

Nordamerikas Top-Zeitschrift zu allen Themen, die für Piloten und die Luftfahrt interessant sind.



AIR ACTION WEEKLY MAGAZIN

Nr. 13
12. Auflage

25¢

Eingetragen beim Empire State Patentamt - Gedruckt in Kanada

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

10. Dezember 1937



AA
Weekly

Exklusiv! Interview mit
Piratenboss NATHAN ZACHARY
SIEHE SEITE 4

Geheime Aufnahmen!
Im Innern eines
PIRATEN-Zeppeles! SIEHE SEITE 8

Ein Pilotentraum wird wahr!
Die neuesten Cockpitinstrumente
SIEHE SEITE 18

DAS PIRATEN-FLAGSCHIFF! Zacharys „PANDORA“ und ihre Eskort

Foto: T. Lubsen / Pilot V. Bonilla

KEINE LUST MEHR, VON PIRATEN ABGESCHOSSEN ZU WERDEN?

Perfektionieren Sie Ihr
Luftkampfkönnen mit ...

DR. FASSENBIENDERS „CRIMSON SKIES“

INSTALLATION

Legen Sie die „Crimson Skies“-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls das Setup-Programm nicht automatisch startet, lesen Sie bitte die Info-Datei auf der „Crimson Skies“-CD.

PROGRAMMSTART

Klicken Sie auf **Start**, zeigen Sie auf **Programme, Microsoft Games**, und **Crimson Skies**, und klicken Sie schließlich auf **Crimson Skies**.

Wählen Sie im „Crimson Skies“-Hauptmenü eine der folgenden Optionen:

Feldzug

Starten Sie einen Feldzug, oder setzen Sie ihn fort, oder spielen Sie eine frühere Mission noch einmal. Am Ende jeder Mission wird das Spiel automatisch gespeichert. Informationen zum Spielen einer früheren Missionen finden Sie unter „Memoiren eines Pirats“, in dieser Ausgabe, Seite 11.

Sofort-Action

Stürzen Sie sich geradewegs in einen Luftkampf! Wählen Sie aus einer Reihe vordefinierter Missionen, oder erstellen Sie Ihre eigene. Weitere Einzelheiten finden Sie unter „Sofort-Action“, in dieser Ausgabe, Seite 27.

Multiplayer-Modus

Fliegen Sie im Multiplayer-Modus gegen Ihre Freunde: über ein LAN, eine Modemverbindung oder das Internet. Weitere Einzelheiten finden Sie im Interview mit Dr. Fassenbiender, in dieser Ausgabe von AAW, Seite 28.

Einstellungen

Passen Sie die Einstellungen für Spiel-, Klang-, Anzeige- und Steuerungsoptionen von „Crimson Skies“ an.



Verschenden
Sie Geld für
vergeudete
Munition und
Reparaturen?



Mit der neuesten Kathodenstrahl-Induktionstechnik kann Dr. Fassenbiender den ganzen Himmel **DIREKT IN IHREN KOPF** projizieren!

Fliegen Sie die neuesten und teuersten Flugzeuge!

Spielen Sie gegen Ihre Freunde mit Dr. Fassenbienders patentiertem Intervac Z-1000, oder testen Sie Ihre Fähigkeiten alleine gegen sein heliumgekühltes Robotergehirn.*

Lieferung inklusive und garantiert durch Blake Aviation Security.

* Gehirn wird separat verkauft.

All dies
für nur
\$29.99!

ATLAS MISSIONSKARTE

Sie haben die neuesten Navigationssysteme im Cockpit und haben sich *trotzdem* verfliegen? Sie können aus 5.000 Fuß Höhe keinen Fluss von einer Eisenbahnlinie unterscheiden?

Hier ist die
Lösung für Ihr
Problem —

Atlas Deluxe
Patentgefaltete
Wasserdichte
Missionkarte!



Drücken Sie während einer beliebigen Mission die Taste **ESC**, um die Karte zu studieren.

Mission fortsetzen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Karte zusammenzufalten und die Mission fortzusetzen.

Mission neu starten

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Mission von Neuem zu beginnen.

Einstellungen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die allgemeinen Spieleinstellungen, die Klang-, Anzeige- und Steuerungsoptionen in „Crimson Skies“ anzupassen.

Mission beenden

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Mission zu beenden und in Ihre Kabine zurückzukehren.



Der Kompass richtet sich automatisch aus: Sie müssen die Karte also nicht ständig hin- und herdrehen!



Mit den enthaltenen Büroklammern können Sie Missionsziele und Aufklärungsfotos an die Karte heften. Ebenfalls enthalten - natürlich kostenlos - ist eine schmierfreie rote Wachsmalkreide, mit der Sie Ihre Ziele auf der Karte einkreisen können.



Nordamerikas Top-Zeitschrift zu allen Themen, die für Piloten und die Luftfahrt von Bedeutung sind

INHALT

Eingetragen beim Empire State Patentamt - Gedruckt in Kanada

Air Action Weekly— seit 1928 die Nummer Eins in Nordamerika in den Themenbereichen Piloten, Flugzeuge und Ereignisse am Himmel - ist zu Recht ganz besonders stolz auf diese Ausgabe. Lesen Sie die Story über das wagemutige Ass, den flottesten Mann der Welt (manche nennen ihn einen blutrünstigen Piraten), Nathan Zachary.

Mr. Zacharys Name tauchte in allen Schlagzeilen von Hollywood bis Empire State auf - aber bis heute wurde keine einzige Biographie über diesen geheimnisvollen Mann veröffentlicht.

Unsere Star-Reporter haben heimlich Fotos von Zacharys Stützpunkt für Luftoperationen, der *Pandora*, gemacht. Haben Sie sich je gefragt, wie es in einem Piratenzeppelin aussieht? Dann lesen Sie diese Ausgabe.

Außerdem finden Sie Artikel über die neuesten Flugsteuerungen und Expertentipps zum Thema Fliegerei.

Diese Ausgabe ist wirklich voll gepackt bis oben hin, lieber Leser!

— Nero MacLeon
Chefredakteur
Air Action Weekly Press

Nathan —
Hier ist deine
kostenlose Ausgabe
von AAW ... ich finde
deinen Artikel super!
— Nero

Dr. Fassenbienders Crimson Skies

Erfahren Sie mehr über dieses wunderbare Produkt.
Installieren, laden und starten Sie Kampfmissionen.

Atlas Missionskarte

Sie haben sich verfliegen? Sie brauchen einen Orientierungspunkt?
Die wasserdichte, gefaltete Spezialkarte von Atlas führt Sie sicher durch
jeden Einsatz. 1

Die Geschichte & die vielen Leben des Nathan Zachary

Unser Pilot der Woche erzählt aus seiner früheren Laufbahn und darüber, wie
er zur Piraterie gekommen ist. Ist er ein gnadenloser Mörder oder ein Pirat mit
einem Herz aus Gold? Die Entscheidung liegt bei Ihnen! 4

Der Aufstieg der Luftpiraterie und der Niedergang der Vereinigten Staaten

Ein historischer Rückblick: Wie blutrünstige Schlachten den einst blauen
Himmel über Nordamerika dunkelrot färbten. 6

Piratenstützpunkt

Enthüllungsjournalistin Patricia Clark zeigt exklusive Fotos der *Pandora*,
Nathan Zacharys Stützpunkt für Luftoperationen. 8

Memoiren eines Piraten

Exklusive Fotos von Nathan Zacharys geheimem und privatem Notizbuch.
Betrachten Sie die Heldentaten seiner vergangenen Abenteuer! 10

Blaupausen und Blaumänner: Grundlagen des Flugzeugbaus

Jetzt können Sie von A bis Z das Flugzeug Ihrer Träume bauen! 12

Die Ruhe vor dem Sturm: Einsatzbesprechung der Piraten

Unser Reporter vor Ort nahm an einer Einsatzbesprechung vor einem
Luftangriff durch Nathan Zachary teil und analysierte dessen Waffen-
und Flugzeugwahl! 14

Grundlagen des Fliegens

Zum zweiten Mal bringen wir einen unserer beliebtesten Artikel. Lernen Sie
die Grundlagen: Wie Sie Ihr Flugzeug in die Luft bekommen - und wie sie
oben bleiben! 16

Nur vom Feinsten! Fluginstrumente

Unsere Ingenieure erklären die neuesten Cockpitinstrumente und sagen
Ihnen, wie sie benutzt werden. 18

Firemans Gefechtstipps

Unsere wöchentlichen Tipps sowohl für Anfänger als auch für Asse. 21

Im Fadenkreuz: Die Experten zum Thema Zielerfassung!

Lernen Sie hier, wie Sie einen Gegner schneller orten, wie Sie besser schießen und wie Sie jeden Piraten vom Himmel holen, der Ihren Weg kreuzt. Und wir stellen das Fernglas vor! 22

Augen auf: Ansichten

Sie müssen stets alles am Himmel überblicken können! Lernen Sie, wie Sie nach oben, nach unten und sogar hinter sich blicken, ohne vom Kurs abzukommen. 24

Stunts - So gelangen Sie zu Ruhm & Ehre!

Fliegen Sie durch ein Nadelöhr, und machen Sie auf sich aufmerksam! 26

Sofort-Action

Füllen Sie unseren Missionsfragebogen aus - wählen Sie Ort, Zeitpunkt und Flugzeug - und heben Sie ab zu einem schnellen Gefecht in den Wolken. ... 27

Multiplayer-Spiele: Exklusiv-Interview mit Dr. Fassenbiender

Dr. Fassenbiender erklärt, wie Sie mit Ihren Freunden - oder Feinden - im Multiplayer-Modus fliegen und kämpfen. 28

Nachweis der Werbeanzeigen!..... 31

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich URL-Adressen und andere Verweise auf Internetseiten, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieser Unterlagen für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & © 2000 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, Crimson Skies, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX und MSN sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Die in diesem Dokument erwähnten Namen von tatsächlichen Firmen oder Produkten sind möglicherweise Marken der jeweiligen Eigentümer.

Heben Sie ab!

Lesen Sie
S. 27, und starten
Sie sofort durch.

**Keine
Zeit verlieren!**



Die **GESCHICHTE & DIE VIELEN LEBEN** des **NATHAN ZACHARY**

STELLEN SIE SICH UNSERE ÜBERRASCHTEN GESICHTER VOR, als Air Action Weekly ein Telegramm von Nathan Zachary erhielt, in dem er fragte, ob wir ihn interviewen möchten. Und ob wir möchten! Star-Reporterin Patricia Clark traf sich am 21. Dezember 1936 mit Mr. Zachary am Hilton Beach, Hawaii. Hier ist die Geschichte eines der umstrittensten Piloten der heutigen Zeit – in seinen eigenen Worten...

ICH BIN MEIN GANZES LEBEN SCHON von endlosen Weiten umgeben. Meine Familie hat mir erzählt, dass ich bei Vollmond auf einem Tafelberg geboren wurde. Sie sagten, ich streckte mich aus und versuchte, den Mond zu berühren. Ich weiß zwar nicht, ob das wahr ist, aber diese Vorstellung hat mich immer fasziniert. Ich habe immer versucht, den größten und strahlendsten Preis vom Himmel zu holen.

Wir waren immer auf der Wanderschaft, durchstreiften den ehemaligen amerikanischen Südwesten, arbeiteten in den verrücktesten Jobs und schlugen uns irgendwie durch. Meine Familie wurde oft des Diebstahls bezichtigt. Sie waren keine Diebe, aber sie waren arm und verfügten nicht über die nötige Wortgewandtheit, um ihre Ehre verteidigen zu können.

Als ich sechzehn war, machte ich unwahre Angaben über mein Alter und trat in die amerikanische Luftwaffe ein. Sechs Wochen später war ich unterwegs nach Europa und kämpfte im Ersten Weltkrieg. Eddie Rickenbacker nahm mich als Rottenflieger mit und lehrte mich Fliegen und Kämpfen. In jenem ersten Jahr verdiente ich mir ein halbes Dutzend Auszeichnungen.

Aber meine Laufbahn als Kriegsheld fand ein abruptes Ende, als ich auf das deutsche Fliegerass Wilhelm Kisler stieß. Er zeigte mir, dass ich nicht unbesiegbar war, und schoss mich über den Alpen ab, wo ich gefangen genommen

und in ein Kriegsgefangenenlager gesteckt wurde.

Ich siechte ein Jahr in diesem Lager vor mich hin, bis ich mit einer Gruppe von Offizieren fliehen konnte – und geradezu in die russische Front rannte. Wir hatten keine Wahl: Wir traten der russischen Luftwaffe bei und flogen ihre flügelhahnen Doppeldecker. Wir nannten unsere Staffel die „Gypsies“, und obwohl wir vom Material her unterlegen waren, konnten wir uns gegen die Deutschen behaupten.

Als der Erste Weltkrieg vorüber war, gingen die Kämpfe in Russland leider weiter. Die Bolschewiken stürzten den Zaren.

Und ich saß mitten drin und musste mich für eine Seite entscheiden. Diese Entscheidung fiel mir nicht leicht, denn ich hatte an der Seite russischer Bauern und Offiziere gekämpft und wurde sogar von Nikolaus I persönlich ausgezeichnet – schließlich entschloss ich mich aber trotzdem, für die Volksarmee zu kämpfen.

