

**SIMCOPTER**  
**MISSIONI DI VOLO NELLE METROPOLI**  
**MANUALE UTENTE**

## **MANUALE**

**Scritto da:** Bob Sombrio

**Editing Testo:** Debra Larson, Stephen Goldin, Laura O'Shea, Michael Bremer

**Progettazione della documentazione:** David Caggiano, Rhea Yost

**Impaginazione:** David Caggiano

## **SQUADRA MARKETING MAXIS**

**Vice Presidente Marketing:** Robin Harper

**Direttore Marketing Prodotto di Intrattenimento:** Larry Lee

**Versione Europea:** Chris Knight, Sam Fay, Jennifer Abrook, Adam O'Neill

**Pubbliche Relazioni Europa:** Simi Belo

**Responsabile Prodotto:** Sally Vandershaf

**Web Masters:** Karen Fagen, Bryan Magers

## **FABBRICAZIONE**

**Vice Presidente delle Operazioni:** Val Garcia

**Responsabile Fabbricazione:** Philip Webb

**Coordinatrice Fabbricazione:** Silvana Luciano

**Scatola realizzata da:** Jamie Davison Design, Inc., Maia Graff

## **CARTELLONI PUBBLICITARI E MESSAGGI**

**Scritti da:** Bob Sombrio

**Cartelloni e Messaggi Aggiuntivi:** Sally Vandershaf, David Abrams, Will Wright

**Voci:** David Abrams, Fred Bowie (che aiuta tutti), David Caggiano, Andrea Chellew, Karen Fagen, Micheal Gilmartin, Ira Katz, Ila Kriplani, Leo Kunkle, Jeanie Lerner, Ken Mace, Tim Moore, Owen Nelson, Laura O'Shea, Genevieve Owens, Liam Patterson, Michael Perry, Tony Rumph, Scott Shicoff, Bob Sombrio, James Turner, Melissa Van Hagen, Sally Vandershaf, Lorraine Woodruff, Will Wright, Variny Yim

**Un Ringraziamento Speciale a:** Teresa Mizelle, Charlotte Williams, Joy Carchidi, Joe Scirica, John Csicsery, Genevieve Owens, Kevin O'Hare, Jeff Feil, Nolan Erck, Karen Fagen, Roger Johnsen, May Wong, Tracy Giles, Genny Owens, Aimee West, Iksoon Shin, Colleen Shuman, Caleb Clark, Julia Gilmartin, Sabrina Barton, Larry Greer, Brad Carchidi, Nancy Barber, ai miei due gatti e a chiunque alla Maxis sia stato dietro a una tastiera o a un joystick.

*Per un piacevole ascolto durante il volo, le stazioni di musica classica diffondono le seguenti selezioni:*

- Terzo Movimento dalla Sonata al Chiar di Luna di Beethoven
- Terzo Movimento dalla Sonata Appassionata di Beethoven
- Terzo Movimento dalla Sonata Patetica di Beethoven
- Primo Movimento dalla Sonata Waldstein di Beethoven
- Selezioni dalle Quattro Stagioni di Vivaldi
- La Cavalcata delle Valchirie di Richard Wagner

## SOMMARIO

Prima Legge sugli Elicotteri: Se il motore ti pianta, sei spacciato.

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Installazione</b> .....                               | <b>5</b>  |
| <b>Benvenuto</b> .....                                   | <b>6</b>  |
| Informazioni sul Manuale .....                           | 6         |
| Due Modalità di Gioco .....                              | 7         |
| Con il Joystick al Posto della Tastiera .....            | 7         |
| <b>Tutorial (Corso di volo)</b> .....                    | <b>8</b>  |
| Lezione di Volo — Veloce e Deciso .....                  | 8         |
| Esercitazioni e Prove .....                              | 15        |
| <b>Riferimenti di gioco</b> .....                        | <b>21</b> |
| Missioni, Se Decidi di Accettarle .....                  | 21        |
| L'apparecchiatura sulla Plancia .....                    | 25        |
| Menù e Impostazioni di Gioco .....                       | 28        |
| Promozioni di Carriera .....                             | 30        |
| Ultimi Dettagli .....                                    | 30        |
| Le Cavallette di SimCopter .....                         | 32        |
| <b>Comandi e assegnazioni di default dei tasti</b> ..... | <b>34</b> |

## **INSTALLAZIONE**

Nota: il CD-ROM di SimCopter deve essere nel lettore per poter giocare, a prescindere di come installi il gioco.

Inserisci il CD-ROM di SimCopter nel lettore.

### **SE IL LETTORE CD-ROM SUPPORTA L'AUTOPLAY**

La schermata di AutoPlay si aprirà sull'InstallShield Wizard. (Dopo che il gioco sarà installato, quando inserisci il CD-ROM di SimCopter, si aprirà una finestra introduttiva del gioco. SimCopter si avvierà quando premerai "Play" su questa schermata).

### **SE IL LETTORE CD-ROM NON SUPPORTA L'AUTOPLAY**

Apri il menù di A

## **INTRODUZIONE**

“Mi lancerò in volo come  
un uccello nell’infinito blu”  
- Charles L. O’Donnell

### **BENVENUTO**

Seconda Legge sugli Elicotteri: Quando si vola in elicottero si balla molto più  
che in aereo.

Ti va di volare in elicottero, salvare vite umane e le loro proprietà, lavorare per la legge e fare un po’ di soldi? E magari farlo in una città che hai costruito tu? Se la risposta è sì, questo è il gioco che fa per te. Con SimCopter è facile e divertente, non dovrai imparare a leggere un sacco di quadranti, né chiedere l’autorizzazione governativa. In pochi minuti sarai in grado di padroneggiare i comandi di volo, il tempo di premere un tasto e sarai già sparito nel cielo.

### **INFORMAZIONI SUL MANUALE**

Questo manuale comprende un breve corso di volo e una sezione con i riferi-

## **DUE MODALITÀ DI GIOCO**

Vi sono due diverse modalità per essere un pilota SimCopter. La prima è giocare un Career Game (Carriera). Tutte le città di cui hai bisogno per fare una bella carriera sono comprese nel gioco. Queste città si chiamano Career Cities. Nel corso della carriera trasporti i tuoi elicotteri, l'equipaggiamento, l'esperienza e le tue conoscenze da una città all'altra. Le missioni e le città sono collegate fra di loro e tu avanzi lungo un percorso di carriera fino a diventare un ricco comandante SimPilot. Il Career Game dispone di dieci livelli e di molti percorsi diversi fra cui scegliere. All'inizio la vita e le missioni sono roba facile. Ma alla fine, devi essere un vero professionista per vincere.

La seconda modalità è quella di giocare in una tua città SimCity 2000, sia che l'abbia costruita con SimCity 2000, o con SimCity 2000 Network Edition o con il SimCity Urban Renewal Kit (SCURK). Quando scegli questa modalità ogni città diventa una sorta di isola in cui si svolge la tua carriera. Le missioni dipendono dal design e dalle condizioni di vita della città, e da parametri che puoi impostare all'interno di SimCopter.

