

Hvem reddet skinnet ditt?

ENHYER GOD PILOT VIL KUNNE SI DEG...

VÅPEN OG SIKTING

Avfyre kanoner
Avfyre rakett
Bytte kanoner
Bytte raketter
Finne neste fiende/mål
Finne neste alliert
Finne neste ikke-fly
Finne neste angriper
under trådkors
Finne ingenting
Kikkert av/på
VISNINGER
Synsretning
Bytte visning
Tilgang til kamera

MELLOMROM

X

F3, F4

F5, F6

E

W

R

Q

T

SKIFT+S

1-9 (numerisk tastatur)

F8

F7, F9-F12

MANØVRERING

Peke nese opp

Peke nese ned

Roll til høyre

Roll til venstre

Svinge høyre

Svinge venstre

Plane ut

GASS

Øke

Redusere

Justere gass

Aktivere nitroboostere

ANNET

Tilgang til toktkart

og spillmeny

Vise alle kontroller

Samtale

Samtale med lag

Doble spillhastighet

(bare enkeltspiller)

PIL NED

PIL OPP

PIL HØYRE

PIL VENSTRE

PUNKTUM (.)

KOMMA (,)

SKIFT+L

\

+

1-9

N

ESC

F1

|

SKIFT+I

TILBAKETAST



NY "ANGEL Series 3"-flystikke

Shur-Shot
Aero-Instrument
Company

"BARE DEN BESTE UTRUSTNINGEN ER
GOD NOK"

Microsoft

Nord-Amerikas ledende publikasjon for alle flygere og flyinteresserte.



Nr 13

12 Årgang

AIR ACTION WEEKLY

MAGASIN

Reg. Empire State Patent Office — Trykkt i Canada

25¢

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

10. desember, 1937



Eksklusiv! Intervju med den uerødde
luftpiraten NATHAN ZACHARY
SE SIDE 4

Hemmelige bilder!
Fra insiden av kabinen i en
PIRAT ZEPPELIN! SE SIDE 8
En pilots drøm blir virkelighet!
Det siste innen cockpit-instrumenter
SE SIDE 18

FLAGGSKIPET I LUFTEN! Zacharys "PANDORA" og hennes eskortefartøy

Foto: T. Lubsen / Utsendt pilot: V. Bonilla

ER DU LEI AV Å BLI



SKUTT NED AV PIRATER?

Skjerp kampferdighetene dine med ...

Kaster du bort
penger
på ammunisjon
og reparasjoner?

DR. FASSENBIENDERS CRIMSON SKIES



INSTALLERING

Sett inn Crimson Skies-CDen i CD-ROM-stasjonen, og følg instruksjonene på skjermen. Hvis installeringen ikke starter automatisk, kan du slå opp i viktig-filen på Crimson Skies-CDen.

START

Klikk på **Start**, pek på **Programmer**, **Microsoft Games** og **Crimson Skies**, og klikk deretter på **Crimson Skies**.

På hovedmenyen i Crimson Skies velger du ett av følgende.

Campaign [Kampanje]

Start eller fortsett en kampanje, eller spill et tidligere tokt. Spillene lagres automatisk etter hvert tokt, og du kan også lagre dem når som helst under et tokt. Hvis du vil lære mer, kan du se på annonsen for det spennende nye toktkartet fra Atlas. Se neste side i denne utgaven.

Instant Action [Direkte aksjon]

Hopp rett inn i en nærkamp! Velg fra et bredt utvalg av tokt, eller lag ditt eget. Flere detaljer under "Direkte aksjon" på side 27 i denne utgaven.

Multiplayer [Flere spillere]

Konfigurer spill for flere deltakere, som du og dine venner kan spille over et LAN, modem eller Internett. Flere detaljer i intervjuet med Dr. Fassenbiender på side 28 i denne utgaven av AAW.

Preferences [Innstillinger]

Juster spill-, lyd-, video- og kontrollinnstillinger for Crimson Skies.

Ved hjelp av det siste innen katoderørsinduksjon kan Dr. Fassenbiender stråleoverføre den vidåpne himmelen
DIREKTE INN I HODET DITT!

Fly de siste og mest kostbare flyene! Spill mot dine venner via Dr. Fassenbienders patenterte Intervac Z-1000, eller prøv deg på solokamper mot hans heliumkjølte mekaniske hjerne.*

Levering er inkludert og garanteres av Blake Aviation Security.

* Hjerne selges for seg.

ditt for
bare
\$29.99!

ATLAS TOKTKART

Har du installert det siste navigasjonsutstyret i cockpiten, men finner *fortsatt* ikke frem? Kan du ikke skille en elv fra jernbaneskinner fra fem tusen fot?

Løsning på
problemet –

Atlas Deluxe
Hurtigbrettet,
vann-
avstøtende
toktkart!



Trykk **ESC** for å se på kartet under
et tokt.

Resume Mission

[Fortsett tokt] Klikk her for å brette ut
kartet og gå tilbake til toktet.

Restart Mission

[Start tokt på nytt] Klikk her for å starte
gjeldende tokt på nytt.

Preferences

[Innstillinger] Klikk her for å endre spill-,
lyd-, video- og kontrollinnstillinger for
Crimson Skies.

Quit Mission

[Avslutt tokt] Klikk her for å avslutte toktet
og returnere til kabinen.



Selvorienterende kompass: Ingen grunn til
å sette kartet på høykant eller opp-ned!



Praktiske binders følger med for å feste
toktmålene og rekognoseringsbildene til
kartet. Også vedlagt er en gratis
vokspenn som du kan bruke til å ringe
inn målene på kartet.



Nord-Amerikas ledende publikasjon – dekker viktige emner for flygere og flyvning

INNHold

Registrert hos Empire State Patent Office – Trykt i Canada

Air Action Weekly – ledende autoritet på piloter, fly og hendelser i luftrommet over Nord-Amerika siden 1928 – har grunn til å være spesielt kry av denne utgaven.. Vi presenterer en featureartikkel om flygereset og verdensmannen (noen sier den blodtørstige piraten) Nathan Zachary.

Nathan Zacharys navn har figurert i nyhetsoverskriftene fra Hollywood til New York, men hittil har ingen offisiell biografi om denne myteomspunne mannen noen gang vært utgitt.

Våre stjernereportere har i hemmelighet tatt bilder av Zacharys luftoperasjonsbase, *Pandora*. Har du noen gang lurt på hva som befinner seg på innsiden av en piratzepneliner? Du får en kikk i denne utgaven.

Vi har også artikler om de siste flyvningskontrollene og flytips fra våre eksperter.

Denne utgaven er sprengfull med godbiter, kjære leser!

— Nero MacLeon
Seniorredaktør
Air Action Weekly Press

Nathan, -
Her har du et
gratisseksemplar
av AAW. Artikkelen
om deg er toppen!
— Nero

Dr. Fassenbienders Crimson Skies

Lær mer om dette fantastiske produktet. Installer, start og last inn kamptokter. ***innsiden av omslag***

Atlas Toktkart

Gått deg bort? Trenger du et kjent landemerke? Atlas' spesielle vannavstøtende brettekart vil lede deg gjennom alle tokt. **1**

Nathan Zacharys eventyrlige historier og mange liv

Piloten vi presenterer, forteller om sin tidlige karriere og hvordan han begynte sin piratvirksomhet. Er han en samvittighetsløs kjeltring eller en pirat med et hjerte av gull? Det avgjør du! **4**

Fremveksten av luftpiratene og USAs fall

Et historisk tilbakeblikk på hvordan den blå himmelen over Nord-Amerika ble rød etter blodtørstige angrep. **6**

Hjemme hos piraten

Vår undersøkende reporter Patricia Clark tar eksklusive bilder av *Pandora*, Nathan Zacharys luftbårne operasjonsbase. **8**

En pirats memoarer

Eksklusive gratisbilder av Nathan Zacharys hemmelige private utklippsbok. Vis vågestykkene fra hans tidligere eventyr! **10**

Konstruksjonsproblemer: Grunnleggende om flykonstruksjon

Fra start til begynnelse kan du nå bygge flyet du har drømt om! **12**

En forsmak på ugagn: En piratbriefing

Vår 'flue på veggen'-reporter er til stede under en av Nathan Zacharys briefing før et tokt og finner deretter ut hvordan han velger og bevæpner sine fly! **14**

Flyprinsipper

Nytt opptrykk av en av våre mest populære artikler. Lær det grunnleggende om hvordan du får flyet i luften – og holder det der! **16**

Bare den beste! Flyinstrumentering

Våre ingeniører viser frem moderne cockpitinstrumentering og demonstrerer hvordan du bruker det. **18**

Firemans kamptips

Våre ukentlige råd for både nybegynnere og flygeress 21

Trådkors: Ekspertene ser på sikting!

Lær deg hvordan du sikter raskere, skyter rettere og røyker ut hver eneste pirat som krysser dine veier. Og vi introduserer kikkerten! 22

Vidåpne øyne: Synspunkter

Sørg for at du vet om alt som rører seg i luften! Finn ut hvordan du skal se over, under og til og med bak deg uten å miste kontrollen 24

Stunt – Hvordan høste ære og berømmelse!

Før flyet gjennom et nåløy, og få folk til å legge merke til deg! 26

Direkte aksjon

Fyll ut historiespørreskjemaet – velg når, hvor og hva du vil fly – og start en rask oppvisning i skyene. 27

Spill for flere spiller: Et eksklusivt intervju med Dr Fassenbiender

Dr. Fassenbiender forklarer deg hvordan du flyr og kjemper med dine venner – eller fiender – i et spill med flere deltakere 28

Annonsering i god tro! 31

Informasjonen i dette dokumentet, medregnet URLer og andre referanser til steder på World Wide Web, kan endres uten varsel. Med mindre noe annet er angitt, er eksemplene på selskaper, organisasjoner, produkter, personer og hendelser i dette dokumentet oppdiktet, og ingen tilknytning til virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, personer eller hendelser er tilsiktet eller kan utledes. Overholdelse av gjeldende opphavsrettlover er brukerens ansvar. Uten begrensning for de opphavsrettbeskyttede rettighetene kan ingen deler av dette dokumentet reproduseres, lagres i eller introduseres i et gjenhentingssystem, eller overføres i noen form eller på noen måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, innspilling eller på en annen måte), eller for noe formål, uten etter uttrykkelig skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan inneha patenter, patentsøknader, varemerker, copyright eller andre intellektuelle eiendomsrettigheter som dekker stoffet som diskuteres i dette dokumentet. Uten en uttrykkelig angivelse i en skriftlig lisensavtale fra Microsoft gir presentasjonen av dette dokumentet deg ingen lisens til disse patentene, varemerkene, copyright eller annen intellektuell eiendom.

© & ® 2000 Microsoft Corporation. Med enerett.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX og MSN er enten registrerte varemerker eller varemerker som tilhører Microsoft Corporation i USA og/eller andre land/regioner.

Navnene på faktiske selskaper og produkter som er nevnt i dette dokumentet, kan være varemerker som tilhørere deres respektive eiere.

Fly nå!

Gå til side 27
for å begynne å fly
med en gang.

**Ingen
heft!**



NATHAN ZACHARYS EVENTYRLIGE HISTORIER og MANGE LIV

TENK DEG VÅR OVERRASKELSE da Air Action Weekly fikk et telegram fra Nathan Zachary med spørsmål om vi ville intervju ham. Om vi ville! Stjernereporter Patricia Clark traff Zachary den 21. desember 1936 på Hilton Beach, Hawaii. Her, med hans egne ord, følger historien om en av nåtidens mest kontroversielle piloter...

JEG HAR ALLTID VÆRT OMGITT AV store, åpne plasser. Foreldrene mine fortalte at jeg ble født på en slette ved fullmåne. De sa at jeg prøvde å strekke meg opp for å berøre den. Jeg vet ikke om det er sant, men det bildet har alltid fascinert meg. Jeg har alltid prøvd å få tak i det største og lyseste som er å finne på himmelen.

Vi var sigøynere, og vi vandret rundt i det som en gang var Amerikas sydvestlige hjørne, tok forefallende jobber og klarte oss på et vis. Foreldrene mine ble ofte beskyldt for å stjele. De var ikke tyver, men de var fattige og manglet status og talefer-digheter for å forsvare sin ære.

Da jeg var seksten, løy jeg om alderen min og gikk inn i Army Air Corps. Seks uker senere fosset jeg over havet mot Europa for å sloss i første verdenskrig. Jeg begynte som vingpilot for Eddie Ricken-backer, som lærte meg å fly og kjempe. Jeg skaffet meg et halvt dusin medaljer det første året.

Men karrieren som krigshelt fikk sin avslutning da jeg møtte det tyske esst Wilhelm Kisler. Han lærte meg at jeg ikke var uovervinnelig, da flyet mitt ble skutt ned over Alpene.

Jeg ble tatt til fange og havnet i en krigsfangeleir.

Jeg råtnet i den leiren i ett år før et par offiserer og jeg rømte – og havnet rett ved den russiske fronten. Vi gjorde det eneste vi kunne gjøre – sluttet oss til russerne for å fly deres håpløse todekkere. Vi kalte skvadronen vår Sigøynerne, og mot alle odds klarte vi oss mot tyskerne.

