien yhteysupseeri: John "Pääkallolippu" Howard. Sattuman sankari: Tom "T-mies" Sternberg. Taiteen salakuljettaja: Daniel "Puunlatvoja hipoen" Docu. Juoma-asiantuntija: Gary "Viikatemies" Hinger. Eläinten kouluttaja: Graham "Qi-Qi" Kays. Salaiset operaatiot: Eric "Lurjus" Nyland. Pommitähtäinten kalibroija: David "Luonto kutsuu" Blevins. Maksettu tietolähde (Hollywood): Eric "Alan Smithee" Trautmann. Erikoiskirjeenvaihtaja Black Swanissa: Dana "Stiletti" Fos.



LIITE: TEHTÄVIEN KÄSKYNJAOT HAVAIJI

Sir Francis Draken kadonnut aarre

- 1 Etsi aarteen kätköpaikka.
- 2 Pudota Jack aarteen luokse.
- 3 Vartioi aarteen kätköpaikkaa, kunnes lisäjoukot saapuvat.
- 4 Telakoidu zeppeliini PANDORAAN.

Brittipommikoneen kaappaus

- 1 Eliminoi hävittäjäsaattue.
- 2 Tuhoa brittiläiset pommikoneet yhtä lukuun ottamatta.
- 3 Valtaa viimeinen pommikone (lähesty sitä takaapäin, kunnes olet aivan sen yläpuolella).
- 4 Telakoidu PANDORAAN.

Nathan Zachary ja yllätyshyökkäys

- 1 Tuhoa brittitukikohta.
- ERITYISKOHDE:
Tuhoa kiitoradan viereinen työleiri.
- 2 Telakoidu PANDORAAN.

Nathan Zachary ja synkkä sukellusvene

- 1 Vartioi tukikohtaa. Torju kaikki hyökkääjät.
- 2 Suojaa PANDORAA.

Union Jackin kosto

- 1 Suojaa PANDORAA.
- 2 Ammu alas kaikki hyökkääjät.

LUOTEISVALTIOT

Nathan Zachary ja punainen uhka

- 1 Hidasta zeppeliini WORKER'S VOYAGEN lentoa tuhoamalla sen moottorit.
- 2 Telakoidu WORKER'S VOYAGEEN.
- 3 Telakoidu uudelleen WORKER'S VOYAGEEN ja nouda Tohtori Fassenbienderin kanssa.
- 4 Palaa PANDORAAN tohtori Fassenbienderin kanssa.

Nathan Zachary ja ryöstetty prototyyppi

- 1 Lennä junan konduktöörinvaunun yläpuolelle ja poimi ilse Fassenbiender koneeseen.
- 2 Tuhoa polttoaineauto, kun se saavuttaa varikon.
- 3 Lennä sisään hangaariin ja varasta Blue Streakin prototyyppi.
- 4 Tuhoa hävittäjät.

Nathan Zachary ja bensiinijuoni

- 1 Tuhoa majakan sähköaggregaatti.
- 2 Tuhoa Pacifican partioveneet, jotta PANDORA voi telakoitua rahtialukseen.
- 3 Suojaa PANDORAA.
- 4 Tee CCCP-zeppeliini toimintakyvyttömäksi tai sytytä tankkialus tuleen. Estä niitä seuraamasta PANDORAA.
- 5 Telakoidu PANDORAAN.

Paladin Blake hengenvaarassa

- 1 Tuhoa zeppeliini PROMISED LAND tulittamalla avoimia tykinluukkuja.
- ERITYISKOHDE: Paladin Blake.
- 2 Telakoidu PANDORAAN.

Nathan Zachary ja pelastuspartio

- 1 Suojaa sairaalalaiva COMPASSIONIA.
- 2 Eliminoi kaikki alueen Black Hatit.



HOLLYWOOD

Nathan Zachary ja näyttelijättären kaappaus

- 1 Tuhoa elokuvastudion pääportti.
- 2 Suojaa asuntovaunua.
- 3 Palaa PANDORAAN neiti Cooperin kanssa.

Suuri lentokoneryöstö

- 1 Räjäytä hangaarin ovet auki sisäpuolelta.
- 2 Raivaa Spruce Goosen reitti vapaaksi.
- 3 Tuhoa kaikki vihollishävittäjät.

Nathan Zachary ja kavala ansa

- 1-7 Selvitä esterata.
- 8 Jää eloon.
- 9 Telakoidu PANDORAAN.