Che tu scelga di giocare con le nostre città o con le tue, inizierai sempre con pochi soldi e dovrai sudarti la carriera fino a diventare il proprietario di una flotta di elicotteri. Ed è proprio vero, potrai anche uscire dall'elicottero e andartene in giro, potrai persino entrare dentro qualche edificio.

Una breve nota: Vedrai soltanto la grafica originale di SimCity 2000 e non il Future set o qualunque altro set creato con lo SCURK.

### **CON IL JOYSTICK AL POSTO DELLA TASTIERA**

Il joystick funziona benissimo con SimCopter. Tutti gli esempi del manuale fanno riferimento ai comandi della tastiera, ma se preferisci il joystick, tutti i controlli base come girare, volare, atterrare e spostare il cursore sullo schermo dovrebbero essere facilmente intuibili. Vai per tentativi, probabilmente ci riuscirai subito. Se le cose non vanno come vuoi tu, allora controlla le istruzioni su come cambiare le impostazioni per il joystick nella sezione dei riferimenti di gioco.

## **TUTORIAL (CORSO DI VOLO)**

“Non cercare di volare prima di aver messo le ali”

- Proverbio francese

Terza Legge sugli Elicotteri: Gli elicotteri sono troppo fragili per volare con vento forte.

Benvenuto a Copter 101. Con questa lezione riuscirai ad alzarti e volare in men

Quando ti trovi rivolto verso l'elicottero, premi il tasto freccia su per salire sull'elicottero.

Se manchi l'ingresso passerai attraverso l'elicottero senza che ti succeda niente. Limitati a ruotare nuovamente su te stesso dall'altro lato e cerca nuovamente di salire.

Appena ti siedi all'interno dell'elicottero, il tuo punto di vista si sposta alle tue spalle e guarda in avanti. Questa inquadratura oggettiva, con la camera alle tue spalle, è definita qui Third Person (Terza Persona), oppure "Chase" View (Visuale "Inseguimento"). Si intravedono ancora alcuni edifici di Tutorial City e vedi il pannello di controllo davanti a te.

Parleremo ancora del pannello di controllo e delle altre inquadrature fra breve. Ma adesso, la cosa più importante... è decollare!

Tieni premuto il tasto Q fino a quando non sei al di sopra degli edifici, a quel punto rilascia il tasto.

Sentirai il motore salire di giri e noterai che ti stai alzando dal suolo.

#### VOLARE CON LA TUA CAVALLETTA

Una volta che sei in volo usa i tasti con le frecce (o il joystick) per pilotare l'elicottero.

I controlli di default della tastiera per condurre l'elicottero sono:

|                                                                  |                  |
|------------------------------------------------------------------|------------------|
| Avvio e decollo . . . . .                                        | Q                |
| Andare in avanti . . . . .                                       | Freccia su       |
| Girare verso sinistra . . . . .                                  | Freccia sinistra |
| Girare verso destra . . . . .                                    | Freccia destra   |
| Andare indietro . . . . .                                        | Freccia giù      |
| Piegare a sinistra senza girare (Inclinato a sinistra) . . . . . | A                |
| Piegare a destra senza girare (Inclinato a destra) . . . . .     | S                |
| Scendere e atterrare . . . . .                                   | W                |
| Scendere dall'elicottero . . . . .                               | E                |

Passa un po' di tempo in volo.

Il mondo ti circonda. La città occupa un quarto del mondo, il resto è una landa desolata. Fai attenzione al terreno, se non voli abbastanza alto potresti abbatterti sulle colline.

**Nota:** Se voli troppo alto le nuvole e la nebbia oscureranno la tua visuale.

Sfrutta questo volo per provare alcune cose che dovrai fare in gioco. Voli in mezzo agli edifici o cerca di atterrare sul tetto di un ospedale, di una caserma dei pompieri o di una centrale della polizia. Fai attenzione ai medici e ai poliziotti presenti sui tetti di alcuni edifici.

Dovrai riuscire a recuperare dei Sim da treni senza controllo, quindi cerca di tenerti al passo col treno che viaggia per la città.

**LA M**

## **CAMBIARE INQUADRATURA**

Hai a disposizione tre inquadratur

I comandi di default della tastiera sono:

Spara con Cannone ad Acqua . . . . . Barra Spaziatrice

Abbassa Secchio Acqua . . . . . V

Alza Secchio Acqua . . . . . C

Scarica Acqua dal Secchio . . . . . B

Abbassa Imbracatura di Salvataggio . . . . . G

Alza Imbracatura di Salvataggio . . . . . F

Gli strumenti funzionano in tutte le diverse inquadrature, tuttavia alcuni sono più semplici da usare in determinate inquadrature.

**Nota:** Devi abbassare il secchio per scaricare l'acqua. Se hai finito l'acqua non puoi usare il cannone né il secchio.

#### RICEVERE MESSAGGI

Il tuo apparecchio radio oltre a diffondere musica e distrarti, serve anche a ricevere messaggi di intervento. Tutte le missioni (tranne la speeder) iniziano con un messaggio radio per te. Ti viene comunicata la natura del problema e indicata la localizzazione nella città. Altre informazioni aggiuntive del messaggio possono essere più o meno utili.

Quando l'uomo alla radio ti spiega la localizzazione lo fa per "aree". Ogni città è divisa in nove aree, mentre fuori dalla città, la landa desolata è divisa in quattro aree.

#### L'USO DEL FARO E INVIO DI INTERVENTI

Userai il faro principalmente per inviare macchine della polizia, vigili del fuoco o ambulanze. Puoi inviare questi veicoli ogni volta che lo desideri premendo il tasto funzione loro assegnato. Inviamo una macchina della polizia.

Punta il faro sul posto dove vuoi inviare la macchina della polizia.

Puoi direzionare il faro puntando l'elicottero verso il punto scelto. Per un controllo aggiuntivo, usa il joystick sul pannello di controllo.

Per inviare un camion dei vigili del fuoco . . . . . Premi F2

Per inviare un'Ambulanza . . . . . Premi F3

Per inviare la Polizia . . . . . Premi F4

Premi il tasto assegnato al veicolo che vuoi inviare, in questo caso premi F4 per la macchina della polizia.

Il tuo invio è segnalato da un pilone di invio. Il veicolo disponibile più vicino verrà inviato presso il pilone, lo vedrai sulla mappa della città non appena sarà "in campo".

I veicoli di emergenza possono muoversi esclusivamente su strada, quindi non puoi farli andare nella landa desolata o in aree della città prive di strade. Se il veicolo che hai richiesto non può essere inviato riceverai un messaggio.

Quando il personale d'emergenza arriva sul posto, ottempera ai propri doveri in

modo automatico. Una volta completato il lavoro, o se non c'è nessun lavoro da fare, gli uomini rimuovono il pilone e rientrano alla base. Puoi anche "cancellare" un invio e liberare il veicolo tu stesso. Punta il faro verso il pilone che vuoi cancellare e premi il tasto appropriato:

Per cancellare l'invio di un camion dei Vigili del Fuoco . . . . Premi Shift F2

Per cancellare l'invio di un'Ambulanza . . . . . Premi Shift F3

Per cancellare l'invio di una vettura della Polizia . . . . . Premi Shift F3

Non c'è nulla da fare per la polizia nel punto che hai scelto, quindi puoi rimandarla a fare il suo giro di routine.