Doch die Russen waren nicht mehr dieselben, wie ich sie gekannt hatte. Ich musste mit ansehen, wie die Rote Armee die gleichen Kriegsverbrechen beging, die ihr selbst widerfahren waren. Ich hatte das Gefühl, etwas dagegen tun zu müssen, also flog ich die alten Adelsfamilien über die Grenze in sichere Gebiete. Das beruhigte zwar mein Gewissen, machte mich aber zum Staatsfeind Nummer Eins für die Russen.





Ich floh nach England und ging an die Universität Oxford. 1923 kehrte ich mit einem Jura-Examen und einem dicken Bankkonto in die Vereinigten Staaten zurück (die damals noch die Vereinigten Staaten waren).

Da ich erlebt hatte, wie die Reichen und Privilegierten ihre Macht missbraucht hatten, fasste ich den Plan, sie mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Ich ging ins Börsengeschäft. 1929 verkehrte ich mit Leuten wie Rockefeller, Ford und anderen Emporkömmlingen wie Howard Hughes. Ich wohnte in einer Villa auf Long Island mit teuren Autos und Dienern... und ich habe mich in meinem ganzen Leben nie so erbärmlich gefühlt.

Am Ende war ich doch um nichts besser als diese Superreichen. Ich war einer von ihnen geworden, einer, der immer nach unten trat und sich nur um sich selbst sorgte.

Es war eine regelrechte Erleichterung, als die Börse zusammenbrach und alles verloren war.

Als die Vereinigten Staaten zerbrachen, hörte ich zum ersten Mal von Piraten am Himmel. Das bewog mich, in ein

Leben zurückzukehren, das zwar keine Aussichten für die Zukunft, wohl aber eine lebenswerte Gegenwart versprach.

Die heutige Welt ist aus den Fugen geraten. Vielleicht kann ich etwas wieder gerade rücken. Ich greife die Reichen und Mächtigen aus aller Welt an und nehme ihnen das, was sie am meisten schätzen – ihr Geld. Dadurch gelingt es mir vielleicht, dass sie ein kleines bisschen von ihrem hohen Ross herabsteigen und begreifen, dass sie nicht unantastbar sind.

Ich möchte schließen mit einem Zitat eines englischen Piraten aus dem 16. Jahrhundert, das meine Philosophie gut umreißt: „Wir werden das Leben voll auskosten, jene ansputzen, die uns unterdrücken, und wir werden dafür unausweichlich am Galgen enden.“

Nathan Zachary

ERFINDER

**NICHT alle PATENTE
SIND GUTE PATENTE**

Kostenlos

Es gibt viele Arten von Patentschutz. Sie wollen mit Ihrer Erfindung Geld verdienen; deshalb möchten Sie das bestmögliche Patent. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Broschüre „SO SCHÜTZEN WIR SIE“ an - C. A. LASSEN & CO., N.Y., N.Y. Eingetragene Patentanwälte seit 1875



FRYER'S FLYERS FLUGSCHULE

Lernen Sie fliegen wie die Profis! Erstaunen Sie Ihre Freunde! Verschaffen Sie sich Respekt unter den Kollegen! Stunt- und Gewerbeflugstunden.

Verdienen Sie sich
HEUTE Ihre Sporen!

**Rufen Sie JETZT an,
um die Termine zu erhalten**

**Besuchen
Sie**

**Die
ZONE**

DIE MSN™ GAMING ZONE ist ein kostenloser Spieledienst, mit dem Sie lustige, spannende und anspruchsvolle Spiele im Internet spielen können. In der Zone können Sie sich mit einigen der besten Spieler der Welt messen oder einfach nette Menschen bei gelegentlichen Spielchen treffen. Sie erhalten dort auch die neuesten Tipps und Infos zu „Allegiance™“ und anderen hervorragenden Zone-Spielen. Außerdem können Sie die kostenlosen Spieleräume in der Zone besuchen, zum Beispiel „Hearts“, „Spades“ und „Backgammon“.

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

Ein Interview mit dem Entwickler der Mehrspielerumgebung höchst persönlich finden Sie unter „MULTIPLAYER-SPIELE: EIN INTERVIEW MIT DR. FASSENBIENDER“ in dieser Ausgabe auf Seite 28.



Der **AUFSTIEG** *der* **LUFTPIRATERIE** *und der* **NIEDERGANG** *der* **VEREINIGTEN STAATEN**

DER HIMMEL ÜBER NORDAMERIKA ist ein heißes Pflaster, aber das war nicht immer so. Einst war Amerika ein vereinter und stabiler Staat. Und es ist noch gar nicht lange her, dass die Menschen noch mit Automobilen, Eisenbahnen und Dampfschiffen reisten und Flugzeuge noch eine Sensation waren.



- | | | | | | | | |
|---|------------------------------|----|---------------------|----|-----------------------------|----|----------------------|
| 1 | Pacifica | 6 | Protektorat Ontario | 12 | Protektorat der Outer Banks | 17 | Republik Texas |
| 2 | Umstrittene West-Territorien | 7 | Republik Québec | 13 | Appalachia | 18 | Arixa |
| 3 | Lakota-Territorium | 8 | Maritime Provinzen | 14 | Konföderation von Dixie | 19 | Navajo Nation |
| 4 | Volkskollektiv | 9 | Atlantic Coalition | 15 | Französisch Louisiana | 20 | Free Colorado State |
| 5 | Industrial States of America | 10 | Empire State | 16 | Protektorat Oklahoma | 21 | Utah |
| | | 11 | Columbia | | | 22 | Nation von Hollywood |
| | | | | | | 23 | Königreich Hawaii |



WAS ALSO IST GESCHEHEN?

Die ersten Anzeichen der Veränderung wurden mit der Grippeepidemie nach dem Ersten Weltkrieg sichtbar. Totale Isolation von der Außenwelt wurde immer verbreiteter, als viele Menschen einer Krankheit zum Opfer fielen, die von heimkehrenden Soldaten aus Europa eingeschleppt worden war.

Präsident Woodrow Wilsons Vorstoß zur Gründung eines Nationenbundes versetzte die Einwohner der USA in Aufruhr und ermöglichte es Warren G. Harding, für seine Kampagne „Neue Unabhängigkeit von Europa“ zahllose Anhänger zu gewinnen. Harding forderte striktere Abgrenzung vom Rest der Welt, und seine Regionalistische Partei machte diese Forderung zu ihrem zentralen Wahlkampfthema. Als die Regionalisten 1920 die Wahlen gewannen, nutzten sie die neu gewonnene Macht, um die Prohibition einzuführen.

Als aber 1923 Präsident Harding starb, weigerte sich sein Nachfolger, Calvin Coolidge, die Prohibition zu unterstützen, und das entsprechende Bundesgesetz lief sich in den Ausschüssen des Kongresses tot.

In der Zwischenzeit wurde die Prohibition zum Streitpunkt zwischen ideologisch unterschiedlich eingestellten Regionen Amerikas. Grenzposten wurden an den Staatsgrenzen eingerichtet, mit denen die Behörden die Verbreitung von Alkohol eindämmen wollten. Viele Staaten nutzten die Grenzposten, um inoffizielle - und absolut illegale - Zölle einzutreiben.

1927 wütete ein neues und tödliches Grippevirus im Land. Die Staaten schlossen ihre Grenzen und machten ihre Alkoholkontrollposten zu Quarantänestationen. Schmuggler und Gangster stiegen auf Flugzeuge um, damit sie die Widrigkeiten am Boden umgehen konnten.

Die Wahlen von 1928 hatten eine geringe Wahlbeteiligung, da die meisten Leute große Menschenansammlungen vermieden, um sich nicht mit Grippe anzustecken. Die Regionalisten begannen ihr Programm vom „Starken Staat“ und beschnitten so faktisch die Macht der Bundesregierung.

Der Börsencrash im Oktober 1929 versetzte den Vereinigten Staaten endgültig den Todesstoß. Der Regionalismus hatte die nationale Wirtschaft geschwächt, und die Bitte aus Washington D.C. um finanzielle Unterstützung wurde von allen Seiten zurückgewiesen.

Am 1. Januar 1930 sagte sich Texas von den Vereinigten Staaten los, und Kalifornien, North und South Carolina, Utah und New York folgten kurz darauf diesem Beispiel. Washington verfügte weder über die politischen noch die militärischen Mittel, die Vereinigten Staaten zusammenzuhalten, und war praktisch jeglicher Macht beraubt.

Als die Bundesregierung zerbrach, desertierten die meisten US-Soldaten und stellten sich in den Dienst ihrer Heimatstaaten. Viele ließen sich ihre Fähigkeiten als Söldner oder bezahlte Gangster vergüten.

Nordamerikas Begeisterung für Flugzeuge war nun zu einer absoluten Notwendigkeit geworden, da der Handel zwischen den neuen unabhängigen Staaten praktisch zum Erliegen kam. Die regelmäßigen Scharmützel zerstörten das kontinentale Eisenbahnnetz, und die Highways wurden schnell baufällig oder fielen Sabotageakten zum Opfer. Das Automobil, das einst das Haupttransportmittel hatte werden sollen, wurde von Flugschraubern, Luftschiffen und den riesigen Frachtzeppelinen verdrängt, die von nun an den Himmel beherrschten.

„Luftpiraten“ erregten während dieser Phase des Aufruhrs immer wieder die öffentliche Aufmerksamkeit. Diese Piraten bildeten kleine, unorganisierte Banden von Draufgängern und Publicity-Jägern und begründeten eine neue Form der Kriminalität, die bald viele Nachahmer finden sollte.

Die erste ernsthafte Bedrohung durch Piraten gab es im Jahr 1931. Jonathan „Dschingis“ Kahn - ein ehemaliger Geschäftsmann aus Chicago - gründete die berühmt-berühmte „Red Skull Legion“. Die Skulls operierten in Utah (wo sie sich als „Kollektive Volksmiliz“ ausgaben) und erbeuteten einen Militärzeppelin.

Die kleineren Grenzgefechte zwischen den neuen Nationalstaaten dauerten bis 1935 an. Inmitten dieser chaotischen Zustände florierten Schwarzhandel und Piraterie. Dutzende neuer Militäreinheiten, wild entschlossen, ihre Staaten zu verteidigen, bekämpften die immer vielfältiger und ausgefallener operierenden Kriminellen. Die „Redmann Gang“, die „Red Skull Legion“, die „Black Swans“ und andere Piratenbanden plünderten landesweit über alle Staatsgrenzen hinweg. Die Nationalstaaten bauten ihre eigenen Luftgeschwader weiter aus, begannen aber gleichzeitig damit, den Piraten Freibriefe auszustellen, damit diese offiziell die gegnerischen Nationen angreifen konnten.

Heute ist Nordamerika ein Kontinent, der sich im Krieg mit sich selbst befindet. Rivalisierende Milizen fallen übereinander her, um eigene nationale Interessen zu verteidigen. Piraten und Privatleute machen diesen Milizen die Vorherrschaft am Himmel streitig, und oftmals mit Erfolg.

Die Luftkorridore sind die neuen Grenzen, und schon ein einzelner Pilot mit genügend Fähigkeiten und Nerven kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Die Flieger von heute sind Männer und Frauen, die man bewundern, fürchten, vor allem aber respektieren muss, solange sie das Zepter in der Hand haben und ihre Stellung am Himmel behaupten. Wir haben ihnen diese Macht gegeben. Nur der Himmel ist die Grenze - aber aus fünftausend Fuß Höhe kann man sehr tief fallen.



PIRATENSTÜTZPUNKT

NACH DEM INTERVIEW MIT MR. ZACHARY lud er mich zu einer Besichtigung seines fabelhaften Zeppelins, der *Pandora*, ein. Dank den Technikern von AAW konnten wir eine winzige versteckte Kamera mitnehmen und unseren Lesern dadurch exklusive Fotos aus dem Inneren dieser fliegenden Piratenfestung bieten. Fragen Sie bitte nicht, wo die Kamera versteckt war! – Patricia Clark

DIE KAPERUNG DER PANDORA war ein Meilenstein in Nathan Zacharys Piratenlaufbahn. Laut zuverlässigen Quellen übernahm Nathan den Posten als Dritter Offizier auf dem „Empire Air“-Frachtzeppelin *Fulcrum* und heuerte dann seine Bande als Mannschaft an. Kaum war der Zeppelin in der Luft, übernahmen Nathan und seine Männer die Kontrolle über das Luftschiff. Sie setzten Kapitän und Besatzung auf einem Weizenfeld in Pennsylvania aus... und begannen ihre Reise in den zweifelhaften Ruhm.

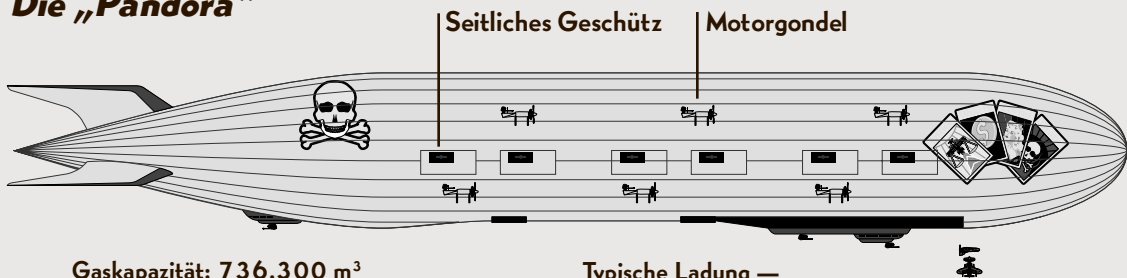
Das Luftschiff war ursprünglich so konstruiert, dass es zwei Begleitjäger transportieren konnte, doch nach tief greifenden Umbauten am Grundgerüst des Zeppelins kann

es heute ein Geschwader von mindestens sechs Jägern aufnehmen. Der Zeppelin hat sechs seitliche Geschütze und MG-Batterien Kaliber 60, die jede Motorgondel verteidigen.

