

RISE OF FLIGHT

The First Great Air War



Руководство пользователя

Лишь постоянная практика сделает из тебя настоящего аса!





Содержание

1.0 УСТАНОВКА И РЕГИСТРАЦИЯ	3	5.1 ВНУТРИИГРОВЫЕ НАСТРОЙКИ	17	14.1 ВЫБОР КАМПАНИИ	52
1.1 Загрузка, установка и активация Free2Play версии игры.....	4	5.2 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ	23	14.2 ВЫБОР МИССИИ КАМПАНИИ	53
1.2 Обновление Free2Play версии игры	4	5.3 НАСТРОЙКА САМОЛЕТА.....	25	14.3 ЗАПИСЬ МИССИИ.....	53
1.3 Установка и активация коробочной версии игры:	5	6.0 ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ САМОЛЕТОМ И ЕГО ОБОРУДОВАНИЕМ	28	14.4 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ.....	53
1.4 Установка и активация цифровой версии игры	5	6.1 ДВИГАТЕЛЬ И ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ В КАБИНЕ	28	14.5 СТАРТ МИССИИ.....	53
1.5 Апгрейд демо-версии с помощью коробочной версии игры.....	6	6.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ.....	30	14.6 ПРОДВИЖЕНИЕ В КАМПАНИИ.....	53
1.6 Апгрейд демо-версии с помощью цифровой версии игры.....	6	6.3 ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ВООРУЖЕНИЯ	31	14.7 ПЕРЕЗАПУСК КАМПАНИИ	53
1.7 Добавление отдельного контента в безлимитную демо-версию игры.....	7	6.4 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОМБОВОГО ПРИЦЕЛА	33	15.0 РЕЖИМ КАРЬЕРЫ	54
1.8 Функция восстановления игры	7	7.0 НАВЕДЕНИЕ АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ОГНЯ И РАЗВЕДКА	35	15.1 СОЗДАНИЕ КАРЬЕРЫ	54
2.0 ВЕБ-САЙТ ИГРЫ «ВОЙНА В НЕБЕ – 1917»	7	7.1 ЗАДАНИЯ НАВЕДЕНИЯ АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ОГНЯ.....	35	15.2 УПРАВЛЕНИЕ КАРЬЕРОЙ	56
2.1 Вход на веб-сайт игры	8	7.2 РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ.....	36	15.3 ПРОГРЕСС В КАРЬЕРЕ.....	61
2.2 Навигация по сайту.....	8	8.0 ФУНКЦИИ ВО ВРЕМЯ ПОЛЁТА	37	15.4 КОМАНДОВАНИЕ ЭСКАДРИЛЬЕЙ	62
2.3 Покупка дополнительного контента	8	8.1 ПОЛЁТНАЯ КАРТА	37	16.0 МУЛЬТИПЛЕЙЕР	64
2.4 Покупка подарочного кода	8	8.2 ИНСТРУКТАЖ	38	16.1 ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ ПО СЕТИ	64
2.5 Отслеживание покупок	9	8.3 2D-ПРИБОРЫ	38	16.2 ФУНКЦИИ ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТА	66
2.6 Блог новостей.....	9	8.4 ПОМОЩЬ В ПРИЦЕЛИВАНИИ.....	38	16.3 ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ	67
2.7 Полезные материалы	9	8.5 СПИСОК ИГРОКОВ	38	16.4 СОЗДАНИЕ СЕРВЕРА.....	67
2.8 Рейтинг лидеров	9	8.6 НАСТРОЙКИ	39	16.5 СОЗДАНИЕ ВЫДЕЛЕННОГО СЕРВЕРА.....	69
2.9 Игровой форум	9	8.7 СКРЫТЬ ИНТЕРФЕЙС	39	ПРИЛОЖЕНИЕ А – САМОЛЕТЫ	73
3.0 НАСТРОЙКИ RISE OF FLIGHT	9	9.0 СВЯЗЬ	39	А.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ.....	73
3.1 Новости.....	10	9.1 СВЯЗЬ ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТА.....	39	А.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ	86
3.2 Графика.....	10	10.0 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАМЕРЫ ВНУТРИ КАБИНЫ ...	44	А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ	100
3.3 Игра.....	11	11.0 ЗАПИСЬ И ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ВИДЕО ПОЛЕТОВ	45	А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ.....	112
3.4 Звук	12	12.0 БЫСТРЫЕ МИССИИ	47	ПРИЛОЖЕНИЕ В – НАГРАДЫ	123
3.5 Камера	12	12.1 ВЫБОР КАРТЫ (Рис. 12.0).....	47	В.1 ФРАНЦУЗСКИЕ НАГРАДЫ	123
3.6 Сеть	13	12.2 ВЫБОР ТИПА МИССИИ.....	48	В.2 АНГЛИЙСКИЕ НАГРАДЫ	125
4.0 ПРОФИЛЬ ПИЛОТА, СТАТИСТИКА, НАГРАДЫ И СПРАВОЧНИК	13	12.3 ВРЕМЯ СУТОК И ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ.....	50	В.3 НАГРАДЫ США.....	129
4.1 СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЯ	13	12.4 НАЗЕМНЫЕ ЦЕЛИ	50	В.4 НЕМЕЦКИЕ НАГРАДЫ.....	131
4.2 ДОСТУП В ИГРУ И СИНХРОНИЗАЦИЯ ПРОФИЛЯ	14	12.5 ЗАПИСЬ ПОЛЕТА	50	В.5 НЕМЕЦКИЕ БЕЛЬГИЯ.....	136
4.3 СТАТИСТИКА.....	14	12.6 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ	50	ПРИЛОЖЕНИЕ С – НАЗЕМНЫЕ ОБЪЕКТЫ ДЛЯ ВИЗУАЛЬНОЙ РАЗВЕДКИ	140
4.4 НАГРАДЫ	15	12.7 СТАРТ МИССИИ	50	ПРИЛОЖЕНИЕ D – ЛТХ САМОЛЕТОВ, УПРАВЛЕНИЕ	141
4.5 СПРАВОЧНИК.....	16	13.0 ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ	51	ДВИГАТЕЛЕМ И СПОСОБЫ ВЫВОДА САМОЛЕТОВ ИЗ ШТОПОРА.....	143
5.0 НАСТРОЙКИ ИГРЫ, СЛОЖНОСТИ И НАСТРОЙКИ САМОЛЕТА	17	13.1 ВЫБОР МИССИИ	51	ПРИЛОЖЕНИЕ F – ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ	145
		13.2 ЗАПИСЬ МИССИЙ	51	ПРИЛОЖЕНИЕ G – ПОЛЕВЫЕ МОДИФИКАЦИИ И МОДИФИКАЦИИ ВООРУЖЕНИЯ	146
		13.3 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ	52		
		13.4 СТАРТ МИССИИ	52		
		14.0 РЕЖИМ КАМПАНИИ	52		



1.0 УСТАНОВКА И РЕГИСТРАЦИЯ

«Война в небе – 1917» - современный высокотехнологический компьютерный военный авиасимулятор. «Война в небе – 1917» - игра, распространяемая по бизнес-модели Free2Play, что означает, что приобрести и начать использовать игру можно различными способами. Каждая версия игры может быть дополнена покупаемым отдельно контентом (Самолеты, Полевые модификации и Кампании) в онлайн-магазине игры (<http://riseofflight.com/ru/store>). Различные версии игры отличаются лишь содержимым и полностью совместимы друг с другом. Все игровые возможности и основное содержание различных версий игры идентичны.

Использовать различные версии игры «Война в небе – 1917» достаточно просто. Необходимо лишь помнить, что «Война в небе – 1917» - модульная игра, позволяющая игрокам добавлять новый контент как целыми пакетами дополнений, так и отдельно приобретаемыми дополнениями. Важной составляющей игры является использование паролей для авторизации доступа к приобретенному контенту. Весь дополнительный контент уже включен в игру и разблокируется по мере его покупки. Нет необходимости отдельно скачивать дополнения, как это принято в других играх. Все игроки равноправно получают обновления игры и содержимого контента. В итоге, необходимо лишь один раз установить игру «Война в небе – 1917» и зарегистрировать аккаунт игрока. Весь покупаемый контент связан с зарегистрированным аккаунтом и не устанавливается отдельно на компьютер. Вы можете установить игру множество раз и на различные компьютеры – остается лишь войти в игру под своим аккаунтом, чтобы получить доступ ко всему приобретенному вами контенту. Это весьма удобная система.

Важно отметить, что ваш аккаунт ОДИНАКОВ как для игры «Война в небе – 1917», так и для входа на веб-сайт игры, где Вы можете покупать дополнительный контент. Таким образом, это связывает вашу игру с купленными вами дополнениями и подтверждает, что именно вы приобрели данный контент.

Примечание: чтобы полностью завершить регистрацию и активировать любую версию игры «Война в небе -1917», у вас должно быть соединение с Интернетом. Тем самым будет выполнена проверка на легальность копии игры, и вы будете зарегистрированы на веб-сайте игры и игровом форуме. Ваш логин и пароль также открывают вам доступ к онлайн-магазину игры, где вы можете приобрести новые самолеты и различные дополнения. Сделанные покупки автоматически добавляются в ваш пользовательский аккаунт и будут разблокированы при следующем запуске игры. Для разблокирования купленного контента, необходимо запустить игру хотя бы один раз в онлайн-режиме.

Существует несколько способов приобретения и использования игры «Война в небе – 1917»:

Free2Play версия игры – Скачайте и попробуйте *безлимитную демо-версию* игры с официального веб-сайта игры. Демо-версия не ограничена по времени. Данная версия – основа игры «Война в небе -1917» и отправная точка для большинства игроков. Обновить эту версию игры можно различными способами. Выбирайте наиболее подходящий вам и вашему кошельку. <http://riseofflight.com/tryof/ru> (См. раздел 1.1)

Апгрейд версии Free2Play – Купите любой апгрейд Демо-версии игры в онлайн-магазине для быстрого разблокирования нового контента в вашей демо-версии. <http://riseofflight.com/ru/store/demoupgrades>. Данный способ удобен для пользователей, кто по географическим причинам не может купить коробочную версию или же кто не желает покупать цифровую версию игры на сторонних Интернет-ресурсах. К тому же данный апгрейд – быстрый и легкий способ увеличить количество доступных самолетов в вашем ангаре, совершив всего лишь одну покупку. (См. раздел 1.2)

Коробочная версия игры – Купите игру на физическом носителе и установите ее с диска. <http://riseofflight.com/ru/about/where2buy>. Данный вариант - традиционный способ приобретения компьютерных игр. Коробочная версия игры может также содержать дополнительные печатные материалы. Покупка коробочной версии игры наиболее удобна для тех пользователей, кто не имеет скоростного Интернета. (См. раздел 1.3)

Цифровая версия игры – Купите цифровую версию игры в соответствующем онлайн-магазине. <http://riseofflight.com/ru/about/where2buy>. Данный способ популярен тем, что избавляет пользователя от посещения традиционного магазина. (См. Раздел 1.4)

Апгрейд демо-версии с помощью Коробочной версии игры – Купите коробочную версию игры и используйте ключ активации, идущий в комплекте с игрой, для обновления демо-версии игры. Это также быстрый способ увеличить количество доступных самолетов в ангаре. В случае, если необходимо переустановить игру с помощью диска, просто введите ключ активации в игре для разблокирования приобретенного контента. (См. раздел 1.5)

Апгрейд демо-версии с помощью Цифровой версии игры – Купите цифровую версию игры и используйте полученный код активации для обновления Демо-версии. Это



также быстрый способ увеличить количество доступных самолетов в ангаре. В случае, если необходимо переустановить игру с помощью скачиваемого инсталлятора, просто введите в игре ключ активации, сообщенный вам продавцом (обычно по электронной почте), для разблокирования приобретенного контента. (См. раздел 1.6)

Добавление отдельного контента в Демо-версию игры – Покупайте отдельный контент (Самолеты, Полевые модификации или Кампании) и добавляйте его в вашу Free2Play версию игры. Это простой способ не ограничивать себя рамками Демо-версии и познакомиться с другими возможностями игры. Так как любая версия игры обладает полноценным содержанием, вы можете добавлять новый контент в Демо-версию в любой момент, как пожелаете. Подобный подход определенно экономный. Все что от вас требуется – это посетить онлайн-магазин игры (<http://riseofflight.com/ru/store>) и приобрести желаемые дополнения. Купленный контент будет автоматически добавлен в ваш пользовательский аккаунт и разблокирован при следующем запуске игры. (См. раздел 1.7)

Пожалуйста, определитесь, какой из вариантов для вас наиболее подходящий и перейдите к соответствующему разделу, описывающему процесс установки и активации вашей версии игры «Война в небе – 1917», или к разделу, посвященному добавлению нового контента из онлайн-магазина игры.

1.1 Загрузка, установка и активация Free2Play версии игры: Демо-версия игры «Война в небе -1917» не ограничена по времени и функциональности и дает доступ к двум играбельным самолетам – SPAD S.XIII и Albatros D.Va. В отличие от традиционных демо-версий игр Free2Play версия представляет собой на самом деле ограниченную версию полноценной игры. Кроме того, данная версия позволяет покупать и добавлять в игру новые самолеты и другие дополнения, дает полный доступ к одиночной и многопользовательской игре с вышеназванными самолетами, а также дает возможность управлять стрелком в многоместных самолетах в мультиплеере. Для скачивания и установки Free2Play версии игры необходимо проделать следующее:

Примечание: для правильной безошибочной установки игры вы должны обладать правами Администратора в ОС Windows. Если вы используете Windows 7 или Windows Vista, необходимо перед установкой игры отключить Контроль ученой записей пользователей (User Account Control, UAC). В противном случае, могут быть установлены не все необходимые файлы, и вы получите сообщение об ошибке.

1. Скачайте файл **Unlimited Rise of Flight Demo.exe**, пройдя по ссылке:
<http://riseofflight.com/tryrof/ru>.
2. Дважды кликнув по скаченному файлу, будет произведена распаковка необходимых для установки игры файлов на жесткий диск. Установка игры запустится автоматически после распаковки файлов. Следуйте инструкциям на экране, чтобы установить игру. После установки на рабочий стол будет помещен ярлык запуска игры **Rise of Flight**.

3. После установки компонентов игры, будет предложена установка необходимых дополнительных **Microsoft** и **Adobe** приложений. Мы настоятельно рекомендуем установить эти приложения, даже если вы уверены в их ненужности. В случае отсутствия необходимых Microsoft библиотек, запуск игры «Война в небе – 1917» не будет произведен должным образом, что приведет к ошибке игры. Не установив приложение Adobe Reader, вы будете лишены возможности ознакомиться с дополнительной документацией игры.

4. Запустите **ROF Launcher**, дважды кликнув по ярлыку на рабочем столе.
5. Запустив игру в первый раз, необходимо проверить доступные обновления игры, кликнув по кнопке **Обновить**. Если будут найдены новые обновления, вам будет предложено выбрать сервер обновлений из списка. Выбрав сервер, кликаете по кнопке **ОК**. Тем самым будет запущен процесс обновления, который автоматически актуализирует вашу игру до последней доступной версии. После того, как обновление игры будет завершено, кликаете по кнопке **Старт игры** для возврата в главное окно «**Настройки Rise of Flight**».
6. Вернувшись в главное окно «**Настройки Rise of Flight**», вы можете изменить настройки игры, кликнув по соответствующему пункту меню.
7. Вы также можете ознакомиться с новыми дополнениями и проектами команды разработчиков игры, кликнув по вкладке **Новости**.
8. После установки необходимых настроек игры и ознакомления с новостями вы можете запустить игру, кликнув по кнопке **Старт**.
9. Запустив игру первый раз, вы попадете на экран **Авторизации пользователя**, где необходимо активировать вашу копию игры. Нажмите **Создать учетную запись или активировать демо доступ** в нижнем левом углу экрана, а затем выберете **Принять Лицензионное соглашение**. После этого необходимо заполнить поля окна **Активации игры** и кликнуть по окончании по кнопке **Активировать**. Будьте внимательны с указанием адреса электронной почты и пароля для вашего Пользовательского аккаунта – эти данные будут необходимы для дальнейшего доступа к игре и службам на официальном сайте и форуме игры. В процессе регистрации для активации безлимитной демо-версии игры используйте следующий ключ: **77777-77777-77777-77777-77771**. Не используйте этот ключ, если вы приобрели цифровую или коробочную версию игры (в этом случае смотрите разделы 1.3 и 1.4).

1.2 Обновление Free2Play версии игры: если необходимо, вы можете обновить демо-версию игры и открыть тем самым доступ к многим самолетам, совершив всего лишь одну покупку. Данный вариант особенно удобен для тех, кто по определенным причинам не может приобрести цифровую или коробочную версию игры. Есть несколько различных вариантов апгрейда демо-версии игры, каждый из которых открывает доступ сразу к нескольким самолетам с существенной скидкой. Выбирайте наиболее подходящий для вас вариант. Не пытайтесь купить апгрейд демо-версии игры, если вы уже обладаете коробочной или цифровой версией игры – данный



апгрейд предназначен только для демо-версии и не совместим с цифровой и коробочной версиями игры.

Примечание: нет необходимости снова скачивать и переустанавливать игру, а также снова регистрировать Пользовательский аккаунт, если вы покупаете демо-апгрейд. Free2Play версия игры – уже полная игра, и, купив апгрейд, вы просто разблокируете соответствующий приобретенный контент.

1. Войдите под своим аккаунтом на официальном сайте игры «Война в небе – 1917» (www.riseofflight.com), используя те же данные, что были указаны при регистрации и активации демо-версии игры.
2. Перейдите в раздел покупки демо-апгрейдов (<http://riseofflight.com/ru/store/demoupgrades>) в онлайн-магазине игры. Выберите наиболее подходящий для вас вариант обновления демо-версии.
3. Кликните по кнопке **Купить** на странице выбранного демо-апгрейда. Совершив покупку, ваш Пользовательский аккаунт будет сразу же автоматически обновлен, и только что приобретенный контент сразу станет доступным в игре.
4. Если до этого вы уже установили и активировали безлимитную демо-версию игры, просто запустите игру как обычно. На экране **Авторизация пользователя** используйте те же адрес электронной почты и пароль, что использовались для запуска игры ранее. После выполнения данной процедуры весь контент купленного вами демо-апгрейда будет разблокирован в игре.

1.3 Установка и активация коробочной версии игры: Для установки коробочной версии игры (DVD) необходимо наличие DVD-привода. Процедура установки игры с диска относительно простая, однако для корректной установки игры рекомендуется следовать следующим пунктам:

Примечание: для правильной безошибочной установки игры вы должны обладать правами Администратора в ОС Windows. Если вы используете Windows 7 или Windows Vista, необходимо перед установкой игры отключить Контроль ученой записи пользователей (User Account Control, UAC). В противном случае, могут быть установлены не все необходимые файлы, и вы получите сообщение об ошибке.

1. Купите DVD-версию игры «Война в небе -1917» в специализированном магазине.
2. Вставьте диск с игрой в привод. Функция автозапуска привода автоматически запустит исполняющий файл **setup.exe**. Если автоматического запуска не произойдет, откройте содержимое DVD-диска через **Мой компьютер** и дважды кликните по файлу **setup.exe**. Следуйте инструкциям на экране, чтобы установить игру. После установки на рабочий стол будет помещен ярлык запуска игры **Rise of Flight**.

3. После установки компонентов игры, будет предложена установка необходимых дополнительных **Microsoft** и **Adobe** приложений. Мы настоятельно рекомендуем установить эти приложения, даже если вы уверены в их ненужности. В случае отсутствия необходимых Microsoft библиотек, запуск игры «Война в небе – 1917» не будет произведен должным образом, что приведет к ошибке игры. Не установив приложение Adobe Reader, вы будете лишены возможности ознакомиться с дополнительной документацией игры.

4. Запустите **ROF Launcher**, дважды кликнув по ярлыку на рабочем столе.
5. Запустив игру в первый раз, необходимо проверить доступные обновления игры, кликнув по кнопке **Обновить**. Если будут найдены новые обновления, вам будет предложено выбрать сервер обновлений из списка. Выбрав сервер, кликните кнопку **ОК**. Тем самым будет запущен процесс обновления, который автоматически актуализирует вашу игру до последней доступной версии. После того, как обновление игры будет завершено, кликните кнопку **Старт игры** для возврата в главное окно «**Настройки Rise of Flight**».
6. Вернувшись в главное окно «**Настройки Rise of Flight**», вы можете изменить настройки игры, кликнув по соответствующему пункту меню.
7. Вы также можете ознакомиться с новыми дополнениями и проектами команды разработчиков игры, кликнув по вкладке **Новости**.
8. После установки необходимых настроек игры и ознакомления с новостями вы можете запустить игру, кликнув по кнопке **Старт**.
9. Запустив игру первый раз, вы попадете на экран **Авторизации пользователя**, где необходимо активировать вашу копию игры. Кликните **Создать учетную запись или активировать демо доступ** в нижнем левом углу экрана, а затем выберите **Принять** Лицензионное соглашение. После этого необходимо заполнить поля окна **Активации игры** и кликнуть по окончанию кнопку **Активировать**. Будьте внимательны с указанием адреса электронной почты и пароля для вашего Пользовательского аккаунта – эти данные будут необходимы для дальнейшего доступа к игре и службам на официальном сайте и форуме игры. В процессе регистрации введите **25-значный ключ, указанный на задней стороне руководства пользователя, идущего в комплекте с игрой**. Данный ключ разблокирует весь контент, содержащийся в приобретенной вами игре. В продажу поступают разные версии игры, отличающиеся включенным контентом. Внимательно изучите упаковку игры для ознакомления с содержимым вашей копии игры.

1.4 Установка и активация цифровой версии игры: для установки цифровой версии игры «Война в небе – 1917» вам понадобится ключ активации, высланный вам по электронной почте продавцом, и скачанный файл инсталляции. Процедура установки игры с диска относительно простая, однако для корректной установки игры рекомендуется следовать следующим пунктам:



Примечание: для правильной безошибочной установки игры вы должны обладать правами Администратора в ОС Windows. Если вы используете Windows 7 или Windows Vista, необходимо перед установкой игры отключить Контроль ученой записей пользователей (User Account Control, UAC). В противном случае, могут быть установлены не все необходимые файлы, и вы получите сообщение об ошибке.

1. Купите цифровую версию игры «Война в небе – 1917» в специализированном онлайн-магазине.
2. Для начала установки игры дважды кликните по скаченному файлу инсталляции **setup.exe**. Следуйте инструкциям на экране, чтобы установить игру. После установки на рабочий стол будет помещен ярлык запуска игры **Rise of Flight**.
3. После установки компонентов игры, будет предложена установка необходимых дополнительных **Microsoft** и **Adobe** приложений. Мы настоятельно рекомендуем установить эти приложения, даже если вы уверены в их ненужности. В случае отсутствия необходимых Microsoft библиотек, запуск игры «Война в небе – 1917» не будет произведен должным образом, что приведет к ошибке игры. Не установив приложение Adobe Reader, вы будете лишены возможности ознакомиться с дополнительно документацией игры.
4. Запустите **ROF Launcher**, дважды кликнув по ярлыку на рабочем столе.
5. Запустив игру в первый раз, необходимо проверить доступные обновления игры, кликнув по кнопке **Обновить**. Если будут найдены новые обновления, вам будет предложено выбрать сервер обновлений из списка. Выбрав сервер, кликните кнопку **ОК**. Тем самым будет запущен процесс обновления, который автоматически актуализирует вашу игру до последней доступной версии. После того, как обновление игры будет завершено, кликните кнопку **Старт игры** для возврата в главное окно «**Настройки Rise of Flight**».
6. Вернувшись в главное окно «**Настройки Rise of Flight**», вы можете изменить настройки игры, кликнув по соответствующему пункту меню.
7. Вы также можете ознакомиться с новыми дополнениями и проектами команды разработчиков игры, кликнув по вкладке **Новости**.
8. После установки необходимых настроек игры и ознакомления с новостями вы можете запустить игру, кликнув по кнопке **Старт**.
9. Запустив игру первый раз, вы попадете на экран **Авторизации пользователя**, где необходимо активировать вашу копию игры. Кликните **Создать учетную запись или активировать демо доступ** в нижнем левом углу экрана, а затем выберете **Принять Лицензионное соглашение**. После этого необходимо заполнить поля окна **Активации игры** и кликнуть по окончанию кнопку **Активировать**. Будьте внимательны с указанием адреса электронной почты и пароля для вашего Пользовательского аккаунта – эти данные будут необходимы для дальнейшего

доступа к игре и службам на официальном сайте и форуме игры. В процессе регистрации введите ключ, высланный вам продавцом по электронной почте. Это будет уникальный 25-значный номер, который разблокирует весь контент, содержащийся в приобретенной вами игре. В продажу поступают разные версии игры, отличающиеся включенным контентом. Для уточнения содержимого покупаемой игры внимательно ознакомьтесь с ее описанием на веб-сайте онлайн-магазина.

1.5 Апгрейд демо-версии с помощью коробочной версии игры: если желаете, вы можете обновить вашу безлимитную демо-версию «Войны в небе – 1917», купив коробочную версию игры и использовав идущий с ней ключ активации. Тем самым вы разблокируете контент, идущий в комплекте коробочной версии игры. Нет необходимости снова устанавливать игру с диска, если вы уже установили Free2Play версию игры.

Примечание: нет необходимости снова скачивать и переустанавливать игру, а также снова регистрировать Пользовательский аккаунт, если для апгрейда вы используете ключ активации коробочной версии игры. Free2Play версия игры – уже полная игра, и, используя для апгрейда коробочную версию игры, вы просто разблокируете соответствующий приобретенный контент.

1. Установите безлимитную демо-версию игры, как описано в Разделе 1.1.
2. Найдите **ключ активации коробочной версии игры** на задней стороне руководства пользователя, идущего в комплекте с игрой.
3. Запустите игру «Война в небе -1917» и выберете **Запуск онлайн**.
4. На главном экране найдите значок **Демо версии (Крылатый ангел)**.
Дважды кликнув по значку, вы попадете на экран апгрейда.
5. Введите **ключ активации коробочной версии игры** и кликните **Зарегистрировать**.
6. Вы должны получить сообщение о том, что вы активировали коробочную версию «Войны в небе – 1917».



1.6 Апгрейд демо-версии с помощью цифровой версии игры: если вы желаете, вы можете обновить вашу безлимитную демо-версию «Войны в небе – 1917», купив цифровую версию игры и использовав идущий с ней ключ активации. Тем самым вы разблокируете контент, идущий в комплекте цифровой версии игры. Нет необходимости снова устанавливать игру, если вы уже установили Free2Play версию игры.

Примечание: нет необходимости снова скачивать и переустанавливать игру, а также снова регистрировать Пользовательский аккаунт, если для апгрейда вы используете ключ активации цифровой версии игры. Free2Play версия игры – уже



полная игра, и, используя для апгрейда цифровую версию игры, вы просто разблокируете соответствующий приобретенный контент.

1. Установите безлимитную демо-версию игры, как описано в Разделе 1.1.
2. Найдите **ключ активации цифровой версии игры**, высланный вам продавцом по электронной почте.
3. Запустите игру «Война в небе -1917» и выберете **Запуск онлайн**.
4. На главном экране найдите значок **Демо версии (Крылатый ангел)**.
Дважды кликнув по значку, вы попадете на экран апгрейда.
5. Введите **ключ активации цифровой версии игры**, высланный вам продавцом по электронной почте.
6. Вы должны получить сообщение о том, что вы активировали цифровую версию «Войны в небе – 1917»..



1.7 Добавление отдельного контента в безлимитную демо-версию игры: если вы желаете, вы можете добавлять дополнительный контент (Самолеты, Полевые модификации и Кампании) в вашу установленную безлимитную демо-версию игры «Война в небе – 1917» в соответствии со своими предпочтениями. Для этого необходимо приобрести дополнения в онлайн-магазине игры.

Примечание: купив однажды дополнительный контент - например, самолет - вы не сможете в дальнейшем обновить вашу установленную демо-версию игры с помощью ключа активации цифровой или коробочной версии или с помощью пакета демо-апгрейда. Данное ограничение необходимо для предотвращения повторной оплаты за уже купленный контент. Однако, вы всегда можете установить дополнительный контент в вашу безлимитную демо-версию, коробочную и цифровую версии игры после начальной активации.

1. Войдите под своим аккаунтом на официальном сайте игры «Война в небе – 1917» (www.riseofflight.com), используя те же персональные данные, что вы указывали при регистрации вашей Free2Play версии игры.
2. Перейдите в раздел **Магазин** игры (<http://riseofflight.com/ru/store/demoupgrades>) и выберете наиболее интересующий вас тип дополнительного контента: Самолеты, Полевые модификации или Кампании.
3. Отметьте интересующий вас контент и кликните кнопку **Купить**. После совершения покупки ваш пользовательский аккаунт будет автоматически обновлен, и только что купленный контент станет доступным в игре.

4. Запустите игру, как обычно. На экране авторизации используйте адрес электронной почты и пароль вашего пользовательского аккаунта, и только что купленный контент будет разблокирован.

1.8 Функция восстановления игры: Если после установки обновления игра стала неработоспособной, в окне **Утилита обновления игры** кликните по кнопке **Восстановить**, расположенной рядом с кнопкой **Обновить**. Данная функция определит, какие данные повреждены или не установлены, и подскажет, какие недостающие файлы необходимо скачать с серверов обновления. Выберете сервер обновления и кликните **ОК**, запустив тем самым процесс восстановления.



2.0 ВЕБ-САЙТ ИГРЫ «ВОЙНА В НЕБЕ – 1917»

«Война в небе – 1917» - больше, чем просто авиа-симулятор. У игры собственный веб-сайт, что очень важно для полноценного развития игры. Веб-сайт игры расположен по адресу www.riseofflight.com и обладает такими важными функциями, как:

- Покупка контента: Самолеты, Полевые модификации и Кампании
- Покупка подарков для друзей
- Отслеживание покупок и подарков
- Получение последних новостей о проектах команды разработчиков
- Скачивание полезных материалов: Руководство пользователя, Шаблоны окрасок самолетов для Photoshop, Иллюстрации и Эскизы
- Рейтинг игроков
- Игровой форум



Рис. 2.0

2.1 Вход на веб-сайт игры: для доступа на веб-сайт игры и использования всех возможностей ресурса, вам понадобятся те же пользовательские данные, что вы указывали при регистрации игры «Война в небе – 1917». Логинем является адрес вашей электронной почты, а пароль аналогичен зарегистрированному паролю в игре. Таким образом, одни и те же логин и пароль дают доступ как к игре, так и к веб-сайту игры.

2.2 Навигация по сайту: навигация по сайту очень проста – просто кликайте по необходимому пункту меню в верхней части страницы. Так вы перейдете на любой раздел и подраздел веб-сайт. Некоторые из разделов сайта не будут видимы до тех пор, пока вы не войдете на сайт под своим аккаунтом, как это описано выше.

2.3 Покупка дополнительного контента: Вы можете покупать различные дополнения, такие как Самолеты, Полевые модификации, Кампании и Демо-апгрейды, в онлайн-магазине игры. Для перехода в магазин кликайте по соответствующему пункту меню веб-сайта. Вы можете приобретать одновременно сразу несколько позиций. Мы предлагаем различные скидки на покупки сразу нескольких самолетов. Это особенно удобно при покупке самолетов вместе с полевыми модификациями.

Для совершения покупки отметьте понравившуюся вам позицию и кликайте затем по кнопке **Купить выбранное** или **Купить выбранные подарки**. В случае, если вы покупаете сразу несколько позиций, вы получите скидку на покупку. Чем больше позиций покупается одновременно, тем больше будет величина скидки. Затем

выберете наиболее удобный для вас способ оплаты. К оплате принимаются наиболее распространенные банковские карты, а также оплата через систему PayPal. Вы также можете заплатить банковской картой, привязанной к PayPal-аккаунту. После, заполните необходимые поля и завершите оформление покупки. В случае удачного завершения покупки вы будете перенаправлены обратно на веб-сайт игры и получите сообщение, подтверждающее вашу покупку.

Примечание: Мы не сохраняем ваши персональные данные и данные вашей банковской карты. Каждая покупка зашифрована, и полученная информация удаляется после совершения покупки. Мы не оставляем каких-либо записей после совершенной вами транзакции. Нами используется безопасная система электронных платежей Authorize.net для осуществления оплат по банковским картам и система платежей PayPal с целью защитить и обезопасить осуществление транзакций.

2.4 Покупка подарочного кода: Одной из особенностей нашего онлайн-магазина является возможность покупать самолеты в виде подарков и посылать их затем своим друзьям через веб-сайт игры. Данная возможность впервые применяется с авиасимулятором и позволяет вашим виртуальным однополчанам еще более насладиться «Войной в небе – 1917». Для покупки и отправки подарков следуйте данной инструкции:

1. В онлайн-магазине игры вы увидите кнопку **Купить выбранные подарки** на странице покупки самолетов. В настоящий момент невозможно купить Полевые модификации и Демо-апгрейды в виде подарка. Мы планируем добавить эту возможность в будущем. Вы можете приобрести одновременно сразу несколько самолетов. Просто следуйте стандартной процедуре покупки самолетов на нашем веб-сайте с использованием банковской карты или PayPal.
2. После покупки в ваш аккаунт будет добавлен список лицензий, доступных для отправки вашему другу в виде подарка. Чтобы посмотреть эти лицензии, после входа на сайт под своим аккаунтом кликайте по пункту меню **Профиль**, а затем по пункту **Подарки**. Вы увидите список номеров ваших заказов, а так же были ли они активированы или нет.
3. Для того, чтобы послать подарочный код другу, кликайте по кнопке **Отправить**. После, введите ник, под которым зарегистрирован человек на форуме игры. После подтверждения отправки на адрес электронной почты, соответствующей профилю вашего друга на форуме, будет отправлено уведомление, что вы послали ему подарок.
4. Если уведомление по какой-либо причине не будет доставлено, вы всегда можете выслать подарочный код другу по электронной почте лично или отправить код в личном сообщении через игровой форум, просто скопировав его в текст сообщения.
5. Для активации подарочного кода, необходимо войти на сайт игры под своим аккаунтом, кликнуть по пункту меню **Профиль**, а затем по пункту **Лицензия**. После



этого введите подарочный код в поле **Подарочный ключ** и нажмите **Активировать подарок**. Останется лишь запустить «Войну в небе – 1917» в онлайн-режиме для синхронизации аккаунта, и подаренный самолет станет доступным в игре.

6. После того, как ваш друг активирует подарочный код, в разделе **Подарки** данный код будет отмечен как **Активированный**.

2.5 Отслеживание покупок: В дополнение к возможности покупать различный контент в онлайн-магазине игры вы также можете отслеживать совершенные покупки, просматривая ваши игровые лицензии. Весь купленный вами контент имеет специфический идентификационный номер, который хранится в нашей базе данных. Вы можете посмотреть все ваши покупки и соответствующие им номера, кликнув по пункту **Лицензия** в разделе **Профиль**.

2.6 Блог новостей: На сайте игры мы часто публикуем важные новости и информацию об обновлениях игры и новых разработках для «Войны в небе – 1917». Для просмотра новостей нажмите по пункту меню **Новости**. Последние новости отображаются вверху страницы и обычно сопровождаются соответствующими скриншотами. Вы также можете просматривать предыдущие новости и проследить, как развивалась игра «Война в небе – 1917» со временем.

2.7 Полезные материалы: Мы также предоставили для скачивания различные полезные материалы, такие как: игровые иллюстрации, шаблоны окрасок самолетов для Adobe Photoshop, игровые карты и руководства пользователя. Все эти материалы могут быть использованы на собственных веб-сайтах отдельных эскадрилий или же в других необходимых пользователям целях. Для скачивания данных материалов нажмите по пункту меню **Сообщество**, а затем по пункту **Полезные материалы**.

2.8 Рейтинг лидеров: Другой уникальной возможностью игры «Война в небе – 1917» является то, что мы собираем внутриигровую статистику игроков и публикуем ее на веб-сайте. Таким образом, вы можете видеть, кто является лучшим мировым пилотом в игре. Статистика регулярно обновляется, а общая система сбора данных постоянно совершенствуется.

2.9 Игровой форум: Мы даем всем игрокам «Войны в небе – 1917» возможность быть услышанными и принимать участие на игровом форуме. Для входа на форум игры необходимо нажать по пункту **Сообщество** меню навигации. Форум игры «Война в небе – 1917» - отличное место узнать больше об игре и пообщаться виртуальными летчиками-единомышленниками со всего света. Команда разработчиков также использует форум для важных сообщений и уведомлений и принимает участие в обсуждениях по улучшению игры. Пожалуйста, предварительно ознакомьтесь с правилами форума и не забывайте быть вежливыми с другими участниками. Игровое сообщество «Войны в небе – 1917» - очень дружная и взаимопомогающая компания единомышленников.



3.0 НАСТРОЙКИ RISE OF FLIGHT

Вместе с установкой игры «Война в небе – 1917» устанавливается отдельно запускаемое приложение **ROF Launcher**. После установки игры соответствующий ярлык будет помещен на рабочий стол, и, дважды кликнув по нему, вы откроете настройки игры. **Настройки Rise of Flight** позволяют игроку изменять необходимые графические и технические параметры игры. Данное приложение также оповещает о новых разработках для игры и является отправной точкой для обновления игры до последней актуальной версии. В верхней части окна **Настройки Rise of Flight** расположены также ссылки на различные страницы веб-сайта игры. Более подробную информацию о веб-сайте «Войны в небе – 1917» смотрите в разделе 2.0.

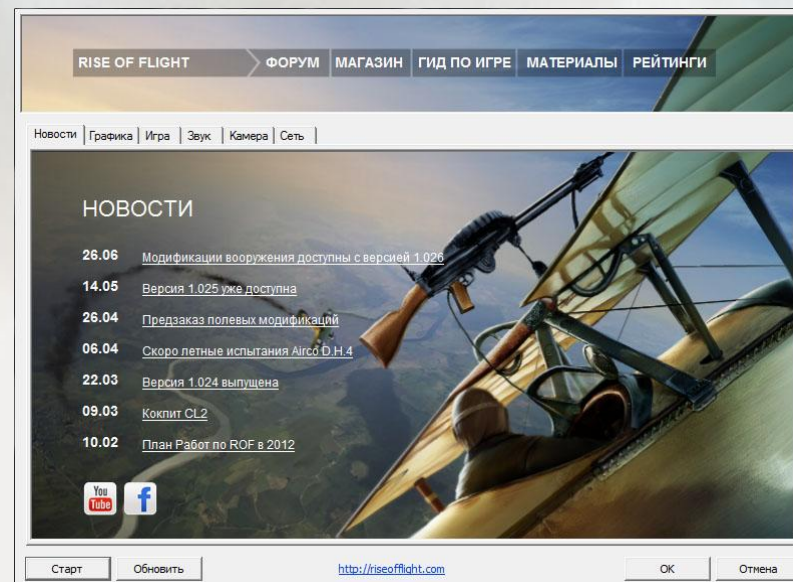


Рис. 3.1

3.1 Новости: (Рис. 3.1) Запустив **Настройки Rise of Flight**, вы попадете на вкладку «Новости». На данной вкладке сообщается новая информация о разработках для игры, а также специальные новости, которыми разработчики решили поделиться, например новости о новых возможностях игры или о новых самолетах.

3.2 Графика: (Рис. 3.2) На вкладке «Графика» вы можете задать необходимые вам графические параметры игры. Вы можете изменять следующие настройки:

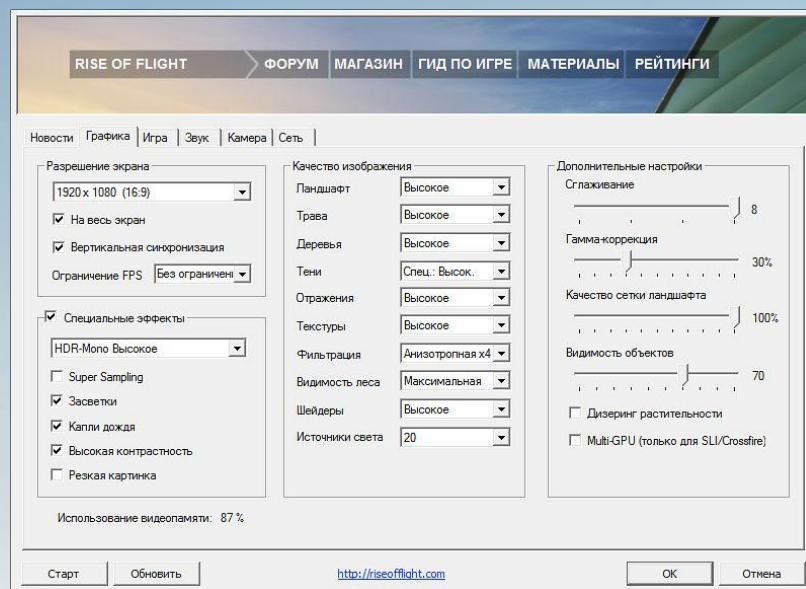


Рис. 3.2

Разрешение экрана

- **Разрешение.** Выберете разрешение экрана, соответствующее вашему монитору.
- **На весь экран.** Отключение данной функции позволяет запускать игру в оконном режиме.
- **Вертикальная синхронизация.** Включение данной настройки синхронизирует частоту кадров игры с вертикальной разверткой монитора для плавной, без рывков, картинки.
- **Ограничение FPS.** Устанавливает максимально возможное значение частоты кадров. Включение данной функции может помочь избавиться от рывков изображения при резких скачках FPS.

Специальные эффекты

- **Специальные эффекты.** Данная функция включает специальные графические эффекты

в игре. Некоторые из этих эффектов могут снизить производительность игры, но дают более красивую картинку.

- **HDR.** Данная настройка позволяет включать специальное освещение в игре. Выберете наиболее подходящий для вас режим HDR-освещения. Разные HDR настройки по-разному влияют на производительность игры. Стандартное HDR-освещение использует смешение красного, желтого и зеленого фильтров для изменения тональности картинки в зависимости от угла освещения. При HDR-моно ко всей картинке применяется монохромный фильтр, не зависящий от угла освещения. Интенсивность HDR-освещения влияет также на отображение солнца. При выборе настройки «HDR Высокое» солнце будет отображаться, как если бы вы смотрели на него через солнцезащитные очки.

- **Super Sampling.** Включает антиалайзинг (сглаживание) изображения. Данная функция позволяет избавиться от зубчатости и пикселизации краев объектов и помогает избавиться от мерцания горизонта в игре. В «Войне в небе – 1917» Super Sampling работает в 2x режиме, что может привести к заметному падению производительности игры.

- **Засветки.** Данная функция симулирует отражение света от различных поверхностей и источников света в игре.

- **Капли дождя.** Если в игре идет дождь, вы увидите реалистичные капли на вашем экране. Капли дождя в игре динамичны, и их визуализация зависит от ветра и положения головы пилота. Данный эффект достаточно реалистично реализован.

Качество изображения

- **Ландшафт.** Вы можете выбрать Низкое, Среднее или Высокое качество ландшафта. Данная настройка изменяет детализацию текстуры ландшафта и, чем выше выбрано качество, тем сильнее это влияет на производительность игры.
- **Трава.** Включает отображение травы на земле. Выбор одного из значений: Выкл., Низкое, Среднее или Высокое – определяет количество отображаемой травы.
- **Деревья.** Для выбора доступны два варианта качества отображения деревьев – Низкое и Высокое.
- **Тени.** Вы можете выбрать Обычные тени среднего или высокого качества, Специальные тени среднего или высокого качества или совсем отключить тени. Специальные тени предназначены для видеокарт NVIDIA 4xx и 5xx серий.
- **Отражения.** Качество отражения может быть Среднего, Высокого, Максимального качества или же отражение может быть совсем отключено. Данная настройка отвечает за четкость отражений на воде и блестящих поверхностях. Выбор Максимального качества отражения реализует максимально приближенное к реальности отражение неба, земли, солнечного света.
- **Текстуры.** Может быть выбрано Низкое, Среднее или Высокое качество, напрямую влияющее на детализацию всех текстур, таких как окраски самолетов и транспорта.



Выбор низкого качества приведет к повышению производительности игры, но текстуры в этом случае будут выглядеть размытыми. На большинстве систем выбор текстур высокого качества не приведет к видимым проблемам производительности игры.

- **Фильтрация.** Включение анизотропной фильтрации (AF). Эффект применяется ко всему изображению сразу. Включение данной настройки может помочь сгладить картинку и отображать удаленные текстуры более четко.

- **Видимость леса.** Данная настройка отвечает за дистанцию отображения деревьев и леса. Вы можете выбрать следующие значения: Средне, Далеко, Очень далеко, Максимальная. Чем дальше дистанция выбрана, тем сильнее это сказывается на производительности игры. При выборе максимальной дистанции отрисовки леса, деревья будут отображаться на дистанции примерно в 8 км.

- **Шейдеры.** Данная настройка отвечает за определенные графические эффекты, такие как отображение воды, света и поверхности земли. Для выбора доступны следующие значения качества: Низкое, Среднее, Высокое, Максимальное. При выборе максимального качества шейдеров, земля в игре благодаря специальной текстуре будет выглядеть бугорчатой. Данный эффект имеет название Parallax mapping. Parallax mapping включается, если вы летите близко к поверхности земли.

- **Источники света.** Данная настройка определяет, как много источников света будет отображаться в игре одновременно. Вы можете выбрать 4, 8, 10, 15 или 20 источников света или совсем отключить их. Использование данной функции наиболее заметно в ночное время в игре и большинство систем беспрепятственно могут обрабатывать 20 источников света. Если же в игре одновременно будут присутствовать более 20 источников света, некоторые из них будут отключены для избежания падения производительности. Такие случаи, однако, единичны.

Дополнительные настройки

- **Сглаживание.** Данная настройка определяет уровень сглаживания, применяемый к изображению. Чем выше уровень сглаживания, тем меньше мерцания и зубчатости будет иметь картинка. Высокие значения сглаживания заметно сказываются на производительности игры. Большинство систем без видимых проблем поддерживают режим 4x или 8x. При включении Super Sampling'a, рекомендуется использовать только режим 2x.

- **Гамма-коррекция.** Данная настройка отвечает за яркость изображения. Большинство игроков предпочитают значение гаммы 30-50%.

- **Качество сетки ландшафта.** От значения данной настройки зависит детализация поверхности земли на удалении. Данная функция оказывает заметное влияние, как на производительность, так и на качество картинки. Большинство игроков предпочитают выставлять значение между 80% и 100%. Уменьшения значения качества сетки ландшафта привет к увеличению частоты кадров, но поверхность земли на удалении будет выглядеть при этом низко детализированной.

- **Видимость объектов.** Данная настройка определяет максимальную дистанцию видимости зданий, транспорта и самолетов. При выставлении значения 100% видимости объекты будут видны на расстоянии до 8 км – это увеличивает реализм, но негативно сказывается на производительности. Большинство игроков предпочитают выставлять значение видимости объектов между 50% и 100%.

- **Multi-GPU (для режимов видеокарты SLI/Crossfire).** Данная функция отвечает за оптимизацию мультипроцессорной графической технологии (multi-GPU) для игры, что заметно увеличивает производительность. Включение multi-GPU функции можно использовать и с одной видеокартой, но это может привести к подтормаживаниям игры. По этой причине мы рекомендуем включать данную настройку только при использовании видеокарты в режиме multi-GPU.

3.3 Игра

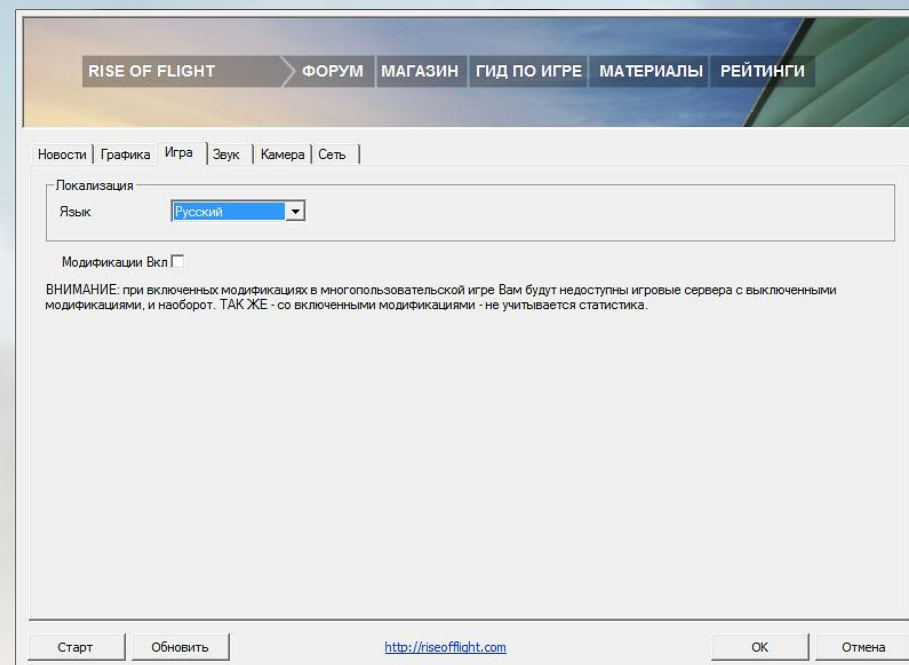


Рис. 3.3

- **Язык.** (Рис. 3.3) Данная настройка отвечает за изменение языка внутри игры. Для выбора доступны следующие языки: английский, французский, немецкий, русский и испанский.

- **Модификации Вкл.** При включении данной функции, вы можете использовать в игре неофициальные модификации. Данная настройка, в первую очередь, необходима для предотвращения читерства, но в то же время позволяет игроку использовать моды в игре. С включенными модификациями невозможна многопользовательская игра на серверах с выключенными модификациями, и наоборот. Так же обратите внимание, что



с включенными модификациями не учитывается статистика в многопользовательском режиме.

3.4 Звук

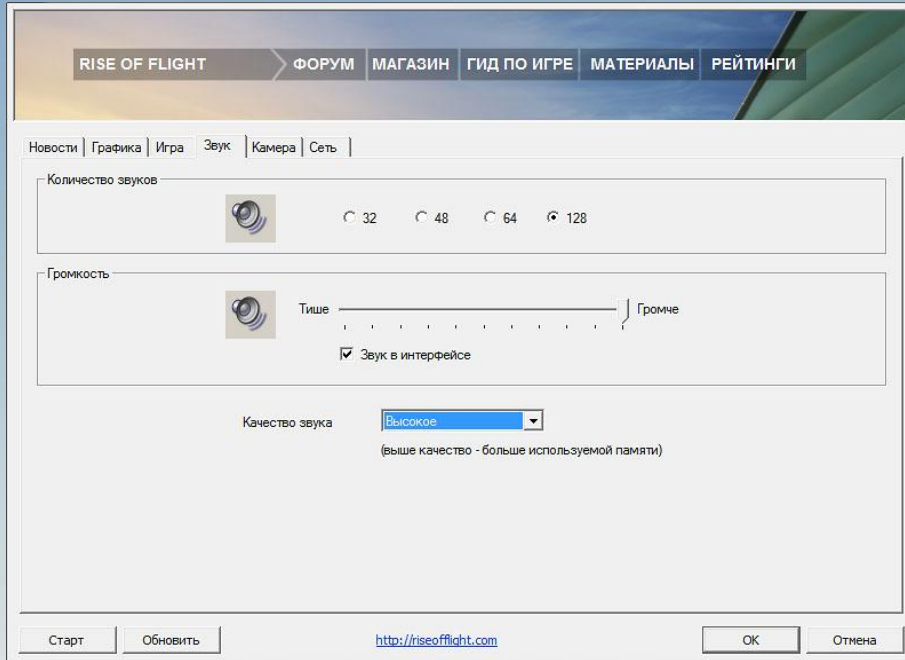


Рис. 3.4

- **Количество звуков.** (Рис. 3.4) Определяет, сколько одновременно звуков может быть проиграно и, следовательно, услышано в игре. Вы можете установить значение 32, 48, 64 или 128. Если в игре одновременно проигрывается звуков больше, чем было вами выбрано, вы услышите только некоторые из этих звуков. Чем больше звуков выбрано, тем больше ресурсов процессора и памяти требуется. Однако большинство игроков при наличии современной звуковой карты без ощутимых проблем могут играть с выставленным значением 64 или 128.

- **Громкость.** Определяет общий уровень громкости в игре. При необходимости, вы также можете отключить воспроизведение звуков в интерфейсе игры.

- **Качество звука.** Данная настройка отвечает за качество воспроизводимых звуков в игре. Большинство игроков могут без ощутимых проблем летать при среднем или высоком качестве звука. Однако при выбранном высоком качестве звука затрачивается больше ресурсов памяти, т.к. обрабатываются большие по размеру звуковые файлы. Если возникают ошибки памяти во время полетов в игре, попробуйте снизить качество звука.

3.5 Камера

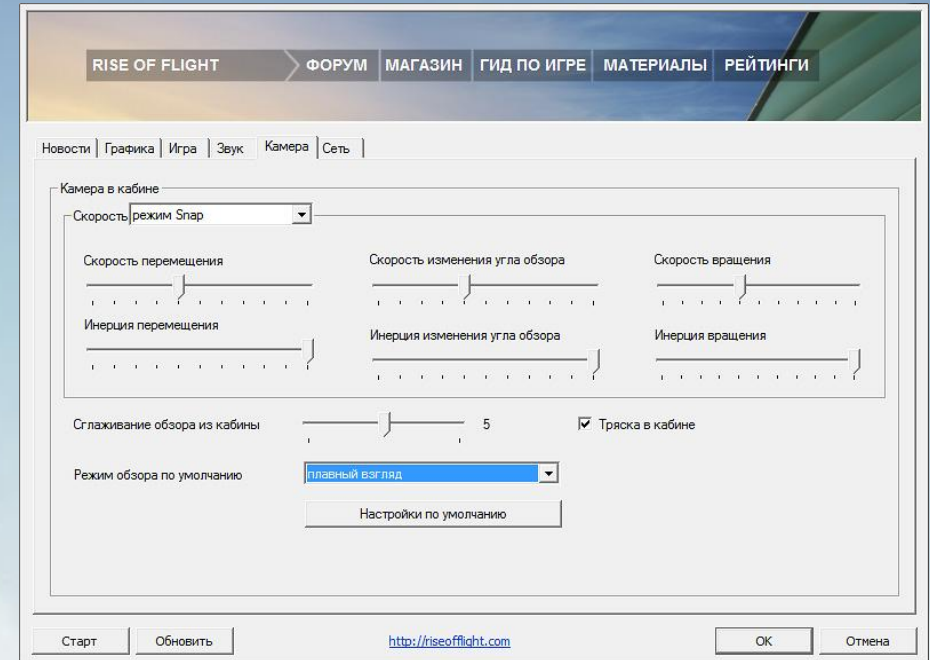


Рис. 3.5

- **Камера в кабине.** (Рис. 3.5) Для выбора доступны несколько настроек отвечающих за поведение камеры в кабине самолета. Для управления камерой в самолете доступны два основных режима - Snap и Pan. При режиме Snap камера немедленно переключается на ту сторону, куда вы смотрите, при режиме Pan камера плавно поворачивается в нужную вам сторону. Каждый из режимов имеет несколько изменяемых настроек: Скорость и Инерция перемещения, Скорость и Инерция изменения угла обзора, Скорость и Инерция вращения. Задайте наиболее подходящие вам настройки. Данные настройки предназначены для управления взглядом с помощью «хатки» джойстика или клавиатуры и не могут использоваться с мышью или системой TrackIR.

- **Сглаживание обзора из кабины.** Настройка отвечает за сглаживание вращения камеры в кабине самолета. Изменение настройки полезно при использовании Мыши для обзора или системы TrackIR. Чем больше выставлено значение сглаживания, тем более медленной будет казаться камера.

- **Тряска в кабине.** Включение данной настройки отвечает за эффект симуляции тряски, как если бы вас реально трясло в кабине реального самолета. Подобная тряска может возникнуть при старте двигателя самолета, посадке или нахождения самолета в турбулентности.



- **Режим обзора по умолчанию.** Отвечает за режим обзора, установленный по умолчанию для камеры в кабине самолета. Для выбора доступны следующие режимы: центрируемый быстрый взгляд, фиксированный быстрый взгляд, пошаговый быстрый взгляд, плавный взгляд.

3.6 Сеть

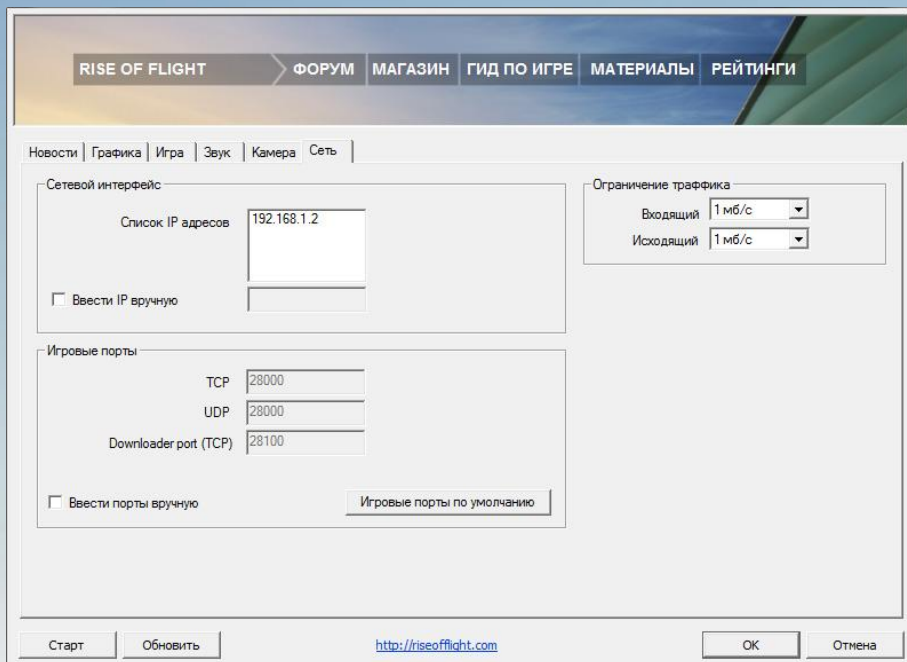


Рис. 3.6

- **Сетевой интерфейс.** (Рис. 3.6) В данном поле вы можете видеть ваш IP-адрес или же задать его вручную. В большинстве случаев рекомендуется оставлять IP-адрес, заданный по умолчанию. Для установки IP-адреса вручную необходимо отметить маркером соответствующий пункт настроек и после этого прописать желаемый IP-адрес. Установка IP-адреса вручную рекомендуется только для продвинутых пользователей.

- **Игровые порты.** Установка игровых портов необходима для многопользовательской игры по сети. Если порты не открыты, вы не сможете присоединиться к уже созданной многопользовательской игре или создать свою собственную сетевую игру. По умолчанию заданы следующие порты: TCP – 28000, UDP – 28000, Downloader Port (TCP) – 28100. Возможно, вам потребуется вручную открыть эти порты в настройках вашего интернет-роутера. Что для этого необходимо сделать, уточните в руководстве вашего роутера. При необходимости задать порты в ручную, просто отметьте маркером соответствующий пункт и введите затем номера необходимых вам портов.

- **Ограничение трафика.** Настройка позволяет вам задать максимальный лимит трафика для мультимедиа режима «Войны в небе – 1917». Выставляйте те значения, которые наиболее соответствуют вашему интернет-соединению. Для выбора доступны следующие значения скорости входящего и исходящего трафика: 256Kb/s, 512Kb/s, 1Mb/s, 2Mb/s, 4Mb/s и 10Mb/s. Если вам неизвестна пропускная способность вашего интернет-соединения, выберите значение 1Mb/s – оно подходит для большинства игроков.



4.0 ПРОФИЛЬ ПИЛОТА, СТАТИСТИКА, НАГРАДЫ И СПРАВОЧНИК

4.1 СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЯ

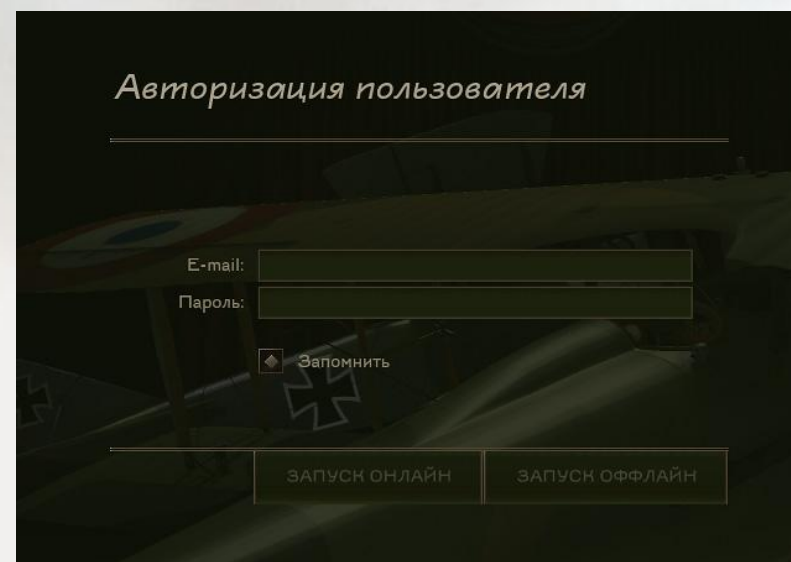


Рис. 4.1



Успешно активировав игру (Рис.4.1.), вам будет предложено создать профиль пилота. В созданный профиль сохраняется вся внутриигровая статистика (включая все заработанные награды), а так же профиль показывает имя пилота, под которым его видят другие игроки в многопользовательской игре. Каждый активированный аккаунт позволяет создать три независимых профиля. Для создания профиля пилота необходимо выполнить следующее:

1. Если вы не были автоматически перенаправлены на экран профиля пилота, кликните по пункту меню **Профиль**, расположенному внизу главного экрана игры.
2. Кликните по кнопке **Создать новый профиль**
3. На экране **Новый профиль, Выбрать страну** выберите желаемую страну. Выбранная страна будет отображаться рядом с профилем в мультиплеерной статистике.
4. На экране **Новый профиль** введите желаемое имя пилота. При желании, вы так же можете указать девиз пилота.
5. После ввода всей необходимой информации на экране **Новый профиль**, кликните по кнопке **Готов**. Тем самым вы завершите создание профиля пилота и будете автоматически возвращены на главный экран игры.
6. Если по какой-либо причине вы желаете отменить создание нового профиля, кликните по кнопке **X**. После этого вы будете автоматически возвращены на главный экран игры.
7. Для переключения между созданными профилями кликните по пункту меню **Профиль**, выберите желаемый профиль, а затем кликните по кнопке **Сделать активным**. Активированный профиль будет помечен словами «Активный профиль игрока».

*Примечание: создав профиль, вы не сможете в дальнейшем изменять детали профиля. В таком случае, необходимо удалить существующий профиль кликнув по кнопке **Удалить**, и создать профиль заново. В игре вы можете иметь не более трех профилей пилота одновременно.*

4.2 ДОСТУП В ИГРУ И СИНХРОНИЗАЦИЯ ПРОФИЛЯ

После запуска игры «Война в небе – 1917», вам будет предложено два варианта авторизации пользователя – в оффлайн-режиме и в онлайн-режиме.

- Онлайн-режим открывает вам доступ ко всем возможностям игры, включая: Быстрые миссии, Сценарии, Кампании, Карьеру и Игру по сети. Для запуска игры в онлайн-режиме и дальнейшей игры вам потребуется подключение к Интернету. Данные вашей игровой статистики передаются на основной сервер «Войны в небе – 1917», и в соответствии с вашим прогрессом вам выдаются соответствующие

награды.

- Запуск игры в оффлайн-режиме позволяет вам войти в игру без подключения к Интернету. Данный режим открывает вам доступ лишь к Быстрым миссиям, Сценариям и Кампаниям. По техническим причинам Игра по сети и Карьера не доступны в оффлайн-режиме. Игровая статистика в оффлайн-режиме накапливается во время полетов. С сервером игры накопленная статистика будет синхронизирована при следующем запуске игры в онлайн-режиме.
- При запуске игры в онлайн-режиме после оффлайн-режима, вам будет предложено синхронизировать ваш профиль пилота. Данные вашего профиля пилота хранятся на сервере игры. Это позволяет вам надежно сохранять уникальные настройки вашей игры, открывать доступ в игру с любого компьютера, используя ваш Игровой аккаунт, и отслеживать свои достижения в Рейтинге пилотов. Вы можете отменить процесс синхронизации, но при этом вы потеряете все ваше достижения и накопленную статистику в течении оффлайн-режима.

Примечание: всегда после первоначальной установки игры, переустановки игры, и апгрейда компьютера необходимо запустить игру в онлайн-режиме. Запуск игры в онлайн-режиме возможен после единоразовой активации вашей версии игры. Нет необходимости в повторной активации после переустановки игры – необходимо лишь войти в игру под своим аккаунтом для разблокирования переустановленной игры. Это позволяет вам множество раз устанавливать и удалять игру на вашем компьютере.

4.3 СТАТИСТИКА

На экране **Статистики** (Рис. 4.3) содержится вся игровая статистика активного в данный момент профиля пилота. Она делится на Однопользовательскую (только для игры в Кампаниях и Карьере) и Многопользовательскую. Многопользовательская статистика обновляется на основном сервере игры один раз в день. Для доступа к экрану **Статистики** необходимо кликнуть по одноименному пункту меню, расположенному внизу основного экрана игры. Статистика делится на следующие категории:

- **Общая:** данный раздел показывает, сколько времени вы летали на конкретном самолете. Общее время полетов отображается в формате **часы : минуты : секунды**.
- В следующем разделе отображается разнообразная статистика, включая количество успешных и вынужденных посадок, количество совершенных вылетов, количество проваленных и выполненных заданий и дополнительных целей, а также количество начатых, успешно завершенных и проваленных карьер.