Da den første verdenskrigen var slutt, fortsatte dessverre kampene i Russland. Bolsjevikene hadde styrtet tsaren. Jeg havnet under dobbelt ild og måtte velge side. Det var ikke enkelt. Jeg hadde kjempet sammen med russiske bønder og offiserer. Jeg var til og med dekorert av Nikolai I, men jeg endte opp med å støtte Folkearméen.

Russerne slik jeg kjente dem, var imidlertid forandret. Jeg opplevde at den røde armé begikk de samme overgrepene som de selv hadde vært utsatt for. Jeg fant ut at jeg på en eller annen måte måtte rette opp balansen, så jeg begynte å fly de gamle adelsfamiliene over grensen til sikkerhet. Selv om det lettet samvittigheten min, gjorde det meg også til fiende nummer én av den russiske stat.





Jeg flyktet til England og studerte ved Oxford. I 1923 returnerte jeg til USA (det var fortsatt USA den gangen) med juseksamen og en fet bankkonto.

Etter at jeg hadde bivånet hvordan de rike og privilegerte hadde misbrukt makten sin, hadde jeg en idé om hvordan jeg kunne slå dem på hjemmebane. Jeg gikk inn i aksjemarkedet. I 1929 var jeg på høyde med folk som Rockefeller, Ford og andre unge oppkomlinger som Howard Hughes. Jeg bodde på et gods på Long Island med dyre biler og tjenere... og aldri har jeg vært mer nedtrykt i mitt liv.

Det hadde seg slik at jeg ikke hadde blitt noen bedre person enn disse finansfyrstene. Jeg hadde blitt en av dem. Jeg trakk på småfolk og brydde meg ikke en tøddel om andre enn meg selv.

Det var en lettelse da aksjemarkedet kollapset og raserte alt sammen.

Da USA ble delt, begynte jeg å høre om pirater i

luften. Dette inspirerte meg til å vende tilbake til et liv som ikke lovet meg en fremtid, men som gav meg en nåtid verdt å leve i.

I dag er verden ute av likevekt. Kanskje jeg kan være tungen på vektskålen. Jeg angriper de rike og mektige i alle nasjoner og tar det de setter mest pris på – pengene deres. Da oppnår jeg å jekke dem ned et par hakk og vise dem at de ikke er usårlige.

La meg avslutte med et sitat fra en engelsk pirat som levde i det sekstende århundret. Det oppsummerer min filosofi: "Vi vil leve livet i full bredde, spytte i øyet på dem som vil holde oss nede, og vi blir sikkert hengt for det".

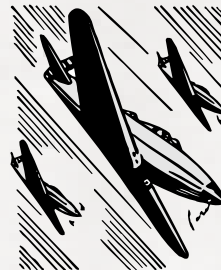
Nathan Zachary

OPPFINNERE

**IKKE alle PATENTER
ER GODE PATENTER**

Gratis

Det finnes mange grader av patentbeskyttelse. Du ønsker å gjøre penger på oppfinnelsen din, derfor vil du ha det beste patentet du kan få. Bestill vårt gratishefte i dag: "HVORDAN VI BESKYTTER DEG." — C. A. LASSEN & CO., N.Y., N.Y. Autorisert patentadvokat siden 1875



FRYERS FLYGERE FLYSKOLE

Lær å fly akkurat som proffene! Forbløff vennene dine! Skaff deg respekt blant likemenn! Vi gir både stunt- og kommersielle leksjoner.

Skaff deg lisensen I DAG!

Ring NÅ for å få timeplan

*Kom
til*

The
ZONE

MSN™ GAMING ZONE er en gratis spilltjeneste som gir deg mulighet til å spille morsomme, spennende og utfordrende spill på Internett. I sonen kan du konkurrere med noen av verdens beste spillere eller ganske enkelt treffe nye mennesker over et trivelig spill. Få de siste spilltipsene og nyhetene om Allegiance og andre Zone Premium Games.

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

Du kan Hvis du vil lese et intervju med opphavspersonen til spillet for flere deltakere, kan du slå opp på "SPILL FOR FLERE DELTAKERE: ET INTERVJU MED DR. FASSENBIENDER" på side 28 i dette nummeret.



FREMVEKSTEN av LUFTPIRATENE og USA's FALL

LUFTROMMET OVER NORD-AMERIKA er et farlig sted, men det har ikke alltid vært slik. En gang i tiden var Amerika forenet og stabilt. Og for ikke lenge siden var bil, jernbane og dampbåt de beste reisemidlene, mens fly bare var en kuriositet.



- | | | | |
|----------------------------------|-------------------------------|---------------------------|-----------------------|
| 1 Pacifica | 7 Republikken Quebec | 13 Appalachia | 19 Navajo-nasjonen |
| 2 Omstridte vestlige territorier | 8 Maritime provinser | 14 Dixie-konfederasjonen | 20 Fristaten Colorado |
| 3 Lakota-territoriet | 9 Atlanterhavskoalisjonen | 15 Fransk Louisiana | 21 Utah |
| 4 Folkets kollektiv | 10 Empire-staten | 16 Protektoratet Oklahoma | 22 Nasjonen Hollywood |
| 5 Amerikas industristater | 11 Columbia | 17 Republikken Texas | 23 Kongedømmet Hawaii |
| 6 Protektoratet Ontario | 12 Protektoratet Ytterbankene | 18 Arixo | |



SÅ HVA SKJEDDE?

De første tegnene på forandring viste seg med influensaepidemien etter første verdenskrig. Isolasjonismen ble mer populær etter hvert som mange bukket under for en sykdom som hjemvendte soldater hadde brakt med seg fra Europa.

President Woodrow Wilsons initiativ for å danne et Folkeforbund forskrekket amerikanske borgere og gjorde at Warren G. Hardings kampanje "Ny uavhengighet fra Europa" hadde suksess. Harding ønsket økt separasjon fra verden omkring, og hans regionalistparti innførte dette som fanesak. Da regionalistene kom til makten i 1920, brukte de sin nyvunne makt til å fremme alkoholforbudet.

I 1923 døde imidlertid President Harding. Hans etterfølger, Calvin Coolidge, nektet å støtte forbudstanken og det føderale lovforslaget gikk på tomgang i kongresskomiteene.

I mellomtiden hadde forbudssaken blitt en kamp mellom ideologisk atskilte regioner i Amerika. Kontrollposter ble satt opp på delstatsgrensene fordi myndighetene prøvde å begrense flyten av alkohol. Mange delstater brukte disse kontrollpostene til å kreve uoffisielle – og høyst ulovlige – avgifter.

I 1927 ble landet rammet av en ny og dødelig influensatype. Delstatene stengte grensene og bygde om spritkontrollpostene til tvangskarantenestasjoner. Smuglere og raidere brukte fly for å omgå begrensningene ved transport langs bakken.

Valget i 1928 hadde lav deltakelse, ettersom de fleste unngikk store menneskeansamlinger av frykt for influensasmitte. Regionalistene lanserte sine programmer for "sterke delstater" og begrenset effektivt de føderale myndighetenes innflytelse.

Aksjekrakket i oktober 1929 var nådestøtet for USA. Regionalismen hadde svekket den nasjonale økonomien, og anmodningene fra Washington D.C om økonomisk støtte fra delstatsmyndighetene ble avvist overalt.

Den 1. januar 1930 trakk Texas seg ut av USA. California, Nord- og Sør-Carolina, Utah og New York fulgte snart etter. Ute av stand til å sette i gang den politiske og militære kampanjen som var nødvendig for å holde USA sammen, var Washington nå uten

innflytelse.

Mens de føderale myndighetene smuldret bort, deserterte det store flertallet av nasjonens militære eller sverget troskap til sine egne delstater. Mange solgte sine ferdigheter som leiesoldater eller banditter.

Nord-Amerikas fascinasjon for fly ble en nødvendighet fordi handelen mellom de nye uavhengige nasjonene stoppet opp. Småkriger ødela det interkontinentale jernbanesystemet, og landeveiene forfalt fort eller ble ødelagt ved sabotasje. Bilen, som en gang så ut til å bli det nasjonale fremkomstmiddelet, måtte vike for gyrotaxier, luftbusser og de store fraktzeppelinene som dominerte luftrommet.

"Luftpirater" fanget publikums oppmerksomhet i denne urolige perioden. Samlet i sine små, uorganiserte bander av eventyrere og publisitetsjegere begynte disse piratene forbrytelsesbølger som skulle inspirere likesinnede.

Den første seriøse pirattrusselen kom i 1931. Jonathan "Genghis" Kahn, en tidligere forretningsmann fra Chicago, dannet den beryktede Rødsallelegionen. Skallene flyttet til Utah (under navnet Folkets kollektive militia), der de stjal en militær zeppelin.

Mindre grensekonflikter mellom de nye nasjonsstatene fortsatte ut 1935. I kaoset blomstret smuglere og pirater. Dusinvis av nye militiaer, de fleste dannet for å forsvare sine stater, kjempet med stadig mer fargerike raidere. Redmann-gjengen, Rødsallelegionen, De svarte svaner og andre piratgrupper røvet på tvers av nasjonale grenser. Nasjonsstatene fortsatte å understøtte sine luftstyrker, men begynte også å utstede kaperbrev til pirater, slik at de på lovlig vis kunne angripe nasjonens rivaler.

I dag er Nord-Amerika et kontinent i krig med seg selv. Rivaliserende militiaer angriper hverandre for å forsvare sine egne nasjonale interesser. Pirater og kapere utfordrer disse militiaene for å vinne kontroll over luftrommet, og de går ofte seirende ut.

Luftlinjene er den nye yttergrensen, der en dyktig og frekk enkeltperson kan utgjøre hele forskjellen. Dagens flygere er menn og kvinner som skal applauderes, fryktes, men fremfor alt respekteres, så lenge de kan holde stand og herske over luftrommet. Vi har gitt dem denne myndigheten. Himmelen er grensen – men fem tusen fot over bakken er en stor fallhøyde.



HJEMME HOS PIRATEN

ETTER INTERVJUET MED ZACHARY ble jeg invitert på en omvisning i hans fantastiske zeppeliner, Pandora. Ved hjelp av AAWs tekniske personale har vi montert et ørlite skjult kamera for å gi våre lesere eksklusive bilder fra innsiden av denne luftbårne piratfestningen. Ikke spør om hvor kameraet ble skjult, er dere snille! —Patricia Clark

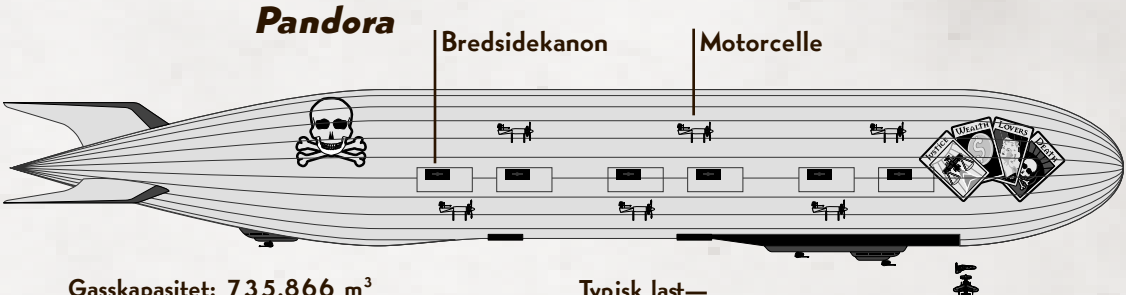
ERØBRINGEN AV PANDORA markerer en milepæl i Nathan Zacharys piratkarriere. I følge pålitelige kilder tok Nathan seg jobb som annenstyrmann på Empire Airs fraktzeppeliner, *Fulcrum*, og siden hyret han gjengen sin som mannskap. Så snart de var i luften tok Nathan og hans menn over luftskipet. De satte av kapteinen og mannskapet i en hveteåker i Pennsylvania... og seilte inn i vanære.

Luftskipet ble opprinnelig konstruert for å frakte to eskortejagerfly, men omfattende modifikasjoner av zeppelinerens overbygning gjorde

det mulig å frakte en skvadron på minst seks fly. Luftskipet har seks kanoner på langs og reder med .60-kalibers maskingeværer som beskytter hver motorcelle.

Nathan Zachary forteller oss av han døpte om zeppelineren til *Pandora* til minne om Pandoras eske, som i følge greske legender inneholdt menneskehetens talløse svøper, men også Håpet som kan redde menneskeheten fra ulykke.

Hvilken del han og gjengen hans representerte, fortalte han aldri.



Gasskapasitet: 735.866 m³

Lengde: 420 m

Diameter: 55,47 m

Oppdrift: 192.700 kg (19,7 tonn)

Motorer: 12 dynametriske

V-16, 440 hk hver

Propeller: 4 Jaray L.Z.

Maks. hastighet: 135 km/t

Maks. høyde: 13.000 fot

Flytid ved full hastighet: 10.000 mi.