Mr. Zachary sagte uns, er habe den Zeppelin in *Pandora* umbenannt, in Anlehnung an die Büchse der Pandora, die laut der griechischen Sage alles Unheil der Menschheit enthielt, aber auch die Hoffnung, die die Menschheit über erlittenes Unglück hinwegtröstete.

Für welchen Teil er und seine Bande stehen, ließ er aber offen.

Die „Pandora“



Gaskapazität: 736.300 m³

Länge: 420 m

Durchmesser: 55 m

Nutzauftrieb: 174.400 kg

Motoren: 12 Dynometric
V-16, 440 PS pro Motor

Propeller: 4 Jaray L.Z.

Höchstgeschw.: 135 km/h

Gipfelhöhe: 13.000 Fuß

Reichweite bei Höchstgeschw.: 16.000 km

Typische Ladung —

Fracht: 34.000 kg

Treibstoff: 86.400 Pfund

Öl: 6.050 Pfund

Ballast: 4.540 kg

Mannschaft: 3.270 kg

Nahrungsmittel: 24.500 kg (30 Tage)

Flugzeuge: 27.200 kg

Ersatzteile: 27.200 kg

Freier Auftrieb: 11.700 kg

Im Innern der Festung



Manche sensiblen Bereiche des Zeppelins waren zwar für uns nicht zugänglich, aber ich konnte dieses Foto von Nathan Zacharys Kabine an Bord der *Pandora* machen. Mr. Zacharys persönliche Gegenstände waren im ganzen Raum zu sehen: Der zentimeterdicke Perserteppich, der Mahagonischreibtisch im Stil von Ludwig XVI, die Skizze von Picasso neben dem Pinup-Kalender und die gerahmte Medaillensammlung aus dem Ersten Weltkrieg und der Russischen Revolution. Samtvorhänge säumen die Fenster auf einer Seite der Gondel, durch die man einen kompletten Überblick über Himmel und Horizont genießen kann. Ein weiteres Fenster

(siehe Foto oben) weist zum Inneren des Zeppelins, sodass Mr. Zachary auch die Vorgänge innerhalb seiner fliegenden Festung beobachten kann. Im Hintergrund sind das Stahlgerüst des Zeppelins und der Starthangar zu sehen, in dem die einsatzbereiten Flugzeuge stehen.

BILD ÄNDERN

Ein Bilderrahmen mit vielen hintereinander liegenden Fotos. (Mr. Zachary macht seinem Ruf als perfekter Frauenheld offenbar alle Ehre.) Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie das Bild ändern möchten.

NÄCHSTE MISSION

Nathan Zacharys Karte und Anmerkungen zu den bevorstehenden, waghalsigen Husarenstücken. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zur nächsten Einsatzbesprechung zu gelangen. (Siehe „Die Ruhe vor dem Sturm: Einsatzbesprechung der Piraten“, in dieser Ausgabe, Seite 14.) Das Spiel wird automatisch am Ende jeder Mission gespeichert.

VORIGE MISSIONEN

Nathan Zacharys persönliche Briefe, Zeitungsausschnitte über vergangene Abenteuer und mehr! Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie sich die gesammelten Andenken ansehen oder eine Mission nachspielen möchten. (Siehe „Memoiren eines Piraten“, in dieser Ausgabe, Seite 10.)

FLUGZEUGKONSTRUKTION

Blaupausen und detaillierte technische Daten von Mr. Zacharys nächster Eigenkonstruktion. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Flugzeuge zu bauen und zu kaufen. (Siehe „Blaupausen und Blaumänner: Grundlagen des Flugzeugbaus“, in dieser Ausgabe, Seite 12.)

ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Kabine zu verlassen.

Verpassen Sie nicht die neuesten Atem beraubenden Entwicklungen im Crimson Skies-Universum —
Besuchen Sie die Seite <http://www.crimsonskies.com/>

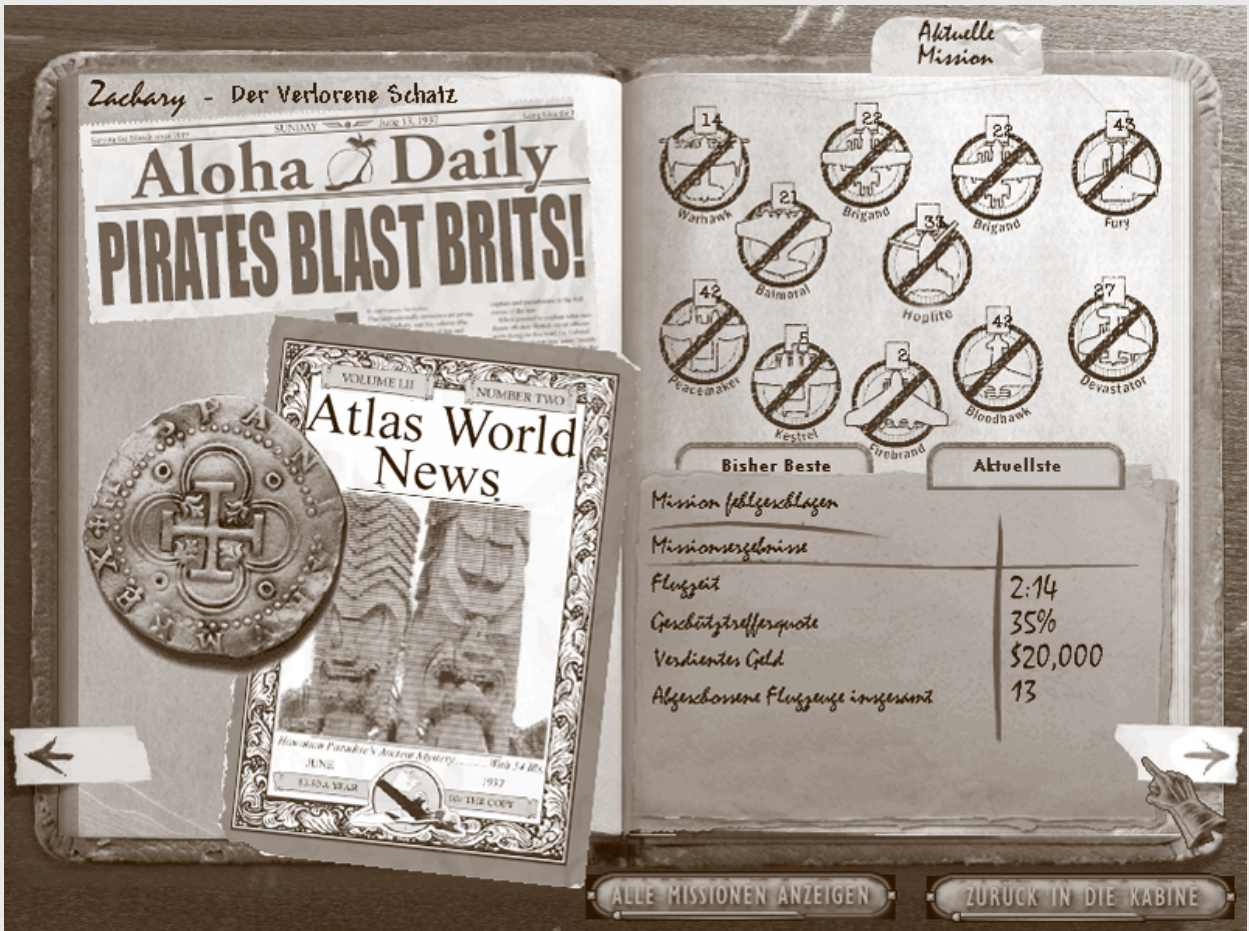
Jede Woche bieten wir Ihnen aktuelle Ereignisse aus aller Welt in den *Atlas World News*, das Neueste zur Luftfahrt-technik in *Air Action Weekly*, Insider-Informationen über waghalsige Militärflieger und tödliche Piratenasche in *Warriors of the Air* sowie neue Klatschgeschichten in *Spicy Air Tales*! Betreten Sie die Welt der Luftpiraterie und todesmutiger Intrigenspiele - jede Woche aktuell!



MEMOIREN EINES PIRATEN

AAW STAR-REPORTERIN PATRICIA CLARK ergattert einen seltenen Blick auf Nathan Zacharys geheimes und privates Notizbuch (Verzeihung, Nathan – wir konnten nicht widerstehen). Das Notizbuch ist voll gestopft mit Zeitungsausschnitten, Postkarten von exotischen Orten, Fotos, Abschluslisten und handgeschriebenen, nach Parfüm duftenden Briefen.

NACH JEDER MISSION sucht Mr. Zachary seine Kabine auf und analysiert die Leistungen in seinen **Vorigen Missionen**. Jede Mission füllt mehrere Doppelseiten in seinem Notizbuch.





Wenn Sie im Notizbuch umblättern möchten, klicken Sie auf die Pfeile an den Ecken des Notizbuches. Sie können von jeder Seite aus zur aktuellen Mission zurückkehren, indem Sie auf das Symbol **Aktuelle Mission** klicken, das oben im Notizbuch angezeigt wird.

Um die Andenken einer beliebigen anderen beendeten Mission zu betrachten, klicken Sie auf **Alle Missionen anzeigen**. Wählen Sie im Inhaltsverzeichnis die gewünschte Mission aus, und klicken Sie anschließend auf **Mission anzeigen**. Von hier aus können Sie auch eine Mission noch einmal fliegen, indem Sie die gewünschte Mission auswählen und anschließend auf **Mission wiederholen** klicken.

Um in Nathans Kabine zurückzukehren, klicken Sie unter dem Notizbuch auf die Schaltfläche **Zurück in die Kabine**.

Missionsandenken

Auf der ersten Seite jeder Mission finden Sie Zeitungsausschnitte, Fotos und andere Erinnerungen an Nathans Abenteuer. Um diese Gegenstände zu vergrößern, klicken Sie einfach darauf. Wenn Sie ein besonderes Lieblingsstück exportieren und speichern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Desktop exportieren**, die neben manchen der vergrößerten Gegenstände aus dem Notizbuch eingeblendet wird.

Abschusslisten

Auf der Seite gegenüber finden Sie aus stempelähnlichen Einträgen bestehende Abschusslisten für verschiedene Flugzeugtypen. Die Zahlen geben Auskunft darüber, wie viele Flugzeuge des entsprechenden Modells während der letzten Mission durch Nathan abgeschossen wurden. Einträge mit einem roten Stern stehen für Piloten-Asse! Diese Einträge werden regelmäßig aktualisiert und stellen eine Übersicht über Mr. Zacharys Höchstpunktzahl dar.



Missionsergebnisse

Auf der rechten Seite unten befinden sich Nathans Leistungsstatistiken zur jeweiligen Mission. Mit den beiden Registern **Aktuellste** und **Bisher Beste** können Sie die jüngsten Ergebnisse vergleichen. Klicken Sie auf **Mission wiederholen**, und versuchen Sie, das beste Ergebnis zu schlagen.

Weitere Fotos, Zeitungsausschnitte und Aufzeichnungen

Auf den folgenden Seiten finden Sie möglicherweise weitere Ausschnitte und Bilder, die von Beobachtern gemacht wurden, als Nathan beim Flug durch unglaublich enge Viertel Kopf und Kragen riskierte! Leider hatten diese Reporter nicht die Zeit, einen genaueren Blick auf den Rest dieser persönlichen Aufzeichnungen seiner waghalsigen Raubzüge zu werfen. Nur Nathan Zachary kennt die Geheimnisse.

STERNBERG-KNOWLES



Erfahrung.

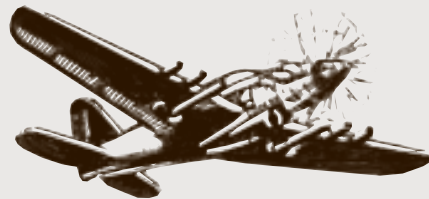
Professionalität.

Richtig große

Gebäude.

1211 East Street, Zipperville, Empire State

McCoy Aircraft



„Sondermodelle im Handumdrehen“

**DER Beste bei
Spezialflugzeugen und -teilen**

*Mit dieser Anzeige erhalten Sie eine kostenlose
Propeller-Überholung!*



BLAUPAUSEN UND BLAUMÄNNER: GRUNDLAGEN DES FLUGZEUGBAUS

JEDES FLUGZEUG IST EIN GUTES FLUGZEUG, sofern es Sie in die Luft bringt, aber wenn Sie Ihr eigenes Flugzeug bauen möchten, dann haben die AAW-Ingenieure ein paar Tipps auf Lager.

HABEN SIE SICH JE GEFRAGT, WARUM FLUGZEUGBAUER die Flugzeuge ausgerechnet so bauen, wie sie sie bauen? Warum verwenden sie keinen Rolls-Royce Merlin II-Motor in der Curtiss-Wright J2 Fury anstelle des R-1800-C? Wegen der Nachteile bezüglich Gewicht und Aerodynamik – und natürlich auf Grund der größten Einschränkung schlechthin: Geld!