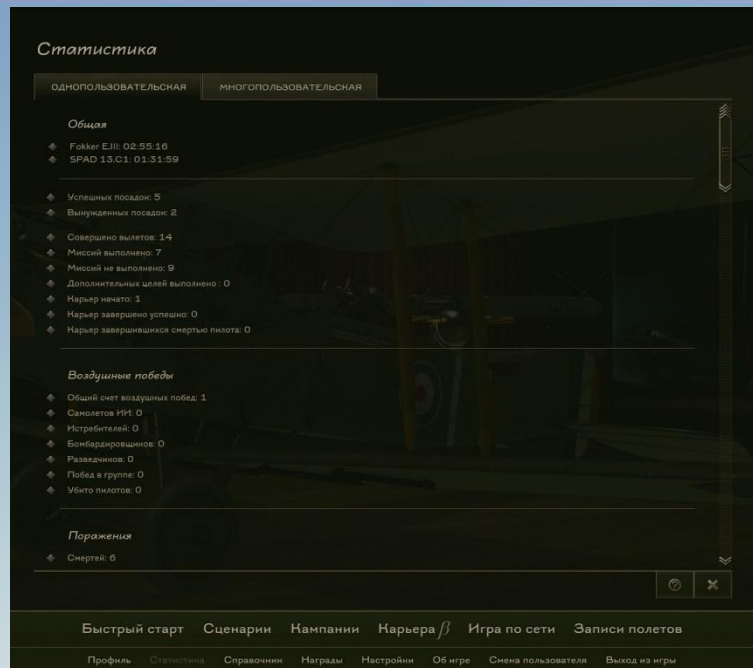


Рис. 4.3

- **Воздушные победы:** в данный раздел записывается количество сбитых вами самолетов противника, совместно сбитые в группе самолеты и количество убитых вами пилотов. Воздушные победы подразделяются на количество сбитых самолетов, управляемых компьютером и реальными игроками, количество сбитых истребителей, сбитых бомбардировщиков и сбитых разведчиков.
- **Поражения:** данный раздел показывает, сколько раз вы были ранены, убиты или взяты в плен, а так же как много самолетов или ведомых вы потеряли.
- **Уничтожено техники:** в данном разделе собирается информация об уничтоженных вами различных наземных объектах.
- **Огонь по своим:** любой союзный самолет, аэростат и наземная техника, уничтоженные вами, заносятся в список этого раздела.
- **Эффективность:** данный раздел показывает ваш текущий стрик (только для многопользовательской статистики), соотношение «сбил/был сбит», количество израсходованных пуль и бомб, а также аккуратность стрельбы и бомбометания.
- **Описание любимого самолета:** в данном разделе отображается детальная информация о самолете, на котором вы летали наибольшее количество времени как в однопользовательской, так и в многопользовательской игре.

4.4 НАГРАДЫ

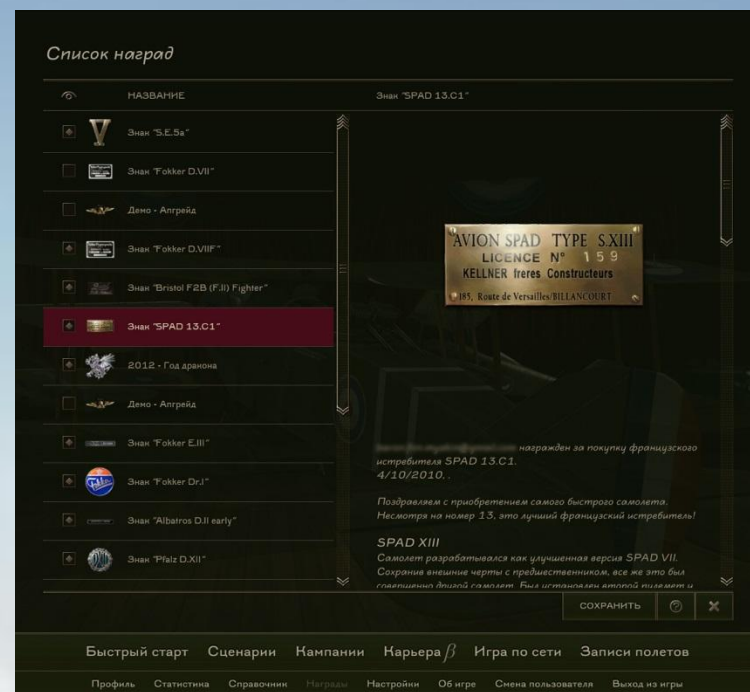


Рис. 4.4

На экране **Наград** (Рис. 4.4) показываются все медали, знаки, трофеи и сувениры, заработанные вами в текущем профиле, как в однопользовательской, так и в многопользовательской игре. Для доступа к списку наград необходимо кликнуть по пункту меню **Награды**, расположенному внизу основного экрана игры. Все заработанные вами награды делятся на четыре различных типа: Сувениры, Исторические награды, Трофеи и Класс пилота:

- **Сувениры:** выдаются за покупку самолетов, игровых кампаний, участие в сетевых состязаниях или же за активное участие в сообществе игры «Войны в небе – 1917». Например, серебряный знак *Rise of Flight Owner's Wings*, выдаваемый за регистрацию игры, является сувениром. Некоторые из наград данной категории уникальны и выдаются далеко не всем игрокам.
- **Исторические награды:** данные награды могут быть заработаны только в Кампании или Карьере и выдаются в соответствии с историческими критериями. Получение наград данной категории зависит от выполнения вами поставленных задач миссии, выполнения вами приказов, а также от возможности выдать конкретную награду в соответствии с историческим периодом в игре.
- **Трофеи:** зарабатываются только в многопользовательской игре и отображают успешность ведения вами боя с другими игроками. Исторически, пилоты времен

Первой мировой войны часто собирали трофеи со сбитых ими самолетов, которыми могли быть особые предметы, характеризующие вражеского пилота, трофейное оружие или прибор, который мог быть прикреплен на самолет победителя. В «Войне в небе – 1917» некоторые трофеи могут быть заработаны просто за пилотирование определенного количества самолетов. Для зарабатывания же других трофеев необходим высокий навык или же просто удача.

- **Класс пилота:** награды данного типа так же присуждаются лишь в многопользовательской игре. Они отображают ваш уровень пилота в одной из четырех категорий: Пилот истребителя, Пилот бомбардировщика, Командир или Хозяин сервера. Уровень данных наград может быть: Бронзовый, Серебряный, Золотой или Ас.
- Для просмотра описания награды, кликните по названию награды в левой колонке. Описание награды располагается в правой колонке и содержит такую информацию, как дата выдачи награды и соответствующая награде историческая справка.
- На экране Наград вы также можете регулировать, сколько желаемых вами наград будет отображаться на главном экране игры. Для показа конкретной награды, отметьте награду маркером слева от ее названия и, наоборот, при желании убрать награду с главного экрана игры, снимите отметку с награды. Для подтверждения выбора наград, необходимо кликнуть по кнопке **Сохранить**.
- На главном экране игры вы можете просматривать информацию о конкретной награде, дважды кликнув по ней. Если вы желаете удалить награду с главного экрана, снимите маркер напротив пункта **Отображать на главном экране**.

4.5 СПРАВОЧНИК

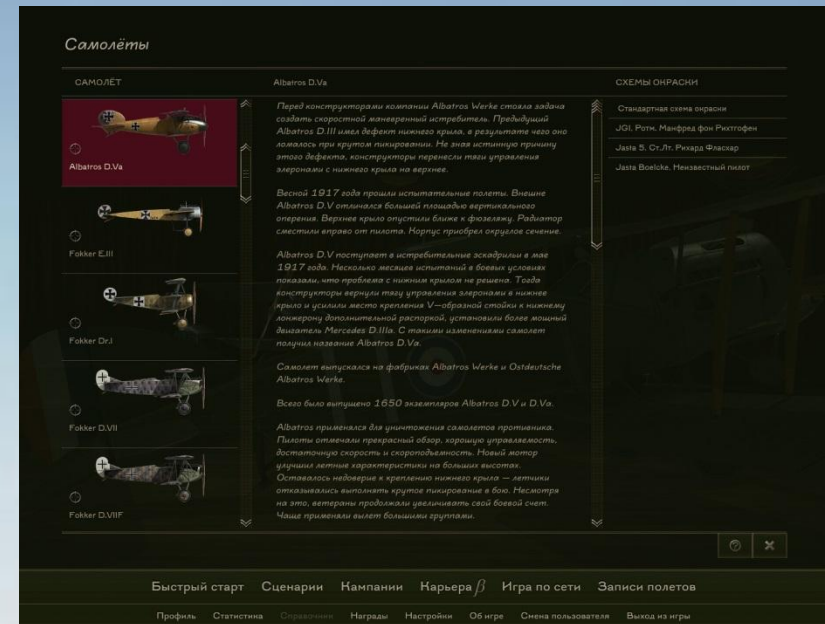


Рис. 4.5

В **Справочнике** игры (Рис. 4.5) можно ознакомиться со списком и исторической информацией доступных игроку самолетов в текущей версии игры. Для перехода в **Справочник** необходимо кликнуть по соответствующему пункту меню внизу основного экрана игры.

Для просмотра информации о конкретном самолете, кликните по названию самолета в левой колонке. Историческая информация о выбранном самолете будет отображена в колонке по центру.

Так же в **Справочнике** игрок может ознакомиться с доступными в игре вариантами окраски самолетов. Для предпросмотра конкретной схемы окраски, наведите курсор мыши на описание окраски.



5.0 НАСТРОЙКИ ИГРЫ, СЛОЖНОСТИ И НАСТРОЙКИ САМОЛЕТА

5.1 ВНУТРИИГРОВЫЕ НАСТРОЙКИ

На экране **Настроек** вы можете задать различные параметры игры для активного в данный момент профиля пилота. Данные настройки включают в себя настройки джойстика, назначение клавиш клавиатуры, а так же настройки различных элементов, отображаемых в игре. Экран настроек содержит восемь вкладок: **Игра**, **Камера**, **Ввод**, **Команды**, **Оси**, **Видео**, **Звук** и **Сеть**. Для доступа к экрану **Настроек** кликните по одноименному пункту меню внизу главного экрана игры.

Вкладка **Игра** (Рис. 5.1.1) подразделяется на четыре категории: **Локализация**, **Кастомизация**, **Запись полета** и **Профиль**.

- Раздел **Локализация** позволяет вам изменять язык игры «Война в небе – 1917». Выберите подходящий вам язык из выпадающего меню доступных языков в игре. Так же в этом разделе вы можете выбрать метрическую систему, в которой будут отображаться упрощенные приборы и бомбовый прицел. За данную опцию отвечает выпадающее меню **Измерение**, которое позволяет выбрать следующие значения:
 - **Метрическое**: воздушная скорость показывается в километрах в час, а высота в метрах.
 - **Имперское**: воздушная скорость показывается в милях в час, а высота в футах.
 - **По самолету**: воздушная скорость и высота показываются в соответствии с установленными приборами на конкретном самолете.

Примечание: вы не можете изменять эти настройки во время полета.

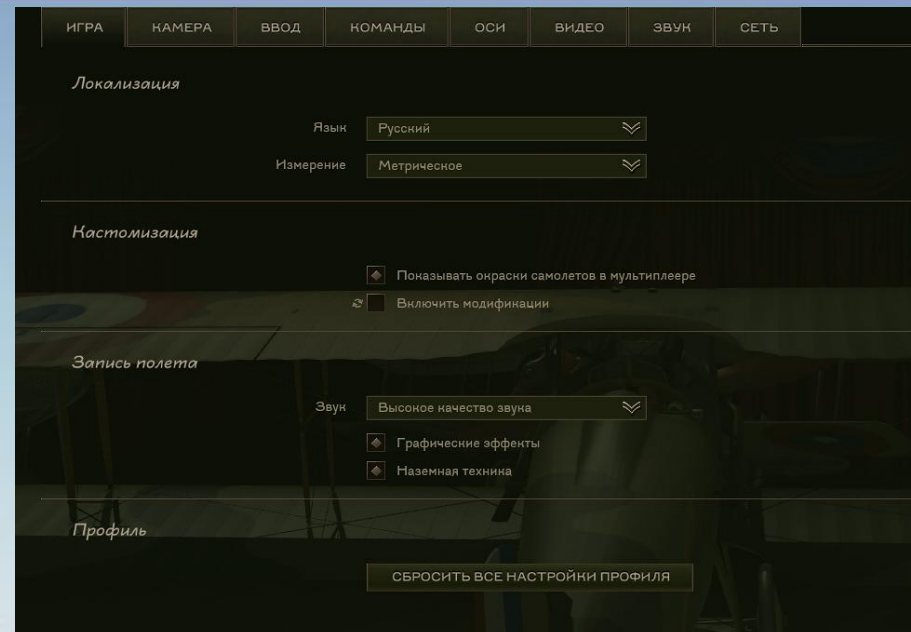


Рис. 5.1.1

- Раздел **Кастомизация** позволяет вам включать или выключать отображение неофициальных окрасок самолетов в многопользовательской игре. Отметьте маркером пункт **Показывать окраски самолетов в мультиплеере**, если вы желаете видеть самолеты в неофициальной окраске. Если маркер напротив этого пункта не стоит, вы будете видеть самолеты других игроков только в стандартной окраске. Данная настройка никак не влияет на схему окраски вашего собственного самолета.

В этом же разделе вы также можете включить использование модификаций в игре. Для включения данной возможности, отметьте маркером пункт **Включить модификации**. Чтобы изменения вступили в силу, необходимо перезапустить игру. Более подробную информацию о модификациях, вы можете получить в разделе 3.3.

Примечание: вы не можете изменять эти настройки во время полета.

- Раздел **Запись полета** позволяет вам выставлять различные параметры для записи видеороликов во время полетов. Выпадающее меню **Звук** предоставляет на выбор три уровня качества записываемого звука: **Без звука**, **Среднее качество звука** и **Высокое качество звука**. Для записи различных эффектов (таких, как: трассеры, вспышки и взрывы) отметьте маркером пункт **Графические эффекты**. Пункт **Наземная техника** отвечает за движение наземного транспорта во время записи полета.

Примечание: вы не можете изменять эти настройки во время полета.



- Раздел **Профиль** позволяет вам сбросить все примененные настройки на вкладке **Игра**, вернув их к настройкам по умолчанию. Для этого кликните по кнопке **Сбросить все настройки профиля** и подтвердите ваше решение.

После выставления желаемых параметров на вкладке **Игра**, не забудьте кликнуть по кнопке **Применить**, расположенной внизу экрана, чтобы сохранить выставленные настройки. Если вы желаете отменить все внесенные изменения на данной вкладке, кликните по кнопке **Сбросить**. После этого подтвердите ваше решение. Для возвращения настроек вкладки **Игра** к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Сброс значений** и подтвердите ваш выбор.

Примечание: если вы перейдете на другую вкладку настроек, не применив внесенные изменения, появится окно предупреждения, на котором вы можете решить, применить или отменить внесенные изменения или вернуться обратно на открытую вкладку.

- Вкладка **Камера** (Рис. 5.1.2) делится на два раздела: **Камера** и **Камера в кабине**.

- Раздел **Камера** позволяет вам выбрать режим камеры, который будет использоваться при показе самолета внешней камерой. При включении функции **Кинематографическая камера**, положение камеры будет «нестабилизованным» - камера будет постоянно двигаться горизонтально и вертикально, имитируя эффект, как если бы она находилась вблизи летящем самолете. Если вы желаете, чтобы положение внешней камеры оставалось стабильным, не включайте данную функцию.
- Раздел **Камера в кабине** содержит различные настройки, отвечающие за поведение камеры внутри кабины самолета. Для более подробной информации по изменению этих настроек смотрите раздел 3.5.

Для сохранения заданных настроек на вкладке **Камера**, кликните по кнопке **Применить**, расположенной внизу экрана настроек. Если вы желаете отменить все внесенные изменения на данной вкладке, кликните по кнопке **Сбросить**. После этого подтвердите ваше решение. Для возвращения настроек вкладки **Камера** к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Сброс значений** и подтвердите ваш выбор.

Примечание: если вы перейдете на другую вкладку настроек, не применив внесенные изменения, появится окно предупреждения, на котором вы можете решить, сохранить или отменить внесенные изменения или вернуться обратно на открытую вкладку.

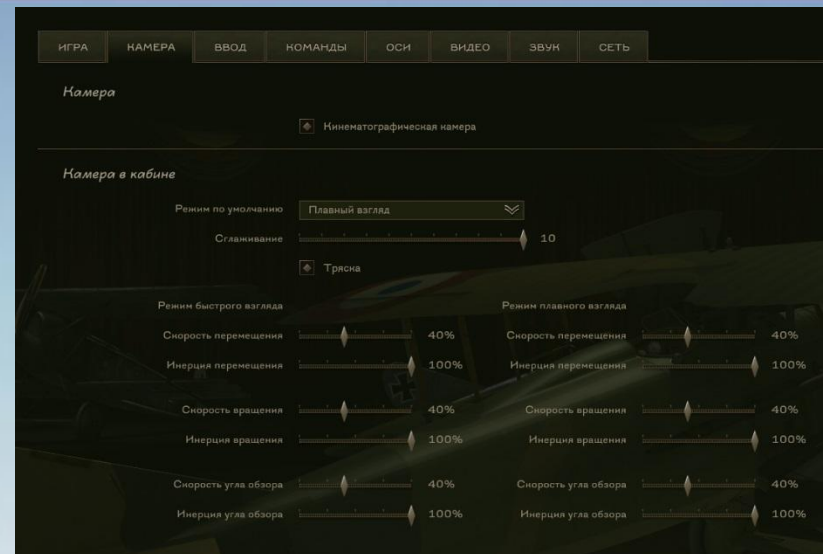


Рис. 5.1.2

- Вкладка **Ввод** (Рис. 5.1.3) делится на два раздела: **Мышь** и **Обратная связь**.

- Раздел **Мышь** позволяет вам задавать настройки мыши. Настройки **Чувствительность** и **Ускорение** отвечают за скорость перемещения мыши как внутри самолета, так и на внешних видах. Переместите ползунки вправо для увеличения скорости мыши или влево – для уменьшения. Если вы используете мышь для управления камерой внутри кабины и необходимо инвертировать ее ось Y (перемещения камеры вверх и вниз), включите функцию **Инвертировать ось Y**.

Примечание: данная настройка никак не сказывается на камере внешнего вида

- Раздел **Обратная связь** позволяет вам настроить обратную связь вашего джойстика (если ваша модель джойстика с функцией обратной связи). Перетащите ползунок вправо для увеличения эффекта обратной связи и влево – для уменьшения.

Для включения и выключения обратной связи вашего джойстика, используйте настройку **Использовать обратную связь**. Необходимо перезапустить игру для того, чтобы данная настройка вступила в силу.

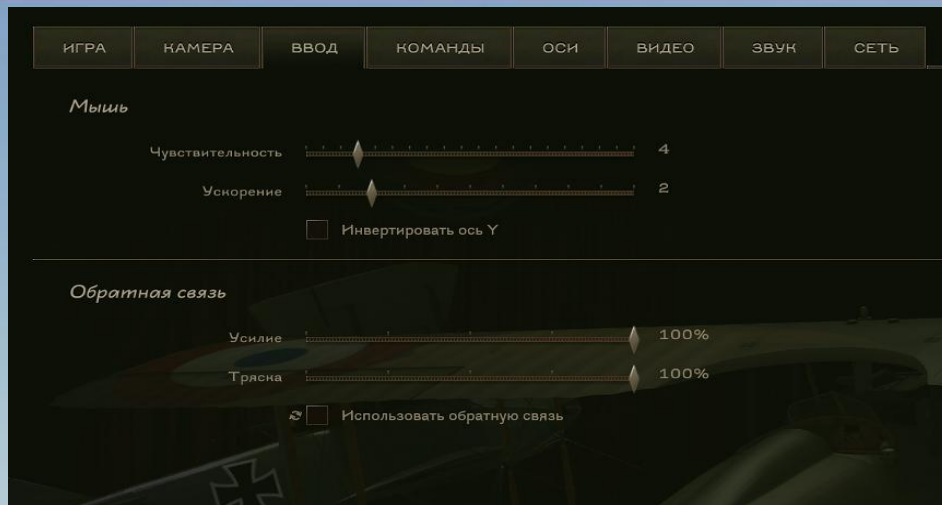


Рис. 5.1.3

Для сохранения заданных настроек на вкладке **Ввод**, кликните по кнопке **Применить**, расположенной внизу экрана настроек. Если вы желаете отменить все внесенные изменения на данной вкладке, кликните по кнопке **Сбросить**. После этого подтвердите ваше решение. Для возвращения настроек вкладки **Ввод** к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Сброс значений** и подтвердите ваш выбор.

Примечание: если вы перейдете на другую вкладку настроек, не применив внесенные изменения, появится окно предупреждения, на котором вы можете решить, сохранить или отменить внесенные изменения или вернуться обратно на открытую вкладку.

- На вкладке **Команды** (Рис. 5.1.4) вы можете назначить различные команды на клавиши клавиатуры и кнопки и оси джойстика для активного в данный момент профиля пилота и сохранить их в дальнейшем в специальный файл конфигурации. Файлы, сохраненные на этой вкладке, могут быть использованы и изменены в любой момент игры. Файлы конфигурации хранятся в директории `\Rise of Flight\data\input` и имеют расширение `.actions`.

Примечание: файл конфигурации настроек по умолчанию именуется `input.actions`. НЕ рекомендуется сохранять любые изменения в файл под этим именем, так как данный файл будет перезаписан при следующем апгрейде игры. А потому, все внесенные игроком изменения будут потеряны.

Для назначения конкретной команды на клавиши или оси выполните следующее:

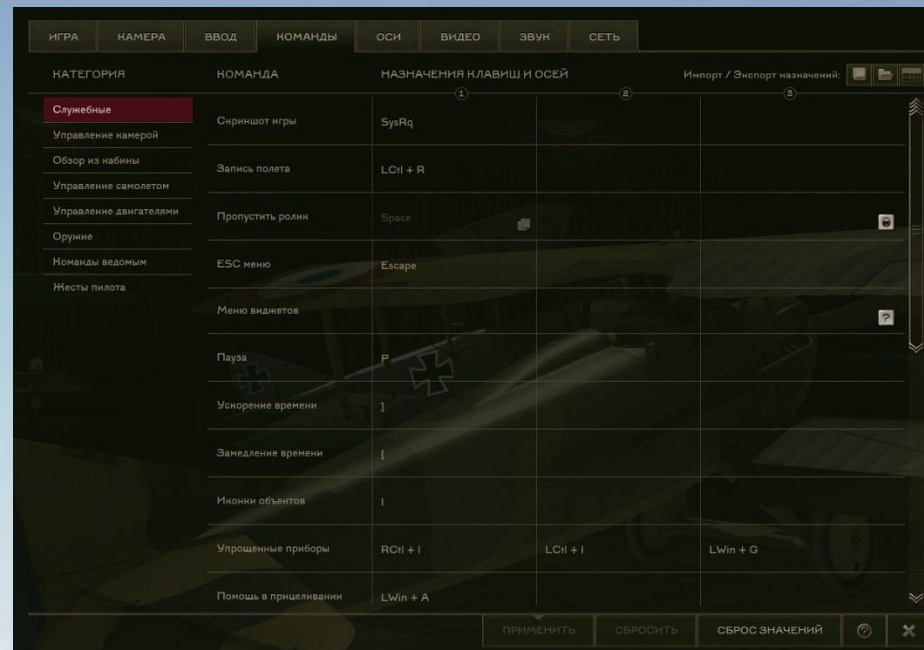


Рис. 5.1.4

1. Выберите файл, который вы желаете изменить, кликнув по кнопке **Импорт назначений из файла пресета**, расположенной в верхнем правом углу экрана (в поле **Импорт / Экспорт назначений**). В появившемся окне выберите желаемый файл, кликнув по нему, а затем кликните по кнопке **Загрузить**. В этом же окне вы можете удалять ненужные файлы конфигурации.

2. Выберите необходимую категорию команд, которые вы желаете изменить, в колонке **Категория**, а затем кликните по необходимой команде в колонке **Команда**.

Примечание: значение некоторых команд не может быть изменено. Данные команды помечены символом в виде замка в крайней правой колонке.

3. На каждую команду может быть назначено три значения ввода. Для назначения конкретной клавиши или оси, кликните по соответствующей колонке (1, 2 или 3) **Назначение клавиш и осей**. После того, как появится окно «**Нажмите кнопку или подвиньте ось устройства ввода для назначения**», нажмите необходимую клавишу или переместите желаемую ось джойстика (например, РУД или РУС джойстика). Нажатая клавиша или выбранная ось будут показаны в этом же окне.

4. Кликните по кнопке **Применить** для назначения выбранного значения ввода. При необходимости назначить другое значение ввода, кликните **Повтор**. Для выхода кликните по кнопке **Отмена**.

Примечание: если вы назначили одинаковое значение ввода на несколько команд, вы увидите серую иконку в виде двух квадратов напротив назначенного ввода.

5. Для сохранения внесенных изменений команд, кликните по кнопке **Применить**, расположенной в нижней части экрана. Если вы желаете перезаписать или экспортировать ваш файл конфигурации, кликните по кнопке **Экспорт назначений в новый файл пресета**, расположенной в верхнем правом углу экрана (в поле **Импорт / Экспорт назначений**). В появившемся окне выберите желаемый файл, кликнув по нему, или введите новое имя, а затем кликните по кнопке **Сохранить**. В этом же окне вы можете удалять ненужные файлы конфигурации.

- Если вы желаете сбросить назначенные команды, вернув их к первоначальным значениям игры, кликните по кнопке **Сброс значений** внизу экрана и подтвердите ваш выбор.

- Если вы желаете отменить все внесенные изменения редактируемого вами файла конфигурации, кликните по кнопке **Сбросить** внизу экрана и подтвердите ваш выбор.

- Если необходимо сохранить ваш файл конфигурации в HTML-документ, кликните по кнопке **Экспорт назначений в таблицу HTML**, расположенной в верхнем правом углу экрана (в поле **Импорт / Экспорт назначений**). Введите желаемое имя файла и кликните по кнопке **ОК**. Файл будет автоматически сохранен в директорию `\Rise of Flight\data`.

- На вкладке **Оси** (Рис. 5.1.5) вы можете настроить кривые отклика вашего джойстика. Каждый из аналоговых контроллеров джойстика, имеющий ось, может быть отрегулирован в соответствии с вашими предпочтениями. Вы можете изменять настройки на этой вкладке, также как и на вкладке **Команды**, в любой момент игры. Файлы конфигурации сохраняются в директорию `\Rise of Flight\data\input` и имеют расширение `.responses`.

Вы также можете создать один общий файл отклика для всех самолетов в игре или же отдельный файл для конкретного самолета. В последнем случае, файл отклика самолета будет автоматически загружен при старте миссии.

Примечание: файл конфигурации настроек отклика по умолчанию именуется `input.responses`. НЕ рекомендуется сохранять любые изменения в файл под этим именем, так как данный файл будет перезаписан при следующем апгрейде игры. А потому, все внесенные игроком изменения будут потеряны.



Рис. 5.1.5

Могут быть настроены следующие оси:

- **Тангаж (Управление по горизонту):** отвечает за снижение или набор высоты самолетом и контролируется рулями высоты.
 - **Крен:** отвечает за наклонение самолета вправо или влево относительно продольной оси и контролируется элеронами самолета.
 - **Рысканье (Управление по направлению):** отвечает за боковые перемещения носа самолета вправо или влево и контролируется рулем направления.
 - **Управление тягой двигателя (РУД):** отвечает за увеличение или уменьшение оборотов двигателя. Вы можете назначить различные оси для каждого отдельного двигателя на многомоторных самолетах.
- Примечание: самолеты Airco D.H.2 и Fokker E.III не имеют управления тягой двигателя. На данных самолетах мощность двигателя контролируется прерыванием зажигания и регулировкой смеси.*
- **Управление высотным дросселем:** некоторые немецкие самолеты оснащены дополнительным дросселем, позволяющим еще больше увеличить мощность двигателя на высотах. Данная ось отвечает за управление данным таким дросселем. В настоящий момент в игре лишь два самолета оснащены высотным дросселем: Fokker D.VIIF и Pfalz D.XII.



- **Управление радиатором:** самолеты, оснащенные рядным двигателем жидкостного охлаждения, имеют дополнительную рукоятку управления радиатором, с помощью которой можно контролировать температуру двигателя. Так же как с осью РУД, вы можете назначить различные оси для каждого отдельного двигателя на многомоторных самолетах.

Примечание: несмотря на то, что самолеты Albatros D.II, DFW C.V, R.E. и SPAD S.VII (150 л.с.) оснащены рядным двигателем, они лишены возможности управления радиатором.

- **Контроль смеси двигателя:** позволяет контролировать пропорцию топливно-воздушной смеси. С увеличением высоты вам необходимо увеличивать содержание воздуха в смеси - так называемое обеднение смеси. И, наоборот, при полете на низких высотах, необходимо увеличивать содержание топлива в смеси – обогащать смесь. Вы можете назначить различные оси управления смесью для каждого отдельного двигателя на многомоторных самолетах.

Примечание: на некоторых самолетах настройки смеси предустановлены и не могут быть изменены. Это относится ко всем немецким самолетам с рядным двигателем, а также к некоторым самолетам Антанты с рядным двигателем.

- **Переставной стабилизатор:** ось переставного стабилизатора позволяет регулировать наклон стабилизатора, от чего в свою очередь зависит, насколько следует отклонять рули высоты для сохранения горизонтального полета. Регулировкой переставного стабилизатора можно добиться наклона самолета либо вниз («тяжелый нос»), либо вверх («тяжелый хвост»). На следующих самолетах доступно управление переставным стабилизатором: Airco D.H.4, Bristol F.2B, R.A.F. R.E.8, R.A.F. S.E.5a и Sopwith Triplane.

Примечание: несмотря на то, что Airco D.H.2 также оснащен переставным стабилизатором, это не симулировано в игре.

Для изменения отклика конкретной оси сделайте следующее:

1. Выберите файл, который вы желаете изменить, кликнув по кнопке **Импорт назначений из файла пресета**, расположенной в верхнем правом углу экрана (в поле **Импорт / Экспорт назначений**). В появившемся окне выберите желаемый файл, кликнув по нему, а затем кликните по кнопке **Загрузить**. В этом же окне вы можете удалять ненужные файлы конфигурации.
2. Выберите самолет, к которому вы желаете применить изменения, в левой колонке **Самолет**. Если выбран пункт **Для всех самолетов**, то все внесенные изменения будут применены ко всем самолетам сразу. В то время как при выборе отдельного самолета, внесенные изменения будут применены только к этому выбранному самолету.

Примечание: прежде чем настроить кривую отклика отдельного самолета, необходимо сначала отключить в настройках данного самолета функцию

Использовать отклик как «для всех самолетов» для этого самолета.

3. Выберите ось, которую вы желаете настроить, в выпадающем списке **Текущая ось**.

*Примечание: назначение осей на конкретные команды возможно только на вкладке **Команды**.*

4. Изначально вы увидите на графике прямую линию, идущую из нижнего левого угла в верхний правый, с отмеченными на ней тремя точками. Данная линия – кривая отклика вашего джойстика. Для изменения формы этой линии, выполните следующее:

- Перетащите одну из трех точек на желаемую позицию. Если вы желаете отклик сделать менее чувствительным, постройте кривую более «плоской» (по форме ближе к горизонтальной линии). И наоборот, если вы желаете, чтобы ось была более чувствительной, постройте кривую более «крутой» (по форме близкой к вертикальной линии).
- Если необходимо добавить на кривую больше точек, чем изначально три, кликните по кривой в месте, где вы желаете добавить дополнительную точку. Если необходимо удалить точку – дважды кликните по ней.

*Примечание: включение функции **Симметрии** зеркально отражает все внесенные изменения одной половины кривой на вторую половину. Тем самым, при включенной данной опции, вы можете добавлять и удалять точки лишь на одной половине кривой.*

- Для создания s-образной кривой, кликните по кнопке **Применить стандартную плавную**. Для возвращения к первоначальным установкам кривой, кликните по кнопке **Применить стандартную линию**.
- Для одновременного смещения всех точек кривой, кликните по кнопке со стрелкой вверх или вниз в поле **Сместить кривую**.
- При необходимости перевернуть кривую отклика, используйте функцию **Инвертирование**.
- При необходимости создать кривую с плавными переходами в точках кривой, используйте функцию **Плавная кривая**.
- При включении опции **Изменять только Y**, вы сможете перемещать точки кривой только вертикально.
- При необходимости добавить «мертвые зоны» на кривую отклика (зоны, в которых будут игнорироваться любые перемещения джойстика), кликните и перетащите один из ползунков вверх или вниз графика. При перемещении ползунков, затененная область будет показывать размер «мертвой зоны»



отклика.

Примечание: если включена опция Симметрия, то доступными для перемещения будут только ползунки в верхней части графика.

5. Результат после внесения изменений в кривую отклика вы можете просмотреть как на графике, так и в поле **Отклик текущей оси**. Для этого просто поработайте тем контроллером джойстика, ось которого вы изменяли (например, переместите РУД джойстика вперед и назад).

6. Для сохранения внесенных изменений в кривую отклика, кликните по кнопке **Применить**, расположенной в нижней части экрана. Если вы желаете перезаписать или экспортировать ваш файл конфигурации, кликните по кнопке **Экспорт назначений в новый файл пресета**, расположенной в верхнем правом углу экрана (в поле **Импорт / Экспорт назначений**). В появившемся окне выберите желаемый файл, кликнув по нему, или введите новое имя, а затем кликните по кнопке **Сохранить**. В этом же окне вы можете удалять ненужные файлы конфигурации.

- Если вы желаете вернуть первоначальные игровые настройки кривой отклика, кликните по кнопке **Сброс значений** внизу экрана и подтвердите ваш выбор.
- Если вы желаете отменить все внесенные изменения кривой отклика, кликните по кнопке **Сбросить** внизу экрана и подтвердите ваш выбор.

- Вкладка **Видео** (Рис. 5.1.6) предназначена для настройки графики «Войны в небе – 1917». Для того, чтобы изменения некоторых настроек вступили в силу, потребуется перезагрузка игры. Для более подробной информации по изменению настроек вкладки **Видео**, смотрите раздел 3.2.

Примечание: некоторые из настроек графики недоступны во время полета в игре.

Для сохранения внесенных изменений графики на вкладке **Видео**, кликните по кнопке **Применить**, расположенной внизу экрана настроек. Если вы желаете отменить все внесенные изменения на данной вкладке, кликните по кнопке **Сбросить**. После этого подтвердите ваше решение. Для возвращения настроек вкладки **Видео** к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Сброс значений** и подтвердите ваш выбор.

Примечание: если вы перейдете на другую вкладку настроек, не применив внесенные изменения, появится окно предупреждения, на котором вы можете решить, сохранить или отменить внесенные изменения или вернуться обратно на открытую вкладку.



Рис. 5.1.6

- Вкладка **Звук** (Рис. 5.1.7) предназначена для настройки звука игры «Война в небе – 1917». Для того, чтобы изменения некоторых настроек звука вступили в силу, потребуется перезагрузка игры. Для более подробной информации по изменению настроек вкладки **Звук**, смотрите раздел 3.4.

Примечание: некоторые из настроек звука недоступны во время полета в игре.

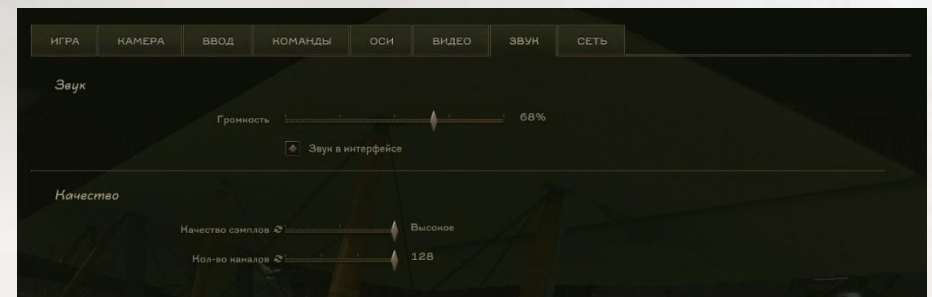


Рис. 5.1.7

Для сохранения внесенных изменений в настройки на вкладке **Звук**, кликните по кнопке **Применить**, расположенной внизу экрана настроек. Если вы желаете отменить все внесенные изменения на данной вкладке, кликните по кнопке **Сбросить**. После этого подтвердите ваше решение. Для возвращения настроек вкладки **Звук** к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Сброс значений** и



подтвердите ваш выбор.

Примечание: если вы перейдете на другую вкладку настроек, не применив внесенные изменения, появится окно предупреждения, на котором вы можете решить, сохранить или отменить внесенные изменения или вернуться обратно на открытую вкладку.

- Вкладка **Сеть** (Рис. 5.1.8) предназначена для изменения сетевых настроек игры для многопользовательского режима. Для более подробной информации по изменению настроек вкладки **Сеть**, смотрите раздел 3.6.

Примечание: некоторые из настроек сети недоступны во время полета в игре.

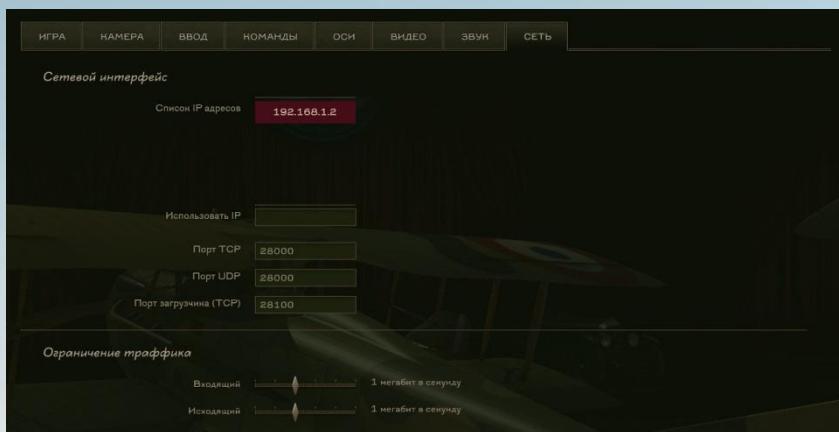


Рис. 5.1.8

Для сохранения внесенных изменений в настройки на вкладке **Сеть**, кликните по кнопке **Применить**, расположенной внизу экрана настроек. Если вы желаете отменить все внесенные изменения на данной вкладке, кликните по кнопке **Сбросить**. После этого подтвердите ваше решение. Для возвращения настроек вкладки **Сеть** к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Сброс значений** и подтвердите ваш выбор.

Примечание: если вы перейдете на другую вкладку настроек, не применив внесенные изменения, появится окно предупреждения, на котором вы можете решить, сохранить или отменить внесенные изменения или вернуться обратно на открытую вкладку.

5.2 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ

Перед началом миссии в игре «Война в небе – 1917» вы можете выставить необходимые настройки сложности игры (Рис. 5.2.1 и 5.2.2). Настройки сложности можно задать индивидуально, или же выбрать один из предустановленных уровней сложности (Аркада, Новичок, Ветеран или Ас). В случае, если не выбран ни один

предустановленный уровень сложности, настройки сложности будут помечены как «Пользовательские». Все изменения настроек сложности сохраняются автоматически.

Для того, чтобы открыть окно настроек сложности, перед запуском миссии кликните по кнопке **Сложность**.

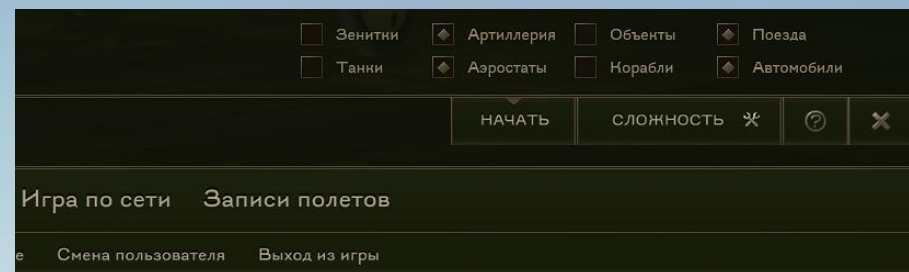


Рис. 5.2.1

Окно настроек сложности содержит три раздела: **Игровой процесс**, **Упрощения** и **Помощь пилоту**.

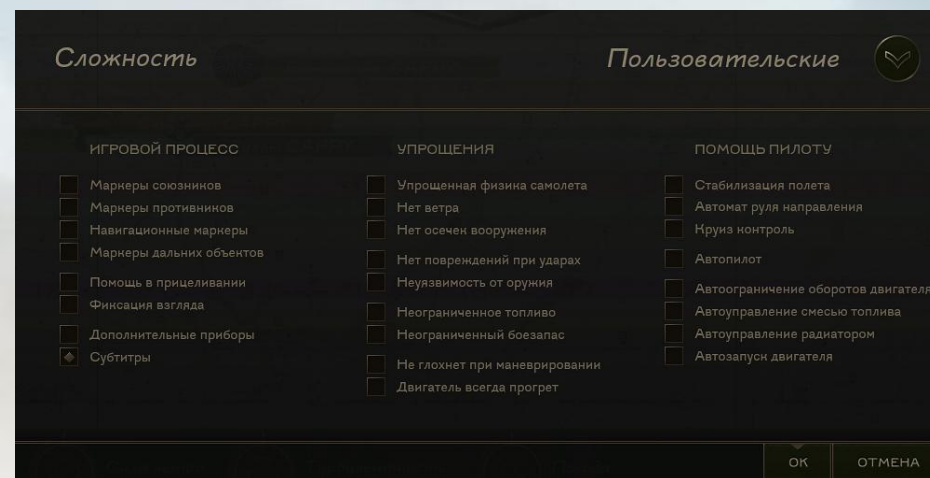


Рис. 5.2.2

Примечание: количество полученных очков после выполнения миссии напрямую зависит от установленных настроек сложности. Выбор низкого уровня сложности замедляет присуждение более высокого звания и лишает возможности получать многие награды при игре в Кампании и Карьеру.

• Игровой процесс:

- Маркеры союзников:** включает маркеры синего цвета для союзных самолетов и наземной техники.



- **Маркеры противников:** включает маркеры красного цвета для вражеских самолетов и наземной техники.
- **Навигационные маркеры:** включает цветные маркеры и символы, помечающие контрольные точки маршрута и цели миссии.
- **Маркеры дальних объектов:** помечает все наземные объекты миссии на полетной карте, независимо от их удаленности.
- **Помощь в прицеливании:** включает экранные подсказки, помогающие игроку в прицеливании при стрельбе из пулеметов.
- **Фиксация взгляда:** включает возможность зафиксировать взгляд на самолете противника и автоматически сопровождать взглядом все его перемещения.
- **Дополнительные приборы:** дает возможность включить отображение на экране уровня топлива самолета, курса, высоты, скорости полета, оборотов двигателя (включая рекомендуемые максимальные обороты), установок радиатора и воздушно-топливной смеси, температуры двигателя (включая допустимый минимум и максимум), а также времени.
- **Субтитры:** включает отображение на экране текстовой информации касательно заданий миссии.

• Упрощения:

- **Упрощенная физика самолета:** снижает интенсивность и сложность физических сил, действующих на ваш самолет, что делает управление самолетом легче.
- **Нет ветра:** отключает эффект ветра и турбулентности.
- **Нет осечек оружия:** отключает возможность осечек пулеметов и пушек.
- **Нет повреждений при ударах:** отключает возможность получить повреждения самолета при столкновениях с другими объектами и поверхностью земли.
- **Неуязвимость от оружия:** отключает возможность получения повреждений от вражеского огня, включая ранение пилота.
- **Неограниченное топливо:** включает неограниченный запас топлива.
- **Неограниченный боезапас:** включает неограниченный запас боеприпасов.
- **Не глохнет при маневрировании:** отключает нарушение подачи топлива в двигатель при отрицательных перегрузках.

- **Двигатель всегда прогрет:** автоматически выставляет оптимальную температуру двигателя вашего самолета сразу в начале миссии.

• Помощь пилоту:

- **Стабилизация полета:** включает автоматическую помощь пилотирования, что делает управление самолетом значительно легче.
- **Автомат руля направления:** включает автоматическое поддержание оси рысканья. Включение данной настройки рекомендуется, если ваш джойстик не обладает дополнительной осью («твистом»), отвечающей за управление рулем направления.
- **Круиз контроль:** включает автоматический контроль оборотов двигателя с целью достижения оптимальной скорости полета. Данная настройка также учитывает скорость набора высоты и снижения самолета.
- **Автопилот:** включает искусственный интеллект (ИИ) для пилота игрока. Данная настройка позволяет ИИ проходить миссию в соответствии с поставленными задачами (включая воздушные бои с противником) без любого вмешательства со стороны игрока.
- **Автоограничение оборотов двигателя:** включает автоматическое ограничение скорости работы двигателя, а также учитывает угол и скорость снижения самолета, что позволяет предотвратить поломку двигателя.
- **Автоуправление смесью топлива:** включает автоматическое управление воздушно-топливной смесью двигателя.
- **Автоуправление радиатором:** включает автоматическое управление радиатором для избежания повреждения двигателя из-за переохлаждения или перегрева. Данная опция применима лишь к двигателям, оснащенным радиатором.
- **Автозапуск двигателя:** включает автоматический запуск двигателя самолета.

5.3 НАСТРОЙКА САМОЛЕТА



Рис. 5.3.1

«Война в небе – 1917» позволяет вам индивидуально настроить ваш самолет перед началом миссии. Данные настройки включают: окраска самолета, количество боеприпасов, дистанция стрельбы пулеметов, количество топлива, модификации вооружения, а также модификации кабины самолета. Для того чтобы настроить самолет, кликните по кнопке **Ангар**, расположенной внизу экрана брифинга миссии. В верхнем правом углу вы увидите окно, содержащие пять вкладок: **Настройки самолета**, **Полевые модификации**, **Модификации оружия**, **Предметы пилота** и **Описание самолета** (Рис. 5.3.1).

Примечание: если, будучи в ангаре, вам необходимо повернуть 3D-модель самолета используйте для этого колесо мыши или кликните по самолету и, не отпуская левой кнопки мыши, переместите ее вправо или влево.

- На вкладке **Настройка самолета** вы можете установить уровень топлива, прицельную дистанцию стрельбы пулеметов, количество боеприпасов и схему окраски самолета.

- Для установки количества топлива переместите ползунок вправо или влево или введите число (от 1 до 100) в поле справа от ползунка. Данное число показывает процентное содержание топлива на самолете. По умолчанию выставлено значение 100%.
- Для указания дистанции стрельбы пулеметов переместите ползунок вправо или влево или введите число (от 50 до 500) в поле справа от ползунка. Данное число показывает расстояние в метрах, на котором пулеметные очереди будут «сходиться». По умолчанию выставлено значение 150 метров.

- Для выбора количества боеприпасов кликните по необходимому пункту в списке **Боекомплект**. Выбранное количество боеприпасов будет подсвечено красным цветом. Некоторые из боеприпасов, такие как, например, бомбы на внешних подвесах, при их выборе появятся на 3D-модели самолета.

- Для изменения окраски самолета кликните по одной из схем окрасок в списке **Схема окраски самолета**. Выбранная окраска будет подсвечена красным цветом. Небольшое превью окраски самолета будет показано при наведении курсора мыши на название данной окраски в списке.

Примечание: вы можете скачать дополнительные наборы схем окрасок, пройдя по ссылке <http://riseofflight.com/ru/community/usefulmaterials>. Скачав такой набор, дважды кликните по файлу и следуйте подсказкам на экране для корректной установки новых схем окраски.

*По указанной выше ссылке вы также можете скачать приложение «Пакет преобразования превью из *.jpg в *.dds для скинов», помогающее избежать ошибок отображения превью схем окраски.*

- Для возвращения настроек самолета к значениям по умолчанию, кликните по кнопке **Базовые** или по кнопке **Отмена**. В последнем случае окно настроек будет закрыто. Для того, чтобы открыть окно настроек самолета повторно, кликните по кнопке **Настройки самолета** внизу экрана.
- Для того, чтобы сохранить внесенные изменения в настройки самолета, кликните по кнопке **Старт**, начав тем самым вылет, или кликните по кнопке **ОК**, закрыв тем самым окно настроек самолета, или кликните по кнопке **Задание** для возврата на экран брифинга миссии.

- На вкладке **Полевые модификации** (Рис. 5.3.2) вы можете модернизировать ваш самолет установкой на него дополнительного оборудования: оружейные прицелы, дополнительные приборы и освещение кабины.

*Примечание: прежде, чем доступные полевые модификации появятся в вашей копии игры, они должны быть сперва куплены. Исключением являются полевые модификации самолетов Albatros D.Va и SPAD S.XIII, изначально доступных в игре. После покупки полевых модификаций, необходимо запустить игру под своим аккаунтом в онлайн-режиме для активации купленных дополнений (если игра была запущена в момент покупки, необходимо перезапустить игры). Для перехода на страницу покупки полевых модификаций используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/fieldmods> или кликните по кнопке **Купить** на вкладке **Полевые модификации** в окне настроек самолета.*



Рис. 5.3.2

- Для просмотра описания отдельной полевой модификации, наведите курсор мыши на название этой модификации. В появившемся окошке будет показано увеличенное изображение модификации и дана краткая историческая справка.
- Для того, чтобы добавить полевую модификацию на ваш самолет, отметьте ее маркером в правой части списка модификаций. Некоторые из модификаций, такие как оружейные прицелы, термометры двигателя и монтируемый на крыле указатель скорости ветра, будут сразу же отображены на внешней 3D-модели самолета.
- Для добавления на самолет сразу всех полевых модификаций, отметьте пункт **Выбрать все приборы**.

Примечание: при наличии нескольких доступных вариантов оружейного прицела, только один из них может быть установлен на самолет.

- Для удаления с самолета всех установленных полевых модификаций, снимите отметку с пункта **Выбрать все приборы** или кликните по кнопке **Сбор**.
 - Для того, чтобы сохранить внесенные изменения в настройки самолета, кликните по кнопке **Старт**, начав тем самым вылет, или кликните по кнопке **ОК**, закрыв тем самым окно настроек самолета, или кликните по кнопке **Задание** для возврата на экран брифинга миссии.
- На вкладке **Модификации вооружения** (рис. 5.3.3) вы можете модифицировать ваш самолет, установив на него разнообразное вооружение, включая дополнительные пулеметы, пушки, крупно-калиберные пулеметы для поражения аэростатов и ракеты.



Рис. 5.3.3.



*Примечание: прежде, чем доступные модификации вооружения появятся в вашей копии игры, они должны быть куплены в онлайн-магазине игры. Исключением являются полевые модификации самолетов Albatros D.Va и SPAD S.XIII, изначально доступных в игре. После покупки модификаций вооружения, необходимо запустить игру под своим аккаунтом в онлайн-режиме для активации купленных дополнений (если игра была запущена в момент покупки, необходимо перезапустить игры). Для перехода на страницу покупки модификаций вооружения используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/weaponmods> или кликните по кнопке **Купить** на вкладке **Модификации вооружения** в окне настроек самолета.*

- Для просмотра описания отдельной модификации вооружения, наведите курсор мыши на название этой модификации. В появившемся окошке будет показано увеличенное изображение модификации и дана краткая историческая справка.
- Для того чтобы добавить модификацию вооружения на ваш самолет, отметьте ее маркером в правой части списка модификаций. Включенное дополнительное вооружение будет отображено на внешней 3D-модели самолета.
- Для добавления на самолет сразу всех модификаций вооружения, отметьте пункт **Выбрать все модификации**.

Примечание: при наличии нескольких вариантов одного оружия, только один из них может быть установлен на самолет.

- Для удаления с самолета всех установленных модификаций вооружения, снимите отметку с пункта **Выбрать все модификации**.
- Вкладка **Предметы пилота** (Рис. 5.3.4) предназначена для добавления на самолет и пилоту различного инвентаря, такого как: вымпелы для самолета, шарфы и пистолеты для пилота.

*Примечание: прежде, чем доступные предметы пилота появятся в вашей копии игры, они должны быть сперва куплены в онлайн-магазине игры. Исключением являются белый шарф пилота и вымпел синего цвета – они изначально доступны в игре бесплатно. После покупки полевых модификаций, необходимо запустить игру под своим аккаунтом в онлайн-режиме для активации купленных дополнений (если игра была запущена в момент покупки, необходимо перезапустить игры). Для перехода на страницу покупки предметов пилота используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/personalization/personalpack> или кликните по кнопке **Купить** на вкладке **Предметы пилота** в окне настроек самолета.*

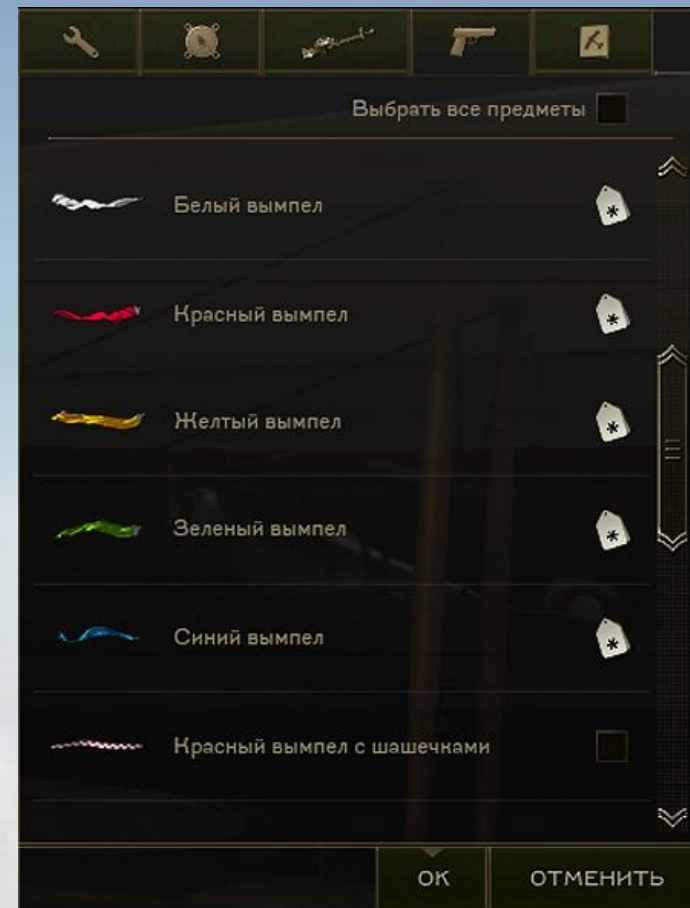


Рис. 5.3.4

- Для просмотра описания отдельного предмета пилота, наведите курсор мыши на название этого предмета. В появившемся окошке будет показано увеличенное изображение предмета и дана краткая справка.
- Для того, чтобы добавить отдельный предмет на ваш самолет или пилота, отметьте его маркером справа от его названия. Для добавления сразу всех доступных предметов, отметьте пункт **Выбрать все предметы**.

Примечание: могут быть выбраны только один шарф, один вымпел и один пистолет.

- Для отмены всех выбранных предметов, снимите отметку с пункта **Выбрать все предметы**.

- Для сохранения выбранных предметов, кликните по кнопке **Старт**, начав тем самым вылет, или кликните по кнопке **ОК**, закрыв тем самым окно настроек самолета, или кликните по кнопке **Задание** для возврата на экран брифинга миссии.

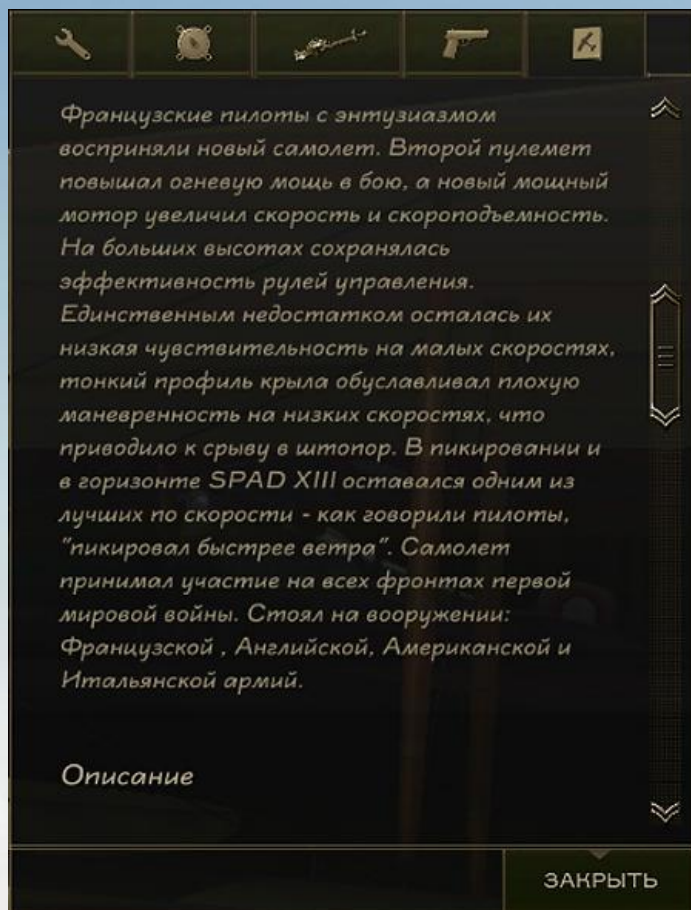


Рис 5.3.5

- На вкладке **Описание самолета** (Рис. 5.3.5) дается историческая информация о выбранном самолете, включая историю разработки самолета, боевое применения, вооружение, технические характеристики, а также использованные при создании самолета разработчиками игры источники информации.



6.0 ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ САМОЛЕТОМ И ЕГО ОБОРУДОВАНИЕМ

6.1 ДВИГАТЕЛЬ И ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ В КАБИНЕ

На высоких уровнях сложности, необходимо вручную контролировать работу двигателя, чтобы добиться его максимальной отдачи. Для того, чтобы двигатель вашего самолета работал должным образом, не забывайте следующие моменты:

- **Запуск и остановка двигателя:** для того, чтобы запустить или заглушить двигатель вашего самолета, нажмите клавишу **Е** (**Двигатель Запуск/Стоп**).

Примечание: для успешного запуска двигателя, убедитесь, что воздушно-топливная смесь максимально обогащена. Кроме того, пропеллеру иногда требуется совершить более, чем один оборот, прежде чем двигатель запустится. Как только уровень смеси выставлен правильно, вам необходимо один раз нажать клавишу **Е** для запуска двигателя.

Примечание: на некоторых самолетах настройки смеси предустановлены и не могут быть изменены. Это относится ко всем немецким самолетам с рядным двигателем, а также к некоторым самолетам Антанты, оснащенным рядным двигателем. Таким образом, на таких самолетах нет необходимости контролировать уровень смеси перед запуском двигателя.

- **Управление оборотами двигателя:** для управления мощностью двигателя с помощью клавиатуры, используйте следующие клавиши: клавишу **"-"** для уменьшения мощности двигателя, клавишу **"="** для увеличения его мощности. Если ваш джойстик оснащен РУДом, то для управления тягой двигателя вы можете назначить ось РУДа джойстика на команду **Двигатели: РУД**.

Примечание: самолеты Airco D.H.2 и Fokker E.III не имеют управления тягой



двигателя. На данных самолетах мощность двигателя контролируется прерыванием зажигания и регулировкой смеси.

Примечание: некоторые немецкие самолеты оснащены двигателем Mercedes D.IIIa, оптимизированным для работы на больших высотах. Данный двигатель работает аналогично высотному дросселю (см. ниже) с тем лишь отличием, что вам не доступен отдельный контроль над высотным дросселем. На самолетах, оснащенных подобным двигателем, последняя четверть шкалы РУД отмечена красным цветом. Данный красный участок шкалы обозначает количество оборотов двигателя, необходимых для достижения максимальной мощности двигателя на больших высотах. Вы можете использовать данные обороты двигателя (тем самым, получив несколько дополнительных лошадиных сил) на высотах ниже 1500 метров в течение некоторого времени и прежде, чем двигатель выйдет из строя. На высотах более 1500 метров двигатель может безопасно работать на данных оборотах неограниченное время.

- **Прерывание зажигания:** самолеты, оснащенные роторными двигателями, имели кнопку прерывания зажигания для управления оборотами двигателя. «Прерывайте» двигатель вашего самолета, если вам необходимо быстро снизиться, например, при посадке, а также для снижения критично высоких оборотов двигателя, что может привести к поломке двигателя. Контроль оборотов двигателя посредством прерывания зажигания возможен только на самолетах Fokker E.III и DH.2, так как они не оборудованы ручкой управления двигателем (РУД).

Для прерывания зажигания используйте комбинацию клавиш **Левый Shift + E** (Команда **Прерывание зажигания**). Зажигание двигателя будет прервано в течение всего времени, пока вы держите нажатой кнопку прерывания. При удержании прерывания, будьте внимательны с оборотами двигателя – при долгом прерывании зажигания обороты двигателя могут упасть до критического минимума, и двигатель заглохнет.

- **Управление радиатором:** на самолетах с рядным двигателем необходимо вручную открывать и закрывать заслонки радиатора для поддержания рабочей температуры двигателя (между 50 и 80 градусами по Цельсию). Долгая работа непрогретого или перегретого двигателя может привести к поломке двигателя. Для управления заслонками радиатора с помощью клавиатуры используйте следующие комбинации: **Правый Ctrl + -** для закрытия заслонок и **Правый Ctrl + =** для открытия заслонок радиатора. Вы также можете управлять радиатором через назначенную на команду **Двигатели: радиатор** ось джойстика.

Примечание: несмотря на то, что самолеты Albatros D.II, DFW C.V, R.E. и SPAD S.VII (150 л.с.) оснащены рядным двигателем, на них отсутствует возможность управлять радиатором.

- **Управление смесью двигателя:** для достижения максимальной мощности двигателя, необходим правильный контроль состояния воздушно-топливной смеси

двигателя. На низких высотах воздух плотный, поэтому необходимо обогащать смесь. При подъеме на высоту, где воздух разреженный, необходимо увеличить содержание воздуха в смеси, обеднить смесь. Если стрелка тахометра не стоит на месте, а постоянно колеблется («бьется»), значит смесь слишком богатая. Если вы слышите, что обороты двигателя нестабильны, с провалами, значит смесь слишком бедная. Кроме того, для запуска двигателя смесь необходимо максимально обогатить.

Для управления смесью с помощью клавиатуры используйте комбинации клавиш: **Правый Shift + -** для обеднения смеси и **Правый Shift + =** для обогащения смеси. Вы также можете управлять смесью двигателя через назначенную на команду **Двигатели: смесь** ось джойстика.

Примечание: на некоторых самолетах настройки смеси предустановлены и не могут быть изменены. Это относится ко всем немецким самолетам с рядным двигателем, а также к некоторым самолетам Антанты, оснащенным рядным двигателем.

- **Высотный дроссель:** самолеты Fokker D.VIIF и Pfalz D.XII имеют дополнительный дроссель, позволяющий еще больше увеличить мощность их двигателей BMW на высотах. Чтобы не повредить двигатель, не следует использовать этот дроссель на высотах ниже 2000 метров. На высоте от 2000 м до 3000 метров дроссель может быть безопасно открыт на 1/3, на высотах от 3000 м до 4000 м – на 2/3, а на высотах выше 4000 м – высотный дроссель может быть открыт полностью.

Для управления высотным дросселем с помощью клавиатуры, используйте комбинацию клавиш **Правый Alt + -** для закрытия дросселя и **Правый Alt + =** для открытия дросселя. Вы также можете управлять высотным дросселем через назначенную на команду **Двигатели: высотный дроссель** ось джойстика.

Примечание: неправильное использование высотного дросселя может стать причиной поломки двигателя самолета. Рекомендуется использовать высотный дроссель только в экстренных случаях и только в течении короткого промежутка времени.

- **Переставной стабилизатор:** на некоторых самолетах можно регулировать наклон стабилизатора, от чего в свою очередь зависит, насколько следует отклонять рули высоты для сохранения горизонтального полета. Регулировкой переставного стабилизатора можно добиться наклона самолета либо вниз («тяжелый нос»), либо вверх («тяжелый хвост»). На следующих самолетах доступно управление переставным стабилизатором: Airco D.H.4, Bristol F.2B, R.A.F. R.E.8, R.A.F. S.E.5a и Sopwith Triplane.

Для регулировки переставного стабилизатора используйте следующие комбинации клавиш: **Правый Ctrl + Стрелка вверх** – для утяжеления носа самолета, **Правый Ctrl + Стрелка вниз** – для утяжеления хвоста самолета. Вы также можете управлять переставным стабилизатором через назначенную на команду **Управление: стабилизатор** ось джойстика.



Примечание: несмотря на то, что Airco D.H.2 также оснащен переставным стабилизатором, это не симулировано в игре.

- **Освещение:** если в кабине вашего самолета установлены лампы освещения, вы можете включить и выключить свет в кабине нажатием клавиши **L** (Команда **Кабинное освещение вкл/выкл**)).

Примечание: если двигатель вашего самолета был поврежден вражеским огнем, ваши очки начнет забрызгивать моторным маслом. Если это произошло, вы можете очистить ваши очки от масла, посмотрев в сторону от двигателя (то есть вправо или влево) или заглушить двигатель. В подобной ситуации состояния двигателя будет только ухудшаться. По этой причине вам необходимо сразу же выйти из боя и попытаться приземлиться в безопасном месте.

6.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ

Одной из особенностей «Войны в небе – 1917» является возможность управлять многоместными самолетами различных типов, включая, истребители, самолеты разведки и тяжелые бомбардировщики. Каждый из этих самолетов имеет, по крайней мере, одну позицию стрелка/наблюдателя, а некоторые из них имеют два двигателя. По этим причинам, при управлении многоместными самолетами не забывайте следующее.

- **Управление двигателем и оборудованием в кабине:**

- **Выбор двигателя:** если вы управляете многомоторным самолетом, некоторые команды клавиатуры и назначенные оси управляют двумя двигателями одновременно. Если же вы желаете управлять лишь одним из двигателей отдельно от другого, нажмите клавишу **1** (Команда **Управление двигателем 1 вкл/выкл**) или клавишу **2** (Команда **Управление двигателем 2 вкл/выкл**) для управления первым или вторым двигателем, соответственно. Для возврата одновременного управления двумя двигателями нажмите клавишу **0** (Команда **Общее управление двигателями вкл/выкл**).
- **Запуска и остановка двигателей:** для запуска двигателей на многомоторных самолетах вы можете выбрать запуск обоих двигателей одновременно или же запустить их по отдельности. Для одновременного запуска двигателей нажмите клавишу **E** (Команда **Двигатели Запуск/Стоп**). Подобным образом нажатие комбинаций клавиш **Правый Ctrl + 1** (Команда **Двигатель 1 Запуск/Стоп**) или **Правый Ctrl + 2** (Команда **Двигатель 2 Запуск/Стоп**) запустит первый и второй двигатель, соответственно. Эти же команды используются для остановки двигателей.
- **Управление оборотами двигателей:** для одновременного управления мощностью обоих двигателей с помощью клавиатуры используйте следующие клавиши: клавишу **“-“** для уменьшения мощности двигателя, клавишу **“=”** для увеличения его мощности. Если ваш джойстик оснащен РУДом, то для

управления тягой обоих двигателей одновременно вы можете назначить ось РУДа джойстика на команду **Двигатели: РУД**, или назначить для каждого двигателя свою собственную ось на команды **Двигатель 1: РУД** и **Двигатель 2: РУД**.

