

"Il classico militare americano"

BOMBA ----: Sganciamento bomba

SUPPORTO -: Lanciafiamme

SPARO ----: Proiettili

- a) 2 proiettili piccoli
- b) 1 sparo compatto
- c) 2 file da 3 proiettili grandi, 1 fiammata
- 4) 1 sparo compatto e 2 file da 3 proiettili grandi, 2 fiammate

- Le varie fiamme sparate possono essere controllate muovendosi a destra o a sinistra, inoltre continuano il loro percorso anche dopo aver colpito un nemico.
- Quando Keaton usa la sua BOMBA, il suo aereo si alza di quota e lascia cadere una bomba che genera un'esplosione e che colpisce tutto quello che si trova all'interno dell'esplosione.
- Gli spari nemici vengono annullati dalla BOMBA.

<< Buon personaggio, la bomba però è a corto raggio. >>

=== KEITH [F-14] =====

"Il classico militare americano di colore

BOMBA ----: Missili

SUPPORTO -: Missile ad inseguimento

SPARO ----: Proiettili sottili

- a) 2 proiettili sottili
- b) 4 proiettili sottili
- c) 8 proiettili sottili, 1 missile ad inseguimento
- d) 14 proiettili sottili, 2 missili ad inseguimento

- Keith può sparare 1 o 2 missili, a seconda della potenza dello sparo, ad inseguimento alla volta.
- Quando Keith usa la sua BOMBA, compaiono dei missili che colpiscono tutto ciò che è all'interno dello schermo
- Gli spari nemici vengono annullati dalla BOMBA.

<< A mio avviso, il miglior personaggio del gioco: uno sparo abbastanza largo, missili ad inseguimento più potenti di quelli di Hien, una bomba dall'effetto istantaneo. >>

GIAPPONE #
#####

=== HIEN [FSX] =====

"Un ninja alla guida di aereo!!"

BOMBA ----: Raggio

SUPPORTO -: Missili ad inseguimento

SPARO ----: "Stellette"

- a) una file di stellette
- b) due file di stellette

- c) due file di stelletto, 4 missili ad inseguimento
- d) due file di pugnali, 6 missili ad inseguimento

- Hien può sparare 4 o 6 missili, a seconda della potenza dello sparo, ad inseguimento alla volta
- Quando Hien usa la sua BOMBA, il suo aereo spara un grande raggio.
- Hien può continuare a sparare ed è immortale mentre il raggio è attivo.
- Gli spari nemici vengono annullati dalla BOMBA.

<< Un ottimo personaggio: i missili ad inseguimento e la bomba vi potranno salvare la vita più di una volta. L'unico neo è che lo sparo è solo frontale. >>

=== MAO [F-15] =====
"Una bambina che sogna di essere pilota di aerei"

BOMBA ----: Ferma tempo

SUPPORTO -: Laser

SPARO ----: Proiettili

- a) 2 proiettili piccoli
- b) 1 sparo compatto
- c) 2 file da 3 proiettili grandi, 2 laser
- d) 1 sparo compatto e 2 file da 3 proiettili grandi, 4 laser

- I laser continuano il loro percorso anche dopo aver colpito un nemico.
- Quando Mao usa la sua BOMBA, gli spari nemici scompaiono e tutti i mezzi nemici si fermano. Solo Mao ed il suo eventuale compagno possono muoversi e sparare nel "tempo fermo".

<< Lo sparo più potente del gioco è una bomba che, se usata male, non vi servirà a niente. >>

SVEZIA #
#####

=== KOHFUL [AJ-37] =====
"Un vichingo che vuole dimostrare di essere l'uomo più forte del mondo"

BOMBA ----: 7 grossi missili ad inseguimento

SUPPORTO -: Coppie di missili "a cono"

SPARO ----: Proiettili sottili

- a) 2 proiettili sottili
- b) 4 proiettili sottili
- c) 8 proiettili sottili, 2 coppie di missili
- d) 14 proiettili sottili, 4 coppie di missili

- I missili li ho definiti "a cono" perchè colpiscono alternatamente a destra e a sinistra, descrivendo un "cono".
- Quando Kohful usa la sua BOMBA, il suo aereo si alza di quota e spara 7 grossi missili ad inseguimento.

<< A mio avviso, il peggior personaggio: bomba e sparo di supporto scadenti. >>

=== TEE-BEE [JAS-39] =====
"Un robot alla guida di un aereo!!"

BOMBA ----: 5 grosse fiammate
SUPPORTO -: Mine aeree
SPARO ----: Proiettili
a) 2 proiettili piccoli
b) 1 sparo compatto
c) 2 file da 3 proiettili grandi, 2 mine aeree
d) 1 sparo compatto e 2 file da 3 proiettili grandi, 4 mine aeree

- Le mine aeree vagano per tutto lo schermo.
- Quando Tee-Bee usa la sua BOMBA, l'aereo spara 5 grosse fiammate.