Nathan Zachary ja panssarilaivojen voimainmittelö

- 1 Suojaa PANDORAN moottoreita.
- 2 Hidasta zeppeliini GEMININ lentoa tuhoamalla sen moottorit.
- 3 Tuhoa GEMINI tulittamalla avoimia tykinluukkuja.
- 4 Palaa PANDORAAN.

Taistelu zeppeliini FIGAROASTA

- 1 Kaappaa zeppeliini FIGAROA.
- 2 Ammu vapaaksi FIGAROAN lasti.
- 3 Tuhoa FIGAROAN tykkitornit.
- 4 Suojaa Balmoralia, kunnes valtausmiehistö siirtyy FIGAROAN.
- 5 Eliminoi Blaken hävittäjät. Estä niitä tekemästä FIGAROAA toimintakyvyttömäksi.

KALLIOVUORET

Hyökkäys Rocky Express -junaan

- 1 Etsi Rocky Express -juna.
- 2 Eliminoi junan puolustus.
- 3 Lennä junan yläpuolelle ja poimi Sparks koneeseen.

Nathan Zachary ja piraattien kamppailu

- 1 - 4 Etsi Ulysses Boothe.
- 5 Ammu Ulysses Boothe alas.

Petos Devil's Hornissa

- 1 Lennä Devil's Hornin alapuolelle ja pudota Ulysses Boothe koneesta.
- 2 Estä Black Hatteja noutamasta Boothea.
- 3 Etsi miehistöt.
- 4 Telakoidu ja vapauta miehistöt.
- 5 Telakoidu PANDORAAN.

Black Swanin pelastusretkikunta

- 1 Eliminoi kartanon puolustus.
- 2 Eliminoi päähangaarin puolustus.
- 3 Telakoidu päähangaariin ja pelasta Black Swan.
- 4 Tuhoa Black Hattien kartano.
- 5 Suojaa PANDORAA.

Nathan Zachary ja epäpyhä allianssi

- 1 Ammu alas Black Hattien koneita ja ystäväysty Blaken kanssa.
- 2 Älä ammu alas Blake Aviationin lentokoneita.
- 3 Suojaa rahtizeppeliinejä.
- 4 Tuhoa Black Hattien zeppeliini.



MANHATTAN

Kuolema satamassa

- 1 Tapaa Cabbie.
- 2 Seuraa Cabbietä varastolle, mutta älä paljasta itseäsi.
- 3 Räjäytä varasto.
- 4 Upota saksalainen rahtialus.
- 5 Telakoidu PANDORAAN.

Nathan Zachary ja karannut todistaja

- 1 Pelasta Waldo Carney.
- 2 Toimita Carney pääpoliisiasemalle.

Nathan Zachary ja rikollisten pako

- 1 Estä Pyhän Säätiön lähtö!!!

Taistelu Broadwayllä

- 1 Kosto on suloinen!

Microsoftin touteki

Voit maksutta etsiä vastauksia kysymyksiisi käyttämällä Microsoftin online-tukea osoitteessa <http://www.microsoft.com/finland/support>. Tässä sivustossa on myös lisätietoja Microsoftin tukivaihtoehdoista. Voit myös soittaa numeroon (09) 525 502 500. Palvelu on käytettävissä maanantaista perjantaihin kello 9.00 - 17.00.

Tukipalvelut kotikäyttäjille

Personal Online Support -sivustosta (<http://www.microsoft.com/finland/support/personal/>) löydät helposti maksuttomia ohjaimia ja päivityksiä sekä teknisiä kysymyksiä ja niiden vastauksia. Ostamasi tuotteen mukaan voit käyttää Standard Support -tukea eli kahta maksutonta puhelintukikertaa.

Microsoft Personal Support

Microsoft Personal Supportin kautta pääset käyttämään maksuttomia palveluja Personal Online Support -sivustossa (<http://www.microsoft.com/finland/support/personal/>). Voit esimerkiksi lukea teknisiä kysymyksiä, niiden vastauksia ja käyttövihjeitä sekä ladata ohjaimia ja päivityksiä. Voit myös tehdä puhelintukisopimuksen Microsoftin kanssa.

Jos haluat lisätietoja, ota yhteys numeroon (09) 525 502 500. Palveluajat: maanantai - perjantai kello 9.00 - 17.00.

Yhteystiedot

Asiakaspalvelu (358) (0)9 525 50 26

Tuotetuki (358) (0)9 525 502 500

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

Online-tuki <http://www.microsoft.com/finland/support>