- **Управление радиаторами:** для управления заслонками радиаторов обоих двигателей одновременно с помощью клавиатуры используйте следующие комбинации: **Правый Ctrl + -** для закрытия заслонок и **Правый Ctrl + =** для открытия заслонок радиатора. Вы также можете управлять обоими радиаторами через назначенную на команду **Двигатели: радиатор** ось джойстика или же назначить для каждого радиатора свою собственную ось на команды **Двигатель 1: радиатор** и **Двигатель 2: радиатор**.

Примечание: несмотря на то, что самолеты DFW C.V и R.E.8 оснащены рядным двигателем, на них отсутствует возможность управлять радиатором.

- **Управление смесью двигателей:** для одновременного изменения воздушно-топливной смеси обоих двигателей с помощью клавиатуры используйте следующие комбинации клавиш: **Правый Shift + -** для обеднения смеси и **Правый Shift + =** для обогащения смеси. Вы также можете управлять смесью обоих двигателей одновременно через назначенную на команду **Двигатели: смесь** ось джойстика или же назначить для управления смесью каждого двигателя свою собственную ось на команды **Двигатель 1: смесь** и **Двигатель 2: смесь**.

Примечание: на некоторых самолетах настройки смеси предустановлены и не могут быть изменены. Среди многоместных самолетов к таким относятся: DFW C.V., Gotha G.V, Breguet 14 B.2 и R.E.8.

- **Освещение:** помимо кабинного освещения, самолет Handley Page O/400 оснащен навигационными огнями. Для их включения и выключения используйте комбинацию клавиш **Правый Ctrl + L** (Команда **Навигационные огни вкл/выкл**).

- **Управление экипажем и стрелками:**

- Для переключения между членами экипажа многоместных самолетов используйте комбинацию клавиш **Левый Ctrl + C** (Команда **Переключить боевой пост**). Обратите внимание, что, несмотря на функцию автопилота в игре, самолет все равно остается под вашим управлением, когда вы занимаете позицию стрелка. Для выравнивания самолета в подобном случае используйте комбинацию клавиш **Левый Shift + A** (Команда **Автопилот горизонта**).
- Для управления турелью самолета нажмите клавишу **T** key (Команда **Турель: взять/отпустить управление**). Для поворота турели используйте мышь, а для стрельбы клавишу **Пробел** или левую кнопку мыши (Команда **Огонь из орудий турели**).



- Для прицеливания пулемета турели с помощью оружейного прицела, используйте комбинацию клавиш **Левый Shift + T** (Команда **Турель: прилечь к прицелу**).

*Примечание: Данная команда не дает вам контроль над турелью. Для включения управления турелью в любом случае необходимо использовать команду **Турель: взять/отпустить управление**.*

- Для исправления заедания и осечек пулемета турели, используйте клавишу **R** или среднюю кнопку мыши (Команда **Перезарядка орудий турели**).
- Для перемещения пулемета с одного кронштейна на другой используйте комбинацию клавиш **Левый Shift + C** (Команда **Переключить огневую позицию**).

Примечание: данная команда доступна только для заднего верхнего пулемета на самолете Handley Page O/400 и для пулемета в боковых подвижных окнах Felixstowe F.2A.

6.3 ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ВООРУЖЕНИЯ

Основным оружием в игре «Война в небе – 1917» являются пулеметы, пушки, бомбы и ракеты. Дополнительное вооружение включает сигнальные ракеты и пистолеты пилота. Применение этих видов вооружения описано ниже.

• Пулеметы / пушки:

- Прежде, чем начать стрельбу из пулеметов или пушек, их необходимо взвести. Для взведения всех орудий одновременно нажмите клавишу **R** (Команда **Перезарядка орудий**).

Примечание: если на вашем самолете на верхнем крыле установлены пулеметы, они будут автоматически опущены вниз, а затем снова перемещены наверх (при необходимости) при выполнении данной команды.

Примечание: многие самолеты в игре оснащены пулеметами, которыми можно вести огонь через зону винта. Для возможности стрельбы из пулеметов данного типа, винт самолета должен вращаться, так как вал винта связан с установленным на самолет синхронизатором пулемета. Подобный синхронизатор позволяет вести стрельбу сквозь вращающийся винт, не повреждая при этом лопасти винта.

- Для стрельбы из всех орудий сразу нажмите и удерживайте клавишу **Пробел** (Команда **Все орудия - огонь**).
- Для стрельбы из курсовых пулеметов нажмите и удерживайте комбинацию клавиш **Правый Alt + Пробел** (Команда **Вперед-смотрящие орудия – огонь**). Данная команда отвечает только за пулеметы, настроенные на точку схождения через прицел самолета. Другими словами, любой установленный на верхнем

крылепулемет, развернутый для стрельбы вверх (см. ниже), не будет стрелять при использовании данной команды. Кроме того, данная команда не распространяется на следующие, устанавливаемое через модификации, вооружение: пулемет Lewis для самолетов AlbatrosD.III, AlbatrosD.Va и R.E.8, и автоматическая пушка Becker для обеих версии самолета AlbatrosD.II - данные орудия не настроены на точку схождения через прицелы этих самолетов.

- Для стрельбы только из носовых пулеметов нажмите и удерживайте комбинацию клавиш **Левый Alt + Пробел** (Команда **Носовые орудия – огонь**). Данная команда отвечает только за пулеметы, установленные в носовой части самолета.
- Для стрельбы только из орудий, установленных на верхнем крыле, нажмите и удерживайте клавишу **Запятая** (Команда **Верхние орудия – огонь**). Данная команда отвечает за стрельбу из всех орудий, установленных на верхнем крыле независимо от того, установлены они прямо или развернуты.
- Для стрельбы из крыльевых пулеметов нажмите и удерживайте клавишу **Точка** (Команда **Крыльевые орудия – огонь**). Данная команда отвечает за два пулемета Lewis, устанавливаемых на нижнем крыле самолета Sopwith Dolphin.

*Примечание: устанавливаемые на нижнее крыло Dolphin'a пулеметы – опциональный мод вооружения, который должен быть куплен в онлайн-магазине «Войны в небе – 1917» прежде, чем он станет доступным в игре. После покупки необходимо хотя бы один раз запустить игру в онлайн-режиме, чтобы активировать купленные предметы (если игра была запущена в момент покупки, необходимо перезапустить игру). Для перехода на страницу покупки Модификаций вооружений используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/weaponmods>. Вы также можете кликнуть по кнопке **Купить** на вкладке **Модификации вооружения**, открыв окно **Ангар**. Для более подробной информации о модификациях вооружений смотрите раздел 5.3.*

Примечание: долгая безостановочная стрельба из пулеметов может негативно сказаться на их точности и привести к снижению дульной скорости. По этой причине, стреляйте короткими очередями.

- Любое оружие, установленное на верхнем крыле вашего самолета, может быть перемещено вниз или вверх для изменения угла стрельбы. Данный угол может варьироваться, но обычно он составляет 45 градусов. Для изменения угла стрельбы нажмите комбинацию клавиш **Левый Alt + R** (Команда **Отклонить / Наклонить орудия**).
- Для перезарядки смонтированных на верхнем крыле пулеметов или пушек нажмите клавишу **R** (Команда **Перезарядка орудий**). Если более чем одно орудие требует перезарядки, каждое из них будет автоматически перезаряжено по очереди.

*Примечание: если надкрыльевое вооружение требует перезарядки, нет необходимости использовать команду **Отклонить / Наклонить орудия** перед командой **Перезарядка орудий**. В данном случае, оружие будет автоматически опущено вниз, а затем поднято обратно на крыло.*

- Если у вас в настройках сложности игры включены осечки, ваши орудия будут иногда давать сбой при стрельбе. Для исправления осечек нажмите клавишу **R** (Команда **Перезарядка орудий**). Если более чем одно орудие дало осечку, каждое из них будет автоматически перезаряжено по очереди.

*Примечание: для исправления осечки надкрыльевого орудия нет необходимости использовать команду **Отклонить / Наклонить орудия** перед командой **Перезарядка орудий**. На некоторых самолетах оружие не будет опущено вниз перед воспроизведением анимация перезарядки. Подобным образом симулируется возможность пилота дотянуться до ручки перезарядки, не приподнимаясь из кресла. В настоящий момент данная симуляция смоделирована на самолетах Albatros D.III, Albatros D.Va, Nieuport 11, Nieuport 17, S.E.5a и Sopwith Dolphin.*

• Бомбы:

- Для сброса одной бомбы нажмите клавишу **B** (Команда **Сброс бомбы / Пуск ракеты**). Для одновременного сброса двух бомб используйте комбинацию клавиш **Левый Shift + B** (Команда **Сброс двух бомб / Пуск ракет**). Для сброса всех бомб одним залпом используйте комбинацию клавиш **Левый Ctrl + B** (Команда **Сброс всех бомб / Пуск ракет**).

• Ракеты:

- Ракеты Le Prieur, смоделированные в игре «Война в небе – 1917», могут быть запущены только все сразу одним залпом. Описанные выше команды сброса бомб, аналогичны и для стрельбы ракетами.

*Примечание: ракеты – опциональный мод вооружения, который должен быть куплен в онлайн-магазине «Войны в небе – 1917» прежде, чем он станет доступным в игре. После покупки необходимо хотя бы один раз запустить игру в онлайн-режиме, чтобы активировать купленные предметы (если игры была запущена в момент покупки, необходимо перезапустить игру). Для перехода на страницу покупки Модификаций вооружений используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/weaponmods>. Вы также можете кликнуть по кнопке **Купить** на вкладке **Модификации вооружения**, открыв окно **Ангар**. Для более подробной информации о модификациях вооружений смотрите раздел 5.3..*

• Сигнальные ракеты:



Рис. 6.3.1

- Помимо того, что сигнальные ракеты (Рис. 6.3.1) в первую очередь используются для подачи сигналов, они также могут быть использованы для ранения пилотов и других членов экипажа (включая вас!). Перед использованием сигнальной ракеты сначала выберете ее цвет: красная (**Левый Ctrl + 1**), зеленая (**Левый Ctrl + 2**), желтая (**Левый Ctrl + 3**) или белая (**Левый Ctrl + 4**). Затем, используя мышь, наведите ракетницу в нужное вам направление и нажмите левую кнопку мыши или комбинацию клавиш **Левый Ctrl + Пробел** (Команда **Выстрел из личного оружия**) для стрельбы из нее. Если вы желаете, вы можете включить дополнительный экранный прицел, кликнув правой кнопкой мыши и выбрав опцию **Помощь в прицеливании** вверху экрана (ее также можно включить, используя комбинацию клавиш **Левый Win + A**). После выстрела ракетница будет автоматически перезаряжена (при условии наличия у вас дополнительных ракет).

После того, как вы закончите стрельбу сигнальными ракетами, нажмите комбинацию клавиш **Левый Ctrl + ~** (Команда **Убрать личное оружие**), чтобы убрать ракетницу обратно в кобуру.

Примечание: вы не можете использовать сигнальные ракеты, когда вы занимаете место стрелка в многоместных самолетах.

• Пистолеты:

*Примечание: прежде, чем пистолеты появятся в игре, они должны быть куплены в онлайн-магазине игры как часть Индивидуального набора пилота. После покупки необходимо запустить игры в онлайн-режиме, чтобы активировать купленные вещи (если игры была запущена в момент покупки, необходимо перезапустить игру). Для перехода на страницу покупки Индивидуального набора используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/personalization/personalpack>. Вы также можете кликнуть по кнопке **Купить** на вкладке **Предметы пилота**, открыв окно **Ангар**.*



Рис. 6.3.2

- Прежде, чем использовать пистолет (Рис. 6.3.2) во время полета, убедитесь, что вы отметили его на вкладке **Предметы пилота** на экране **Ангар** перед началом миссии. Для использования пистолета используйте комбинацию клавиш **Левый Ctrl + 5** (Команда **Личное оружие**). Затем, используя мышь, наведите пистолет в нужное вам направление и нажмите левую кнопку мыши или комбинацию клавиш **Левый Ctrl + Пробел** (Команда **Выстрел из личного оружия**) для стрельбы из него. Если вы желаете, вы можете включить дополнительный экранный прицел, кликнув правой кнопкой мыши и выбрав опцию **Помощь в прицеливании** вверху экрана (ее также можно включить, используя комбинацию клавиш **Левый Win + A**). После того, как вы отстреляли один магазин, пистолет будет автоматически перезаряжен (при условии наличия у вас дополнительных магазинов).

После того, как вы закончите стрельбу из пистолета, нажмите комбинацию клавиш **Левый Ctrl + ~** (Команда **Убрать личное оружие**), чтобы убрать его обратно в кобуру.

Примечание: вы не можете использовать пистолет, когда вы занимаете место стрелка в многоместных самолетах.

6.4 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОМБОВОГО ПРИЦЕЛА

В «Войне в небе -1917» некоторые самолеты оснащены оптическим бомбовым прицелом, позволяющим бомбить наземные цели с большой высоты. Каждый бомбовый прицел в игре смоделирован в соответствии с его реальным аналогом. Как таковые, органы управления, описанные ниже (Рис. 6.4.1 и Рис. 6.4.2), характерны для любого самолета, оснащенного бомбовым прицелом.

Примечание: при наведении курсора мыши на отдельный орган управления прицела появится всплывающее окошко, кратко описывающее функции данного органа управления.

• Органы управления бомбового прицела :

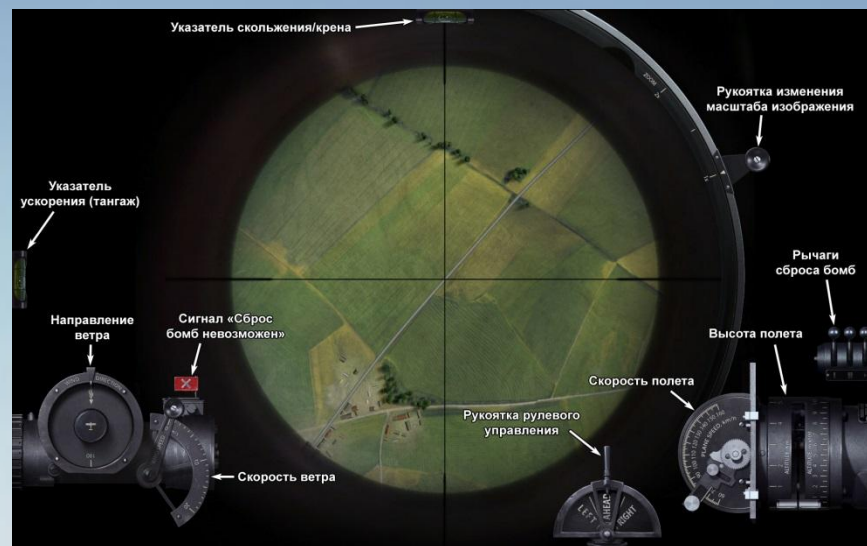


Рис. 6.4.1

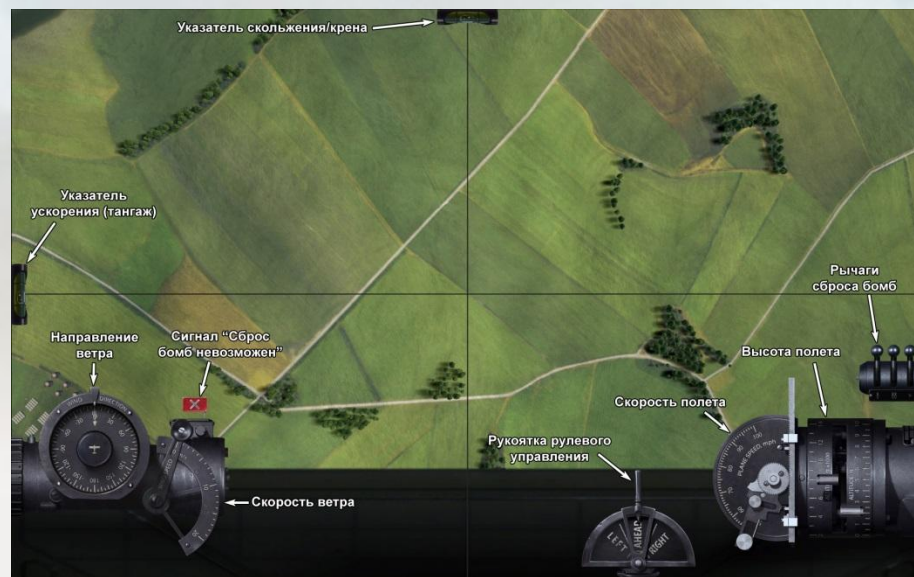


Рис. 6.4.2

- **Индикаторы скольжения/крена и ускорения (тангаж) самолета:** эти пузырьковые индикаторы показывают, летит ли самолет прямо и ровно. В частности, индикатор скольжения показывает рысканье самолета, а индикатор



ускорения – тангаж.

- **Угол ветра и сила ветра:** данные циферблаты установлены для указания скорости и направления ветра по отношению к курсу самолета. Угол ветра отображается в градусах, скорость ветра – в метрах в секунду.
- **Сигнал «Сброс бомб невозможен»:** данный красный индикатор выскакивает над циферблатом силы ветра или высоты, когда ваш бомбовый прицел не может быть использован. Причиной появления данного сигнала может быть: отсутствие бомб на борту самолета; нестабильный курс полета самолета; или же, когда заданные прицелу высота полета выходят за рамки рабочих параметров прицела.
- **Рукоятка рулевого управления:** данный орган управления позволяет вам изменять курс самолета, делая небольшие повороты влево или вправо. Направлением также можно управлять с помощью комбинаций клавиш: **Левый Shift + Z** (Команда **Автопилот горизонта: доворот влево**) и **Левый Shift + X** (Команда **Автопилот горизонта: доворот вправо**).
- **Скорость самолета:** данный циферблат используется для указания скорости самолета в км/ч или в мили/ч. Значения шкалы измерений прибора зависят от заданных вами настроек на вкладке **Игра**, описание которых можно найти в разделе **Внутриигровые настройки**.
- **Высота полета самолета:** данный циферблат используется для указания высоты самолета над целью (**НЕ** высоты над уровнем моря) в метрах или футах. Так же как скорость самолета, значения шкалы измерений прибора зависят от заданных вами настроек игры. Левый ползунок органа управления имеет шкалу в тысячах, правый ползунок – в сотнях.
- **Рукоятка изменения масштаба изображения:** данная рукоятка позволяет менять размер поля зрения через линзу бомбового прицела. Могут быть выбраны значения 1x (нет увеличения) и 2x (двукратное увеличение).

Примечание: данная возможность доступна только на немецких самолетах.

- **Рычаги сброса бомб:** как следует из названия, данные рычаги предназначены для сброса бомб на вашем самолете. Слева направо рычаги соответствуют командам **Сброс бомбы**, **Сброс двух бомб** и **Сброс всех бомб**.

• Сброс бомб:

Несмотря на то, что органы управления бомбового прицела в игре различаются в зависимости от самолета, на котором они установлены, выполнение данных инструкций поможет вам успешно уничтожить вашу цель.

1. Для включения бомбового прицела нажмите клавишу **V** (Команда **Бомбовый прицел**). При этом автоматически будет включен Автопилот горизонта (до тех

пор, пока ваш самолет летит стабильным курсом). На самолете Breguet 14 B.2 вам также необходимо открыть люк, закрывающий бомбовый прицел. Для этого используйте комбинацию клавиш **Правый Ctrl + N** (Команда **Открыть/закрыть бомболюк**).

2. Если возможно, задайте угол и силу ветра. Для указания направления ветра вычтите угол направления ветра из курсового угла самолета. Например, курс самолета 350 градусов, а ветер дует под углом 270 градусов, то есть 80 градусов слева по отношению к курсу самолета. Таким образом, вам необходимо повернуть циферблат на 80 градусов влево (против часовой стрелки).

Примечание: на некоторых самолетах для указания доступны только два значения направления ветра: 0 и 180 градусов.

3. Задайте Скорость самолета на соответствующем циферблате. Обратите внимание, что на самолете Breguet 14.B2 спидометр в кабине показывает Истинную воздушную скорость, рассчитываемую на высотах 2000 м и 4000 м. По этой причине, задаваемая в бомбовом прицеле воздушная скорость должна быть примерно на 10% меньше скорости, показываемой в кабине. Например, 10% от скорости 155 км/ч равны примерно 15 км/ч. Соответственно, в бомбовом прицеле вам необходимо задать скорость 140 км/ч.

Примечание: на некоторых самолетах количество значений скорости, которую можно указать в бомбовом прицеле, ограничено.

4. Задайте высоту полета самолета двумя соответствующими ползунками. Обратите внимание, что необходимо указывать высоту над целью, а не высоту над уровнем моря (которую показывает ваш высотомер). Например, вы летите на высоте 2000 м, а ваша цель расположена на высоте 100 м над уровнем моря. Следовательно, высоту, которую необходимо задать в бомбовом прицеле, должна быть 1900 м. Если вы играете в режиме Карьеры, то высота цели над уровнем моря будет указана в брифинге перед вылетом.

Примечание: на некоторых самолетах количество значений высоты, которую можно указать в бомбовом прицеле, ограничено.

5. Отрегулируйте направление движения вашего самолета рулевой рукояткой (или клавишами команд **Автопилот горизонта: доворот влево** и **Автопилот горизонта: доворот вправо**). Если вы используете рукоятку рулевого управления, нет необходимости держать зажатой кнопку мыши после перевода рукоятки в нужное направление.
6. После того, как цель попадет в перекрестие бомбового прицела, сбрасывайте бомбы, используя рычаги сброса бомб. Рычаги слева направо соответствуют командам **Сброс бомбы**, **Сброс двух бомб** или **Сброс всех бомб**. Бомбы также могут быть сброшены нажатием соответствующей клавиши клавиатуры (для более подробной информации смотрите раздел 6.3). После сброса всех бомб, над циферблатом скорости ветра выскочит флажок предупреждения бомбового

прицела.

Примечание: если вы играете за ведомого в однопользовательской миссии, рекомендуется дождаться, когда командир звена начнет сброс бомб, и только потом сбрасывать свои собственные. Иначе ведущий и другие управляемые ИИ пилоты могут не произвести бомбежку цели.

- Для выхода из бомбового прицела нажмите клавишу **V** (Команда **Бомбовый прицел**).



7.0 НАВЕДЕНИЕ АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ОГНЯ И РАЗВЕДКА

7.1 ЗАДАНИЯ НАВЕДЕНИЯ АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ОГНЯ

Наведение артиллерийского огня – специальный тип миссий в «Войне в небе – 1917», когда игрок указывает направление артиллерийского огня по наземным вражеским целям. В данный момент вы можете выполнять задания по наведению артиллерии с самолетами DFW C.V, Breguet 14.B2, Bristol F.2B и R.E.8. Для осуществления успешного вылета для наведения артиллерии, пожалуйста, следуйте следующему:

- Перед вылетом на задание, выберете «Radio» в списке **Боекомплект** на экране **Ангара**.
- Как только вы окажетесь над зоной нахождения цели, в левом верхнем углу экрана появится иконка артиллерийского огня. (Рис. 7.1.1). Если у вас включены субтитры, вы так же получите сообщение, что артиллерийская батарея готова получить от вас данные по наведению огня.

Примечание: если вы вылетите из зоны нахождения цели, иконка артиллерии исчезнет.



Рис. 7.1.1

- На вашей полетной карте вы обнаружите координатную сетку огня (Рис. 7.1.2), которая соответствует зоне нахождения цели. Данная координатная сетка представляет из себя серию взаимосвязанных секторов с буквенным и цифровым обозначениями по сторонам сетки.
- После того, как вы визуальнo обнаружите цель, определите, какой клетке координатной сетки соответствует ее позиция. Данной позиции будет соответствовать буквенно-цифровое обозначение (например, D-5).
- Кликните правой кнопкой мыши, чтобы активировать курсор мыши, а затем кликните по иконке артиллерийского огня. Это включит специальную карту, повторяющую координатную сетку огня вашей обычной карты. На данном и следующем шаге будет полезным включить автопилот горизонта.
- Поместите курсор мыши на клетку сетки, соответствующую локации, которую вы хотите пометить для артиллерийской батареи, и кликните левой кнопкой мыши. Выбранная локация будет помечена крестом, и вы увидите сообщение (если включены субтитры) о передаче вами данных для огня артиллерии.



Рис. 7.1.2

- Наблюдайте за зоной нахождения цели, чтобы увидеть, куда попадут артиллерийские снаряды. Если цель не была подбита, сделайте соответствующие поправки и пошлите артиллерии координаты новой локации.
- Как только цель будет уничтожена артиллерией, вы получите сообщение, что ваше задание выполнено (если включены субтитры). Если вы успешно произведете



другую наводку артиллерии в другой координатной сетке, вы получите очки за выполнение дополнительных заданий вылета.

7.2 РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

В «Войне в небе – 1917» существуют два типа разведывательных миссий: визуальная разведка и фоторазведка. Миссии визуальной разведки подразумевают визуальную идентификацию отдельных вражеских целей, в то время как во время миссий фоторазведки производится фотосъемка вражеских целей. Для успешного выполнения каждого типа миссий, следуйте следующему:

• Визуальная разведка:

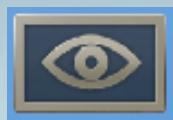


Рис. 7.2.1

1. Как только вы окажетесь над зоной нахождения цели, в левом верхнем углу экрана появится иконка с глазом (Рис. 7.2.1).

Примечание: если вы вылетите из зоны нахождения цели, иконка исчезнет.

2. На полетной карте будет отображен квадрат, показывающий зону разведки. Внутри квадрата будет указана заглавная буква.
3. После визуальной идентификации цели, определите тип цели (например, аэростат или артиллерийская батарея). Ваша цель, как правило, располагается вблизи центра зоны нахождения цели.
4. Кликните правой кнопкой мыши, чтобы активировать курсор мыши, а затем кликните по иконке глаза в верхнем левом углу экрана. Это включит дополнительное окно, на котором вы укажете расположение и тип цели. На данном и следующем шаге будет полезным включить автопилот горизонта.
5. В левой колонке кликните по букве, соответствующей зоне нахождения цели, которая была определена на шаге 2. Выбранная буква будет обведена.
6. В правой колонке отметьте тип обнаруженной цели. Выбранный тип цели будет обведен.

Примечание: если вы выберете неправильную букву для зоны нахождения цели или неправильный тип цели, вам необходимо будет вылететь из зоны цели и влететь в нее повторно для исправления сделанных ошибок. Вылетев из зоны нахождения цели, вам необходимо отлететь от нее как минимум на 5 км, прежде чем вернуться в нее.

7. После правильного обнаружения и идентификации цели, вы получите сообщение об успешном выполнении задания (если включены субтитры).

Если вы успешно идентифицировали цель в другой зоне, вы получите очки за выполнение дополнительных заданий вылета.

• Фоторазведка:

1. Перед вылетом на задание, выберете «Photo» в списке **Боекомплект** на экране **Ангара**.
2. Как только вы окажетесь над зоной нахождения цели, в левом верхнем углу экрана появится иконка с фотокамерой (Рис. 7.2.2).

Примечание: если вы вылетите из зоны нахождения цели, иконка исчезнет.

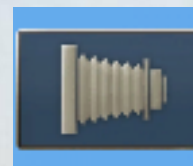


Рис. 7.2.2

3. Кликните правой кнопкой мыши, чтобы активировать курсор мыши, а затем кликните по иконке фотокамеры в верхнем левом углу экрана. Это включит двухмерную камеру (Рис. 7.2.3), которой необходимо сделать снимки цели. На данном и следующем шаге будет полезным включить автопилот горизонта.

Примечание: будьте уверены, что вы находитесь на верной высоте и курсе, указанных на карте для данной точки разведки. В противном случае, камера будет перечеркнута красным крестом, и вы не сможете сделать снимки.



Рис. 7.2.3

4. Пока вы находитесь над целью, кликайте многократно по центру линзы.
5. Как только вы сделаете необходимое количество снимков цели, вы получите сообщение об успешном выполнении задания (если включены субтитры).



8.0 ФУНКЦИИ ВО ВРЕМЯ ПОЛЁТА

“Война в небе – 1917” предлагает набор дополнительных настроек, доступных во время выполнения задания. Все они описаны ниже и в следующем разделе о связи. Для доступа к этим настройкам сначала нажмите правую кнопку мыши, затем левой кнопкой кликните по одной из следующих иконок:

8.1 ПОЛЁТНАЯ КАРТА

- Чтобы включить отображение полётной карты (Рис. 8.1.1), нажмите клавишу **M** (Команда **Карта полёта**) или кликните по иконке карты в левом верхнем углу экрана (Рис. 8.1). Карту можно включить также комбинацией клавиш **Левый Win+M**. По умолчанию карта будет отображаться в правом нижнем углу экрана.



Рис. 8.1.



Рис. 8.1.1

Чтобы развернуть карту, дважды кликните по ней; чтобы вернуть прежний размер карты, дважды кликните по ней снова.



Рис. 8.1.2

- Для изменения положения карты, наведите курсор мыши на один из ее краёв и, удерживая левую кнопку мыши, перетащите карту.
- Чтобы изменить размер карты вручную, наведите курсор мыши на правый нижний угол карты. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, измените размер карты.
- Чтобы приблизить или отдалить вид карты, покрутите колесо мыши вверх или вниз.
- Чтобы посмотреть другую часть карты, наведите курсор на карту. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор в то место карты, которое вы



хотите посмотреть.

- Чтобы сделать карту более прозрачной, нажмите клавишу **Page Down**. И наоборот, чтобы уменьшить ее прозрачность, нажмите клавишу **Page Up**. По умолчанию карта полностью непрозрачна.

Примечание: независимо от выбранного уровня сложности, положение вашего самолета будет отображаться на карте голубым значком, пока вы находитесь на земле.

8.2 ИНСТРУКТАЖ

Для просмотра полетного задания используйте комбинацию клавиш **Левый Win + B** или кликните по иконке (Рис.8.2) в левом верхнем углу экрана. В окне инструктажа отображается важная информация о вашем задании, включая цель задания, погодные условия, и имена пилотов, назначенных на задание. Вы можете изменять размер и положение окна инструктажа таким же образом, как и полётную карту.



Рис. 8.2

8.3 2D-ПРИБОРЫ

- Для включения отображения на экране двумерных приборов, используйте комбинацию клавиш **Левый Win + G** (Команда **Упрощенные приборы**) или кликните по соответствующей иконке (Рис. 8.3) в верхнем левом углу экрана.
- Количество и тип отображенных приборов зависит от того, включена ли у вас опция **Дополнительные приборы** в настройках сложности. Если данная настройка включена, вы увидите приборы, показывающие следующее: уровень топлива, курс самолета, высоту, скорость, количество оборотов двигателя (включая безопасный максимум), состояние радиатора и смеси, температуру двигателя (включая безопасный минимум и максимум), а также время. Если настройка **Дополнительные приборы** выключена, вам будут доступны только приборы, показывающие курс, установки радиатора и смеси, обороты и время.

*Примечание: система измерений 2D-приборов зависит от установленных вами настроек в разделе **Локализация** вкладки **Настройки > Игра**.*



Рис. 8.3

- Если вы летите на многомоторном самолете, то для каждого двигателя будут показываться отдельные приборы оборотов двигателя, состояния смеси и радиатора. Кроме того, приборы помечены номером двигателя (по возрастанию слева направо). Если вы берете управление отдельным двигателем, его номер на приборах загорится зеленым цветом. Для более подробной информации об управлении несколькими двигателями смотрите раздел 6.2.
- Для изменения положения приборов кликните правой кнопкой мыши для активации курсора, наведите курсор на прибор и перетащите его в нужное вам место, нажав и удерживая левую кнопку мыши. Двойной клик по прибору вернет его на позицию по умолчанию.

8.4. ПОМОЩЬ В ПРИЦЕЛИВАНИИ

Опция **Помощь в прицеливании** включает специальный экранный прицел в двух случаях: (1) когда вы управляете турелью, но не целитесь через прицел турели или (2) когда вы используете ракетницу или пистолет. Для включения данной настройки кликните по соответствующей иконке (Рис. 8.4) в верхнем левом углу экрана или используйте комбинацию клавиш **Левый Win + A**.



Рис. 8.4

8.5. СПИСОК ИГРОКОВ

Для отображения вашей текущей статистики во время полета в однопользовательской миссии нажмите комбинацию клавиш **Левый Win + Tab** или кликните по соответствующей иконке (Рис. 8.5) в верхнем левом углу экрана. Если вы играете в режиме карьеры, то также будет отображена статистика всех управляемых компьютером самолетов во время вашего вылета. Для более подробной информации об экране статистики смотрите раздел 15.2.



Рис. 8.5

8.6 НАСТРОЙКИ

Данная функция, которая также доступна через пункт основного меню игры, дает вам доступ к настройкам игры. Для включения данной опции используйте комбинацию клавиш **Левый Win + S** или кликните по соответствующей иконке (Рис. 8.6) в верхнем левом углу экрана. Для более подробной информации о настройках игры смотрите раздел 5.1.



Рис. 8.6

8.7 СКРЫТЬ ИНТЕРФЕЙС

Включение данной опции убирает отображение на экране всех кнопок и иконок, включая маркеры вражеских и союзных самолетов и любые иконки изменения времени (такие как иконка Паузы). Для обратного включения интерфейса кликните по соответствующей иконке в верхнем левом углу экрана (Рис. 8.7.) или используйте комбинацию клавиш **Левый Win + H**.



Рис. 8.7



9.0 СВЯЗЬ

9.1 СВЯЗЬ ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТА

В игре «Война в небе – 1917» существует три набора команд, с помощью которых вы можете взаимодействовать с другими самолетами или со стрелками вашего самолета: жесты пилота, команды командира звена и команды стрелкам. Жесты пилота необходимы для связи между живыми игроками, а команды командира звена необходимы для передачи приказов ведомым пилотам звена, управляемых ИИ. Команды стрелкам предназначены только для управляемых компьютером стрелков на борту вашего самолета. Каждый из наборов команд описан ниже.

Примечание: для доступа к описанным ниже командам необходимо сначала кликнуть правой кнопкой мыши, а затем нажать соответствующую цифровую клавишу клавиатуры, связанную с конкретной командой. В качестве альтернативы, вы можете сначала кликнуть правой кнопкой мыши, а затем левой кнопкой мыши по необходимой вам команде. Кроме того – как описано ниже – на каждую команду может быть назначена определенная комбинация клавиш.

- **Жесты пилота:** для доступа к списку доступных жестов кликните правой кнопкой мыши, а затем или нажмите на клавиатуре клавишу **1** или кликните левой кнопкой мыши по иконке «рука» (Рис. 9.1).



Рис. 9.1

- **Ok:** (Рис. 9.1.1) данный жест показывает вашему звену, что вы «готовы», «готовы к взлету» и т.п. Этот жест также может быть выполнен нажатием комбинации



клавиш **Левый Shift + 5** (Команда **Жест: ОК!**).

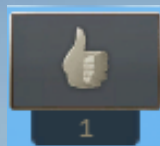


Рис. 9.1.1

- **Вперед:** (Рис. 9.1.2) приказывает вашим ведомым атаковать вражескую цель. Этот жест также может быть выполнен нажатием комбинации клавиш **Левый Shift + 6** (Команда **Жест: атака!**).



Рис. 9.1.2

- **Стоп:** (Рис. 9.1.3) приказывает вашему звену прекратить текущие действия. Этот жест также может быть выполнен нажатием комбинации клавиш **Левый Shift + 1** (Команда **Жест: рука вверх**).



Рис. 9.1.3

- **Влево:** (Рис. 9.1.4) приказывает вашему звену построиться слева от вашего самолета. Этот жест также может быть выполнен нажатием комбинации клавиш **Левый Shift + 2** (Команда **Жест: построиться слева**).



Рис. 9.1.4

- **Вправо:** (Рис. 9.1.5) приказывает вашему звену построиться справа от вашего самолета. Этот жест также может быть выполнен нажатием комбинации клавиш **Левый Shift + 3** (Команда **Жест: построиться справа**).



Рис. 9.1.5

- **Влево и вправо:** (Рис. 9.1.6) приказывает ведомым построиться клином позади вашего самолета. Этот жест также может быть выполнен нажатием комбинации клавиш **Левый Shift + 4** (Команда **Жест: построиться клином**).



Рис. 9.1.6

- **Команды командира звена:** для доступа к списку доступных команд кликните правой кнопкой мыши. Команды, которые вы можете дать управляемым компьютером пилота, поделены на четыре группы: Команды, Атаковать, Патрулирование района и Смена построения. Для доступа к каждой группе команд кликните по ней левой кнопкой мыши или используйте клавиши клавиатуры 2-5, соответственно.

Примечание: для того, чтобы управляемые компьютером пилоты смогли выполнить ваши приказы, они должны находиться в прямой видимости от вас. Максимальная дистанция, на которой ваши ведомые смогут отреагировать на ваши жесты, зависит от их уровня.

- **Команды:** (Рис. 9.1.7)

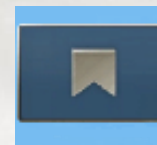


Рис. 9.1.7

- **Оставаться в строю и прикрывать меня:** (Рис. 9.1.8) приказывает вашему звену оставаться в их формации и обеспечивать вашу защиту от вражеских самолетов. Ваши ведомые будут лететь немного выше вас и будут атаковать любой вражеский самолет, угрожающий вашему строю. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 5** (Команда **Команда: держать строй**).

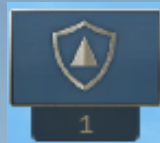


Рис. 9.1.8

- **Делай как я:** (Рис. 9.1.9) приказывает ведомым повторять ваши действия. Это может быть как сохранение строя, так и атака противника. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 4** (Команда Команда: делай как я).



Рис. 9.1.9

- **Выполнять задание:** (Рис. 9.1.10) приказывает вашему звену прекратить любые действия, не связанные с полетным заданием (например, перестать атаковать вражескую цель, которая не является целью вашего вылета, или вернуться в строй). Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 3** (Команда Команда: выполнять задание).

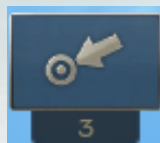


Рис. 9.1.10

- **Передать командование:** (Рис. 9.1.11) передает командование звеном второму пилоту группы (или самому результативному пилоту вылета). После отдачи данной команды, вы не можете больше командовать звеном. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 9** (Команда Команда: передать командование).

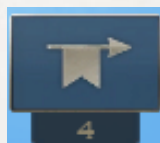


Рис. 9.1.11

- **Возврат на базу:** (Рис. 9.1.12) приказывает вашему звену вернуться на родной аэродром. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 0** (Команда Команда: идем домой).

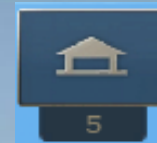


Рис. 9.1.12

- **Атаковать:** (Рис. 9.1.13)

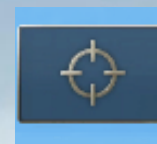


Рис. 9.1.13

- **Атака ближайшего в воздухе:** (Рис. 9.1.14) приказывает звену атаковать ближайшие воздушные цели. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 1** (Команда Команда: атака ближайшего в воздухе).

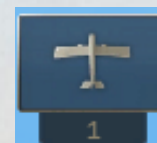


Figure 9.1.14

- **Атака ближайшего на земле:** (Рис. 9.1.15) приказывает вашему звену атаковать ближайшие наземные цели. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 2** (Команда Команда: атака ближайшего на земле).

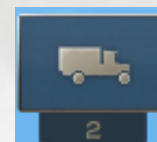


Рис. 9.1.15

- **Патрулирование района:** (Рис. 9.1.16)

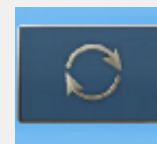


Рис. 9.1.16



- **Патрулировать. Смотреть за небом:** (Рис. 9.1.17) приказывает вашим ведомым свободно летать в заданном районе и наблюдать за появлением вражеских самолетов. После получения данной команды, звено сконцентрируется на атаке противника в случае его обнаружения. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 7** (Команда Команда: **смотреть за небом**).



Рис. 9.1.17

- **Патрулировать. Смотреть за землей:** (Рис. 9.1.18) приказывает вашему звену свободно летать в заданном районе и наблюдать за появлением вражеских наземных целей. После получения данной команды, звено сконцентрируется на атаке противника в случае его обнаружения. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 8** (Команда Команда: **смотреть за землей**).



Рис. 9.1.18

- **Патрулировать. Смотреть за небом и землей:** (Рис. 9.1.19) приказывает звену свободно летать в заданном районе и наблюдать за появлением как воздушных, так и наземных вражеских целей. После получения данной команды, звено сконцентрируется на атаке противника в случае его обнаружения. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Alt + 6** (Команда Команда: **патрулирование района**).



Рис. 9.1.19

- **Оставаться на месте:** (Рис. 9.1.20) приказывает звену свободно летать в заданном районе. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Ctrl + 0** (Команда Команда: **оставаться на месте**).

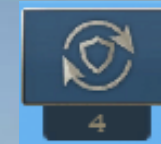


Рис. 9.1.20

• Смена построения:

- **Клин:** (Рис. 9.1.21) приказывает вашим ведомым построиться клином позади вашего самолета. Данный тип построения в игре звено занимает по умолчанию. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Ctrl + 4** (Команда Команда: **построение клином**).

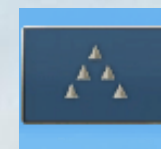


Рис. 9.1.21

- **Колонна:** (Рис. 9.1.22) приказывает звену построить колонной позади вашего самолета. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Ctrl + 1** (Команда Команда: **построиться колонной**).

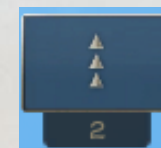


Рис. 9.1.22

- **Левый пеленг:** (Рис. 9.1.23) приказывает вашему звену построиться полу-клином слева от вашего самолета. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Ctrl + 2** (Команда Команда: **построиться слева**).

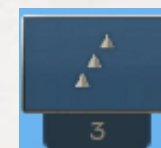


Рис. 9.1.23

- **Правый пеленг:** (Рис. 9.1.24) приказывает звену построиться полу-клином справа от вашего самолета. Данная команда может быть отдана также нажатием комбинации клавиш **Левый Ctrl + 3** (Команда Команда: **построиться справа**).



Рис. 9.1.24

*Примечание: выбранная вами формация будет показана на иконке **Смена построения**.*

- **Команды стрелкам:** для доступа к списку доступных команд, кликните правой кнопкой мыши и нажмите затем на клавиатуре клавишу **6** или кликните левой кнопкой мыши по иконке стрелка (Рис. 9.1.25).



Рис. 9.1.25.

- **По своему усмотрению:** (Рис. 9.1.26): приказывает вашему стрелку(-ам) атаковать любой находящийся по близости вражеский самолет. Данная команда связана с командами дистанции атаки, описанными ниже. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 1** (Команда **Стрелки: По своему усмотрению**).



Рис. 9.1.26

Примечание: данная команда отдана вашему стрелку(-ам) по умолчанию с самого начала миссии.

- **Атака только при угрозе:** (Рис. 9.1.27) приказывает вашему стрелку(-ам) атаковать только те вражеские самолеты, которые атакуют ваш самолет. Данная команда связана с командами дистанции стрельбы, описанными ниже. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 2** (Команда **Стрелки: Атака только при угрозе**).



Рис. 9.1.27

- **Прекратить огонь:** (Рис. 9.1.28) приказывает вашему стрелку(-ам) прекратить огонь из всех орудий. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 3** (Команда **Стрелки: Прекратить огонь**).



Рис. 9.1.28

- **Прекратить огонь из тяжелого вооружения:** (Рис. 9.1.29) приказывает вашему стрелку(-ам) прекратить огонь из орудий крупнее пулемета (т.е. пушки и безоткатные орудия). Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 4** (Команда **Стрелки: Прекратить огонь из тяжелого вооружения**).



Рис. 9.1.29

- **Атака аэростатов:** (Рис. 9.1.30) приказывает вашему стрелку(-ам) помимо атаки вражеских самолетов атаковать встречающиеся аэростаты противника. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 5** (Команда **Стрелки: Атака аэростатов**).



Рис. 9.1.30

- **Атака наземных объектов:** (Рис. 9.1.31) приказывает вашему стрелку(-ам) помимо атаки вражеских самолетов атаковать встречающиеся наземные цели противника. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 6** (Команда **Стрелки: Атака наземных объектов**).



Рис. 9.1.31

- **Малая дистанция атаки:** (Рис. 9.1.32) приказывает вашему стрелку(-ам) начинать атаку вражеского самолета на расстоянии ниже нормальной дистанции атаки. На вражеские самолеты вне зоны короткой дистанции атаки ваш стрелок(-ки) не будет обращать внимания. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 7** (Команда **Стрелки: Малая дистанция атаки**).

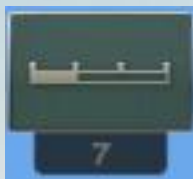


Рис. 9.1.32

- **Обычная дистанция атаки:** (Рис. 9.1.33) приказывает вашему стрелку(-ам) начинать атаку вражеского самолета на нормальной дистанции, запрограммированной в игре. На вражеские самолеты, находящиеся дальше данной дистанции, ваш стрелок(-ки) не будет обращать внимания. Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 8** (Команда **Стрелки: Обычная дистанция атаки**).



Рис. 9.1.33

Примечание: данная дистанция атаки предписана вашему стрелку(-ам) по умолчанию с самого начала миссии.

- **Большая дистанция атаки:** (Рис. 9.1.34) приказывает вашему стрелку(-ам) начинать атаку вражеского самолета на максимально возможной дистанции.

Команда может быть отдана нажатием комбинации клавиш **Правый Alt + 9** (Команда **Стрелки: Большая дистанция атаки**).



Рис.9.1.34



10.0 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАМЕРЫ ВНУТРИ КАБИНЫ

«Война в небе – 1917» дает возможность задать определенные настройки для камеры внутри кабины каждого отдельного самолета. Данные настройки включают в себя установки приближения/удаления взгляда, начальное положения головы пилота, а также настройки режима snap.

Примечание: вы можете отдельно настроить камеру внутри кабины, как для места пилота, так и для места стрелка, в случае его наличия в вашем самолете. Каждая турель имеет свои собственные настройки камеры для каждого типа вооружения, установленного на турели (включая пулеметы, которые отличаются лишь типом боеприпасов).

• Приближение/удаление:

- Для приближения взгляда внутри кабины используйте клавишу **numpad +** (Команда **Взгляд: приблизить**). Для удаления взгляда внутри кабины используйте клавишу **numpad -** (Команда **Взгляд: удалить**). Для возвращения к нормальному взгляду используйте клавишу **numpad *** (Команда **Взгляд:**



нормальный).

- Настройка первоначального положения головы пилота:

1. Убедитесь, что отключена любая система отслеживания движений головы (например, TrackIR).
2. Отцентрируйте камеру внутри кабины, нажав клавишу **numpad 5** (Команда **Взгляд: возврат в центр**).
3. Установите смещение камеры в левую или правую сторону, используя клавиши **Delete** (Команда **Голова: влево**) и **End** (Команда **Голова: вправо**), соответственно.
4. Установите смещение камеры вперед или назад, используя клавиши **Insert** (Команда **Голова: вперед**) и **Home** (Команда **Голова: назад**), соответственно.
5. Установите смещение камеры вверх или вниз, используя клавиши **Page Up** (Команда **Голова: ввверх**) и **Page Down** (Команда **Голова: вниз**), соответственно.
6. После того, как камера займет желаемое вами положение, нажмите клавишу **F10** (Команда **Взгляд: сохранить вид**). В любой момент перед этим последним шагом, если вы желаете вернуть настройки положения головы к значениям по умолчанию, нажмите клавишу **numpad 5**.

• Создание положений камеры в режиме snap:

Установка собственных snap-видов камеры может быть полезно в случаях, когда вы желаете быстро переместить камеру на определенную позицию, например на оружейный прицел. Для создания собственных snap-видов, сделайте следующее:

1. Убедитесь, что отключена любая система отслеживания движений головы, и что включен режим камеры Snap View, включаемый нажатием клавиши **F9** (Команда **Голова: snap режим**). Убедиться в том, находится ли камера в режиме snap, можно нажатием любой клавиши на цифровой клавиатуре от 0 до 9 (исключая клавишу 5) или клавиши с точкой.
2. Нажмите и удерживайте любую из перечисленных в первом пункте клавиш.
3. Удерживая клавишу нажатой, отрегулируйте положение камеры, как описано в пунктах 3-5 раздела «Настройка первоначального положения головы пилота».

4. После того, как камера займет желаемое вами положение, нажмите клавишу **F10**.

5. Для включения созданного вами snap-вида нажмите клавишу, которую вы выбрали на шаге 2. Кроме того, вы можете назначить созданный snap-вид на кнопку джойстика. Как это сделать, смотрите раздел 5.1. Все команды для snap-режима вы можете найти в категории **Обзор из кабины** раздела настроек **Команды**.

Примечание: вы можете сохранить созданные вами snap-виды и редактировать их в текстовом редакторе. Найти их можно в директории `\Rise of Flight\data\LuaScripts\snapviews` folder.



11.0 ЗАПИСЬ И ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ВИДЕО ПОЛЕТОВ

В игре «Война в небе – 1917» вы можете записывать ваши полеты, а затем просматривать сделанные записи в специальном встроенном в игру проигрывателе. Для это сделайте следующее:

• Запись видео:

- Перед тем, как начать запись полета, вы можете установить параметры записи на экране **Настройки**, вкладка **Игра**. Как это сделать, смотрите раздел 5.1.
- Вы можете задать определенно имя файлу записи полета перед началом миссии. Для этого введите желаемое имя в текстовое поле **Запись полета**. Если вы не желаете дать определенное имя записи полета, оно будет создано автоматически после завершения записи.
- Для начала записи полета нажмите комбинацию клавиш **Левый Ctrl + R** (Команда **Запись полета**). Вы заметите, как в правом верхнем углу экрана



появится иконка в кинокамеры. Используйте эту же комбинацию клавиш для завершения записи полета. Каждый раз как вы начинаете новую запись, будет сгенерирован новый видео-файл.

• Просмотр сделанных видео-записей полета:

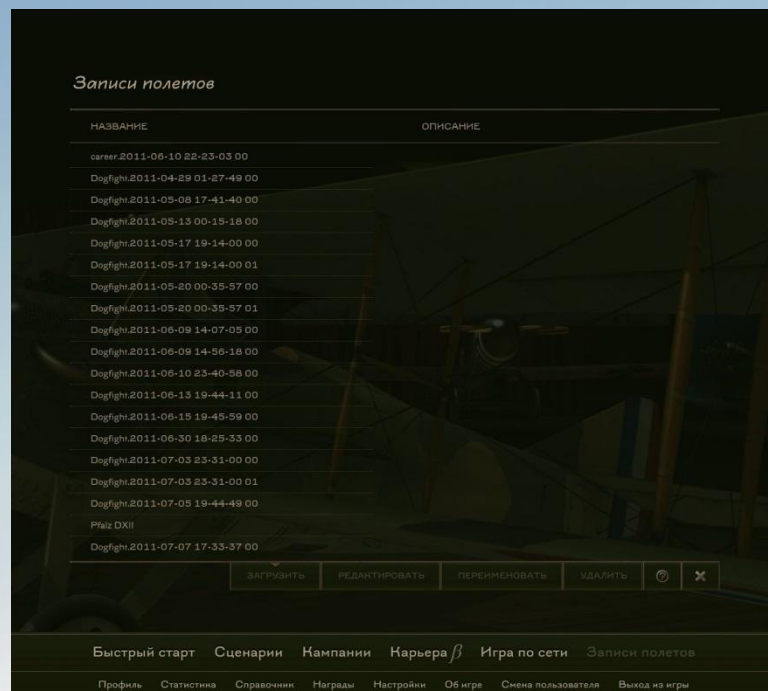


Рис. 11.0.1

- Для доступа к сделанным вами записям полета, кликните по пункту меню **Записи полетов** внизу главного экрана игры. Буде открыт экран записей полета (Рис. 11.0.1), на котором вы можете загружать, редактировать, переименовывать и удалять сделанные вами записи.
- Для просмотра записи без внесения каких-либо изменений кликните по кнопке **Загрузить**.
- После загрузки видео оно будет автоматически поставлено на паузу. Отключите паузу для начала просмотра видеозаписи. Если вы желаете изменить положение камеры во время просмотра видео, смотрите настройки камеры в разделе «Редактирование записанного видео» ниже.
- Для начала воспроизведения кликните по кнопке **Play** в левом нижнем углу экрана. Используйте эту кнопку также для паузы. Видео будет проиграно в полном соответствии с тем, как оно было записано и сохранено.

- Если вы желаете просмотреть определенный момент видео, кликните и перетащите ползунок на шкале времени, расположенной в нижней части экрана.
- Если вы желаете просмотреть запись без показа интерфейса воспроизведения в нижней части экрана, кликните правой кнопкой мыши, а затем кликните по иконке **Шкала записи полета** в верхнем левом углу экрана. Для возврата интерфейса воспроизведения кликните по иконке еще раз или переместите курсор мыши к нижнему краю экрана.
- Для завершения просмотра видео и возврата на экран записей полета нажмите клавишу **Esc**, а затем выберите пункт меню **Завершить просмотр**.

• Редактирование записанного видео:



Рис. 11.0.2

- Кликните по кнопке **Редактировать** в окне записей полета.
- После того как запись загрузиться (Рис. 11.0.2) вы можете отредактировать положение камеры во время воспроизведения, а также скорость воспроизведения. Для этого используйте следующие команды.
 - **F1** (Команда **Камера: из кабины**): воспроизведение идет с видом из кабины самолета.
 - **F2** (Команда **Внеш. своб. камера: мой самолет**): показывает самолет со стороны.
 - **F3** (Команда **Камера: пролет**): показывает пролетающий самолет со стороны.
 - **F4** (Команда **Камера: боевая камера**): камера занимает фиксированное положение позади и чуть сверху самолета.



- **F5** (Команда **Внеш. своб. камера: земля**): камера показывает ваш самолет со стороны с позиции ближайшего наземного объекта. Повторное нажатие этой клавиши будет циклично переключать виды со всех ближайших наземных объектов. Существуют также два дополнительных вида камеры, связанные с этой командой: **Левый Shift + F5** (Команда **Внеш. своб. камера: земля друг**) привязывает камеру только к союзным наземным объектам, в то время как **Левый Ctrl + F5** (Команда **Внеш. своб. камера: земля враг**) привязывает камеру к вражеским объектам.
- **F6** (Команда **Камера: бомбы**): переключает на внешний вид ближайшей сброшенной бомбы. Камера также следует за бомбой до земли, пока последняя не взорвется. Существуют также два дополнительных вида камеры, связанные с этой командой: **Левый Shift + F6** (Команда **Камера: друж. бомбы**) привязывает камеру к бомбам союзников, а **Левый Ctrl + F6** (Команда **Камера: враж. бомбы**) привязывает камеру к вражеским бомбам.
- **F11**: (Команда **Камера: свободная**): камера занимает положение, никак не связанное с каким-либо самолетом или наземным объектом. Вы можете управлять данной камерой с помощью мыши или с помощью следующих клавиш:
- Для перемещения камеры вперед и назад нажмите клавиши **W** и **S** (Команда **Своб. камера: вперед/назад**), соответственно.
- Для перемещения камеры влево и вправо нажмите клавиши **A** и **D** (Команда **Своб. камера: влево/вправо**), соответственно.
- Для перемещения камеры вверх и вниз нажмите клавиши **R** и **F** (Команда **Своб. камера: вверх/вниз**), соответственно.
- **Левый Shift + F2** (Команда **Внеш. своб. камера: друж. возд. объекты**): переключает камеру на ближайший дружеский самолет (включая аэростаты). Последующие нажатия данной комбинации будут циклично переключать камеру на все ближайшие дружеские самолеты.
- **Левый Ctrl + F2** (Команда **Внеш. своб. камера: враж. возд. объекты**): переключает камеру на ближайший вражеский самолет (включая аэростаты). Последующие нажатия данной комбинации будут циклично переключать камеру на все ближайшие вражеские самолеты.
- Для увеличения скорости воспроизведения записи нажмите клавишу **Правая квадратная скобка**. Для уменьшения скорости воспроизведения нажмите кнопку **Левая квадратная скобка**.
- После редактирования записи полета вам будет предложено сохранить внесенные изменения. Если вы не желаете сохранять изменения, кликните по кнопке **Отмена**.

Все внесенные изменения будут показаны при следующей загрузке записи.

*Примечание: вы можете делиться и сохранять ваши записи, найдя их в директории **\Rise of Flight\data\Tracks**. Полный файл записи полета состоит из двух частей: файла с расширением **.trk** и соответствующей папки с тем же именем – они вам понадобятся корректного просмотра, сохранения и передачи записей.*



12.0 БЫСТРЫЕ МИССИИ

Редактор быстрых миссий в «Войне в небе – 1917» позволяет вам создавать одиночные миссии с участием до 30 самолетов и различных наземных целей. Для данного типа игры нет необходимости запускать игру в онлайн-режиме. Для установки параметров быстрой миссии и последующей игры кликните по пункту меню **Быстрый старт**, расположенного внизу экрана и следуйте следующим рекомендациям.

12.1 ВЫБОР КАРТЫ (Рис. 12.0)

В первую очередь необходимо выбрать карту, на которой вы собираетесь летать. Выбрать карту можно в выпадающем меню в верхнем правом углу экрана. Игра предлагает на выбор три варианта карты игры:

- **Западный фронт**: это полноразмерная карта, используемая в игре и изображающая фронтальную линию на северо-востоке Франции в 1918 году. Карта доступна в трех вариантах времени года: лето, осень и зима.
- **Верден**: это уменьшенная версия карты «Западный фронт», изображающая линию фронта вблизи города Верден. Карта доступна в трех вариантах времени года: лето, осень и зима.
- **Озеро**: вымышленная карта, содержащая озеро в центре некоторого участка земли. Карта доступна в трех вариантах времени года: лето, осень и зима.



Рис. 12.0

12.2 ВЫБОР ТИПА МИССИИ

Для выбора доступны три различных типа быстрой миссии: Дуэль, Схватка и Выживание. Для выбора конкретного типа миссии кликните по соответствующей иконке на карте. Каждая иконка показывает, в каком месте начнется ваша миссия и доступный тип миссии. Каждый из трех типов миссий описан ниже.

- **Дуэль:** в данном типе миссии вы встречаетесь с противником один на один. Для изменения вам доступны следующие настройки данного типа миссии:

- **Ваш самолет:** в левой части экрана в поле синего цвета «Ваш самолет» вы можете выбрать самолет, на котором вы будете летать. Для того, чтобы выбрать самолет, кликните по стрелке справа от названия самолета. В появившемся окне вы можете выбрать один из доступных вам самолетов. Вы так же можете позволить игре выбрать случайный самолет для вас.

Примечание: любой не купленный вами самолет будет показан полупрозрачным, и рядом с ним будет размещена иконка ценника. Если вы желаете купить самолет в данный момент, кликните по иконке ценника. Данной действие автоматически перенаправит вас на страницу самолета в онлайн-магазине игры. Для того, чтобы самолет после покупки стал доступным в игре, необходимо выйти из игры и запустить ее снова в онлайн-режиме.

- **Параметры вашего самолета:** для изменения боекомплекта, количества топлива и схемы окраски вашего самолета кликните по иконке гаечного ключа, расположенной ниже названия самолета. В появившемся окне вы можете задать свои предпочтения. Для закрытия окна настроек самолета кликните в любом месте экрана вне открытого окна.

Примечание: изменение параметров в данном разделе будет применено ко всем управляемым компьютером самолетам вашего звена, включая и ваш самолет. Вы также можете изменить параметры вашего самолета на экране «Ангар» после того, как миссия будет загружена.

- **Вражеский самолет:** в правой части экрана в поле красного цвета «Самолет противника» вы можете выбрать самолет, против которого вы будете сражаться. При выборе самолета противника вы так же можете позволить игре выбрать случайный вражеский самолет. Для того, чтобы выбрать самолет противника, кликните по стрелке справа от названия самолета, а затем выберете самолет в появившемся окне.

Примечание: для противника вы можете выбрать любой самолет, независимо от того, куплен ли он вами или нет.

- **Уровень ИИ вражеского самолета:** для выбора уровня самолета противника кликните по иконке **Уровень ИИ**, расположенной ниже названия самолета. Вы можете или установить определенный уровень мастерства или же сделать выбор случайным.

- **Параметры вражеского самолета:** для изменения боекомплекта, количества топлива и схемы окраски вашего самолета кликните по иконке гаечного ключа, расположенной ниже названия самолета. В появившемся окне вы можете задать свои предпочтения. Для закрытия окна настроек самолета кликните в любом месте экрана вне открытого окна.

- **Тактическая обстановка:** вы можете выбрать одну из тактических обстановок, в которой окажетесь вы и противник в момент начала миссии. Для выбора определенной ситуации кликните по выпелу вверх в центре экрана или используйте колесо мыши для перелистывания доступных вариантов. При любом варианте ваш самолет изображен синим цветом, в то время как вражеский самолет – красным. Для выбора доступны следующие тактические ситуации:

Примечание: эти же настройки аналогично применимы к режимам Схватка и Выживание.

- **Навстречу:** при данном сценарии вы и самолет противника начнете миссии прямо напротив друг друга, летя навстречу параллельными курсами.
- **Погоня:** при данном сценарии вы начнете миссию, преследуя самолет противника и находясь позади его хвоста (вы по отношению к противнику «на шесть часов»).
- **Побег:** в данном варианте вы начнете миссию, будучи преследуемым противником. Противник будет «на шесть часов» по отношению к вам.



- **В стороне:** при данном выборе вы и самолет противника окажитесь в начале миссии в стороне друг от друга, летя противоположными параллельными курсами.

- **Взлет по тревоге:** при выборе данного сценария, вы начнете миссию, будучи на земле на собственном аэродроме, в то время как самолет противника уже будет находиться в воздухе.

- **Начальная высота и дистанция:** при выборе любой тактической обстановки вы можете установить высоту вашего самолета и самолета противника и дистанцию между ними, на которых вы начнете миссию. Для установки данных параметров переместите соответствующие ползунки, кликнув и удерживая левую кнопку мыши, или используйте колесо мыши, наведя курсор на соответствующий ползунок.

Примечание: каждая из этих настроек градуирована в метрах. Например, если вы установите значение начальной высоты 1.5, это будет означать, что вы начнете миссию на высоте 1500 метров.

- **Схватка:** в миссии данного типа вы и не более 15 самолетов союзников можете сражаться против не более 15 самолетов противника. При выборе данного типа быстрой миссии для изменения вам доступны следующие опции:

- **Тип и количество самолетов:** ваш самолет и самолеты управляемых ИИ дружеских пилотов доступны для выбора в левой части экрана в поле синего цвета, а самолеты противника – в правой части экрана, в поле красного цвета. Звено, в котором вы будете летать, помечено звездочкой и обозвано как «Ваше звено».

- Для выбора количества самолетов для отдельного вылета кликните по стрелке слева от названия самолета. Вы можете выбрать от 0 до 5 самолетов или позволить игре сделать случайный выбор.

- После установки количества самолетов, выберете тип самолета, кликнув по стрелке справа от названия самолета. В появившемся окне вы можете выбрать конкретный самолет или же позволить игре выбрать случайный самолет.

Примечание: для союзных звеньев В и С вы можете выбрать любой самолет, независимо от того, куплен он вами или нет. Это же относится к выбору самолетов противника.

- **Уровень ИИ:** для выбора уровня самолетов кликните по иконке **Уровень ИИ**, расположенной справа от названия самолета. Вы можете или установить определенный уровень мастерства, или же сделать выбор случайным.

- **Построение:** для выбора строя кликните по иконке **Построение**, расположенной справа от иконки **Уровень ИИ**. Вы можете или выбрать определенное построение, или же сделать выбор случайным. Ваша позиция

в строе помечена треугольником «1».

- **Параметры самолета:** для выбора боекомплекта и схемы окраски самолетов отдельного вылета кликните по иконке гаечного ключа, расположенной справа от иконки **Построение**. Появится окно, в котором вы можете задать свои предпочтения. Для закрытия окна настроек самолета кликните в любом месте экрана вне открытого окна.

Примечание: параметры вашего самолета вы также можете изменить на экране «Ангар» после того, как миссия будет загружена. Любые изменения сделанные на экране «Ангар» не затронут другие самолеты данного вылета.

- **Тактическая обстановка:** настройки тактической обстановки в режиме Схватка аналогичны настройкам режимов Дуэль и Выживание.

- **Выживание:** в данном типе быстрой миссии вы столкнетесь со следующими друг за другом волнами самолетов противника. Данный режим аналогичен Дуэли с тем лишь отличием, что после того, как вы собьете самолет противника, сразу же появится следующий вражеский самолет. При выборе данного типа быстрой миссии для изменения вам доступны следующие опции:

- **Ваш самолет:** в левой части экрана в поле синего цвета «Ваш самолет» вы можете выбрать самолет, на котором вы будете летать. Для того, чтобы выбрать самолет, кликните по стрелке справа от названия самолета. В появившемся окне вы можете выбрать один из доступных вам самолетов. Вы так же можете позволить игре выбрать случайный самолет для вас.

Примечание: любой не купленный вами самолет будет выделен серым цветом, и рядом с ним будет размещена иконка ценника. Если вы желаете купить самолет в данный момент, кликните по иконке ценника. Данной действие автоматически перенаправит вас на страницу самолета в онлайн-магазине игры. Для того, чтобы самолет после покупки стал доступным в игре, необходимо выйти из игры и запустить ее снова в онлайн-режиме хотя бы один раз.

- **Параметры вашего самолета:** для выбора боекомплекта и схемы окраски вашего самолета кликните по иконке гаечного ключа, расположенной ниже названия самолета. Появится окно, в котором вы можете задать свои предпочтения. Для закрытия окна настроек самолета кликните в любом месте экрана вне открытого окна.

Примечание: вы также можете изменить параметры вашего самолета на экране «Ангар» после того, как миссия будет загружена.

- **Вражеский самолет:** в правой части экрана в поле красного цвета «Самолет противника» вы можете выбрать самолет, против которого вы будете сражаться. При выборе самолета противника вы так же можете позволить игре выбрать



случайный вражеский самолет. Для того, чтобы выбрать самолет противника, кликните по стрелке справа от названия самолета, а затем выберите самолет в появившемся окне.

Примечание: для противника вы можете выбрать любой самолет, независимо от того, куплен ли он вами или нет.

- **Уровень ИИ вражеского самолета:** для выбора уровня самолета противника кликните по иконке **Уровень ИИ**, расположенной ниже названия самолета. Вы можете или установить определенный уровень мастерства или же сделать выбор случайным.
- **Параметры вражеского самолета:** для выбора боекомплекта и схемы окраски самолета противника кликните по иконке гаечного ключа, расположенной ниже названия самолета. Появится окно, в котором вы можете задать свои предпочтения. Для закрытия окна настроек самолета кликните в любом месте экрана вне открытого окна.
- **Количество волн самолетов:** для выбора количества волн самолетов противника, с которыми вы столкнетесь, кликните по стрелке, расположенной над названием вражеского самолета. Вы можете выбрать от 1 до 5 волн или же сделать выбор случайным.
- **Тактическая обстановка:** настройки тактической обстановки в режиме Выживание аналогичны настройкам режимов Дуэль и Схватка.