<< Un personaggio che non eccelle: le sue mine vagano a caso, però potranno difendervi dagli spari nemici; la bomba non vi difende per niente. >>

GRAN BRETAGNA #
#####

=== VILLIAM [AV-8] =====
"Un ragazzo alla ricerca della sua sposa"

BOMBA ----: Bombardieri
SUPPORTO -: Missili perforanti
SPARO ----: Comete
a) 1 fila dritta di comete
b) 2 file dritta di comete
c) 3 file a cono di comete, 2 missili perforanti
d) 3 file doppie a cono di comete, 4 missili perforanti

- I missili perforanti procedono in linea retta
- Quando Villiam usa la sua BOMBA, compaiono due grossi aerei che bombardano tutto ciò che è presente nello schermo.

<< Un buon personaggio: lo sparo è efficace sia frontalmente che lateralmente. La bomba, però, è ad effetto ritardato. >>

=== LORD WHITE [IDS] =====
"Un vecchio soldato nella sua ultima missione prima di ritirarsi"

BOMBA ----: Missili a grappolo
SUPPORTO -: Sganciamento bombe
SPARO ----: Proiettili
a) 2 proiettili piccoli
b) 1 sparo compatto
c) 2 file da 3 proiettili grandi, 2 bombe
d) 1 sparo compatto e 2 file da 3 proiettili grandi, 4 bombe

- Quando Lord White usa la sua BOMBA, il suo aereo si alza di quota e spara 6 missili che si suddividono in tante bombe, colpendo quasi tutto lo schermo.

- proiettili gialli

I proiettili gialli possono essere distrutti dai nostri proiettili.

Durante il gioco affronteremo diversi mezzi di combattimento aerei, terrestri, navali e addirittura spaziali.

Il simbolo "(+)" dopo il mezzo nemico indica che potremo avere un Potenziatore dopo averlo distrutto.

MEZZI AEREI #
#####

AEREI VERDI

aerei che sparano al massimo 2 proiettili piccoli

AEREI "Giro della Morte"

aerei che sparano 1 proiettile piccolo dopo aver fatto il giro della morte

AEREI "Virata"

aerei che sparano 1 proiettile piccolo durante la virata

AEREI "Kamikaze"

aerei che si lanciano contro di noi sparando 2 proiettili piccoli

AEREI GRANDI (+)

aerei che sparano proiettili piccoli a raggiera

AEREI RUSSI (+)

aerei che sparano proiettili piccoli a raggiera

ELICOTTERI PICCOLI

elicotteri che tenteranno di venirci addosso, sparano proiettili piccoli

ELICOTTERI GRANDI (+)

elicotteri che sparano proiettili piccoli a raggiera

ELICOTTERI DA BATTAGLIA (+)

elicotteri che sparano proiettili piccoli a raggiera e frontali

ELICOTTERI RUSSI

elicotteri che sparano proiettili piccoli

PALAZZI DEL CREMLINO (+)

palazzi che tenteranno di venirci a addosso, sparano proiettili piccoli, grandi e gialli.

MEZZI TERRESTRI #
#####

CARRIARMATI VERDI

sparano proiettili piccoli

CARRIARMATI MARRONI

sparano proiettili piccoli

CUPOLE GRIGIE

sparano proiettili piccoli

CANNONI

sparano proiettili piccoli

CANNONI DEL DESERTO

sparano proiettili grandi a raggiera

CUPOLA GIALLA (+)

spara proiettili grandi a raggiera e proiettili piccoli

#####

MEZZI NAVALI

#####

SOMMERGIBILI

sparano coppie di proiettili piccoli

CARRI NAVALI

sparano proiettili piccoli

NAVE

spara proiettili piccoli

PORTA AEREI (+)

spara proiettili piccoli e gialli

#####

MEZZI SPAZIALI

#####

ROBOT SATELLITI

sparano proiettili piccoli a raggiera

CANNONI

sparano proiettili piccoli

ROBOT CARRI (+)

sparano proiettili piccoli a raggiera

CANNONI TONDI

sparano proiettili piccoli

UFO (+)

spara proiettili piccoli e grandi a raggiera; spara proiettili piccoli dai cannoni

#####

BOSS

#####

FORTEZZA (Nord Europa)

Questo Boss è formato da due parti: la fortezza superiore e quella inferiore.