Punta il faro verso il pilone di invio della polizia e premi Shift F4 per liberare la macchina della polizia.

**Consiglio:** Ogni caserma dei Vigili del Fuoco in città ha un camion a disposizione. Ogni ospedale della città ha un'ambulanza a disposizione e ogni stazione di polizia ha una macchina. Puoi avere fino a un massimo di dieci veicoli di emergenza di ogni tipo, indipendentemente da quanti edifici con veicoli di emergenza vi siano.

#### INVIO SPECIALE

Con F5 attivi un intervento particolare che permette alla polizia di seguire la direzione del tuo faro. Usa questo tipo di invio per far catturare un criminale che stai inseguendo e che pensi non si fermerà. Puoi cancellare l'invio "Chase" ("Segui") premendo Shift F5.

#### UNA LEZIONE DI SCONTRO

Per quanto tu sia bravo andrai comunque a sbattere contro edifici, cavi dell'alta tensione, edifici, acqua, altri edifici, la terra e qualche volta persino contro degli edifici. Anche il fuoco e il fumo possono danneggiare l'elicottero. Il solo fatto di volare produce già usura e lacerazioni.

Quando l'elicottero subisce danni inizia a scoppiettare e a fumare e diventa difficile da controllare. Le luci di segnalazione dei danni cambiano da "off" a giallo a rosso. Quando sono tutte e cinque rosse, il tuo elicottero è praticamente distrutto. Ancora uno o due scontri e perderai l'elicottero con tutto l'equipaggiamento. Ne siamo sinceramente dispiaciuti. Quando si verifica un fatto del genere devi rientrare all'hangar, vergognandoti un po', forse, ma almeno senza perdere l'equipaggiamento.

**Nota:** Se perdi l'elicottero e non hai soldi a sufficienza per acquistarne un altro, hai perso la partita. Dovrai ricominciare daccapo.

Probabilmente ti sei già scontrato contro qualcosa, se non fosse successo, fallo ora. Voli verso un edificio, chiudi gli occhi e vacchi contro.

Ripeti l'operazione, se necessario, finché l'elicottero non sarà distrutto.

Divertente, no?

Prendi un altro elicottero, vola per un po' e poi riprendi la lezione.

### **RIPORTARLO GIÙ**

Per schiantarsi non ci vuole molto, ma atterrare come si conviene richiede precisione. Parte del tuo addestramento riguarda l'atterraggio, ed è questo che imparerai adesso.

## **Catalogo**

Per comprare elicotteri ed equipaggiamento dal Catalogo devi trovarti all'interno dell'hangar. Per aprire il catalogo premi Ctrl-C oppure clicca sul pulsante Catalog.

I prezzi per l'equipaggiamento e gli elicotteri sono quelli indicati. Non sono necessarie trattative e non ci sono tasse aggiuntive.

Tutti i tipi di equipaggiamento montano su tutti i modelli di elicottero e vengono automaticamente installati sull'elicottero che scegli.

Clicca sull'equipaggiamento o sull'elicottero che ti interessa e poi clicca "buy".

Se hai soldi a sufficienza diventa tuo.

Per chiudere il catalogo clicca sul pulsante "Done" ("Finito").

## **Giornale di bordo**

Nel Logbook o Giornale di Bordo sono registrate le missioni completate. Per aprire il Logbook devi essere all'interno dell'hangar. Per farlo premi Ctrl-M o clicca sul pulsante Logbook.

## **Sommario**

Adesso sai decollare, volare, inviare veicoli di emergenza, usare gli strumenti e atterrare. Puoi lanciarti in qualche missione e cercare di salvare vite e proprietà, o puoi prendertela più calma e fare anche queste esercitazioni.

## **ESERCITAZIONI E PROVE**

In questa sezione vi sono esercitazioni e prove che ti aiutano a familiarizzare con l'elicottero e ti forniscono un'esperienza di tipo lavorativo degli strumenti e delle missioni.

Questa parte è facoltativa ma è bene farla almeno una volta. I Sim si aspettano efficienza dai propri piloti. Dovrai eseguire alcuni compiti tipici delle missioni. L'unica differenza fra questi compiti e quelli svolti nelle missioni vere e proprie è che per ora non avrai scadenze di tempo. Quando avrai completato le esercitazioni la tua conoscenza di faro, megafono, imbracature di salvataggio, secchio dell'acqua e cannone ad acqua sarà professionale.

I Volontari Sim ti concedono generosamente il loro tempo per aiutarti nell'addestramento. Non sono state lesinate le spese nella costruzione di questa città di addestramento e nessun Sim è mai rimasto ferito durante le esercitazioni.

Quando sei pronto salta su un elicottero, mettilo in moto e vola verso la città.

### **SCENDI! ESERCITAZIONE DI ATTERRAGGIO DI TUTORIAL CITY**

#### **Poggiarsi al suolo**

Non è il precipitare che ti fa secco, è l'arrivare a terra. D'accordo, la battuta è decisamente antiquata, ma è ancora vera. Ti capiterà un milione di volte di dover atterrare in spazi angusti, quindi preparati fin da adesso. L'area di Landing Practice (Addestramento Atterraggio) di Tutorial City disposta lungo il lato orientale della città, dispone di obiettivi di diversa ampiezza circondati da stra-

de e costruzioni. L'esercizio è semplice—scegli un'ar

Quando nel corso della caduta prendi la mira verso il suolo, non fai altro che sfruttare l'aria e la forza di gravità per continuare a far girare le pale. La cosa ti fa rallentare sensibilmente.

Poco prima di cadere al suolo manovra l'elicottero come se volessi andare all'indietro.

Questa manovra si chiama "richiamare" l'elicottero.

Se hai scelto i tempi giusti sbatterai al suolo con un rumore poco più forte di quello di una normale discesa. Il servizio Bob's Gas Delivery (Rifornimento di Bob) arriverà immediatamente e ti fornirà il carburante e la manutenzione necessarie a farti ripartire. È un servizio costoso e da veri furbi, ma ti manderà avanti per un altro giorno.

In SimCopter puoi provare questa manovra solo se sei rimasto senza carburante.

#### **USO DELL'ACQUA E ESERCITAZIONE DI INCENDIO**

Il fuoco può divampare per diversi motivi: una sommossa, dei piromani, un incidente d'aereo... è un miracolo che certe città siano state risparmiate. Devi abituarti a usare il secchio e il cannone ad acqua. Con questa esercitazione imparerai a rifornirti d'acqua e a usarla contro il fuoco.

Vola verso una delle molte zone di Tutorial City con risorse d'acqua.

Quando sei sopra l'acqua passa all'inquadratura in Terza Persona, poi abbassa il secchio.

In Terza Persona riesci a seguire la discesa del secchio.

**Nota:** Non puoi usare né riempire il secchio se questo è all'interno l'elicottero.

Se necessario scendi fino a che non senti il rumore del secchio che cade sull'acqua.

Fai attenzione a non precipitare in acqua.

Il secchio una volta caduto in acqua si riempie automaticamente.

Tieni il secchio in acqua fino a quando il livello dell'indicatore non indica che è pieno.

Solleva un po' l'elicottero.