12.3 ВРЕМЯ СУТОК И ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Для быстрой миссии вы можете задать определенные погодные условия и установить время суток вылета. Эти параметры показаны в виде пяти кругов в нижней части экрана. Изменять данные параметры вы можете тремя различными способами: (1) наведите курсор на конкретный участок окружности и кликните левой кнопкой мыши, (2) кликните и, удерживая левую кнопку мыши, перетащите курсор по окружности, (3) покрутите колесо мыши. Для изменения доступны следующие настройки:

- **Время:** задает время суток во время миссии с 15-минутным интервалом между значениями. Дневные миссии будут помечены символом солнца, а ночные – символом луны.
- **Облачность:** устанавливает высоту, на которой будут появляться облака. Для выбора доступны значения от 1000 до 5000 метров с интервалом в 100 метров.
- **Сила ветра:** устанавливает скорость ветра. Может быть выбрано значение от 0 до 5 м/с.

- **Турбулентность:** задает скорость и интенсивность воздействия турбулентности на ваш самолет. Может быть выбрано значение от 0 до 3 м/с.
- **Погода:** задает уровень облачности и осадки. Для выбора доступны четыре значения погоды: Ясно, Малая облачность, Сильная облачность и Осадки. При выборе Осадков вы увидите капли дождя на летних и осенних картах и снежные хлопья на зимних картах.

12.4 НАЗЕМНЫЕ ЦЕЛИ

Наземные объекты представляют собою дополнительные цели для вас и любого союзного самолета во время Быстрой Миссии. Для включения наземной цели определенного типа пометьте маркером соответствующий пункт в группе объектов, расположенной в правой нижней части экрана и состоящей из 8 различных типов наземных целей.

12.5 ЗАПИСЬ ПОЛЕТА

Если вы планируете записать ваш вылет в быстрой миссии и желаете задать определенное имя файлу записи, кликните в текстовом поле с заголовком «Запись полета» в левом нижнем углу экрана. После того, как вы укажете имя файла, кликните в любом другом месте экрана для сохранения изменений. Для более подробной информации о записи и редактировании видео полетов смотрите раздел 11.0.

12.6 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ

Для изменения настроек сложности вашей миссии кликните по кнопке **Сложность** в нижнем правом углу экрана. Для более подробной информации об изменениях настроек сложности смотрите раздел 5.2.

12.7 СТАРТ МИССИИ

После того, как вы установите все необходимые настройки миссии, кликните по кнопке **Начать**, для ее генерации. После того, как миссия будет сформирована, вы можете изменить настройки вашего самолета на экране «Ангар» (смотрите раздел 5.3), ознакомиться с полетным заданием и полетной картой. Как будете готовы, кликните по кнопке **Старт** для начала миссии. Вы можете перезапустить миссию с сохранением всех настроек в любой момент игры, нажав клавишу **Esc** и выбрав пункт **Начать заново**. Для завершения миссии (и просмотра ее статистики), а также возврата на экран настроек Быстрой миссии нажмите клавишу **Esc** и выберите пункт **Завершить вылет**.



13.0 ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ

В режиме одиночных миссий вам доступны отдельные задания с уже готовыми сценариями, в которых вы можете летать с купленными вами самолетами. Все одиночные миссии игры хранятся в директории `\Rise of Flight\data\missions`. Вы можете создать собственную поддиректорию, которая будет видна на главном экране Одиночных миссий. Для игры в одиночные задания нет необходимости запускать игру в онлайн-режиме. Для того, чтобы начать играть в одну из одиночных миссий, кликните по пункту меню **Сценарии**, расположенному в нижней части главного экрана игры, и следуйте следующим рекомендациям.

13.1 ВЫБОР МИССИИ

После того, как вы кликните по пункту меню **Сценарии**, будет открыт экран выбора одиночных миссий (Рис. 13.1). По умолчанию, вам для выбора доступны две папки: **Быстрый старт** и **Сценарии**. Каждый из типов этих миссий представляет собою следующее:

- **Быстрый старт:** в миссиях данного типа вы можете попытаться удачу выполнить все поставленные задачи вылета, одинаковые для всех самолетов. Вы можете просто лететь по заданному маршруту, воевать со случайно генерируемыми самолетами противника или атаковать различные наземные цели. Для загрузки миссии данного типа сделайте следующее:
 - Кликните левой кнопкой мыши по папке **Быстрый старт**, а затем по самолету, на котором вы желаете летать. Тем самым вы откроете список доступных одиночных миссий для этого самолета.
 - Кликните по названию миссии для просмотра ее описания в правой части экрана. Вы также можете ознакомиться с этим описанием на экране полетного задания после того, как миссия будет загружена.

Чтобы закрыть основную папку **Быстрый старт** или любую подпапку самолета, кликните по названию папки.



Рис. 13.1

- **Сценарии:** в сценарных миссиях вы можете выполнять задания, характерные для конкретного типа самолета (например, бомбардировка с больших высот для двух моторных бомбардировщиков или наведение артиллерийского огня для двухместных самолетов). Для загрузки отдельной сценарной миссии сделайте следующее:
 - Кликните левой кнопкой мыши по папке **Сценарии**, а затем по самолету, на котором вы желаете летать. Тем самым вы откроете список доступных миссий для этого самолета.
 - Кликните по названию миссии для просмотра ее описания в правой части экрана. Вы также можете ознакомиться с этим описанием на экране полетного задания после того, как миссия будет загружена.
 - Чтобы закрыть основную папку **Сценарии** или любую подпапку самолета, кликните по названию папки.

13.2 ЗАПИСЬ МИССИЙ

Если вы планируете записать ваш вылет в одиночной миссии и желаете задать определенное имя файлу записи, кликните в текстовом поле с заголовком «Запись полета» в левом нижнем углу экрана. После того, как вы укажете имя файла, кликните в любом другом месте экрана для сохранения изменений. Для более подробной информации о записи и редактировании видео полетов смотрите раздел 11.0.

13.3 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ

Для изменения настроек сложности вашей миссии кликните по кнопке **Сложность** в нижнем правом углу экрана. Для более подробной информации об изменениях настроек сложности смотрите раздел 5.2.

13.4 СТАРТ МИССИИ

Когда вы будете готовы начать миссию, кликните по кнопке **Начать** внизу экрана. После того, как миссия будет загружена, вы можете изменить настройки вашего самолета на экране «Ангар» (смотрите раздел 5.3), ознакомиться с полетным заданием и полетной картой. Для начала миссии кликните по кнопке **Старт**. Вы можете перезапустить миссию в любой момент игры, нажав клавишу **Esc** и выбрав пункт **Начать заново**. Для завершения миссии (и просмотра ее статистики), а также возврата на главный экран Одиночных миссий нажмите клавишу **Esc** и выберете пункт **Завершить вылет**.



14.0 РЕЖИМ КАМПАНИИ

Режим кампании дает вам возможность играть серию последовательных миссий, объединенных одной темой. В данном режиме вам необходимо выполнить основные задачи текущей миссии для того, чтобы получить доступ к следующей. При игре в кампанию вы также можете заработать уникальные награды, недоступные в других режимах игры. Для игры в кампанию нет необходимости запускать игру в онлайн-режиме. Для начала кампании кликните по пункту меню **Кампании**, расположенному в нижней части главного экрана игры, и следуйте следующим рекомендациям.

14.1 ВЫБОР КАМПАНИИ

После того, как вы кликните по пункту меню **Кампании**, вы попадете на главный экран выбора кампаний (Рис. 14.1). На данном экране вы можете выбрать начать новую

кампанию или же продолжить уже начатую. Кликните по желаемой кампании, а затем по кнопке **Продолжить**. В данный момент доступны следующие кампании:

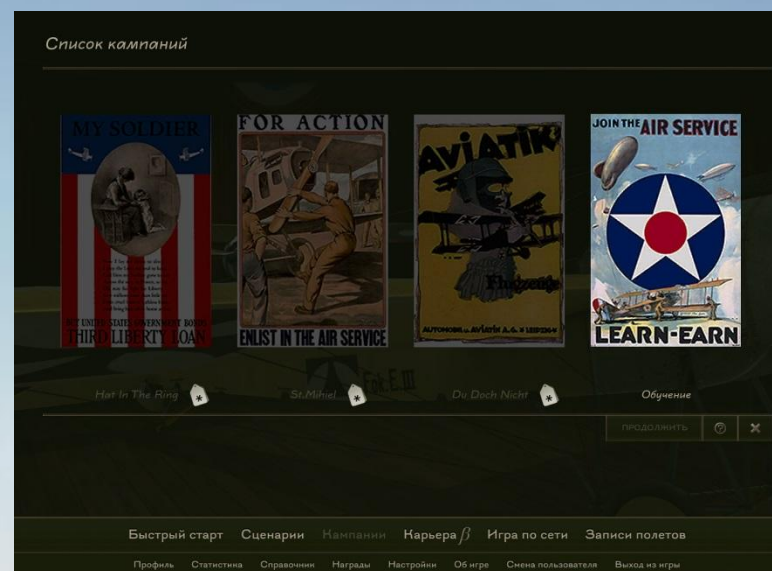


Рис. 14.1

*Примечание: если кампания недоступна, вы можете кликнуть по кнопке **Обзор** для просмотра типа миссий и необходимого самолета. Вы также можете затем кликнуть по кнопке **Приобрести** внизу экрана, что автоматически перенаправит вас в онлайн-магазин игры.*

- **Обучение:** данная кампания создана для того, чтобы познакомить вас с различными особенностями геймплея «Войны в небе — 1917». История, повествуемая от имени виртуального Эдди Рикенбекера, научит вас основам полета, как атаковать аэростаты и наземные цели, а также как вести воздушный бой. Во время всех заданий вы будете управлять самолетом SPAD S.XIII. Всего кампания состоит из шести миссий.
- **Du Doch Nicht:** данная кампания, в которой вы будете управлять самолетом Fokker D.VII, состоит из десяти исторических миссий, основанных на военном опыте немецкого аса Эрнста Удета.
- **Hat In The Ring:** кампания, в которой вы будете летать на самолетах Nieuport 28.C1 и SPAD S.XIII, состоит из 16 исторических миссий, рассказывающих о подвигах 94-й эскадрильи Авиационной службы Армии США.
- **St. Mihiel:** данная кампания, в которой вы будете летать на самолетах Nieuport 28.C1 и SPAD S.XIII за США и Fokker D.VII за Германию, состоит из 36 исторических миссий и повествует о событиях Сен-Миельской операции в сентябре 1918 года.

*Примечание: для доступа к этой кампании ее необходимо прежде приобрести в онлайн-магазине игры. После покупки игра должна быть хотя бы один раз запущена в онлайн-режиме (если кампания была куплена во время игры, игру необходимо перезапустить). Для перехода на страницу кампании St. Mihiel в онлайн-магазине используйте ссылку <http://riseofflight.com/ru/store/campaigns/stmihielcamp> или кликните по кнопке **Приобрести** на главном экране выбора кампаний.*

14.2 ВЫБОР МИССИИ КАМПАНИИ

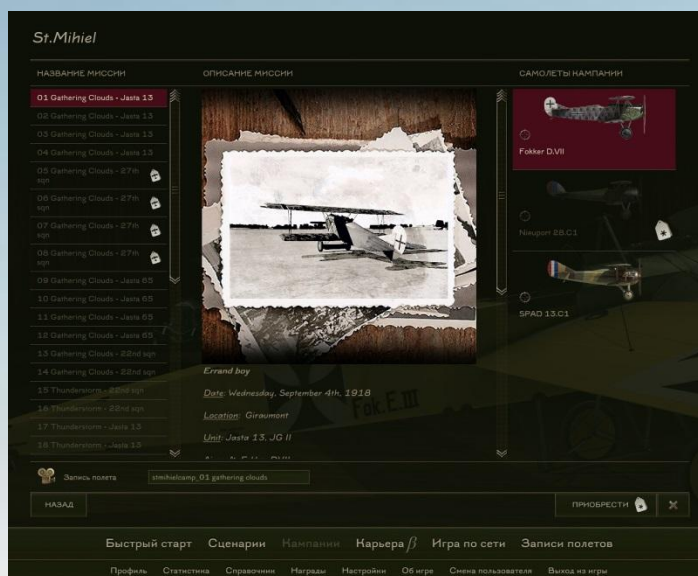


Рис. 14.2

После того, как вы выберете кампанию и кликните по кнопке **Продолжить**, откроется экран выбора миссий кампании (Рис. 14.2). На данном экране вы можете видеть ваш прогресс в кампании. Кроме того, все самолеты, которыми вы будете управлять во время прохождения кампании, показаны в правой колонке **Самолеты кампании**. По умолчанию, игра автоматически выбирает текущую миссию, которую вам необходимо выполнить. Все недоступные для прохождения на данный момент миссии, будут серого цвета. Кликнув по названию миссии, вы сможете просмотреть ее описание в центральной колонке, а также увидеть, на каком самолете придется проходить данную миссию – он будет выделен красным цветом. Описание миссии также может быть просмотрено на экране полетного задания после загрузки миссии.

14.3 ЗАПИСЬ МИССИИ

Если вы планируете записать ваш вылет в миссии кампании и желаете задать определенное имя файлу записи, кликните в текстовом поле с заголовком «Запись полета» в левом нижнем углу экрана. После того, как вы укажете имя файла, кликните в

любом другом месте экрана для сохранения изменений. Для более подробной информации о записи и редактировании видео полетов смотрите раздел 11.0.

14.4 НАСТРОЙКИ СЛОЖНОСТИ

Для изменения настроек сложности вашей миссии кликните по кнопке **Сложность** в нижнем правом углу экрана. Для более подробной информации об изменениях настроек сложности смотрите раздел 5.2.

*Примечание: для миссий кампаний рекомендуется в настройках сложности включить опцию **Субтитры**, чтобы вы могли получать экранные сообщения о статусе целей вашего вылета.*

14.5 СТАРТ МИССИИ

Когда вы будете готовы начать миссию, кликните по кнопке **Начать** внизу экрана. После того, как миссия будет загружена, вы можете изменить настройки вашего самолета на экране «Ангар» (смотрите раздел 5.3), ознакомиться с полетным заданием и полетной картой. Для начала миссии кликните по кнопке **Старт**. Вы можете перезапустить миссию в любой момент игры, нажав клавишу **Esc** и выбрав пункт **Начать заново**.

14.6 ПРОДВИЖЕНИЕ В КАМПАНИИ

После того, как основные задачи миссии выполнены (и ваш самолет находится над дружественной территорией), нажмите клавишу **Esc** и выберете пункт **Завершить вылет**. После этого вы попадете на экран статистики миссии. Кликните по кнопке **Продолжить** для возврата на экран выбора миссий кампании или кликните по кнопке **X** для возврата на главный экран игры.

14.7 ПЕРЕЗАПУСК КАМПАНИИ

Если вы желаете перезапустить отдельную кампанию, кликните по кнопке **Начать сначала** на экране выбора миссий кампании. Будьте внимательны: данное действие удалит весь ваш прогресс в выбранной кампании.



15.0 РЕЖИМ КАРЬЕРЫ

Режим карьеры – один из вариантов одиночной игры, в котором вы присоединяетесь к одной исторической эскадрильи и воюете над Западной Европой в период с сентября 1916 года по ноябрь 1918 года. По мере роста вашего звания вы можете зарабатывать медали и в конечном счете стать командиром эскадрильи. Управляемые компьютером пилоты вашей эскадрильи также накапливают налет часов и победы, и вы даже можете встретить исторического аса противника. Для доступа к карьере игра должна быть запущена в онлайн-режиме. Чтобы начать игру к карьере, кликните по пункту меню **Карьера**, расположенному в нижней части главного экрана игры, и следуйте следующим рекомендациям.

15.1 СОЗДАНИЕ КАРЬЕРЫ

После того, как вы кликнете по пункту меню **Карьера**, вы попадете на главный экран выбора карьеры (Рис. 15.1.1). На данном экране вы можете выбрать, начать новую карьеру, продолжить уже начатую или удалить созданную карьеру. Для одного игрового профиля вы можете создать не более 5 карьер. Чтобы создать новую карьеру кликните по кнопке **Создать новую**.

*Примечание: если карьера была завершена из-за смерти пилота, взятия его в плен или из-за окончания войны, то вы можете посмотреть статистику этой карьеры, кликнув по кнопке **Посмотреть**. Пилоты карьер с подобными вариантами завершения будут помечены соответствующей иконкой над их аватаром.*

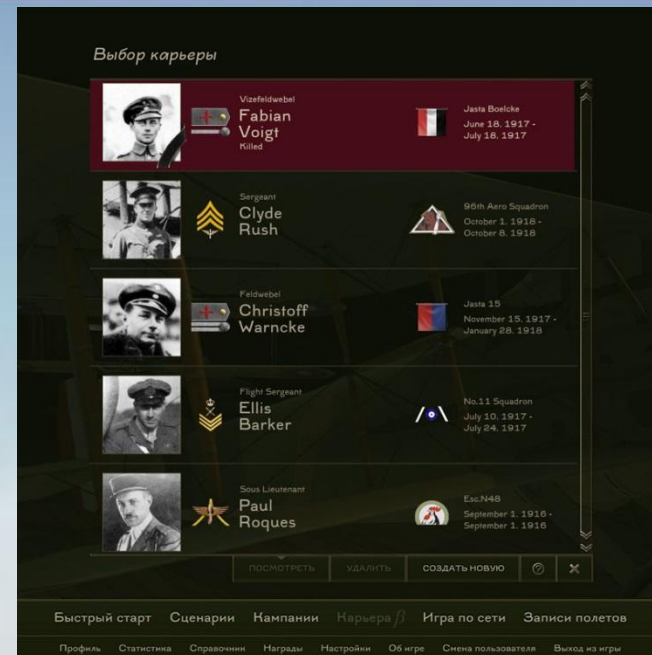


Рис. 15.1.1

• Выбор даты начала карьеры:

После того, как вы кликнете по кнопке **Создать новую**, будет открыт экран «Создание карьеры, выбор даты и полка». Если на данном этапе вы передумаете создавать карьеру, кликните по кнопке **Назад**. В противном случае, выполните следующее:

- Прежде всего, для создания новой карьеры необходимо выбрать дату ее начала, начав с месяца. Кликните по месяцу, в котором вы желаете начать карьеру. Месяц и соответствующий год будут помечены ползунком на временной шкале. Ползунок можно передвигать, используя колесо мыши или кликнув по нему и, удерживая нажатой левую клавишу мыши, перетаскивая его на нужную позицию временной шкалы.
- После того как месяц будет выбран, выберете конкретный день начала карьеры. Для прокручивания списка дней, который расположен сверху экрана, наведите на него курсор мыши и используйте колесо мыши для пролистывания. Вы также можете, кликнув и удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместить курсор вправо или влево. Выбранный день с соответствующим месяцем и годом будет выделен красным цветом.

• Выбор эскадрильи:

После выбора даты начала карьеры вам необходимо выбрать эскадрилью (Рис. 15.1.2). Доступные авиационные полки зависят от выбранной вами даты. В выборе полка вам могут помочь два фильтра, описанные ниже.

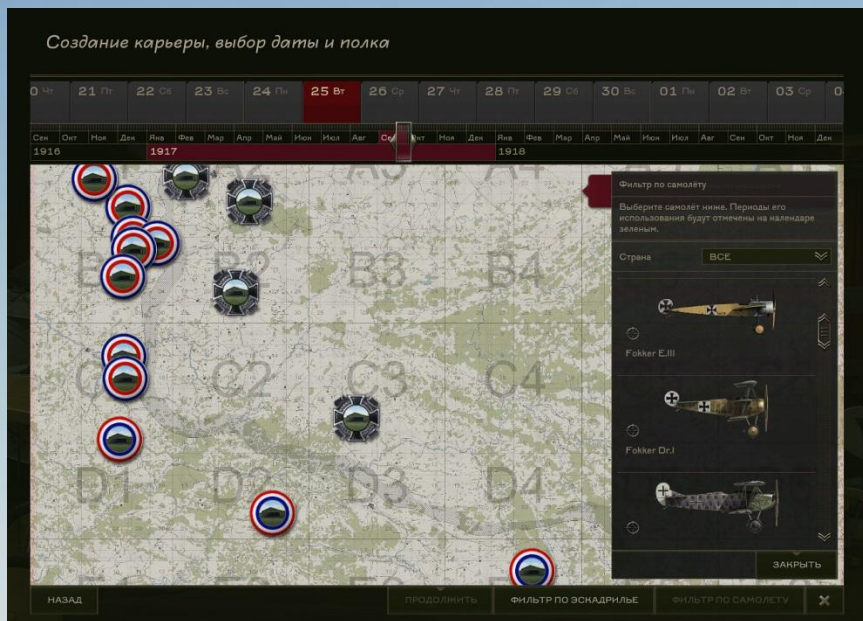


Рис. 15.1.2

- **Фильтр по эскадрильи:** данный фильтр позволяет вам видеть, когда вы можете вступить в конкретную эскадрилью. Кликните по кнопке фильтра, чтобы увидеть список всех доступных полков. Чтобы просмотреть эскадрильи конкретной нации, кликните по выпадающему списку и выберите желаемую страну. Кликнув по эскадрильи, вы увидите на временной шкале синюю линию, показывающую, в какой временной период данная эскадрилья доступна для вступления в нее. Если вы кликните по конкретному дню, то выбранная эскадрилья будет помечена на карте маленьким синим кружком. Для снятия фильтра, кликните по имени эскадрильи еще раз.
- **Фильтр по самолету:** данный фильтр позволяет вам видеть, когда вы можете управлять конкретным самолетом. Нажатие по кнопке фильтра откроет список всех доступных самолетов. Чтобы просмотреть самолеты, произведенные конкретной страной, кликните по выпадающему списку, а затем выберите страну. Кликнув по самолету, вы увидите на временной шкале зеленую полоску, показывающую в какой временной период выбранный самолет доступен для полета. Если вы кликните по конкретному дню, эскадрильи, укомплектованные выбранным самолетом, будут помечены на карте маленьким зеленым кружком. Для снятия фильтра, кликните по названию самолета еще раз.

*Примечание: любой не купленный вами самолет, будет выделен серым цветом. Если вы желаете купить самолет в данный момент, кликните по кнопке **Приобрести**. Данное действие автоматически перенаправит вас на страницу покупки самолета в онлайн-магазине игры. Для того, чтобы купленный самолет стал доступным в игре, ее необходимо запустить хотя бы один раз в онлайн-режиме после покупки самолета*

Для выбора отдельной эскадрильи на карте кликните по ее иконке. Поместите курсор над именем эскадрильи, чтобы увидеть, какими самолетами укомплектована данный полк, и какие основные задачи он выполняет. Значок перекрестия прицела означает истребительный полк; значок бинокля обозначает эскадрилью разведки и наведения артиллерии; значок бомбы означает полк бомбардировщиков. Кликните по имени эскадрильи для завершения ее выбора. После этого выбранный вами полк вместе с его символом будет помечен на карте.

- **Создание образа вашего пилота:**



Рис. 15.1.3

После того, как вы выберете дату начала карьеры и эскадрилью, кликните по кнопке **Продолжить**. Будет открыт экран «Создание карьеры, персональные данные» (Рис. 15.1.3). На данной странице вы можете сформировать биографию вашего пилота. Если вы желаете вернуться на экран «Создание карьеры, выбор даты и полка», кликните по кнопке **Назад**. В противном случае, следуйте следующим рекомендациям.



- **Имя пилота:** для изменения имени пилота кликните по текстовым полям **Имя** и **Фамилия** и введите желаемые значения. Ваши изменения будут автоматически добавлены в биографию пилота. Для сохранения изменений кликните в любом месте вне этих двух текстовых полей.

- **Возраст пилота:** для изменения возраста пилота кликните по текстовому полю **Возраст** и введите двухзначное число. Ваши изменения будут автоматически добавлены в биографию пилота. Для сохранения изменений кликните в любом месте вне этого текстового поля.

- **Звание пилота:** для выбора начального звания кликните по выпадающему списку **Звание**, а затем по интересующему вас званию. Если вы желаете начать карьеру, как командир эскадрильи, выберите самое последнее звание в списке. Ваш выбор будет автоматически добавлен в биографию пилота.

Примечание: список доступных званий зависит от вашего прогресса в предыдущих карьерах. Другими словами, вы не можете начать карьеру в звании, которого вы еще не достигли в предыдущей карьере. Получив однажды повышение в звании, оно станет доступным для всех национальностей.

- **Биография пилота:** для изменения биографии вашего пилота кликните по выпадающему списку **Биография** и сделайте ваш выбор.

- **Аватар пилота:** для изменения аватара пилота кликните по кнопке **Изменить**, расположенной над знаком отличия пилота. Будет открыто меню (Рис. 15.1.4), в котором вы можете выбрать или исторический аватар, или пользовательский. Кликните по желаемому аватару, а затем по кнопке **ОК** для возврата на экран образа пилота.

Примечание: для того, чтобы создать пользовательский аватар, сначала создайте папку "avatars" (без кавычек) в директории \Rise of Flight\data\swf\. Скопируйте в эту папку ваше изображение (256x256 DDS файл). Для добавления нового аватара нет необходимости выходить из игры.

- **Общая статистика пилота:** если вы желаете сделать статистику вашего пилота и эскадрильи доступной для просмотра другими игроками, пометьте маркером пункт **Общая статистика**. Если вы не желаете делиться этими данными, оставьте пункт неотмеченным.

После того, как вы останетесь довольны результатом, кликните по кнопке **Готов** для завершения создания новой карьеры. Вы будете возвращены на главный экран выбора карьеры, на котором теперь вы можете выбрать вашего пилота и приступить к выполнению миссий карьеры.



Рис. 15.1.4

15.2 УПРАВЛЕНИЕ КАРЬЕРОЙ

Для того, чтобы продолжить игру в карьеру, кликните по пункту меню **Карьера**, расположенного внизу основного экрана игры. Будет открыто главное окно выбора карьеры, где вы можете выбрать карьеру, которую вы желаете продолжить. Кликните по желаемой карьере, а потом по кнопке **Продолжить**. Если это первый запуск выбранной карьеры, вам будет показано приветственное сообщение. Как будете готовы, кликните по кнопке **ОК** для закрытия приветствия и перехода на экран управления карьерой.

Когда вы продолжаете уже начатую карьеру, первый экран который вы увидите, будет «Новый день» (Рис. 15.2.1). На этом экране показывается общая информация о вашей эскадрильи: дата, время дня, место дислокации эскадрильи, погодные условия, а также имя командира эскадрильи. При необходимости вы также увидите на этом экране информацию о поступлении новых самолетов и прессы, о назначении новых пилотов в эскадрилью или о назначении нового командира эскадрильи. Как будете готовы продолжить, кликните по кнопке **ОК** для закрытия текущего окна и перехода на главный экран управления эскадрилей.

Примечание: исключением из указанного выше являются плохие погодные условия для полетов в конкретный день. В данном случае, вы будете просто информированы о том, что погода не позволяет совершать вылеты.

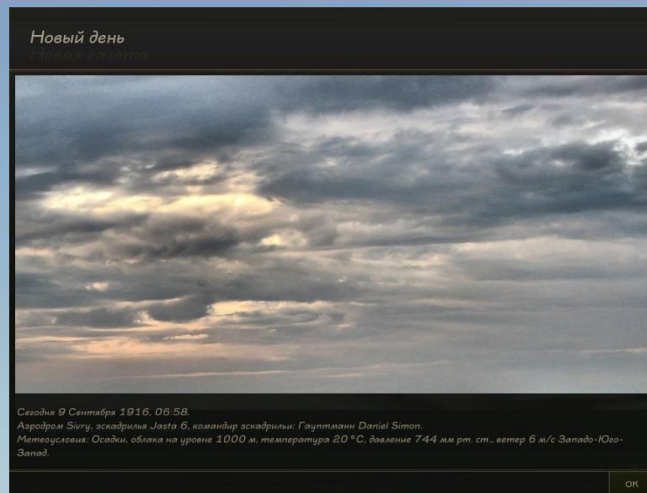


Рис. 15.2.1

Основной экран управления карьерой поделен на 6 разделов: **Комната эскадрильи**, **Личная информация**, **События в мире**, **Штаб-квартира**, **Задачи** и **Рапорты**. Каждый из этих разделов описан ниже.

• Комната эскадрильи:

Когда вы продолжаете карьеру, первым разделом, который вы увидите, будет **Комната эскадрильи** (Рис. 15.2.2). Данный раздел содержит подробную информацию о вашей эскадрилье и делится на 5 подразделов: **История**, **Описание**, **Личный состав**, **Достижения других игроков** и **Самолеты**.

- **История:** в данном подразделе дается историческая справка о вашей эскадрилье, включая историю полка в обеих Мировых войнах и последующих конфликтах. Часть этой информации может быть скрыта, когда вы откроете раздел **Комната эскадрильи**. Для просмотра полного текста истории кликните в любом месте текста. Чтобы скрыть часть текста, кликните в любом месте текста снова. Чтобы полностью скрыть данный подраздел, кликните по значку минуса слева от подзаголовка **История**, который сменится после этого на значок плюса. Для показа данного подраздела снова, кликните по значку еще раз.
- **Описание:** данный подраздел показывает текущий аэродром эскадрильи и имя ее командира. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Описание** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.



Рис. 15.2.2

- **Личный состав:** данный подраздел показывает список действующих пилотов эскадрильи и их статистику. Имя вашего пилота будет выделено серым цветом. Кроме того, внизу списка пилотов будет также показана статистика «выбывших» из эскадрильи летчиков. Командир эскадрильи будет помечен иконкой вымпела, а пилоты, находящиеся в данный момент в госпитале, будут помечены иконкой креста.

Для сортировки статистики отдельной колонки в возрастающем порядке кликните по символу данной колонки. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Личный состав** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова. Статистика сгруппирована в следующие колонки:

- **Уничтожено самолетов:** показывает общее количество уничтоженных пилотом самолетов противника.
- **Уничтожено аэростатов:** показывает общее количество уничтоженных пилотом аэростатов противника.
- **Уничтожено наземных целей:** показывает общее количество уничтоженного пилотом транспорта, поездов и орудий противника.

- **Уничтожено объектов:** под «объектами» в игре подразумеваются строения такие как: железнодорожные станции или полевые склады. Чтобы засчитали уничтожение объекта, необходимо нанести, по крайней мере, 50% урона строению.

- **Всего вылетов / Успешных вылетов:** эти две колонки показывают, сколько вылетов было совершено пилотом и сколько из них было успешно завершено.

- **Очки:** очки пилота складываются из суммы всех успешных вылетов и количества уничтоженных целей. Например, если пилот уничтожил 8 самолетов и совершил 7 вылетов, его очки будут равны 15.

- **Время в полете:** показывает общее время полетов пилота в формате *часы : минуты : секунды*.

- **Достижения других игроков:** данный подраздел показывает совокупные достижения вашей эскадрильи в сравнении с карьерами других игроков, играющих за эту же эскадрилью. Статистика вашей эскадрильи выделена серым цветом. Все неактивные больше карьеры будут зачеркнуты в списке. Для данной статистики используются те же колонки, что и в подразделе **Личный состав**. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Достижения других игроков** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.

*Примечание: для того, чтобы видеть статистику своей эскадрильи в этом списке, вам необходимо включить **Общую статистику** в процессе создания пилота. Для более подробной информации смотрите раздел 15.1.*

- **Самолеты:** данный подраздел показывает текущее количество и тип самолетов, приписанных к вашей эскадрилье. Кроме того, любой поврежденный самолет будет помечен символом гаечного ключа, и будет указано количество дней, необходимых для завершения ремонта. Для просмотра подробной информации о конкретном самолете дважды кликните по изображению самолета. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Самолеты** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.

• Личная информация:

Раздел личной информации (Рис. 15.2.3) содержит детальную информацию о вашем пилоте, включая победы и заработанные награды. Раздел поделен на пять подразделов: **Биография**, **Дневник**, **Личные победы**, **Мировая статистика** и **Личные награды**.



Рис. 15.2.3

- **Биография:** данный подраздел содержит биографию вашего пилота наряду с аватаром, текущим званием и национальностью. Часть биографии пилота может быть скрыта, когда вы откроете раздел **Личная информация**. Для просмотра полного текста биографии кликните в любом месте текста. Чтобы скрыть часть текста, кликните в любом месте текста снова. Чтобы полностью скрыть данный подраздел, кликните по значку минуса слева от подзаголовка **Биография**, который сменится после этого на значок плюса. Для показа данного подраздела снова, кликните по значку еще раз.

- **Дневник:** в данном подразделе указываются даты, когда ваш пилот был награжден, ранен в бою, повышен в звании или назначен командиром эскадрильи. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Дневник** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.

- **Личные победы:** данный подраздел в хронологическом порядке показывает сбитые вами самолеты противника, включая дату победы, тип вашего самолета, тип сбитого самолета противника, а также имя, звание и эскадрилью вражеского пилота. Ниже данного подраздела показана сводка ваших побед, поделенная на четыре секции: страны противников, типы сбитых самолетов противника, звания сбитых пилота (было ли их звание выше, ниже или аналогичным вашему), а также типы самолетов, которыми вы управляли в моменты побед. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Личные победы** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.

- **Мировая статистика:** в данном разделе показываются достижения вашего пилота в сравнении с пилотами других игроков. Статистика вашего пилота выделена серым цветом. Все неактивный больше пилот будет зачеркнут в списке. Любой раненый в текущий момент пилот будет помечен иконкой креста, а командиры эскадрилий будут помечены иконкой вымпела. Колонки статистики данного раздела аналогичны колонкам раздела **Комната эскадрильи**. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Мировая статистика** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.

*Примечание: для того, чтобы видеть статистику своей эскадрильи в этом списке, вам необходимо включить **Общую статистику** в процессе создания пилота. Для более подробной информации смотрите раздел 15.1.*

- **Награды:** данный подраздел показывает заработанные вами в карьере награды. Дважды кликнув по награде, можно просмотреть подробную информацию о ней, включая историческую справку и дату, когда она была вам присуждена. Для завершения просмотра и возвращения в раздел **Личная информация** кликните по кнопке **ОК**. Нажатие по значку минуса слева от подзаголовка **Награды** полностью свернет данный подраздел (что сменит значок минуса на значок плюса), а повторный клик по нему покажет подраздел снова.

• События в мире:

Страница событий в мире (Рис. 15.2.4) представляет собою виртуальную газету, освещающую события Великой войны.

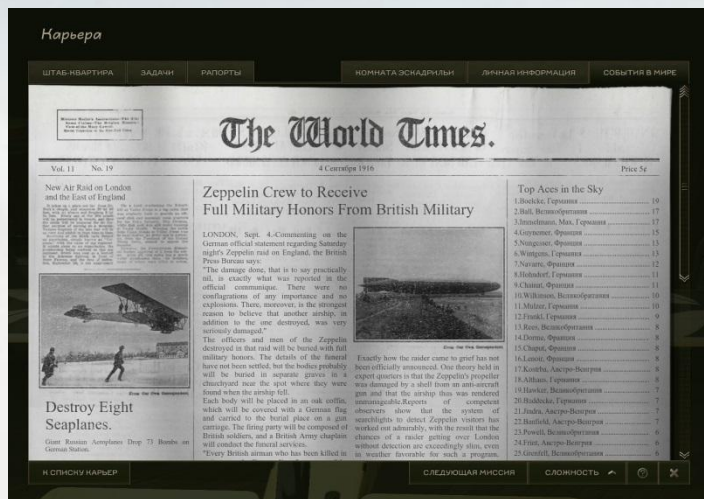


Рис. 15.2.4

Данная газета автоматически обновляется каждые две (исторических) недели, о чем вы будете проинформированы в сообщении о поступлении свежей прессы в

эскадрилью. Каждый выпуск публикуется актуальный список (на дату печати) лучших 30 асов войны. Вы увидите имя вашего пилота в списке в случае успеха в вашей карьере.

• Штаб-квартира:

На странице раздела **Штаб-квартира** (Рис. 15.2.5) показывается карта Западного фронта. В этом разделе вам доступны следующие возможности:

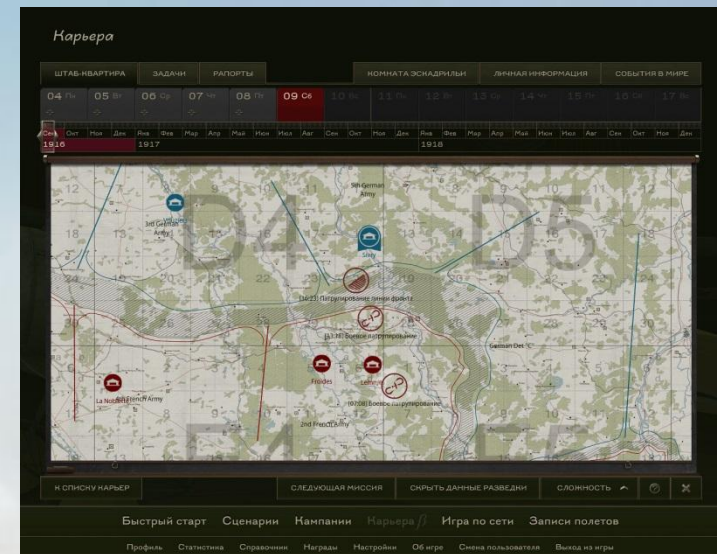


Рис. 15.2.5

- Для просмотра стратегической ситуации на линии фронта кликните по кнопке **Показать данные разведки**. Данное действие покажет месторасположение армий каждой из воюющих сторон, находящиеся под их контролем соответствующие зоны, а также наступления армий в данный момент времени. Наведение курсора на название армии покажет имя ее командира.

Примечание: данное действие требует значительных затрат ресурсов компьютера. По этой причине не рекомендуется держать включенной данную функцию долгое время, если в этом нет необходимости.

- На данной странице показывается месторасположение всех эскадрилий, назначенных на данную часть фронта. Дружественные аэродромы показаны иконкой ангара синего цвета, вражеские эскадрильи – иконкой красного цвета. Иконка вашей эскадрильи выделена темно-синим вымпелом. Для просмотра типа самолетов, которыми укомплектована отдельная эскадрилья, кликните по иконке ангара, а затем наведите курсор на имя эскадрильи. После этого будут показаны имя и изображение каждого типа самолетов эскадрильи.

- Для перехода в другую эскадрилью, сначала найдите на карте иконку ангара, выделенную светло-синей вымпелом, и кликните по ней. Имя эскадрильи, в которую вы можете перейти, будет помечено серой иконкой аэродрома. Нажатие по имени эскадрильи откроет окно **Информация об эскадрилье** (Рис. 15.2.6, это, по сути, уменьшенная версия раздела Комната эскадрильи). Кликните по кнопке **Перевестись в эту эскадрилью** и подтвердите ваше решение нажатием по кнопке **Продолжить**.



Рис. 15.2.6

- На данной странице также показываются задания вашей эскадрильи на текущий день. Задания помечены соответствующими обозначениями с указанием времени вылета и типа задания. Кликнув по значку миссии, вы увидите точки следования маршрута вылета. Каждая маршрутная точка показывает назначенную звену высоту полета, скорость, построение и поведение управляемых компьютером пилотов (агрессивное, оборонительное или пассивное). Каждый из типов поведения описан ниже.
- **Агрессивное:** управляемые ИИ пилоты будут атаковать любой замеченный вражеский самолет, независимо от того, атакует ли он ваше звено.
- **Оборонительное:** управляемые ИИ пилоты будут атаковать вражеский самолет только в случае, если он атакует ваше звено или находится в непосредственной близости от звена.
- **Пассивное:** управляемые ИИ пилоты не будут нарушать строй для атаки вражеского самолета и постараются достигнуть следующей контрольной точки любой ценой.

Примечание: вы можете изменять эти контрольные точки маршрута, если вы являетесь командиром эскадрильи. Для более подробной информации смотрите раздел 15.4.

• Задачи:



Рис. 15.2.7

В данном разделе (Рис. 15.2.7) перечисляются все задания вашей эскадрильи на текущий день, а также внутриигровое время, место дислокации эскадрильи, погодные условия и имя командира эскадрильи. Кликните по значку плюса слева от времени начала задания для просмотра подробностей вылета (значок плюса сменится на минус). Повторный клик свернет детали вылета. Кроме того, вы можете просмотреть маршрут полета в разделе **Штаб-квартира**, кликнув символу стрелки (подписанному как «Показать на карте»), расположенному слева от названия задания.

Примечание: вы можете просмотреть задания предыдущих дней, кликнув по соответствующей дате в верхней части экрана.

Каждая миссия содержит следующие детали: время вылета, тип задания, статус миссии, назначенные пилоты, а также назначенные самолеты. Если вы назначены на задание, ваше имя будет выделено серым цветом. Командир звена конкретного вылета будет помечен значком вымпела, а командир эскадрильи — значком знамени. После завершения миссии ее статус сменится с «Запланирована» на «Выполнено» или «Провалено».

Примечание: вы можете изменять детали назначенных заданий, если вы являетесь командиром эскадрильи. Для более подробной информации смотрите раздел 15.4.

• Рапорты:



Рис. 15.2.8

В данном разделе публикуются рапорты каждого совершенного вылета (Рис. 15.2.8). Для просмотра деталей завершённой миссии кликните по значку плюса слева от названия задания (значок плюса сменится на минус). Повторный клик свернет детали вылета. Кроме того, вы можете просмотреть маршрут полета в разделе **Штаб-квартира**, кликнув символу стрелки (подписанному как «Показать на карте»), расположенному слева от названия задания.

Примечание: вы можете просмотреть рапорты предыдущих дней, кликнув по соответствующей дате в верхней части экрана.

Рапорт каждой миссии содержит следующие детали: время вылета, тип задания, статус миссии и ее продолжительность, назначенные пилоты и самолеты, а также уничтоженные цели. Если вы были назначены на задание, ваше имя будет выделено серым цветом. Командир звена конкретного вылета будет помечен значком вымпела, а командир эскадрильи – значком знамени. Имена пилотов, погибших в бою или попавших в плен, и их статистика будут зачеркнуты. Кроме того, все пилоты, погибшие или раненные в бою или попавшие в плен, будут сразу же перечислены в секции **Потери**.

Раздел **Рапорты** также содержит два подраздела внизу страницы: **Все события** и (если доступно) **Новые самолеты**. В первом подразделе отмечаются все события, произошедшие с эскадрильей в течение дня, такие как: назначение новых пилотов в эскадрилью, награждения медалями, потери пилотов (погибшие, попавшие в плен или раненные), а также назначение нового командира эскадрильи. Подраздел **Новые самолеты** показывает, когда новые самолеты были поставлены в эскадрилью. Каждый из этих подразделов может быть развернут для отображения

подробной информации, если кликнуть по значку плюса слева от его названия (значок плюса сменится на минус). Повторный клик свернет подраздел.

15.3 ПРОГРЕСС В КАРЬЕРЕ

Задания в карьере делятся на два формата: миссии, выполняемые вашими пилотами-однопользователями, и миссии, на которые назначены вы. Если вы не назначены на текущую миссию, вы увидите внизу экрана кнопку **Следующая миссия**. В подобном случае просто кликните по кнопке и дождитесь, пока игра симулирует миссию и сгенерирует результаты миссии. После того, как миссия будет сгенерирована, вы можете просмотреть отчет о миссии в разделе **Рапорты**.

Если вы назначены на текущую миссию, внизу экрана вы увидите кнопку **Начать миссию**. После того, как вы установите настройки сложности, кликните по кнопке **Начать миссию** для загрузки задания. После загрузки миссии вы можете изменить настройки вашего самолета на экране «Ангар» (смотрите раздел 5.3), ознакомиться с полетным заданием и просмотреть полетную карту. Как будете готовы, кликните по кнопке **Старт** для начала миссии. Вы можете перезапустить миссию в любой момент времени, нажав клавишу **Esc** и выбрав пункт **Начать заново**.

Примечание: большинство эскадрилий в режиме Карьеры имеют собственные уникальные окраски своих самолетов. Для того, чтобы увидеть эти окраски в карьере, пройдите по ссылке <http://riseofflight.com/ru/community/usefulmaterials> и скачайте все наборы исторических скинов, а также последнюю версию Официального пакета исторических окрасок. После скачивания данных файлов дважды кликните по каждому из них и следуйте указаниям на экране для установки схем окрасок.

Для завершения миссии в карьере нажмите клавишу **Esc** и выберите пункт **Завершить вылет**. После этого вы будете перенаправлены на экран статистики миссии (Рис. 15.3). Если вы желаете просмотреть ваш маршрут, а также место и время уничтоженных во время миссии самолетов или наземных целей, кликните по кнопке **Результаты** внизу экрана. Сбитые дружественные самолеты будут помечены иконкой самолета синего цвета, а вражеские самолеты – красного цвета. Наведите курсор мыши на иконку для просмотра информации об уничтоженном самолете (включая имя победителя, время победы и высоту, на которой была достигнута победа).

Для того, чтобы статистика вашей миссии была учтена, а также для перехода к следующему заданию в карьере, необходимо кликнуть по кнопке **Продолжить** на экране статистики миссии. После этого вы будете перенаправлены на старницу **Рапорты**.

*Примечание: вы не сможете отменить результаты вашей миссии после того, как вы подтвердили ваше решение продолжить. Если вы были убиты или захвачены в плен, то после нажатия на кнопку **Продолжить** карьера будет завершена.*

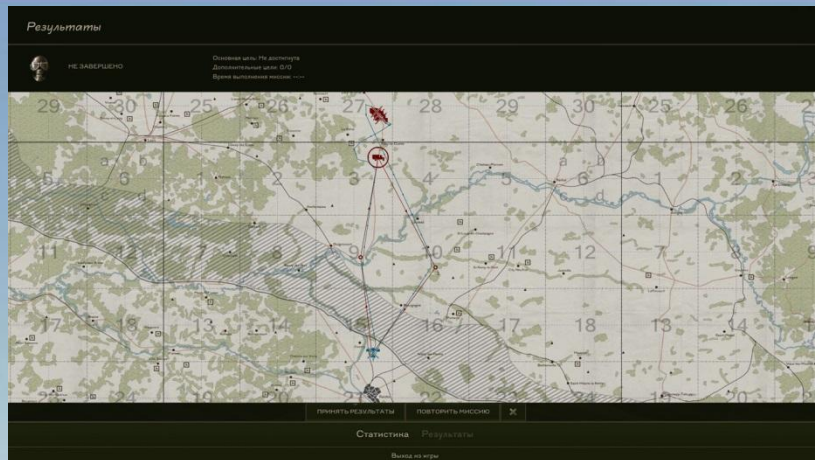


Рис. 15.3

Если вы сбили 3 дружественных самолета в течение вашей карьеры, ваш пилот будет приговорен к расстрелу.

После того, как все вылеты на текущий день будут завершены, внизу экрана вы увидите кнопку **Следующий день**. Кликните по данной кнопке для продвижения вашей карьеры на один день вперед и получения нового набора заданий. Если погода следующего дня окажется не летной, вы будете информированы об этом специальным сообщением, и исторический календарь игры автоматически передвинется вперед до следующего дня с хорошей погодой. Все пропущенные из-за плохой погоды дни будут помечены иконкой погоды на календаре вверху экрана.

15.4 КОМАНДОВАНИЕ ЭСКАДРИЛЬЕЙ

Командование эскадрилью в режиме карьеры позволяет вам изменять детали поставленных эскадрильи заданий. Вы также можете назначить себя на одиночный патрульный полет. Эти возможности описаны ниже.

• Смена пилотов и самолетов:

Для того, чтобы сменить назначенных на задание пилотов и самолеты, пройдите в раздел **Задачи** и кликните по значку плюса той миссии, которую вы желаете изменить. На этой странице вы можете сменить назначенных на задание пилотов, сменить самолеты, а также задать уровень топлива и тип вооружения назначенных на миссию самолетов.

- Смена пилота:

Для того, чтобы назначить пилота на миссию (включая себя), кликните по выпадающему меню «Добавить пилота» (Рис. 15.4.1), а затем выберите желаемого пилота. Ваше имя будет выделено серым цветом и помечено

символом знамени. Для того, чтобы снять пилота с миссии, кликните по значку X. Для изменения позиции пилота в строю кликните по стрелке вверх или вниз. Для назначения пилота командиром звена, кликните по значку вымпела.

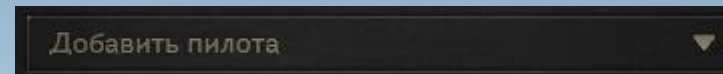


Рис. 15.4.1

Примечание: вы не можете сменить пилота, назначенного на одиночный патруль.

- Смена самолета:

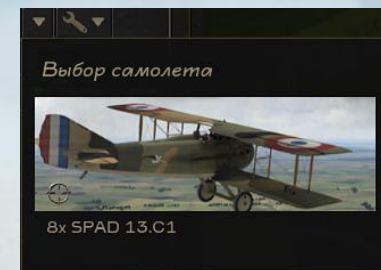


Рис. 15.4.2

Если ваша эскадрилья укомплектована более, чем одним, типом самолетов, вы можете сменить самолеты пилотам, назначенным на вылет. Кликните по стрелке справа от названия самолета и выберите желаемый самолет (Рис. 15.4.2).

Общее количество доступных самолетов, будет показано в момент выбора самолета для миссии.

- Изменение уровня топлива и вооружения:

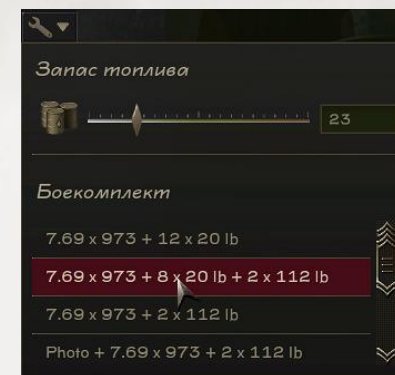


Рис. 15.4.3



Для изменения уровня топлива и вооружения самолета кликните по иконке гаечного ключа. В появившемся окне (Рис. 15.4.3) вы можете задать количество топлива и тип вооружения (включая фотокамеры и радиостанции).

• Изменение маршрута миссии:

Для того, чтобы изменить маршрутные точки вылета, кликните по значку миссии на странице **Штаб-квартира** (или кликните по символу стрелки рядом с названием миссии на странице **Задачи**). Для каждой контрольной точки маршрута вы можете изменить ее положение на карте и детали. Вы также можете совсем удалить контрольную точку маршрута.

- **Перемещение точки маршрута:** кликните по маркеру контрольной точки и, не отпуская нажатую клавишу мыши, перетащите точку на новую локацию на карте.
- **Изменение деталей точки маршрута:** кликните по маркеру точки и в появившемся окне (Рис. 15.4.4) внесите необходимые изменения. Вы можете изменить высоту полета в контрольной точке (в метрах), скорость полета (в км/ч), построение, а также поведение управляемых ИИ пилотов. Для изменения высоты или скорости полета кликните в соответствующем текстовом поле и введите новые значения или перетащите ползунок справа от текстового поля (вы также можете для этого использовать колесо мыши, наведя курсор на ползунок). Для изменения построения и поведения кликните по соответствующему выпадающему меню и выберите необходимое значение. Описание каждого типа поведения пилотов смотрите в подразделе **Штаб-квартира** раздела 15.2. После внесения необходимых изменений кликните в любом месте экрана вне окна изменения деталей точки маршрута.

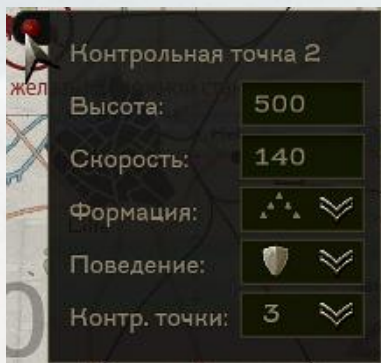


Рис. 15.4.4

- **Добавление и удаление точек маршрута:** для изменения количества контрольных точек маршрута сначала кликните по маркеру точки, расположенному поверх значка миссии. Внизу появившегося окошка вы увидите выпадающее меню «Контрольные точки». В этом меню вы можете выбрать количество контрольных точек маршрута. Пункт «D» восстановит количество

точек маршрута по умолчанию. После внесения необходимых изменений кликните в любом месте экрана вне окна изменения деталей точки маршрута.

Примечание: вы не можете изменять контрольные точки миссий сопровождения, так как они зависят от маршрута полета звена, которое вы эскортируете.

• Планирование одиночного патрулирования:

Для того, чтобы спланировать одиночный патруль, ваша эскадрилья должна завершить, по меньшей мере, две назначенных на текущий день миссии. После этого внизу экрана вы увидите кнопку **Создать миссию** (Рис. 15.4.5). Время вашего патрульного вылета будет автоматически добавлено в расписание вылетов перед миссиями, имеющими статус «Запланирована». Кликните по кнопке **Создать миссию**, а затем подтвердите ваше решение, кликнув по кнопке **Продолжить**. После того, как ваша миссия будет показана на странице Задачи, вы можете сменить самолет для вылета и изменить детали маршрута.

Примечание: вы не сможете отменить миссию одиночного патруля после того, как она будет размещена в расписании полетов эскадрильи.

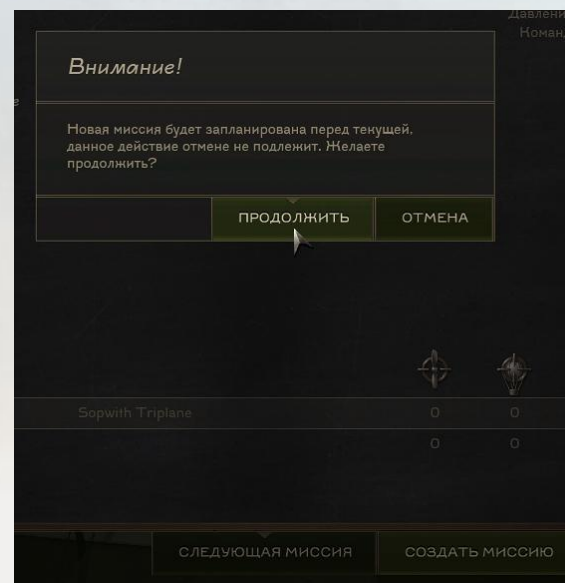


Рис. 15.4.5



16.0 МУЛЬТИПЛЕЙЕР

«Война в небе – 1917» предлагает несколько различных игровых режимов, в которых вы можете летать против других реальных игроков. По мере налета часов и успешных достижений в мультиплеере вы можете заработать уникальные для этого режима игры награды. Для возможности играть в многопользовательские миссии вы должны запустить игру в онлайн-режиме. Для доступа к мультиплееру кликните по пункту меню **Игра по сети**, расположенному внизу основного экрана игры, и следуйте следующим рекомендациям.

16.1 ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ ПО СЕТИ

• Присоединение к серверу:

После того, как вы кликните по кнопке **Игра по сети**, будет открыт экран со списком доступных серверов многопользовательской игры (Рис. 16.1.1). На этом экране вы можете просмотреть подробную информацию о каждом активном сервере, включая имя сервера и качество связи, настройки сложности, количество игроков на сервере в настоящий момент времени, а также тип текущей миссии. Вы можете получить больше информации о каждой характеристике конкретного сервера, если вы наведете курсор на соответствующую иконку. Легенда, описывающая различные иконки на экране, расположена внизу списка серверов. Для игры по сети доступны следующие типы миссий:



Рис. 16.1.1

- **Capture the flag (CTF):** в данном типе миссий две или более команды борются за контроль над определенным сектором карты. Каждый из секторов помечен флагом с эмблемой команды. Для контроля над данными секторами команды пытаются сначала захватить сектор, а затем удержать его путем превосходства в воздухе.
- **Team death match (TDM):** в данном типе миссий команды должны отлетать определенное количество раундов для достижения победы в матче. Количество раундов и очков, необходимых для победы устанавливает администратор сервера. Очки в этом типе миссий выдаются за уничтожение вражеских самолетов и наземных целей. Выигрывает команда с наибольшим количеством очков в конце матча.
- **Cooperative (Co-op):** целью данного типа миссий является командное выполнение задач миссии, установленных администратором сервера. В миссиях данного типа вы можете летать как против управляемых ИИ пилотов, так и против реальных игроков. В отличие от других типов миссий, респаун в кооперативе невозможен в случае, если вы были сбиты.

Для актуализации качества связи всех серверов, кликните по кнопке **Обновить пинги** внизу экрана. На момент обновления информации о качестве связи кнопка станет неактивной.

Если вы планируете записать вашу игру по сети кликните в текстовом поле с заголовком «Запись полета» в внизу экрана. После того, как вы укажете имя файла, кликните в любом другом месте экрана для сохранения изменений. Для более подробной информации о записи и редактировании видео полетов смотрите раздел 11.0.

Как будете готовы, кликните по имени желаемого сервера, который после этого будет выделен красным цветом, а затем кликните по кнопке **Присоединиться**. В отдельных случаях по запросу сервера необходимо ввести пароль для доступа к нему и загрузки текущей миссии сервера.

• Настройки игры перед вылетом:

После того, как миссия загрузится, будет открыт экран **Игровая карта** (Рис. 16.1.2). Помимо выбора вашего самолета, на этом экране вам доступны следующие возможности.



Рис. 16.1.2

- **Текстовый чат:** для отправки сообщения всем игрокам сервера кликните по текстовому полю ввода в левом нижнем углу экрана, введите сообщение, а затем нажмите клавишу **Enter** для отправки сообщения (Команда **Начать чат**). Присоединившись к отдельной команде, вы можете отправлять сообщение внутри этой команды нажатием комбинации клавиш **Правый Ctrl + Enter**

(Команда **Послать сообщение союзникам**).

- **Информация о сервере:** (Рис. 16.1.3) для просмотра детальной информации о сервере используйте кнопку **Информация о сервере**, расположенную внизу экрана.

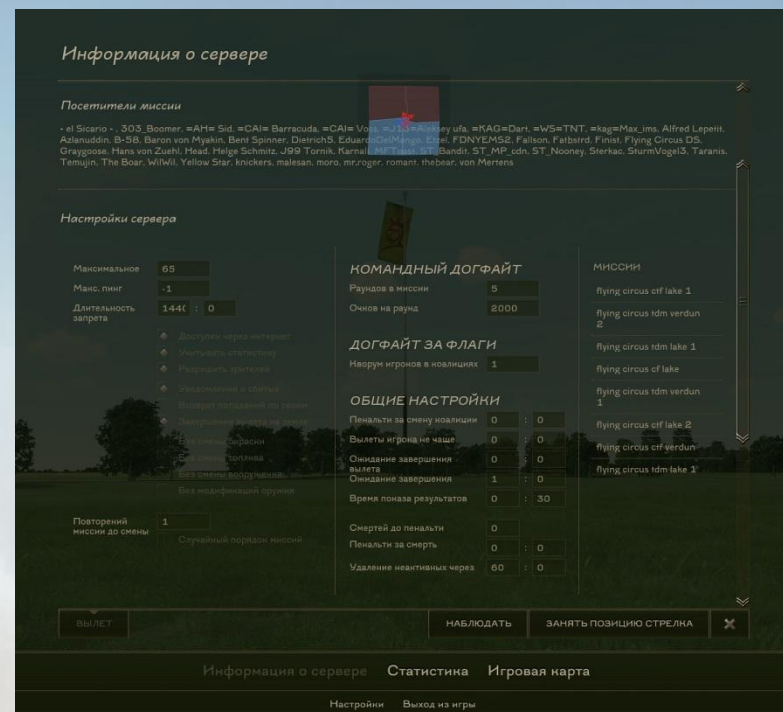


Рис. 16.1.3

- **Текущая статистика:** (Рис. 16.1.4) для просмотра статистики каждой команды, а также каждого игрока на сервере кликните по кнопке **Статистика** внизу экрана. Для сортировки отдельной колонки статистики в порядке возрастания кликните по символу этой колонки. Описание каждой колонки можно просмотреть, наведя курсор мыши на символ колонки.
- **Бан или кик игрока:** для попытки удаления игрока с сервера кликните по имени игрока на экране статистики, а затем или по иконке **Ban**, или по иконке **Kick**, расположенным в правой части экрана. Кик игрока просто удалит данного игрока с сервера, в то время как бан не только удалит его с сервера, но также не позволит ему присоединяться к этому серверу в течение определенного времени (данное количество времени можно узнать на экране **Информация о сервере**). Чтобы голосование за бан или кик было успешным, необходимо набрать конкретное количество голосов, которое устанавливает администратор сервера.



Figure 16.1.4

- **Наблюдение:** если вы не желаете летать в многопользовательской миссии, но не против понаблюдать за ее событиями, кликните по кнопке **Наблюдать**.

• Выбор самолета и начало миссии:

В игре по сети вы можете как пилот летать на собственном самолете или как стрелок в многоместных самолетах. Вы можете быть стрелком в любом доступном многоместном самолете, даже если данный самолет не был вами куплен.

- **Игра за пилота:** для того, чтобы пилотировать свой собственный самолет, сначала кликните по имени действующего аэродрома на карте. Название аэродромов Антанты выделены синим цветом, аэродромов Германии – красным. В окне **Выбор самолета** кликните по типу самолета, на котором вы хотите летать. После выбора самолета и изменения необходимых настроек самолета на экране **Ангара**, кликните по кнопке **Волет** для начала миссии.

- **Игра за стрелка:** для полета в роли стрелка кликните по кнопке **Занять позицию** стрелка, после чего будет открыто новое окно (Рис. 16.1.5). Кликните по названию самолета, на котором вы желаете занять место стрелка, а затем кликните по свободной позиции стрелка, показанной на 3D-модели самолета.

Свободные стрелковые позиции будут помечены зеленым цветом, а уже занятые – красным. После того, как вы кликните по позиции стрелка, нажмите кнопку **Выбрать позицию** и вы сразу окажетесь в миссии. Если вы желаете покинуть позицию стрелка, нажмите клавишу **Esc** и выберете пункт меню **Выйти из огневой точки**.



Рис. 16.1.5

16.2 ФУНКЦИИ ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТА

• Связь:

Помимо игровых функций, описанных в разделах 8.0 и 9.0, вы также можете отправлять текстовые сообщения другим игрокам во время полетов по сети. Для того, чтобы послать сообщение, сначала кликните в любом месте экрана правой кнопкой мыши, а затем кликните в текстовом поле в левом нижнем углу экрана. Чтобы послать сообщение всем игрокам на сервере, нажмите клавишу **Enter** (Команда **Начать чат**). Чтобы послать сообщение только внутри вашей команды, используйте комбинацию клавиш **Правый Ctrl + Enter** (Команда **Послать сообщение союзникам**).

Для включения и выключения отображения окна чата кликните сначала правой кнопкой мыши в любом месте экрана, а затем нажмите клавишу **C** (Команда **Показать окно чата**). В окне чата также отображаются системные сообщения, включая сообщения о воздушных победах, а также когда какой-либо игрок вступает в игру или покидает сервер.

• Информация об игроке:

Для просмотра списка игроков на сервере в настоящий момент и их статистики сначала кликните правой кнопкой мыши в любом месте экрана, а затем нажмите клавишу **Tab**. В появившемся окне (Рис. 16.2) будет отображена та же информация, что и на экране **Статистика**.

КОАЛИЦИИ

КОАЛИЦИЯ	ИГРОКОВ	ОЧКИ	ВРЕМЯ	СТАТУС
1 Allies	2	652	8	5
2 Central Powers	1	724	11	9

ИГРОКИ

ИМЯ ИГРОКА	КОАЛИЦИЯ	ОЧКИ	ВРЕМЯ	СТАТУС
1 MS2	2	260	15 3 2 0 9%	00:09:52
2 303_Boomer	6	174	2 2 0 0 13%	00:06:52
3 Heige Schmitz	0	173	2 2 1 0 9%	00:07:22
4 mcm12	0	139	1 1 1 0 3%	00:03:35
5 mr.roger	0	139	0.5 1 2 0 3%	00:10:17
6 Applause	0	139	1 1 1 0 10%	00:10:31
7 Capt.Cruikshank	1	139	1 1 1 0 1%	00:11:11
8 Etzel	0	78	0 0 1 0 2%	00:16:37

НАБЛЮДАТЬ

ЗАНЯТЬ ПОЗИЦИЮ СРЕЛКА

ВЫЛЕТ

✕

Информация о сервере

Статистика

Игровая карта

Настройки

Выход из игры

Figure 16.2

16.3 ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Для завершения многопользовательской миссии нажмите клавишу **Esc**, а затем выберите пункт меню **Завершить вылет**. Обратите внимание, что на некоторых серверах ваш самолет должен находиться на земле прежде, чем вы завершите вылет. Выбор опции **Завершить вылет** гарантирует, что статистика ваших побед будет корректно подсчитана. Если вы завершите миссию не кликнув по пункту **Завершить вылет**, будучи над территорией противника, статус вашего пилота будет показан как «Захвачен в плен».

16.4 СОЗДАНИЕ СЕРВЕРА

Для создания нового многопользовательского сервера кликните по кнопке **Создать свой сервер** внизу основного экрана игры по сети. После этого будет открыт экран

Создать свой сервер (Рис. 16.4), на котором вы можете установить различные параметры сервера:

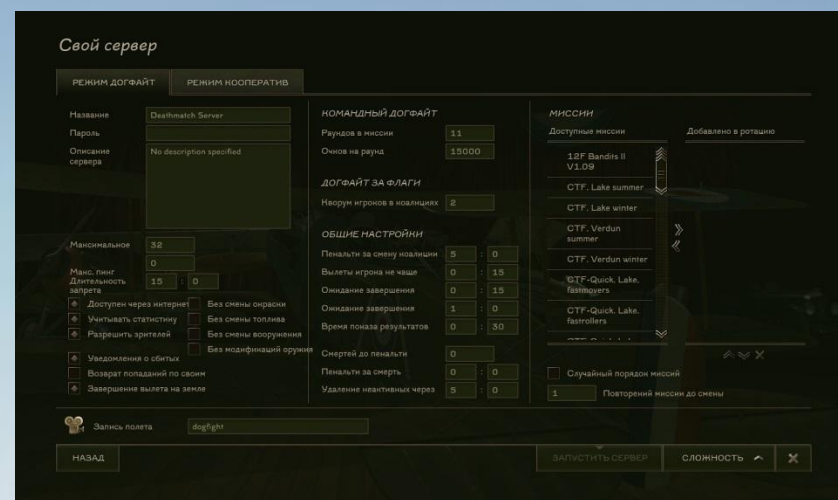


Рис. 16.4

- **Тип сервера:** в самом начале создания сервера необходимо определиться с типом миссии, которую вы хотите запустить на сервере. Вкладка **Режим Догфайт** позволяет вам задавать настройки для CTF и TDM миссий, а вкладка **Режим Кооператив** – для Co-op миссий. Может быть выбран только один тип миссии (или Догфайт или Кооператив).
- **Основные настройки сервера:**
 - **Название:** устанавливает имя сервера, которое будет отображено в списке всех серверов.
 - **Пароль:** для ограничения доступа к серверу задайте пароль в данном поле. В противном случае оставьте поле пустым.
 - **Описание сервера:** детальное описание сервера.
 - **Максимальное:** устанавливает максимальное количество игроков, которые могут одновременно находиться на сервере. Данный параметр следует задавать исходя из возможностей сервера и качества Интернет-соединения.
 - **Макс. пинг:** устанавливает максимально допустимую задержку соединения каждого из игроков (в миллисекундах).
 - **Длительность запрета:** устанавливает время, на которое забаненному игроку запрещается доступ к серверу. Первое числовое поле показывает минуты,



второе – секунды.