Wenn Sie ein völlig neues Flugzeug bauen möchten, klicken Sie auf **Flugzeugkonstruktion** in der Kabine der *Pandora*. Geben Sie anschließend einen Namen für das neue Flugzeug ein, klicken Sie auf **OK**, und schon können Sie anfangen, mit den Konstruktionsblaupausen zu arbeiten.

Diese Blaupausen enthalten sämtliche Details Ihres Flugzeugs. Oben auf den Blaupausen sehen Sie den Namen des Flugzeugs und die aktuellen Fertigungskosten. Angaben zu Ihren verfügbaren finanziellen Mitteln sind rechts oben an die Pläne geheftet.

Links unten können Sie das maximale **Gesamtgewicht** für das aktuelle Flugwerk, das **aktuelle Gewicht** sowie Leistungsstatistiken zur **Höchstgeschwindigkeit**, **Wendigkeit**, **Panzerung** und **Angriffsstärke** ablesen. Wenn Sie die Konstruktion auf den Blaupausen modifizieren, dann werden auch diese Statistiken entsprechend verändert – fügen Sie beispielsweise ein weiteres Paar MGs hinzu, dann erhöht sich



die Angriffsstärke.

Nun wissen Sie, wie die Blaupausen interpretiert werden, also können Sie mit der Konstruktion beginnen. Klicken Sie auf die Register unten, um in den Blaupausen umzublättern. Beginnen Sie auf dem ersten Register, **Flugwerk**, und fahren Sie dann der Reihe nach mit den nächsten Registern fort. Lassen Sie keinesfalls auch nur einen dieser Schritte aus, sonst fliegen Sie am Ende vielleicht in einem Flugzeug ohne Motor!

Mit den Dropdown-Listen können

Sie die einzelnen Komponenten auf den Blaupausen auswählen. Wenn Sie durch die Listen blättern, werden rechts unten Statistiken und Beschreibungen zu den jeweiligen Komponenten angezeigt.

Flugwerk

Das Flugwerk bestimmt das Maximalgewicht Ihres Flugzeugs. Wenn Sie ein schweres Flugwerk verwenden, haben Sie zwar eine stabilere Konstruktion, aber Ihr Flugzeug wird nicht mehr so wendig sein wie eines mit leichterem Flugwerk.

Motor

Sie bekommen, was Sie bezahlen. Höhere Motorleistung kostet aber ein Vermögen.

Panzerung

Fügen Sie Panzerplatten zum Rumpf hinzu, um Ihr Flugzeug vor Geschossen und Raketen zu schützen. Wählen Sie Panzerung für Nase, Heck und Tragflächen aus.

Geschütze

Geschütze können an vier verschiedenen Positionen angebracht werden. An jeder Position können sich ein Geschütz oder ein Geschützpaar befinden. Wenn Sie ein Geschützpaar an einer Position anbringen möchten, müssen die Geschütze vom selben Typ und Kaliber sein.

Aufhängungen

Raketen werden an besonders verstärkten Aufhängungspunkten unter den Tragflächen angebracht. An den Tragflächen können sich eine jeweils unterschiedliche Anzahl von Aufhängungen befinden, maximal jedoch acht pro Flugwerk.

Lackierung

Gestalten Sie das Aussehen Ihres Flugzeugs mit Farbe, Schattierungen und



Abzeichnen, damit Sie in der Luft von Freund und Feind erkannt werden!

Wenn Ihr Flugzeug fertig ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Fertig zum Einkauf**, um die Gesamtkosten und eine Berechnung des Gesamtgewichts anzuzeigen. Wenn Sie zu viele Komponenten hinzugefügt oder das Gesamtgewicht des Flugwerks überschritten haben, können Sie das Flugzeug nicht

kaufen. Wenn Sie mehr Geld benötigen, um das Flugzeug kaufen zu können, klicken Sie auf die Schaltfläche **Flugzeuge verkaufen**, und verkaufen Sie ein oder mehrere nicht benötigte Flugzeuge. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Jetzt kaufen**, um den Einkauf abzuschließen, oder kehren Sie zurück zu den Registern der Blaupausen, um etwaige Änderungen vorzunehmen.

Das Trautmann-Bonilla Center für Kunst

GROSSES GELD
liegt in der Kunst!

Kein Talent erforderlich! Lernen von
Echten Europäischen Lehrern!

Kurse in:
Malen
Zeichnen
Schauspiel
Tanz
Schreiben



„WIR MACHEN STÄDTE!“

BIG

BAUUNTERNEHMEN

Banchero & Associates
• Boston • Atlantic Co. •





DIE RUHE VOR DEM STURM: EINSATZBESPRECHUNG DER PIRATEN

ALS UNSERE GEHEIMREPORTERIN an Bord der Pandora war, bekam sie mehr, als sie erhofft hatte – nun können wir Ihnen als erste nord-amerikanische Zeitschrift überhaupt aus erster Hand und authentisch Bericht erstatten, wie Piraten ihre Flugzeuge startklar machen und wie die Einsatzbesprechungen vor den Beutezügen, Luftangriffen und anderen Luftabenteuern ablaufen!

UM DIE EINSATZBESPRECHUNG AUFZURUFEN, klicken Sie in Nathan Zacharys Kabine in der Pandora auf **Nächste Mission**. Nathans Schlachtplan wird vorgetragen und auf einer großen Missionskarte detailliert veranschaulicht.

Wenn Sie die Einsatzbesprechung wiederholen möchten, klicken Sie auf **Briefing wiederholen**. Um in Nathans Kabine zurückzukehren, klicken Sie auf **Zurück in die Kabine**. Um Ihr Flugzeug für die Mission startklar zu machen, klicken Sie auf **Zur Flug-Checkliste**.

Flug-Checkliste

Verwenden Sie diese Tafel, um ein letztes Mal Ihr Flugzeug und das Ihres Rottenfliegers für die bevorstehende Mission zu überprüfen – nach dem Start haben Sie hierfür keine Gelegenheit mehr! Neben den Umrissen der Flugzeuge sehen Sie Listen mit Kaliber und Typ der Munition in den Bordgeschützen sowie den Raketentypen an den Aufhängungen.

Wenn Sie die Mission in einem anderen Flugzeug fliegen möchten, klicken Sie auf **Flugzeug wechseln**. Um andere Munition oder Raketen zu laden, klicken Sie auf **Munition ändern**. Beide Verfahren werden auf der folgenden Seite ausführlich besprochen.

Eine Liste der Missionsziele wird rechts an die Checkliste geheftet. Sehen Sie sich diese Ziele an, und entscheiden Sie daraufhin, welches Flugzeug und welche Munition am besten für die bevorstehende Mission geeignet sind. Wenn Sie startbereit sind, klicken



Sie auf **Mission fliegen**. Sollten Sie noch Fragen zu Ihren Missionszielen haben, wiederholen Sie die Einsatz-

besprechung, indem Sie auf die Schaltfläche **Zurück zum Briefing** klicken, die sich unterhalb der Tafel befindet.

Flugzeugauswahl

Wenn Sie das Flugzeug wechseln, können Sie sich die technischen Daten aller verfügbaren Flugzeuge anzeigen lassen, indem Sie durch die Dropdown-Listen für Ihr Flugzeug und das Ihres Rottenfliegers blättern. Wenn Sie ein Flugzeug auswählen, werden neben dem Umriss dessen Geschwindigkeit, Panzerung und Wendigkeit sowie die Geschütze und verfügbaren Aufhängungen angezeigt. Um ein Flugzeug im Multiplayermodus oder für die Sofort-Action zu verwenden, wählen Sie es aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Exportieren**.

Nachdem Sie die Flugzeuge für sich und Ihren Rottenflieger ausgewählt haben, klicken Sie auf **Auswahl annehmen** um zur Flug-Checkliste zurückzukehren, oder auf **Auswahl verwerfen**, wenn Sie die Änderungen rückgängig machen möchten. In beiden Fällen gelangen Sie anschließend zur Flug-Checkliste.

Munitionsauswahl

Bestimmen Sie die Art der Munition für sich und Ihren Rottenflieger, indem Sie sie aus den Dropdown-Listen für jedes Geschütz auswählen. Neben dem Flugzeug werden Beschreibungen zur gewählten Munition eingeblendet.

Bestimmen Sie die Raketen, indem Sie sie aus den Dropdown-Listen für jede Aufhängung auswählen. Auf der rechten Seite der Tafel werden Beschreibungen der ausgewählten Raketen eingeblendet.

Bestätigen oder verwerfen Sie die Auswahl Ihrer Bewaffnung, indem Sie unterhalb der Tafel entweder auf die Schaltfläche **Bewaffnung bestätigen** oder **Bewaffnung verwerfen** klicken.



Fluggrundlagen

MANCHE PILOTEN BEWEGEN SICH AM HIMMEL, als wären sie mit Flügeln geboren worden. Der Rest muss sich die Fähigkeiten hart erkämpfen und durch schmerzhaft erarbeiteten Erfahrungen erarbeiten. Doch glücklicherweise machen es die heutigen fortgeschrittenen Steuerungen für Quer- und Seitenruder dem Anfänger leichter als je zuvor, ins weite Blau abzuheben – und dort zu bleiben.

STARTEN UND ANDOCKEN

Moderne Kampfflugzeuge haben nur selten Bodenkontakt. Zumeist werden Sie von Zeppelin aus starten, die sich bereits in der Luft befinden, und anstelle einer Landung auch wieder an diesen andocken.

Der Start ist der einfache Teil – Sie werden vom Zeppelin abgesetzt, starten Ihre Motoren, und los geht's.

Andocken dagegen ist ein bisschen komplizierter. Die Zeppeline legen einen Andockhaken aus, der Ihr Flugzeug aufnehmen soll. Steuern Sie Ihr Flugzeug von hinten unter den Bauch des Zeppelins, und bringen Sie dann die Flugzeugnase in eine Linie mit dem Andockhaken. Fliegen Sie so nahe wie möglich heran, und passen Sie Ihre Geschwindigkeit der des Zeppelins an. Sobald Sie Kontakt mit dem Andockhaken haben, zieht Sie der Kran des Zeppelins an Bord.

SCHUBSTEUERUNG

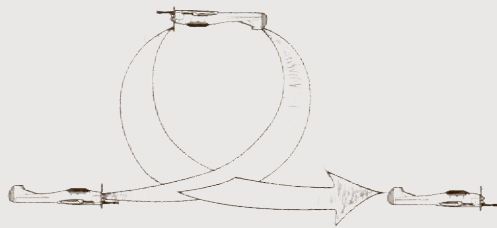
Die Schubregler Ihres Joysticks regeln die Geschwindigkeit Ihres Flugzeugs. Für Flugmanöver mit großem Anstellwinkel (dem Winkel Ihres Steigflugs) benötigen Sie mehr Schub als für solche mit kleinerem Anstellwinkel. Wenn Sie zu langsam sind, kommt es zu einem Strömungsabriss, und Ihr Flugzeug verliert den Auftrieb.

MANÖVRIEREN

Es gibt nichts Aufregenderes als das rauschartige Gefühl, wenn Sie aus einem Rückenflug zurück in die Horizontale rollen und mit Ihrem Fahrwerk die Baumwipfel stützen... aber bevor die Pferde mit Ihnen als Anfänger durchgehen und Sie ein solches Manöver versuchen, müssen Sie erst die Grundlagen beherrschen.

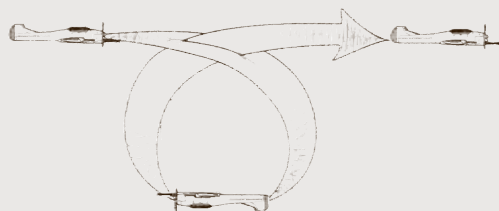
Steigflug

Ziehen Sie den Joystick nach hinten. Ihr Flugzeug nickt nach oben. Wenn Sie den Joystick in dieser Position halten, fliegen Sie einen vollständigen Aufwärtslooping. Achten Sie darauf, dass Sie schnell genug fliegen, denn andernfalls kann es zu einem Strömungsabriss kommen.



Sinkflug

Drücken Sie den Joystick nach vorne. Ihr Flugzeug nickt nach unten. Wenn Sie den Joystick in dieser Position halten, fliegen Sie einen vollständigen Abwärtslooping. Im Gegensatz zum Steigflug spielt hierbei die Geschwindigkeit keine Rolle, denn Sie beschleunigen automatisch auf Grund der Schwerkraft. Ihre Höhe jedoch spielt eine Rolle. Wenn sie zu Beginn dieses Manövers nicht hoch genug fliegen, werden Sie Bekanntschaft mit dem Boden machen!



ANMERKUNG DER REDAKTION: Auf Grund der überwältigenden Nachfrage unserer Leserschaft drucken wir hier noch einmal unsere beliebtesten Artikel (erstmals zu lesen in AAW, 16. Mai, 1933) zum Thema Grundlagen des Fliegens ab.