Typisk last—

Frakt: 34.200 kg

Drivstoff: 39.191 kg

Olje: 2.744 kg

Ballast: 4.536 kg

Mannskap: 3.266 kg

Matforsyninger: 24.494 kg (30 dager)

Luftfartøy: 27.216 kg

Reservedeler: 27.216 kg

Fri oppdrift: 11,712 kg



Inne i festningen



Selv om enkelte sensitive områder av zeppelineren var avsperrret, fikk jeg tatt dette bildet av Nathan Zacharys kabin ombord på *Pandora*. Nathan Zacharys personlige touch finnes overalt i dette rommet: det tommetykke persiske teppet, Louis XVI-skrivebordet i mahogni, Picassoen sammen med pinup-kalenderne og hans innrammede samling av medaljer fra første verdenskrig og den russiske revolusjonen. Fløyelsgardiner dekorerer vinduene langs den ene siden av gondolaen, som har en fantastisk utsikt over horisonten og den blå

himmelen. Et annet vindu (bildet over) er en åpning mot innsiden av zeppelineren slik at Zachary kan observere det interne maskineriet i denne flygende festningen. I bakgrunnen kan man se zeppelinerens stålramme og katapulter med flyene klare til innsats.

CHANGE MEMENTO

[Neste Tokt] Nathan Zacharys kart og notater for kommende vågestykker. Klikk her for å fortsette til neste toktbriefing. (Se "En forsmak på ugagn: En piratbriefing" på side 14 i denne utgaven.)

NEXT MISSION

[Tidligere Tokt] Nathan Zacharys private brev, avisutklipp fra hans tidligere eventyr og mye mer! Klikk her for å se på samlingene av minner eller for å spille av et tokt. (Se "En pirats memoarer" på side 10 i denne utgaven.)

PREVIOUS MISSIONS

[Flykonstruksjon] Konstruksjonstegninger og detaljerte spesifikasjoner for Zacharys neste spesialutformede fly. Klikk her for å designe og kjøpe luftfartøyer. (Se "Konstruksjonsproblemer: Grunnleggende om flykonstruksjon" på side 12 i denne utgaven.)

PLANE CONSTRUCTION

[Lagre Spill] Klikk her for å lagre dine luftbedrifter. Spillene lagres automatisk etter hvert tokt. Du kan også lagre spill *under* et tokt (se annonsen for Atlas Toktkart på side 1).

RETURN TO MAIN MENU

[Tilbake til Hovedmenyen] Klikk her for å gå ut av kabinen.

Gå ikke glipp av de siste nervepirrende utviklingene i *Crimson Skies*-universet—
styr nettleseren til <http://www.crimsonskies.com/>

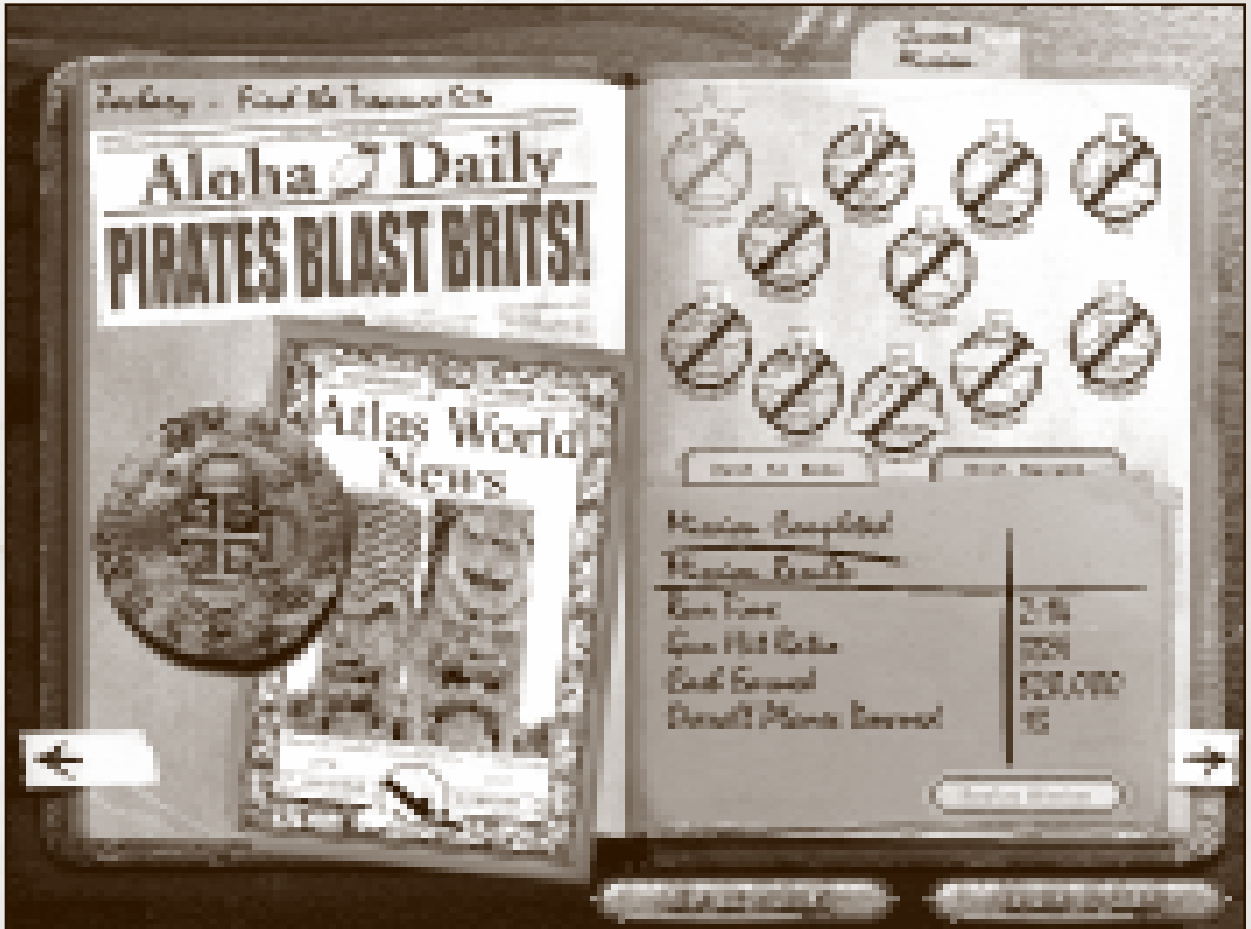
Hver uke bringer vi deg aktuelle hendelser fra hele verden i *Atlas World News*, presenterer det aller siste innen flyteknologi i *Air Action Weekly*, kommer med innsidehistorier fra vågale militiaflygere og dødelige piratess i *Warriors of the Air* og avslører nye "pulphistorier" i *Spicy Air Tales*! Bli med inn i en verden av luftpirater og dumdristige intriger—oppdateres hver uke!



EN PIRATS MEMOARER

AAWS STJERNEREPORTER PATRICIA CLARK får et stjålent glimt av Nathan Zacharys hemmelige og private utklippsbok (beklager Nathan, men vi kunne ikke motstå fristelsen). Sidene er fullstappet med avisutklipp, postkort fra eksotiske steder, fotografier, nedskytningsmarkører og håndskreven, parfymert korrespondanse.

ETTER HVERT TOKT vender herr Zachary tilbake til kabinen for å vurdere sine **tidligere tokt**. Hvert tokt dekker flere dobbeltsider i utklippsboken hans.



Hvis du vil bla mellom sidene i utklippsboken, bruker du papirpilene som er festet til kantene på utklippsboken. Hvis du vil gå tilbake til gjeldende tokt fra en annen side, klikker du merket for **Current Mission** (Gjeldende tokt) på toppen av boken.

Hvis du vil se minner fra et tidligere tokt, klikker du **View All Missions** (Vis alle tokt). I innholdsfortegnelsen velger du toktet du vil se på, og klikker deretter på **View Mission** (Vis tokt). Herfra kan du også spille av et tokt på nytt ved å merke det og klikke **Replay Mission** (Spill tokt på nytt).

Hvis du vil gå tilbake til Nathans kabin, klikker du **Return to Cabin** (Tilbake til kabin) på skrivebordet under utklippsboken.

Memorabilia fra tokt

Den første siden fra hvert tokt inneholder avisutklipp, fotografier og andre minner fra Nathans eventyr. Du kan klikke elementene for å forstørre dem. Hvis du vil eksportere og lagre en bestemt favoritt, klikker du knappen **Export to Desktop** (Eksporter til skrivebord) som vises ved siden av noen av de forstørrede utklippsbokelementene.

Nedskytningsmarkører

På motstående side finner du stempler med "nedskytningsmarkører" for ulike fly. Numrene angir hvor mange av den bestemte flymodellen Nathan skjøt ned på sitt siste tokt. Markører med rød stjerne representerer pilotess! Disse markørene oppdateres for å vise statistikken over Zacharys beste resultater.



Toktresultater

Nederst på høyre side vises Nathans statistikk for dette toktet. De to kategoriene **Most Recent** (Nyligste) og **Best to Date** (Best til dato) lar ham sammenligne de siste resultatene med hans beste.

Flere fotografier, avisutklipp og registreringer

De neste sidene kan inneholde flere utklipp og bilder som er tatt av observatører mens Nathan risikerte nakken ved å føre flyet gjennom latterlig trange åpninger! Uheldigvis hadde ikke denne reporteren tid til å se nøye på resten av den detaljerte beskrivelsen av hans dristige bedrifter. Bare Nathan Zachary selv vet sikkert hvilke hemmeligheter som finnes der.

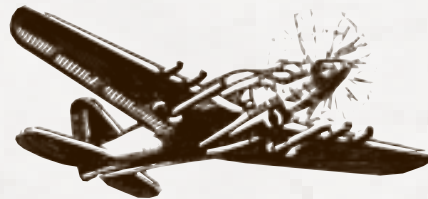
STERNBERG-KNOWLES



**Erfaring.
Profesjonalitet.
Virkelig store
bygninger.**

1211 East Street, Zipperville, Empire State

McCoy Aircraft



**"Skreddersydde fly
mens du venter"**

**DEN ledende innen
spesialfly og -deler**

Vis til denne annonsen og få propellen justert gratis!



KONSTRUKSJONSPROBLEMER: GRUNNPRINSIPPER FOR FLYKONSTRUKSJON

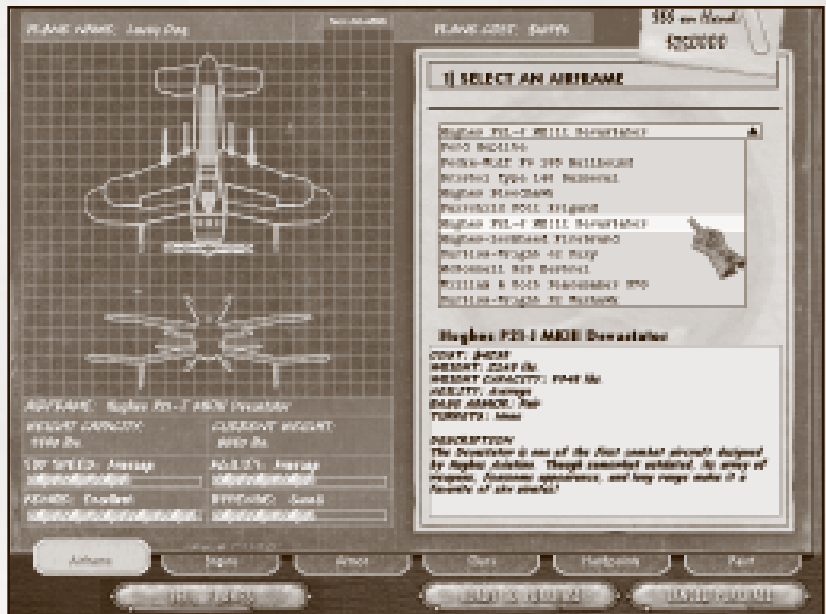
ETHVERT FLY ER ET GODT fly så lenge det kommer seg i luften, men hvis du har tenkt å spesialkonstruere ditt eget fly, har AAWs ingeniører noen tips til deg.

HAR DU NOEN GANG LURT PÅ HVORFOR FLYFABRIKANTENE bygger flyene slik de gjør? Hvorfor ikke bruke en Rolls-Royce Merlin II-motor i en Curtiss-Wright J2 Fury i stedet for standardvarianten R-1800-C? På grunn av avveininger mellom vekt og aerodynamisk ytelse – og den viktigste begrensingsfaktoren: penger!

Hvis du vil konstruere et nytt fly fra begynnelsen, klikker du **Plane Construction** (Flykonstruksjon) i *Pandoras* kabin. Deretter døper du flyet du skal konstruere, klikker **OK**, så kan du begynne å jobbe med flyets konstruksjonstegninger.

Disse tegningene holder rede på alle detaljene i flykonstruksjonen. Langs øvre kant av tegningene står flyets navn og dine gjeldende konstruksjonskostnader. En lapp med kontantbeholdningen din er festet med binders i øvre, høyre hjørne.