- **Доступен через Интернет:** позволяет игрокам присоединяться к серверу через Интернет-соединение. Если данный параметр выключен, сервер увидят только игроки вашей локальной сети (LAN).
- **Учитывать статистику:** позволяет отправлять статистику игроков на главный сервер «Войны в небе – 1917» для ее учета в Рейтинге лидеров.
- **Разрешить зрителей:** позволяет участникам сервера наблюдать миссию, но при этом не участвовать в ней в роли пилота или стрелка. Данный параметр также включает использование внешних камер.
- **Уведомления о сбитах:** включает показ сообщений в окне чата о действиях других игроков – сообщения о воздушных победах отдельного пилота и когда пилот был сбит.
- **Возврат попаданий по своим:** при включении данного параметра игрок, стреляющий по дружественным самолетам или наземным объектам, автоматически получит в ответ аналогичные повреждения.
- **Без смены окраски:** запрещает использование пользовательских скинов. Если включено, будут доступны только стандартные окраски.
- **Без смены вооружения:** запрещает игрокам изменять вооружение их самолетов. Тип вооружения устанавливается администратором сервера.
- **Без смены топлива:** запрещает игрокам изменять уровень топлива их самолетов. Уровень топлива самолетов устанавливается администратором сервера.

• Настройки миссии Team death match (Командный догфайт):

- **Раундов в миссии:** устанавливает количество раундов в миссии.
- **Очков за раунд:** устанавливает количество очков, необходимых для победы команды в раунде.

• Настройки миссии Capture the flag (Догфайт за флаги):

- **Кворум игроков в коалициях:** устанавливает минимальное количество игроков в команде, необходимое для захвата флага. Если это количество не набрано, флаги не будут реагировать на присутствие команды игроков в зоне захвата флага.

• Настройки миссии Cooperative:

- **Ожидание до старта:** устанавливает время задержки (в минутах и секундах) между тем, как все игроки кликнули кнопку **Вылет** и началом миссии.

• Общие настройки:

- **Пенальти за смену коалиции:** устанавливает штрафное время (в минутах и секундах), получаемое игроком за смену коалиции.
- **Вылеты игрока не чаще:** устанавливает минимальное количество времени (в минутах и секундах), которое игрок должен прождать между вылетами.
- **Ожидание завершения:** устанавливает количество времени (в минутах и секундах), которое пройдет с момента, как игрок кликнул по пункту меню **Завершить вылет**, до момента его выхода из миссии.
- **Ожидание завершения миссии:** устанавливает количество времени (в минутах и секундах) перед тем, как сервер перезапустит все миссии в порядке их прохождения.
- **Время показа результатов:** устанавливает количество времени (в минутах и секундах), которое пройдет прежде, чем будут показаны результаты миссии после ее завершения.
- **Смертей до пенальти:** устанавливает количество смертей в бою, после которого будет применено правило **Пенальти за смерть**.
- **Пенальти за смерть:** устанавливает штрафное время (в минутах и секундах), которое игроку необходимо прождать прежде, чем он снова сможет взлететь, после того как он достиг порога значений параметра **Смертей до пенальти**.
- **Удаление неактивных через:** устанавливает количество времени (в минутах и секундах), через которое бездействующие игроки будут удалены с сервера.
- **Добавлено в ротацию:** позволяет вам выбрать, какие миссии будут запущены на сервере. Чтобы добавить миссию в ротацию, сначала кликните по ее названию, а затем по двойной стрелке вправо. Для удаления миссии из списка кликните сперва по ее названию, а затем по двойной стрелке влево или по значку X.

Для перемещения миссии вверх-вниз в ротации сначала кликните по названию миссии, а затем по двойной стрелке вверх или вниз.

- **Повторений миссии до смены:** устанавливает, сколько раз миссия будет повторена прежде, чем ее сменит следующая в ротации миссия.
- **Случайный порядок миссий:** сервер запускает миссии из ротации в случайном порядке.



- **Настройки сложности:** кликните по кнопке **Сложность**, чтобы изменить настройки сложности игры на сервере. Для более подробной информации смотрите раздел 5.2.

После того, как будут заданы все необходимые параметры, кликните по кнопке **Запустить сервер** для активации вашего сервера.

16.5 СОЗДАНИЕ ВЫДЕЛЕННОГО СЕРВЕРА

Для создания выделенного сервера вам необходимо установить игру «Война в небе - 1917», создать отдельный аккаунт, задать настройки сервера и наконец определиться с миссиями, которые будут запущены на сервере. Данная процедура подробно описана ниже.

1. Скачивание и установка «Войны в небе – 1917»

Войдите по своим именем пользователя на компьютере, который будет использоваться в качестве выделенного сервера. Зайдите на главную страницу сайта «Войны в небе – 1917» и кликните по баннеру «Играть бесплатно». Для скачивания и установки программного обеспечения следуйте инструкциям, вплоть до обновления игры до последней актуальной версии, используя приложение **Настройки Rise of Flight**.

По той причине, что выделенному серверу не требуется 3d видео-карта, вероятно вы должны будете остановиться на данном шаге, так как вы не сможете в действительности запустить «Войну в небе – 1917», что является следующим шагом.

Также обратите внимание, что нет необходимости скачивать/устанавливать наборы раскрасок самолетов, так как они не используются программой сервера.

2. Создание нового аккаунта

Для выделенного сервера требуется отдельный аккаунт по той причине, что вы не можете дважды войти под одним аккаунтом одновременно. Аккаунтом для выделенного сервера может быть любой активный аккаунт. Тем самым, самый простой способ – это создать новый демо/free2play аккаунт.

Запустите нормальную копию игры «Война в небе – 1917» и завершите последние пункты страницы “Free to Play” веб-сайта игры: кликните по кнопке "Создать учетную запись или активировать демо доступ" на главном экране игры для регистрации пользовательского аккаунта. Активируйте демо-аккаунт, введя специальный Free2Play код.

Для дальнейшего использования аккаунта для выделенного сервера, необходимо по крайней мере один раз войти в игру в онлайн-режиме под этим аккаунтом. Для этого достаточно запустить игру, используя данные free2play аккаунта вместо данных, используемых для нормального входа в игру. Вы также можете изменить имя профиля в игре. После этого новый аккаунт можно использовать для выделенного сервера.

3. Редактирование файла startup.config

Данный файл содержит основные настройки «Войны в небе – 1917» и расположен в папке <Директория игры>/data. Значения настроек в этом файле обычно задаются через приложение **Настройки Rise of Flight**, но для сервера они должны быть заданы вручную. Ниже представлен пример файла конфигурации. Просто следуйте комментариям, стоящим после символа // (не добавляйте эти комментарии в файл конфигурации!) для изменения настроек вашего выделенного сервера.

```
[KEY = account] // Возможно вам понадобится это позже для
пользовательской статистики
    login = ""
    password = ""
[END]
```

```
[KEY = camera] // Не используется выделенным сервером
    shake = 1
```

```
[END]
```

```
[KEY = graphics] // Не используется выделенным сервером
    filter = 0
    forest_distance = 0
    forest_quality = 0
    fps_limit = 0
    full_height = 1024
    full_width = 1280
    fullscreen = 0
    gamma_b = 1.00000
    gamma_g = 1.00000
    gamma_r = 1.00000
    grass_quality = 0
    land_textures = 2
    landscape_mesh_quality = 0.00000
    multisampling = 0
    post_bloom_enable = 0
    post_dof_enable = 0
    post_drops_enable = 0
    post_effects_enable = 1
    post_hdr = 0
    reflection = 0
    shaders = 2
    shadows_quality = 0
    texmipdown = 0
    vsync = 0
    win_height = 1024
    win_width = 1280
```

```
[END]
```

```
[KEY = input] // Не используется выделенным сервером
```



```
input_map = "input.map"
[END]

[KEY = interface] // Не используется выделенным сервером
language = "eng"
showcompas = 1
showicons = 1
withdebug = 0
[END]

[KEY = iservice] // Оставьте без изменений
proxy_name =
"fokker.neoqb.com:443;albatros.neoqb.com;breguet.neoqb.com"
register_url = "http://riseofflight.com/Registration.aspx"
server_debug = ""
try_ping = 0
try_web_port = 1
use_proxy = 0
[END]

[KEY = network] // Укажите IP адрес, пропускную способность и номера портов
client_download_traflimit = 1000
client_ip = "<ваш IP адрес>"
client_upload_traflimit = 1000
downloader_port = 28100 // Оставьте без изменений
server_download_traflimit = 100000
server_upload_traflimit = 100000
tcp_port = 28000 // Оставьте без изменений
udp_port = 28000 // Оставьте без изменений
[END]

[KEY = sound] // Не используется выделенным сервером
count = 32
interface = 1
quality = 1
volume = 0.68000
[END]

[KEY = system] // Опция включения логов. Оставьте без изменений
debug_info = 0
gamelog = 1 // Создает текстовый файл с событиями миссии
keep_binary_log = 0
mission_text_log = 0
modes = 0
skin_dir = "graphics\Skins\"
[END]
```

- Совет: IP адрес сервера обычно указан в строке заголовка окна вашего удаленного рабочего стола.
- Совет: убедитесь, что заданы адекватные настройки скорости соединения. Смотрите также:
http://en.wiki.riseofflight.com/index.php?title=Network_Settings
- Совет: используйте стандартные номера портов, если вы запускаете только один сервер. Используйте другие номера портов только при запуске дополнительных серверов.
- Совет: перед обновлением игры, сделайте резервную копию этого файла, так как при обновлении значения этих настроек могут быть заменены на значения по умолчанию.

4. Редактирование ...dedicated_server.sds файлов

Перед тем как запустить сервер, вы должны определиться, какие миссии будут использоваться и какие правила будут заданы серверу. Это контролируется .sds файлами. По умолчанию это файлы dedicated_config_dogfight.sds и dedicated_config_coop.sds, но вы можете задать им другие имена. Они также расположены в папке <Директория игры>/data.

Сами файлы многопользовательских миссий располагаются в папке <Директория игры>\data\multiplayer\Cooperative или в папке \Dogfight. Каждая миссия содержит несколько файлов:

- 1 mission-файл <имя миссии>.mission – файл миссии в текстовом формате.
- 1 msbin-файл <имя миссии>.msbin – файл миссии в бинарном формате для быстрой загрузки.
- 1 list-файл <имя миссии>.list – содержит ссылки ко всем файлам, которые должны быть загружены клиентом, а также контрольную сумму для проверки версии.
- 5 файлов описания <имя миссии>.eng/.fra/.ger/.rus/.spa – файлы содержат описание миссии, субтитры и текст иконок на 5 языках.

Для настройки списка миссий откройте .sds файл в «Блокноте» или любом другом текстовом редакторе. Пример ниже взят с действующего сервера. Вы можете скопировать приведенные в примере значения, но следующие параметры должны быть заданы вами отдельно: login, password, ServerDesc и file="Dogfight\<имя вашей миссии>" после тэга [rotation]. Комментарии после символа // описывают функцию каждой настройки.

```
login = "<email address for server account>" // E-mail аккаунта
password = "<your password>" // Пароль аккаунта
```

```
mode=1 // 0 - кооперативный режим, 1 - режим Dogfight
ServerName="<Your server Name>" // Имя сервера, отображаемое в списке серверов
```




victoryCount=1 // Количество выигранных раундов, необходимых для победы
ranked=1 // 1 - статистика сервера будет учтена в глобальной статистике, 0 - не будет учтена
spectator=0 // 1 – позволяет при наблюдении использовать все виды, 0 - при наблюдении используются только статичные камеры
protection="" // Пароль игрового сервера. Оставьте пустым (""), если пароль не требуется
maxClients=60 // Количество пользователей, одновременно пребывающих на сервере
maxClientPing=1 // Максимально допустимый пинг пользователя в миллисекундах, 1 – нет ограничений пинга (по умолчанию)
LobbyTimer=30000 // Устанавливает время задержки после готовности всех игроков, в миллисекундах
ExternalIP=1 // 1 – сервер будет доступен через Интернет, 0 – сервер будет виден только в локальной сети
ShutdownLoads=1 // 0 – неограниченный повтор миссий, 1 и более – лимит повтора миссий, после которого сервер будет закрыт
killNotification=1 // 1 – включение чат-уведомлений «Игрок убит» и «Игрок А убил Игрока В», 0 – отключение данных чат-уведомлений
friendlyFireReturn=0 // 1 - игрок будет получать ответные повреждения при стрельбе по дружественным самолетам, 0 – функция отключена
finishMissionIfLanded=1 // 1 – завершение миссии будет только для приземлившихся игроков, 0 – также и для оставшихся в воздухе игроков
penaltyDeaths=0 // Количество последующих смертей игрока, после которого он получает пенальти за смерть, 0 – пенальти за смерть отключено
penaltyTimeout=0 // Пенальти за смерть, в секундах
respawnTimeout=15 // Время между смертью и респауном игрока
coalitionChangeTimeout=5 // Пенальти за смену коалиции, в секундах
finishMissionTimeout=5 // Время ожидания между тем, как игрок кликнул «Завершить вылет» и его действительным выходом из миссии, в секундах
missionEndTimeout=60 // Время ожидания завершения миссии после выполнения условий победы (все раунды завершены или все флаги захвачены)
idleKickTimeout=5000 // Время, через которое бездействующий игрок будет удален с сервера, 1 – функция отключена
lockPayloads=0 // 1 – для вооружения используются установки, заданные в редакторе миссии (это отключит модификации вооружения!), 0 – смена вооружения доступна
lockFuelLoads=1 // 1 – для топлива используются установки, заданные в редакторе миссии, 0 – смена топлива доступна
lockSkins=0 // 1 – запрещает игроку менять окраску самолета в окне «Ангара», доступны только предустановленные окраски, 0 – смена окраски самолета доступна
tdmPointsPerRound=5000 // Количество очков, необходимых для победы коалиции в раунде в режиме Team Deathmatch, 0 - количество заработанных очков не учитывается
tdmRoundsPerMission=1 // Количество раундов одной миссии в режиме Team Deathmatch, 0 – нет ограничения количества раундов

ctfQuorum=0 // Количество живых игроков (пилотов) в коалициях, необходимое для захвата флага
banTimeout=900 // Установки времени бана, в секундах.

serverDesc="Welcome to my server."
serverDesc="Enjoy your stay"
serverDesc="Please visit our website"
serverDesc="Play fair, no vulching allowed." // Описание сервера

[rotation]

random=false // true – случайный порядок миссий (каждая миссия в списке используется только единожды), false – смена миссий происходит в соответствии с установленной очередностью в списке миссий
delay=5000 // Время ожидания показа результатов и статистики миссии, после ее завершения, в миллисекундах
file="Dogfight\TDM_5x5_Verdun_summer" // список миссий; используйте эту строку столько раз, сколько миссий вы желаете добавить список очередности
file="Dogfight\TDM_5x5_Lake_summer"

[end]

// Настройки миссии, true – опция включена, false – опция выключена

friendlyIcons=false // Отображение маркеров дружественных объектов в 3D и на карте
enemyIcons=false // Отображение маркеров вражеских объектов в 3D и на карте
navigationIcons=false // Отображение навигационных маркеров в 3D и на карте
unlimitedMapIcons=false // Ограничение дистанции отображения маркеров на карте
aimingHelp=false // Помощь в прицеливании для стрелков и при бомбометании
padlock=false // Использование фиксации взгляда
simpleDevices=false // Использование дополнительных приборов
subtitles=true // Отображение субтитров
easyFlight=false // Стабилизация полета
autoCoordination=false // Автомат руля направления
autoThrottle=false // Круз-контроль
autoPilot=false // Автопилот
autoThrottleLimit=false // Автоматическое ограничение оборотов двигателя
autoMix=false // Автоматический контроль смеси топлива
autoRadiator=false // Автоматическое управление радиатором
autoStart=false // Автоматический запуск двигателя
noMoment=false // Упрощенная физика
noWind=false // Без ветра
noMisfire=false // Без осечек
noBreak=false // Нет повреждений при столкновениях



```
invulnerability=false // Неуязвимость от оружия  
unlimitFuel=false // Неограниченное количество топлива  
unlimitAmmo=false // Неограниченный боезапас  
engineNoStop=false // Двигатель не глохнет при маневрировании  
hotEngine=true // Двигатель всегда прогрет
```

5. Настройки файрвола

Добавьте файрволу правила для upload- и download-портов, заданных в файле конфигурации startup.cfg. По умолчанию: TCP - 28000 и 28100, UDP - 28000.

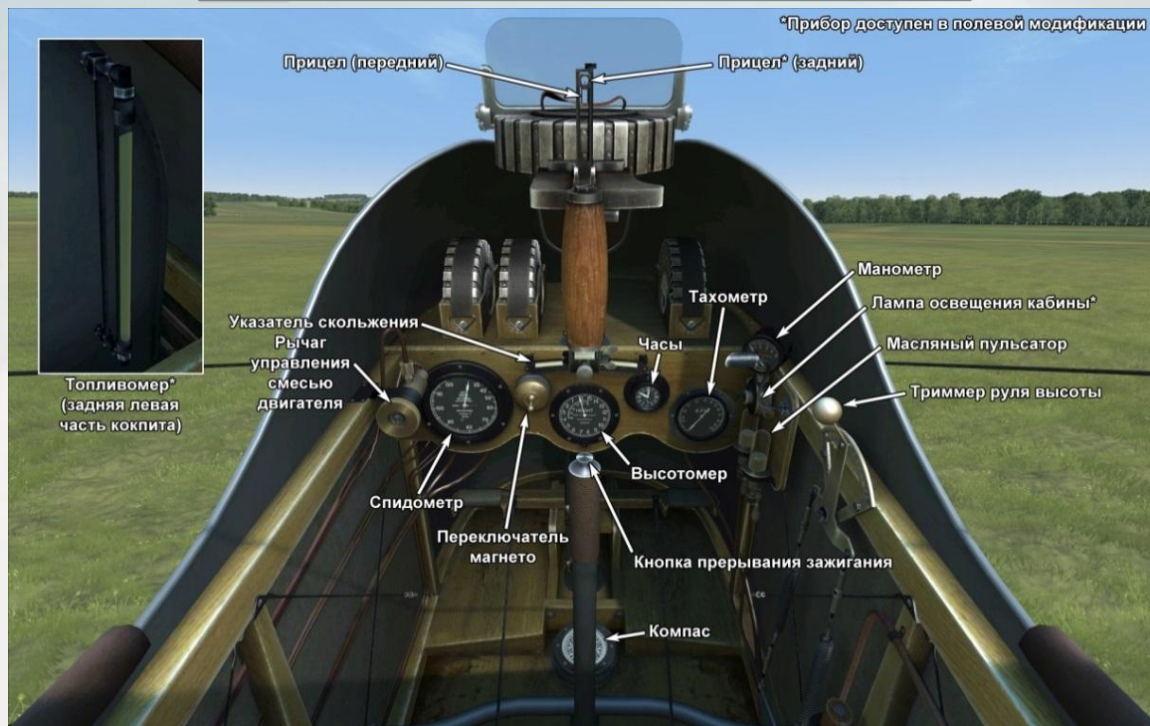
6. Запуск вашего сервера

Программа сервера Dserver.exe располагается в папке <Директория игры>\bin_game\release\. Дважды кликните по ней для запуска. В командном меню «File» кликните «Open» и выберите соответствующий .sds файл. После загрузки миссии Dserver'ом не должно быть сообщений об ошибках, и вы получите уведомление «Миссия успешно загружена».

Для изменения файлов очередности миссий вы можете снова кликнуть «Open» и выбрать другой .sds файл. Чтобы пропустить отдельную миссию в списке, используйте кнопку «Skip mission».

ПРИЛОЖЕНИЕ А – САМОЛЕТЫ

А.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Airco D.H.2

Одноместный истребитель Airco D.H.2 стал вторым проектом конструктора Джеффри Де Хевилленда, воплотивший в себе развитие идеи самолёта с двигателем с толкающим винтом, размещённым за спиной пилота. Подобная конструкция позволила обойтись без синхронизатора пулемёта, который начали использовать лишь в конце 1916 года. Первый полёт прототип D.H.2 совершил в июне 1915 года. Вскоре D.H.2 поступили на вооружение 24й эскадрильи ВВС Великобритании и в феврале 1916 года приступили к боевой службе на территории Франции.

Пулемёт Льюис, установленный в носовой части пилотской кабины, поначалу доставлял немало хлопот лётчикам. Подвижная установка пулемёта вынуждала пилота управлять не только аэропланом, но и пулемётом, что сильно затрудняло ведение воздушного боя. Чуть позже, пулемёт стали фиксировать неподвижно по направлению полёта, а пилоты научились целиться всем самолётом даже лучше, чем подвижным пулемётом.

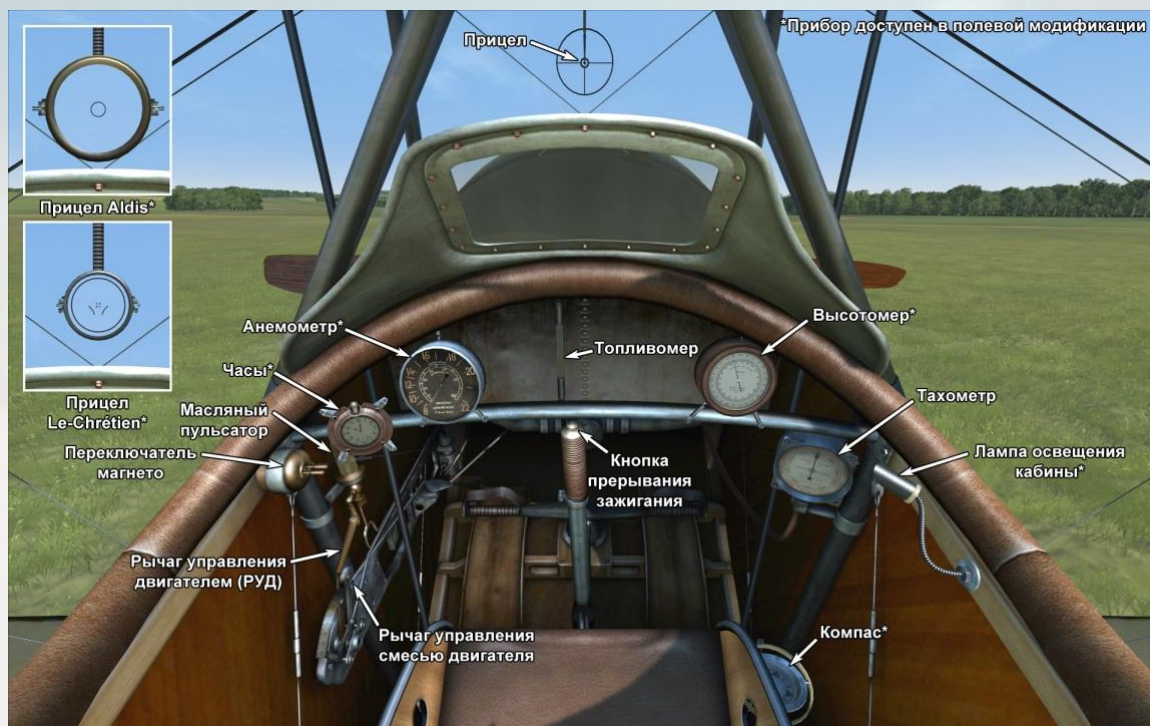
D.H.2 часто критиковали за сложную технику пилотирования за острую реакцию на органы управления, но вместе с тем, в руках опытных лётчиков это делало самолёт выдающимся истребителем для своего времени. Появление D.H.2 на фронте позволило ВВС Великобритании получить превосходство над стремительно устаревающими монопланами Фоккера, что особенно ярко продемонстрировала первая битва на Сомме. Это превосходство удерживалось вплоть до осени 1916, и закончилось с появлением немецких самолётов Albatross D.I/D.II.

С конца 1916г Airco D.H.2 начали постепенно выводить с передовой, и к середине 1917 года практически все оставшиеся самолёты данного типа были отправлены в учебные подразделения, где использовались до начала 1918г. Несколько экземпляров продолжало нести службу вплоть до конца 1917 года в Палестине и на македонском фронте. К концу войны не сохранилось ни одного самолёта.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Gnome Monosoupape роторный, 100 л.с.
Высота: 2921 мм
Длина: 7683 мм
Размах крыла: 8610 мм
Площадь крыла: 21.5 кв.м
Масса пустого самолета: 454 кг
Максимальная взлетная масса: 653 кг
Запас топлива: 118 л
Запас масла: 18.5 л
Скорость набора высоты: 7 минут до 1000 м; 15 минут,

22 секунды до 2000 м; 28 минут, 23 секунды до 3000 м; 45 минут до 4000 м
Максимальная скорость: 130 км/ч на уровне моря; 125 км/ч на 1000 м; 118 км/ч на 2000 м; 110 км/ч на 3000 м; 97 км/ч на 4000 м
Практический потолок: 4500 м
Продолжительность полета: 3 часа, 15 минут (боя); 3 часа, 15 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis, 4 магазина по 97 патронов каждый

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Nieuport 11.C1

Nieuport 11 Bebe ("Baby") явился дальнейшим развитием концепции, предложенной Густавом Делажем, и изначально реализованной в Nieuport 10. В целом, Bebe был изначально спроектирован как одноместный истребитель-полтораплан. Нижнее однолонжеронное крыло, обладающее значительно меньшей хордой скреплялось с верхним крылом посредством V-образных стоек. Недостатком конструкции явилось невысокая прочность нижнего крыла, подверженного повышенным нагрузкам на кручение и изгиб. Подобные проблемы были свойственны и другим полторапланам – всему семейству Nieuport 10 – 23, Albatros D.III, Albatros D.V и др

Первое применение Nieuport 11 на фронте датировано январём 1916 года. Bebe стал грозным противником для монопланов Fokker Eindecker, превосходя его практически по всем параметрам. Наличие отклоняемых рулей и элеронов, а так же наличие стабилизатора позволило значительно повысить маневренность и точность управления самолётом по сравнению с более старыми типами, оснащёнными гошируемым крылом и цельноповоротным стабилизатором, выполнявшим роль руля высоты. Появление Nieuport 11 на фронте фактически положило конец эры монопланов Фоккера. В ходе битвы под Верденом в феврале 1916 года Nieuport 11 нанесли тяжёлый урон воздушным силам противника и заставили немецкое командование пересмотреть тактику боевого применения аэропланов. На Nieuport 11 начали свою лётную карьеру многие известные асы ПМВ. Один из них - Жорж Гинемер.

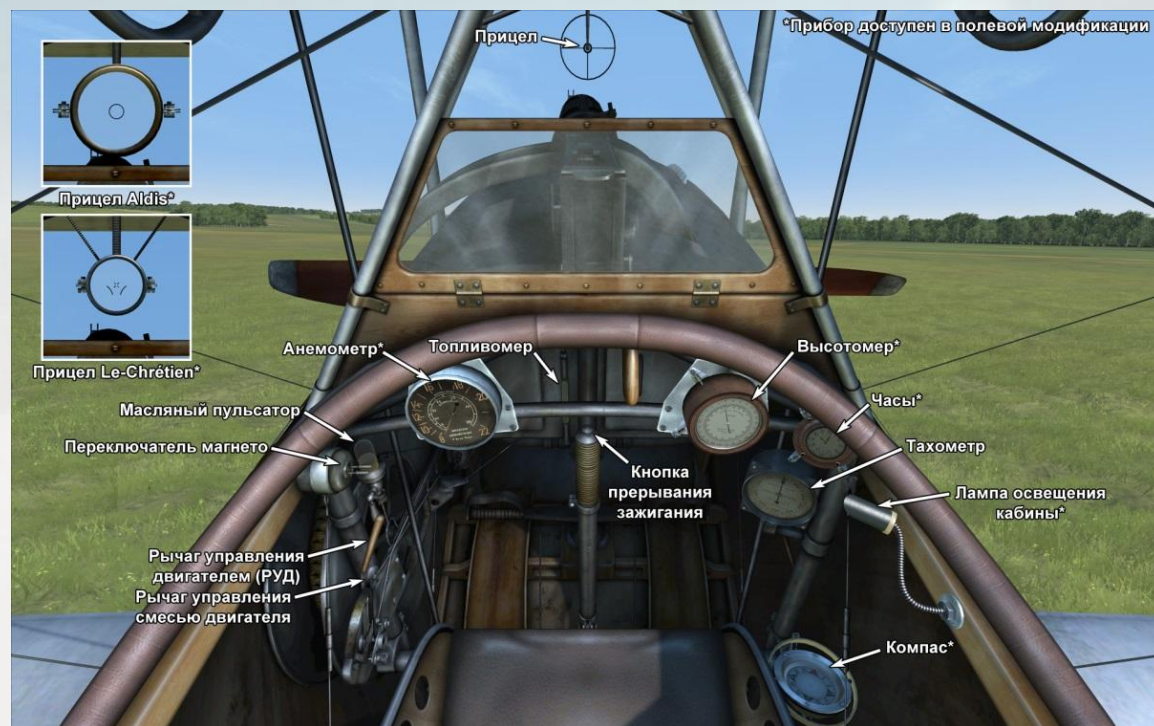
Часть Nieuport 11 оснащались специальными направляющими, закреплёнными на стойках крыла, для стрельбы ракетами Le Prieur по дирижаблям и аэростатам противника. Военную службу Bebe нёс до лета 1917 года, когда более современные типы аэропланов пришли на смену Nieuport 11. Часть самолётов было отписано в лётные школы в качестве учебных самолётов.

Выдающиеся для своего времени ТТХ обеспечили самолёту широкую популярность. Nieuport 11 стоял на вооружении многих стран, в том числе в ВВС Бельгии, России, Великобритании. Несколько сотен самолётов данного типа было построено по лицензии в Италии и России.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Le Rhone 9C ротативный, 80 л.с.
Высота: 2400 мм
Длина: 5640 мм
Размах крыла: 7520 мм
Площадь крыла: 13.30 кв.м
Масса пустого самолета: 320 кг
Максимальная взлетная масса: 480 кг
Запас топлива: 91 л
Запас масла: 15 л
Скорость набора высоты: 4 минуты, 20 секунд до 1000 м; 9 минут, 10 секунд до 2000 м; 15 минут, 25 секунд до 3000 м;

23 минут, 40 секунд до 4000 м
Максимальная скорость: 165 км/ч на уровне моря; 158 км/ч на 1000 м; 151 км/ч на 2000 м; 144 км/ч на 3000 м; 136 км/ч на 4000 м.
Практический потолок: 5000 м
Продолжительность полета: 2 часа (боя); 3 часа (крейсерского полета)
Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis, 4 магазина по 97 патронов каждый
Модификация вооружения: 2 x .303 дюймовый надкрылевой пулемет Lewis, 4 магазина по 97 патронов каждый, 8 x ракеты Le Prieur

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Nieuport 17.C1

Самолет рассматривался как дальнейшее развитие истребителя Nieuport 11. По сравнению с предшественником были увеличены размах и площадь крыльев, а также установлен более мощный двигатель, что потребовало изменить форму капота. Из особенностей конструкции можно отметить установку пулемета Vickers перед кабиной пилота, а также металлические тяги, передававшие усилие от штурвала на элероны. Нижнее крыло продолжало нести один лонжерон, а верхнее — два (так называемая схема полутораяплан). Самолет начинают выпускать во Франции на нескольких заводах, но вскоре лицензию на его производство приобретают и другие страны — Британия, Россия, Италия, Финляндия, Япония. Всего было выпущено 7200 самолетов Nieuport с двигателем Le Rhone.

Одно из первых упоминаний о появлении на фронте датируется маем 1916 года. Nieuport 17 прибывает во французскую эскадрилью №57. Самолет применялся для уничтожения аэростатов, бомбардировщиков и истребителей противника. Пилоты отмечали хорошую скороподъемность и обзор, прекрасную маневренность. Появление пулемета Vickers было встречено неоднозначно. Некоторые пилоты демонтировали его, устанавливая на верхнем крыле пулемет Lewis. Другие, наоборот, использовали оба пулемета одновременно, хотя это несколько снижало маневренность.

Мощный мотор и высокая скорость в пикировании позволили выявить главный недостаток полутораяпланов — слабость нижнего крыла, обусловленная одним лонжероном. Известны два достоверных случая, когда, потеряв нижнее крыло, пилоты успешно совершали посадку.

Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Le Rhone 9J
ротативный, 110 л.с.

Высота: 2400 мм

Длина: 5800 мм

Размах крыла: 8160 мм

Площадь крыла: 14.75 кв.м

Масса пустого самолета: 375 кг
Максимальная взлетная масса: 560 кг

Запас топлива: 78 л

Запас масла: 20 л

Скорость набора высоты: 3 минуты, 47 секунд до 1000 м; 7 минут, 43 секунды до 2000 м; 12 минут, 42 секунды до 3000 м; 20 минут, 23 секунды до 4000 м.

Максимальная скорость: 156

км/ч на уровне моря; 152 км/ч на 1000 м; 145 км/ч на 2000 м; 136 км/ч на 3000 м; 125 км/ч на 4000 м; 115 км/ч на 5000 м

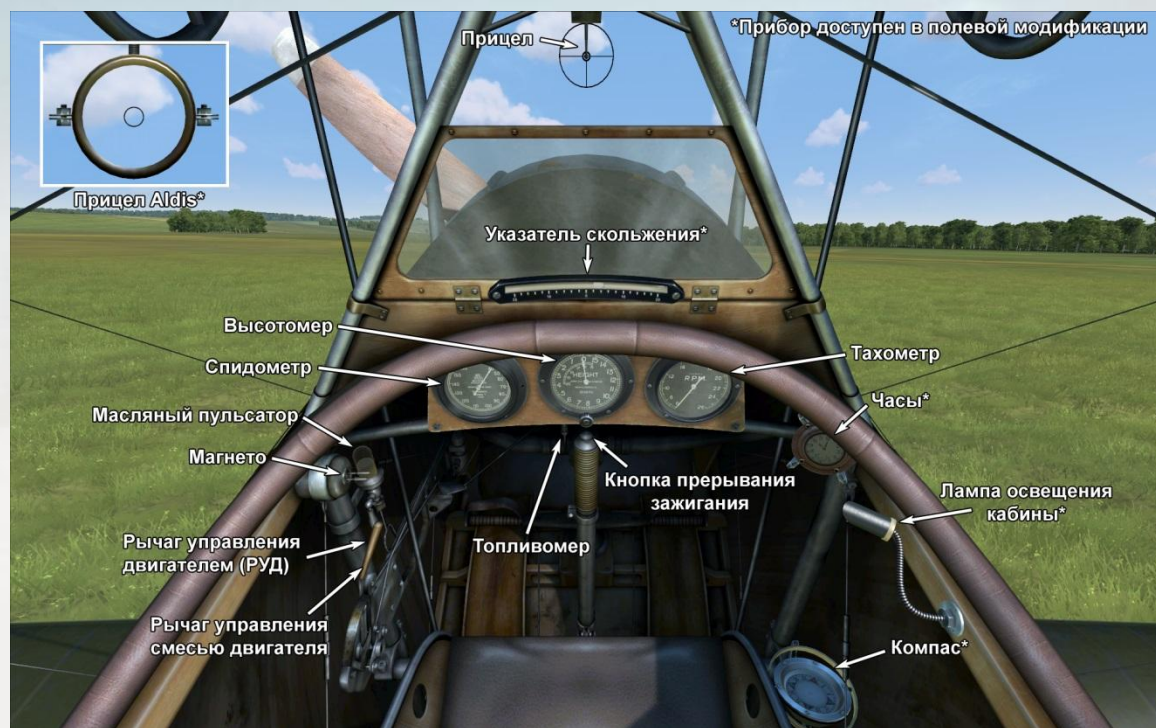
Практический потолок: 5300 м

Продолжительность полета: 1 час, 50 минут (боя); 2 часа, 40 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 400 патронов

Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 3 магазина по 97 патронов каждый, 2 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 6 магазинов по 97 патронов каждый; 8 x ракеты Le Prieur

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Nieuport 17.C1 (Британский)

Самолет рассматривался как дальнейшее развитие истребителя Nieuport 11. По сравнению с предшественником были увеличены размах и площадь крыльев, а также установлен более мощный двигатель, что потребовало изменить форму капота. Из особенностей конструкции можно отметить установку пулемета Vickers перед кабиной пилота, а также металлические тяги, передававшие усилие от штурвала на элероны. Нижнее крыло продолжало нести один лонжерон, а верхнее — два (так называемая схема полуторпелан). Самолет начинают выпускать во Франции на нескольких заводах, но вскоре лицензию на его производство приобретают и другие страны — Британия, Россия, Италия, Финляндия, Япония. Всего было выпущено 7200 самолетов Nieuport с двигателем Le Rhone.

Одно из первых упоминаний о появлении на фронте датируется маем 1916 года. Nieuport 17 прибывает во французскую эскадрилью №57. Самолет применялся для уничтожения аэростатов, бомбардировщиков и истребителей противника. Пилоты отмечали хорошую скороподъемность и обзор, прекрасную маневренность. Появление пулемета Vickers было встречено неоднозначно. Некоторые пилоты демонтировали его, устанавливая на верхнем крыле пулемет Lewis. Другие, наоборот, использовали оба пулемета одновременно, хотя это несколько снижало маневренность. Для самолетов Великобритании стандартной практикой была замена установленного на верхнем крыле пулемета Vickers пулеметом Lewis. Обычно самолеты Nieuport 17, стоящие на вооружении в эскадрильях Королевского летного корпуса и Королевской Военно-морской Авиационной Службы, также оснащались британскими приборами.

Мощный мотор и высокая скорость в пикировании позволили выявить главный недостаток полуторпеланов — слабость нижнего крыла, обусловленная одним лонжероном. Известны два достоверных случая, когда, потеряв нижнее крыло, пилоты успешно совершали посадку.

Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Le Rhone 9J
роторный, 110 л.с.

Высота: 2400 мм

Длина: 5800 мм

Размах крыла: 8160 мм

Площадь крыла: 14.75 кв.м

Масса пустого самолета: 369 кг

Максимальная взлетная масса: 558 кг

Запас топлива: 78 л

Запас масла: 20 л

Скорость набора высоты: 3 минуты, 7 секунд до 1000 м; 6 минут, 46 секунд до 2000 м; 11 минут, 42 секунды до 3000 м; 19 минут, 45 секунд до 4000 м; 53 минуты, 32

секунды до 5000 м

Максимальная скорость: 163 км/ч на уровне моря; 154 км/ч на 1000 м; 143 км/ч на 2000 м; 130 км/ч на 3000 м; 115 км/ч на 4000 м; 93 км/ч на 5000 м

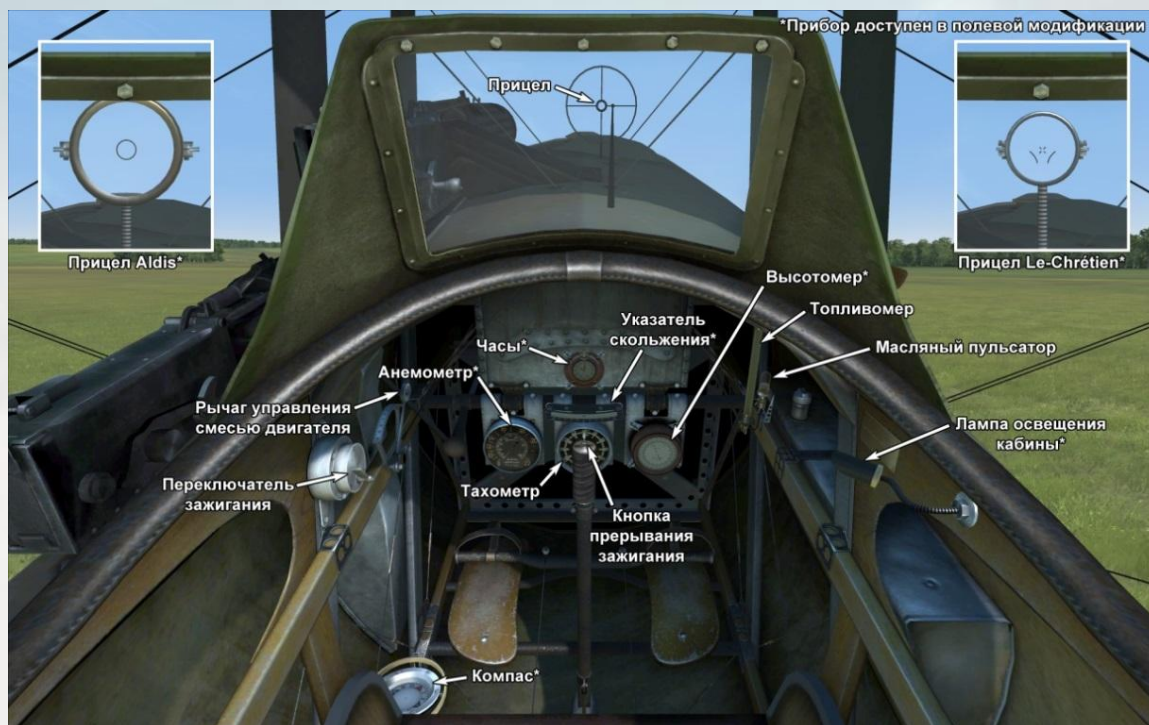
Практический потолок: 5300 м

Продолжительность полета: 1 час, 50 минут (боя); 2 часа, 40 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis, 3 магазина по 97 патронов каждый

Модификации вооружения: 2 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 6 магазинов по 97 патронов каждый; 8 x ракеты Le Prieur

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Nieuport 28.C1

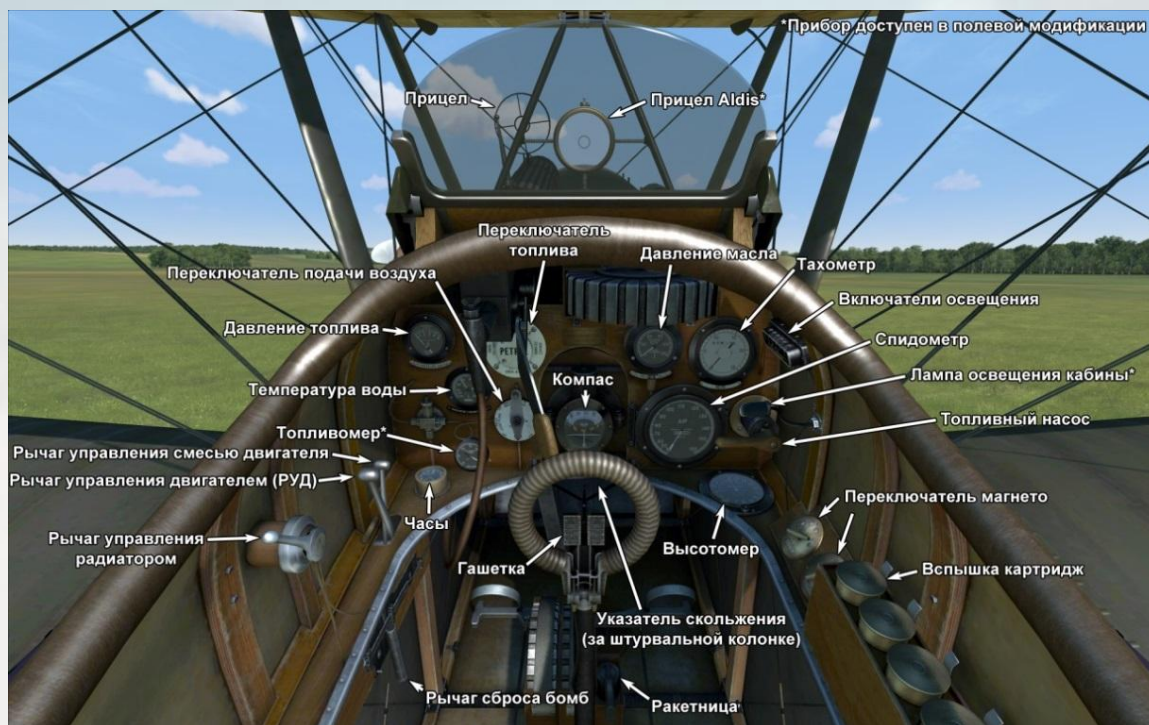
Следующим этапом развития линейки истребителей от компании Nieuport S.A.d E.(Societe Anonyme des Etablissements) был Nieuport 28. Конструкторы знали, что прежняя компоновка полностью изжила себя и не позволяет достичь улучшения летных характеристик. Поэтому при проектировании нового истребителя было принято решение использовать особенности конструкции SPAD XIII. Из особенностей конструкции можно отметить увеличение площади нижнего крыла (крыло получило второй лонжерон — самолет стал полноценным бипланом). Второй пулемет установили с левой стороны фюзеляжа позади двигателя, произвели перенос элеронов с верхнего крыла на нижнее! Первый испытательный полет самолет совершил 5 июня 1917 года. К сожалению, самолет не смог превзойти по летным характеристикам уже стоявший на вооружении SPAD XIII, поэтому французские пилоты отказывались летать на нем. Было выпущено 208 истребителей, после чего компания Nieuport S.A.d E. перешла к выпуску SPAD XIII.

Nieuport 28 поступил в американские боевые части в феврале 1918 года. Из-за недостаточных поставок пулеметов Vickers боевое применение самолета началось с марта 1918 года. Основные выполняемые задачи: уничтожение самолетов и аэростатов противника, изредка сопровождение бомбардировщиков или разведывательные полеты за линию фронта. Пилоты отмечали хорошую скороподъемность, маневренность, чувствительность рулей управления. В ходе боевых действий выяснилось, что самолет теряет обшивку верхнего крыла при продолжительном пикировании. Описаны несколько достоверных эпизодов, когда пилотам удалось совершить благополучную посадку даже с таким повреждением.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Gnome 9N
 ротативный, 160 л.с.
Высота: 2500 мм
Длина: 6400 мм
Размах крыла: 8160 мм
Площадь крыла: 20 кв.м
Масса пустого самолета: 436 кг
Максимальная взлетная масса: 698 кг
Запас топлива: 125 л
Запас масла: 25 л
Скорость набора высоты: 2 минуты, 43 секунды до 1000 м; 9 минут, 43 секунды до 2000 м; 14 минут, 30 секунд до 3000 м; 23 минуты, 49 секунд до 4000 м; 23

минуты, 20 секунд до 5000 м
Максимальная скорость: 203 км/ч на уровне моря; 190 км/ч на 1000 м; 177 км/ч на 2000 м; 165 км/ч на 3000 м; 150 км/ч на 4000 м; 136 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 5800 м
Продолжительность полета: 1 час, 10 минут (боя); 1 час 10 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 250 патронов на пулемет
Модификация вооружения: 2 x 11.43 мм противоаэростатный пулемет Vickers, 150 патронов на пулемет

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



R.A.F. S.E.5a

Самолет разработан Британской компанией R.A.F. (Royal Aircraft Factory). S.E. — Scout Experimental (одноместный истребитель). Перед конструкторами стояла задача создать истребитель под двигатель Hispano—Suiza мощностью 200 л.с. с достаточной скоростью и скороподъемностью. Для этого конструкторам пришлось пойти на компромисс. Сделав профиль крыла тонким, они одновременно увеличили его площадь. К особенностям конструкции можно отнести размещение элеронов на верхнем и нижнем крыльях. До конца войны было построено 5269 экземпляров.

Первый испытательный полет был совершен в январе 1917 года. Первое боевое применение самолета произошло в июне 1917 года в английской эскадрилье №56. Самолеты применялись для уничтожения самолетов и аэростатов противника, сопровождения бомбардировщиков, очень редко — для нанесения ударов по наземным объектам в прифронтовой полосе. Говоря о самолете, пилоты отмечали прочность конструкции, достаточную маневренность, устойчивость в пикировании, стабильность при стрельбе из пулемета, хорошую управляемость, чуткость рулей на малых скоростях полета. При посадке на большой скорости самолет долго не мог коснуться земли из-за большой подъемной силы крыла. Интересно, что на данном типе самолета летало наибольшее количество топ—асов Великобритании, ему даже дали кличку “Ace—Maker”.

В ходе эксплуатации выявилась малая надежность двигателей Hispano—Suiza, поэтому на самолет параллельно устанавливали более надежные Wolseley Viper (лицензионная версия Hispano—Suiza английского производства). Частая поломка шасси во время посадки вынудила усилить ее конструкцию, в результате чего она изменила свою форму (металлические сварные трубы были заменены деревянным каркасом). Самолет принимал участие в боевых действиях в Европе на Западном фронте, в Македонии, Месопотамии и Палестине.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Wolseley Viper рядный, 200 л.с.
Высота: 2743 мм
Длина: 6300 мм
Размах крыла: 8000 мм
Площадь крыла: 23.7 кв.м
Масса пустого самолета: 635 кг
Максимальная взлетная масса: 886 кг
Запас топлива: 148 л
Запас масла: 16 л
Скорость набора высоты: 2 минуты, 55 секунд до 1000 м; 6 минут, 1 секунда до 2000 м; 9 минут, 38 секунд до 3000 м; 15

минут, 3 секунды до 4000 м; 22 минуты, 46 секунд до 5000 м.
Максимальная скорость: 218 км/ч на уровне моря; 210 км/ч на 1000 м; 198 км/ч на 2000 м; 183 км/ч на 3000 м; 165 км/ч на 4000 м; 151 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 6500 м
Продолжительность полета: 1 час, 50 минут (боя); 3 часа, 50 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 400 патронов и 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis, 4 магазина по 97 патронов каждый; до 80 фунтов бомбовой нагрузки.

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



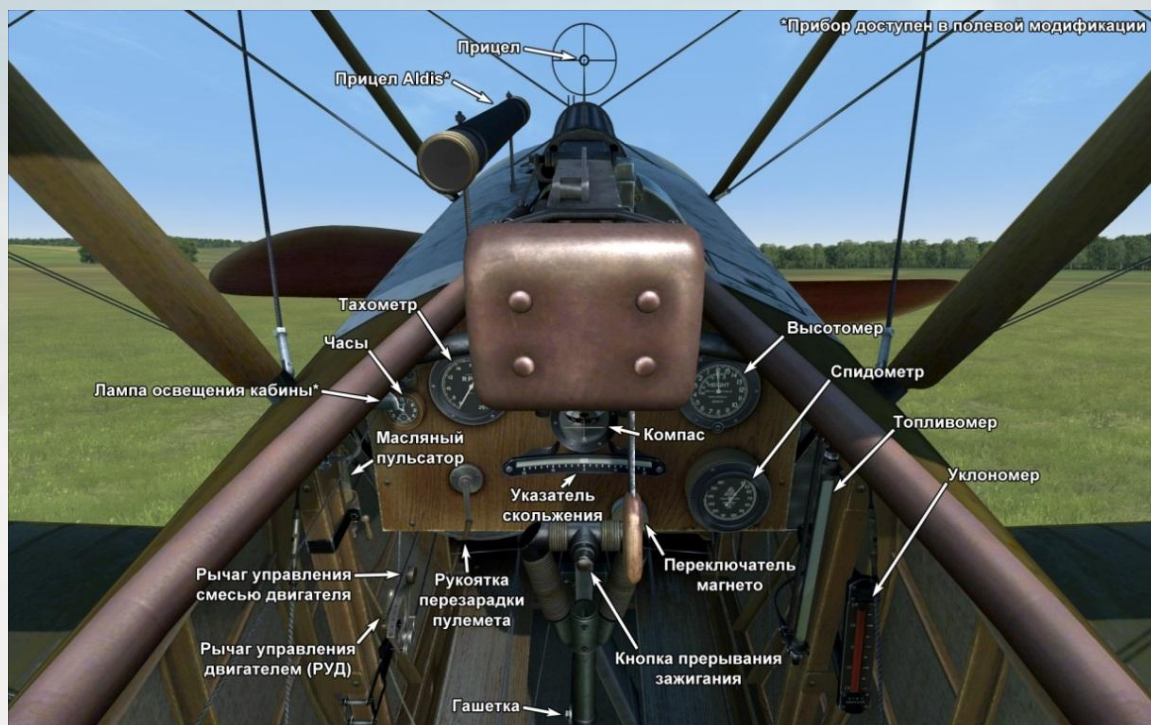
Sopwith Pup

Сопвич Пап – английский одноместный истребитель, разработанный в компании Сопвич Авиэйшн Компани талантливым инженером Хербертом Смитом. Самолёт сразу получил признание у пилотов благодаря удачной конструкции, хорошим пилотажным характеристикам и манёвренности. Первый полёт прототип совершил в феврале 1916. После ряда доработок опытный экземпляр в марте того же года был направлен на войсковые испытания в подразделения Британской Военно-морской Авиации (RNAS). Официальное название самолёта – Сопвич Скаут (Истребитель Сопвич). Но пилоты прозвали его Пап (щенок) из-за того, что самолёт напоминал уменьшенный Сопвич Полуторастоечный. Не смотря на то, что название Пап так и не было признано официальным, наличие «прозвища» у самолёта положило начало традиции каждый новый самолёт Сопвич официально называть именем животного или птицы.

В октябре 1916 первые Сопвич Пап поступили на западный фронт. Хорошие лётные характеристики позволили авиаторам, пилотировавшим Пап, успешно бороться с самолётами противника. Пилоты 8-й эскадрильи RNAS уже до конца года одержали более 20 побед в операции на Сомме. Манфред фон Рихтгоффен отмечал: «мы сразу заметили превосходство новых самолётов противника над нашими».

Удачное сочетание небольшого веса и относительно большой площади крыла позволяло английским пилотам затягивать противника в манёвренный бой. Британский ас Джеймс Мак Кадден отмечал, что «в манёвренном бою Пап крутится в два раза быстрее Альбатроса... Кроме того, самолёт прекрасен для воздушных прогулок. Сочетание веса и площади крыла настолько удачное, что после небольшой практики можно приземлиться даже на теннисном корте...». Благодаря этому именно Сопвич Пап стал первым самолётом, совершившим посадку на движущийся корабль («Фьюриос»).

Боевой век Папа был не долг. Уже весной 1917 у противника появились новые самолёты, которым Сопвич Пап уступал по многим характеристикам. Постепенно Скауты начали выводиться с передовой и отправлять в лётные школы, в которых Сопвичи Пап успешно использовались в качестве учебных самолётов ещё долгое время. Всего было построено 1770 самолётов.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Le Rhone 9C
 роторный, 80 л.с.
Высота: 2870 мм
Длина: 5890 мм
Размах крыла: 8080 мм
Площадь крыла: 23.6 кв.м
Масса пустого самолета: 356 кг
Максимальная взлетная масса: 556 кг
Запас топлива: 82 л
Запас масла: 21 л
Скорость набора высоты: 3 минуты, 40 секунд до 1000 м; 7 минут, 50 секунд до 2000 м; 13

минут, 8 секунд до 3000 м; 20 минут, 54 секунд до 4000 м
Максимальная скорость: 176 км/ч на уровне моря; 166 км/ч на 1000 м; 156 км/ч на 2000 м; 146 км/ч на 3000 м; 132 км/ч на 4000 м
Практический потолок: 5500 м
Продолжительность полета: 2 часа, 30 минут (боя); 3 часа, 30 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Vickers
Модификация вооружения: 8 x ракеты Le Prieur

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



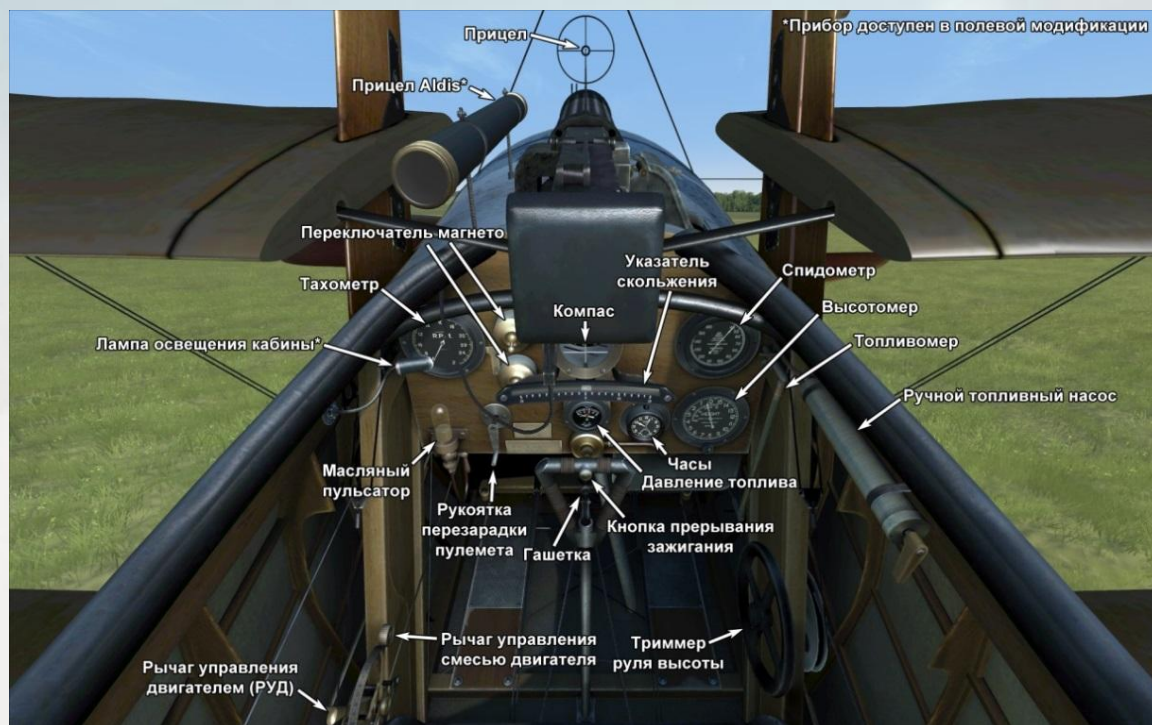
Sopwith Triplane

Принимая во внимание недостаточную маневренность и обзор из кабины на прежних моделях истребителей, конструктор Герберт Смит (Herbert Smith) решил достичь требуемых показателей в хорошо известной ранее схеме - триплан. Тонкий профиль крыла позволил увеличить скорость и обзор из кабины, а три крыла в сумме обеспечили феноменальную для того времени скороподъемность. Из особенностей конструкции можно выделить компактное размещение пилота, топливных баков, вооружения и двигателя.

Первый испытательный полет был совершен 26 мая 1916 года. Одновременно с головным предприятием сборкой самолета занимались компании: Clayton & Shuttleworth Ltd, Lincoln Oakley Ltd. Вскоре по договору с Францией английские эскадрильи получают истребители SPAD VII. И острая необходимость в новых истребителях отпала. Всего было выпущено около 180 экземпляров.

Первые армейские испытания прошли в 1-ой морской эскадрилье, в июне 1916 года. Последовал ряд незначительных доработок конструкции. Полное перевооружение эскадрильи морской авиации закончилось к концу 1916 года. С середины июля 1917 года самолеты стали оборудоваться двумя пулеметами Виккерс. Английские пилоты уверяли, что немецкие пилоты лишь издали заметив характерный силуэт триплана, уходили в сторону - пытались избежать боя. Истребитель применялся для уничтожения самолетов и аэростатов противника. Использовался в качестве истребителя сопровождения для двухместных разведчиков и бомбардировщиков.

Пилоты отмечали феноменальный набор высоты, приемлемую маневренность и высокую скорость. Управление было легким и эффективным, рули управления сбалансированы. За два летних месяца 1917 года лишь одна морская эскадрилья уничтожила в воздушных боях 87 германских самолетов, потеряв при этом один! Так же, на этих истребителях летали пилоты французской морской авиации. В 1917 году небольшая партия истребителей поступила в Россию. Самолет принимал участие в боевых действиях на Западном фронте, Македонии.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Clerget 9B
 роторный, 130 л.с.
Высота: 3200 мм
Длина: 5730 мм
Размах крыла: 8070 мм
Площадь крыла: 21.46 кв.м
Масса пустого самолета: 500 кг
Максимальная взлетная масса: 699 кг
Запас топлива: 87 л
Запас масла: 18 л
Скорость набора высоты: 3
 минуты, 16 секунд до 1000 м; 6
 минут, 54 секунды до 2000 м; 11
 минут, 29 секунд до 3000 м; 17

минут, 30 секунд до 4000 м; 26
 минут, 39 секунд до 5000 м
Максимальная скорость: 185 км/ч
 на уровне моря; 175 км/ч на 1000 м;
 164 км/ч на 2000 м; 153 км/ч на
 3000 м; 141 км/ч на 4000 м
Практический потолок: 6300 м
Продолжительность полета: 1 час,
 40 минут (боя); 2 часа, 50 минут
 (крестсерского полета)
Вооружение: 1 x .303 дюймовый
 пулемет Vickers, 500 патронов
Модификация вооружения: 2 x
 .303 дюймовый пулемет Vickers, 500
 патронов на пулемет

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Sopwith Camel

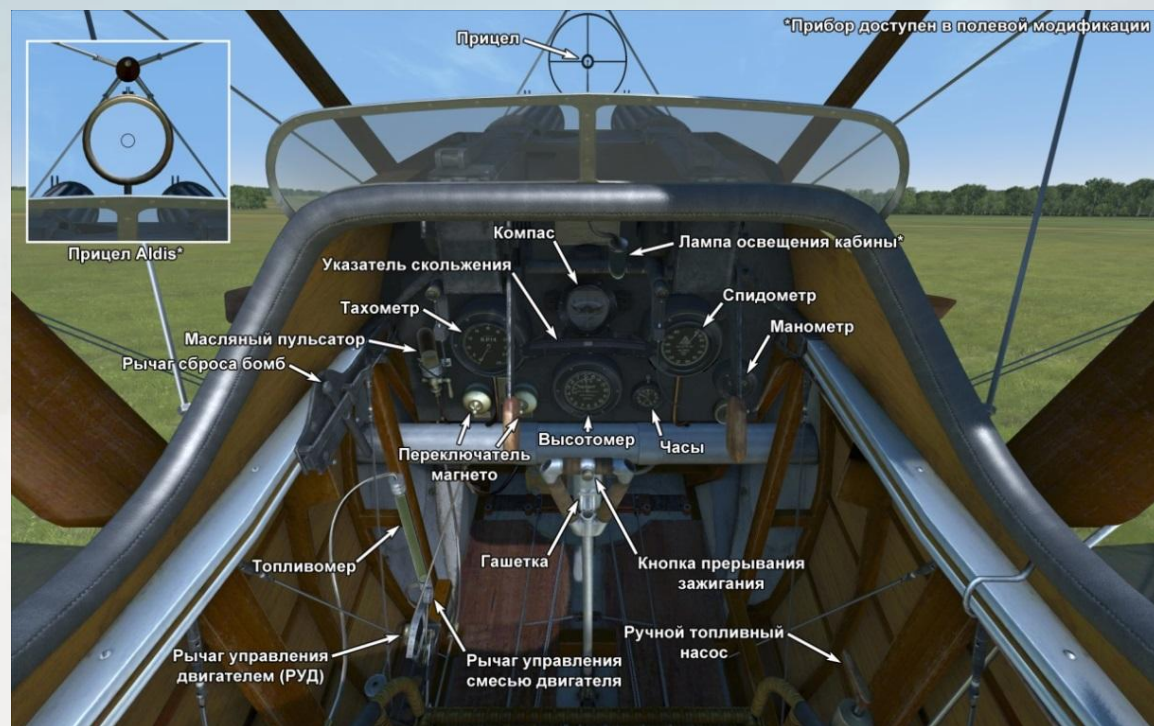
За основу конструкции самолета был взят предшественник Sopwith Pup. Учитывая, что предстояло установить более крупный и тяжелый двигатель, генеральный конструктор Герберт Смит (Herbert Smith) пошел на ряд переделок. В частности они коснулись стоек шасси, увеличения площади крыльев и стабилизатора, фюзеляж приобрел наплыв повторяющий горб верблюда. Чуть позже это обусловило название истребителя - Sopwith Camel. Из особенностей конструкции можно выделить компактное размещение пилота, топливных баков, вооружения и двигателя. Первый испытательный полет был совершен в мае 1917 года. Одновременно с головным предприятием сборкой самолета занимались компании: Ruston Proctor Co, Portholme Aerodrome Ltd, Boulton & Paul Ltd, British Caudron Co. Ltd, Clayton & Shuttleworth Ltd, Hooper & Co. Ltd и другие. Всего было построено около 5490 самолетов.

Первые армейские испытания прошли в английской эскадрилье N60, в марте 1917 года. Последовал ряд незначительных доработок конструкции. Первое поступление самолета в боевую эскадрилью датируется маем 1917 года. Истребитель применялся для уничтожения самолетов и аэростатов противника. Использовался в качестве истребителя сопровождения для двухместных разведчиков и бомбардировщиков. Изредка выполнял задания с нанесением ударов по наземным объектам противника, используя бомбовое и пулеметное вооружение. «Маленьким хищным зверем» называли эту машину английские журналисты тех времен.

Пилоты отмечали сбалансированность рулей управления и хороший обзор вверх и вперед, высокую скорость в горизонте. Благодаря уникальной центровке, самолет мог практически мгновенно изменять направления своего полета, что делало его опасным противником. Характерной манерой боя были «собачьи свалки» на низких и средних высотах, где они обладали преимуществом в вираже.

Став пилотом Camel, ты навсегда остаешься пилотом Camel - так говорили о нем ветераны. Так же, кроме британских пилотов, на этих истребителях летали 4 американских эскадрильи в составе US Air Service, а так же бельгийские пилоты.