PARTI DISTRUTTIBILI: cupole grigie, cannoni grossi, turbine

Fortezza superiore

- .4 cannoni
- .9 cupole grigie
- .parte centrale: spara 4 proiettili grossi

Una volta distrutta, viene fuori la fortezza inferiore

- .2 grossi cannoni -: sparano proiettili gialli
- .4 turbine -----: sparano 2 proiettili grossi
- .parte centrale ---: spara 4 proiettili grossi

UFO VERDE (Giappone)

PARTI DISTRUTTIBILI: corazza

- .2 cannoni piccoli: sparano proiettili piccoli
- .spara proiettili grossi sia frontali che a a raggiera
- .dopo aver perso la corazza, può sparare un raggio frontalmente
- .può usare gli arpioni
- .quando è quasi distrutto, spara proiettili grossi a spirale

NAVE DA GUERRA (America)

PARTI DISTRUTTIBILI: cannone enorme, cannoni, lanciamissili

- .1 cannone enorme: spara 3 proiettili grossi
- .4 cannoni
- .2 lanciamissili
- .la parte centrale e quella finale sparano proiettili grossi a raggiera

BOMBARDIERE (Europa Centrale)

- .spara proiettili piccoli a raggiera
- .spara proiettili grossi
- .spara proiettili gialli a croce

CARROARMATO DA BATTAGLIA (Arabia)

PARTI DISTRUTTIBILI: cannone rotante, cannoni grossi, cannoncini rotanti

- .cannone rotante --: spara proiettili grossi a spirale doppia
- .2 cannoni grossi -: sparano 3 proiettili grossi

- .dopo aver distrutto il cannone rotante, il carroarmato si "apre" rivelando:
- .4 cannoncini rotanti: sparano proiettili gialli
- .2 turbine che sparano proiettili grossi a raggiera

HOVERCRAFT (Mediterraneo)

PARTI DISTRUTTIBILI: cannoni, cannoncini, turbine piccole, parte centrale
.4 cannoni
.6 cannoncini
.4 turbine piccole: sparano proiettili piccoli
.parte centrale: spara 3 proiettili grossi
.dopo aver distrutto la parte centrale l'hovercraft sparerà proiettili grossi
a spirale quadrupla

COPPIA DI AEREI NERI (Russia)

.sparano proiettili piccoli e grossi a raggiera
.sparano proiettili gialli
.sparano missili che a loro volta sparano proiettili piccoli

SHUTTLE (Spazio)

.spara proiettili piccoli
.spara proiettili grossi dalla coda
.emette due sfere che a loro volta sparano proiettili grossi a raggiera
.quando sarà quasi distrutto sparerà delle barre che emetteranno raggi di luce
per tutta la larghezza dello schermo

SCIMMIA (Boss Finale 1)

.spara 3 proiettili grossi dalle mani
.spara proiettili grossi a raggiera
.produce scimmiette che a loro volta sparano proiettili piccoli
.si scaglia contro di noi

RAZZO (Boss Finale 2)

.spara proiettili piccoli e grossi
.2 parti del razzo si staccano e sparano proiettili grossi a croce
.la coda del razzo spara piccoli razzi che a loro volta sparano proiettili
piccoli

TESCHIO (Boss Finale 2*)

Può capitare che dopo aver distrutto il razzo appaia un teschio che spara
proiettili grossi in tutte le direzioni

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
|5) LIVELLI:|
|//////////|

Il gioco prevede 7 livelli da superare.

I primi 3 livelli possono essere scelti a caso tra:

- GIAPPONE
- EUROPA CENTRALE
- NORD EUROPA
- STATI UNITI

I 4 livelli rimanenti sono in ordine:

- ARABIA
- MEDITERRANEO
- RUSSIA
- SPAZIO

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|6) OGGETTI:|
|//////////
```

Durante il gioco se distruggiamo particolari mezzi nemici oppure colpiamo determinati edifici potremo ottenere alcuni oggetti che ci aiuteranno durante il gioco:

```
/ \
| P | Potenziatore: aumenta la nostra potenza di fuoco di un livello
-----
```

```
/ \
| B | Bomba: otterremo una BOMBA
-----
```

```
/ \
| F | Potenziatore Massimo: aumenta la nostra potenza di fuoco fino al livello
----- massimo
```

```
/ \
|1UP| Vita: otterremo una vita in più
-----
```

Ogni P che prenderemo in più varrà 2000 punti

Ogni F che prenderemo in più varrà 10000 punti

A seconda della nazionalità del pilota appariranno, dopo aver distrutto determinati edifici, dei simboli di monete:

KEATON/KEITH -----: \$ (dollaro)

HIEN/MAO -----: ¥ (yen)

KOHFUL/TEE BEE -----: Kr (corona svedese)

VILLIAM/LORD WHITE -: £ (sterlina)

Ogni moneta vale 1000 punti.

Le ultime due cifre del punteggio indicano quante volte abbiamo continuato.

|**CREDITS**|

GUIDA A AEROFIGHTERS

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2003 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.