I nedre, venstre hjørne vises den maksimale *bæreevnen* til det valgte flyskroget og den *gjeldende vekten* sammen med indikatorer for flyets totale *topphastighet*, *manøvreringsdyktighet*, *pansring* og *offensive egenskaper*. Når du endrer konstruksjonen på tegningene, endres disse indikatorene. Monter et ekstra sett med maskingeværer,



så øker flyets offensive kapasitet.

Nå som du vet hvordan du skal lese tegningene, er du klar til å tilpasse. Hvis du vil bla gjennom hver tegning, klikker du kategoriene nederst. Start med den første kategorien, **Airframe** (Flyskrog), og fortsett sekvensielt gjennom alle kategoriene. Ikke hopp over noen av trinnene, ellers kan du ende opp med et fly uten motor!

Når du skal velge komponenter på hver tegning, bruker du

rullegardinlistene. Statistikk og beskrivelser av komponentene vises i nedre høyre hjørne av tegningen når du ruller gjennom listene.

Airframe

[Flyskrog] Flyskroget bestemmer flyets maksimumsvekt. Hvis du starter med et tungt skrog, kan du få overlegen strukturell integritet, men ikke tro at du kan manøvrere like enkelt som med et lettere fly.



Engine

[Motor] Du får det du betaler for. Du må regne med å betale skjorta for overlegne hestekrefter.

Armor

[Pansring] Legg panserplater på skroget for å beskytte deg mot kuler og raketter. Velg pansring for nese, hale og vindeseksjoner.

Guns

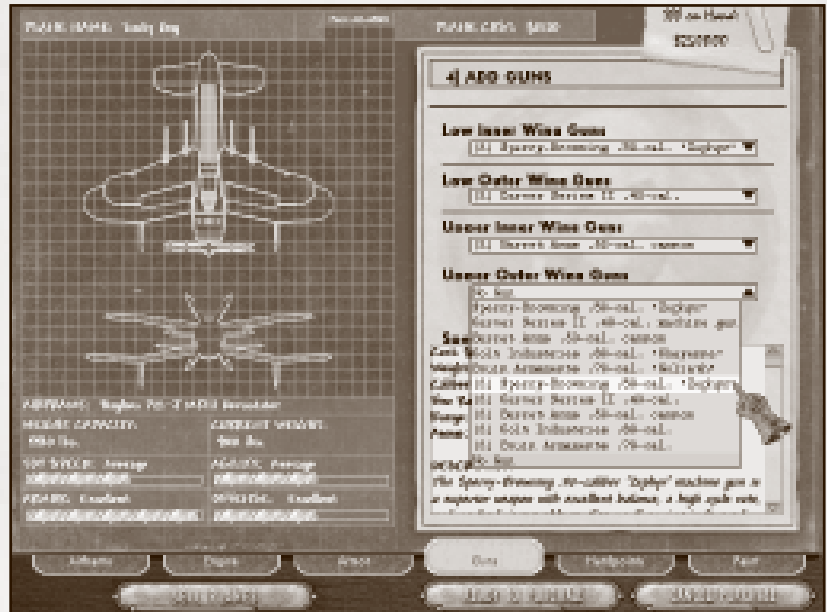
[Kanoner] Kanoner kan monteres i en av fire tilgjengelige posisjoner. Hver posisjon har plass til én kanon eller ett kanonpar. Hvis et kanonpar installeres i samme posisjon, må de være av samme modell og kaliber.

Hardpoints

[Bærepunkter] Raketter festes til strukturelt forsterkede bærepunkter på vingene. Hver vinge kan ha et ulikt antall bærepunkter, men ikke mer enn totalt åtte per skrog.

Paint

[Maling] Gi flyet ditt personlig preg med farger og emblemer for å være



trygg på at både fiender og venner kjenner deg igjen i luften!

Når flyet er klart, klikker du knappen **Ready to Purchase** (Klar til å kjøpe) for å vise en oversikt over flyets totale kostnad og vekt. Hvis du har lagt til for mange komponenter eller overskredet bæreevnen til flyskroget, vil du

ikke kunne kjøpe flyet. Hvis du trenger mer penger for å kunne foreta kjøpet, klikker du **Sell Planes** (Selg fly) for å se hva du kan kvitte deg med i beholdningen. Klikk **Purchase Now** (Kjøp nå) for å gjennomføre kjøpet, eller gå tilbake via tegningskategoriene for å foreta eventuelle nødvendige endringer.

Trautmann-Bonilla-kunstsenteret

Det er **STORE PENGER** i kunst!

Talent er ikke nødvendig! Lær av europeiske instruktører

Leksjoner i:

Maling
Tegning
Drama
Dans
Skriving



"VI BYGGER BYER!"

BIG

CONSTRUCTION

Banchero & Associates
• Boston • Atlantic Co. •





EN FORSMAK PÅ UGAGN: EN PIRATBRIEFING

DA VÅR FLUE-PÅ-VEGGEN-REPORTER INFILTRERTE

Pandora, fikk hun mer enn hun hadde ventet seg. Nå, og for første gang i en nordamerikansk publikasjon, bringer vi deg en førstehånds, svadafri beretning om hvordan pirater klargjør sine fly og briefer mannskaper for jakt etter bytte, raid og andre luftige vågestykker!

HVIS DU VIL GÅ INN I TOKTBRIEFING, klikker du **Next Mission** (Neste tokt) i Nathan Zacharys kabin i Pandora. Nathans angrepsplan annonseres etter hvert som toktets detaljer brettes ut på et stort kart.

Hvis du vil spille av toktbriefingen på nytt, klikker du **Replay Briefing** (Spill av briefing på nytt). Hvis du vil gå tilbake til Nathans kabin, klikker du **Return to Cabin** (Tilbake til kabin). Hvis du vil gjøre flyet klart for toktet, klikker du **Go to Flight Check** (Gå til flysjekk).

Flysjekk

Bruk denne utklippstavlen til å dobbeltsjekke ditt eget og vingpilotens fly for toktet du er i ferd med å gjennomføre – du får ingen nye sjanser når du har startet! Ved siden av flysilhuettene finner du lister over kalibrene og ammunisjonen som flyets kanoner er ladet med, i tillegg til raketttypene på flyets bærepunkter.

Hvis du vil fly en annen maskin på toktet, klikker du **Change Plane** (Bytt fly). Hvis du vil bytte ammunisjon eller raketter, klikker du **Change Ammo** (Bytt ammo). Begge fremgangsmåter beskrives i detalj på neste side.

En liste over toktets mål er festet med binders til siden av flysjekkskjemaet. Det er lurt å studere målene og vurdere hvilket fly og hvilken ammunisjon som egner seg best til det aktuelle toktet. Når du er klar til å starte, klikker du **Fly Mission** (Gjennomfør



tokt). Hvis du har spørsmål om målene, går du gjennom toktbriefingen på nytt ved å klikke

knappen **Return to Briefing** (Tilbake til briefing), som ligger under utklippstavlen.

Valg av fly

Når du bytter fly, kan du vurdere spesifikasjonene for alle tilgjengelige fly ved å bla gjennom rullegardinlistene for deg og vingpiloten din. Når du velger et fly, vises flyets hastighet, pansring og manøvrerbarhet ved siden av silhuetten, i tillegg til flyets kanoner og tilgjengelige bærepunkter. Hvis du vil bruke flyet i et spill med flere deltakere eller til et direktsaksjonstokt, velger du det og klikker **Export** (Eksporter).

Etter at du har valgt fly for deg selv og vingpiloten din, klikker du **Accept Selections** (Godta valg) for å gå tilbake til flysjekken. Hvis du vil annullere endringene, klikker du **Cancel Selections** (Annuller valg). I begge tilfeller kommer du tilbake til **Flight Check** (Flysjekk).

Ammunisjonsvalg

Velg typen ammunisjon for deg og vingpiloten din ved å bla gjennom rullegardinlistene for hver kanon. Beskrivelsene av ammunisjonen vises ved siden av flyet.

Velg raketter ved å bla gjennom rullegardinlistene for hvert bærepunkt. Rakettbeskrivelsene vises på høyre side av utklippstavlen.

Godta eller annuller bestykningsvalgene ved å klikke **Accept Loadout** (Godta bestykning) eller **Cancel Loadout** (Annuler bestykning) under utklippstavlen.



Basisferdigheter

NOEN PILOTER TAR AV som om de var født med vinger. Resten av oss sliter og lærer det bittert i livets knallharde skole. Heldigvis har dagens fly avanserte balanse- og siderorkontroller som gjør det lettere enn noensinne for grønnskollinger å komme seg opp i – og holde seg i – luften.

UTSKYTING OG DOKKING

Moderne kampfly berører sjelden bakken. Oftere skytes de ut fra, og lander på, en luftbåren zeppelin.

Utskytingen er det enkleste – du slipper deg ut fra zeppelinen, starter motorene og av sted flyr du.

Dokking er litt mer problemfylt. Zeppelinere bruker en krankrok til å fange inn flyet ditt. Fly inn under buken på zeppelinen bakfra, og plasser flyets nese på linje med kroken. Fly inn så nær du kan, og juster hastigheten i forhold til zeppelinen. Når du har heftet deg på, blir flyet trukket inn av en kran.

GASS

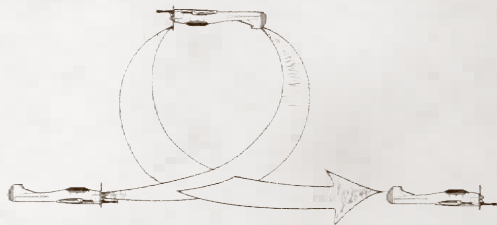
Gasspaken regulerer flyets hastighet. Manøvrer i høye angrepsvinkler (når du klatrer bratt) krever mer gass enn andre manøvre. I motsatt fall kan flyet miste løft og stalle.

MANØVRERING

Det finnes ikke noe større adrenalinkick enn å trekke seg ut av en omvendt roll og la understellet stryke over tretoppene..., men før dere grønnskollinger blir overmodige og prøver et slikt stunt, må vi gå gjennom grunnprinsippene.

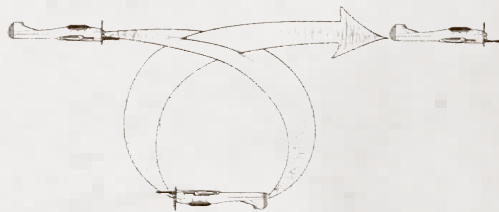
Klatring

Trekk styrespaken bakover. Dette kaster flyet oppover. Hvis du fortsetter å trekke spaken bakover, fullfører du en forlengs loop. Pass på at du flyr raskt nok, ellers kan flyet stalle.



Stup

Skyv styrespaken forover. Dette skyver flyet nedover. Hvis du holder spaken forover, vil du fortsette svingen nedover og gjennomføre en nedoverloop. I motsetning til ved klatring er ikke hastighet noe problem fordi du vil akselerere som følge av tyngdekraften. Høyde er imidlertid et problem. Hvis du ikke flyr høyt nok når du starter denne manøvreren, treffer du bakken!



RED. ANM.: Som svar på tallrike oppfordringer fra leserne trykker vi opp igjen en av de fire mest populære artiklene (opprinnelig i AAW 16. mai 1933), som tar for seg grunnprinsippene for å få flyet i luften.

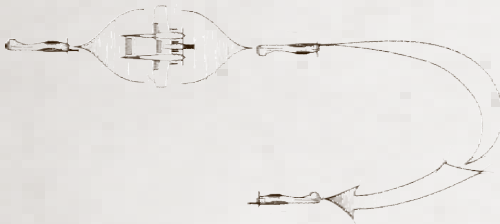
Roll

Hvis du skyver spaken til høyre eller venstre, heves bremseklaffene på den ene vingen mens de senkes på den andre. Dette ruller flyet til høyre eller venstre. Det finnes tre vanlige manøvrer i forbindelse med roller: roll med balanseroret, omvendt roll og krenkning.

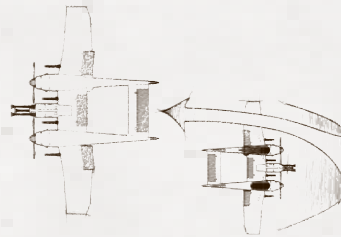
Roll med balanseroret Flytt spaken sidelengs. Rull og fullfør en 360-graders omdreining til du er tilbake der du startet.



Omvendt roll Hvis du stopper halvveis gjennom en roll med balanseroret, flyr du opp-ned, eller "omvendt". Det er nyttig å snu flyet opp-ned i forbindelse med en nedoverloop – en rask måte å reversere retning på og ende med riktig side opp.



Krenkning Den siste grunnmanøveren i forbindelse med roller er krenkning. Rull flyet en kvart omdreining slik at en vinge peker opp og den andre ned. Deretter trekker du til deg spaken som om du utførte en klatreloop. Dette krenger flyet inn i en knapp sving.



Svinging

Vri styrespaken for å flytte haleroret til høyre eller venstre. Dette peker nesen på flyet til høyre eller venstre og gir deg mulighet til å svinge uten å krenge.