Scarica l'acqua dal secchio col tasto B.

L'acqua continua a rovesciarsi dal secchio fino a quando tieni premuto il tasto "B" o il pulsante "Dump Water" (Scarica Acqua), oppure fino a quando non rimani senz'acqua, quindi tieni sempre d'occhio l'indicatore dell'acqua.

Riempi nuovamente il secchio, alza un po' l'elicottero e poi premi la barra spaziatrice per sparare un getto d'acqua.

Nota che quando spari l'acqua l'elicottero subisce un contraccolpo all'indietro. Per controbilanciare la cosa quando spari un getto d'acqua devi volare in avanti. Con l'esercizio si migliora.

A proposito di esercizio, è arrivato il momento di imparare a domare un vero fuoco. Per farlo bisogna appiccarne uno.

Premi Esc.

Facendo così si apre il pannello dei Setting.

Nella sezione sui riferimenti parleremo più estesamente di questo pannello. Per ora clicca sul pulsante City Settings per aprire la schermata Settings.

Usa i cursori della schermata Settings per stabilire il livello di difficoltà delle varie missioni.

**Nota:** Per evitare problemi durante una sessione di addestramento, assicurati di aver alzato solo il cursore della missione che ti interessa, lasciando gli altri abbassati.

Posiziona il numero di incendi verso la metà e tieni basso il livello di difficoltà (quasi tutto giù).

Clicca OK per chiudere la schermata Settings.

In breve tempo scoppierà un incendio. Sentirai un messaggio di intervento e vedrai una linea sulla mappa della città che va da te al luogo dell'incendio. Se vi è più di un fuoco compariranno delle icone a segnalare le nuove localizzazioni. I fuochi nascono a caso, quindi possono scoppiare ovunque, anche in posti senza edifici.

Quando arrivi nei pressi di un incendio, invia un camion dei vigili del fuoco in una strada vicina col tasto F2.

Potresti non aver bisogno dei Vigili del Fuoco ma è meglio avere un loro camion in prossimità nel caso ce ne fosse bisogno.

Usa la tua tecnica con il secchio e il cannone ad acqua per domare l'incendio.

Scarica l'acqua dall'alto e sparala dritta contro il fuoco. Fino a quando il fuoco è molto attivo non puoi esagerare con l'acqua. Se rimani senza dovrai andare a rifornirti.

Quando il fuoco è estinto, sentirai un "soffio" e il dolce frusciare dei soldi. Tutto qua.

**Consiglio:** Affinché l'effetto dell'acqua sul fuoco sia appropriato devi trovarti all'altezza giusta. Se sei troppo in alto, l'acqua evaporerà prima di raggiungere il fuoco. Se sei troppo basso, il tuo carburante alimenterà il fuoco e potresti subire dei danni. L'aria calda che si innalza dal fuoco, inoltre, può rendere complicato il controllo. Se senti scoppiettare vuol dire che sei troppo vicino al fuoco e stai subendo danni.

#### ESERCITAZIONE DI SALVATAGGIO

Nel corso della carriera dovrai salvare dei Sim da imbarcazioni capovolte, da edifici in fiamme o da treni in movimento. In questa esercitazione salverai dei Sim da una pesca finita male.

Apri il pannello dei Setting come prima, premendo il tasto Esc e selezionando City Settings.

Stabilisci la difficoltà e il numero di missioni di salvataggio adatte per il tuo livello attuale.

Chiudi il pannello.

Nel giro di pochi istanti riceverai un messaggio che ti avvertirà di alcuni Sim in pericolo che hanno bisogno d'essere soccorsi. Sulla mappa della città comparirà una linea che ti indicherà il luogo dell'incidente. Le icone mostreranno ulteriori missioni di salvataggio.

Puoi volare direttamente sul luogo dell'incidente o fermarti prima sul tetto di un ospedale a prendere un dottore. Il medico occupa un posto nell'elicottero (che sarebbe altrimenti disponibile per un ferito), ma d'altronde non puoi prevedere la gravità delle ferite. Un dottore di solito impedisce che le ferite peggiorino e spesso ne vale la pena.

In questo tipo di esercitazione, quando arrivi nella zona del salvataggio, dovresti inviare un'ambulanza sul posto.

Punta il faro verso una strada con un piazzale e premi F3.

**Nota:** Ricordati che i veicoli di emergenza possono viaggiare solo su strada.

Ispeziona la zona fino a quando non troverai i Sim da soccorrere.

Quando li avrai individuati, passa all'inquadratura in Terza Persona e abbassa l'imbracatura di salvataggio.

**Nota:** Nell'inquadratura in Terza Persona, la camera segue l'imbracatura di salvataggio.

Manovra l'elicottero in modo che i poveri Sim possano afferrare l'imbracatura.

**Nota:** Quando sei sull'acqua, il vento prodotto dalle pale dell'elicottero può spingere via l'imbarcazione e rendere tutto più difficile, sia a te che ai Sim.

Quando l'imbracatura è abbastanza vicina i Sim la afferrano automaticamente. L'imbracatura può portare un solo Sim per volta.

Fai salire a bordo il Sim alzando l'imbracatura, poi riabbassala se ci sono altri Sim da salvare.

I Sim diventano automaticamente dei passeggeri.

Ripeti ancora l'operazione fino a quando non ci sono più Sim da salvare o fino a quando l'elicottero è pieno.

Ora devi portare i Sim al sicuro:

- Porta i Sim feriti sul tetto di un ospedale per ricevere il tuo compenso.
- Porta i Sim in salute in qualunque punto della città per ricevere il tuo compenso.

Dopo l'atterraggio, i Sim scendono dall'elicottero.

Dopo aver portato i Sim al sicuro, torna sul luogo dell'incidente per quelli che sono rimasti e porta anche quelli al sicuro. Ripeti l'operazione fino a quando non avrai salvato tutti i Sim.

Quando hai finito riporta il medico sul tetto di un ospedale. Non deve essere per forza lo stesso ospedale dove l'avevi preso, ma sarebbe carino da parte tua se fosse così.

## SOMMOSSE

Le sommosse se ignorate possono produrre intralci al traffico, incendi e la necessità di un trasferimento medico. Avrai bisogno dell'aiuto della polizia e dei vigili del fuoco.

Apri la schermata dei Setting e aumenta il numero delle missioni contro sommosse.

Quando tu vieni avvertito, la sommossa è già ben avviata.

Quando vieni raggiunto da un messaggio di intervento per una sommossa, vola verso l'area interessata.

Lungo il percorso fermati sul tetto dell'ospedale e prendi un medico.

I dimostranti feriscono se stessi e i Sim che si trovano a passare, sia volontariamente che per caso.

Quando arrivi sulla scena, invia polizia e vigili del fuoco in punti strategici.

La polizia e i vigili del fuoco collaborano a contenere e disperdere i rivoltosi.

Usa il messaggio che fa al caso con il megafono per scoraggiare altre persone dall'unirsi alla sommossa.

Per questa esercitazione usa un messaggio "Disperse" (per disperdere). Il messaggio avrà un effetto maggiore all'interno del cono del tuo faro.