Самолет принимал участие в боевых действиях на Западном и Восточном фронте, Месопотамии, Египте, Палестине, Македонии, Италии.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Clerget 9B ротативный, 130 л.с.
Высота: 2590 мм
Длина: 5490 мм
Размах крыла: 8530 мм
Площадь крыла: 21.46 кв.м
Масса пустого самолета: 431 кг
Максимальная взлетная масса: 700 кг
Запас топлива: 168 л
Запас масла: 20 л
Скорость набора высоты: 3 минуты, 7 секунд до 1000 м; 6 минут, 35 секунд до 2000 м; 11 минут, 5 секунд до 3000 м; 17 минут, 39 секунд до 4000 м; 27 минут, 56 секунд до 5000 м

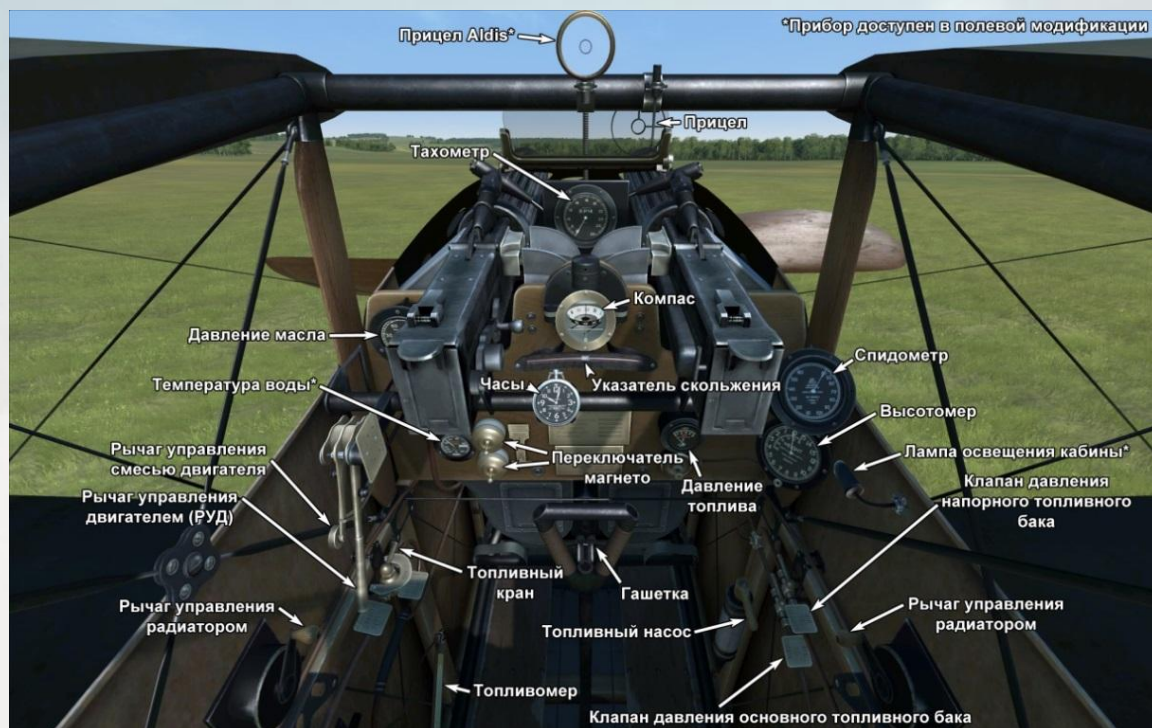
Максимальная скорость: 190 км/ч на уровне моря; 178 км/ч на 1000 м; 166 км/ч на 2000 м; 154 км/ч на 3000 м; 142 км/ч на 4000 м; 128 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 6000 м
Продолжительность полета: 2 часа, 30 минут (боя); 5 часов (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 500 патронов на пулемет; до 80 фунтов бомбовой нагрузки.
Модификация вооружения: вырез в верхнем крыле



A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



No. 87 Sqn. Lt. L Hollinghurst, 11 Kills



Sopwith Dolphin

Самолет создан британской компанией Sopwith Aviation Co. Приняв во внимание недостатки модели Sopwith Camel - плохой обзор вперед и вверх, трудность пилотирования самолета с ротативным двигателем, - конструкторам поставили задачу создать истребитель с рядным двигателем. Из особенностей конструкции можно выделить компактное размещение пилота, топливных баков, вооружения и двигателя. Радиаторы пришлось разместить по обе стороны фюзеляжа позади кабины пилота. Голова пилота была в проеме центральной секции верхнего крыла. Первый испытательный полет был совершен в мае 1917 года. Одновременно с головным предприятием сборкой самолета занимались компании Darracq, Hooper, SACA. До конца боевых действий было построено около 1532 самолетов.

Первые армейские испытания прошли в английской эскадрилье №56 13 июня 1917 года, за этим последовал ряд незначительных доработок конструкции. Первое поступление самолета в боевую эскадрилью №19 датируется январем 1918 года. Dolphin применялся для истребления самолетов и аэростатов противника, особенно на больших высотах, где он имел преимущество над Sopwith Camel. Применялся также для нанесения ударов по наземным объектам противника с использованием бомбового и пулеметного вооружения.

Пилоты отмечали хорошую сбалансированность рулей управления, отличный обзор вверх и вперед, но нижняя полусфера скрывалась за нижними крыльями и капотом. Обладая маневренностью, близкой Sopwith Camel, а скоростью и набором высоты - равной S.E. 5a, самолет был грозным противником. Частыми нареканиями пилотов были жалобы на излишнюю тесноту в кабине пилота и опасность опрокидывания самолета при жестких посадках. Незначительное время на этих самолетах летали французские и американские пилоты. Самолет принимал участие в боевых действиях на Западном фронте.

Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Hispano-Suiza 8Ba рядный, 200 л.с.

Высота: 2600 мм

Длина: 6700 мм

Размах крыла: 10000 мм

Площадь крыла: 24.5 кв.м

Масса пустого самолета: 436 кг

Максимальная взлетная масса: 893 кг

Запас топлива: 123 л

Запас масла: 18 л

Скорость набора высоты: 3 минуты, 16 секунд до 1000 м; 6 минут, 37 секунд до 2000 м; 10 минут, 48 секунд до 3000 м; 16 минут, 8 секунд до 4000 м; 23 минуты, 25 секунд до 5000 м

Максимальная скорость: 200 км/ч

на уровне моря; 189 км/ч на 1000 м; 178 км/ч на 2000 м; 167 км/ч на 3000 м; 156 км/ч на 4000 м; 144 км/ч на 5000 м

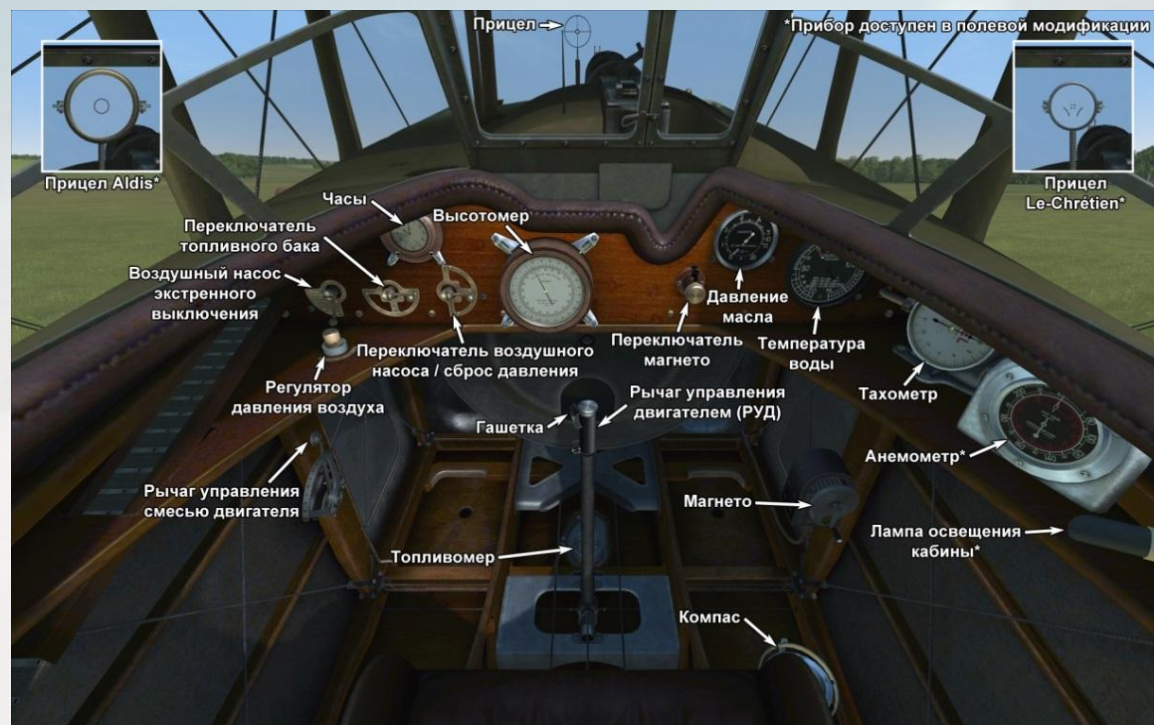
Практический потолок: 6500 м

Продолжительность полета: 1 час, 40 минут (боя); 3 часа, 20 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 500 патронов на пулемет; до 80 фунтов бомбовой нагрузки.

Модификация вооружения: 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis (кокпит), 4 магазина по 97 патронов каждый; 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis (нижнее крыло), 4 магазина по 97 патронов каждый

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



SPAD 7.C1 150 л.с.

SPAD S.VII - одноместный истребитель, разработанный Louis Bechereau в начале 1916 года. Большая часть конструкции самолета была взята из разработок ротативного SPAD типа А. Первоначальный двигатель для SPAD C.VII, 150-ти сильный Hispano-Suiza 8A, был разработан швейцарским инженером Marc Birkigt в феврале 1915.

Прототип самолета, получивший название SPAD V, поднялся в воздух впервые в апреле 1916 года. Этот самолет первоначально обладал большим коком винта с центральным отверстием, который был совмещен с кольцевым радиатором и капотом. Хотя от кока винта, в конце концов, отказались, кольцевой радиатор и капот остались отличительными признаками данного типа. Летные испытания показали, самолет обладает отличной скоростью и прекрасной скороподъемностью. Кроме того, конструкция корпуса летательного аппарата наделила данный самолет отличными летными характеристиками для пикирования, превосходящими ранее построенные Ньюпорты, которые были известны тем, что теряли свои нижние крылья в крутых пике. С этими многообещающими характеристиками самолет был заказан в серийное производство 10 мая 1916 года под обозначением SPAD S.VII.

Первоначальные поставки SPAD S.VII были медленными из-за трудностей с производством радиаторов. Производство постепенно увеличилось, когда контракты были переданы другим французским производителям (Gremont, Janoir, Kellner, de Marçay, Regy, Societe d'Etudes Aeronautiques, и Sommer). Самолет также производился в России на заводе Дуки и в Великобритании на заводах Bleriot & Spad Aircraft Works и Mann, Egerton & Company. В начале 1917 года 180-сильный двигатель Hispano-Suiza 8Ab начали устанавливать на данный самолет, и к апрелю 1917 года все вновь произведенные самолеты были оснащены именно данным двигателем. В общей сложности было произведено около 3500 SPAD S.VII всех типов.

В конечном итоге более 50 французских эскадрилий были оснащены SPAD S.VII, в дополнение к различным бельгийским, итальянским, русским и американским подразделениям. Благодаря прочности и отличной репутации настоящего истребителя, а также механическим проблемам SPAD S.XIII, SPAD S.VII использовался в боевой службе до конца войны. Он остался в послевоенных запасах многих стран, а во Франции он был стандартным самолетом для обучения пилотов-студентов до 1928 года.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Hispano-Suiza 8Aa рядный, 150 л.с.
Высота: 3200 мм
Длина: 6080 мм
Размах крыла: 7822 мм
Площадь крыла: 17.85 кв.м
Масса пустого самолета: 500 кг
Максимальная взлетная масса: 705 кг
Запас топлива: 105 л
Запас масла: 11 л
Скорость набора высоты: 3 минуты, 8 секунд до 1000 м; 6 минут, 43 секунды до 2000 м; 11 минут, 26 секунд до 3000

м; 18 минут, 22 секунды до 4000 м
Максимальная скорость: 193 км/ч на уровне моря; 181 км/ч на 1000 м; 169 км/ч на 2000 м; 156 км/ч на 3000 м; 141 км/ч на 4000 м
Практический потолок: 5486 м
Продолжительность полета: 2 часа, 30 минут
Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 500 патронов
Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 3 магазина по 97 патронов каждый; 6 x ракеты Le Prieur

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



SPAD 7.C1 180 л.с.

SPAD S.VII - одноместный истребитель, разработанный Louis Bechereau в начале 1916 года. Большая часть конструкции самолета была взята из разработок ротативного SPAD типа А. Первоначальный двигатель для SPAD C.VII, 150-ти сильный Hispano-Suiza 8A, был разработан швейцарским инженером Marc Birkigt в феврале 1915.э

Прототип самолета, получивший название SPAD V, поднялся в воздух впервые в апреле 1916 года. Этот самолет первоначально обладал большим коком винта с центральным отверстием, который был совмещен с кольцевым радиатором и капотом. Хотя от кока винта, в конце концов, отказались, кольцевой радиатор и капот остались отличительными признаками данного типа. Летные испытания показали, самолет обладает отличной скоростью и прекрасной скороподъемностью. Кроме того, конструкция корпуса летательного аппарата наделила данный самолет отличными летными характеристиками для пикирования, превосходящими ранее построенные Ньюпорты, которые были известны тем, что теряли свои нижние крылья в крутых пике. С этими многообещающими характеристиками самолет был заказан в серийное производство 10 мая 1916 года под обозначением SPAD S.VII.

Первоначальные поставки SPAD S.VII были медленными из-за трудностей с производством радиаторов. Производство постепенно увеличилось, когда контракты были переданы другим французским производителям (Gremont, Janoir, Kellner, de Marçay, Regy, Societe d'Etudes Aeronautiques, и Sommer). Самолет также производился в России на заводе Дука и в Великобритании на заводах the Bleriot & Spad Aircraft Works и Mann, Egerton & Company. В начале 1917 года 180-сильный двигатель Hispano-Suiza 8Ab начали устанавливать на данный самолет, и к апрелю 1917 года все вновь произведенные самолеты были оснащены именно данным двигателем. В общей сложности было произведено около 3500 SPAD S.VII всех типов.

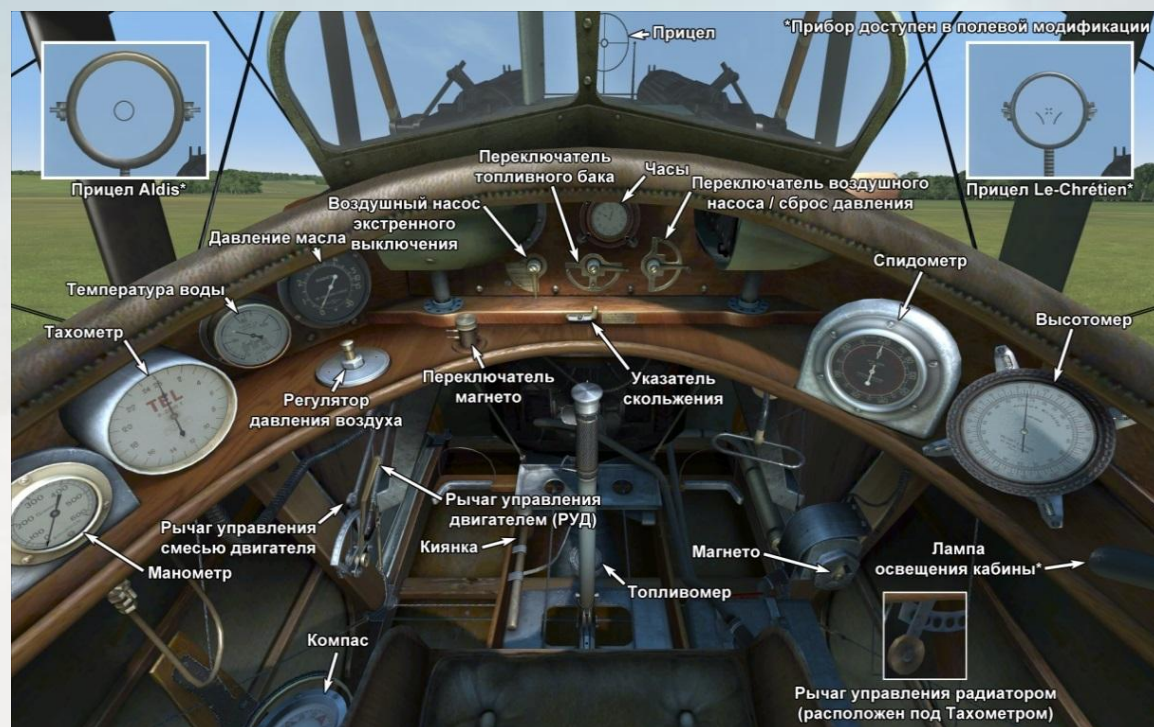
В конечном итоге более 50 французских эскадрилий были оснащены SPAD S.VII, в дополнение к различным бельгийским, итальянским, русским и американским подразделениям. Благодаря прочности и отличной репутации настоящего истребителя, а также механическим проблемам SPAD S.XIII, SPAD S.VII использовался в боевой службе до конца войны. Он остался в послевоенных запасах многих стран, а во Франции он был стандартным самолетом для обучения пилотов-студентов до 1928 года.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Hispano-Suiza 8Ab рядный, 180 л.с.
Высота: 3200 мм
Длина: 6080 мм
Размах крыла: 7822 мм
Площадь крыла: 17.85 кв.м
Масса пустого самолета: 500 кг
Максимальная взлетная масса: 705 кг
Запас топлива: 105 л
Запас масла: 11 л
Скорость набора высоты: 2 минуты, 16 секунд до 1000 м; 4 минуты, 48 секунд до 2000 м; 8 минут до 3000 м; 12 минут, 28

секунд до 4000 м
Максимальная скорость: 219 км/ч на уровне моря; 206 км/ч на 1000 м; 191 км/ч на 2000 м; 177 км/ч на 3000 м; 162 км/ч на 4000 м; 187 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 6553 м
Продолжительность полета: 1 час, 30 минут
Вооружение: 1 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 350 патронов
Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 3 магазина по 97 патронов каждый; 6 x ракеты Le Prieur

A.1 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



SPAD 13.C1

Самолет разрабатывался как улучшенная версия SPAD VII. Сохранив внешние черты с предшественником, все же это был совершенно другой самолет. Был установлен второй пулемет и более мощный двигатель, запасной топливный бак разместили в центральной секции верхнего крыла, а главный топливный бак выполнен под обвод нижней части фюзеляжа. Слева за кабиной пилота располагалась ниша для фотокамеры или размещения бомбового вооружения. Первый полет совершен 4 апреля 1917 года. Самолет выпускался на фабриках: Bleriot, Levasseur, Bernard, Kellner, Safca, Borel, Nieuport. Всего было выпущено 8472 экземпляров.

Первое упоминание о поступлении на фронт датируется летом-осенью 1917 года. Самолет поступал во французские истребительные эскадрильи. Основные выполняемые задачи: борьба с самолетами противника, сопровождение бомбардировщиков, аэрофотосъемка позиций противника, редко - нанесение бомбовых ударов по отдельным объектам в прифронтовой полосе.

Французские пилоты с энтузиазмом восприняли новый самолет. Второй пулемет повышал огневую мощь в бою, а новый мощный мотор увеличил скорость и скороподъемность. На больших высотах сохранялась эффективность рулей управления. Единственным недостатком осталась их низкая чувствительность на малых скоростях, тонкий профиль крыла обуславливал плохую маневренность на низких скоростях, что приводило к срыву в штопор. В пикировании и в горизонте SPAD XIII оставался одним из лучших по скорости - как говорили пилоты, "пикировал быстрее ветра". Самолет принимал участие на всех фронтах первой мировой войны. Стоял на вооружении: Французской, Английской, Американской и Итальянской армий.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Hispano-Suiza 8Ba рядный, 220 л.с.
Высота: 2600 мм
Длина: 6250 мм
Размах крыла: 8080 мм
Площадь крыла: 20.2 кв.м
Масса пустого самолета: 565 кг
Максимальная взлетная масса: 820 кг
Запас топлива: 113.5 л
Запас масла: 17 л
Скорость набора высоты: 2 минуты, 38 секунд до 1000 м; 5 минут, 28 секунд до 2000 м; 8 минут, 57 секунд до 3000 м; 13 минут, 24 секунды до 4000 м; 19 минут, 30 секунд до 5000 м

Максимальная скорость: 220 км/ч на уровне моря; 208 км/ч на 1000 м; 195 км/ч на 2000 м; 181 км/ч на 3000 м; 167 км/ч на 4000 м; 153 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 6800 м
Продолжительность полета: 1 час, 30 минут (боя); 3 часа (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Vickers, 400 патронов на пулемет; до 40 фунтов бомбовой нагрузки; устанавливаемая камера для фоторазведки.
Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 3 магазина по 97 патронов каждый; 6 x ракеты Le Prieur

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Airco D.H.4

Airco D.H.4

Разработан под руководством Джеффри де Хэвилленда как легкий бомбардировщик под двигатель Beardmore-Halford-Pullinger (BHP). Полет первого прототипа состоялся в 1916 году, но на тот момент в связи с недовершенностью двигателя BHP конструкция самолета была адаптирована под двигатель Rolls Royce Eagle. Заказ на первые 50 серийных машин под двигатель Eagle III (250л.с.) был размещен уже в конце 1916 года.

В основном самолет был классической цельнодеревянной бипланной конструкцией, но с одним заметным недостатком - кабины экипажа были достаточно далеко расположены друг от друга, что усложняло коммуникацию между летчиком и наблюдателем в бою.

Вооружение самолета состояло из курсового синхронизированного пулемета Виккерс и одним или двумя пулеметами Льюис на хвостовой турельной установке. Самолет мог нести до 460-ти фунтов бомб на внешней подвеске под крыльями или на центральной точке под фюзеляжем.

В связи с недостатком поставок двигателей Rolls Royce самолет так же мог быть оснащен двигателями BHP (230л.с.), RAF3A (200л.с.), Siddeley Puma (230л.с.) и 260л.с. Fiat, но варианты с альтернативными двигателями были заметно хуже машин оснащенных "родным" Rolls Royce.

Первыми на фронте в марте 1917 года D.H.4 получила 55-ая эскадрилья, которая стала первой эскадрилей Королевского Воздушного Корпуса полностью оснащенной данным типом самолета. До конца 1917 года еще 6 эскадрилий были перевооружены на D.H.4. Так же самолет использовался и в Военно Морском Воздушном корпусе как патрульный и противолодочный самолет.

Простой и приятный в управлении, экипажи полюбили самолет за его скорость и маневренность. Благодаря своей высокой скорости и хорошей высотности D.H.4 часто использовались без истребительного сопровождения во время бомбардировочных рейдов в тыл врага.

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

Airco D.H.4, позиция стрелка и бомбовый прицел



Airco D.H.4 (продолжение)

В основном самолет использовался как легкий бомбардировщик, но так же мог быть оборудован радио и фото оборудованием, для ведения артиллерийской корректировки и разведочных миссий.

Самолеты производились на различных предприятиях Великобритании, таких как Airco, F.W. Berwick and Co, Glendower Aircraft Company, Palladium Autocars, Vulcan Motor and Engineering и Westland Aircraft Works. Всего до окончания Первой Мировой Войны успели построить в общей сложности 1449 машин.

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Rolls Royce Eagle VII рядный, 275 л.с. (325 л.с. при 1800 оборотах)

Высота: 3100 мм

Длина: 9200 мм

Размах крыла: 12916 мм

Площадь крыла: 40 кв.м

Масса пустого самолета: 1088 кг

Максимальная взлетная масса: 1588 кг

Запас топлива: 249 л

Запас масла: 27.3 л

Скорость набора высоты: 3 минуты, 23 секунды до 1000 м; 7 минут, 7 секунд до 2000 м; 11 минут, 47 секунд до 3000 м; 17 минут, 52 секунды до 4000 м; 27 минут до 5000 м

Максимальная скорость: 200 км/ч на уровне моря; 189 км/ч на 1000 м; 178 км/ч на 2000 м; 166 км/ч на 3000 м;

154 км/ч на 4000 м; 140 км/ч на 5000 м

Практический потолок: 6800 м

Продолжительность полета: 3 часа

Вооружение: 1 x .303 дюймовый курсовой пулемет Vickers, 500 патронов; и 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой турели, 7 магазинов по 97 патронов каждый; до 208,8 кг бомб; устанавливаемые камера для фоторазведки и радиостанция

Модификация вооружения: 2 x .303 дюймовый курсовой пулемет Vickers, 500 патронов на пулемет; 2 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 2 магазина по 97 патронов каждый; 2 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis (хвостовая турель), 8 магазинов по 97 патронов каждый

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

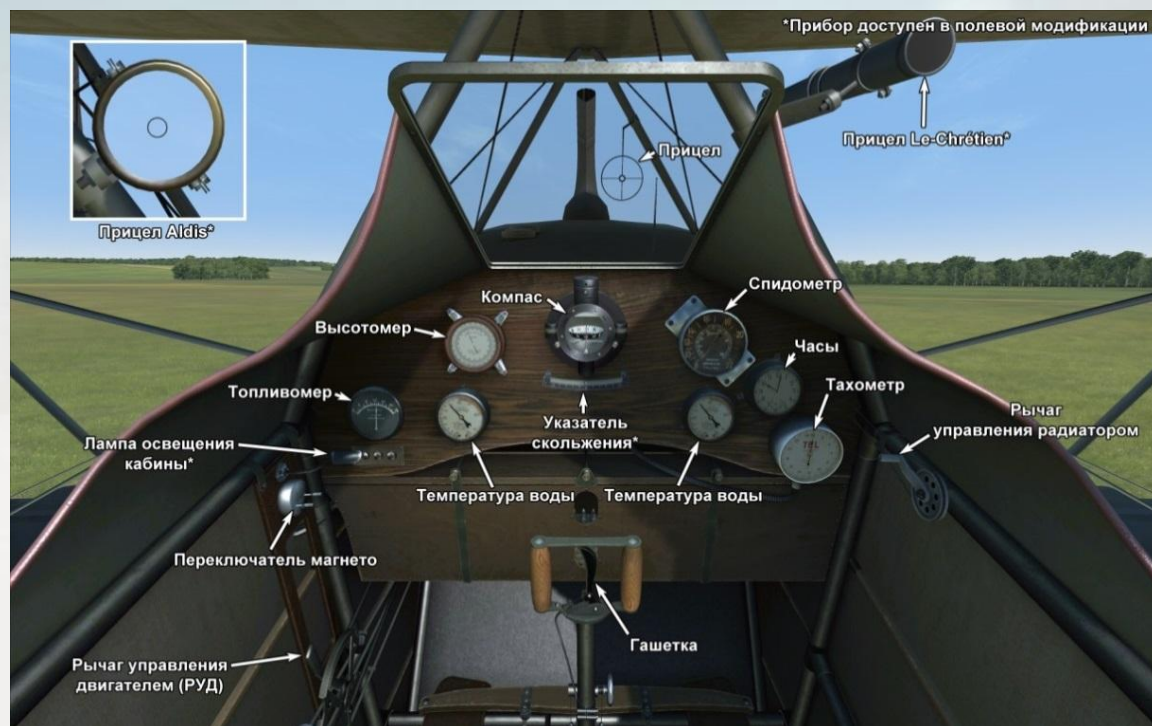


Breguet 14.B2

Двухместный биплан, спроектированный одноименной компанией во Франции. Прототип самолета совершил первый вылет в апреле 1917 года. Конструкция планера включала дюралюминиевые и металлические секции, что послужило основой его хороших прочностных качеств. Самолет изготавливался несколькими компаниями: Michelin, Bellanger, Renault, Farman, Schmitt, Darracq. На протяжении войны выпускаемые самолеты меняли свою силовую установку. Поначалу это были двигатели Renault, затем Fiat, а в последние месяцы войны - двигатель Liberty. Надежные и мощные двигатели сделали Breguet 14 самым скоростным двухместным бомбардировщиком Первой мировой войны.

Первая серия самолетов поступила во французский армейский корпус в мае 1917 года. Самолет пришел на смену дневному бомбардировщику Sopwith-Strutter. Он превосходил его в скорости, скороподъемности, бомбовой нагрузке и прочности конструкции. В апреле 1918 года 225 машин стояли на вооружении 50 французских и одной американской эскадрильи.

Во французской армии самолет использовался для выполнения следующих задач: бомбардировка наземных целей, доставка провианта и вооружения, корректировка огня артиллерии, аэрофотосъемка передовых позиций, разведка, сброс информационно-пропагандистских материалов. Основными целями для ударов были железнодорожные узлы и передовые позиции немецких укреплений, а также цели, расположенные в прифронтовой полосе. Пилоты отмечали его скорость, устойчивость к повреждениям. Breguet 14 принимал участие в боевых действиях на Западном, Восточном, Итальянском фронтах.



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Breguet 14.B2

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

Breguet 14.B2, позиция стрелка и бомбовый прицел



Breguet 14.B2 (продолжение)

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Renault Fcx рядный, 300 л.с.

Высота: 3300 мм

Длина: 8870 мм

Размах крыла: 13284 мм

Площадь крыла: 52 кв.м

Масса пустого самолета: 1076 кг

Максимальная взлетная масса: 1538.1 кг (без бомбовой нагрузки); 1794.2 кг (256 кг бомб); 1858.2 кг (320 кг бомб)

Запас топлива: 250 л

Запас масла: 35 л

Скорость набора высоты (без бомбовой нагрузки): 3 минуты, 21 секунда до 1000 м; 7 минут, 8 секунд до 2000 м; 11 минут, 58 секунд до 3000 м; 18 минут, 33 секунды до 4000 м; 28 минут, 38 секунд до 5000 м

Скорость набора высоты (с 256 кг бомб): 4 минуты, 8 секунд до 1000 м; 9 минут, 13 секунд до 2000 м;

16 минут, 8 секунд до 3000 м; 26 минут, 51 секунда до 4000 м; 49 минут, 45 секунд до 5000 м

Максимальная скорость: 182 км/ч (без бомбовой нагрузки)

Продолжительность полета: 2 часа, 30 минут

Вооружение: 1 x курсовой .303 дюймовый пулемет Vickers, 500 патронов и 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой турели, 8 магазинов по 97 патронов каждый; до 320 кг бомбовой нагрузки; устанавливаемые камера для фоторазведки и радиостанция.

Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 5 магазинов по 97 патронов каждый; 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis (хвостовая турель), 7 магазинов по 97 патронов

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



Bristol F.2B (Falcon II)

Разработка данного самолета началась в марте 1916 года, по замыслу он должен был заменить старые двухместные В.Е. К тому же, новый тип должен был иметь возможность выполнять боевое патрулирование действуя против самолетов противника.

Конструкционно самолет оборудовался спаренным управлением, радиопередатчиком и фотокамерой, был вооружен курсовым пулеметом Викарс, который был установлен под капотом, и одиночным или спаренным пулеметом Льюис на турельной установке для защиты задней полусферы.

Первый прототип Бристоль F.2A полетел в сентябре 1916 года, оснащенный двигателем Rolls Royce Mk.1. После успешных испытаний самолет был запущен в производство, и первым боевым подразделением вооруженным данным самолетом во Франции, была эскадрилья No.48, которая прибыла на фронт 8 марта 1917 года.

Первый вылет на боевое патрулирование был совершен 5 апреля 1917 года, но оказался катастрофическим дебютом Бристоля. Патруль состоял из шести F.2A во главе с капитаном I.V.Leefe-Robinson, V.C. Над Дуэ их атаковали пять Albatros D.III под предводительством Манфреда фон Рихтгофена, который лично сбил два Бристоля в качестве его тридцать пятой и тридцать шестой побед. Два других сбитых Бристоля, на одном из которых летел сам Leefe-Robinson, были записаны в качестве побед на счет пилотов Рихтгофена.

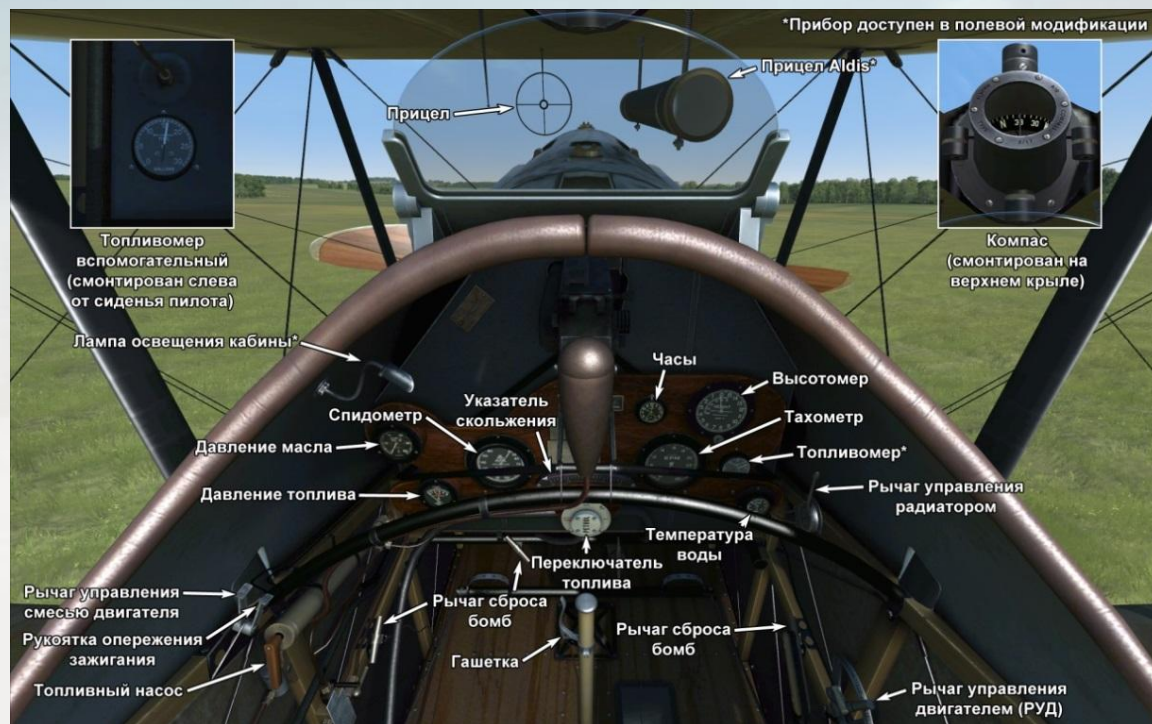
Эта неудача произошла в основном по причине применения старых тактик, используемых первыми пилотами Бристоля - полет в сомкнутом строю с оборонительной тактикой. Но позже, когда пилоты получили больше боевого опыта, Бристоль оказался превосходной боевой машиной и с успехом использовался в качестве истребителя.

Позже, некоторые изменения были внесены в конструкцию Бристоля, также начали устанавливаться и новые двигателями Falcon II и Falcon III, самолет получил обозначение F.2B и стал одним из лучших, если не лучшим двухместным истребителем Великой Войны.

Из-за проблем с поставками двигателей Rolls Royce, на данный самолет устанавливалось широкое разнообразие двигателей, например, 300 л.с. Hispano, RAF 4a, Sunbeam Arab и Liberty.

Быстрый, с хорошей скороподъемностью, прочный и очень быстрый в пикировании, используемый агрессивными и опытными пилотами, Бристоль вскоре стал самолетом, которого боялись противники, и как правило, пилоты немецкой авиации решали обходить их стороной за исключением наличия значительного численного превосходства со своей стороны.

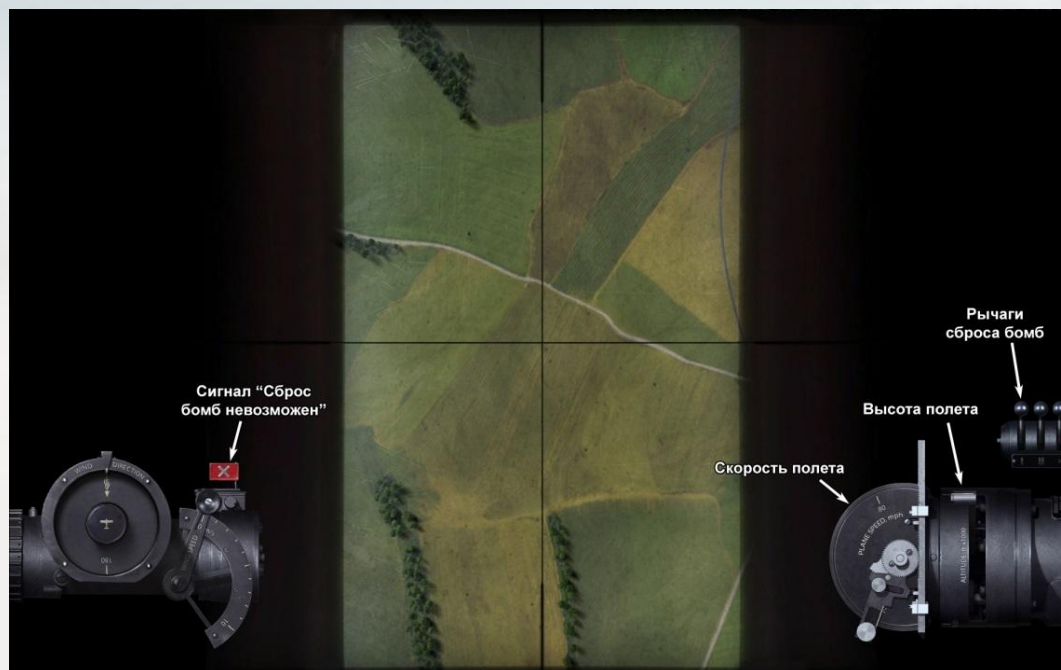
К примеру, лучший ас летавший на F.2B, Andrew Edward McKeever из эскадрильи No.11 записал на свой счет впечатляющее число сбитых самолетов противника - 31. И еще к сведению - лучшим стрелком наблюдателем всей Первой мировой войны был Charles George Gass с 39-ю (!!!) сбитыми самолетами противника!



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Bristol F.2B

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

Bristol F.2B (Falcon II), позиция стрелка и бомбовый прицел



Bristol F.2B (Falcon II) (продолжение)

Бристоль был не только хорошим самолетом-истребителем, но также и ударным самолетом. Он мог нести до 450 фунтов бомб на внешней подвеске, а также некоторые из Бристолей были оборудованы бомбовыми прицелами Negative Lens.

Будучи очень успешным самолетом, Бристоль использовался в Королевских ВВС до середины 1920-х годов.

В общей сложности до конца 1918 года был произведен 3101 Бристоль.

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Rolls Royce Falcon II

рядный, 255 л.с

Высота: 2970 мм

Длина: 7874 мм

Размах крыла: 11986 мм

Площадь крыла: 37.7 кв.м

Масса пустого самолета: 885 кг

Запас топлива: 170.5 л

Запас масла: 15.2 л

Максимальная взлетная масса:

1262 кг (без бомбовой нагрузки);

1465 кг (с 448 фунтами бомб); 1371

кг (с 240 фунтами бомб)

Скорость набора высоты (без бомбовой нагрузки): 3 минуты, 25

секунд до 1000 м; 7 минут, 40

секунд до 2000 м; 13 минут, 5

секунд до 3000 м; 20 минут, 40

секунд до 4000 м; 33 минуты, 35

секунд до 5000 м

Максимальная скорость (без бомбовой нагрузки.): 198 км/ч на

уровне моря; 183 км/ч / на 1000 м;
167 км/ч на 2000 м; 148 км/ч на 3000
м; 135 км/ч на 4000 м; 118 км/ч на
5000 м

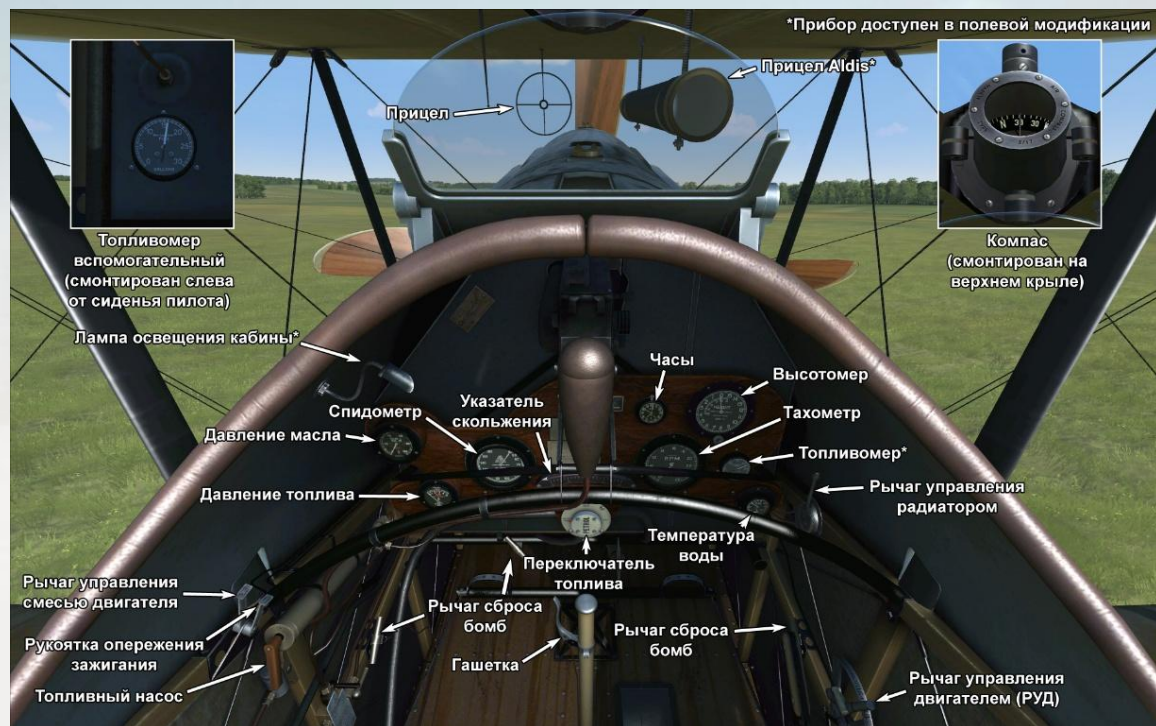
Практический потолок: 6100 м

Продолжительность полета: 3 часа

Вооружение: 1 x курсовой .303
дюймовый пулемет Vickers, 973
патронов и 1 x или 2 x .303
дюймовый пулемет Lewis в
хвостовой верхней турели, 8
магазинов по 97 патронов каждый;
до 450 фунтов бомбовой нагрузки;
устанавливаемая камера для
фоторазведки и радиостанция.

Модификация вооружения: 2 x
.303 дюймовый надкрыльевой
пулемет Lewis, 6 магазинов по 97
патронов каждый; 1 x .303
дюймовый пулемет Lewis
(хвостовая турель), 7 магазинов по
97 патронов

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Bristol F.2B

Bristol F.2B (Falcon III)

Разработка данного самолета началась в марте 1916 года, по замыслу он должен был заменить старые двухместные В.Е. К тому же, новый тип должен был иметь возможность выполнять боевое патрулирование действуя против самолетов противника.

Конструкционно самолет оборудовался спаренным управлением, радиопередатчиком и фотокамерой, был вооружен курсовым пулеметом Викарс, который был установлен под капотом, и одиночным или спаренным пулеметом Льюис на турельной установке для защиты задней полусферы.

Первый прототип Бристоль F.2A полетел в сентябре 1916 года, оснащенный двигателем Rolls Royce Mk.1. После успешных испытаний самолет был запущен в производство, и первым боевым подразделением вооруженным данным самолетом во Франции, была эскадрилья No.48, которая прибыла на фронт 8 марта 1917 года.

Первый вылет на боевое патрулирование был совершен 5 апреля 1917 года, но оказался катастрофическим дебютом Бристоля. Патруль состоял из шести F.2A во главе с капитаном I.V.Leefe-Robinson, V.C. Над Дуэ их атаковали пять Albatros D.III под предводительством Манфреда фон Рихтгофена, который лично сбил два Бристоля в качестве его тридцать пятой и тридцать шестой побед. Два других сбитых Бристоля, на одном из которых летел сам Leefe-Robinson, были записаны в качестве побед на счет пилотов Рихтгофена.

Эта неудача произошла в основном по причине применения старых тактик, используемых первыми пилотами Бристоля - полет в сомкнутом строю с оборонительной тактикой. Но позже, когда пилоты получили больше боевого опыта, Бристоль оказался превосходной боевой машиной и с успехом использовался в качестве истребителя.

Позже, некоторые изменения были внесены и в конструкцию Бристоля, также начали устанавливаться и новые двигателями Falcon II и Falcon III, самолет получил обозначение F.2B и стал одним из лучших, если не лучшим двухместным истребителем Великой Войны.

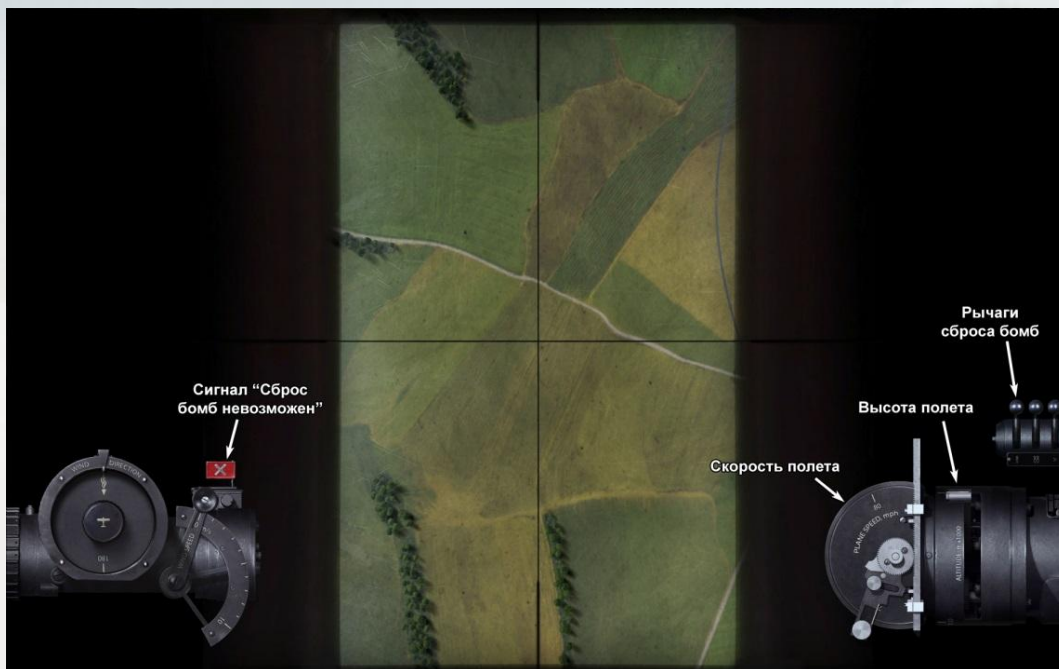
Из-за проблем с поставками двигателей Rolls Royce, на данный самолет устанавливалось широкое разнообразие двигателей, например, 300 л.с. Hispano, RAF 4a, Sunbeam Arab и Liberty.

Быстрый, с хорошей скороподъемностью, прочный и очень быстрый в пикировании, используемый агрессивными и опытными пилотами, Бристоль вскоре стал самолетом, которого боялись противники, и как правило, пилоты немецкой авиации решали обходить их стороной за исключением наличия значительного численного превосходства со своей стороны.

К примеру, лучший ас летавший на F.2B, Andrew Edward McKeever из эскадрильи No.11 записал на свой счет впечатляющее число сбитых самолетов противника - 31. И еще к сведению - лучшим стрелком наблюдателем всей Первой мировой войны был Charles George Gass с 39-ю (!!!) сбитыми самолетами противника!

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

Bristol F.2B (Falcon III), позиция стрелка и бомбовый прицел



Bristol F.2B (Falcon III) (продолжение)

Бристоль был не только хорошим самолетом-истребителем, но также и ударным самолетом. Он мог нести до 450 фунтов бомб на внешней подвеске, а также некоторые из Бристолей были оборудованы бомбовыми прицелами Negative Lens.

Будучи очень успешным самолетом, Бристоль использовался в Королевских ВВС до середины 1920-х годов.

В общей сложности до конца 1918 года был произведен 3101 Бристоль.

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Rolls Royce Falcon III рядный, 285 л.с

Высота: 2970 мм

Длина: 7874 мм

Размах крыла: 11986 мм

Площадь крыла: 37.7 кв.м

Масса пустого самолета: 885 кг

Запас топлива: 170.5 л

Запас масла: 15.2 л

Максимальная взлетная масса:

1262 кг (без бомбовой нагрузки);

1465 кг (с 448 фунтами бомб); 1371

кг (с 240 фунтами бомб)

Скорость набора высоты (без

бомбовой нагрузки): 3 минуты до

1000 м; 6 минут, 35 секунд до 2000

м; 11 минут, 5 секунд до 3000 м; 17

минут до 4000 м; 25 минут, 40

секунд до 5000 м

Максимальная скорость (без

бомбовой нагрузки.): 205 км/ч на

уровне моря; 190 км/ч / на 1000 м;

174 км/ч на 2000 м; 156 км/ч на 3000

м; 142 км/ч на 4000 м; 127 км/ч на

5000 м

Практический потолок: 6100 м

Продолжительность полета: 3 часа

Вооружение: 1 x курсовой .303

дюймовый пулемет Vickers, 973

патронов и 1 x или 2 x .303

дюймовый пулемет Lewis в

хвостовой верхней турели, 8

магазинов по 97 патронов каждый;

до 450 фунтов бомбовой нагрузки;

устанавливаемая камера для

фоторазведки и радиостанция.

Модификация вооружения: 2 x .303

дюймовый надкрыльевой пулемет

Lewis, 6 магазинов по 97 патронов

каждый; 1 x .303 дюймовый пулемет

Lewis (хвостовая турель), 7 магазинов

по 97 патронов

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ



R.A.F. R.E.8

Самолет разрабатывался как замена морально устаревшему к тому времени В.Е.2. Вооружение состояло из одного курсового синхронизированного пулемета, а позиция стрелка-наблюдателя была перенесена назад от пилота (на В.Е.2 он сидел перед пилотом).

Устанавливался V-образный 12-ти цилиндровый двигатель воздушного охлаждения RAF4a. Изначально было предусмотрено место для установки радио и фото оборудования, так же самолет мог нести бомбовое вооружение на подкрыльевых бомбодержателях.

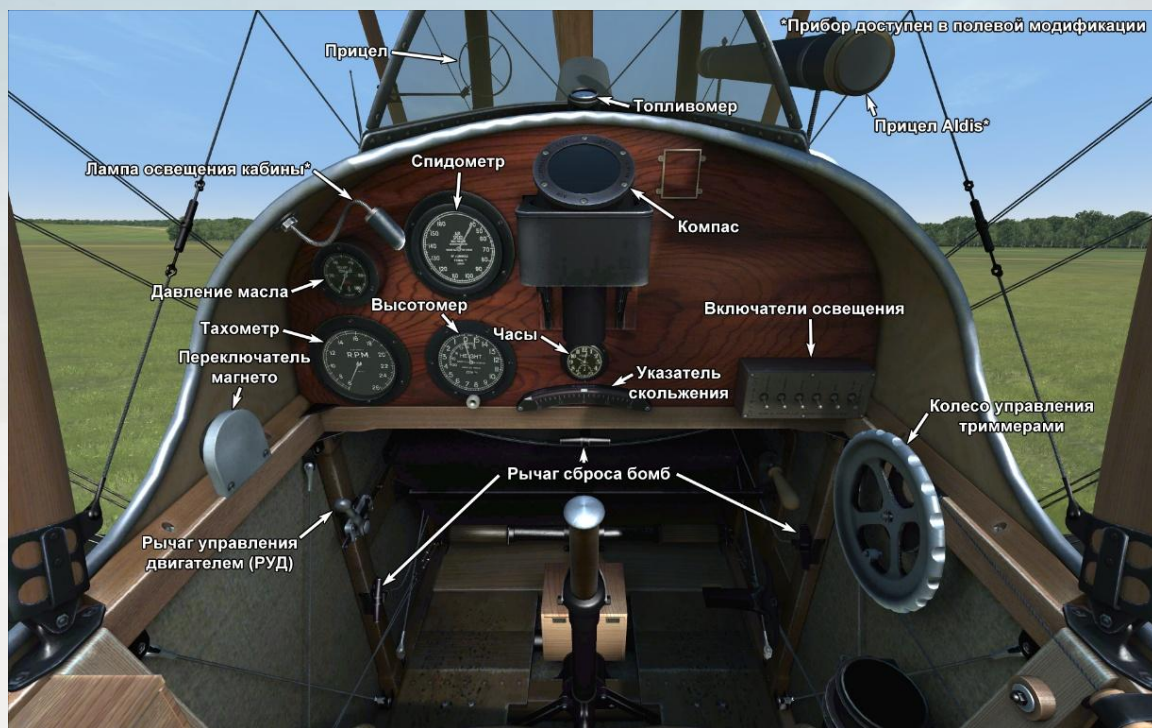
Первый прототип совершил полет в июне-июле 1916-го года.

На фронт первые машины стали поступать уже в конце 1916-го года и не вызвали большого энтузиазма у пилотов. Сложный в управлении и не прощающий ошибок самолет, очень легко срывался в штопор, так что первые фронтные эскадрильи в одно время даже поменяли новые машины на старые но проверенные в боях В.Е.2. Боевой дебют так же был не совсем удачен, был известный случай, когда 13 апреля 1917 года шестерка R.E.8, которые производили фотографирование линии фронта, была атакована шестеркой Альбатросов под руководством Манфреда фон Рихтхофена. В течении скоротечного боя - все шесть R.E.8 были сбиты без потерь со стороны немцев.

Тем не менее, войскам срочно требовался новый самолет, и после доработок хвостового оперения и устранения многих мелких недостатков R.E.8 поступил в массовое производство сразу на нескольких предприятиях, стал самым массовым двухместным самолетом который выпускался в Британии во время Первой Мировой Войны - за полтора года войны было построено 4077 машин.

Самолет стал одним из самых распространенным в небе над Западным Фронтом, использовался как артиллерийский корректировщик и разведчик, а так же как бомбардировщик.

Летчики дали ему прозвище Harry Tate (Гарри Тейт - популярный в те времена артист мюзик холла), "артист-любитель" или что то в этом духе. Тем не менее под управлением опытных экипажей самолет неплохо проявил себя в боях и оставался в строю до самого конца войны, им были вооружены 16 эскадрилий Королевского воздушного корпуса на Западном фронте а так же несколько эскадрилий на других театрах боевых действий.



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел R.A.F. R.E.8

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

R.E.8, позиция стрелка и бомбовый прицел



R.E.8 (продолжение)

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x RAF 4a рядный, 150 л.с.

Высота: 3470 мм

Длина: 8500 мм

Размах крыла: 12980 мм

Площадь крыла: 35.07 кв.м

Масса пустого самолета: 717 кг

Максимальная взлетная масса: 1215 кг

Запас топлива: 181 л

Запас масла: 13.2 л

Максимальная скорость: 166 км/ч на уровне моря

Практический потолок: 6800 м

Продолжительность полета: 4 часа, 30 минут

Вооружение: 1 x курсовой .303 дюймовый пулемет Vickers, 500 патронов; и 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой турели, 8 барабанов по 97 патронов каждый; до 224 фунтов бомб; устанавливаемые камера для фоторазведки и радиостанция

Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой пулемет Lewis, 3 магазина по 97 патронов каждый; 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis (хвостовая турель), 8 магазинов по 97 патронов

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

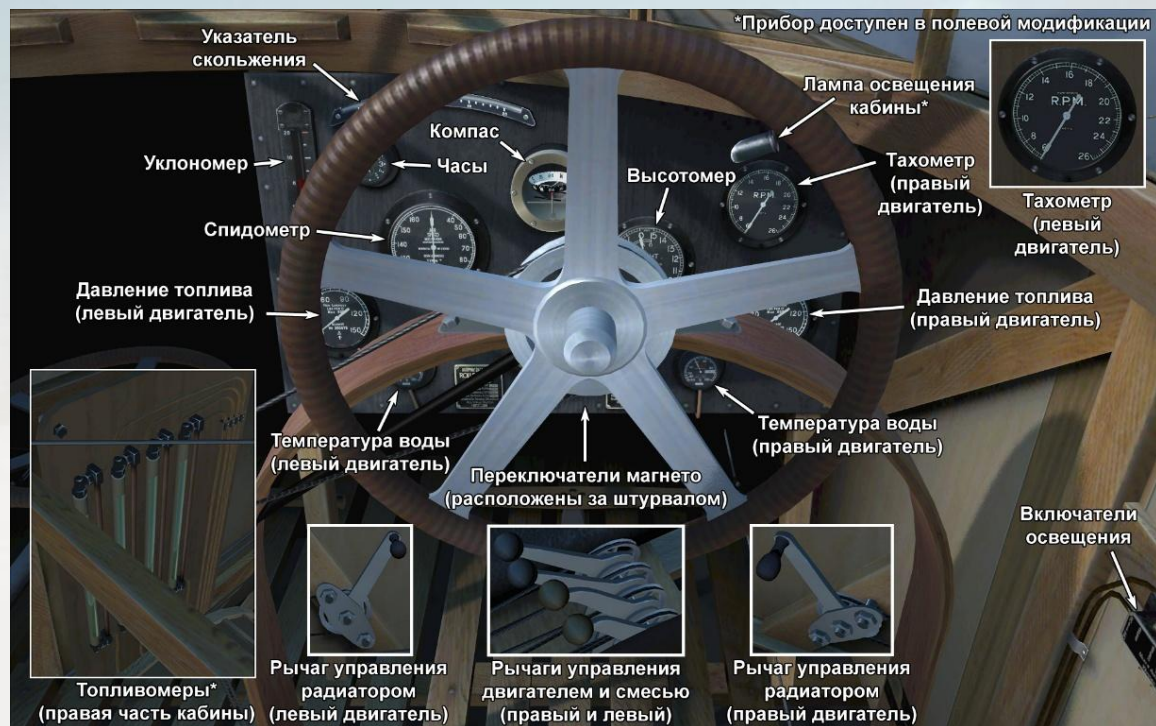


Felixstowe F.2A

Felixstowe F.2 был разработан лейтенант-коммандером Королевского Флота Джоном Сирил Порте, во время Первой Мировой Войны, его проект усиленного корпуса летающей лодки собственной разработки Felixstowe F.1 дизайн которого был адаптирован к большей по размеру летающей лодке Curtiss H12. Корпус Felixstowe имел более совершенные обводы и в итоге его форма стала основой для дизайна всех последующих летающих лодок.

Самолет был вооружен внушительным оборонительным вооружением, состоящим из носовой спаренной турели из Люисов, такой же хвостовой турели, так же два пулемета Люис в бортовых сдвижных окнах и иногда пулеметом люис на козырьке кокпита. Бомбовое вооружение могло состоять из обычных или глубинных бомб общим весом до 460-ти фунтов на внешней подвеске под крыльями.

F.2A нашел широкое применение для патрулирования на морских коммуникациях Северного моря в течении всей войны. Отличные характеристики в сочетании с хорошей маневренностью сделало данный самолет очень популярным среди пилотов, Felixstowe часто встречались и вели бои с патрульными самолетами и истребителями противника, вели патрулирование, охотились за подводными лодками и Цепелинами противника.



См. на следующей странице позиции стрелков и бомбовый прицел Felixstowe F.2A

Экипаж: 4-6, в зависимости от вооружения

Двигатель: 2 x Eagle VIII рядный, 360 л.с.

Высота: 5340 мм

Длина: 14100 мм

Размах крыла: 29150 мм

Площадь крыла: 105.3 кв.м

Масса пустого самолета: 3424 кг

Максимальная взлетная масса: 5049 кг

Скорость набора высоты: 7 минут, 31 секунда до 1000 м; 17 минут, 51 секунда до 2000 м; 37 минут, 28 секунд до 3000 м

Максимальная скорость: 156 км/ч на уровне моря; 146 км/ч на 1000 м; 139 км/ч на 2000 м; 130 км/ч на 3000 м; 120 км/ч на 4000 м

Практический потолок: 3550 м

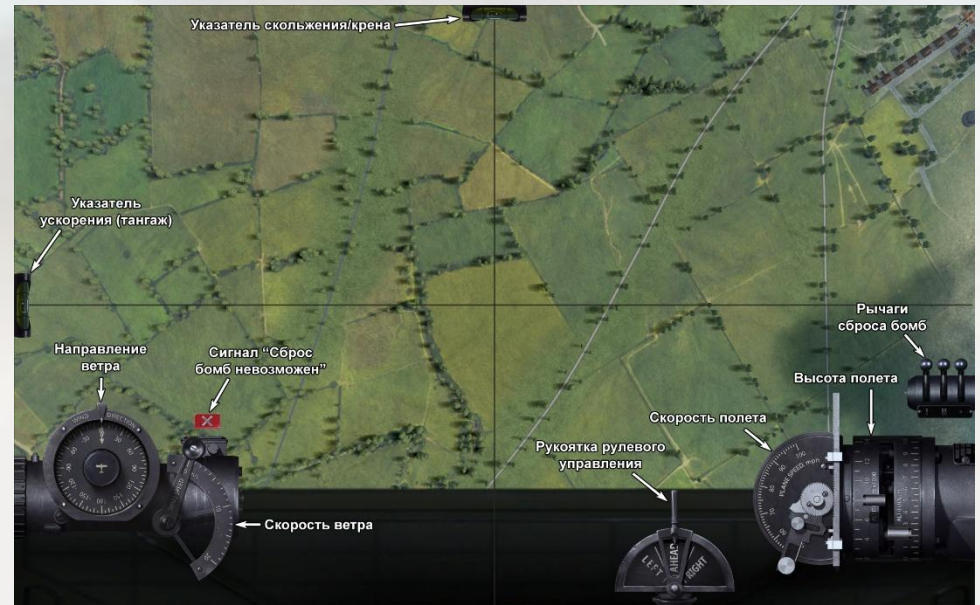
Продолжительность полета: 6 часов

Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis в носовой турели, 8 магазинов по 97 патронов каждый; 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой турели, 7 магазинов по 97 патронов каждый; 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в сдвижных бортовых окнах, 9 магазинов по 97 патронов каждый (две огневые позиции); до 209 кг бомб; устанавливаемая камера для фоторазведки

Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis (место штурмана в кабине), 4 магазина по 97 патронов каждый; 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis (хвостовая турель), 8 магазинов по 97 патронов каждый; 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis (турель в верхнем крыле), 8 магазинов по 97 патронов каждый

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

Felixstowe F.2A, позиции стрелков и бомбовый прицел



A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

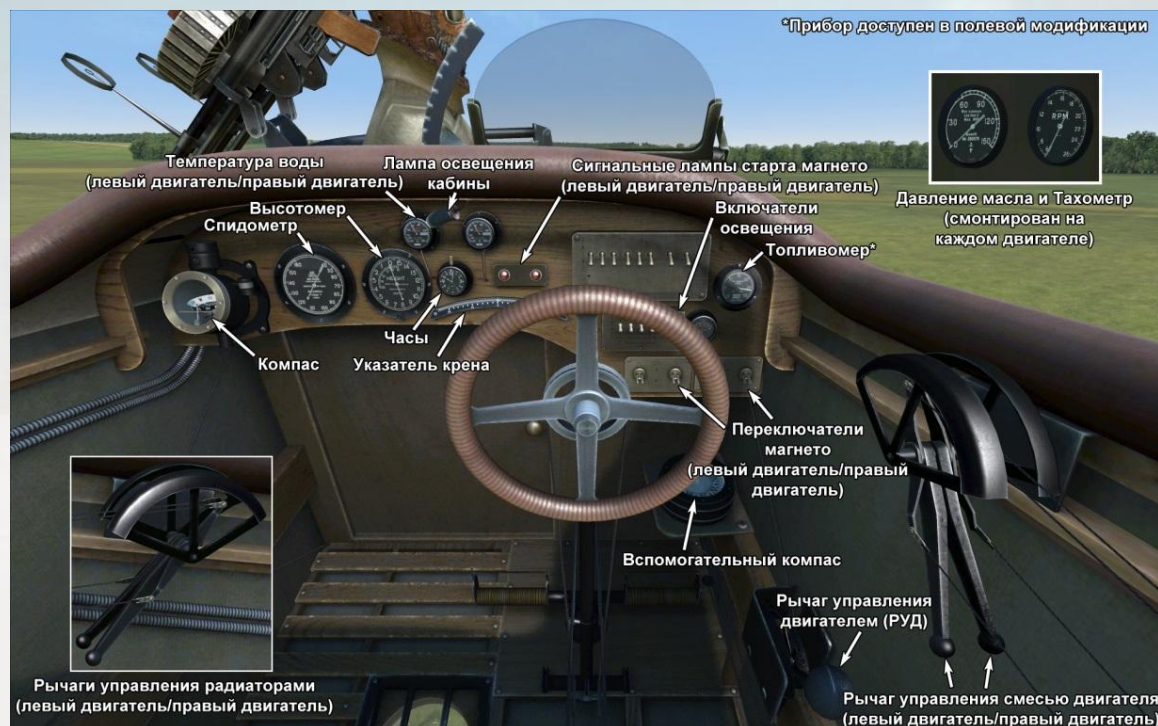


Handley Page O/400

Самолет стал следующим этапом в усовершенствовании конструкции HP O/100. Два топливных бака были перенесены из мотогондол в фюзеляж, промежуточный бак установили в верхней секции корпуса над ними. В конструкции крыльев применили полые лонжероны, на шасси установили буксировочные кольца, шторки радиаторов стали устанавливать на сборочной линии. Броневые листы закрывали двигатели. Разница в тяге левого и правого двигателей компенсировалась центральным килем в хвостовом оперении. Новые двигатели Eagle VIII увеличили бомбовую нагрузку. Кроме головной компании бомбардировщик собирали: Royal Aircraft Factory, Boulton and Paul, Metropolitan Carriage Wagon, Birmingham Carriage Co. До конца войны в Англии было выпущено 554 экземпляра.

Первые упоминания о появлении самолета на фронте датируются сентябрем 1917 года. Самолеты применяли для нанесения ударов по железнодорожным узлам, складам снабжения, фабрикам и портам в ночное время. Пилоты говорили, что самолет приятен в полете, легок на взлете, управление требует усилий, отмечается замедленная реакция на рули управления.

Самолеты принимали участие в боевых действиях на Западном и Палестинском фронтах.



См. на следующей странице позиции стрелков и бомбовый прицел Handley Page O/400

Экипаж: 4

Двигатель: 2 x Eagle VIII рядный, 360 л.с.