Det finnes dusinvis av mer kompliserte kombinasjoner der disse grunnleggende manøvrene er inkorporert. Øv deg på det grunnleggende, så oppdager du raskt at du flyr som et ess.

HOPPE UT

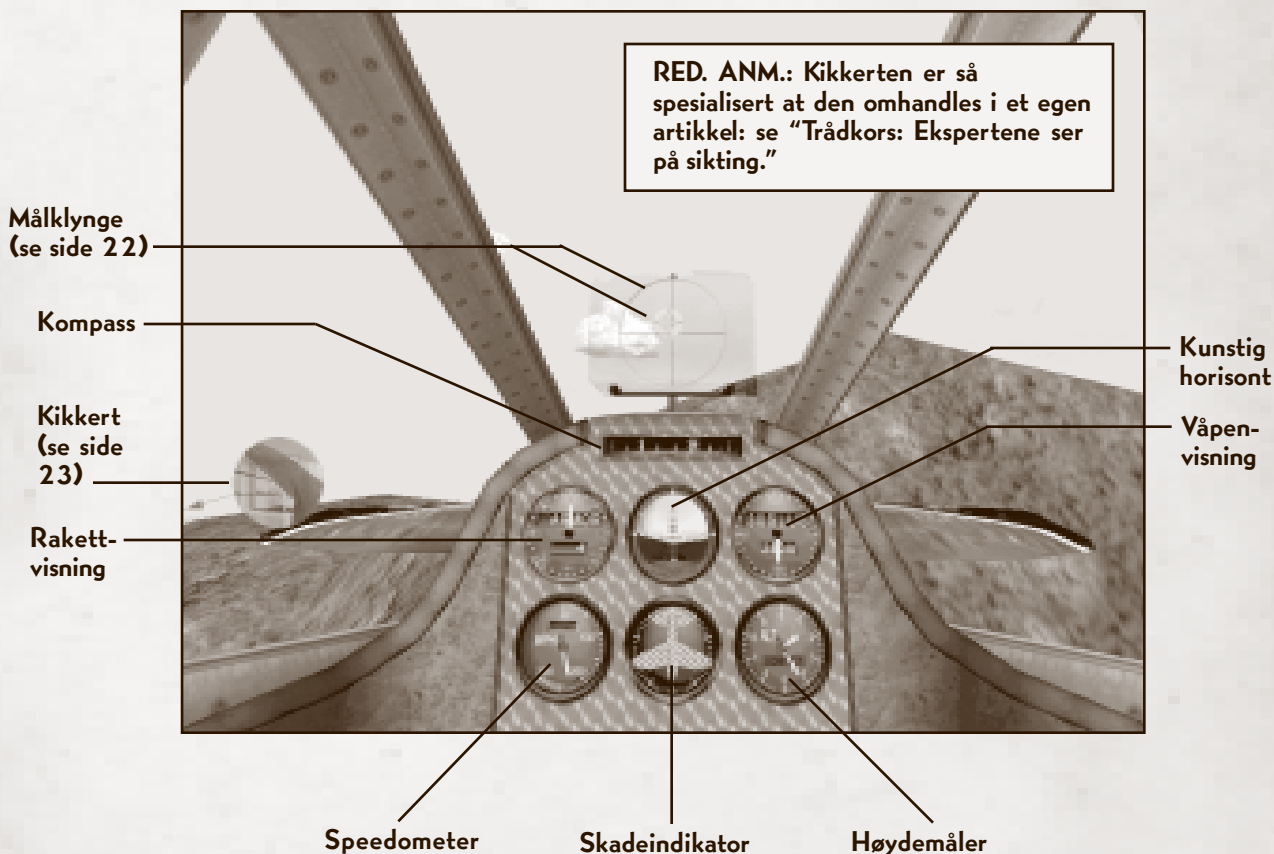
En siste ting du må lære: Hva du må gjøre hvis du ikke klarer å fly riktig. Trykk **CTRL+X** for å frigjøre cockpitdekselet og hoppe ut. Men vær forsiktig hvis du er i en propellmaskin som Devastator. Mer enn en pilot har forsøkt å unngå døden bare for å hoppe i propellene. Ikke et vakkert syn.



FLYINSTRUMENTERING

VI BAD VÅRT EKSPERTPANEL om å evaluere den siste teknologien og drømme opp tidenes flyinstrumentpanel. Noen av disse instrumentene er de velprøvde måleinstrumentene vi alle har lært å stole på, mens andre er på eksperimentstadiet. Du vil aldri få se dem utenfor testområdet til en ledende flyfabrikant. Sett dere godt ned, kjære lesere, så skal vi gi dere et glimt av det ypperste av det ypperste.

VÅRE INGENIØRER MODIFISERTE COCKPITEN på en Hughes Devastator. Desparte ikke på skillingen heller. Legg merke til det klassiske finértreet og den glattpolerte stålfinishen. Plasseringen av målerne kan variere fra cockpit til cockpit i de ulike flytypene.



La oss begynne på begynnelsen...



KOMPASS Et vanlig kompass fungerer ikke på grunn av støt og rystelser forårsaket av brå akselerasjon i luften. Vi har valgt et Explorer 2000, som er gyromagnetisk stabilisert. Dette kompasset viser alltid kursen i tåke eller regn – uansett i hvilken retning du svinger eller ruller.

HØYDEMÅLER

Vårt valg av høydemåler er Janas Rex fordi den er enkel og lett å lese. Langviseren markerer hundre fot om gangen, mens kortviseren markerer tusen fot. Denne måleren har en spesiell varselampe for lav høyde som blinker rødt når du kommer under 100 fot.



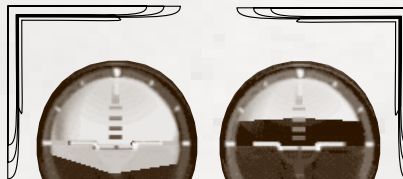
SPEEDOMETER

Whistler Delux er en barometrisk flyhastighetssindikator som viser eksakt flyhastighet i mile per time. Det har en automatisk varselampe som blinker når flyet kommer under nominell stallehastighet.



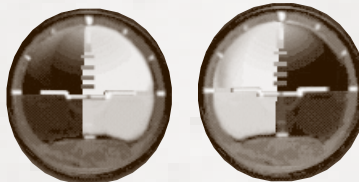
KUNSTIG HORISONT Det er lett å miste retningssansen i dårlig vær eller når du er midt i en

nærkamp. For å eliminere problemet bruker vi den kunstige horisonten fra Dexter-Handly. Med sine doble gyroskoper og bunnlager viser denne juvelen av et instrument hvilken vei nesen peker – opp, ned eller til siden.



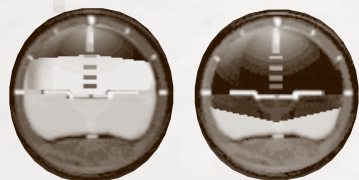
Klatre

Gå ned



Kreng til venstre

Kreng til høyre



Omvendt oppstigning

Omvendt nedstigning

Dra aldri ut på byen uten oss!

Vi får deg garantert UT eller du får pengene tilbake!



I de misforståttes tjeneste siden 1928

KIMMICH KAUSJONSBEVIS



For Billedlig Fagmessig fotografering

Hvis du trenger profesjonelle kvalitetsfotografier, kan du alltid stole på at vi gjør en god jobb! La vår høflige stab forvandle deg!



En dristig smak for et vågalt eventyr.



Bringer deg dagens
nyheter fra
hele
kloden
når du
trenger dem.



Kjøp det I DAG!

LEX'S STUDIO

Hvis **DU** ikke
trener hos
Lex's, så
ER DU
VEIK!



ZIPPER ENGINEERING

Fra fly til zeppelinere
til skyskrapere

**Konstruerer
bedre verdener
for DEG!**

Hovedkontor i Pacifica,
øst for Lake Washington

Du vil si "Jippi! til

Dillons kaffe

Spesialblanding med
dobbel koffeininnhold
og all aroma i behold.
En dristig smak!

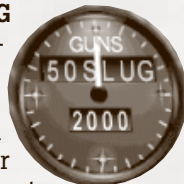


Prøv den i dag!

Og nå litt om spesialutstyret vi har bygd inn i cockpiten...

VÅPENVISNING

Våpenvisnings-systemet Brown-ing HPX viser hvilken kanon som ladet og klar for avfyring. Systemet har også en teller som viser resterende ammunisjon i det klargjorte våpenet. Piloter trykker **F3** eller **F4** for å bytte mellom kanonene som er montert på flyet. Når du velger en annen kanon, peker indikatornålen på et lysende kors på ytterkanten. Disse korsene og den numeriske nedtellingen er fargekodet for å angi ammunisjonsstatus:



Grønn Rikelig ammunisjon.

Gul Lite ammunisjon.

Rød Kanonen er tom.

RAKETTVISNING

Bluedevils rake-ttvisningssystem overvåker statusen til raket-ene som er ladet på flyets bærepunkter. I likhet med våpenvisningen angis typen rakett og de resterende rundene. Visernålen peker på fargekodete kors langs kanten av måleren:



Grønn Mange runder igjen.

Gul Få runder igjen.

Rød Ingen runder igjen.

Piloten kan bytte mellom raketene som er ladet på bærepunktene, ved å bruke **F5** til

å bla forover gjennom raketene (eller **F6** for å bla bakover).

En funksjon vi liker spesielt godt ved dette systemet, er at det automatisk velger den neste tilgjengelige raketten som skal skytes ut, hvis du slipper opp for rundene som er ladet på et bærepunkt.

SKADEINDIKATOR

Vårt favorittins-trument fremfor noe er skade-indikatorens Crispin Mark V. Helt unødvendig å strekke nakken i en omvendt roll for å se om halen er skutt i småbiter. Ett lite øyekast på denne godbiten vil fortelle deg om du kan fortsette din ferd gjennom skyene eller må luske deg tilbake til hangaren. Et omriss av flyet er inndelt i seksjonene høyre og venstre vinge, nese og hale. Disse er fargekodet for å angi skadeomfanget på hver seksjon:



Grønn Seksjonen er urørt.

Gul Opptil 50 % av seksjonens pansring er ødelagt.

Oransje 50 til 100 % av seksjonens pansring er ødelagt, og 0 til 25 % av flyskroget er ødelagt.

Rød 25 til 100 % av flyskroget er ødelagt.

Andre nye instrumenter og målere kommer på markedet hver dag (noen er bare tilgjengelig på svartebørsen). I senere utgaver lover vi å holde deg ajour når vi hører om dem og tester dem i luften.



FIREMANS KAMPTIPS

STEVE "FIREMAN" KELLEY JR. —KAPTAIN i *Republic of Texas Air Rangers*, et flygeress av rang, dekorert helt fra grensekrigene... og fortsatt i fin flyform – gir oss denne ukens tips om luftkamp.

HVER DAG BLIR JEG SPURT AV NYE PILOTER SOM ER GRØNNERE enn gresskar, om hva hemmeligheten min er. Hvordan skaffet jeg med femtito bekræftede nedskytninger – fem av dem flygeress som meg selv? Og hvordan klarte jeg det med mitt eget skinn i behold? Det er ingen hemmeligheter i denne bransjen... vel, det er faktisk to: kunnskap og tall.

Kunnskap

Kjenn dine fly. Skal du fly en tungt bevæpnet og pansret Kestrel eller en spinkel Bloodhawk? Studer hvert fly du kommer borti, og vær forberedt på å utnytte fiendens svake punkter... mens du samtidig lærer å beskytte dine egne.

Hvis motstanderen for eksempel er en Bloodhawk, må du aldri passere foran kanonsiktene hans. Legg deg på halen hans. Hvis du derimot flyr en Kestrel, har du råd til å miste litt maling på skroget før du kommer i trøbbel, så du kan ta sjansen på å møte ham ansikt til ansikt.

Følg alltid nøye med på hvor mye ammunisjon og hvor mange raketter du har. I alle situasjoner finnes det alltid et optimalt våpen som kan brukes til å felle motstanderen. Ikke bruke dum-dum-runder hvis du flyr mot en tykkhudet Warhawk. Har du tenkt å felle en zeppelin? Gjør ikke den feilen at du lader med flakraketter. Dette er tabber som du aldri får sjansen til å gjenta.

Tall

Da jeg gikk på skolen, var jeg elendig i tall og matte. Oppe i luften behøver du heldigvis ikke å bry deg om ting som binomiale teoremer, men du må ha en følelse for ting i bevegelse, hvor raskt de flytter

seg, hvor i all verden de er, og hvor de har tenkt seg.

Se deg omkring (se "Vidåpne øyne: Synspunkter" på side 24 i denne utgaven) og oppdag fiendene dine. Hvis kulehull dukker opp i vingen din, er det ofte for sent å gjøre noe. Prøv å holde rede på hvor alle bandittene er – ikke bare dem du har i sikte.

Det er best å komme seg bak fienden (med mindre han har et skytetårn akter). Tilsvarende ønsker du å holde dem borte fra nakken din.