Alcuni piccoli gruppi ai lati sono meno coinvolti nella sommossa di altri gruppi che si trovano più al centro. Vi sono ancora delle persone che potrebbero ignorare il tuo messaggio.

Usa il tuo cannone ad acqua sui gruppi più numerosi vicino al centro.

Il cannone ad acqua divide i grandi gruppi in piccoli gruppi. I gruppi più piccoli ci pensano due volte prima di continuare la sommossa, e ancora di più se scoraggiati dal tuo megafono. Esiste una piccola possibilità che diventino ancora più aggressivi e violenti.

Usa i candelotti lacrimogeni come ultima risorsa sui dimostranti ancora attivi.

I gas lacrimogeni immobilizzano anche grandi gruppi per un po' di tempo, ma possono causare panico e feriti.

Quando la sommossa è più piccola la polizia riesce a disperderla. Il tuo lavoro, però, non è ancora terminato.

Risolvi i problemi causati dalla rivolta.

Il traffico bloccato, gli incendi o un trasferimento medico necessitano il tuo intervento dopo che i dimostranti sono andati via.

## RIFERIMENTI DI GIOCO

“e-li-cot-te-ro (1887): uno scafo  
aereo la cui permanenza in  
aria deriva da forze  
aerodinamiche generate  
da uno o più rotori  
che girano intorno ad  
assi verticali”

- Dizionario delle Definizioni

Quarta Legge sugli Elicotteri: Gli elicotteri hanno bisogno di due motori, uno per l'elica superiore e uno per quella vera.

Questa sezione di riferimento spiega alcuni dettagli utili per completare le missioni e guadagnare un sacco di SimDollari.

### **MISSIONI, SE DECIDI DI ACCETTARLE**

In SimCopter ci sono otto missioni. Ognuna rispecchia i problemi di una città dinamica e include compiti che devi completare entro un certo lasso di tempo. Nel momento in cui ricevi il messaggio di intervento ti assumi la responsabilità di quella missione. Possono anche esserci diverse missioni contemporaneamente.

Al completamento della missione ricevi il tuo bonus in SimDollari e i punti che ti spettano.

In alcune missioni sono previsti dei bonus e dei punteggi parziali per lo svolgimento di particolari azioni.

Comunque ricevi sempre un salario per il tuo tempo di volo, al di là del completamento della missione. Se non completi una missione non perdi soldi, ma devi pagare per aver prelevato un dottore o un poliziotto, per i veicoli d'emergenza, per l'uso del carburante, la manutenzione e altre spese nominali.

### **SPEEDER (AUTISTI IN ECCESSO DI VELOCITÀ)**

In ogni città c'è sempr

### **INGORCHI STRADALI**

Gli ingorghi si verificano quando qualcuno o qualcosa blocca un incrocio trafficato.

Ricevi come al solito un messaggio e una linea si estende sulla mappa della città da te fino al punto dell'ingorgo. Sulla tua mappa apparirà un'icona di ingorgo per ogni nuovo intasamento del traffico.

Usa il faro e il megafono per dirottare il traffico lungo gli incroci vicini all'ingorgo.

Dovresti anche inviare la polizia affinché aiuti a eliminare l'ingorgo. La polizia "libera" il traffico rimanendo nei pressi. L'ingorgo è considerato terminato quando il traffico scorre in modo fluido.

Se l'ingorgo è causato da rottami fumanti devi spegnere il fuoco, dopodiché questi spariscono. Dopo la scomparsa dei rottami le macchine potrebbero procedere ancora a rilento, è necessario allora qualche tuo messaggio per "liberarle".

Se l'ingorgo viene risolto entro un certo lasso di tempo ricevi un bonus in soldi e un punteggio.

### **INCENDI**

Gli incendi divampano per diversi motivi, a causa di fumatori distratti o di incidenti aerei, per esempio.

Ricevi un messaggio di intervento e una linea sulla mappa della città congiunge te con il luogo dell'incendio. Sulla mappa apparirà un'icona del fuoco per ogni nuovo incendio.

Per ricevere tutti i punti previsti devi spegnere il fuoco col secchio e con il cannone ad acqua. Più esteso è l'incendio all'inizio e più soldi e punteggio acquisirai spegnendolo.

Un incendio tenue all'inizio, ma che poi si estende, non ti farà guadagnare soldi ma ti farà perdere punteggio e ci vorrà molto più tempo per spegnerlo.

Gli incendi possono essere causa di diverse missioni supplementari. Invia dei veicoli di emergenza, ma cerca di non esagerare. Dovrai pagare i veicoli di emergenza, che siano serviti o meno, se invece riesci a risolvere tutto solo con i camion dei vigili del fuoco, riceverai un bonus parziale di soldi e punteggio.

Se non farai nulla il fuoco alla fine si spegnerà da solo, ma a te non andranno né bonus né punti. Se il fuoco si propaga e tu non fai niente, perderai punti.

### **SALVATAGGI**

I Sim finiscono sotto delle imbarcazioni rovesciate, all'interno di edifici in fiamme o di treni privi di controllo—cose che non augureresti neanche a uno dei nostri politici.

Una linea sulla mappa della città unisce te ai Sim che hanno bisogno di aiuto, e ricevi un messaggio di intervento. Un'icona di salvataggio viene visualizzata sulla mappa della città per ogni salvataggio aggiuntivo.

Usa l'imbracatura per salvare i Sim e issarli a bordo dell'elicottero, dopo condurli in un posto sicuro. L'imbracatura può essere usata da un solo Sim per volta. I tuoi bonus e punteggi sono distribuiti "per Sim". Il posto in cui devi portare i Sim per essere pagato dipende dalle loro condizioni fisiche:

- I Sim feriti devono essere trasportati sul tetto di un ospedale per avere il totale dei bonus e dei punti.
- I Sim in buone condizioni possono essere trasportati in qualunque posto sicuro della città per ricevere un completo compenso.

Dopo l'atterraggio, i Sim in buone condizioni, i poliziotti e i dottori scenderanno automaticamente dall'elicottero. Usa il cursore per trascinare i Sim feriti giù dall'elicottero.

Esiste la possibilità che le condizioni dei feriti peggiorino col passare del tempo e i Sim muoiano. Un medico potrà rallentare ma non fermare questo peggioramento.

Per trovare un medico atterra sul tetto di qualunque ospedale. Ai medici è dovuto un compenso semplicemente nominale quando salgono sull'elicottero. Non è necessario che riporti il dottore o la dottoressa sul tetto dello stesso ospedale dove li avevi prelevati. Se non vuoi un medico lascia il tetto prima che salga a bordo.

Se sei stato troppo lento e qualcuno è già salito, puoi trascinarlo giù prima di decollare.

#### **TRASFERIMENTO MEDICO**

Vi sono diverse cose che possono causare la necessità di un trasferimento medico, dagli incidenti domestici e industriali, all'avvelenamento da cibo nei Bed and Breakfast. Qualunque sia la causa, non c'è mai tempo da perdere.

Una linea sulla mappa della città unisce te con il luogo dell'emergenza e ricevi un messaggio di intervento. Delle Icone sulla mappa della città segnaleranno la necessità di altri trasferimenti medici.