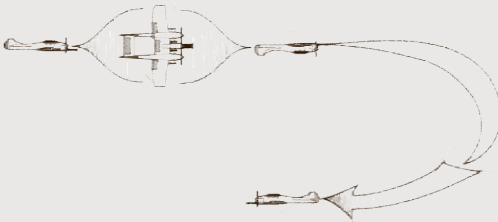
Rollen

Wenn Sie den Joystick seitlich bewegen, werden die Querruder eines Flügels nach oben und die des jeweils anderen Flügels nach unten ausgeklappt. Dadurch rollt Ihr Flugzeug nach links oder rechts. Es gibt drei Grundmanöver, für die Sie das Rollen benötigen: die Rolle mit den Querrudern, den Rückenflug und die Kurve mit den Querrudern.

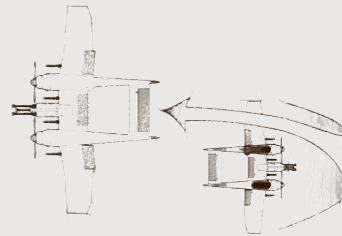
Rolle mit den Querrudern Bewegen Sie den Joystick zur Seite. Setzen Sie das Rollen fort, bis Sie eine 360°-Rolle beendet haben und sich wieder im Horizontalflug befinden.



Rückenflug Wenn Sie genau in der Mitte einer Rolle mit den Querrudern den Joystick wieder in die Neutralstellung bewegen, fliegen Sie auf dem Kopf oder im „Rückenflug“. Ein nützliches Manöver ist ein Rückenflug kombiniert mit einem Abwärtslooping. Auf diese Weise können Sie am schnellsten eine 180°-Wende durchführen und befinden sich am Ende wieder im Horizontalflug.



Kurve mit den Querrudern Das letzte Grundmanöver im Zusammenhang mit dem Rollen ist die Kurve mit den Querrudern. Rollen Sie um 90°, bis eine Flügelspitze nach oben und die andere nach unten zeigt, und ziehen Sie dann den Joystick nach hinten, als ob Sie einen Aufwärtslooping fliegen würden. Auf diese Weise fliegen Sie eine enge Kurve.



Kurvenflug

Drehen Sie den Joystick, um das Seitenruder nach rechts oder links zu bewegen. So wird die Flugzeugnase nach links oder rechts bewegt, ohne dass Sie die Querruder benötigen.

Es gibt Dutzende komplizierterer Flugmanöver, die sich aus einer Kombinationen dieser Grundmanöver zusammensetzen. Trainieren Sie die Grundlagen, und schon bald werden Sie fliegen wie ein Ass.

ABSPRINGEN

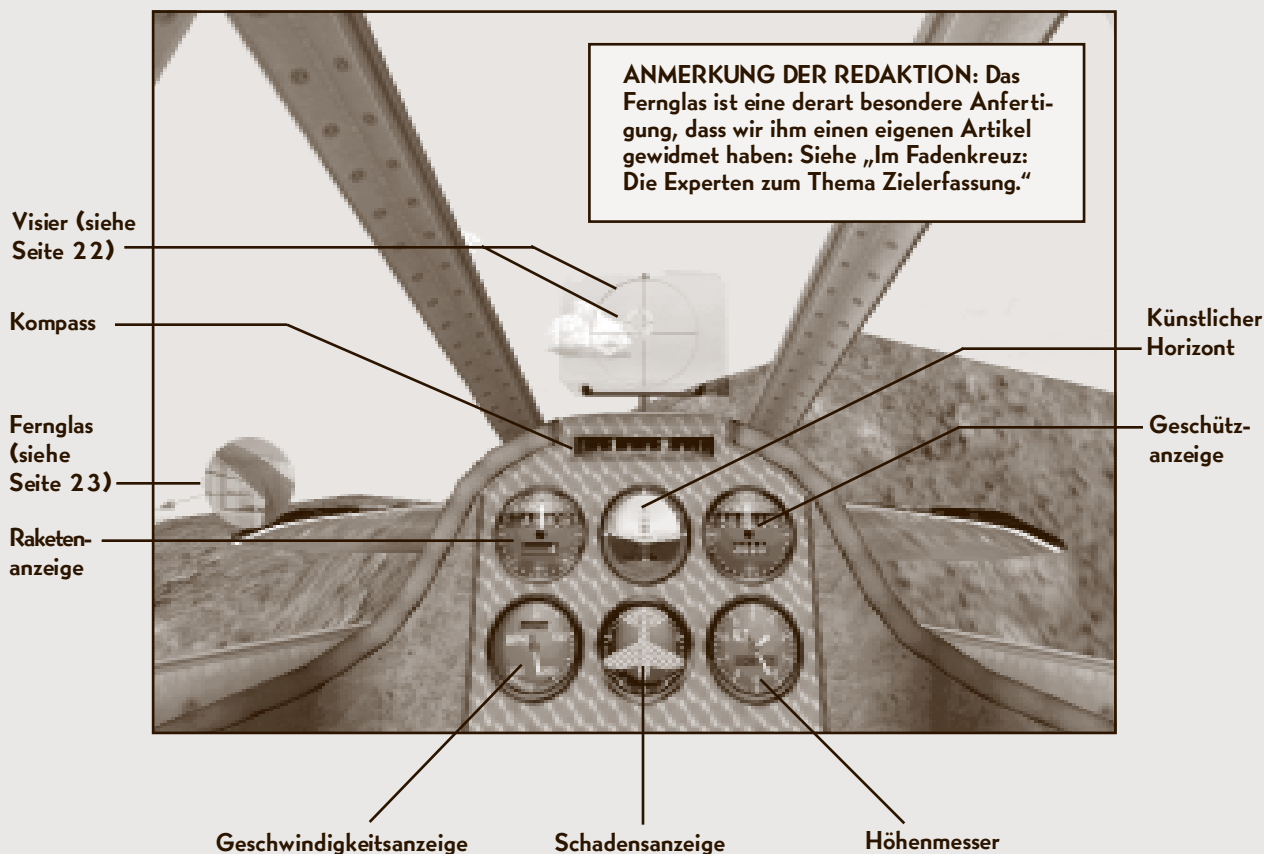
Ein Letztes müssen Sie noch lernen: Was tun Sie, wenn Sie nicht ganz so toll fliegen? Drücken Sie **STRG+X**, um die Cockpitkanzel abzusprengen und aus dem Flugzeug zu springen. Seien Sie aber vorsichtig, wenn Sie mit einem Flugzeug wie dem Devastator fliegen, bei dem sich die Propeller hinter der Kanzel befinden. Sie wären nicht der erste Pilot, der dem Tod entkommen wollte und sich geradewegs in die Propeller stürzte. Das ist kein schöner Anblick!



FLUGINSTRUMENTE

WIR HABEN UNSER EXPERTENTEAM GEBETEN, die neuesten Technologien auszuwerten und daraus die ultimative Instrumententafel zu entwickeln. Einige dieser Instrumente sind erprobt und echte, zuverlässige Messgeräte, aber andere befinden sich noch in der Experimentierphase, so dass Ihnen diese Geräte kaum jemals außerhalb eines Testgeländes großer Flugzeughersteller begegnen werden. Also machen Sie sich bereit, liebe Leser, und wir präsentieren Ihnen einen Einblick ins Beste vom Besten.

UNSERE INGENIEURE HABEN DAS COCKPIT eines Hughes „Devastator“ umkonstruiert. Und dabei haben sie geklotzt, nicht etwa gekleckert. Beachten Sie die klassische Ausstattung aus massivem Holz und poliertem Stahl. Die Anordnung der Instrumente kann sich jedoch je nach Flugzeugtyp unterscheiden.



Beginnen wir mit den Grundlagen...



KOMPASS Ein herkömmlicher Kompass würde im Flug wegen der Erschütterungen und schnellen Bewegungen, verursacht durch die abrupten Beschleunigungskräfte, nicht funktionieren. Wir haben uns für einen „Explorer 2000“ entschieden, der gyromagnetisch stabilisiert wird. Dieser Kompass zeigt Ihnen bei Wind und Wetter Ihren Kurs an – ganz gleich, in welche Richtung Sie eine Kurve fliegen oder rollen.

HÖHENMESSER

Als Höhenmesser haben wir den „Janas Rex“ gewählt, da er sehr leicht abzulesen ist. Die längere Nadel zeigt die Höhe in Schritten von hundert Fuß, die kürzere in Schritten von tausend Fuß an. Dieser Höhenmesser ist zusätzlich mit einer Warnanzeige ausgerüstet, die rot aufblinkt, wenn Ihre Höhe weniger als 100 Fuß beträgt.



GESCHWINDIGKEITS-ANZEIGE

Die „Whistler Delux“ ist eine barometrische Flugeschwindigkeitsanzeige, die Ihre kalibrierte Flugeschwindigkeit in Meilen pro Stunde anzeigt. Eine rote Warnleuchte blinkt auf, wenn die Geschwindigkeit Ihres Flugzeugs unter den berechneten Wert sinkt, bei dem die Strömung abreißt.



KÜNSTLICHER HORIZONT Es kann leicht passieren, dass Sie bei schlechtem

Wetter oder im Kampfgetümmel die Orientierung verlieren. Um dies zu verhindern, haben wir den künstlichen Horizont der Firma „Dexter-Handly“ eingebaut. Mit zwei Gyroskopen und verschleißfreien Edelstahllagern ausgestattet, zeigt Ihnen dieses Wunderwerk der Technik stets an, in welche Richtung die Flugzeugnase zeigt: nach oben, nach unten oder zur Seite.



Gehen Sie niemals ohne uns in die Stadt!

Wir holen Sie garantiert RAUS, oder Geld zurück!



Im Dienst der Missverstandenen seit 1928

KIMMICH KAUTIONSLEISTER



Picture Perfect

Professionelle Bilder

Wenn Sie professionelle Bilder benötigen, können Sie sich immer auf uns verlassen! Lassen Sie sich von unserem freundlichen Personal verzaubern!



Starker Geschmack für Starke Abenteuer.



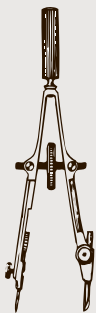
Die Nachrichten von
heute aus
aller Welt,
wann
immer Sie
sie
brauchen.



Kaufen Sie HEUTE!

LEX'S STUDIO

Wenn SIE es
bei Lex nicht
schaffen,
dann
**SIND SIE
SCHWACH**



ZIPPER ENGINEERING

Von Flugzeugen bis zu
Zeppelin und Wolkenkratzern

**Wir bauen bessere
Welten für SIE!**

Sitz in Pacifica,
östlich des Lake Washington

Sie werden jubeln über Dillon Kaffee

Die spezielle Mischung
mit besonders hohem
Koffeingehalt und dem
Besten aus der Bohne!



Probieren Sie noch heute!

Betrachten wir nun einige Instrumente, die nicht zur Standardausrüstung gehören und sich dennoch in unserem Cockpit befinden ...

GESCHÜTZANZEIGE

Die „Browning HPX“-Geschützanzeige zeigt an, welches Geschütz aktiviert und feuerbereit ist. Außerdem beinhaltet es einen Munitionszähler, auf dem Sie die verbleibende Munition des aktivierten Geschützes ablesen können. Die Piloten drücken **F3** oder **F4**, um zwischen den Geschützen umzuschalten. Wenn Sie zu einem anderen Geschütz wechseln, zeigt die Nadel der Anzeige auf ein leuchtendes Kreuz am äußeren Rand der Anzeige. Diese Kreuze und der numerische Zähler sind farbcodiert, um den Munitionszustand anzuzeigen:

Grün Ausreichend Munition.
Gelb Knappe Munition.
Rot Munition verbraucht.



RAKETENANZEIGE

Die „Bluedevil“-Raketenanzeige bietet Auskunft über den Status der Raketen, die an den Aufhängungen Ihres Flugzeugs montiert sind. Ähnlich wie bei der Geschützanzeige werden Typ der aktivierten Rakete und die verbleibende Anzahl angezeigt. Die Nadel der Geräts zeigt auf farbcodierte Kreuze am Rand der Anzeige:

Grün Mehrere Raketen vorhanden.
Gelb Wenige Raketen verbleiben.
Rot Alle Raketen verbraucht.



Mit der Taste **F5** kann der Pilot vorwärts durch die Raketen und Aufhängungen wechseln (oder rückwärts mit der Taste **F6**).

Ein besonderer Vorteil dieses Systems besteht darin, dass es automatisch zur nächsten verfügbaren Rakete umschaltet, wenn Sie alle Raketen an einer Aufhängung abgefeuert haben.

SCHADENSANZEIGE

Das mit Abstand hilfreichste Instrument ist die „Crispen Mark V“-Schadensanzeige. Sie müssen sich nicht im Rückenflug den Hals ausrenken, nur um nachzusehen, ob Ihr Heck in Stücke geschossen wurde – ein kurzer Blick auf dieses wunderbare Instrument wird Ihnen zeigen, ob Sie weiter durch die Wolken donnern können oder ob Sie auf dem letzten Loch pfeifen und zum Hangar zurückfliegen müssen. Das Instrument zeigt eine schematische Darstellung Ihres Flugzeug, die in die Abschnitte rechte Tragfläche, linke Tragfläche, Nase und Heck unterteilt ist. Diese Abschnitte sind je nach Schwere des Schadens anders eingefärbt:



Grün Abschnitt völlig intakt.
Gelb Bis zu 50 % der Panzerung dieses Abschnitts zerstört.
Orange 50 bis 100 % der Panzerung dieses Abschnitts zerstört, und 0 bis 25 % des Flugwerks zerstört.
Rot 25 bis 100 % des Flugwerks zerstört.