Når du nærmer deg et fiendefly, bør du prøve å fly høyere enn det. Det gir deg flere manøvreringsvalg. En smart pilot vil for eksempel alltid kjenne riktig kombinasjon av høyde og hastighet. Stup for å fange et raskere fly... men hvis du må bremse opp (en farlig ting å gjøre i en nærkamp!), bør du klatre rett opp.

Har du problemer med å fange en mer manøvreringsdyktig motstander i sikte? Prøv å redusere farten mens du krenger. Da forkorter du svingradiusen din slik at du kan holde tritt med fiendens luftakrobatikk.

Siste salve

Husk på at... uforutsigbare ting kan skje – og skjer – der oppe. Konsentrasjonssvikt under nærkamp er fatalt, så hold alle syv sanser skjerpet. Lykke til, grønnskollinger!





EKSPERTENE SER på SIKTING!

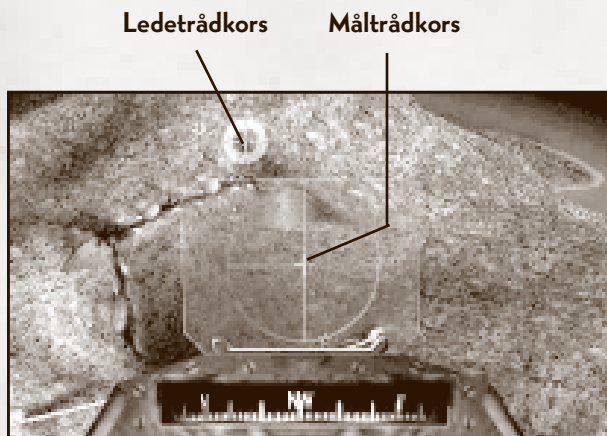
VELKOMMEN TIL VÅR UKENTLIGE SPALTE om hvordan du sikter raskere, treffer oftere og tar knekken på hver eneste pirat som krysser dine spor! Denne uken skal vi, i tillegg til våre vanlige tips, vise et nytt instrument som AAWs ingeniører har oppdaget: Kikkerten.

AVHENGIG AV COCKPITEN OG SYNSFELTET (se "Vidåpne øyne: Synspunkter" på side 24 i denne utgaven), har du enten ledetrådkorssikte og målsikte eller bare ledetrådkorssikte.

Måltrådkorset viser hvor nesen på flyet peker.

Ledetrådkorset tar høyde for flyets hastighet mens det bukker og ruller. Dette siktet viser deg hvor kulene vil treffe.

Hvis lede- og måltrådkorsene er på linje, har du blinken rett forut.



VELGE MÅL

Når du skal velge et mål, bruker du en av følgende kommandoer. (På baksiden av denne utgaven finner du alle styrespakkontrollene.)

Når du skal sikte på	Trykk
Neste fiende eller mål	E
Forrige fiende eller mål	SHIFT + E
Nærmeste fiende eller mål	CTRL + E
Neste allierte fly	W
Forrige allierte fly	SHIFT + W
Nærmeste allierte fly	CTRL + W
Neste mål som ikke er fly	R
Forrige mål som ikke er fly	SHIFT + R
Nærmeste mål som ikke er fly	CTRL + R
Nærmeste angriper under trådkors	Q
Ingenting	T

Når du har valgt et mål, får mer informasjon. Hvis målet er i ditt fremovervendte synsfelt, vil du se målets navn.



Hvis du er nær nok, står målet i parentes (**rødt** for fiende, **grønt** for egne styrker og **blått** for nøytrale mål) slik at det blir enklere å sikte også bak skydekke.

Hvis målet ikke er i ditt fremovervendte synsfelt, vil du se navnet på målet, i hvilken retning du må snu flyet for å vende mot målet, og en pil som peker mot målet.

Når du ødelegger et mål, velges et nytt automatisk (hvis det finnes tilgjengelige mål).

KIKKERTEN

Har du noen gang ønsket å se hvem som flyr under eller bak deg? Nå kan du det.

Kikkerten er et gyroskopisk stabilisert optisk system som viser det valgte målet i forstørrelse. Dette forstørrede bildet ruller langs kanten av frontruten, med en pil som alltid peker i retning av målet.

Kikkerten slås av og på ved å trykke **SKIFT+S**. Det slås automatisk av når målet er utenfor synsrekkevidde.

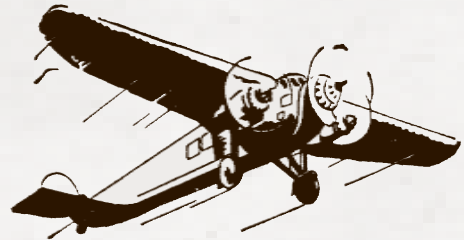


Tips for uken



Bare en gang hvert jubelår vil du fly rett inn i en nærkamp. Sikt foran fiendens flybane. Innen kulene dine har tilbakelagt distansen mellom deg og ham, vil flyet hans være der du har siktet!

SMAK



EVENTYR UTEMMET

MED "CAPPY G" KAYS OG HIS SILENT SERVICEMEN!
UKENTLIG I AIR TIMES MAGAZINE!

FREMTIDEN INNEN LUFTFART



KERN HEAVY INDUSTRIES
ZEPPELINERE

VIDÅPNE ØYNE: SYNSPUNKTER

HVIS DU ER I NÆRKAMP og mister motstanderen av syne i en skybanke, blir blendet av solen eller mister ham i en dødvinkel, kan det være over for deg raskere enn du kan si "fallskjerm". Vidåpne øyne er AAWs spalte om strategier for å holde rede på alt som befinner seg i luften!

DENNE UKEN SKAL VI TA FOR OSS NOE ANNET: Vi tar en kikk på visningsalternativene som nå er standard i alle moderne flykonstruksjoner. Vi har virkelig fått noe å se på! Du kan utføre triks som du aldri hadde våget i gamle dager.

Først kan du bla gjennom en vanlig cockpitvisning, en ytre visning og en førstepersonvisning ved å trykke **F8**.



COCKPITVISNING har alle de tradisjonelle måleinstrumentene, men et noe begrenset synsfelt.



YTRE VISNING viser mer av terrenget i tillegg til flesteparten av instrumentene.



FØRSTEPERSONVISNING har færrest synshindringer.

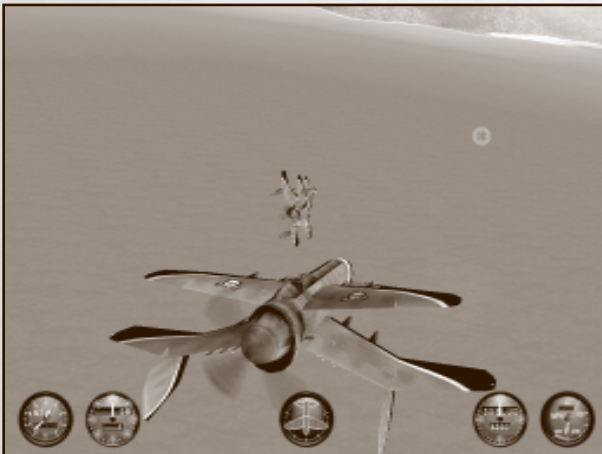
**WEISMAN
BRUKTE
LUFTFARTØY**



"Luftfartøy for ALLE og enhver!"

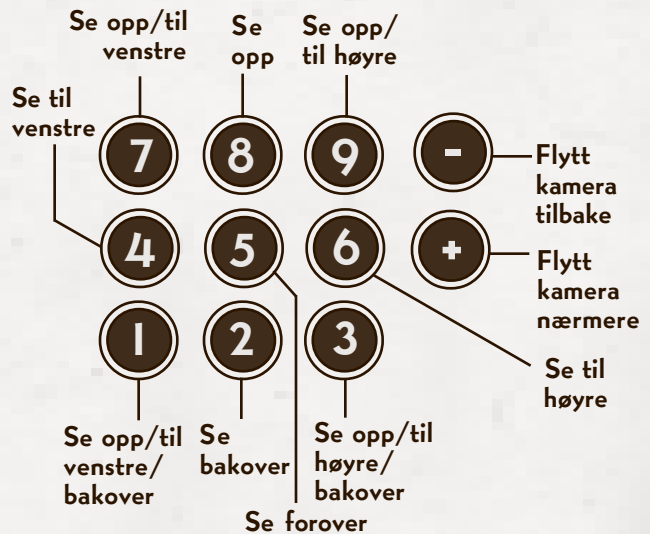
Et annet visningsalternativ er jaktvisningen. Trykk **F7** for å oppnå et fast synspunkt i forhold til flyet. Du vil se flyet ditt nærme seg og deretter zoome forbi visningsvinkelen din. Dette er en fantastisk sekvens for spirende Hollywood-regissører!

Endelig kan du trykke **L** for å spore et flymål. Visningspunktet vil midtstilles på dette målet uavhengig av flyets retning. Trykk **L** på nytt for å komme ut av denne modusen.



“MIDTSTILT” MÅL

I alle visninger kan du se til siden, bakover, over eller under deg ved hjelp av endringsbryteren på styrespaken eller tastene på det numeriske tastaturet. Ved å bruke endringsbryteren eller disse numeriske tastene “låser” du synsfeltet i den angitte retningen.



Hvis du trykker **J** mens du bruker endringsbryteren eller de numeriske tastene, vrir du synspunktet ditt jevnt i den angitte retningen. Trykk **K** for å gå tilbake til “låst” synsmodus.

Hemmeligheten til BUKTALERNE Nå avslørt!



Lett å lære i løpet av 60 til 90 dager med vårt selvstudiekurs.
GARANTERTE RESULTATER. Gjør penger! Bli populær! Ha det moro! Mange muligheter! Radio, fjernsyn, scenen! **SKRIV TIL OSS** for å få gratis informasjon!

KAMERAVISNINGER

Hvis du vil se	Trykk
Over flyet	F9
Foran flyet	F10
Fra venstre side av flyet	F11
Fra høyre side av flyet	F12

Du har når som helst tilgang til ett av fire kameraer for å sjekke flyets tilstand fra cockpiten.

STUNT – HVORDAN HØSTE ÆRE OG BERØMMELSE!

VIL DU AT FOLK SKAL KJENNE NAVNET DITT? Vil du at de skal peke på flyet ditt, i stille beundring eller kanskje med en viss frykt, mens du suser over hodet på dem? Hva med noen få bilder i lokalavisen? Eller vil du at når dine farger viser seg, vil selv den mest notoriske pirat tenke seg godt om før han starter en krangel? Da, kjære leser, har du bladd til riktig side. Her presenterer vi AAWs pågående spesialserie om berømmelse i luften.



NOEN PILOTER måler sin suksess etter tykkelsen på lommeboken, antall timer de har loggført i skyene, eller hver mange tonn med gods de har fraktet fra New York til New Orleans. Men for de av oss som vet bedre, kan det virkelige målet på en pilots evner ikke gjengis med tall. Det virkelige målet på dine evner er berømmelse.

Du øker din berømmelse ved å skyte ned andre piloter (banditter... ikke dine egne wingpiloter), fange zeppelinere, utføre farlige luftbårne manøvrer og andre fryktinngytende bedrifter. Denne uken skal vi ta for oss de "farlige luftbårne manøvrene", som er viktige for å oppnå berømmelse.

FAREOMRÅDER

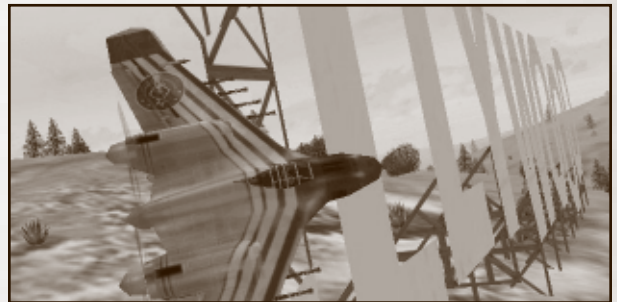
Fareområder er trange partier som kan utfordre selv en erfaren flyger. Holde øynene åpne for tunneller, smale kløfter, åpne hangarer og andre steder der det tilsynelatende er umulig å navigere. Du blir lagt merke til når du flyr gjennom dem!

Vingpilotene dine kan ha noen forslag, så lytt nøye på dem. De lar deg få vite det hvis du har gjennomført et bemerkelsesverdig stunt.

En annen fordel ved disse faresonene er at de gir deg mulighet til å bli kvitt motstanderne. Press flyet ditt gjennom en tog tunnel, og se om piraten på halen din tør å følge etter! Han vil enten avbryte angrepet eller høste den bitre lærdommen at trange forhold, stor fart og en skjelven hånd er en dødelig kombinasjon.

Op ikke glem å studere avisene etterpå. Bildet ditt kan være spredt ut over hele forsiden eller finner kanskje veien til en reportasjefilm fra Hollywood. Alt sammen gjør seg glimrende i utklippsboken!

De eneste grensene for din berømmelse er din fantasi... og frekkhet. Så test dere selv, piloter. Lev farlig eller ikke i det hele tatt.