I trasferimenti medici significano quasi sempre feriti gravi. Un medico può salvare delle vite, prendine uno dal tetto di un ospedale.

Che tu stia trasportando un medico o no, devi volare fino al punto del trasferimento medico e atterrare. Se hai un medico a bordo, scenderà e si dirigerà verso i feriti. Altrimenti dovrai scendere e caricare i Sim feriti personalmente.

Tu e il medico prenderete automaticamente un Sim ferito non appena gli sarete vicino. Si può trasportare un solo Sim per volta.

Devi portare i Sim feriti sul tetto dell'ospedale per ricevere il bonus e i punti. Vieni pagato "per Sim". Se un Sim muore vieni penalizzato.

Puoi lasciare i medici dove si trovano, o se sei un vero sportivo riportarli sul tetto di un ospedale.

### **CRIMINALI**

Anche fra i Sim ci sono le mele marce. I malfattori di SimCopter sono dei disgustosi individui che derubano i più deboli, i più ingenui e i malati.

Nella mappa della città si estende una linea che va da te al luogo del crimine, e vieni avvertito con un messaggio di intervento. La presenza di altri criminali produrrà icone di criminali nella mappa della città.

I criminali comprendono ladri, teppisti e altri delinquenti che possono causare necessità di trasferimento medico, nonché piromani che possono causare necessità di missioni antincendio. Molto spesso vedi solo le conseguenze dei loro gesti. I criminali controllano i loro settori per esercitare loschi traffici e perpetrare i loro crimini fintanto che non vengono catturati. Un pattugliamento costante con un medico e un poliziotto può dare dei risultati.

Se vedi dei criminali a piedi, invia la polizia nelle strade vicine per intrappolare le tue pr

## **SOMMOSSA**

I Sim si ribellano per svariati motivi. Le proprietà possono allora essere minacciate dal fuoco e i feriti abbondano. Se la protesta va avanti a lungo il traffico può diventare un disastro.

Sulla mappa della città viene tracciata una linea che va da te al luogo della sommossa. Altre sommosse vengono segnalate da icone di sommossa nella mappa della città.

Quando tu arrivi la sommossa si è già sviluppata, i dimostranti sono per strada, lanciano rottami e causano danni. Ce ne possono essere diverse dozzine.

Se vuoi ricevere il bonus completo devi usare prima il megafono e il faro, poi l'acqua e poi i gas lacrimogeni. Se segui un ordine diverso nell'uso dei mezzi, potresti sedare la rivolta anche prima, ma perderesti dei punti.

Il faro e il megafono scoraggeranno nuovi dimostranti ai lati della sommossa e li divideranno in piccoli gruppi. Il secchio e il cannone ad acqua intimoriranno e divideranno in gruppetti quelli attivi più vicini al centro della sommossa. Usa poi i gas lacrimogeni per immobilizzare i gruppi più grandi al centro della sommossa.

Se sistematte strategicamente, le vetture della polizia e i camion dei vigili del fuoco possono contenere e disperdere i dimostranti, e le ambulanze possono cominciare a curare i feriti. Quando i dimostranti lasciano la zona, smettono di ribellarsi. Quando diversi di loro se ne sono andati la sommossa si considera terminata.

Se disperdi i dimostranti ricevi bonus e punti supplementari. Quando la sommossa è terminata, occupati di missioni secondarie che possono essere state originate dalla sommossa.

## **L'APPARECCHIATURA SULLA PLANCIA**

Un elicottero ben equipaggiato ha diversi strumenti e apparecchi.

### **Apparecchio radio**

La tua radio prende diverse stazioni. Cambia stazione cliccando sull'indicatore della frequenza.

Controlla la sezione Ultimi Dettagli per sapere come aggiungere la tua stazione radio.

### **Bussola**

La bussola indica la tua attuale direzione riferendosi al Nord Sim Geofisico come definito da diverse agenzie internazionali, trattati e tutto quel pateracchio di roba.

### **Joystick del faro**

Prendilo col cursore per puntare il faro senza dover ruotare l'elicottero, o usare Ctrl-1, Ctrl-2, Ctrl-3, Ctrl-4.

## **Faro**

Punta il faro dove vuoi che sentano il tuo megafono, o dove vuoi che vadano le vetture per le emergenze. Tienilo puntato sugli speeder e sui criminali per seguirli. Più sei alto e più terreno viene illuminato dal faro, ma meno efficacia hai sulle vetture dei criminali che stai seguendo. Il faro non si spegne mai.

## **Panoramica della mappa della città**

Ecco un elenco delle cose principali che puoi vedere nella mappa della città:

|                                              |                                               |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Aeroporti . . . . .                          | Viola                                         |
| Aree Urbanizzate . . . . .                   | Grigio chiaro                                 |
| Ospedali . . . . .                           | Bianco                                        |
| Caserme dei Vigili del Fuoco . . . . .       | Arancione                                     |
| Centrali di Polizia . . . . .                | Blu chiaro                                    |
| Strade . . . . .                             | Rossiccio                                     |
| Acqua . . . . .                              | Blu scuro                                     |
| Aree Aperte all'interno della Città. . . . . | Verde                                         |
| Fuoco . . . . .                              | Rosso incandescente                           |
| Landa desolata . . . . .                     | Verde, Marrone chiaro, Marrone scuro e Bianco |

Delle Icone di missione vengono visualizzate sulla mappa della città quando vi è più di una missione per ogni tipo. Anche i veicoli di emergenza che sono stati inviati vengono segnalati sulla mappa.

## **APPARECCHI DA ACQUISTARE**

Ci sono cinque apparecchi che puoi acquistare dal catalogo. Ognuno ha il suo pannello di controllo e viene automaticamente installato nel tuo elicottero quando lo compri. Quando vendi un tuo strumento, il flap del controllo viene rimosso dalla plancia.

Puoi comprare solo ciò che puoi pagare. In SimCopter non si fanno prestiti.

## **Secchio e cannone ad acqua**

Il secchio per l'acqua (anche chiamato "Secchio Bambi") può essere riempito o svuotato solo quando viene abbassato fino a una certa altezza. Quando viene completamente abbassato, si trova a circa cinquanta piedi sotto di te. Attinge la stessa acqua del cannone.

Avere il secchio pieno d'acqua ti dà più difficoltà nel decollo e ti fa scendere più in fretta quando atterri. Quando il secchio è abbassato rende più difficile il controllo in volo.

Il secchio e il cannone devono essere comprati separatamente. I secchi d'acqua sono di grandezza standard, ma gli elicotteri più grandi possono trasportare più acqua. Prima devi comprare il secchio, compreso di cavo e argano.

### **Imbracatura di salvataggio**

Abbassa l'imbracatura verso i Sim in difficoltà e strappali dalle braccia della morte. Quando è completamente abbassata, l'imbracatura è a circa cinquanta piedi sotto di te.

I Sim la afferrano automaticamente quando è vicina e restano appesi mentre li tiri su. I Sim non cadono mai. Per quanto possa essere disperata la situazione, solo un Sim per volta può aggrapparsi all'imbracatura.

L'imbracatura di salvataggio è a prova di fuoco, non conduce l'elettricità ed è disponibile in colore unico.