Высота: 6700 мм

Длина: 18930 мм

Размах крыла: 30480 мм

Площадь крыла: 153.1 кв.м

Масса пустого самолета: 3774 кг

Максимальная взлетная масса: 5265 кг (без бомбовой нагрузки);

6078 кг (с 1792 фунтами бомб)

Запас топлива: 1291 л

Запас масла: 136 л

Скорость набора высоты (без бомбовой нагрузки): 7 минут, 42 секунды до 1000 м; 18 минут, 54 секунды до 2000 м; 43 минуты, 14 секунд до 3000 м

Скорость набора высоты (с 1792 фунтами бомб): 13 минут, 51 секунда до 1000 м; 47 минут, 54 секунды до 2000 м

Максимальная скорость (без бомбовой нагрузки): 156 км/ч на

уровне моря; 146 км/ч на 1000 м; 135 км/ч на 2000 м; 121 км/ч на 3000 м

Продолжительность полета: 8 часов на 1000 м (с бомбами); 9 часов, 26 минут на 1000 м; (без бомб)

Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis в носовой турели, 12 магазинов по 97 патронов каждый; 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой

верхней турели, 7 магазинов по 97 патронов каждый (две огневые позиции); и 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой

нижней турели, 7 магазинов по 97 патронов каждый; до 908 кг бомб

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

уровне моря; 146 км/ч на 1000 м; 135 км/ч на 2000 м; 121 км/ч на 3000 м

Продолжительность полета: 8 часов на 1000 м (с бомбами); 9 часов, 26 минут на 1000 м; (без бомб)

Вооружение: 2 x .303 дюймовый пулемет Lewis в носовой турели, 12 магазинов по 97 патронов каждый; 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой

верхней турели, 7 магазинов по 97 патронов каждый (две огневые позиции); и 1 x .303 дюймовый пулемет Lewis в хвостовой

нижней турели, 7 магазинов по 97 патронов каждый; до 908 кг бомб

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

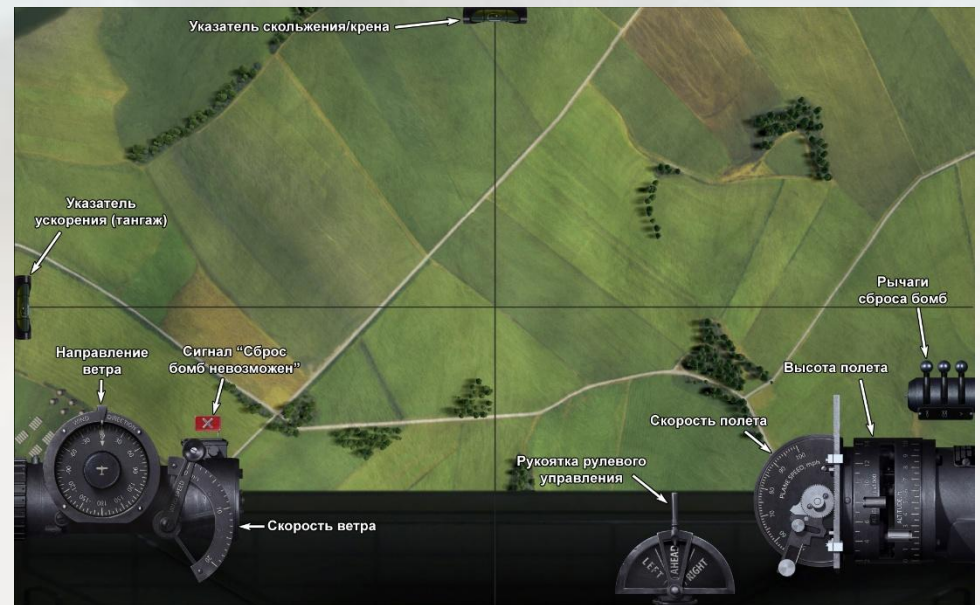
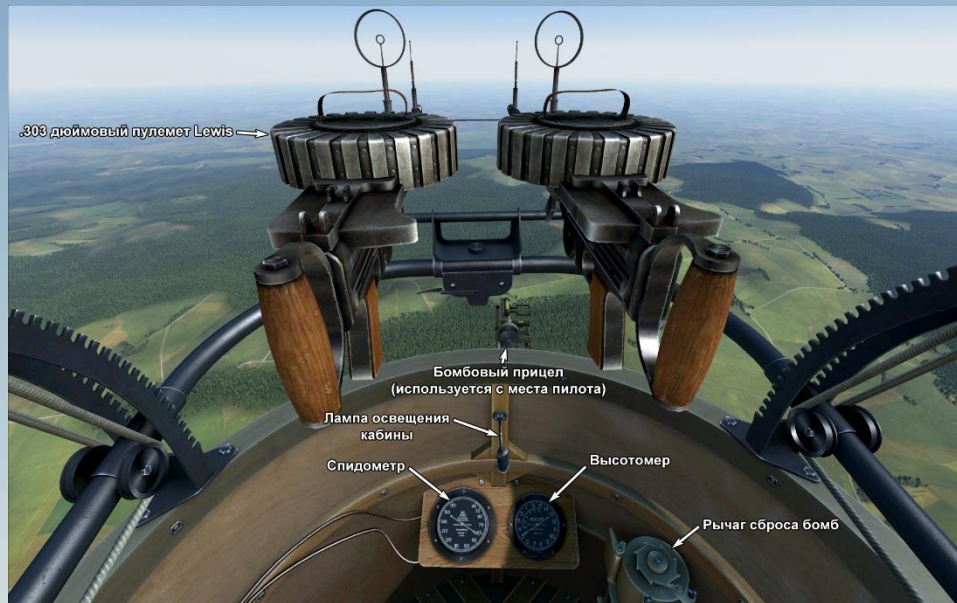
Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

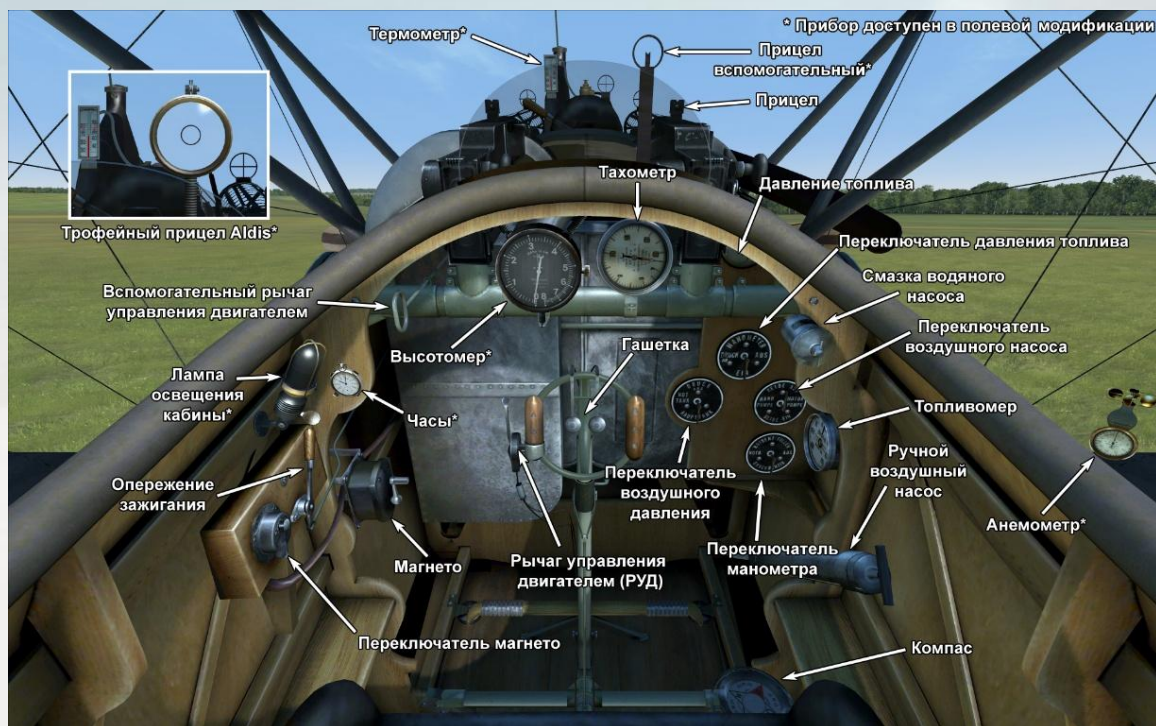
Модификация вооружения: 1 x 57 мм безоткатная пушка Davis (носовая турель), 17 патронов; 2 x .303 дюймовых пулемета Lewis (хвостовая турель), 14 магазинов по 97 патронов каждый

A.2 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ АНТАНТЫ

Handley Page 0/400, позиции стрелков и бомбовый прицел



А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Albatros D.II

Первенец в легендарной плеяде истребителей Albatros, чье имя станет символом и синонимом истребителя Великой Войны. Самолет стал следующим шагом в развитии конструкции под руководством инженера Роберта Телена (Robert Thelen). К существующим на Albatros D.I чистым аэродинамическим формам фюзеляжа, новая модель получила центральные стойки N-образной формы. Верхнее крыло было перемещено ближе к фюзеляжу, на уровень глаз пилота. Ранняя модификация самолета оснащалась коробчатыми радиаторами Windhoff, крепившиеся по бокам фюзеляжа.

Самолет выпускался на фабриках Albatros Werke, Ostdeutsche Albatros Werke, Luft-Verkehrs-Gesellschaft mbH. Всего было выпущено 768 экземпляров Albatros D.II.

В августе 1916 года первые партии истребителей Albatros D.I и D.II поступают на полевые аэродромы. Два пулемета Spandau становятся стандартным вооружением для всех последующих германских истребителей. Самолет попадает в руки опытных пилотов, которые объединив свой опыт воздушных боев с пилотажными качествами, стали завоевывать превосходство в воздухе. Массовый выпуск истребителей Albatros способствовал превосходству германской авиации, обозначившемуся к апрелю 1917 года. «Кровавый апрель» стал синонимом больших потерь британской авиации в 1917 году.

Albatros D. II применялся для уничтожения самолетов и аэростатов противника. Так же на нем выполнялись задачи по прикрытию двухместных бомбардировщиков и разведчиков. Пилоты отмечали мощность вооружения, прекрасный обзор вперед и вверх, легкость в управлении, высокую скорость и скороподъемность. Истребитель принимал участие в боях на Западном фронте.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Mercedes D.III рядный, 160 л.с.
Высота: 2640 мм
Длина: 7400 мм
Размах крыла: 8500 мм
Площадь крыла: 24.9 кв.м
Масса пустого самолета: 673 кг
Максимальная взлетная масса: 898 кг
Запас топлива: 85 л
Запас масла: 10 л
Скорость набора высоты: 4 минуты, 27 секунд до 1000 м; 9 минут, 26 секунд до 2000 м; 16 минут, 10 секунд до 3000 м; 30 минут до 4000 м

Максимальная скорость: 164 км/ч на уровне моря; 156 км/ч на 1000 м; 148 км/ч на 2000 м; 139 км/ч на 3000 м; 129 км/ч на 4000 м
Практический потолок: 5000 м
Продолжительность полета: 1 час, 20 минут (боя); 2 часа, 50 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08/15, 500 патронов на пулемет
Модификация вооружения: 1 x 20 мм надкрыльевая пушка Becker, 4 магазина по 15 патронов каждый

А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Albatros D.II Late

После поставки Albatros D.II на фронт было замечено, что коробчатые радиаторы Windhoff регулярно отказывали во время боя. Для решения этой проблемы коробчатые радиаторы были заменены на радиаторы Teves & Braun, устанавливаемые в центральной секции верхнего крыла.

Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Mercedes D.III рядный, 160 л.с.

Высота: 2640 мм

Длина: 7400 мм

Размах крыла: 8500 мм

Площадь крыла: 24.9 кв.м

Масса пустого самолета: 673 кг

Максимальная взлетная масса: 898 кг

Запас топлива: 85 л

Запас масла: 10 л

Скорость набора высоты: 4 минуты, 27 секунд до 1000 м; 9 минут, 26 секунд до 2000 м; 16 минут, 10 секунд до 3000 м; 30 минут до 4000 м

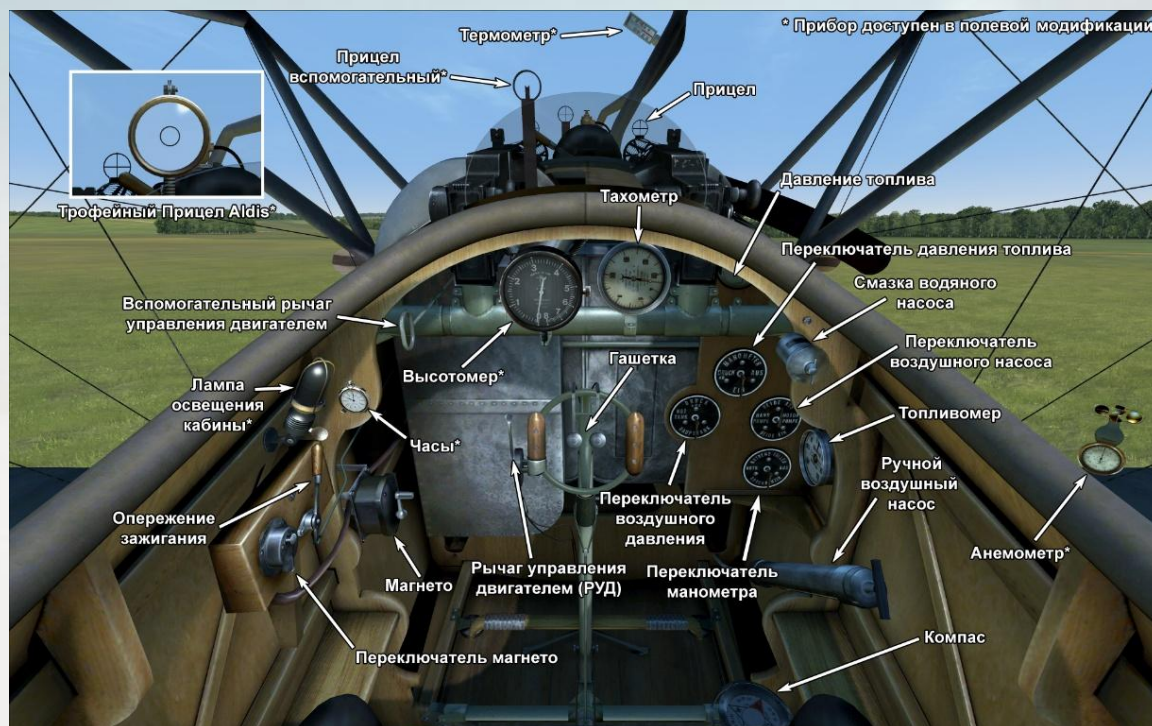
Максимальная скорость: 164 км/ч на уровне моря; 156 км/ч на 1000 м; 148 км/ч на 2000 м; 139 км/ч на 3000 м; 129 км/ч на 4000 м

Практический потолок: 5000 м

Продолжительность полета: 1 час, 20 минут (боя); 2 часа, 50 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08/15, 500 патронов на пулемет

Модификация вооружения: 1 x 20 мм надкрыльевая пушка Becker, 4 магазина по 15 патронов каждый



А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

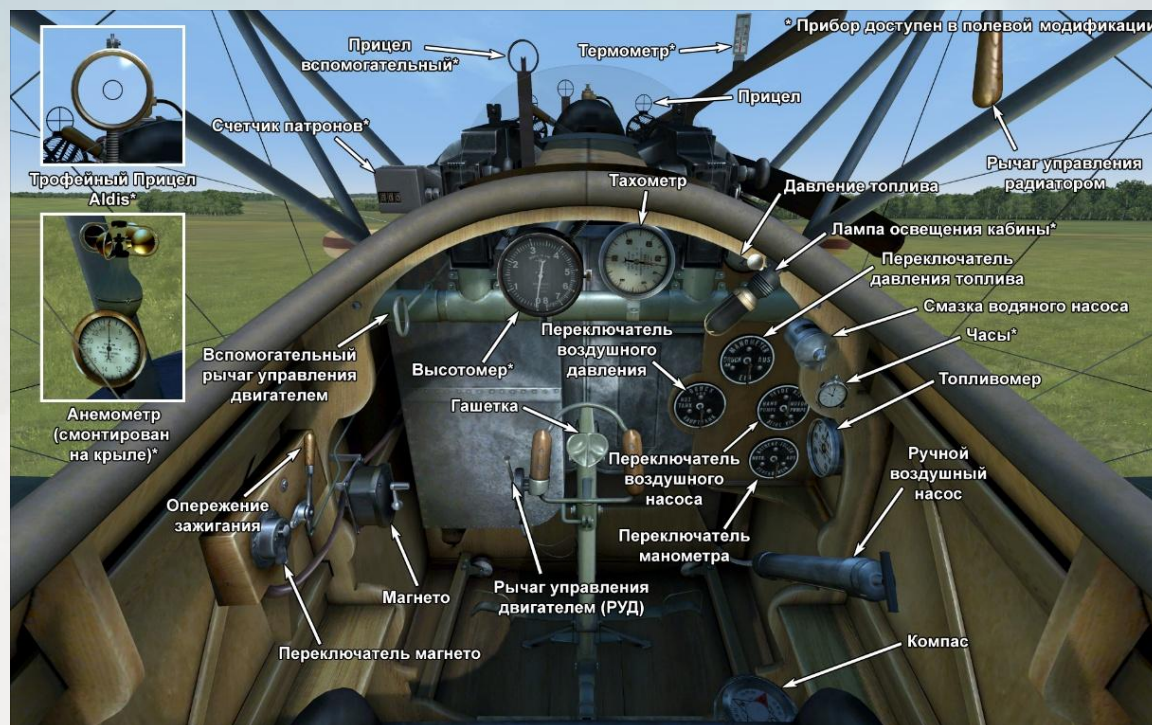


Albatros D.III

Ознакомившись с конструкцией истребителя фирмы Nieuport, немецкие авиаинженеры спроектировали нижнее крыло нового самолета более узким и меньшего размаха, чем верхнее. Концы крыльев приобрели стреловидную форму, что позволило избавиться от вибрации крыльев. Из особенности конструкции можно упомянуть следующее: тяга элеронов проходила через нижнее крыло, радиатор был перенесен с бортов фюзеляжа в середину верхнего крыла, крылья получили V-образные стойки. Снижение веса самолета была одной из важнейших задач для того времени. Самолет выпускался на фабриках Albatros Werke и Ostdeutsche Albatros Werke. Всего было выпущено 1346 экземпляров Albatros D.III.

В августе — сентябре 1916 года прошли первые испытательные полеты, после которых в декабре 1916 года самолет поступает в истребительные эскадрильи. Несколько месяцев испытаний в боевых условиях показали, что самолет теряет нижнее крыло при пикировании и резком вираже. Вода из расположенного в верхнем крыле радиатора попадает на пулеметы и делает стрельбу невозможной. Это обусловило перемещение радиатора в правую сторону от пилота. С июня 1917 года стали устанавливать сотовый радиатор конструкции Daimler, что позволило решить проблему с перегревом двигателя. Широкий выпуск истребителей Albatros D.III способствовал численному превосходству германской авиации, в апреле 1917 года.

Albatros D. III применялся для уничтожения самолетов и аэростатов противника. Так же на нем выполнялись задачи по прикрытию двухместных бомбардировщиков и разведчиков. Пилоты отмечали прекрасный обзор вперед и вниз, легкость в управлении, высокую скорость и скороподъемность. После установки двигателя Mercedes D. IIIa, летные характеристики истребителя улучшились, сохранив его в строю до осени 1918 года. Истребитель принимал участие в боях на Западном и Палестинском фронте.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Mercedes D.IIIa рядный, 180 л.с.
Высота: 2900 мм
Длина: 7330 мм
Размах крыла: 9000 мм
Площадь крыла: 20.54 кв.м
Масса пустого самолета: 660 кг
Максимальная взлетная масса: 885 кг
Запас топлива: 110 л
Запас масла: 8 л
Скорость набора высоты: 3 минуты, 57 секунд до 1000 м; 8 минут, 14 секунд до 2000 м; 13 минут, 37 секунд до 3000 м; 20 минут, 52 секунды до

4000 м; 32 минуты, 13 секунд до 5000 м
Максимальная скорость: 170 км/ч на уровне моря; 163 км/ч на 1000 м; 155 км/ч на 2000 м; 146 км/ч на 3000 м; 137 км/ч на 4000 м; 126 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 5800 м
Продолжительность полета: 1 час, 30 минут (боя); 3 часа, 10 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08/15, 500 патронов на пулемет
Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой трофейный пулемет Lewis, 4 магазина по 97 патронов каждый

А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Albatros D.Va

Перед конструкторами компании Albatros Werke стояла задача создать скоростной маневренный истребитель. Предыдущий Albatros D.III имел дефект нижнего крыла, в результате чего оно ломалось при крутом пикировании. Не зная истинную причину этого дефекта, конструкторы перенесли тяги управления элеронами с нижнего крыла на верхнее.

Весной 1917 года прошли испытательные полеты. Внешне Albatros D.V отличался большей площадью вертикального оперения. Верхнее крыло опустили ближе к фюзеляжу. Радиатор сместили вправо от пилота. Корпус приобрел округлое сечение.

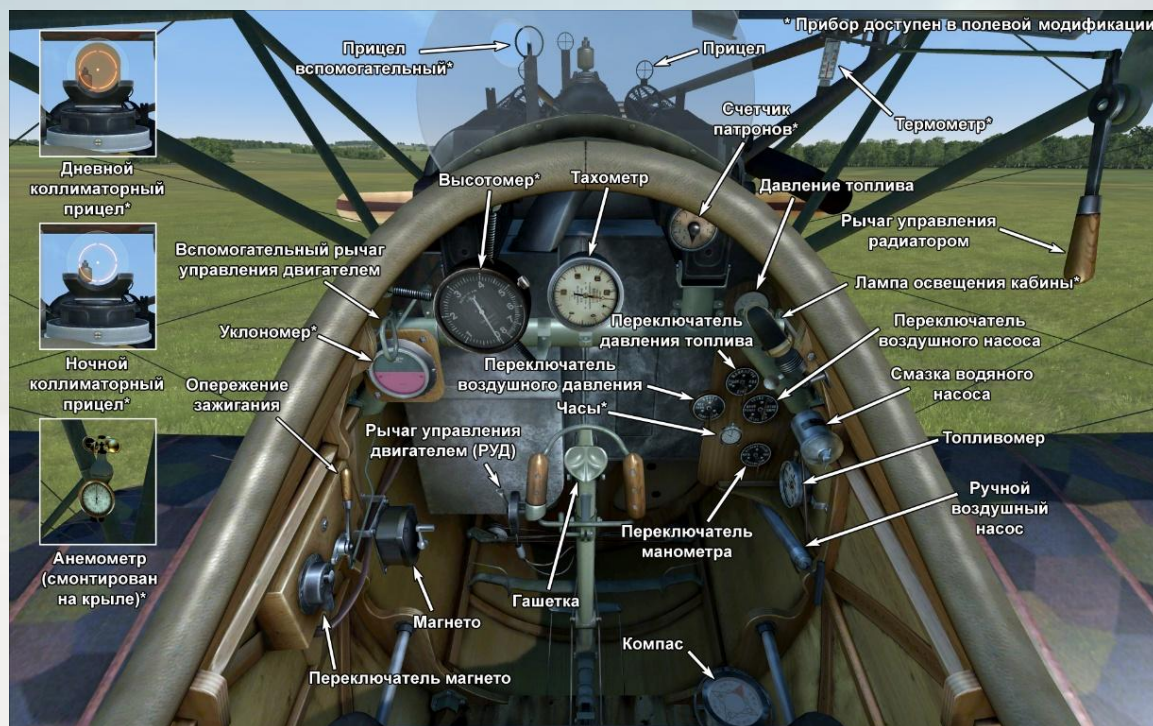
Albatros D.V поступает в истребительные эскадрильи в мае 1917 года. Несколько месяцев испытаний в боевых условиях показали, что проблема с нижним крылом не решена. Тогда конструкторы вернули тягу управления элеронами в нижнее крыло и усилили место крепления V-образной стойки к нижнему лонжерону дополнительной распоркой, установили более мощный двигатель Mercedes D.IIIa. С такими изменениями самолет получил название Albatros D.Va.

Самолет выпускался на фабриках Albatros Werke и Ostdeutsche Albatros Werke.

Всего было выпущено 1650 экземпляров Albatros D.V и D.Va.

Albatros применялся для уничтожения самолетов противника. Пилоты отмечали прекрасный обзор, хорошую управляемость, достаточную скорость и скороподъемность. Новый мотор улучшил летные характеристики на больших высотах. Оставалось недоверие к креплению нижнего крыла — летчики отказывались выполнять крутое пикирование в бою. Несмотря на это, ветераны продолжали увеличивать свой боевой счет. Чаще применяли вылет большими группами.

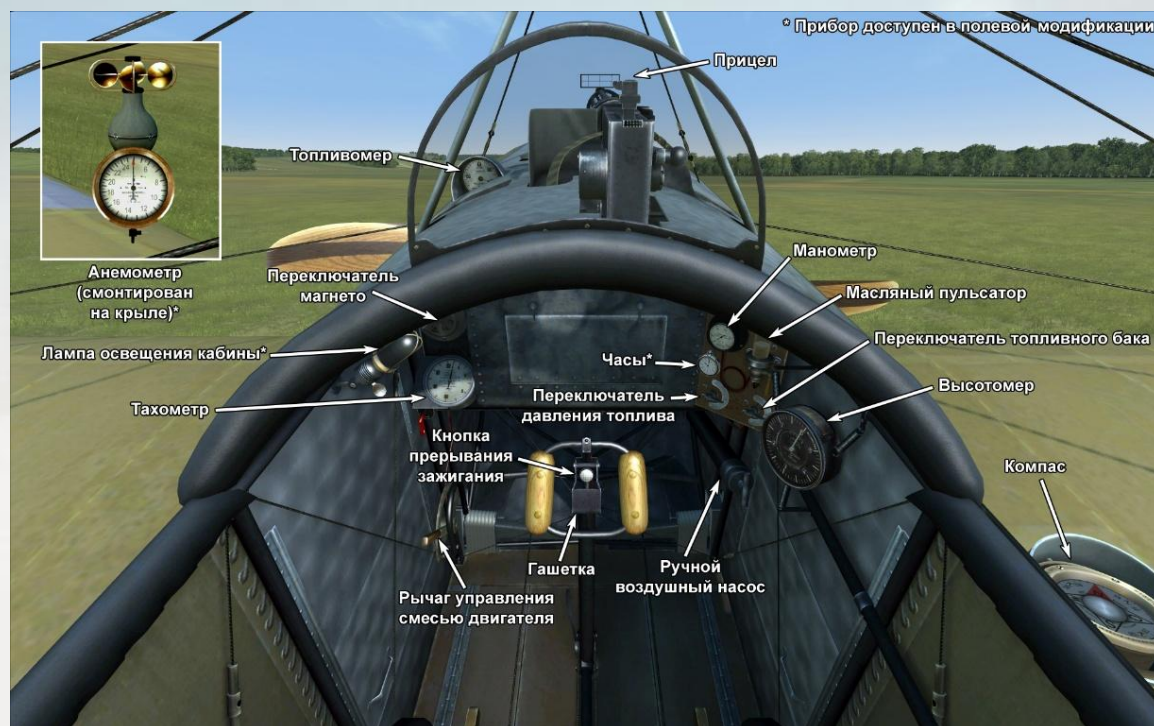
Самолет принимал участие в боях на Западном и Палестинском фронтах.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Mercedes D.IIIa рядный, 180 л.с.
Высота: 2900 мм
Длина: 7330 мм
Размах крыла: 9050 мм
Площадь крыла: 21.2 кв.м
Масса пустого самолета: 680 кг
Максимальная взлетная масса: 915 кг
Запас топлива: 103 л
Запас масла: 9 л
Скорость набора высоты: 4 минуты, 13 секунд до 1000 м; 8 минут, 46 секунд до 2000 м; 14 минут, 32 секунды до 3000 м; 22 минут, 30 секунд до 4000 м; 35 минут, 55

секунд до 5000 м
Максимальная скорость: 170 км/ч на уровне моря; 163 км/ч на 1000 м; 154 км/ч на 2000 м; 145 км/ч на 3000 м; 135 км/ч на 4000 м; 124 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 5600 м
Продолжительность полета: 1 час, 30 минут (боя); 3 часа, 10 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08/15, 500 патронов на пулемет
Модификация вооружения: 1 x .303 дюймовый надкрыльевой трофейный пулемет Lewis, 4 магазина по 97 патронов каждый

A.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Fokker E.III

Фоккер E.III Эйндеккер - одноместный истребитель-моноплан, разработанный конструктором Энтони Фокером в начале 1915 года. Управление самолётом по крену осуществлялось перекосом крыла (т.н. гошированием). Данная система управления была характерна для всех ранних аэропланов. Впоследствии, на смену ненадёжной и малоэффективной системе гоширования пришло управление по крену с помощью элеронов.

Фоккер E.III был оснащён синхронизатором стрельбы - революционным новшеством, изменившим представление о воздушных боях. Синхронизатор позволял вести стрельбу сквозь вращающийся винт, не повреждая его при этом. Такая установка резко повысила эффективность воздушной стрельбы. Толчком к созданию синхронизатора кулачкового типа послужил захват Морана Солнье Тип L пилота Роланда Гарро. Этот самолёт был оснащён стальными уголковыми отсекающими пуль, закреплёнными на лопастях и предохранявшими винт от разрушения. Такая конструкция также позволяла стрелять сквозь вращающийся винт, но отсекатели сильно уменьшали эффективность винта. Энтони Фоккер пошёл другим путём, создав механизм связывающий вал двигателя со спусковым механизмом пулемета. Выстрел мог быть произведен только при отсутствии лопасти винта перед дулом пулемета. Наличие синхронизатора позволило немецким пилотам безгранично господствовать в воздухе вплоть до начала 1916 года. Этот период вошёл в историю как «Бич Фоккера», а пилоты союзников называли свои слабооружённые самолёты «кормом для Фоккера».

Первым пилотом, одержавшим официально подтверждённую воздушную победу на Эйндеккере, был лейтенант Винтгенс (Фоккер E.I), который 15 июля 1915 года сбил французский Моран Парасоль. Другим известным асом ПМВ был Освальд Бёльке, одержавший 19 из своих 40 воздушных побед на Фоккер E.III. Вторым по результативности на Эйндеккере был другой прославленный германский ас – Макс Иммельман (15 побед). Появление в начале 1916 года на театре воздушных действий самолётов DH-2 и Nieuport 11 положило конец абсолютному доминированию Фоккер E.III и вместе с тем закончило эру «бича Фоккера».

Всего было построено 270 экземпляров Фоккер E.III. Часть построенных самолётов была передана в другие страны – Османскую империю, Австро-венгрии и Болгарию.

Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Oberursel U.I

роторный, 100 л.с.

Высота: 2290мм

Длина: 7160 мм

Размах крыла: 10000 мм

Площадь крыла: 15.99 кв.м

Масса пустого самолета: 417 кг

Максимальная взлетная масса: 641 кг

Запас топлива: 120 л

Запас масла: 25 л

Скорость набора высоты: 6 минут, 28 секунд до 1000 м;

14 минут, 35 секунд до 2000 м; 28 минут, 45 секунд до 3000 м

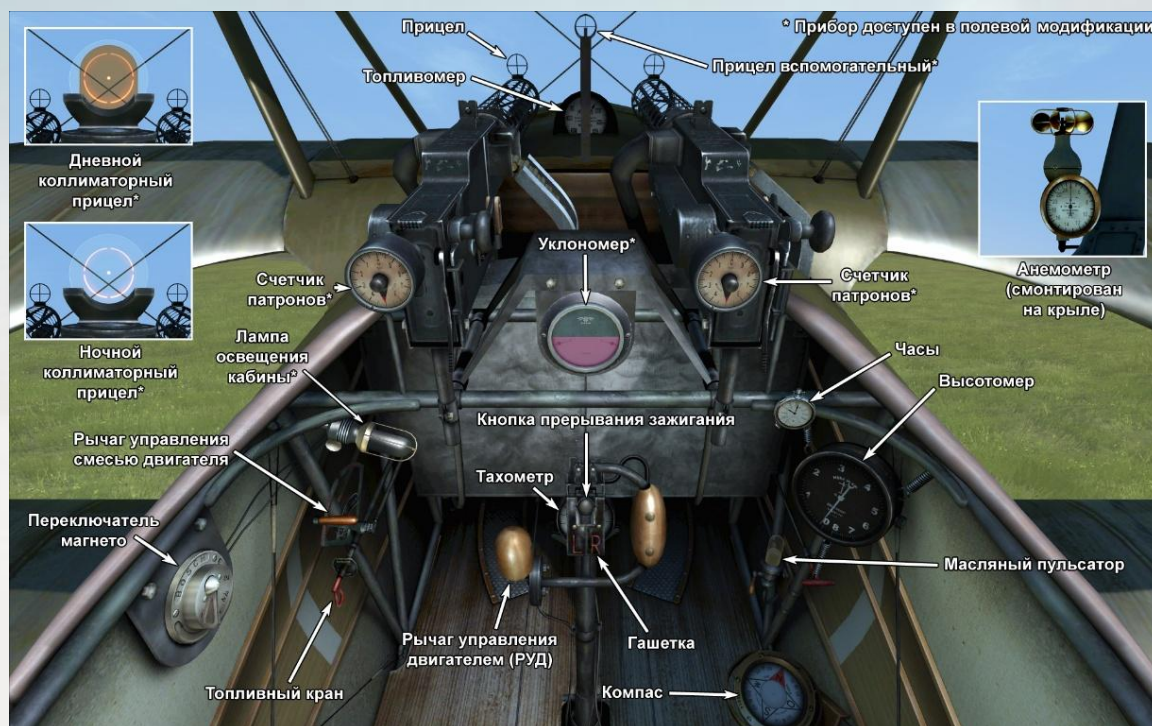
Максимальная скорость: 142 км/ч на уровне моря, 133 км/ч на 1000 м; 123 км/ч на 2000 м; 113 км/ч на 3000 м; 97 км/ч на 4000 м

Практический потолок: 4000 м

Продолжительность полета: 3 часа (боя); 3 часа (крайсерского полета)

Вооружение: 1 x 7.92 мм пулемет IMG 08, 500 патронов

A.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Fokker Dr.I

Весной 1917 года во время посещения Jasta 11, Энтони Фоккер ознакомился с конструкцией трофейного английского истребителя Sopwith Triplane. Манфред фон Рихтгофен подробно рассказал о воздушном бое с этим новым английским истребителем. Лишь благодаря своему опыту ему удалось избежать поражения. К августу 1917 года в Шверине был готов опытный экземпляр триплана F.I. Из особенностей конструкции получившегося самолета можно упомянуть: металлический каркас фюзеляжа, стабилизатора и киля, отсутствие расчалок, размещение элеронов на верхнем крыле. Самолет получился более прочным и компактным по сравнению с английским Sopwith Triplane. Всего был выпущено около 320 экземпляров.

23 сентября 1917 совершая боевой вылет на опытной версии самолета, Вернер Фосс сбивает два английских истребителя, после чего подвергается атаке шести S.E. 5. В этом историческом бою каждый из самолетов англичан получил повреждения, а два вышли из боя. Только численное превосходство оппонентов оборвало жизнь немецкого аса. К октябрю 1917 года первые партии Fokker Dr.I начинают прибывать в боевые эскадрильи. Fokker Dr.I применялся для истребления самолетов противника, редко для прикрытия двухместных разведчиков.

Пилоты отмечали великолепную скороподъемность, прекрасный обзор из кабины. «Самолет разворачивается буквально на пятачке!» — в восхищении говорили пилоты. Благодаря этому, самолет мог уйти из-под атаки или же встретить в лоб самолет противника.

Особенно английские пилоты опасались ситуаций, когда в боевом строю летели одновременно и Fokker Dr.I и Albatros D.Va. Первые увлекали противника в «собачью салку», а вторые сбивали выходящих из боя истребителей противника.

К весне 1918 года самолет морально устарел. Лишь выдающие немецкие асы продолжали совершать боевые вылеты, в совершенстве владея техникой пилотирования и стреляя с завидной меткостью из любых ракурсов и положений.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Oberursel UR II
 роторный, 110 л.с.
Высота: 2950 мм
Длина: 5770 мм
Размах крыла: 7190 мм
Площадь крыла: 18.66 м²
Масса пустого самолета: 388 кг
Максимальная взлетная масса: 571 кг
Запас топлива: 72 л
Запас масла: 20 л
Скорость набора высоты: 2 минуты, 56 секунд до 1000 м; 5 минут, 58

секунд до 2000 м; 9 минут, 30 секунд до 3000 м; 13 минут, 57 секунд до 4000 м; 20 минут, 10 секунд до 5000 м
Максимальная скорость: 178 км/ч на уровне моря; 170 км/ч на 1000 м; 161 км/ч на 2000м; 151 км/ч на 3000 м; 141 км/ч на 4000 м; 129 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 5500 м
Продолжительность полета: 1 час, 40 минут (боя); 2 часа, 30 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08, 500 патронов на пулемет

А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



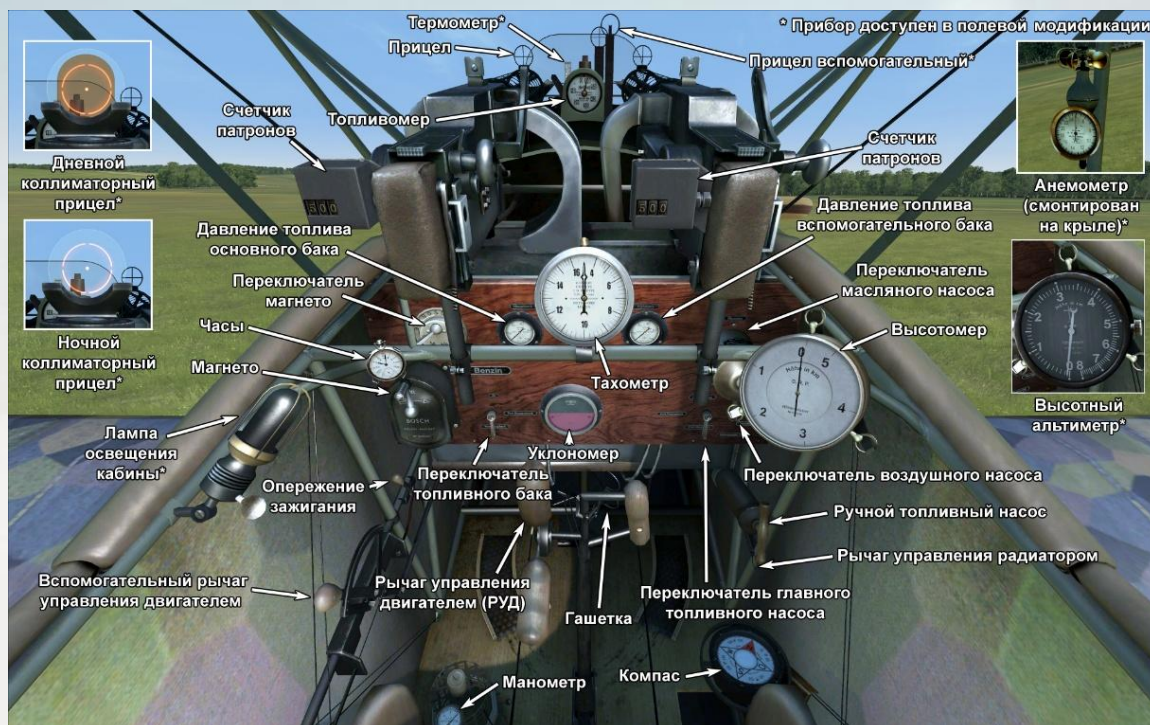
Fokker D.VII

Самолет спроектирован в конструкторском бюро Энтони Фоккера. Перед конструктором стояла задача создать скоростной истребитель, который мог бы составить конкуренцию французскому Spad—XIII и английскому S.E.5a. Из особенностей конструкции можно упомянуть: металлический каркас фюзеляжа; крыло с толстым профилем; отсутствие расчалок.

С 21 января по 12 февраля 1918 года в Адлерсхофе проходили истребительные соревнования, в ходе которых самолет показал лучшие показатели по скорости, скороподъемности, прочностным характеристикам. Манфред фон Рихтгофен, близкий друг Энтони Фоккера, также смог совершить пробный вылет на прототипе этого самолета и отметить ряд его мелких недостатков, в частности нестабильность при долгом пикировании, что впоследствии было устранено. Успешность конструкции самолета привела к тому, что самолет стал выпускаться на нескольких заводах: Fokker Flugzeug—Werke, Albatros Werke, Ostdeutsche Albatros Werke. Fokker D.VII стал одним из лучших — если не лучшим — истребителем конца войны. К концу 1918 года было выпущено и поставлено на фронт 2029 экземпляров.

В апреле 1918 года он поступил на передовые аэродромы баварских эскадрилий. Fokker D.VII применялся для прикрытия бомбардировочной авиации, истребления самолетов и аэростатов противника, изредка для ударов по колоннам врага в прифронтовой полосе и для разведки. В ходе эксплуатации выяснилось, что водяной радиатор недостаточно хорошо охлаждает двигатель. Изменив панель радиатора, форму капота двигателя и увеличив обдув цилиндров двигателя, удалось решить и эту проблему.

Пилоты отмечали хорошую скороподъемность, прекрасный обзор из кабины, устойчивость в вираже, хорошую управляемость на малых скоростях. "Самолет буквально висит на винте!" — в восхищении говорили пилоты. Все это помогало проводить бои как наступательного, так и оборонительного типа. До самого конца войны эскадрильи немцев, вооруженные этим типом самолета, были основными оппонентами самолетов союзников.



Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Mercedes D.IIIa рядный, 180 л.с.

Высота: 2950 мм

Длина: 6950 мм

Размах крыла: 8700 мм

Площадь крыла: 20.4 кв.м

Масса пустого самолета: 700 кг

Максимальная взлетная масса: 909 кг

Запас топлива: 91 л

Запас масла: 11 л

Скорость набора высоты: 3 минуты, 38 секунд до 1000 м; 7 минут, 40 секунд до 2000 м; 12

минут, 53 секунды до 3000 м; 20

минут, 19 секунд до 4000 м; 33

минуты, 50 секунд до 5000 м

Максимальная скорость: 190 км/ч на уровне моря; 180 км/ч на 1000 м; 168 км/ч на 2000 м; 156 км/ч на 3000 м; 142 км/ч на 4000 м; 125 км/ч на 5000 м

Практический потолок: 5600 м

Продолжительность полета: 1 час, 10 минут (боя); 2 часа, 50 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08, 500 патронов на пулемет

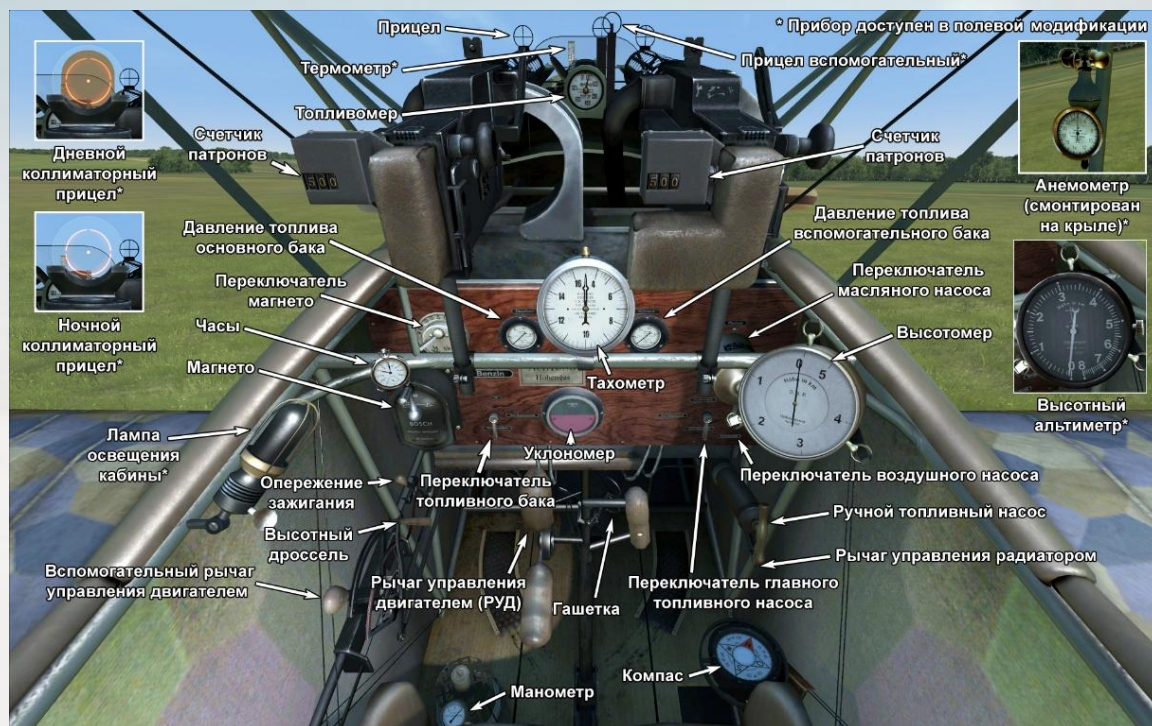
А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Fokker D.VIIF

В основном Fokker D.VII оснащались двигателями Mercedes D.IIIa, но так же на самолет устанавливался новый двигатель BMW, при этом модель самолета обозначалась как D.VIIF. Повышенная степень сжатия и дополнительный высотный дроссель нового двигателя дали самолету значительные улучшения летных характеристик. В сравнении с вариантом, оснащенным двигателем Mercedes, скороподъемность улучшилась почти вдвое, а при полностью открытом дросселе двигатель мог выдавать почти 250 лошадиных сил у земли на короткий период времени. Номинальная мощность в 230 лошадиных сил в связке с новым высотным карбюратором, значительно улучшили высотные характеристики самолета. Все это подняло тактико-технические характеристики самолета на новый, более высокий уровень боевых возможностей. Но проблемы с поставкой новых двигателей от производителя и их постоянный дефицит ограничили их использование, только на каждый третий-четвертый самолет устанавливался такой двигатель.

Новый D.VIIF в первую очередь поставлялся в элитные фронтовые эскадрильи - опытным летчикам-ветеранам, доказавшим свое мастерство в боях. Новая модификация самолета позволила германским асам иметь преимущества практически во всех параметрах, над новыми самолетами союзников.



Экипаж: 1

Двигатель: 1 x BMW IIIa рядный, 232 л.с.

Высота: 2950 мм

Длина: 6950 мм

Размах крыла: 8700 мм

Площадь крыла: 20.4 кв.м

Масса пустого самолета: 669.5 кг

Максимальная взлетная масса: 904 кг

Запас топлива: 95 л

Запас масла: 20.7 л

Скорость набора высоты: 2 минуты, 52 секунды до 1000 м;

5 минут, 24 секунды до 2000 м; 8 минут, 41 секунда до 3000 м; 11 минут, 54 секунды до 4000 м; 15 минут, 33 секунды до 5000 м
Максимальная скорость: 194 км/ч на уровне моря; 195 км/ч на 1000 м; 192 км/ч на 2000 м; 183 км/ч на 3000 м; 173 км/ч на 4000 м; 167 км/ч на 5000 м

Практический потолок: 9000 м

Продолжительность полета: 1 час, 42 минуты (боя); 4 часа, 26 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08, 500 патронов на пулемет

А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

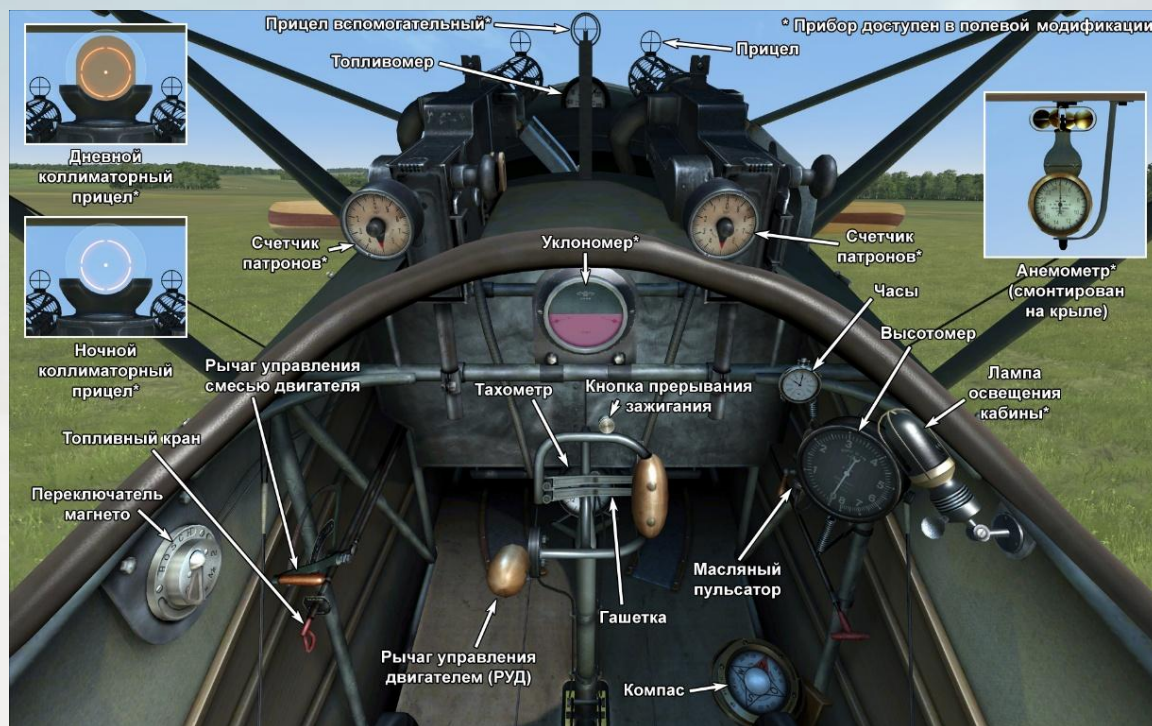


Fokker D.VIII

Самолет спроектирован в конструкторском бюро Энтони Фоккера специально для Вторых Истребительных Соревнований прошедших в испытательном центре в Адлерсхофе с 27 мая по 21 июня. В ходе работ был учтен опыт предыдущих разработок инженера Reinhold Platz (Рейнольд Платц). Из особенностей конструкции можно упомянуть ставший уже фирменным стилем - металлический каркас фюзеляжа и полностью деревянное крыло, которому больше не требовалось капризной полотняной обшивки. Крыло имело толстый профиль и размещалось на уровне глаз пилота, предоставляя свободный обзор вверх и вперед вниз. С 18 июня 1918 года в Adlershof (Адлерсхоф), проходят вторые истребительные соревнования, в ходе которых самолет продемонстрировал лучшие показатели в скорости, скороподъемности и пикировании. Поступает официальный заказ на изготовление около 400 экземпляров с двигателем Oberursel UR II, вариант с двигателем Oberursel UR III именовался Fokker E.Ve. Самолет выпускался на производственных линиях Fokker Flugzeug-Werke. До конца боевых действий было выпущено 285 экземпляров.

7 августа 1918 года истребитель поступает на передовой аэродром Jasta 6. 16 и 19 сентября произошли катастрофы с разрушением крыла, после чего все вылеты были прекращены. Началось расследование, по окончании которого к октябрю 1918 года самолет получил новое крыло и индекс - D.VIII.

Пилоты отмечали великолепную скороподъемность, прекрасный обзор из кабины, чувствительность руля управления, простоту в полете. В маневренности он превосходил легендарный Fokker D.VII и по одной из версий ему приписывался следующий эпитет: «самый совершенный истребитель первой мировой войны»! При посадке отмечалось легкое заваливание крыла вправо с небольшой тенденцией к развороту в ту же сторону. Документально подтверждено, что именно на этом истребителе 17 августа лейтенант Emil Rolf (Эмиль Рольф) сбил очередной самолет противника. Самолет принимал участие в боевых действиях на Западном фронте.



Экипаж: 1
Двигатель: 1 x Oberursel UR II роторный, 110 л.с.
Высота: 2820 мм
Длина: 5865 мм
Размах крыла: 8340 мм
Площадь крыла: 10.7 кв.м
Масса пустого самолета: 360 кг
Максимальная взлетная масса: 562 кг
Запас топлива: 69 л
Запас масла: 20 л
Скорость набора высоты: 2 минуты, 42 секунды до 1000 м;

5 минут, 47 секунд до 2000 м; 9 минут, 25 секунд до 3000 м; 14 минут, 2 секунды до 4000 м; 20 минут, 20 секунд до 5000 м
Максимальная скорость: 185 км/ч на уровне моря; 177 км/ч на 1000 м; 167 км/ч на 2000 м; 158 км/ч на 3000 м; 148 км/ч на 4000 м; 136 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 6500 м
Продолжительность полета: 1 час, 30 минут (боя); 2 часа, 20 минут (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 08, 500 патронов на пулемет

А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

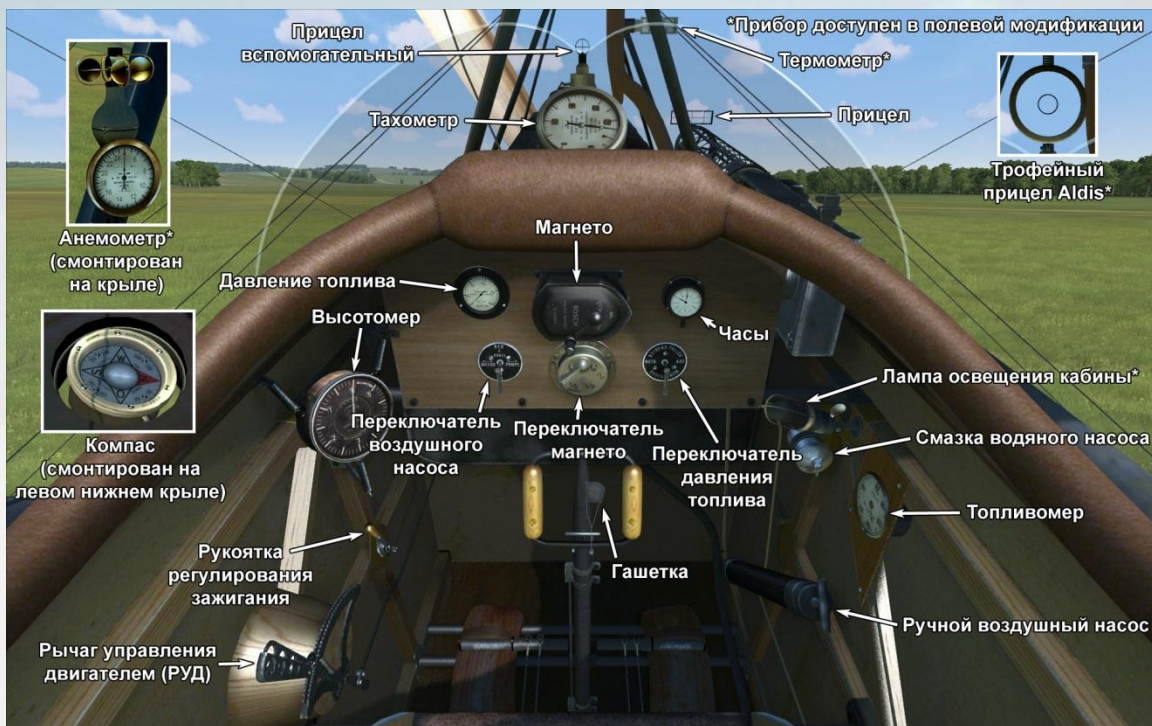


Halberstadt D.II

Первый прототип, оснащенный двигателем Mercedes D.I совершил полет в конце осени 1915 года, позже самолет оснастили двигателем Mercedes D.II с мощностью 120 л.с. и он под обозначением D.II поступил на производство, чтобы заменить морально устаревшие к тому времени монопланы Фоккера. Первые машины начали поступать в строевые части уже в июне 1916 года.

Большинству пилотов новый самолет очень понравился, особенно в сравнении со старыми Фоккерами, Хальберштадт имел большую скорость и значительно превосходил их по скороподъемности, был очень отзывчив и прост в управлении, что делало его очень маневренным в руках опытных германских летчиков.

К концу 1916 года самолет стал устаревать, что вызвало перевод самолета этого типа на менее напряженные участки фронта и постепенное выведение из боевого состава эскадрилий. В целом, самолет заслужил высокие оценки противостоящих авиаторов союзников на всех фронтах где он появлялся в воздухе. Всего было построено 96 машин Halberstadt D.II оснащенных двигателем Mercedes D.II.



Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Mercedes D.II рядный, 120 л.с.

Высота: 2660 мм

Длина: 7300 мм

Размах крыла: 8800 мм

Площадь крыла: 23.6 кв.м

Масса пустого самолета: 519 кг

Максимальная взлетная масса: 728 кг

Запас топлива: 96 л

Запас масла: 18 л

Скорость набора высоты: 4 минут до 1000 м; 8 минут, 50 секунд до 2000 м; 15 минут

до 3000 м; 23 минуты, 25 секунд до 4000 м; 37 минут, 35 секунд до 5000 м

Максимальная скорость: 145 км/ч на уровне моря; 138 км/ч на 1000 м; 131 км/ч на 2000 м; 124 км/ч на 3000 м; 115 км/ч на 4000 м; 105 км/ч на 5000 м

Практический потолок: 5950 м

Продолжительность полета: 2 часа, 34 минуты

Вооружение: 1 x 7.92 мм пулемет IMG 08/15, 500 патронов

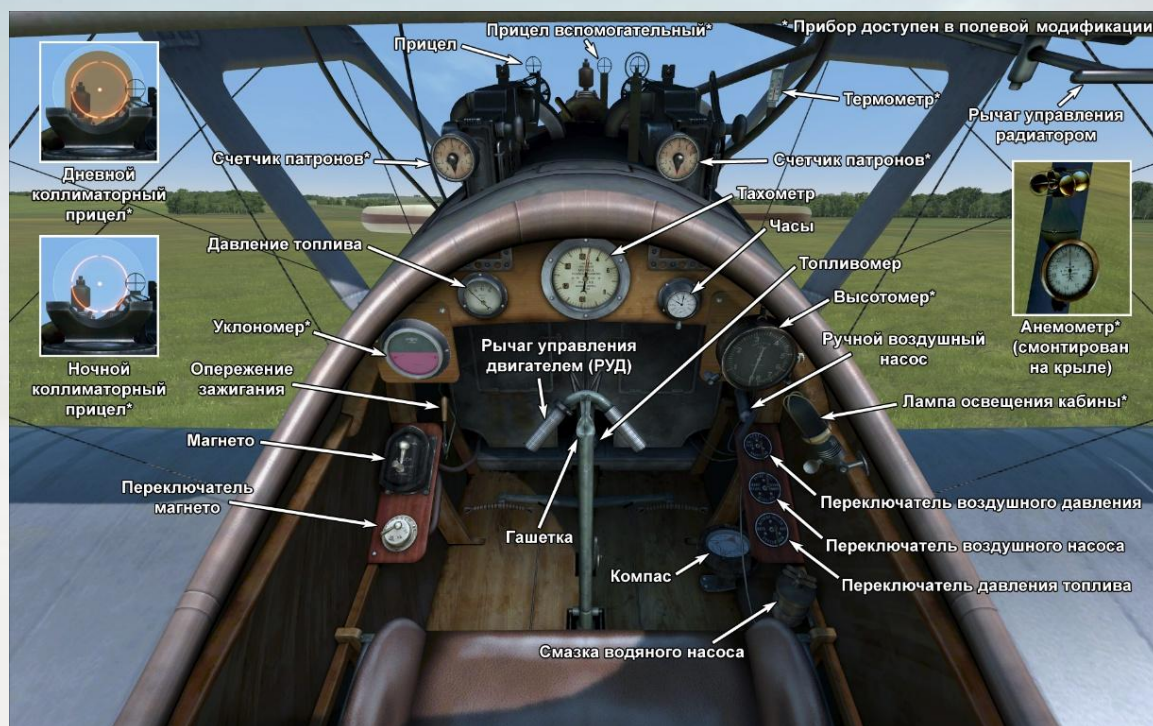
А.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Pfalz D.IIIa

Самолет разработан компанией Pfalz Flugzeugwerke. На немецких конструкторов произвел впечатление знаменитый французский истребитель Ньюпорт, выполненный по схеме полутораяплана. Поэтому при разработке своего истребителя они опирались на достижения французских инженеров. Первый испытательный полет совершен в мае 1917 года. Из особенностей конструкции можно упомянуть размещение пулеметов по сторонам от двигателя и размещение тяги управления элеронами в нижнем крыле. Спустя полгода выходит Pfalz D.IIIa, который отличался от предшественника более мощным двигателем, увеличенной площадью хвостового оперения, измененной формой нижнего крыла и пулеметами, установленными на уровне глаз пилота. Всего было выпущено 1010 экземпляров Pfalz D.III и Pfalz D.IIIa.

В июле 1917 года первые партии истребителей поступили в боевые эскадрильи. Pfalz использовался для сопровождения бомбардировщиков, а также уничтожения самолетов и аэростатов противника. Пилоты отмечали прекрасный обзор из кабины и хорошую маневренность самолета, стабильность при стрельбе из пулеметов; скорость и набор высоты оценивались как хорошие. Некоторые пилоты утверждали, что чуткость управления даже лучше, чем на Albatros D.V. Крутое пикирование в бою и вынужденные посадки продемонстрировали прочность конструкции. Английские и французские пилоты утверждали, что самолет можно сбить лишь в случае, когда пилот тяжело ранен или убит. Устанавливаемый позднее двигатель Mercedes D.IIIa, несколько повысил летные характеристики. Истребитель принимал участие в боевых действиях на Западном и Турецком фронтах.



Экипаж: 1

Двигатель: 1 x Mercedes D.IIIa рядный, 180 л.с.

Высота: 2670 мм

Длина: 6950 мм

Размах крыла: 9400 мм

Площадь крыла: 22.09 кв.м

Масса пустого самолета: 725 кг

Максимальная взлетная масса: 905 кг

Запас топлива: 94 л

Запас масла: 20 л

Скорость набора высоты: 3 минуты, 50 секунд до 1000 м;

7 минут, 55 секунд до 2000 м; 12 минут, 51 секунда до 3000 м; 19 минут, 19 секунд до 4000 м; 28 минут, 38 секунд до 5000 м

Максимальная скорость: 168 км/ч на уровне моря; 160 км/ч на 1000 м; 152 км/ч на 2000 м; 144 км/ч на 3000 м; 134 км/ч на 4000 м; 134 км/ч на 5000 м

Практический потолок: 6000 м

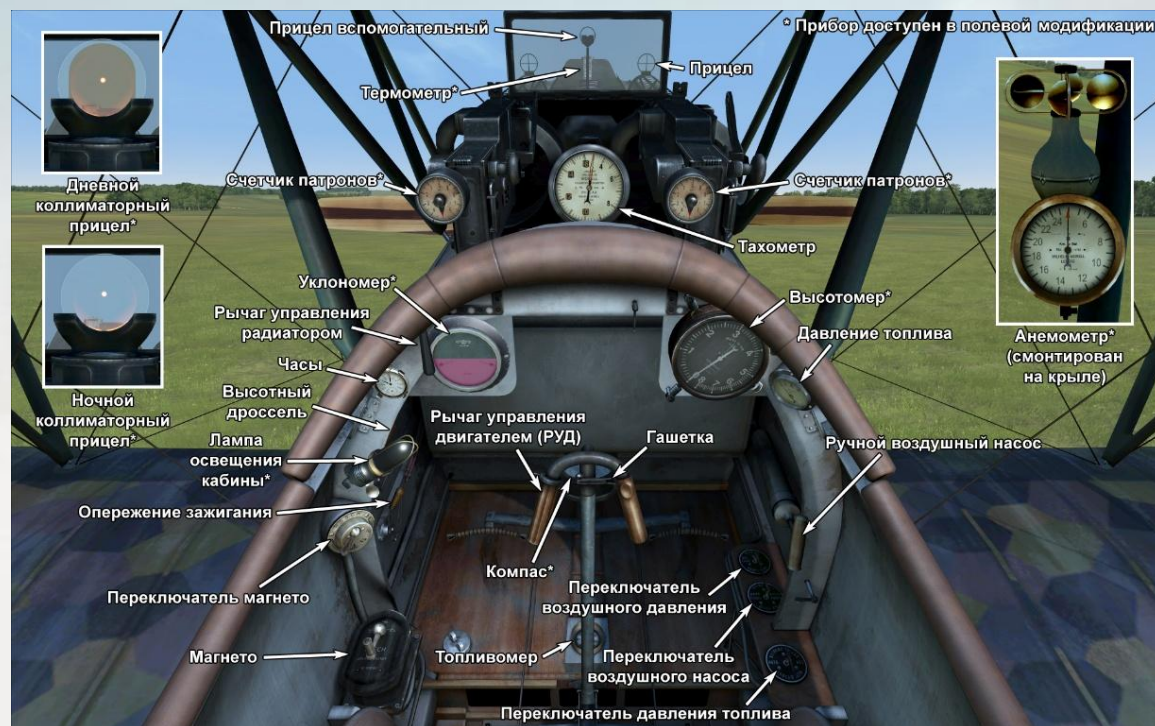
Продолжительность полета: 1 час, 10 минут (боя); 2 часа, 50 минут (крейсерского полета)

Вооружение: 2 x 7.92 мм полета IMG 08, 500 патронов на пулемет

A.3 ОДНОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Jasta 23b, Ltn. Paul Vogel



Pfalz D.XII

Конструкторы компании, создавая очередную версию истребителя, решили использовать тонкий профиль крыла, как у SPAD VII. Это крыло удачно вписывалось в тактику воздушных боев, применявшуюся немецкими пилотами: пикирование, затем удар по противнику и уход с набором высоты. К особенностям конструкции можно также отнести равную площадь нижнего и верхнего крыльев. Впервые радиатор разместили перед двигателем, аналогично Fokker D.VII. Ограничение по времени не позволило разработать новую конструкцию радиатора, поэтому конструкторы использовали трубчатый радиатор старой конструкции, который уступал в эффективности сотовому. Всего было построено около 800 экземпляров.

Первый полет совершен в конце февраля 1918 года. На истребительных соревнованиях в июне 1918 года в Адлерсхофе с двигателем BMW IIIa самолет показал второй результат по скороподъемности — на 5 км за 17,6 минут! После этого он был отправлен на фронт для испытаний в боевых условиях. Пилоты отмечали хорошую видимость из кабины особенно вертикально вниз, в пикировании самолет обгонял Fokker D.VII, но уступал ему в маневренности, имел немного тяжелое управление рулями. 30 июня 1918 года самолет начал поступать в боевые эскадрильи. Самолет часто использовался в связке с Fokker D.VII, причем обычно держался чуть ниже последних, отличавшихся большей скороподъемностью. Чаще всего его закрепляли за молодыми пилотами и передавали в эскадрильи второго эшелона.