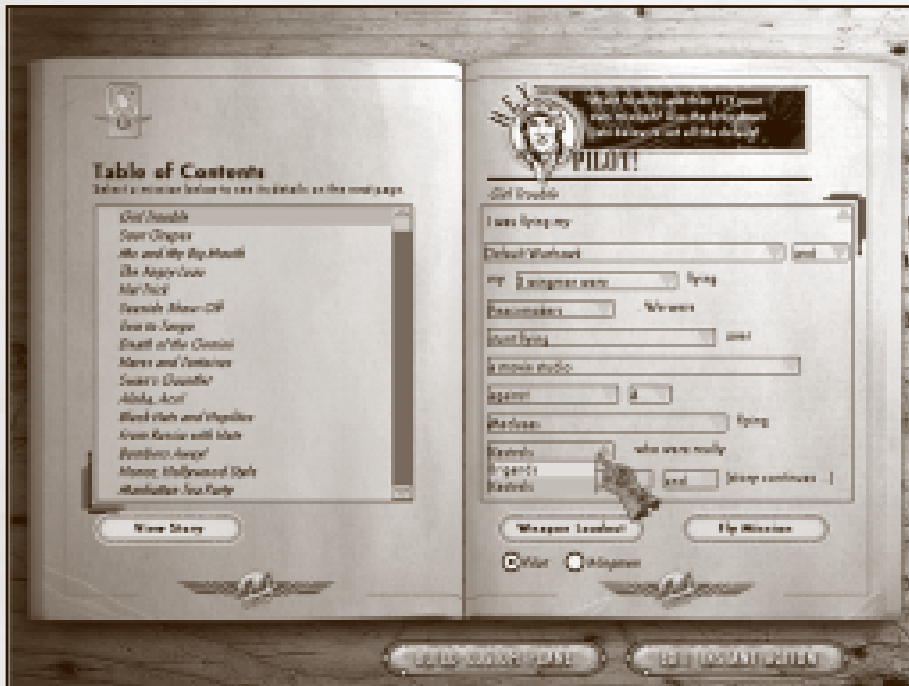




DIREKTE AKSJON

DIREKTE AKSJON ER AAWS FORUM for piloter som ønsker å fortelle om sine egne bravader i luftstrid.

DET FINNES TO MÅTER Å fly et **Instant Action** (direkteaksjonstokt) på. Du kan velge en historie i innholdsfortegnelsen, klikke **View Story** (Vis historie), studere toktets detaljer på den motstående siden, og deretter klikke **Fly Mission** (Gjennomfør tokt). Eller du kan fortelle din egen historie ved å tilpasse toktet ved hjelp av rullegardinlistene på historiesiden.



Hvis du vil lage ditt eget eventyr, fyller du ut detaljer om toktet, for eksempel antall vingpiloter, flyene de flyr, åstedet for toktet, og detaljer om motstanderne. Deretter sjekker du dine (og pilotenes) kanoner og ammunisjon ved å velge **Pilot** (Pilot) eller **Wingmen** (Vingpiloter) og deretter klikke **Weapon Loadout** (Bestykning).

Hvis du vil tilpasse et fly for et direkteaksjonstokt, klikker du **Build Custom Plane** (Bygg tilpasset fly) nederst på skjermen.

Til slutt klikker du **Fly Mission** (Gjennomfør tokt) for å gå direkte til DIREKTE AKSJON!

SPILL MED FLERE DELTAKERE: ET EKSKLUSIVT INTERVJU MED DR. FASSENBIENDER



DR. FASSENBIENDER ER NORD-AMERIKAS ledende mekaniske geni, patentinnehaber av talløse generator- og motorkonstruksjoner og best kjent for sine flyvnings- og autogyrooppfinnelser. I denne ukens utgave samtaler doktoren med AAW-redaktør Nero MacLeon om *Crimson Skies* og viser oss hvordan begynnende piloter kan få seriøs kamperfaring!

AAW: Hvordan oppretter man en forbindelse med flere deltakere, doktor?

Dr. Fassenbiender: Hvis du vil starte et spill med flere deltakere, klikker du ganske enkelt på **Multiplayer** (Flere spillere) på hovedmenyen. Deretter etablerer du en nettverks- eller Internett-forbindelse ved å velge ønsket tilkoblingstype – MSN Gaming Zone, LAN IPX eller TCP/IP, Internett eller modem-til-modem.

MSN Gaming Zone: Hvis du vil spille i sonen, må du første opprette en sone-ID og installere soneprogramvaren. Når du har gjort det, går du inn i et spillerom i *Crimson Skies* og begynner spillet! Obs! Verten for et *Crimson Skies*-spill i sonen er den første personen som går inn i et spillerom. Hvis du vil ha mer informasjon, går du til <http://www.zone.com/> og klikker Hjelp.

LAN IPX eller LAN TCP/IP:

Med en av disse forbindelsene kan du spille på ditt lokale nettverk (LAN) ved hjelp av IPX- eller TCP/IP-protokoll.

Internett: Med denne forbindelsen spiller du på Internett ved hjelp av TCP/IP-protokoll. Du oppgir IP-adressen eller DNS-navnet til datamaskinen du vil koble deg til.

Modem-til-modem: Med denne forbindelsen kan du spille med to datamaskiner ved hjelp av modemer. Du må oppgi telefonnummeret til datamaskinen du vil koble deg til.





AAW: Og hvis jeg vil fly mitt eget spesialtilpassede fly?

DF: Klikk ganske enkelt på **Build Custom Plane** (Bygg tilpasset fly) for å konstruere ditt eget fly fra bunnen av.

AAW: Er jeg nå klar til å være vert for eller melde meg på et spill?

DF: Ja, du bestemmer om du vil være vert for et spill, eller melde deg på et spill som allerede er startet av en annen spiller. Hvis du klikker **Host** (Vert), blir du bedt om å gi spilleøkten et navn, eventuelt velge et passord og angi maksimalt antall spillere som er tillatt i spillet.

Hvis du klikker **Connect** (Koble til), får du se et skjermbilde med en spilliste. Denne listen kan sorteres etter spillnavn, antall spillere, tokttypen, omgivelser eller til og med status. Hvis du vil oppdatere listen, klikker du **Refresh** (Oppdater).

Når du har klikket på et spill og deretter **Join Game** (Bli med på spill), blir du bedt om å oppgi kallesignal for økten, velge en pilotstemme og oppgi passord hvis verten krever det.

AAW: Hva er spillelobbyen?

DF: Det er her spillerne danner lag, vurderer spillinnstillinger eller endrer dem hvis de selv er

vert for spillet, og det er her de kommuniserer med hverandre før de begynner et spill med flere deltakere.

Spillisten viser spillernes kallesignal i det gjeldende spillet. Vertens kallesignal står øverst på listen, fulgt av de andre spillerne i samme rekkefølge som de sluttet seg til spillet. Tallet ved siden av kallesignalet viser spillernes pingtider i millisekunder [Red. anm.: Dette er tiden det tar for spillserveren å svare den aktuelle spilleren]. Boksene i tilknytning til disse tallene viser spillernes status: En hake betyr at spilleren er klar til å delta, mens en manglende hake betyr at spilleren ikke er klar.

Lag: Hvis du vil danne, melde deg på eller forlate et lag, klikker du **Opprett lag (Create Team)**, **Bli med på lag (Join Team)** eller **Forlat lag (Leave Team)** (Bare en knapp om gangen er tilgjengelig. Hvilken avhenger av din gjeldende lagstatus).

Sparke: Verten kan sparke en hvilken som helst spiller tilbake til spillistebildet ved å velge navnet i listen og klikke **Spark (Boot)**.

Dempe: Hvis du vil dempe samtalen til en annen spiller, merker du spillerens navn og klikker **Demp (Mute)**. Hvis du vil gi en spiller stemmen tilbake, merker du den dempede spillerens navn og klikker denne knappen igjen.



AAW: Hvordan kommuniserer spillere med hverandre i lobbyen?

DF: Kommunikasjon fra andre spillere vises i et stort meldingsvindu. Tekstfargen er den samme som spillerens navn i spillerlisten. Systemmeldinger er grå og står i hakeparentes.

Spillerne spiller inn sine meldinger i boksen Samtale (Chat). Når de skal overføre meldinger, trykker de på **ENTER** eller klikker **Send** (Send).

AAW: Hva er kategoriene øverst til høyre i grensesnittet?

DF: Her kan spillerne velge fly og ammunisjon. Alle spillere kan vise sine toktalternativer, men bare verten kan endre dem.

Under **Toktalternativer** (Mission Options) velger verten toktet, omgivelsene, seiersbetingelsene, de tillatte lagstørrelsene og detaljer om tillatte liv. Verten kan også forby bestemte flykomponenter og/eller ammunisjon ved å klikke **Select** (Velg) og fylle ut skjemaet Outlaw Components (Forby komponenter). Når komponenter forbys, varsles

spillerne om endringene. Flyene deres tilbakestilles til standardvalget.

Under **(Select Plane)** Velg fly fungerer valg av fly på samme måte som for standard flysjekk [Red. anm.: Se "Forsmak på ugagn: En piratbriefing" på side 14 i denne utgaven]. Hvis verten tillater spesialtilpassede fly, kan de importeres fra spillerens katalog med spesialtilpassede fly [Red. anm.: Se "Konstruksjonsproblemer: Grunnprinsipper for flykonstruksjon" på side 12 i denne utgaven].

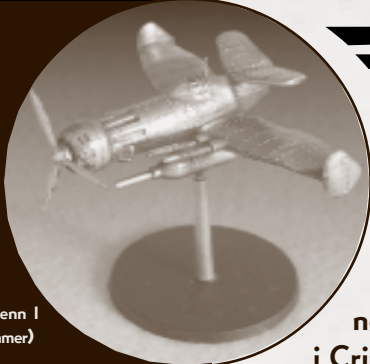
Under **Select Ammo** (Velg ammo) fyller spillerne flyet med ammunisjon. Forbudte rakett- og ammunisjonstyper kan ikke velges.

AAW: Dette er bemerkelsesverdig! Hvordan starter jeg?

DF: Hver spiller må velge **Ready** (Klar). Når alle spillere er klare, starter verten spillet ved å klikke **Launch** (Start)!



DANN ET FLYVÅPEN PÅ SKRIVEBORDET!

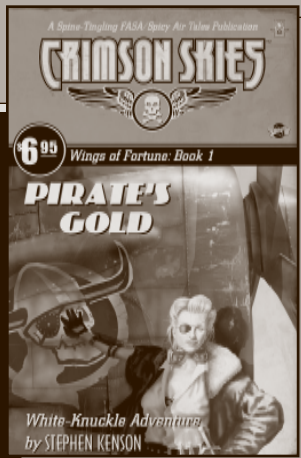


(vingespenn 1
7/8 tommar)



Modellene leveres umontert og umalt. Fås i velassorterte spill- og hobby-
butikker eller kan bestilles direkte fra FASA ved å besøke www.fasa.com
Copyright ©2000 FASA Corp.

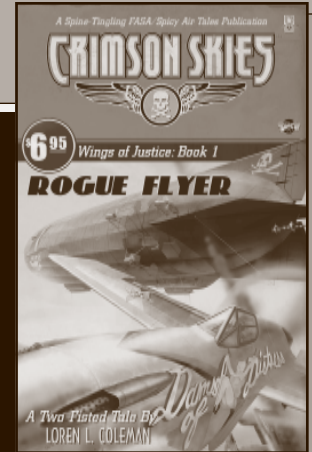
ACTION! DRAMA! NERVPIRRENDE EVENTYR!



Grøss deg gjennom bravadene
til Nathan Zachary! Fly det
forræderske luftrommet sammen
med Trevor "Falcon" Girard!



• Fortellingene starter vinteren 2000 • www.fasa.com •
• Copyright ©2000 FASA Corp. •





KREDITERINGER

Air Action Weekly, et datterselskap i gruppen Atlas World News, publiseres samtidig i åtte nasjoner i Nord-Amerika og utlandet, med hovedkvarter i Manhattan, Hollywood, Houston, London, Dublin og Paris. Reporterne i Atlas News reiser over hele kloden og setter sine liv på spill for å gi deg morgendagens overskrifter i dag! Vi er...

Administrativ ledelse Grunnlegger og ansvarlig redaktør: Jordan "Nose Art" Weisman; Grunnlegger og etterretningsleder: Dave McCoy; Chief Executive Officer: Ed Fries; Styreformann: Eric Straub; Administrasjonssjef: Stuart Moulder; Økonomisjef: Dave Luehmann; Utgiver: Jon "Albatross" Kimmich; Forskningsleder: Jo Tyo; Distribusjonssjef: Logistikkssjef: Matt "UncleDaddy" Gradwohl; Ed Ventura; Driftssjef: Craig Henry.

Driftsavdeling Sjefredaktør: Laura Fryer; Regional salgssjef (Nord-Amerika): Chris Cocks; Regional salgssjef (Europa): Peter "Mango" Parsons; Research: Tim "Squire" O'Brien; Leder for FAA: Phil "Airsick" Knowles; Art Director (London-kontoret): Douglas "Urich" Herring; Typografi: Chris "Fonts" Lassen; Stabsflyger: John "Mongoose" Guyer; Leder, avd. for redundans Avd: Victor "Baron" von Beck; Foreningsrepresentant: Bob "Mr. Wolf" Crocco; Gårdskjøpspartner: David "Auger" Henry; Annonser: Bob "Beemer" Gutmann.