### **Megafono**

Il megafono diffonde le tue istruzioni nell'area illuminata dal faro. Usalo per risolvere gli ingorghi stradali, per far accostare gli speeder e per disperdere le sommosse. Clicca sul pulsante per aprire il menù dei tipi di messaggio e clicca sul tipo a cui sei interessato per inviare un messaggio, oppure premi un tasto per ottenere lo stesso risultato. Ecco una guida per i diversi tipi di messaggio e le situazioni a cui sono idonei:

|                            |                        |       |
|----------------------------|------------------------|-------|
| Comunica con Automobilisti | Ingorgo                | (F6)  |
| Blocca Criminali           | Criminali e Speeder    | (F7)  |
| Evacuazione                | Evacuazione di un'area | (F8)  |
| Disperdi                   | Sommossa               | (F9)  |
| Saluto                     | Uso Generale           | (F10) |

I risultati possono variare. I Sim di solito fanno ciò che gli viene detto, ma certi possono tentare di "alzare i tacchi". Buona fortuna.

### **Lancia-lacrimogeni**

Il lanciatore dispone di dieci candelotti di gas lacrimogeni. Serve principalmente nelle sommosse, ma ha la sua efficacia anche contro criminali appiedati.

Quando hai terminato i lacrimogeni verrai rifornito durante le normali operazioni di manutenzione.

**Attenzione:** L'uso improprio di gas lacrimogeni è una violazione alle leggi Federali, dello Stato e locali, viene punito con la sottrazione di numerosi punti.

### **Posti per passeggeri**

Ogni elicottero ha numero predeterminato di posti a sedere. Ogni passeggero occupa un posto. Clicca nell'angolo in alto a destra della zona dei sedili per vedere chi è seduto e in quale posto.

Aggiungere sedili agli elicotteri è una violazione alle leggi Federali. L'unico modo per avere più posti è quello di comprare un elicottero più grande.

## MENÙ E IMPOSTAZIONI DI GIOCO

### MENÙ PRINCIPALE

Anche SimCopter ha i consueti menù e opzioni di gioco.

Il Main Menu ha elementi che consentono di cominciare, continuare o finire una partita.

#### **New career game (Nuova carriera)**

Scegli questa opzione per cominciare una nuova carriera. Sceglierai una città su tre a disposizione. Quando avrai scelto la tua città, ti verrà fatto fare un volo gratuito sulla città, una volta terminato sarai nella piattaforma dell'elicottero pronto a cominciare.

#### **Open career game (Apri carriera)**

Scegli questa opzione per proseguire una carriera che avevi cominciato e salvato in precedenza. Riprenderai dal punto in cui ti trovavi quando hai salvato, con i tuoi Sim totalmente inconsapevoli del salto temporale.

#### **New user game (Nuovo utente)**

Scegli questa opzione per aprire una casella di dialogo standard e caricare qualunque città da SimCity 2000, SimCity 2000 Network Edition o SimCity Urban Renewal Kit. Comincerai dall'aeroporto della città. Se la città non ha aeroporto, ne verrà costruito uno nell'angolo a sud-est della città. Svolgi i tuoi compiti e sii coraggioso, guadagna soldi e diventa l'eroe locale. Spiacenti ma non sono previsti voli gratuiti sulla città per gli User Cities.

#### **Open user game (Apri utente)**

Scegli questa opzione per proseguire con una User City che hai cominciato e salvato in precedenza.

#### **Quit (Esci)**

Scegli questa opzione per chiudere il pannello del Main Menu e uscire da SimCopter. Soluzione comoda quando stanno arrivando i guai.

### PANNELLO IMPOSTAZIONI

Premi Esc in qualunque momento della partita per aprire il Pannello Impostazioni. Da qui puoi ritoccare aspetti delle città e del gioco.

#### **Impostazioni città**

Le impostazioni delle città aumentano o diminuiscono il numero delle missioni e il loro livello di difficoltà.

**Nota:** Le impostazioni delle città si rendono disponibili solo con User Cities e Tutorial City, non con Career Cities.

#### **Grafica**

Le impostazioni grafiche ti permettono di cambiare l'aspetto delle cose.

**Nota:** Eliminare le texture, usare risoluzioni più basse e portare la nebbia più vicina può migliorare le prestazioni.

## **Audio**

Il pannello del sonoro ti dà il controllo del sonoro e della musica.

**Nota:** Non puoi spegnere la radio per i messaggi, ma puoi abbassare il volume in modo da non sentirli.

## **Controlli**

Questa schermata mostra l'elenco completo dei comandi assegnati alla tastiera e al joystick. Cambiali per adattarli alle tue preferenze.

Cambiare i comandi per la tastiera

1. Scorri l'elenco fino al comando che desideri cambiare, poi clicca su quel comando. I tasti correntemente assegnati a quel comando sono evidenziati in verde sulla tastiera nello schermo. I tasti assegnati ad altri comandi sono in rosso. I tasti non assegnati sono in bianco. I tasti grigi sono riservati (e non puoi usarli).
2. Per assegnare un comando, clicca su un tasto non assegnato. Per rimuovere un'assegnazione, clicca sul tasto verde di quel comando.

**Nota:** Puoi avere tasti multipli assegnati a un solo comando.

## **Cambiare i comandi per il joystick**

Assicurati di aver installato qualunque driver fosse associato al tuo joystick e di aver calibrato il joystick usando i Joystick settings del Pannello di Contr

I comandi non assegnati a un pulsante del joystick sono utilizzabili dalla tastiera. Qualunque configurazione tu dia al joystick, puoi sempre aver bisogno del mouse.

#### **Save game (Salva gioco)**

Salva la partita (Carriera o Città personalizzata) con il suo nome e la sua locazione attuali. La prima volta che salvi una partita, una casella di dialogo ti consente di dargli un nome e una locazione.

#### **Save game as (Salva partita con nome)**

Apri una casella di dialogo standard in modo che tu possa cambiare il nome e la locazione della tua attuale partita (Sia in Career che in User City).

#### **Leave city (Lascia la città)**

Chiude il Pannello Impostazioni e apre il Menù principale.

#### **Continue (Continua)**

Chiude il Pannello Impostazioni e ti riporta ai tuoi doveri di pilota.

### **PROMOZIONI DI CARRIERA**

Quando completi una città, potrai scegliere se andare in un'altra città di pari livello o in una città di livello più alto.

Il numero di punti che ti occorrono per avanzare non varia mentre progredisci. Ai livelli più alti prendere punti è più difficile.

Ogni volta che scegli una nuova Career City avrai a disposizione un volo gratuito sulla città. Premi Esc per saltarlo e metterti subito al lavoro.

### **ULTIMI DETTAGLI**

#### **FAI QUALCHE RAPIDO CAMBIAMENTO ALLE USER CITIES**

Puoi cambiare l'aspetto di una User City caricandola in SimCity 2000 o SCURK, facendola ruotare di 90, 180 o 270 gradi e salvandola. SimCopter assegnerà il nord a un diverso punto della città.

I danni agli edifici in una User City di SimCopter resteranno uguali quando quella città verrà caricata in SimCity 2000.

#### **Aggiungi la tua stazione radio**

Ecco come creare e aggiungere la tua stazione radio.