Andere Geräte und Messinstrumente kommen täglich auf den Markt (manche sind allerdings nur auf dem Schwarzmarkt erhältlich). In den kommenden Ausgaben werden wir Sie selbstverständlich auf dem Laufenden halten, sobald wir von neuen Entwicklungen hören, und werden diese ausgiebig unter Einsatzbedingungen testen.



FIREMANS GEFECHTSTIPPS

STEVE „FIREMAN“ KELLEY JR. - CAPTAIN der „Air Rangers“ der Republik Texas, überragendes Fliegerass, dekorierte Held der Buschkriege und immer noch ein toller Flieger – gibt uns auch diese Woche neue Einblicke zum Thema Luftkampf.

TÄGLICH FRAGEN MICH NEUE PILOTEN, die so ahnungslos wie Kinder sind, was mein Geheimnis sei. Wie habe ich 52 Flugzeuge abschießen können, von denen fünf ihrerseits von Pilotenassen geflogen wurden? Und wie habe ich das geschafft, ohne dabei selbst Schäden zu erleiden? Nun, natürlich gibt es in diesem Geschäft nicht nur ein Geheimnis... tatsächlich sind es zwei: Wissen und Zahlen.

Wissen

Sie müssen Ihr Flugzeug genau kennen. Fliegen Sie eine schwer bewaffnete und gepanzerte „Kestrel“ oder den agilen „Bloodhawk“? Studieren Sie jedes Flugzeug genau, und versetzen Sie sich so in die Lage, die empfindlichen Punkte Ihrer Gegner ausmachen zu können... und lernen Sie gleichzeitig, wie Sie Ihre eigenen wunden Punkte schützen.

Wenn Ihr Gegner zum Beispiel einen „Bloodhawk“ fliegt, dann fliegen Sie ihm niemals vor die Nase. Fliegen Sie von hinten auf sein Heck zu – und bleiben Sie dort. Wenn Sie andererseits eine „Kestrel“ fliegen, können Sie ein paar Schrammen in Kauf nehmen, bevor es wirklich bedrohlich wird, also könnten Sie einen Frontalangriff wagen.

Behalten Sie Ihre Geschütz- und Raketenanzeigen stets gut im Auge. In jeder Situation gibt es eine perfekt geeignete Waffe, mit der Sie Ihrem Gegner wirksam schaden können. Ver(sch)wenden Sie keine Dummdum-Geschosse, wenn Sie es mit einem dickhäutigen „Warhawk“ zu tun haben. Haben Sie vor, einen Zeppelin auszuschalten? Dann machen Sie nicht den Fehler, nur Flak-Raketen mitzunehmen. Diesen Schnitzer würden Sie nicht überleben.

Zahlen

In der Schule war ich damals mies mit Zahlen und Mathematik. Glücklicherweise müssen Sie in der Luft nichts über binome Theoreme wissen – Sie müssen allerdings ein Gefühl für bewegliche Objekte besitzen: Wie schnell bewegen sie sich? Wo zur Hölle sind sie überhaupt? Und wohin bewegen sie sich?

Schauen Sie sich also um (siehe „Augen auf: Ansichten“, in dieser Ausgabe, Seite 24), und orten Sie Ihre Gegner. Wenn Sie erst einmal Einschusslöcher in Ihren Tragflächen bemerken, dann ist es meistens zu spät, überhaupt noch etwas zu tun. Sie müssen immer die Positionen *aller* Gegner kennen, und nicht nur die des einen bösen Buben, den Sie gerade im Visier haben.

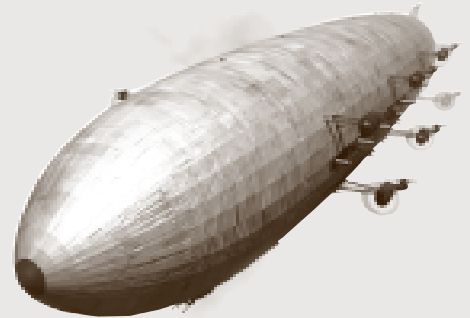
Sie sollten immer versuchen, hinter Ihren Gegner zu kommen (außer er hat ein Heckgeschütz) und ihn im Gegenzug von Ihrem eigenen Heck fern zu halten.

Wenn Sie sich einem gegnerischen Flugzeug nähern, dann versuchen Sie, höher zu fliegen als Ihr Gegner. Dadurch bieten sich Ihnen mehr Möglichkeiten verschiedener Flugmanöver. Ein cleverer Pilot weiß genau, wie er Höhe in Geschwindigkeit umwandeln kann und umgekehrt. Stürzen Sie von oben auf Ihr Ziel, wenn Sie ein schnelleres Flugzeug erwischen wollen... Wenn Sie aber abbremsen müssen (ein gefährliches Unterfangen im Luftkampf!), dann ziehen Sie steil nach oben.

Haben Sie Schwierigkeiten, einen wendigeren Gegner anzuvisieren? Versuchen Sie, im Kurvenflug abzubremsen. Dadurch verringert sich Ihr Kurvenradius, so dass Sie mit den Kapriolen des Gegners mithalten können.

Fazit

Denken Sie immer daran: Dort oben kann – und wird – das Unerwartete passieren. Schon ein kurzer Augenblick der Unachtsamkeit ist im Luftkampf tödlich, also bleiben Sie wachsam wie ein Luchs. Viel Glück, Frischlinge!





Die **EXPERTEN** zum **THEMA ZIELERFASSUNG!**

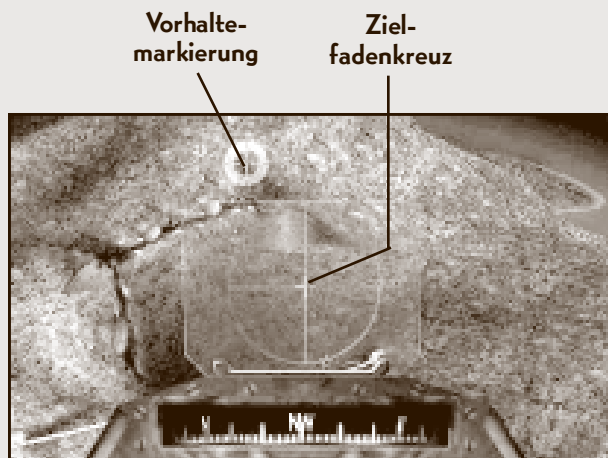
WILLKOMMEN ZU UNSERER WÖCHENTLICHEN Kolumne zum Thema Zielen. Lernen Sie hier, wie Sie einen Gegner schneller orten, wie Sie besser schießen und wie Sie jeden Piraten vom Himmel holen, der Ihren Weg kreuzt! In dieser Woche stellen wir neben den üblichen Tipps auch ein neues Gerät vor, auf das unsere AAW-Ingenieure gestoßen sind: das Fernglas.

JE NACH ART DES COCKPITS UND BLICKWINKELS (siehe „Augen auf: Ansichten“, in dieser Ausgabe, Seite 24) sehen Sie entweder die Vorhaltemarkierung und das Fadenkreuz oder *nur* die Vorhaltemarkierung.

Das Fadenkreuz zeigt an, in welche Richtung Ihre Flugzeugnase zeigt.

Die Vorhaltemarkierung berücksichtigt die Geschwindigkeit Ihres Flugzeugs, wenn Sie Kurven fliegen oder rollen. Diese Markierung zeigt den Punkt an, an dem Ihre Geschosse einschlagen würden.

Wenn Vorhaltemarkierung und Fadenkreuz sich decken, würden Sie exakt geradeaus feuern.



ZIELE AUSWÄHLEN

Um ein Ziel oder ein Missionsziel auszuwählen, verwenden Sie einen der folgenden Befehle: (Eine vollständige Beschreibung der Joysticksteuerungen finden Sie auf der letzten Seite dieser Ausgabe.)

Ziel auswählen

Tastatur

Nächsten Gegner/Ziel

E

Vorigen Gegner/Ziel

UMSCHALT + E

Nähesten Gegner/Ziel

STRG + E

Nächstes verbündetes Flugzeug

W

Voriges verbündetes Flugzeug

UMSCHALT + W

Nähestes verbündetes Flugzeug

STRG + W

Nächstes Nicht-Flugzeug

R

Voriges Nicht-Flugzeug

UMSCHALT + R

Nähestes Nicht-Flugzeug

STRG + R

Nähesten Angreifer zum Fadenkreuz

Q

Nichts anvisieren

T

Wenn Sie ein Ziel auswählen, werden zusätzliche Informationen eingeblendet. Falls sich das Ziel vor Ihnen befindet, wird der Name des Ziels angezeigt.



Wenn Sie nah genug sind, wird das Ziel in Klammern eingefasst (**rot** für Gegner, **grün** für Verbündete und **blau** für neutrale Ziele), so dass Sie das Ziel sogar durch eine Wolkendecke orten können.

Wenn sich das Ziel nicht vor Ihnen befindet, werden der Name des Ziels, die Richtung, in die Sie abdrehen müssen, um das Ziel voraus zu haben, sowie ein Pfeil, der in Richtung Ziel zeigt, eingeblendet.

Sobald Sie ein Ziel zerstören, wird automatisch ein anderes Ziel ausgewählt (falls vorhanden).



Das FERNGLAS

Wollten Sie auch schon immer einmal wissen, wer oder was gerade unter oder hinter Ihnen fliegt? Jetzt können Sie's sehen.

Das Fernglas ist ein gyroskopisch stabilisiertes, optisches System, das eine vergrößerte Ansicht des ausgewählten Ziels anzeigt. Dieses vergrößerte Bild bewegt sich an Ihrer Windschutzscheibe entlang, und ein Pfeil zeigt dabei stets in die Richtung des Ziels.



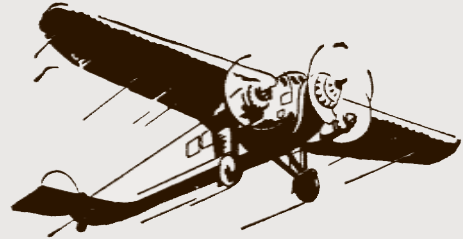
Sie können das Fernglas mit der Tastenkombination **UMSCHALT+S** ein- und ausschalten. Wenn das Ziel außer Sichtweite fliegt, schaltet sich das System automatisch ab.

Tipp der Woche



Im Luftkampf werden Sie nur alle Jubeljahre wirklich geradeaus fliegen. Bringen Sie Ihre Vorhaltemarkierung vor den Flugweg Ihres Gegners – wenn Ihre Geschosse die Strecke zwischen Ihnen und dem Gegner zurückgelegt haben, wird sich dessen Flugzeug genau dort befinden, wo Sie hingeschossen haben!

ERLEBEN SIE



ABENTEUER HAUTNAH

MIT „CAPPY G“ KAYS UND SEINEN STILLEN OFFIZIEREN!
JEDE WOCHE IN *AIR TIMES MAGAZINE!*

DIE ZUKUNFT DES FLIEGENS

KERN SCHWERINDUSTRIE ZEPPELINE



AUGEN AUF: ANSICHTEN

WENN SIE IM LUFTKAMPF in einer Wolkenschicht, im gleißenden Sonnenlicht oder in einem toten Winkel den Blickkontakt mit Ihrem Gegner verlieren, sind Sie wahrscheinlich erledigt, bevor Sie das Wort „abspringen“ auch nur aussprechen können. Augen auf ist die AAW-Kolumne über Strategien, wie Sie stets alles am Himmel im Blick haben!

ABER DIESE WOCHE IST ETWAS ANDERS: Wir stellen Ihnen die Ansichten vor, die nun zum Standard der neuesten Flugzeugkonstruktionen gehören. Und glauben Sie uns: Davon gibt es jede Menge! Sie können sich nun einiger Tricks bedienen, von denen Sie früher nicht zu träumen gewagt hätten.

Erstens können Sie mit der Taste **F8** zwischen der normalen Cockpitsicht, einer Außensicht und einer 3D-Sicht umschalten.



In der **COCKPITSICHT** sehen Sie zwar alle herkömmlichen Instrumente, aber Ihr Blickfeld ist relativ eingeschränkt.



In der **AUSSENSICHT** sehen Sie mehr vom Gelände sowie die meisten Instrumente.



Die **3D-SICHT** ist die am wenigsten eingeschränkte Sicht.

**WEISMAN
GEBRAUCHT- FLUGZEUGE**



„Flugzeuge für die ANDEREN!“



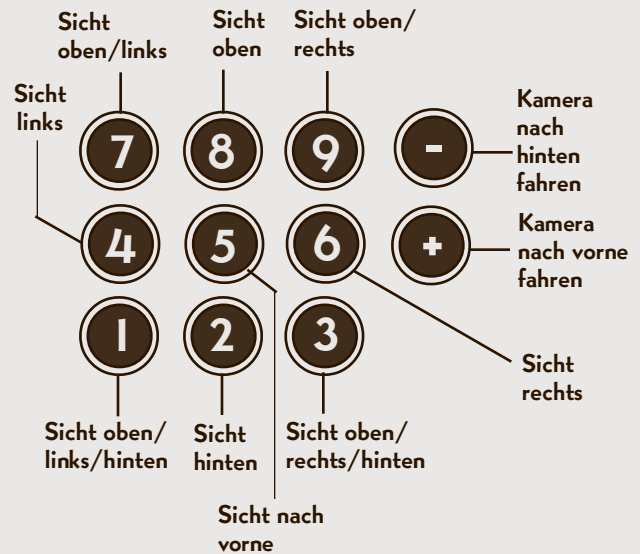
Eine weitere Option besteht in der Verfolgungsansicht. Drücken Sie die Taste **F7**, und Ihr Sichtfeld wird relativ zu Ihrem Flugzeug fixiert - Sie sehen, wie sich Ihr Flugzeug nähert und dann über Ihren Blickwinkel hinausfliegt. Dieser Modus eignet sich hervorragend für alle angehenden Hollywood-Regisseure!