Korrespondenter Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna "Harvey" Farr; Leder for Moskva-kontoret: Kazuyuki Shibuya; Leder for Casablanca-kontoret: Takayoshi Asahina; Leder for Asia-kontoret: Kazuyuki Kumai; Leder for det britiske kontoret: Kaoru Ito; Leder for Madrid-kontoret: Victoria Olson; Leder for internasjonale oversettelser: Toshio Sato; Leder for reiseavdeling: Yutaka Hasegawa; Spesiell etterretningskoordinator (Paris-kontoret): Laurence Krzemien-Smith.

Dublin-gruppen Leder for internrevisjon: Paul Delany; Sjefmekaniker: Jonathon Young; Flygeress: Michael "Mickster" Ivory; Feltreporter: Suzanne Boylan; Stabsflyger: John O'Sullivan; Vingpilot: Kerrie Power.

Fotografer Kampfotograf/illustratør: Vic "Fokker" Bonilla; Frifallsspesialist: Todd Lubsen.

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

Feltreportere John Hudgens (Republic of Texas); Ken Kato (Pacifica); Aaron "Jabroni" Ueland (Lakota Territory); Dan Foy (People's Collective); Brennan Priest (Industrial States of America); Kelly Bell (Empire State); Ramon "Cheezdawg" Romero (Maritime Provinces); Derek Carroll (Atlantic Coalition); Eugene Evans (Dixie); Mike Sartain (Appalachia); Lane Reichert (Outer Banks); Damien Neff (French Louisiana); Kevin Loza (Free Colorado); Mike Lyons (Arixo); Mitch Gitelman (Navajo Nation); Heinz Schuller (Utah); Eddie Smith (Hollywood); Sandra Garavito (Hong Kong); Leon Gor (Hawaii); Heather Carlson (London); John Kane (Paris); Duane Decker (Moskva).

Flymannskap Bakkemannskapet tekniske formann: Todd "Andy Gibb" Squire; Ekspert på unngåelse av vingpiloter: Erika "Adara" Carlson; Commander, Kampteknikk: J.J.J. "Ingen av dem står for Jay" Banchemo Jr.; Stor rakettekspert: Michelle "Battle Angel" Gamboa Stenson; Spesialist på aktiverte granater: Mike Pondsmith; Testpilot: Chris "Blue Max" Chamberlain; Formann i Mile High Club: Dave "Sgt. Skeyle" Blumberg; Speiderpilot: Paul "Idaho Kid" Reed; Artilleriklargjøring: Mark "4AM" Forrer; Luftrekognosering: Matt "MEGAMAN" Alderman; Testpilot: Jim "Stickman" Bosler; Bakkemannskap: Scott "Scooter" Luse; Motormekaniker: Mark "Nitro" Heinen; Ledende zeppelineringeniør: David "Big Z" Kern; Våpenspesialist: Russ "Pyro" Phillips; SonoBuoy-spesialist: Mark Selander; Stresstester: Stuart "Scribbles" Compton; Maskinvarekonfigurasjon: Paul "Mr. Happypants" Gradwohl; Nitrotester: Joe "Scrapbook Picture Gluer" Mullenix; Piratess: Steve "Sea Wolf" Kastner; Desinformasjonsleder: Stan "Trust Buster" LePard; Førstehjelpsspesialist: Jesse Janosov; Hangar Janitor: Brian "Avenger" Soderberg.

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

Andre Piratliaisonoffiser: John "Black Flag" Howard; Reddende engel: Tom "T-man" Sternberg; Kunstsmugler: Daniel "Treetop Flyer" Docu; Drikkevarekonsulent: Gary "Reaper" Hinger; Dyretemmer: Graham "Qi-Qi" Kays; Spionasje: Eric "Shifty" Nylund; Bombesiktekalibrator: David "Mountain Man" Blevins; Betalt informant (Hollywood): Eric "Alan Smithee" Trautmann; Spesiell korrespondent til Svarte svane: Dana "Switchblade" Fos.



TILLEGG: TOKTBRIEFINGER

HAWAII

Sir Francis Drakes tapte skatt

- 1 Finn gjemmetedet til skatten.
- 2 Slipp av Jack på gjemmestedet.
- 3 Bevokt skattestedet inntil forsterkninger ankommer.
- 4 Dokk med zeppelineren PANDORA.

Den store britiske bombeflyplyndrerer

- 1 Eliminer den britiske jagereskorten.
- 2 Ødelegg alle unntatt ett av de britiske bombeflyene.
- 3 Fang det siste bombeflyet (nærm deg bakfra inntil du er rett over det).
- 4 Dokk med PANDORA.

Nathan Zachary og den hemmelige invasjonen

- 1 Ødelegg den britiske basen.
- LEILIGHETSMÅL:
Ødelegg flystripens arbeidsleir.
- 2 Dokk med PANDORA.

Nathan Zachary og den nifse U-båten

- 1 Patuljer basen. Gå i strid med alle angripere.
- 2 Beskytt PANDORA.

Union Jacks hevn

- 1 Beskytt PANDORA.
- 2 Skyt ned eventuelle angripere.

NORDVESTEN

Nathan Zachary og den røde faren

- 1 Reduser farten på zeppelineren WORKER'S VOYAGE ved å ødelegge motorene.
- 2 Dokk med WORKER'S VOYAGE.
- 3 Dokk på nytt med WORKER'S VOYAGE for å hente Dr. Fassenbiender.
- 4 Returner til PANDORA med Dr. Fassenbiender.

Nathan Zachary og den plyndrede prototypen

- 1 Fly nær togets passasjervogn for å plukke oss Ilse Fassenbiender.
- 2 Ødelegg drivstoffvognen når den kommer til depotet.
- 3 Fly inn i hangaren og stjel prototypen for Blue Streak.
- 4 Ødelegg jagerflyene.

Nathan Zachary og bensinkuppet

- 1 Ødelegg generatoren som forsyner fyret med strøm.
- 2 Ødelegg Pacificas patruljebåter slik at PANDORA kan dokke med fraktskipet.
- 3 Beskytt PANDORA.
- 4 Ødelegg zeppelineren CCCP, eller sett fyr på tankeren for å forhindre at de forfølger PANDORA.
- 5 Dokk med PANDORA.

Fare for Paladin Blake

- 1 Ødelegg zeppelineren PROMISED LAND ved å skyte i de åpne kanonlukene.
- LEILIGHETSMÅL: Paladin Blake.
- 2 Dokk med PANDORA.

Nathan Zachary og barmhjertighetsoppdraget

- 1 Beskytt hospitalskipet COMPASSION.
- 2 Eliminer eventuelle Svarthatter i området.



HOLLYWOOD

Nathan Zachary og den stjalne stjernen

- 1 Ødelegg studioets hovedport.
- 2 Beskytt campingvognen.
- 3 Returner til PANDORA med Miss Cooper.

Det store flyrøveriet

- 1 Spreng opp hangardørene fra innsiden.
- 2 Klargjør luftrommet for Spruce Goose.
- 3 Ødelegg alle fiendtlige jagerfly.

Nathan Zachary og den forbryterske fellen

- 1-7 Naviger gjennom hinderbanen.
- 8 Overlev.
- 9 Dokk med PANDORA.

Nathan Zachary og slagskipslaget

- 1 Beskytt PANDORAs motorer.
- 2 Reduser farten på zeppelineren GEMINI ved å ødelegge motoren hennes.
- 3 Ødelegg GEMINI ved å skyte i de åpne kanonlukene.
- 4 Returner til PANDORA.

Slaget om FIGAROA

- 1 Kapre zeppelineren FIGAROA.
- 2 Skyt løs FIGAROAs last.
- 3 Ødelegg kanontårnene på FIGAROA.
- 4 Beskytt Balmoral inntil hun frigir bordingsgruppen.
- 5 Eliminer Blake-jagerne. Forhindre at de ødelegger FIGAROA.

ROCKY MOUNTAINS

Angrepet på Rocky-ekspressen

- 1 Finn Rocky-ekspressen.
- 2 Eliminer togets forsvar.
- 3 Fly nær toget for å plukke opp Sparks.

Nathan Zachary og piratens duell

- 1-4 Finn Ulysses Boothe.
- 5 Skyt ned Ulysses Boothe.

Sviket ved Djevlehornet

- 1 Fly under Djevlehornet for å slippe av Ulysses Boothe.
- 2 Forhindre at Svarthattene henter Boothe tidlig.
- 3 Finn mannskapene.
- 4 Dokk og frigi mannskapene.
- 5 Dokk med PANDORA.

Redd Svarte svane

- 1 Eliminerer forsvaret av godset.
- 2 Eliminer forsvaret av hovedhangaren.
- 3 Dokk i hovedhangaren og redd Svarte svane.
- 4 Ødelegg Svart hatt-godset.
- 5 Beskytt PANDORA.

Nathan Zachary og den onde alliansen

- 1 Skyt ned nok Svarthatt-fly til å overbevise Blake om at du er vennligsinnet.
- 2 Ikke skyt ned noen Blake Aviation-fly.
- 3 Beskytt fraktzeppelinene.
- 4 Ødelegg Svarthatt-zeppelineren.



MANHATTAN

Døden i havnen

- 1 Finn Cabbie på møtestedet.
- 2 Unngå oppdagelse ved å følge Cabbie til lageret.
- 3 Skyt i stykker lageret.
- 4 Senk det tyske frakteskipet.
- 5 Dokk med PANDORA.

Nathan Zachary og det unnslippende vitnet

- 1 Redd Waldo Carney.
- 2 Lever Carney til politiets hovedkvarter.

Nathan Zachary og den kriminelle utvandringen

- 1 Stopp utvandringen av Den hellige alliansen!!!

Battle over Broadway

- 1 Tid for revansje!

MICROSOFT PRODUKTSUPPORT

Hvis du befinner deg utenfor USA og har et spørsmål angående produkter fra Microsoft, gjør du dette først:

- Slå opp i dokumentasjonen og annet trykt materiale som følger med produktet.
- Bruk den innebygde hjelpefunksjonen.
- Se i VIKTIG-filene som leveres sammen med produktdiskettene eller på CD-ROM. Disse filene gir generell informasjon som er blitt tilgjengelig etter at bøkene i produktpakken er trykt.
- Bruk elektronisk informasjon som Microsoft MSDL og Internett. Du finner mer informasjon nedenfor.

Microsoft Kundestøtte

Microsoft tilbyr forskjellige typer kundestøtte, alt fra kundestøtten som gis for produkter kjøpt i butikk, Standard Support, til kjøp av en kundestøttekontrakt med mulighet for å få en utvidet kundestøtte som er tilpasset deg og dine behov. Uansett hvilken type kundestøtte du velger, kan du alltid benytte deg av Microsoft Online Support, der du kostnadsfritt selv kan forsøke å finne svar på spørsmål ved hjelp av <http://www.microsoft.com/norge/support/>. Der finner du også ytterligere informasjon om Microsofts forskjellige kundestøttealternativer. Du er også velkommen til å kontakte vår kundestøtteavdeling på telefonnummer 22 02 25 50. Åpningstider er mandag til fredag 09:00-17:00.

Kundestøttetjenester for hjemmebrukere

For deg som vil ha tilgang til kundestøtte som er lett å tilegne seg uten større tekniske forkunnskaper, finnes det flere forskjellige spesialtilpassede kundestøttetjenester. Gjennom Personal Online Support (<http://www.microsoft.com/norge/support/personal/>) finner du lett og kostnadsfritt drivere, oppdateringer, tekniske spørsmål og svar osv. Avhengig av hvilket produkt du har kjøpt, kan du ha tilgang til Standard Support, dvs. to kostnadsfrie kundestøttekonsultasjoner over telefon.

Hvis ikke de elektroniske tjenestene er nok, og du har brukt opp din eventuelle kostnadsfrie telefonstøtte, kan du selsagt ta kontakt med vår vanlige telefonstøtte. Du velger da selv om du vil betale per gang, eller kjøpe en avtale med flere kundestøttekonsultasjoner.

Når du ringer til Microsoft om et teknisk problem

Når du ringer, bør du befinne deg ved datamaskinen, og ha relevant produktdokumentasjon tilgjengelig. Vær forberedt på å måtte oppgi følgende informasjon:

- Versjonsnummeret på Microsoft-produktet du bruker.
- Hvilken maskinvaretype du bruker. Dette inkluderer nettverksmaskinvare der dette er aktuelt.
- Hvilket operativsystem du bruker.
- Den nøyaktige ordlyden i meldinger som vises på skjermen.
- En beskrivelse av hva som skjedde, og hva du gjorde da problemet oppstod.
- En beskrivelse av hvordan du har prøvd å løse problemet.

Kontaktinformasjon

Informasjonssenter: +47 22 02 25 80

Kundestøtte: +47 22 02 25 50

Internett <http://www.microsoft.com/norge/>

Web-støtte <http://www.microsoft.com/norge/support/>