- Metti la tua melodia preferita in una cartella denominata MUSIC. Questa melodia deve essere in file Wav.
- Metti questa cartella MUSIC all'interno di una cartella che abbia il nome di una stazione scelto da te.
- Metti la tua cartella Station all'interno della cartella denominata "Stations" che si trova nella cartella Radio, il quale a sua volta si trova nella cartella sonoro SimCopter.

**Cambia Fra Notte e Giorno**

### **LE CAVALLETTE DI SIMCOPTER**

Gli elicotteri così come le macchine, le persone e i gatti possono essere molto diversi fra loro, o distinguersi per differenze anche molto sottili. Ecco alcune caratteristiche degli elicotteri a tua disposizione per salvare la città. La velocità è data in chilometri all'ora (Km / h) e nodi (Kt). I posti a sedere sono in aggiunta a

**Agusta A109**

Motori: Turbina doppia (400shp)  
Sedili: 7-8  
Velocità: 285 Km / h (154kt)  
Raggio d'azione: 648 Km (350nm)  
Peso: 1418 Kg (3126lb)  
Diametro Rotore: 11m (36 ft 1 in)

**Bell 212**

Motori: Due Turbine in coppia (1290shp)  
Sedili: 13-15  
Velocità: 206 Km / h (111kt)  
Raggio d'azione: 450 Km (243nm)  
Peso: 2765 Kg (6097lb)  
Diametro Rotore: 14.69m (48 ft 2 in)

**Dauphine 2 (Eurocopter)**

Motori: Turbina doppia (680shp)  
Sedili: 13  
Velocità: 260 Km / h (140kt)  
Raggio d'azione: 900 Km (485nm)  
Peso: 1806 Kg (3980lb)  
Diametro Rotore: 11.68m (38 ft 4 in)

**Bell 206 Jet Ranger**

Motori: Turbina singola (420shp)  
Sedili: 7  
Velocità: 232 Km / h (125kt)  
Raggio d'azione: 666 Km (360nm)  
Peso: 844 Kg (1861lb)  
Diametro Rotore: 11.28m (36 ft)

**Bibliografia**

Learning to Fly Helicopters di R. Randall Padfield, TAB Books, New York, 1992

Quinta Legge sugli Elicotteri: I piloti di elicotteri sono diversi dalle altre persone.

## COMANDI E ASSEGNAZIONI DI DEFAULT DEI TASTI

| Comando                  | Effetto                                                              | Tasto Default    |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------|------------------|
| Help                     | Apri il file dell'Help                                               | F1               |
| Fire Projectile          | Estrae un candelotto di gas lacrimogeni                              | M                |
| Exit Helicopter          | Ti fa uscire dall'elicottero                                         | E                |
| View Next Mission        | Ti mostra dove sarà ambientata la prossima missione                  | N                |
| Cycle Chase Views        | Passa dalla Terza Persona a un'angolazione (forse) migliore          | R                |
| Rotate Left              | Gira a sinistra                                                      | Freccia sinistra |
| Rotate Right             | Gira a destra                                                        | Freccia destra   |
| Move forward             | Vola in avanti                                                       | Freccia su       |
| Move backwards           | Vola indietro                                                        | Freccia giù      |
| Slide Left               | Si inclina a sinistra senza girare a sinistra                        | A                |
| Slide Right              | Si inclina a destra senza girare a destra                            | S                |
| Increase Altitude        | Alza di quota                                                        | Q                |
| Decrease Altitude        | Scende di quota e alla fine atterra (fai piano)                      | W                |
| Lower Bucket             | Abbassa il secchio dell'acqua                                        | V                |
| Raise Bucket             | Alza il secchio dell'acqua fin dentro l'elicottero                   | C                |
| Dump Water               | Scarica l'acqua dal secchio                                          | B                |
| Lower winch              | Abbassa l'argano per il salvataggio                                  | G                |
| Raise winch              | Alza l'argano per il salvataggio                                     | F                |
| Change view              | Passa dall'inquadratura Chase alla Prima persona, a quella dall'alto | T                |
| Dispatch fire truck      | Invia un camion dei vigili del fuoco sulla strada indicata dal faro  | F2               |
| Dispatch ambulance       | Invia un'ambulanza sulla strada indicata dal faro                    | F3               |
| Dispatch police car      | Invia una macchina della polizia sulla strada indicata dal faro      | F4               |
| Police follow helicopter | La macchina della polizia segue il faro dell'elicottero              | F5               |
| Camera In                | Avvicina all'elicottero la camera per l'inquadratura chase           | I                |
| Camera Out               | Allontana dall'elicottero la camera per l'inquadratura chase         | K                |
| Camera up                | Alza la camera per l'inquadratura chase                              | J                |
| Camera down              | Abbassa la camera per l'inquadratura chase                           | L                |
| Camera Focus Up          | Punta verso l'alto la camera per l'inquadratura chase                | O                |

|                          |                                                                                |              |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Camera Focus Down        | Punta verso il basso la camera per l'inquadratura chase                        | P            |
| Move fog in              | Riempie di nebbia la tua città                                                 | Ctrl-K       |
| Move fog out             | Allontana la nebbia dalla città                                                | Ctrl-L       |
| Toggle Object Texture    | Passa da una texture degli oggetti dettagliata a una semplice                  | Ctrl-O       |
| Toggle Ground Texture    | Passa da una texture del terreno dettagliata a una semplice                    | Ctrl-G       |
| Toggle Day / Night       | Passa dal giorno alla notte                                                    | Ctrl-D       |
| Turn On / Off Radio      | Accende o spegne la musica                                                     | Ctrl-M       |
| Low / High Resolution    | Passa da una risoluzione all'altra                                             | Ctrl-Q       |
| Helicopter Panel Display | Inserisce o disinserisce il tuo pannello di controllo                          | Ctrl-P       |
| Toggle Sky display       | Passa da un cielo particolareggiato a uno bianco                               | Ctrl-S       |
| Toggle Priority          | Aumenta l'importanza di SimCopter sulle altre applicazioni                     | Ctrl-Alt-R   |
| Toggle Full-Screen       | Passa da una visuale a finestra a una a schermo intero                         | Ctrl + Invio |
| Bring up Keyboard list   | Mostra—sai cosa                                                                | Ctrl-I       |
| Options Panel            | Ti consente di cambiare diversi aspetti del gioco                              | Esc          |
| Cancel Fire              | Rimuove il pilone del fuoco messo dal tuo faro                                 | Shift F2     |
| Cancel Ambulance         | Rimuove il pilone dell'ambulanza messo dal tuo faro                            | Shift F3     |
| Cancel Police            | Rimuove il pilone della polizia messo dal tuo faro                             | Shift F4     |
| Cancel Police Follow     | Libera tutte le macchine della polizia che stessero seguendo il tuo elicottero | Shift F5     |
| Report Traffic           | Rimette in moto il traffico                                                    | F6           |
| Stop Criminal            | Incute timore a criminali e Speeder                                            | F7           |
| Evacuation               | Allontana la gente dall'area                                                   | F8           |
| Disperse                 | Divide gruppi di Sim riottosi                                                  | F9           |
| Greet                    | Provalo e vedrai                                                               | F0           |