Schließlich können Sie die Taste **L** drücken, um ein anvisiertes Flugzeug zu verfolgen. Ihre Sicht bleibt auf diesem Ziel zentriert, unabhängig davon, in welche Richtung Sie fliegen. Drücken Sie erneut die Taste **L**, um diesen Modus wieder zu beenden.



„ZENTRIERTES“ ZIEL

Sie können in jeder beliebigen Sicht zur Seite, nach hinten, nach oben oder nach unten schauen, indem Sie den Hütchenschalter des Joysticks oder die Tasten der Zehner-tastatur verwenden. Durch Bewegen des Hütchenschalters oder Drücken der Tasten auf der Zehnertastatur erzeugen Sie einen „Schnappschuss“ in die entsprechende Richtung.



Wenn Sie in Verbindung mit dem Hütchenschalter oder der Zehnertastatur die Taste **J** drücken, wird die Sicht allmählich in die entsprechende Richtung geschwenkt. Drücken Sie die Taste **K**, um wieder in den Modus „Schnappschuss“ zurückzukehren.

KAMERASICHTEN

Ansicht	Taste
Über Ihr Flugzeug	F9
Vor Ihr Flugzeug	F10
Links von Ihrem Flugzeug	F11
Rechts von Ihrem Flugzeug	F12

Sie haben jederzeit Zugriff auf eine von vier Kameras, um zu überprüfen, wie es um Ihr Flugzeug außerhalb des bequemen Cockpits bestellt ist.

Geheimnisse des BAUCHREDENS Jetzt gelüftet!

Leicht zu lernen in 60 bis 90 Tagen mit unserem Heimstudium. **ERFOLG GARANTIRT.** Verdienen Sie Geld! Werden Sie berühmt! Haben Sie Spaß! Riesige Gelegenheit! Radio, Fernsehen, Bühne! Kostenlose Informationen: **SCHREIBEN SIE UNS!**

STUNTS - SO GELANGEN SIE zu RUHM & EHRE!

WOLLEN SIE SICH EINEN NAMEN machen? Möchten Sie, dass die Leute mit dem Finger auf Ihr Flugzeug zeigen und sich Worte der Begeisterung zuflüstern oder vielleicht verängstigt reagieren, wenn Sie vorbeirauschen? Was halten Sie von ein paar Schnappschüssen in der Tageszeitung? Oder wollen Sie, dass Ihr bloßer Anblick selbst die berühmtesten Piraten zweimal überlegen lässt, ob sie sich mit Ihnen anlegen? Wenn dem so ist, lieber Leser, dann sind Sie hier genau richtig, denn hier präsentieren wir die AAW-Sonderserie zum Thema: Wie verschafft man sich in der Luft einen Ruf?



MANCHE PILOTEN messen ihren Erfolg an der Dicke ihrer Brieftasche, an der Anzahl der Stunden, die sie am Himmel verbracht haben, oder daran, wie viel Fracht sie von New York nach New Orleans geflogen haben. Aber diejenigen, die es besser wissen, drücken das wahre Maß eines Piloten durch eine Größe aus, die nicht in Zahlen messbar oder darzustellen ist. Das wahre Maß Ihres Werts ist Ruhm.

Sie mehrten Ihren Ruhm, indem Sie andere Piloten abschießen (die Bösewichte natürlich... nicht Ihren eigenen Rottenflieger), Zeppeline kapern, gefährliche Flugmanöver durchführen und andere Ehrfurcht einflößende Dinge tun. In dieser Woche beschäftigen wir uns mit dem „gefährliche Flugmanöver“-Teil der Ruhmsteigerung.

GEFAHRENZONEN

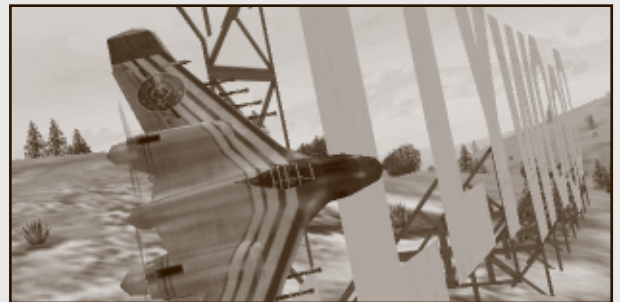
Gefahrenzonen sind enge Bereiche, die selbst für einen erfahrenen Piloten eine Herausforderung darstellen. Halten Sie Ausschau nach Tunnels, engen Canyons, offenen Hangars und anderen scheinbar nicht zu durchfliegenden Plätzen, denn Sie werden ganz schnell berühmt, wenn Sie sie dennoch meistern!

Vielleicht hat auch Ihr Rottenflieger ein paar Vorschläge, also hören Sie ihm zu. Er wird Ihnen sagen, wenn Sie einen erwähnenswerten Stunt gemeistert haben.

Ein weiterer Vorteil dieser Gefahrenzonen ist die Tatsache, dass Sie dort Ihre Gegner loswerden können. Zwängen Sie Ihr Flugzeug durch einen Eisenbahntunnel, und dann wird sich zeigen, ob der Pirat hinter Ihnen den Mumm hat, Ihnen zu folgen! Entweder bricht er seinen Angriff ab, oder er lernt auf die harte Tour, dass ein begrenzter Raum, eine abartige Geschwindigkeit und eine zitternde Hand eine tödliche Kombination darstellen.

Und vergessen Sie nicht, am nächsten Tag die Zeitung zu lesen. Ihr Foto könnte die Titelseite füllen oder vielleicht sogar in Hollywood in der Wochenschau zu sehen sein - beides eine große Bereicherung für Ihr Kerbholz!

Die einzige Grenze für Ihren Ruhm besteht in Ihrem Vorstellungsvermögen... und Ihren Nerven. Also stellen Sie sich auf die Probe, Piloten. Leben Sie gefährlich oder gar nicht.





SOFORT-ACTION

SOFORT-ACTION IST DAS AAW-FORUM für Piloten, die ihre eigenen Geschichten aus dem Luftkampf erzählen möchten.

ES GIBT ZWEI ARTEN, Missionen in der **Sofort-Action** zu fliegen. Sie können eine Geschichte im Inhaltsverzeichnis auswählen, dann auf **Geschichte anzeigen** klicken, die Einzelheiten auf der Titelseite der Geschichte lesen und anschließend auf **Mission fliegen** klicken. Oder Sie erzählen Ihre eigene Geschichte, indem Sie die Mission mithilfe der Dropdown-Listen verändern.



Wenn Sie Ihr eigenes Abenteuer gestalten möchten, geben Sie die benötigten Daten zur Mission ein, z. B. Anzahl der Rottenflieger, die eingesetzten Flugzeugtypen, den Schauplatz und die Informationen über Ihre Gegner. Als nächstes überprüfen Sie Ihre Bewaffnung (und die Ihres Rottenfliegers), indem Sie entweder **Pilot** oder **Rottenflieger** auswählen und anschließend auf **Bewaffnung** klicken.

Um ein Flugzeug für den Einsatz in der Sofort-Action zu modifizieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenes Flugzeug bauen** am unteren Bildschirmrand.

Klicken Sie schließlich auf **Mission fliegen**, um die SOFORT-ACTION zu starten!

MULTIPLAYER-SPIELE: EXKLUSIV-INTERVIEW

mit DR. FASSENBIENDER



DR. FASSENBIENDER IST NORDAMERIKAS herausragender Mechanikvirtuose mit Patenten für zahlreiche Generator- und Motorkonstruktionen. Sein Erfindergeist im Bereich Fliegerei und Flugschrauber hat ihn weltberühmt gemacht. In dieser Ausgabe spricht der Doktor mit AAW-Redakteur Nero MacLeon über „Crimson Skies“ und führt aus, wie Pilotenanwärter wertvolle Kampferfahrung erlangen können!

AAW: Wie stellt man eine Multiplayer-Verbindung her, Doktor?

Dr. Fassenbiender: Sie müssen nichts weiter tun, als im Hauptmenü auf **Multiplayer-Modus** zu klicken. Stellen Sie anschließend eine Netzwerk- oder Internetverbindung her, indem Sie die gewünschte Verbindungsart auswählen: MSN Gaming Zone, LAN IPX oder TCP/IP, Internet oder Modemverbindung.

MSN Gaming Zone: Damit Sie in der Zone spielen können, müssen Sie zunächst eine kostenlose Zone-ID erstellen und die Zone-Software installieren. Sobald Sie dies getan haben, besuchen Sie einfach einen der „Crimson Skies“-Spielerräume, und fangen Sie an zu spielen! Hinweis: Die erste Person, die einen Spielraum in der Zone betritt, ist immer der Host eines Spiels. Weitere Informationen erhalten Sie im Internet auf der Seite <http://www.zone.com/> unter „Help“.

LAN IPX oder LAN TCP/IP: Mit diesen Verbindungsarten können Sie in einem lokalen Netzwerk (LAN) entweder über das IPX- oder das TCP/IP-Protokoll spielen.

Internet: Bei diesem Verbindungstyp können Sie über das TCP/IP-Protokoll im Internet spielen, indem Sie die IP-Adresse oder den DNS-Namen des Computers angeben, zu dem Sie eine Verbindung aufbauen möchten.

Modemverbindung: Mit der Modemverbindung können Sie über Modem auf zwei Computern spielen, indem Sie die Telefonnummer des Computers eingeben, zu dem Sie eine Verbindung aufbauen möchten.





AAW: Und wenn ich mein eigenes, selbst gebautes Flugzeug fliegen möchte?

DF: Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **Eigenes Flugzeug bauen**, wenn Sie Ihr eigenes Flugzeug von A-Z konstruieren möchten.

AAW: Bin ich jetzt bereit, ein Spiel zu starten oder an einem Spiel teilzunehmen?

DF: Ja. Entweder starten Sie selbst ein Spiel, oder Sie nehmen an einem Spiel teil, das ein anderer Spieler gestartet hat. Wenn Sie auf **Host** klicken, müssen Sie der Spielsitzung einen Namen geben, ein optionales Kennwort bestimmen und die maximale Zahl an Spielern festlegen, die am Spiel teilnehmen können.

Sobald Sie auf **Verbinden** klicken, wird eine Liste mit Spielern eingeblendet. Diese Liste kann nach Spielnamen, Anzahl der Spieler, Missionstyp, Umgebung oder auch dem Spielstatus sortiert sein. Klicken Sie einfach auf **Aktualisieren**, um die Liste zu aktualisieren.

Wenn Sie auf einen Spielnamen und anschließend auf **Teilnehmen** klicken, müssen Sie ein Rufzeichen für die Sitzung festlegen, eine Pilotenstimme wählen und das Kennwort eingeben, falls der Host des Spiels dies so konfiguriert hat.

AAW: Was hat es mit den Spiel-Lobbys auf sich?

DF: Dort bilden die Spieler Teams, lassen sich die Spieleinstellungen anzeigen oder ändern sie, sofern sie der Host sind, und sprechen sich untereinander ab, bevor sie eine Multiplayer-Sitzung starten. In der Spielerliste sind die Rufzeichen der am aktuellen Spiel beteiligten Spieler aufgeführt. Das Rufzeichen des Hosts steht immer oben in der Liste, danach folgen die anderen Spieler in derselben Reihenfolge, in der sie ins Spiel eingetreten sind. Die Zahlen neben den Rufzeichen stehen für die Ping-Zeit dieses Spielers in Millisekunden [Anm. d. Red.: Dies ist die Zeit, die der Spielserver benötigt, um diesem Spieler zu antworten]. Die Felder neben diesen Zahlen zeigen den Status des Spielers: Aktiviert bedeutet, der Spieler ist spielbereit, und abgeblendet bedeutet, er ist nicht bereit.

Team: Um ein Team zu bilden, einem Team beizutreten oder ein Team zu verlassen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche: „Team bilden“, „Team beitreten“ oder „Team verlassen“. Je nach Teamstatus ist stets nur eine dieser Schaltflächen verfügbar.

Entfernen: Der Host kann jeden Spieler zurück zur Spieliste schicken, indem er den Spielernamen auswählt und anschließend auf „Entf.“ klickt.

Bereit: Wenn Sie bereit sind, das Spiel zu starten, klicken Sie auf „Bereit“. Der Host kann das Spiel erst starten, wenn alle Spieler bereit sind.



AAW: Wie kommunizieren die Spieler in der Lobby miteinander?

DF: Die Nachrichten von anderen Spielern werden in einem großen Nachrichtenfenster angezeigt. Die Textfarbe entspricht dabei der Farbe des Spielers in der Spielerliste. Systemmeldungen sind grau und stehen in Klammern.

Die Spieler geben ihre Nachrichten im Chat-Feld ein. Um eine Nachricht zu übertragen, drücken Sie die **EINGABETASTE**, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Senden**.

AAW: Wozu dienen die Register rechts oben auf dem Bildschirm?

DF: Hier können die Spieler Ihre Flugzeuge und Bewaffnung auswählen. Alle Spieler können die Missions-Optionen einsehen, aber nur der Host kann sie ändern.

Auf der Registerkarte **Missions-Optionen** wählt der Host die Mission, die Umgebung, die Siegvoraussetzungen, die maximale Teamgröße sowie die Anzahl der Leben pro Spieler aus. Außerdem kann der Host bestimmte Flugzeug-

komponenten und/oder Munition verbieten, indem er auf Auswählen klickt und anschließend die gewünschten Einträge in der Liste der verbotenen Komponenten vornimmt. Wenn Komponenten verboten werden, erhalten die Spieler eine Mitteilung, und alle Flugzeuge werden auf die Standardkonfiguration zurückgesetzt.

Die Flugzeugauswahl unter **Flugzeug auswählen** funktioniert genau so, wie bei einem Standardspiel [Anm. d. Red.: siehe „Die Ruhe vor dem Sturm: Einsatzbesprechung der Piraten“, in dieser Ausgabe, Seite 14]. Falls der Host selbst entworfene Flugzeuge zulässt, können die Spieler diese aus den entsprechenden eigenen Verzeichnissen importieren [Anm. d. Red.: siehe „Blaupausen und Blaumänner: Grundlagen des Flugzeugbaus“, in dieser Ausgabe, Seite 12].

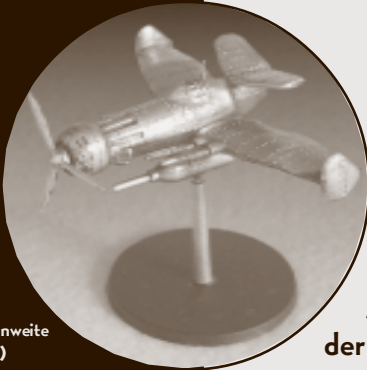
Im Bereich **Munition auswählen** bewaffnen die Spieler ihre Flugzeuge. Verbotene Raketen- und Munitionstypen können nicht ausgewählt werden.

AAW: Das ist bemerkenswert! Wie geht's nun los?

DF: Jeder Spieler muss auf **Bereit** geklickt haben. Wenn alle Spieler bereit sind, startet der Host das Spiel, indem er auf **Starten** klickt!



EINE LUFTWAFFE AUF DEM SCHREIBTISCH!



(Flügelspannweite
17 7/8 Zoll)



Modelle nicht montiert und lackiert. Erhältlich in guten Spielwaren- und Hobbygeschäften oder direkt bei FASA unter www.fasa.com
Copyright ©2000 FASA Corp.

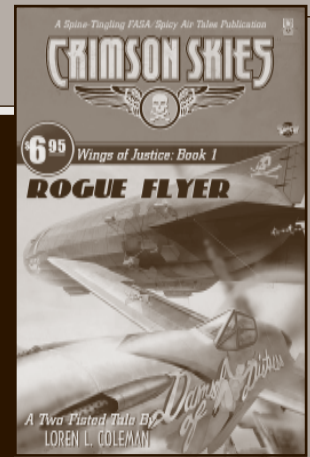
ACTION! DRAMA! AUFREGENDE ABENTEUER!



Erleben Sie die aufregenden
Heldentaten des Nathan Zachary!
Durchfliegen Sie die gefährlichen
Lüfte an der Seite von
Trevor „Falcon“ Girard!



- Die Saga beginnt im Winter 2000 • www.fasa.com •
- Copyright ©2000 FASA Corp. •





CREDITS

Air Action Weekly, Tochter des Atlas World News-Konzerns, erscheint in acht Staaten Nordamerikas und im Ausland und hat Redaktionsbüros in Manhattan, Hollywood, Houston, London, Dublin und Paris. Korrespondenten der Atlas News sind auf der ganzen Welt vertreten und riskieren täglich Kopf und Kragen, damit Sie heute schon die Nachrichten von morgen lesen können! Unser Team:

Vorstand Gründer und Chefredakteur: Jordan „Spürnase“ Weisman; Gründer und Leiter der Investigativabteilung: Dave McCoy; Vorstandsmitglied: Ed Fries; Präsident: Eric Straub; Geschäftsführender Direktor: Stuart Moulder; Finanzchef: Dave Luehmann; Herausgeber: Jon „Albatross“ Kimmich; Leiter der Rechercheabteilung: Jo Tyo; Logistikoffizier: Matt „Uncle Daddy“ Gradwohl; Auflagenmanagement: Ed Ventura; Geschäftsleitung: Craig Henry.

Planungsteam Chefredakteurin vom Dienst: Laura Fryer; Regionaler Verkaufsleiter (Nordamerikanische Staaten): Chris Cocks; Regionaler Verkaufsleiter (Europa): Peter „Mango“ Parsons; Recherche: Tim „Knappe“ O'Brien; Leiter der FAA: Phil „Flugangst“ Knowles; Künstlerischer Leiter (London): Douglas „Urich“ Herring; Satz: Chris „Letter“ Lassen; Belegschaftsflieger: John „Mungo“ Guyer; Leiter der Personalabteilung: Victor „Baron“ von Beck; Unionsdelegierter: Bob „Mr. Wolf“ Crocco; Assistent für Gutsakquisition: David „Schnecke“ Henry; Kopierjunge: Bob „BMW“ Gutmann.

Auslandsbüros Le Grand Chef des Malcontents Somptueux: Anna „Harvey“ Farr; Geschäftsleitung Moskau: Kazuyuki Shibuya; Geschäftsleitung Casablanca: Takayoshi Asahina; Geschäftsleitung Asien: Kazuyuki Kumai; Geschäftsleitung Großbritannien: Kaoru Ito; Geschäftsleitung Madrid: Victoria Olson; Übersetzungsmanager: Toshio Sato; Reiseplanung: Yutaka Hasegawa; Sondereinsatzkoordination (Paris): Laurence Krzemien-Smith.

Dublin Generalmanager: Paul Delany; Chefmechaniker: Jonathon Young; Fliegerass: Michael „Mickster“ Ivory; Außenreportagen: Suzanne Boylan; Belegschaftsflieger: John O'Sullivan; Rottenflieger: Kerrie Power.

Angestellte Fotografen Gefechtsfotograf/Illustrator: Vic „Fokker“ Bonilla; Experte für Freien Fall: Todd Lubsen.

Freiberufliche Fotografen Frank Woll, Tom Peters, Lex Story, Edison Girard, Ron „Eagle Eye“ Lemen.

Außenreportagen John Hudgens (Republik Texas); Ken Kato (Pazifika); Aaron „Jabroni“ Ueland (Lakota Territory); Dan Foy (Volkskollektiv); Brennan Priest (Industrial States of America); Kelly Bell (Empire State), Ramon „Cheezdawg“ Romero (Maritime Provinzen); Derek Carroll (Atlantische Koalition); Eugene Evans (Dixie); Mike Sartain (Appalachen); Lane Reichert (Outer Banks); Damien Neff (Französisch Louisiana); Kevin Loza (Freies Colorado); Mike Lyons (Arixo); Mitch Gitelman (Navajo Nation); Heinz Schuller (Utah); Eddie Smith (Hollywood); Sandra Garavito (Hongkong); Leon Gor (Hawaii); Heather Carlson (London); John Kane (Paris); Duane Decker (Moskau).

Flugpersonal Cheftechniker der Bodencrew: Todd „Andy Gibb“ Squire; Rottenflieger-Vermeidungsexpertin: Erika „Adara“ Carlson; Kommandant, Gefechtsdesign: J.J.J. „Und keins davon heißt Jay“ Banchemo Jr.; Experte für Großraketen: Michelle „Schlachtengel“ Gamboa Stenson; Spezialist für scharfe Granaten: Mike Pondsmith; Prototypen-Testpilot: Chris „Strammer Max“ Chamberlain; Vorsitzender des „Mile High Club“: Dave „Sgt. Skeyle“ Blumberg; Aufklärungspilot: Paul „Idaho Kid“ Reed; Waffenvorbereitung: Mark „4 Uhr morgens“ Forrer; Luftaufklärung: Matt „MEGA-MANN“ Alderman; Testpilot: Jim „Knüppelmann“ Bosler; Tarmac-Crew: Scott „Roller“ Luse; Motormechaniker: Mark „Nitro“ Heinen; Zeppelin-Chefingenieur: David „Big Z“ Kern; Waffenspezialist: Russ „Pyro“ Phillips; Spezialist für Sonarbojen: Mark Selander; Belastungstester: Stuart „Schreiberling“ Compton; Hardware-Konfiguration: Paul „Mr. Strahlemann“ Gradwohl; Nitro-Experimente: Joe „Skizzenkleber“ Mullenix; Piratenass: Steve „Seewolf“ Kastner; Leiter der Desinformationsabteilung: Stan „Trau ihm nicht“ LePard; Erste Hilfe: Jesse Janosov; Hangar-Hausmeister: Brian „Rächer“ Soderberg.

Stunt-Team Andy Glaister; Jim „Shaft“ Reichert; Chris Hadden; Nigel Keam, Randy Shedden, Melody Litovkin.

Sowie Piratenverbindungs-offizier: John „Schwarze Flagge“ Howard; Mädchen für alles: Tom „T-Man“ Sternberg; Kunstschnuggler: Daniel „Wipelflieger“ Dociu; Getränke-spezialist: Gary „Sensenmann“ Hinger; Tiertrainer: Graham „Ki-Ki“ Kays; Verdeckte Ermittlungen: Eric „Zwielicht“ Nylund; Boskopschüttler: David „Schick“ Blevins; Bezahlter Informant (Hollywood): Eric „Alan Smithee“ Trautmann; Sonderkorrespondentin für „Black Swan“: Dana „Schnappmesser“ Fos.

Wer ist die letzte Rettung?

DAS KANN IHNEN JEDER GUTE PILOT SAGEN ...

WAFFEN & ZIELSYSTEM

Geschütz feuern **LEERTASTE**
 Rakete feuern **X**
 Geschütz wechseln **F3, F4**
 Rakete wechseln **F5, F6**
 Nächsten Gegner/
 Ziel anvisieren **E**
 Nächsten Verbündeten
 anvisieren **W**
 Nächstes Nicht-Flugzeug
 anvisieren **R**
 Nächsten Angreifer zum
 Fadenkreuz anvisieren **Q**
 Nichts anvisieren **T**
 Fernglas
 an/aus **UMSCHALT + S**

MANÖVRIEREN

Nase nach oben
 Nase nach unten
 Nach rechts rollen
 Nach links rollen
 Rechtskurve
 Linkskurve
 Horizontalflug

SCHUBSTEUERUNG

Erhöhen **B**
 Verringern **1-9**
 Schub anpassen **N**
 Nitro-Booster
 aktivieren

SONSTIGES

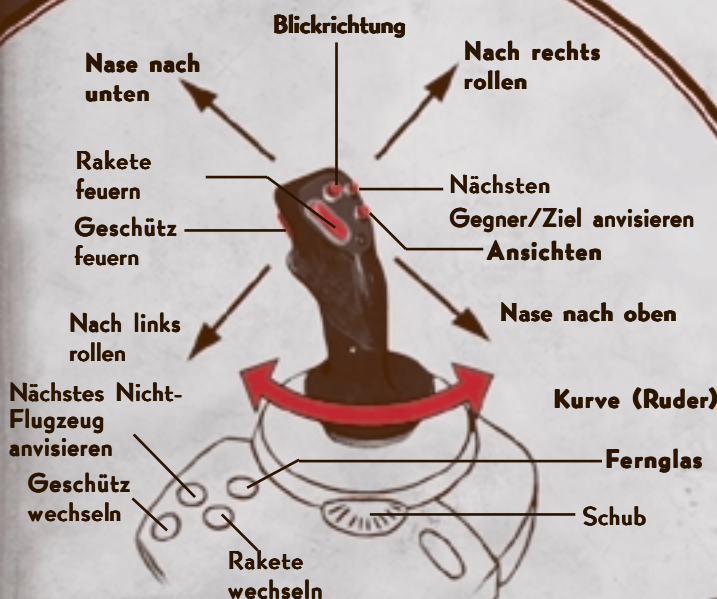
Missionskarte und
 Spielbildschirm aufrufen **ESC**
 Alle Steuerungen
 anzeigen **F1**
 Chat
 Team-Chat
 Doppelte
 Spielgeschwindigkeit
 (nur Einzelspieler)

ANSICHTEN

Blickrichtung
 Ansicht wechseln
 Kamera aufrufen
1-9 (Ziff.)
F8
F7, F9-F12

NACH-UNTEN-TASTE
NACH-OBEN-TASTE
NACH-RECHTS-TASTE
NACH-LINKS-TASTE
PUNKT (.)
KOMMA (,)
UMSCHALT + L

ZIRKUMFLEX (^)
UMSCHALT + ^
RÜCKTASTE



Der NEUE Steuerknüppel von ANGEL „Series 3“

Shur-Shot
Aero-Instrument
Company

„FÜR IHRE MASCHINE NUR DAS BESTE“

Microsoft