Среди недостатков упоминают стремление перейти в штопор при боевом развороте — выходил из штопора спустя 1500 метров. В горизонтальном вираже терял 150 метров высоты. После достижения высоты 3 км самолет несколько снижал свою скороподъемность. Можно предположить, что эти характеристики принадлежали самолету с двигателем Mercedes D.IIIa, так как приоритет поставок двигателей BMW IIIa был отдан компании Fokker. Самолет обладал высокой посадочной скоростью, что было новинкой для пилотов, поэтому при посадке часто ломались шасси. Истребитель принимал участие в боевых действиях на Западном фронте.

Экипаж: 1
Двигатель: 1 x BMW IIIa рядный, 232 л.с.
Высота: 2700 мм
Длина: 6350 мм
Размах крыла: 9000 мм
Площадь крыла: 21.7 кв.м
Масса пустого самолета: 753 кг
Максимальная взлетная масса: 921 кг
Запас топлива: 84 л
Запас масла: 18.5 л
Скорость набора высоты: 3 минуты, 45 секунд до 1000 м;

7 минут, 26 секунд до 2000 м; 11 минут, 16 секунд до 3000 м; 15 минут, 24 секунды до 4000 м; 20 минут, 2 секунды до 5000 м
Максимальная скорость: 197 км/ч на уровне моря; 198 км/ч на 1000 м; 195 км/ч на 2000 м; 185 км/ч на 3000 м; 174 км/ч на 4000 м; 163 км/ч на 5000 м
Практический потолок: 8850 м
Продолжительность полета: 1 час, 32 минуты (боя); 4 часа (крейсерского полета)
Вооружение: 2 x 7.92 мм пулемета IMG 08, 500 патронов на пулемет

А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



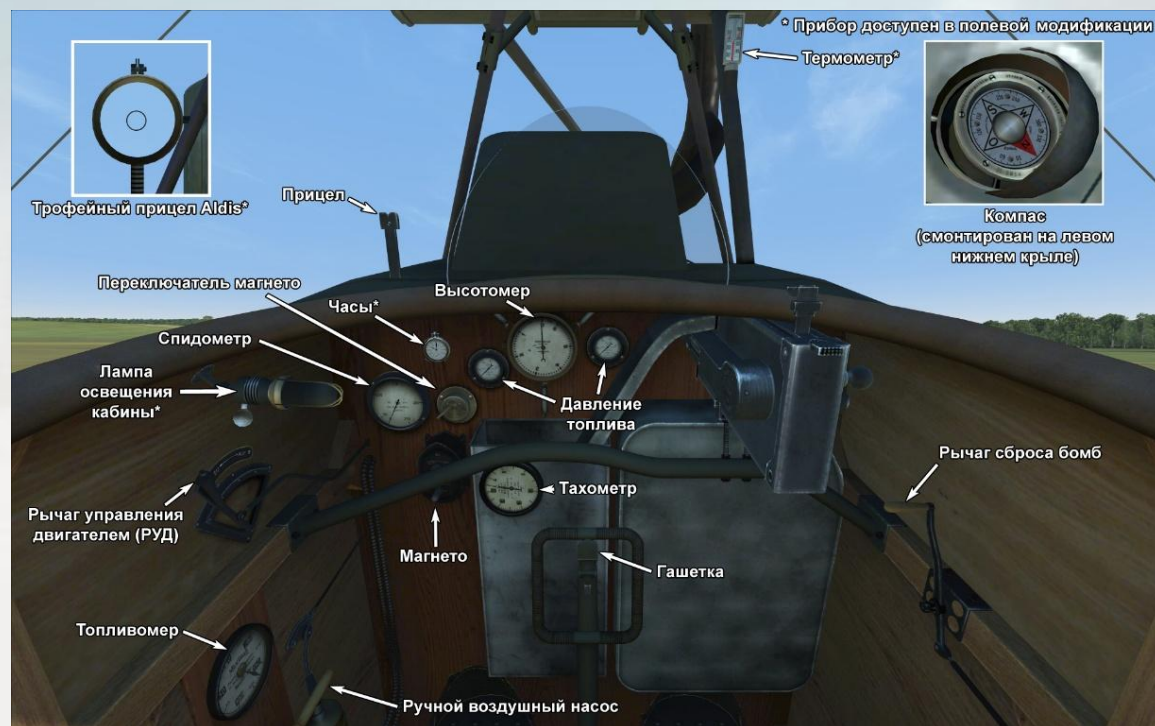
DFW C.V

Самолет был спроектирован и выпускался на заводах Deutsche Flugzeug Werke под Лейпцигом. Конструкторы поставили перед собой задачу создать достаточно легкий и в то же время прочный самолет. Из особенностей конструкции можно отметить: хвостовую балку, покрытую металлом; двигатель, защищенный металлическим обтекателем; два полых лонжерона в крыле; плавающие нервюры. Радиатор размещен над двигателем.

Первые упоминания о его полете датируются 11 июля 1916 года. После проведения официальных испытаний самолет отправили на фронт, где он получил прекрасные отзывы. С этого момента начинается массовый выпуск на других авиационных заводах: Aviatik, LVG, Halberstadt. К концу войны выпущено 3955 экземпляров. Самолет стал самым массовым в германской авиации в своем классе.

DFW C.V поступает в войсковые части в октябре 1916 года и направлялся в специальные отряды Luftstreitkräfte. В марте 1917 года DFW C.V поступает в Schutzstaffeln. Основные задачи, выполнявшиеся самолетом: сопровождение бомбардировщиков, дневная бомбардировка, корректировка огня наземной артиллерии, разведка, аэрофотосъемка наземных целей, персональный самолет в истребительных эскадрильях.

В числе его достоинств пилоты упоминают: легкость в управлении и простоту посадки, высокую скороподъемность, хороший обзор для стрелка-наблюдателя, в ряде отчетов с фронта есть упоминания о равной маневренности с Bristol Fighters 2b, неприхотливости обслуживания в полевых условиях, прочности конструкции.



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел DFW C.V

DFW C.V, позиция стрелка и бомбовый прицел



**Рукоятка изменения
масштаба изображения**

**Указатель
ускорения (тангаж)**

Направление

Сигнал «Сброс бомб невозможен»

— Скорость ветра

Высота полета

Скорость полета

Рукоятка рулевого управления

13

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Benz Bz.IV

рядный, 200 л.с.

Высота: 3140 мм

Длина: 5890 мм

Размах крыла: 13270 мм

Площадь крыла: 35.5 кв.м

Масса пустого самолета: 990 кг
Максимальная взлетная масса: 1477 кг

Запас топлива: 162.5 л

Запас масла: 30 л

Скорость набора высоты: 4 минуты до 1000 м; 7 минут до 2000 м; 15 минут до 3000 м; 25 минут до 4000 м; 40 минут до 5000 м

Максимальная скорость: 155 км/ч

Продолжительность полета: 3 часа, 30 минут

Вооружение: 1 x 7.92 мм курсовой пулемет IMG 08/15, 500 патронов; и 1 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 в хвостовой турели, 4 магазина по 250 патронов каждый; до 200 кг бомб; устанавливаемые камера для фоторазведки и радиостанция

Модификация вооружения: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 (хвостовая турель), 8 магазинов по 250 патронов каждый; 1 x 20 мм пушка Becker (хвостовая турель), 4 магазина по 15 патронов каждый

A.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Halberstadt CL.II (180 л.с.)

Разработка Halberstadt CL.II была ответом на спецификацию «idflieg» (инспекция войсковой авиации), выпущенную в августе 1916 года для нового «легкого самолета типа С» под двигатель мощностью 160-180 л.с.

Целью было создание двухместного истребителя сопровождения для защиты более тяжелых самолетов-разведчиков от атак союзных истребителей. В ноябре 1916 года «idflieg» заказало три прототипа Halberstadt CL.II с двигателем Mercedes D. III, так что первый готовый самолета был выпущен в апреле 1917 года, и после нескольких конструктивных изменений крыла проходил последние испытания в Адлесдорфе 2-7 мая 1917 года.

Поставки машин на фронт начались в августе 1917 года, в основном в эскадрильи «Schutzstaffeln» (охранные отряды) и «Schlachtstaffeln» (штурмовые отряды). Скороподъемность и маневренность данного самолета была отличной, и по отзывам экипажей он был близок по характеристикам к одномоторным истребителям, Albatros D. III и V. Хотя самолет мог нести на своем борту фото- и радиооборудование, и в первую очередь использовался в качестве истребителя сопровождения, он также успешно использовался в качестве самолета-штурмовика.

Из-за его хорошей маневренности и способности быстро менять высоту полета, он был в состоянии уклоняться от вражеского обстрела с земли и успешно использовался для ударов по сухопутным войскам противника и другим объектам на фронте.

Вследствие хороших характеристик и способности дать достойный отпор вражеским истребителям, легкий и удобный в полете, пилоты предпочитали CL.II относительно других типов самолета, и самолет оставался на службе на протяжении всей войны, наравне с появившимися позже более новыми типами самолетов.

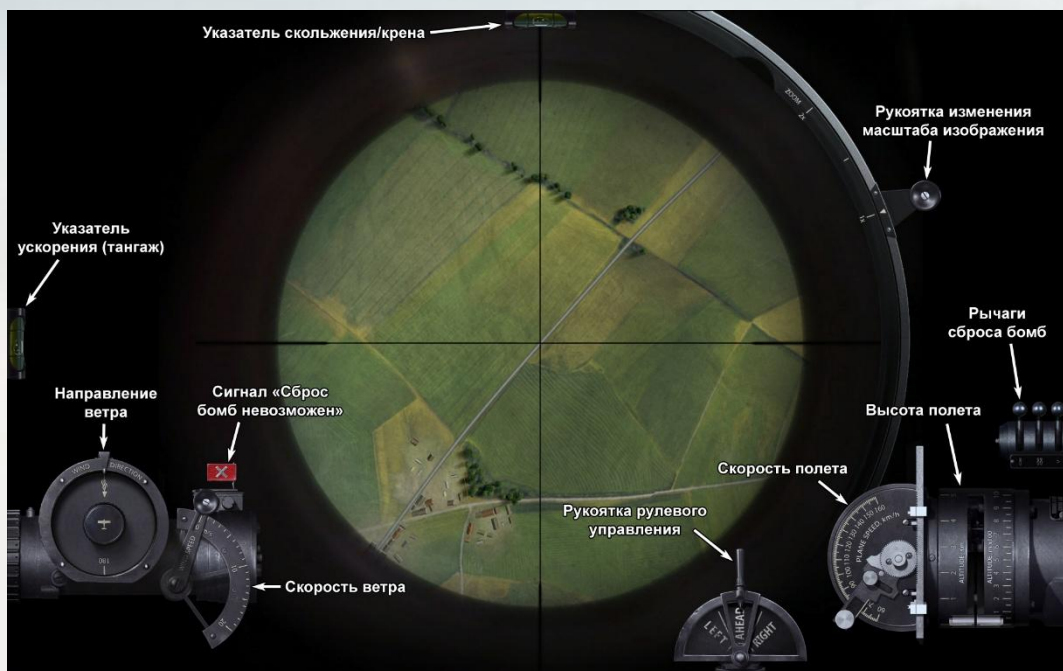
Точно неизвестно, как много CL.II было построено, но судя по заказам в 900 машин в 6-ти партиях на «Halberstadter Flugzeugwerke», плюс около 300 машин на «Bayerische Flugzeug Werke AG» 2-мя партиями, суммарное количество построенных машин было примерно около 1200 штук.



См. на следующей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Halberstadt CL.II

А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

Halberstadt CL.II, позиция стрелка и бомбовый прицел



Halberstadt CL.II (180 л.с.) (продолжение)

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Mercedes D.IIIa

рядный, 180 л.с.

Высота: 2750 мм

Длина: 7300 мм

Размах крыла: 10770 мм

Площадь крыла: 27.5 кв.м

Масса пустого самолета: 735 кг

Максимальная взлетная масса: 1145.2 кг

Запас топлива: 154.6 л

Запас масла: 28 л

Скорость набора высоты: 5

минут, 42 секунды до 1000 м; 12

минут, 52 секунды до 2000 м; 23

минуты, 20 секунд до 3000 м; 42

минуты, 40 секунд до 4000 м

Максимальная скорость: 165

км/ч на уровне моря; 156 км/ч

на 1000 м; 145 км/ч на 2000 м;

135 км/ч на 3000 м; 123 км/ч на

4000 м

Практический потолок: 5350 м

Продолжительность полета: 3 часа

Вооружение: 1 x 7.92 мм курсовой пулемет IMG 08/15, 500 патронов; и 1 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 в хвостовой турели, 3 магазина по 250 патронов каждый; до 150 кг бомб;

устанавливаемые камера для фоторазведки и радиостанция

Модификация вооружения: 2 x

7.92 мм курсовой пулемет IMG

08/15, 500 патронов на пулемет;

2 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17

(хвостовая турель), 6 магазинов

по 250 патронов каждый; 1 x 20

мм пушка Becker (хвостовая

турель), 4 магазина по 15

патронов каждый

A.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Halberstadt CL.II (200 л.с.)

В ходе модернизации CL.II был оснащен 200 л.с. двигателем Mercedes D.IIIaü, выдававшим большую мощность на высотах. Отличительной внешней особенностью CL.II, оснащенных этим двигателем, был горизонтально установленный воздушный насос. Однако старые двигатели Mercedes также модернизировались до стандартов D.IIIaü, и при этом на них сохранялся вертикально установленный воздушный насос.

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Mercedes D.IIIaü
рядный, 200 л.с.

Высота: 2750 мм

Длина: 7300 мм

Размах крыла: 10770 мм

Площадь крыла: 27.5 кв.м

Масса пустого самолета: 735 кг

Максимальная взлетная масса:
1145.2 кг

Запас топлива: 154.6 л

Запас масла: 28 л

Скорость набора высоты: 4
минуты, 27 секунд до 1000 м; 9
минут, 44 секунд до 2000 м; 16
минут, 49 секунд до 3000 м; 27
минут, 31 секунда до 4000 м

Максимальная скорость: 174
км/ч на уровне моря; 165 км/ч
на 1000 м; 155 км/ч на 2000 м;
144 км/ч на 3000 м; 132 км/ч на
4000 м

Практический потолок: 6150 м

Продолжительность полета: 3
часа

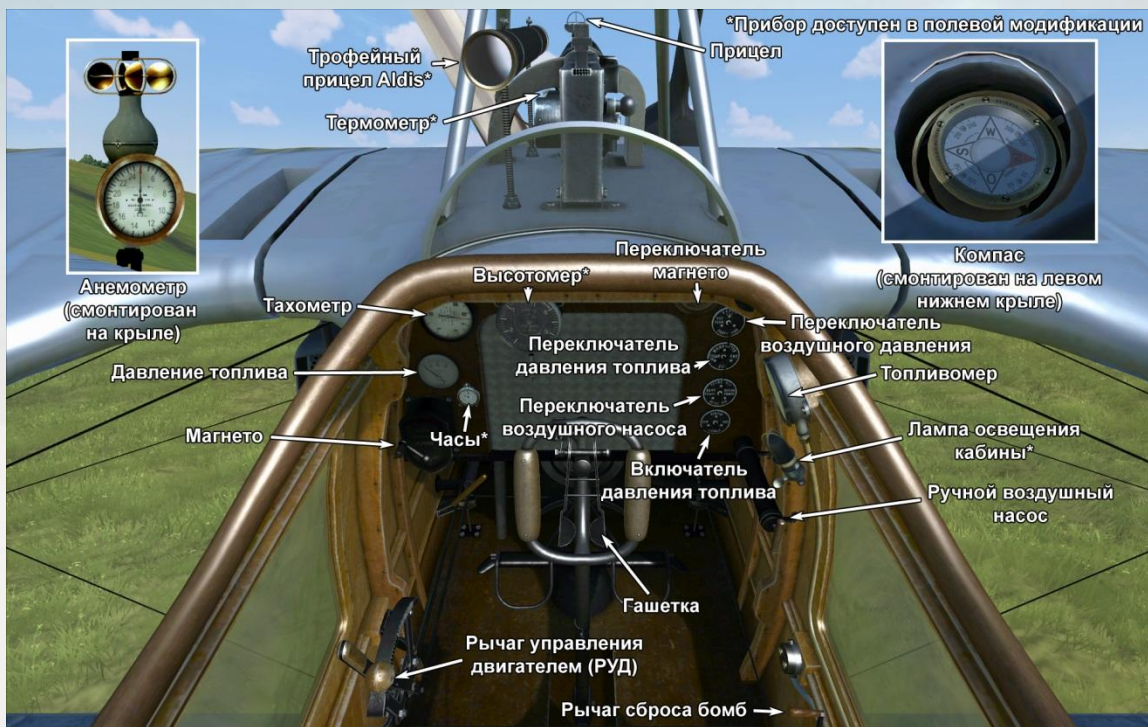
Вооружение: 1 x 7.92 мм
курсовой пулемет IMG 08/15, 500
патронов; и 1 x 7.92 мм пулемет
IMG 14/17 в хвостовой турели, 3
магазина по 250 патронов
каждый; до 150 кг бомб;
устанавливаемые камера для
фоторазведки и радиостанция

Модификация вооружения: 2 x
7.92 мм курсовой пулемет IMG
08/15, 500 патронов на пулемет;
2 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17
(хвостовая турель), 6 магазинов
по 250 патронов каждый; 1 x 20
мм пушка Becker (хвостовая
турель), 4 магазина по 15
патронов каждый



См. на предыдущей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Halberstadt CL.II

A.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



См. на предыдущей странице позицию стрелка и бомбовый прицел Roland C.IIa

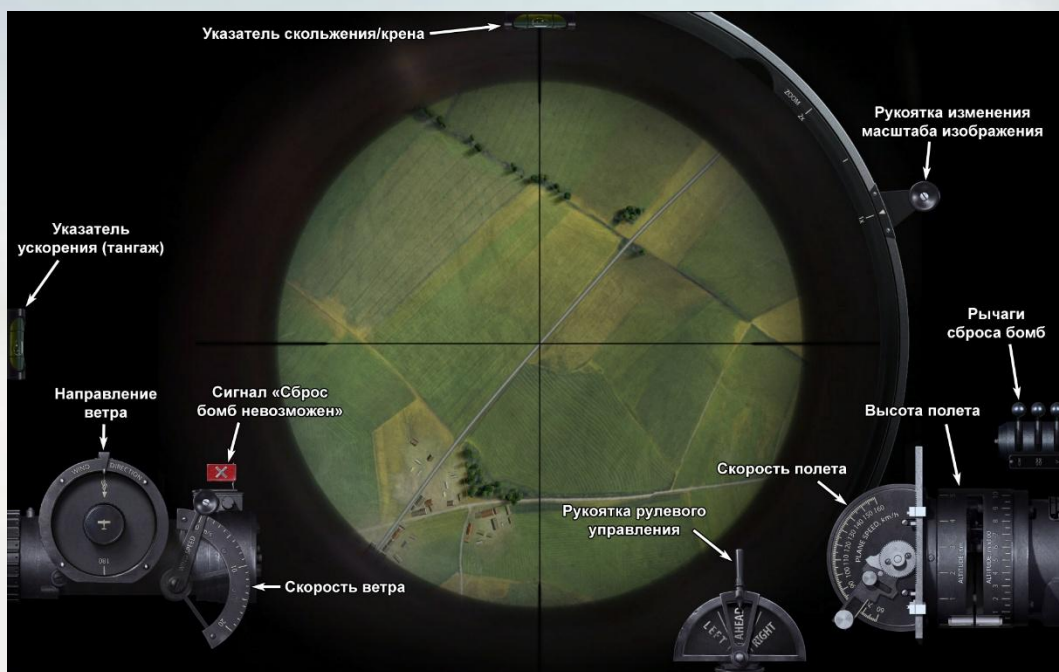
Roland C.IIa

Одной из наиболее продвинутых разработок в авиационной промышленности 1915-го года был самолет L.F.G. Roland C.II, разработан при участии дипломированного инженера Тантзена (Tantzen), который недавно перешел на работу в Luftfahrzeug Gesellschaft ("Самолетная компания") как инженер-разработчик. Основная идея Танцена заключалась в том, чтобы убрать все выступающие части самолета внутрь фюзеляжа и использовать как можно меньше внешних растяжек на крыле. Обтекаемый фюзеляж и тонкий профиль крыла дали самолету отличные скоростные характеристики, сделав его одним из самых быстрых самолетов своего времени, а при поступлении на фронт - практически ни один из истребителей союзников не мог угнаться за ним. По конструкции верхнее крыло располагалось по верхней части фюзеляжа, что давало пилоту отличный обзор передней и верхней полусферы. Но широкий офальный фюзеляж и глубокая посадка пилота фактически сводили на минимум обзор вперед-вниз, что серьезно затрудняло посадку, поэтому среди пилотов кому довелось летать на данной машине, лишь немногие избежали аварий и поломок во время посадок.

Со временем самолет немного доработали изменив силовую конструкцию крыла и схему управления элеронами переместив жесткую тягу элеронов в верхнее крыло, при этом заднюю кромку крыла сделали из жесткой рейки - на ранних машинах она была из натянутой стальной струны, что придавало задней кромке характерную "волну". Модифицированный вариант получил обозначение Roland C.IIa. Вероятно, что во время приемочных испытаний кто то из впервые увидевших данный самолет воскликнул "Да он выглядит как кит!", что впоследствии и повлияло на его неофициальное прозвище - "Кит" (Walfisch). Полет первого прототипа оснащенного двигателем Mercedes D.III состоялся 25-26-ого октября 1915 года, а заказ на постройку первых 50-ти серийных машин был уже 23-его декабря 1915.

Ролданд C.II начали поступать во фронтовые "авиационные отряды" (Fl. Abt.) уже в начале 1916 года и использовались для разведки и сопровождения. Обычно машины оснащались турельным пулеметом Парабеллум у стрелка и радио-синхронизированный курсовой пулемет Шпандау, так же

А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ



Roland C.IIa (продолжение)

оборудованием. Позже, на самолет установили поздние версии машин оборудовались внешней подвеской для бомб под фюзеляжем. Поначалу, благодаря своим высоким скоростным показателям, самолет использовался для стратегической разведки вглубь территории противника - истребители союзников просто не могли догнать его, со временем появления пболее скоростных самолетов-истребителей, стили выполнять роль самолетов войсковой поддержки и разведки, и уже к июню 1917 года стали выводиться с фронта, а оставшиеся машины передавались в летные школы. Роладны строились на фабриках LFG Roland и по лицензии на Linke-Hofmann. Если предположить что все заказанные самолеты были построены, то всего на фабрике LFG Roland было построено 139 машин модификации C.II, а так же 168 C.IIa которые строились обоими производителями.

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Mercedes D.III
рядный, 162 л.с.

Высота: 2860 мм

Длина: 7720 мм

Размах крыла: 10300 мм

Площадь крыла: 29 кв.м

Масса пустого самолета: 714 кг

Максимальная взлетная масса: 1226 кг

Запас топлива: 259 л

Запас масла: 35 л

Скорость набора высоты: 6 минут, 9 секунд до 1000 м; 14 минут, 44 секунды до 2000 м; 28 минут, 45 секунд до 3000 м

Максимальная скорость: 165 км/ч на уровне моря; 157 км/ч на 1000 м; 149 км/ч на 2000 м; 140 км/ч на 3000 м;

121 км/ч на 4000 м

Практический потолок: 5250 м

Продолжительность полета: 5 часов, 14 минут

Вооружение: 1 x 7.92 мм курсовой пулемет IMG 08/15, 500 патронов; и 1 x 7.92 мм пулемет IMG 14 в хвостовой турели, 4 магазина по 250 патронов каждый; до 50 кг бомб; устанавливаемые камера для фоторазведки и радиостанция

Модификации вооружения: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 (хвостовая турель), 8 магазинов по 250 патронов каждый; 1 x 20 мм пушка Becker (хвостовая турель), 4 магазина по 15 патронов каждый

А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

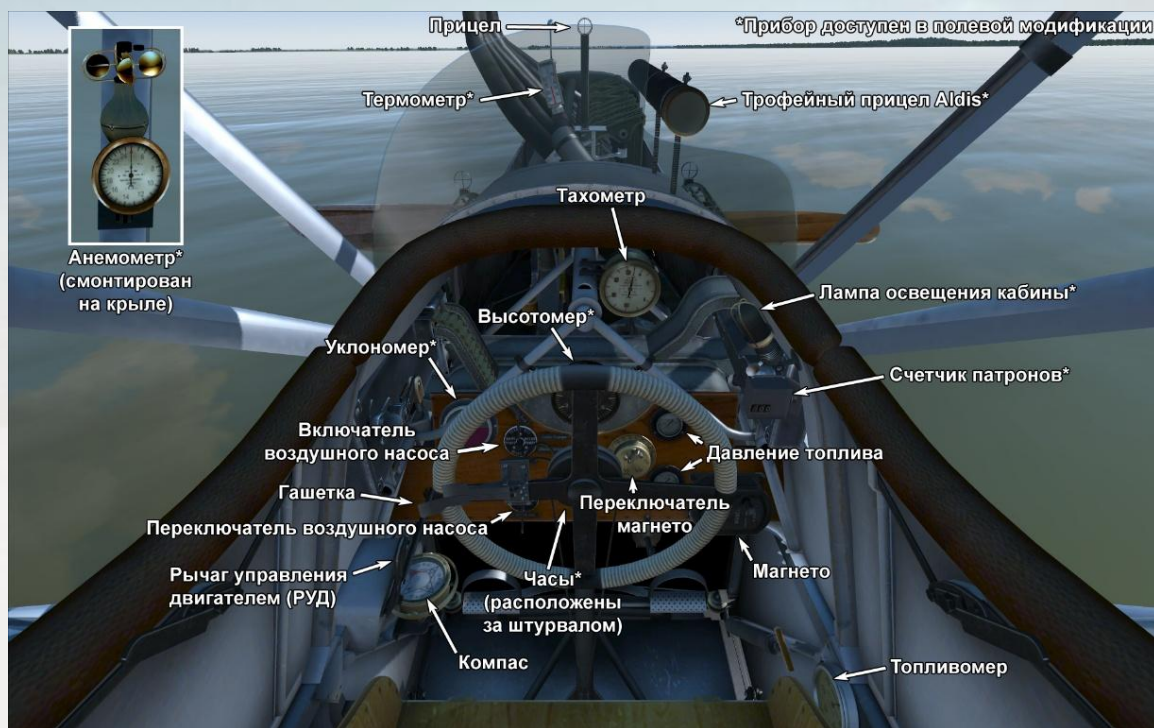


Hansa-Brandenburg W.12

Brandenburg W12 был разработан с целью получить гидросамолет оснащенный оборонительным вооружением, так как на тот момент на вооружении находились лишь одноместные поплавковые истребители, такого рода как Albatros W.4 - без защиты от атак с задней полусферы. Так же, особенностью конструкции было хвостовое оперение с килем перевернутого типа, что давало стрелку-наблюдателю хороший сектор для ведения огня. Так же сочетание баланса конструктивных и весовых характеристик дало самолету хорошую скорость и маневренность.

Обычно W12 оснащался двумя типами двигателей, первый вариант - Mercedes D.III с радиатором установленным перед передней кромкой верхнего крыла, второй - с двигателем Benz D.III с радиатором автомобильного типа, установленным перед двигателем. Вооружение состояло из двух синхронизированных пулеметов LMG08 в носу и одного Parabellum на турельной установке у стрелка-наблюдателя.

Первые самолеты W12 начали поступать в достаточных количествах во фронтовые эскадрильи уже в сентябре 1917 года. Первый боевой успех не заставил себя долго ждать, когда 11-го декабря, тройка Бранденбургов под лидерством оберлейтенанта Friedrich Christiansen сбили английский патрульный дирижабль C27, за что Кристиансен был награжден орденом Pour le Merite. W12 обычно использовались для патрульных полетов над морем, поиском подводных лодок и охотой на гидросамолеты противника.



См. на следующей странице позицию стрелка Hansa-Brandenburg W.12



А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

Hansa-Brandenburg W.12 позиция стрелка



Hansa-Brandenburg W.12 (продолжение)

Экипаж: 2

Двигатель: 1 x Benz III

рядный, 150 л.с.

Высота: 3300 мм

Длина: 9600 мм

Размах крыла: 11200 мм

Площадь крыла: 35.3 кв.м

Масса пустого самолета:

1056 кг

Максимальная взлетная

масса: 1550 кг

Скорость набора высоты: 11

минут, 24 секунды до 1000 м;

29 минут, 49 секунд до 2000

м

Максимальная скорость:

153 км/ч на уровне моря;

143 км/ч на 1000 м; 132 км/ч

на 2000 м; 120 км/ч на 3000

м

Практический потолок: 3850

м

Продолжительность полета:

3 часа, 30 минут

Вооружение: 2 x 7.92 мм

курсовой пулемет IMG 08,

500 патронов на пулемет; и 1

x 7.92 мм пулемет IMG 14/17

в хвостовой турели, 5

магазинов по 250 патронов

каждый; до 150 кг бомб;

устанавливаемые камера

для фоторазведки и

радиостанция

Модификация вооружения:

2 x 7.92 мм пулемет IMG

14/17 (хвостовая турель), 6

магазинов по 250 патронов

каждый; 1 x 20 мм пушка

Becker (хвостовая турель), 4

магазина по 15 патронов

каждый

A.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

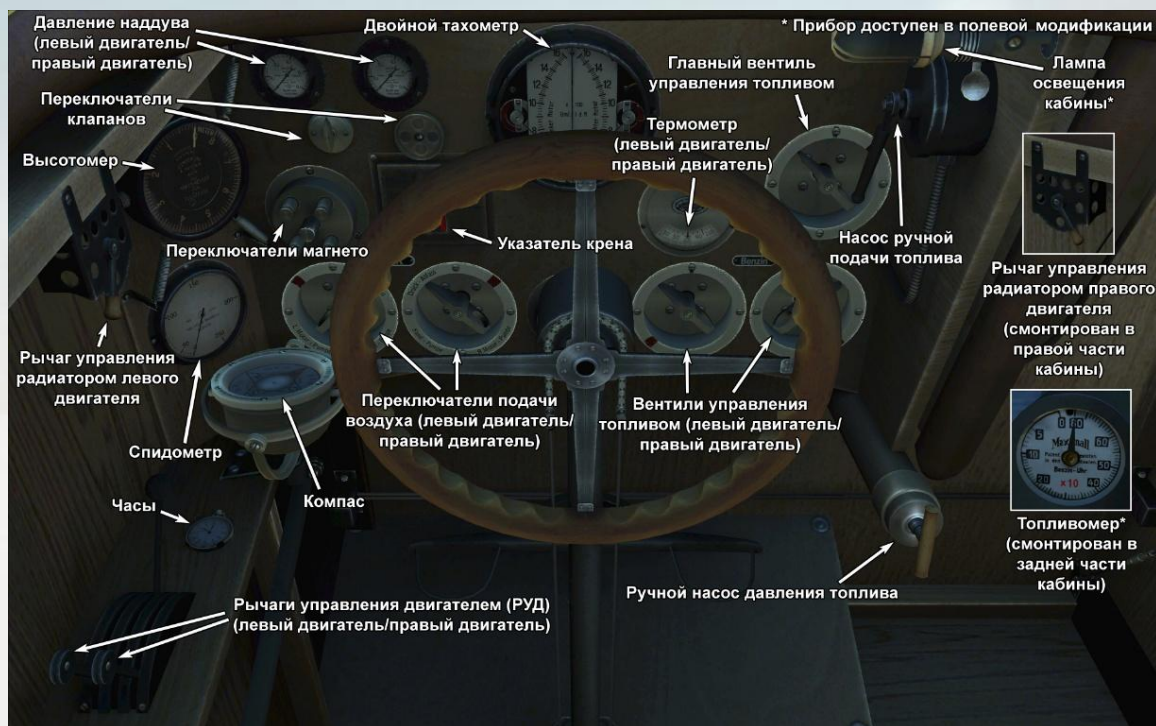


Gotha G.V

Самолет стал следующим шагом развития конструкции Gotha G.IV. Боевой опыт показал, что близость топливных баков к двигателю чрезвычайно опасна. Топливные баки перенесли в фюзеляж. Недостаток качественных материалов привел к увеличению веса конструкции. Нижняя часть фюзеляжа сохранила пулеметный туннель для стрельбы назад и вниз. Для увеличения устойчивости самолета при маневрах на земле были укорочены стойки шасси, что вызвало необходимость приподнять мотогондолу над крылом. Пожалуй, это главное внешнее отличие серии V от предыдущих моделей. В октябре 1916 года было заказано 100 бомбардировщиков. В августе 1917 года завод покинули первые Gotha G.V. Самолет выпускался фабрикой Gothaer Waggonfabrik A.G. Всего было изготовлено 205 экземпляров серии V.

Самолет применялся для нанесения ударов по стратегическим целям противника и бомбардировки Лондона. К концу войны Gotha G.V. использовался как ночной бомбардировщик.

При полной боевой нагрузке самолет в полете был стабилен, однако при возвращении на аэродром обладал минимальной устойчивостью и неприятной тяжестью хвостового оперения. Для борьбы с этим недостатком хвостовой стрелок садился рядом с пилотом, впоследствии концы крыльев просто сместили назад на 20 см. При посадке самолет проявлял тенденцию к развороту, которая сохранялась до самого касания земли. В феврале 1918 года устанавливают дополнительные шасси призванные сделать посадку безопаснее и избежать капотирования. Самолет принимал участие в боевых действиях на Западном фронте.



См. на следующей странице стрелковые позиции и бомбовый прицел Gotha G.V

Экипаж: 3

Двигатель: 2 x Mercedes D.IVa рядный, 260 л.с.

Высота: 4300 мм

Длина: 12400 мм

Размах крыла: 23700 мм

Площадь крыла: 89.5 кв.м

Масса пустого самолета: 2739.8 кг

Максимальная взлетная масса: 3745.4 кг (без бомбовой нагрузки); 4095 кг (с 350 кг бомб)

Скорость набора высоты (без бомбовой нагрузки): 6 минут до 1000 м; 12 минут, 38 секунд до 2000 м; 20 минут, 46 секунд до 3000 м; 32 минуты, 7 секунд до 4000 м; 53 минуты, 37 секунд до 5000 м

Скорость набора высоты (с 350 кг бомб): 7 минут, 35 секунд до 1000 м; 16 минут, 20 секунд до 2000 м; 27 минут, 51 секунда до 3000 м; 47 минут, 35 секунд до 4000 м

Максимальная скорость (без бомбовой нагрузки): 137.6 км/ч на уровне моря; 132.7 км/ч на 1000 м;

км/ч на 5000 м

126.7 км/ч на 2000 м; 121.7 км/ч на 3000 м; 113.9 км/ч на 4000 м; 102.6 км/ч на 5000 м

Практический потолок: 6850 м (без бомбовой нагрузки); 4650 м (с 350 кг бомб)

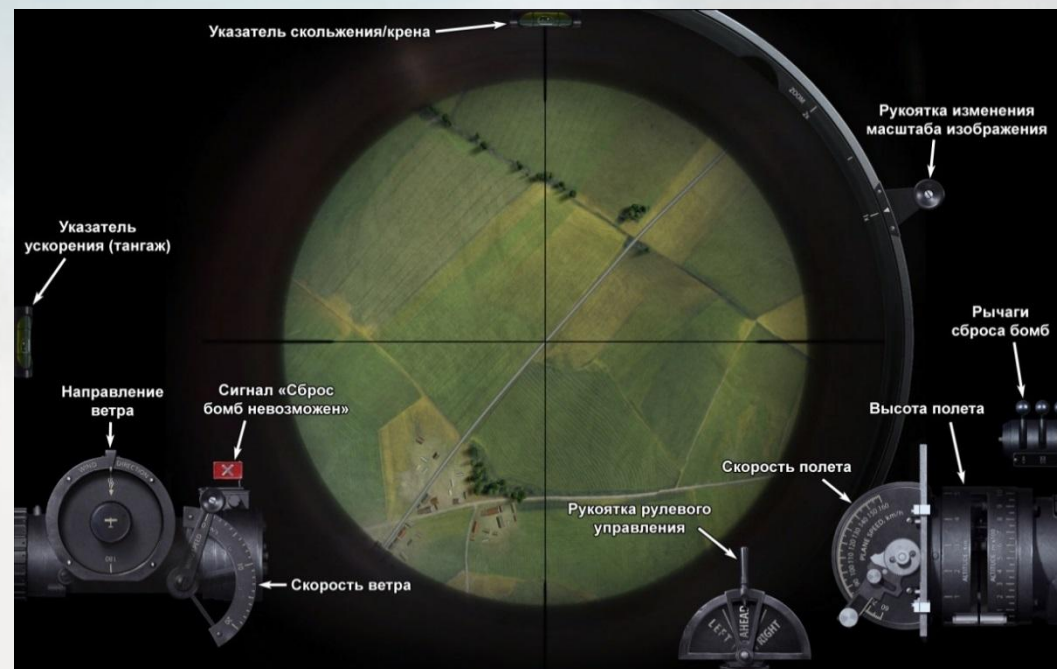
Продолжительность полета: 5 часов (с бомбами); 7 часов (без бомб)

Вооружение: 1 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 в носовой турели, 4 барабана по 250 патронов каждый; 1 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 в хвостовой турели, 4 барабана по 250 патронов каждый; до 700 кг бомб

Модификации вооружения: 2 x 7.92 мм пулемет IMG 14/17 (носовая турель), 8 магазинов по 250 патронов каждый; 2 x 7.92 мм пулемет IMG 1417 (хвостовая турель), 8 магазинов по 250 патронов каждый; 1 x 20 мм пушка Becker (носовая турель), 4 магазина по 15 патронов каждый; 1 x 20 мм пушка Becker (хвостовая турель), 4 магазина по 15 патронов каждый

А.4 МНОГОМЕСТНЫЕ САМОЛЕТЫ ГЕРМАНИИ

Gotha G.V, позиции стрелков и бомбовый прицел





ПРИЛОЖЕНИЕ В – НАГРАДЫ

В.1 ФРАНЦУЗСКИЕ НАГРАДЫ

Военный крест

Военный крест был учрежден 2 апреля 1915 года. Награждением Военным крестом удостоивались лица, отличившиеся в военное время. Отметки на ленте награды символизировали уровень доблести награжденного. Бронзовая звезда означала низшую степень награды, а серебряная пальмовая ветвь – наивысшую.

Военным крестом могли быть награждены и граждане Франции и союзники Франции.





Орден Почетного Легиона

Орден Почетного легиона был учрежден как общественная организация с целью объединения достойных граждан и военных лиц, отличившихся заслугами перед Францией. Незначительно изменив правила награждения, Наполеон Бонапарт учредил орден в 1802 году по типу наград Римских легионов. Знаки ордена Почетного Легиона менялись несколько раз. С 1915 года за воинскую отвагу вместе с орденом Почетного легиона выдавался Военный крест с пальмовой ветвью. Во время Великой войны орденом были награждены 55000 человек, 20000 из которых были гражданские лица.

Во время Первой мировой войны орден Почетного легиона являлся высшей наградой Франции за отвагу, и остается ею до сих пор. Орден присуждается за «Отвагу в бою или достойнейшим гражданам и военным, оказавшим значительные услуги Франции в науке, искусстве, политике и другом». Орден имеет пять степеней (в порядке убывания): Большой крест, Высший офицер, Командор, Офицер и Кавалер.



Медаль за победу в Первой мировой войне

Учрежденная 20 июля 1922 год, Медаль за победу в Первой мировой войне являлась памятной наградой и выдавалась Французским военным, принимавшим участие в боевых действиях Первой мировой войны. Ей были удостоены все солдаты, отслужившим на фронте три месяца (необязательно подряд) в период между 2 августом 1914 года и 11 ноябрем 1918 года. Награда присуждалась также гражданским лицам, союзникам (гражданским и военным), кто служил непосредственно под Французским командованием; маршалам и генералам, командовавшим не менее трех месяцев, а также военнопленным из регионов Эльзас и Лотарингия.





В.2 АНГЛИЙСКИЕ НАГРАДЫ

Крест военно-воздушных сил

Крест ВВС вручался во время Первой мировой войны уоррант-офицерам и офицерам Королевских Военно-воздушных сил Великобритании и Содружества за «проявление мужества, отваги или преданности во время выполнения полета, не связанного с боевыми действиями против врага».

Награда была учреждена 3 июля 1918 года одновременно с Крестом «За выдающиеся летные заслуги». Награды удостоивались летчики за выполнение задач, не связанных напрямую с действиями против врага. Во время Первой мировой войны примерно 679 пилотов и лиц личного состава Королевских ВВС были награждены этой медалью. Также известны два случая вручения Креста ВВС дважды.



Крест «За выдающиеся заслуги»

Крест «За выдающиеся заслуги» вручался во время Первой мировой войны уоррант-офицерам и офицерам Королевских Военно-морских сил Великобритании за «героизм в ходе военных действий против врага».

Изначально награда была создана 1901 году как Крест «За видные услуги» для награды младших и уоррант-офицеров, не имеющих права претендовать на вручение Ордена «За выдающиеся заслуги». В октябре 1914 года он был переименован в Крест «За выдающиеся услуги» с правом вручения его всем офицерам Королевских ВМС ниже звания лейтенант-коммандер, включая пилотов авиации ВМС. Во время Первой мировой войны наградой были удостоены 305 летчиков и лиц личного состава Королевских ВМС; 39 летчиков были удостоены награды дважды; 7 летчикам награда была вручена трижды.





Крест «За выдающиеся летные заслуги»

Крест «За выдающиеся летные заслуги» вручался во время Первой мировой войны уоррант-офицерам и офицерам Королевских Военно-воздушных сил Великобритании и Содружества «за мужество и преданность долгу в ходе военных действий против врага».

Награда была учреждена 3 июля 1918 года, вскоре после формирования Королевских ВВС. Во время Первой мировой войны было вручено примерно 1100 Крестов «За выдающиеся летные заслуги», а также 70 крестов с одной планкой и 3 креста с двумя планкам.



Военный крест

Военный крест вручался уоррант-офицерам и офицерам в звании капитана или ниже за храбрость и отвагу в ходе военных действий, но незаслуживших пока награждения Крестом Виктории или Орденом «За выдающиеся заслуги».

Награда была учреждена 28 декабря 1914 года и видоизменена 26 августа 1916 года. До появления Креста «За выдающиеся летные заслуги» многие пилоты были награждены Военным крестом за воздушные подвиги. В основном награда вручалась Британским офицерам и офицерам Содружества, но иногда она вручалась и иностранным офицерам. Во время Первой мировой войны Военным крестом были удостоены 1122 человек, 113 из которых получили награду дважды, а 10 из них были награждены наградой трижды. Позже, 4 офицера были удостоены награды Военным крестом четырежды. Первым из них был Ф.В.Вэллингтон, офицер Полевой артиллерии Великобритании, получивший третью планку к награде 10 июля 1918. Предыдущие планки Военного креста были добавлены ему в звании второго лейтенанта.





Орден «За выдающиеся заслуги»

Орден «За выдающиеся заслуги» был учрежден 6 сентября 1886 года королевой Викторией. Обычно им награждаются офицеры в звании майора или выше, но иногда и особо отличившиеся младшие офицеры.

После 1 января 1917, полевым командирам было предписано представлять к этой награде только участвовавших в бою. Произошло это по той причине того, что между 1914 и 1916 годами орденом награждали при обстоятельствах, которые нельзя было считать боевыми (часто штабных офицеров, что вызвало негодование фронтовых офицеров). Орден мог быть вручен одному лицу не один раз - это символизировали планки на ленте награды. 304 пилотам был присужден Орден «За выдающиеся заслуги» во время Первой мировой войны, 27 из которых были удостоены награды дважды, а еще 2 пилота – трижды. Награда была также вручена нескольким пилотам, которые не являлись гражданами Великобритании или Содружества. Ими были бельгиец Вилли Омер Франсуа Жан Коппенс, француз Рене Поль Фонк, американец Клайв Уилсон, а также русский летчик Александр Александрович Казаков.



Крест Виктории

Крест Виктории, наивысшая военная награда Великобритании, был учрежден в 1856 году с целью награждения отличившихся во время Крымской войны 1853-1856 годов. Первая церемония награждения состоялась в июле 1857 года. Всего награда была вручена 1356 раз. Во время Первой мировой войны Крестом Виктории были награждены 19 летчиков. Крест также был вручен нескольким лицам, которые не являлись гражданами Великобритании или Содружества: 5 американцам, 3 датчанам, 2 немцам, бельгийцу, швейцарцу, шведу и украинцу. В настоящее время награда может быть вручена военнослужащим всех званий и родов войск независимо от пола, хотя официально ни одна пока женщина не была награждена Крестом Виктории. Однако золотая реплика Креста Виктории была вручена офицерами 104-го полка Бенгальских уланов жене полкового командира Вебер Харрис «За ее неукротимое мужество» во время эпидемии холеры в Индии в 1895 году.

За все время существования награды только три человека были награждены Крестом Виктории дважды: Артур Мартин-Лик – британский военный хирург (в 1902 и 1914 гг.); Ноэль Годфри Чэвезз – британский военный врач, скончавшийся от ранений (в 1916 и 1917 гг.); и ново-зеландец Чарльз Упхэм – пехотинец (в 1941 и 1942 гг.).





Медаль за победу в Первой мировой войне

Учрежденная 1 сентября 1919 медаль за победу в Первой мировой войне являлась дополнительной наградой для Британских военных, служивших во время Первой мировой войны. Медаль никогда не вручалась сама по себе – она вручалась всем тем, кто был награжден Звездами 1914 года или 1914-1915 годов, а также большинству тех, кто был награжден Британской военной медалью. Для награждения медалью требовалось, чтобы награждаемый служил в каком-либо виде вооруженных сил на театре боевых действий в период между 5 августа 1914 года и 11 ноября 1918 года. Женщинам медаль вручалась за службу в госпиталях и других вспомогательных службах.

Медаль победы была также вручена участникам Британской военно-морской миссии в России в 1919-1920 годах, а также военным, принимавшим участие в отчистки Северного моря от мин между 11 и 30 ноября 1918 года.





В.3 НАГРАДЫ США

Крест «За выдающиеся заслуги»

Крестом за «Выдающиеся заслуги» награждаются за «проявление особо выдающегося героизма, сопряжённого с опасностью для жизни, но не достаточного для награждения Медалью Почета». Награда была учреждена президентом США Вудро Вилсоном 2 января 1918 года. Генерал Джон Першинг, командующий экспедиционными силами во Франции, выступил с инициативой учреждения награды для военнослужащих США за мужество в бою, отличной по своему статусу от Медали Почёта и подобной наградам европейских государств. Крест «За выдающиеся заслуги» был окончательно формализован Актом Конгресса США 9 июля 1918 года. Награды были удостоены около 1900 человек.



Медаль почета

Медаль почета вручается за «выдающиеся храбрость и отвагу, проявленные с риском для жизни и превышающие долг службы, при участии в действиях против врагов Соединённых Штатов; в военных операциях, включающих столкновение с противостоящими иностранными силами; или во время службы с дружественными иностранными силами, участвующими в военном конфликте с противостоящими вооружёнными силами, в котором США не являются воюющей стороной». Награда была учреждена президентом США Авраамом Линкольном 21 декабря 1861 года как Морская Медаль Доблести, ставшей самым ранним вариантом Медали почета. Изначально награда предназначалась только для срочных военнослужащих. Награждение офицеров армии наградой было разрешено только в 1891 году, а офицеров флота – только в 1915 году. Во время Первой мировой войны было разрешено награждать пилотов Армейским вариантом Медали почета, так как вариант медали для ВВС США был учрежден лишь 6 июля 1960. Во время Первой мировой войны Медалью почета были награждены менее 100 военнослужащих, включая 4 пилотов (3 из них посмертно).

Право на вручение награды имеют только военнослужащие США, хотя не обязательно при этом иметь гражданство США. Тем не менее, существуют исключения из этого правила: в 1861 году медалью было награждено 8 гражданских лиц, включая одну женщину – Мэри Эдвардс Уокер – за участие в Первом сражении при Бул-Ране; пилот Чарльз Линдберг за трансатлантический перелет; и знаменитый исследователь Дикого Запада «Буффало Билл». В 1916 году специальной комиссии Армии США были аннулированы несколько награждений (включая вышеперечисленные награждения гражданских лиц). Некоторые из них впоследствии были восстановлены, например, в 1989 году было восстановлено награждение Буффало Билла. С началом Второй мировой войны награждение стало производиться только за исключительную доблесть, проявленную в боевой обстановке. С тех пор более 60 % награждений Медалью почета было осуществлено посмертно.





Медаль победы в Первой мировой войне

Учрежденной в 1919 году, Медалью победы в Первой мировой войне награждались военнослужащие Вооружённых сил США, находившиеся на действительной службе с 6 апреля 1917 года по 11 ноября 1918 года, а также находившиеся в составе американских экспедиционных сил в европейской части России в период с 12 ноября 1918 года по 5 августа 1919 года или находившиеся в составе американских экспедиционных сил в Сибири в период с 23 ноября 1918 года по 1 апреля 1920 года. Награда официально именовалась просто как «Медаль победы» до 1947 года, когда медаль получила нынешнее название, после того как «Лента победы» была переименована в Медаль победы во Второй мировой войне.

На награду допускались различные знаки отличия в зависимости от театра военных действий и кампаний. Серебряная звезда «За отличие» крепилась к ленте Медали победы военнослужащих Вооруженных сил США, отмеченных в приказах командования за проявление отваги и мужества во время военных действий между 1917 и 1920 годами. В 1932 году данный знак стал самостоятельной медалью и был переименован в «Серебряную звезду». По запросу награжденного, знак Серебряной звезды «За отличие» мог быть заменен медалью «Серебряная звезда». Подобным образом, Похвальная звезда Военно-морского флота была создана для награждения военнослужащих, отмеченных в приказах Министром Военно-морских сил США за службу во время Первой мировой войны. Несмотря на то, что Похвальная звезда ВМФ была аналогичной по виду Серебряной звезды «За отличие» (и также крепилась к ленте Медали победы), награжденные ею не могли претендовать на ее замену медалью «Серебряная звезда».





В.4 НЕМЕЦКИЕ НАГРАДЫ

Знак пилота

Хотя знак пилота скорее говорил о принадлежности, он не вручался автоматически пилотам после окончания летного обучения. Во время Первой мировой войны знак обычно вручался после выполнения первой боевой операции. Однако встерчались пилоты, которые совершили уже несколько боевых вылетов, но все еще не были удостоены награждения Знаком пилота. Помимо императорского (прусского) Знака пилота, существовали также знаки для наблюдателя, стрелка и пилота «Цеппелина». Королевство Бавария также выпускало свою версию Знака пилота.



Знак за ранение

Знак за ранение был учрежден 3 марта 1918 года королем Вильгельмом II и имел три степени: «Черный», «Серебряный» и «Золотой». Черный знак ранения выдавался за не более, чем три ранения; Серебряный знак за ранение выдавался за три и более ранений; Золотой знак за ранение выдавался за ранения, принесшие серьезные увечья награждаемому. Юлиус Буклер был единственным немецким пилотом, награжденным Золотым знаком за ранение. Уйдя на фронт в раннем возрасте, он был ранен несколько раз, будучи в пехоте, и переведен в Имперские ВВС Германии. Имея 4 ранения, полученные им в 1917 году, после долгой реабилитации в госпитале он был отправлен в Jasta 17, где был снова ранен 6 мая 1918 года. Удивительно, но лейтенант Буклер прожил до 1960 года.





Железный крест

Железный крест – наверное, наиболее известная немецкая награда. Крест был учрежден королем Фридрихом-Вильгельмом III и впервые вручен 10 марта 1813 года. Железный крест был военной наградой, но были случаи, когда крестом награждались гражданские лица за выполнение военных функций. Например, гражданский пилот Ханна Райтш была награждена Железным крестом 1 класса за смелость, как летчик-испытатель во время Второй мировой войны. Первоначально Железный крест был учрежден в 2 степенях, но с 1881 года и до конца Первой мировой войны крест имел три степени: Железный крест 2 класса, Железный крест 1 класса и Большой крест Железного креста. Большой железный крест предназначался для награждения полководцев Немецкой армии. Еще одна, более высшая награда – Звезда Большого креста Железного креста – была вручена лишь дважды: в 1813 году был награжден генерал-фельдмаршал Гебхард фон Блюхер и в 1918 году фельдмаршал Пауль фон Гинденбург. Во время Первой мировой войны было вручено 5 Больших крестов, 218000 Железных крестов 1 класса и более 5 миллионов Железных крестов второго класса.

Говоря о Железном кресте, стоит отметить еще одну награду – «Кульмский крест». В 1813 году произошло крупное сражение между войсками Наполеона и войсками союзников, включая части русской армии. После сражения граф А.И. Остерманн-Толстой был награжден Большим крестом Железного креста. Генерал Ермолов получил от короля Пруссии Красного орла 1 класса, а все военнослужащие русских гвардейских полков были представлены к Железному кресту. Так как на тот момент только 11000 пруссаков были награждены Железным крестом, а в составе русских полков числилось приблизительно 12000 солдат и офицеров, то это привело к недовольству среди прусских военнослужащих. В итоге король Фридрих-Вильгельм III наградил оставшихся в живых 7131 гвардейцев Кульмским крестом, отличавшимся от Железного креста только отсутствием вензеля короля и даты.



Рыцарский крест с мечами Королевского ордена Дома Гогенцоллернов

Рыцарский крест с мечами этого ордена вручался обычно офицерам, кто уже был награжден Железным крестом 1 класса. Тем самым, по рангу награда занимала место между Железным крестом 1 класса и высшей прусской наградой – Орденом Pour le Mérite – для прусских офицеров младших званий. В период Первой мировой войны Орден дома Гогенцоллернов был вручен примерно 8300 раз.





Рыцарский крест военного ордена Максимилиана Иосифа

Военный орден Максимилиана Иосифа был высшей военной наградой королевства Бавария. Орден был учрежден 1 января 1806 года Максимилианом I Иосифом, первым королем Баварии. Награда имела три степени: Большой крест, Командорский крест и Рыцарский крест. В соответствии с королевским указом степень вручаемой награды зависела от звания награждаемого: например, Большой крест присуждался офицерам в звании генерала или выше. Баварским военным «неблагородного происхождения» награждение давало личное дворянство и право добавлять приставку «Рыцарь» к их титулу. Лица, не являющиеся подданными королевства Баварии, тоже могли быть награждены Военным орденом Максимилиана Иосифа, но это не жаловало им титула дворянства. По этой причине фамилия Эриха Людендорфа не была переименована в «Рыцарь фон Людендорф», несмотря на то, что он был награжден Большим крестом в 1916 году. Во время Первой мировой войны были произведены несколько награждений орденом (включая награждения не баварских подданных): 5 награждений Большим крестом, 14 награждений Командорским крестом и 253 награждения Рыцарским крестом.



Рыцарский крест военного ордена Святого Генриха

Военный крест Святого Генриха был учрежден 7 октября 1736 года Августом III, королем Польши и курфюрстом Саксонии. Орден являлся наивысшей военной наградой Саксонии, жалованной военным Имперских ВВС Германии. Награда видоизменялась несколько раз и имела четыре степени: Большой крест, Командорский крест 1 класса, Командорский крест 2 класса и Рыцарский крест. Единственным пилотом Первой мировой войны, удостоенным награждения Командорским крестом 2 класса, был Макс Иммельман, несмотря на то, что более чем 100 пилотов и стрелков/наблюдателей были награждены Рыцарским крестом военного ордена Святого Генриха.





Орден Pour le Mérite

Во время Первой мировой войны, будучи наивысшей прусской военной наградой, Орден Pour le Mérite вручался офицерам за постоянное и повторное проявление отваги в бою. Награда ни разу не вручалась посмертно. В действительности, пилоты Первой мировой войны получали эту награду за определенное количество сбитых самолетов и аэростатов противника – это число менялось несколько раз во время войны.

Орден был учрежден в 1740 году прусским королем Фридрихом II как награда за военные и гражданские заслуги. В 1810 году король Фридрих Вильгельм III постановил, что этот орден может вручаться только за военные заслуги и бесстрашие в бою. Позже, в память о покойной супруге, он добавил знак отличия в виде ветви дубовых листьев, который крепился над крестом. После победы Пруссии над Наполеоном и захвата Парижа в 1814 году орден был жалован 1662 лицам, 1470 из которых были русскими солдатами. В 1842 году Фридрих Вильгельм IV учредил гражданскую разновидность ордена с особым знаком для награждения художников и ученых, а в 1844 году на награду была добавлена корона, гарантировавшая обладателю Ордена почетное обращение в течение 50 лет.

Среди армейских офицеров и офицеров ВМФ Германии наибольшее количество награждений Орденом пришлось на армейских офицеров (533). Летчикам награда была присвоена 80 раз, офицерам ВМФ 49 раз. Среди этих пилотов 76 были в звании капитана или ниже. Первыми, кто был награжден Орденом, были пилоты, сбившие 8 самолетов противника, а именно Освальд Бёльке и Макс Иммельман (12 января 1916 года). Среди иностранных лиц, удостоенных награды были граждане Австро-Венгерской империи (14 человек), Болгарии (4 человека) и Турции (2 человека). Всего, за Первую мировую войну Орден Pour le Mérite был вручен 687 раз. После окончания Первой мировой войны Орден Pour le Mérite никогда больше не вручался за воинские заслуги, однако гражданской версией ордена награждают до сих пор за достижения в искусстве и науке.





Орден Красного орла

Орден Красного орла служил наградой офицерам и гражданским лицам за храбрость в бою, выдающееся командование войсками, долгую и верную службу королевству и другие значимые заслуги.

Это была очень редкая награда во время Первой мировой войны. Во время войны лишь два человека были награждены Орденом Красного орла 3 класса с короной и мечами: ротмистр Манфред Альбрехт фон Рихтгофен и подполковник Мэркер, получивший награду после окончания войны 16 ноября 1918 года. Всего, Орден Красного орла 3 класса с короной и мечами был вручен всего 10 раз в период с 1894 года по 1918 год. Орден имел 6 классов и множество дополнений – корону, дубовые листья, мечи, бант, юбилейный медальон и знак ордена Святого Иоанна. Существовала также специальная версия ордена для нехристиан, звезды 1-4 классов. Традиционная лента ордена была белой с двумя оранжевыми полосками, но воинские награды часто присуждались с черно-белой лентой, подобной ленте Железного креста.



Крест Гинденбурга

Крест почета, или Почетный крест, или, более известный как Крест Гинденбурга, являлся памятной медалью, учрежденной 13 июля 1934 года рейхспрезидентом Паулем фон Гинденбургом для солдат Имперской Германии, сражавшихся в Первой мировой войне. Существовало три варианта награды: Почетный крест для фронтовиков, Почетный крест для участников войны (не сражавшиеся) и Почетный крест для родственников погибших в войне. Австрийские ветераны были допущены к награде после присоединения Австрии в 1938 году. Всего, 6,250,000 крестами были награждены фронтовики, 1,200,000 крестами были награждены участники войны и 720,000 крестов было вручено родственникам погибших. Вариант креста с якорем в центре – также известный как Военно-морской крест – вручался ветеранам Имперским ВМС Германии.





В.5 НЕМЕЦКИЕ БЕЛЬГИЯ

Медаль Добровольцев

Медалью Добровольцев награждались бельгийцы и иностранные граждане, добровольно поступившие на военную службу в бельгийские вооруженные силы во время Первой Мировой войны. Большинство бельгийских пилотов являлись добровольцами и оплачивали занятия в летных школах за свой счет.



Военный крест

Военный крест Первой Мировой войны был учрежден Королевским указом 25 октября 1915 года как награда за подвиги храбрости, а также за другие отличия на поле боя. Военным крестом награждали не только за отвагу, но также за 3 года и более пребывания на фронте или за успешное командование. Награда вручалась также добровольцам старше 40 лет или младше 16 лет после не менее 18 месяцев службы; военнослужащим, бежавшим из плена и повторно вступившим в армию; а также военным, которые по причине тяжелых ранений, полученных на войне, стали инвалидами. В зависимости от различных упоминаний в приказе, на ленте креста могли носиться эмблемы в виде бронзовых, серебряных или золотых пальмовых ветвей или львов. Статус награды во многом повторяет статус Французского Военного креста и им часто награждались бельгийские военные пилоты во время Первой Мировой войны.





Воинский Знак Отличия (Второй класс)

Воинским Знаком Отличия награждались военные всех званий за выслугу лет или проявление храбрости и самоотверженности в бою с врагом. Награда имеет два класса, различающихся наличием перевернутого позолоченного шеврона для первого класса и пальмовой ветви для второго класса.



Воинский Знак Отличия (Первый класс)

Воинским Знаком Отличия награждались военные всех званий за выслугу лет или проявление храбрости и самоотверженности в бою с врагом. Награда имеет два класса, различающихся наличием перевернутого позолоченного шеврона для первого класса и пальмовой ветви для второго класса.





Орден Леопольда II

Орден Леопольда II – государственная награда Бельгии, названная в честь короля Леопольда II. Будучи королем Свободного государства Конго, Леопольд II учредил этот орден 24 августа 1900 года. В 1908 году, когда Конго стало бельгийской колонией, орден был включен в состав бельгийских наград. Орден вручается за заслуги перед монархом и как знак его благоволения. Им могут быть награждены как бельгийцы, так и иностранные лица. Несколько бельгийских пилотов были награждены Орденом Леопольда II во время Первой Мировой войны.



Орден Короны

Орден Короны – Орден Бельгийского Королевства, учрежденный королем Леопольдом II 15 октября 1897 года во времена его правления Свободным государством Конго. Изначально орден предназначался за признание подвигов и выдающихся заслуг, достигнутых во время службы в Свободном государстве Конго – многие из которых вскоре стали весьма сомнительны. В 1908 году Орден Короны стал государственной наградой Бельгии, следующей по младшинству после Ордена Леопольда.

Орденом Короны также могут быть удостоены иностранные лица. Он часто вручается военным и дипломатам других стран, состоящих на службе (или оказывающих содействие) в Бельгии.





Орден Леопольда

Орден Леопольда — одна из трех почетных государственных рыцарских наград Бельгии. Это высшая государственная награда, названная в честь короля Леопольда I. Награда делится на военный, морской и гражданский варианты. Морским вариантом ордена награждаются только кадровый состав торгового флота, военным вариантом — военнослужащие. Оформление ордена было учреждено 11 июля 1832 года. Вручается он за проявление особого мужества в бою или за отличительные услуги, оказанные Бельгии. Награждения Орденом Леопольда происходят в соответствии с Королевским указом. Во время Первой Мировой войны лишь немногие бельгийские пилоты были удостоены награждения этим орденом за отличительные действия в воздушном бою.



Медаль за победу в Первой Мировой войне

Учрежденной 17 июля 1919 года медалью награждались лица, служившие в период с 1 августа 1914 года по 11 ноября 1918 года. Особенностью медали была «радужная» лента, символизирующая международную победу сил Антанты.





ПРИЛОЖЕНИЕ С – НАЗЕМНЫЕ ОБЪЕКТЫ ДЛЯ ВИЗУАЛЬНОЙ РАЗВЕДКИ



Позиция
ПВО



Полевой
лагерь



Полевой
склад/
фабрика



Полевое
орудие



Позиция
ПВО



Гаубицы



Поезд
снабжения



Пулемет



Позиция
аэроста-
та



Штаб



Грузови-
ки и авто-
мобили



Пассажи-
рский
поезд



Баржа



Топлив-
ный
склад



Танки



ДОТ

ПРИМЕЧАНИЕ D – ЛТХ САМОЛЕТОВ, УПРАВЛЕНИЕ ДВИГАТЕЛЕМ И СПОСОБЫ ВЫВОДА САМОЛЕТОВ ИЗ ШТОПОРА

Антанта

Самолет	Макс. обороты	Макс. температура. (С°)	Органы управления двигателем	Продолжительность полета (мин.)	Макс. скорость снижения, км/ч (IAS)	Макс. скорость снижения, миль/ч (IAS)	Макс. скорость поворота, км/ч (IAS)	Макс. скорость поворота, миль/ч (IAS)	Максимальная скорость, км/ч (IAS)	Максимальная скорость, миль/ч (IAS)	Оценка маневренности	Оценка вращения	BnZ-оценка	Наиболее опасные противники	Вывод из левого штопора	Вывод из правого штопора
Airco D.H.2	1400	-	Отсутствие РУДа, Смесь, Прерывание зажигания	195	230	143	200	124	130	81	2	5	1	Все кроме Fokker E.III	Автоматическое восстановление	Руль на правления в противоположную штопору сторону, РУС ровно в сторону штопора (вправо). Прервать зажигание двигателя. Стандартный метод тоже помогает, но медленнее.
Airco D.H.4	2100	90	Смесь, Радиатор	180	340	211	210	130	200	124	4	5	8	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
Breguet 14.B2	1800	80	Радиатор	150	295	183	250	155	180	112	5	6	7	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Bristol F2B F.II	2500	93	Смесь, Радиатор	180	350	217	250	155	198	123	7	9	9	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
Bristol F2B F.III	2500	93	Смесь, Радиатор	180	350	217	250	155	205	127	8	10	10	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
Handley Page O/400	2000	93	Смесь, Радиатор	480	275	171	190	118	156	97	0	0	0	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Nieuport 11.C1	1400	-	Смесь, Прерывание зажигания	120	215	134	215	134	167	104	6	10	3	Alle aus dem Jahr 1918	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Nieuport 17.C1	1500	-	Смесь, Прерывание зажигания	110	250	155	205	127	165	103	7	7	4	Fokker Dr.1, Pfalz D.III, Fokker D.VIIf	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Nieuport 28.C1	1500	-	Смесь, Прерывание зажигания	70	340	211	270	168	203	126	1	6	7	Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf, Fokker Dr.1	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
S.E.5a	2300	93	Смесь, Радиатор	110	380	236	235	146	218	135	5	8	8	Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf, Fokker Dr.1	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.
R.E.8	2000	80	Нет	255	295	183	205	127	171.4	107	4	5	4	Любой 1918 года	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору. ЗАГЛУШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ.
Sopwith Pup	1500	-	Смесь, Прерывание зажигания	150	270	168	190	118	176	109	10	7	3	Fokker Dr.1	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Sopwith Triplan	1550	-	Смесь, Прерывание зажигания	100	280	174	225	140	185	115	8	7	5	Fokker Dr.1, Pfalz D.III, Fokker D.VIIf	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
Sopwith Camel	1550	-	Смесь, Прерывание зажигания	150	300	186	215	134	190	118	9	6	6	Fokker Dr.1	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору. Снизить обороты.
Sopwith Dolphin	2200	93	Смесь, Радиатор	100	330	205	222	138	200	124	6	5	8	Pfalz D3a, Fokker D.VIIf, Fokker Dr.1	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.	РУС НА СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Spad V.II 150HP	2000	80	Смесь	150	360	224	260	162	193	120	5	5	7	Pfalz D3a, Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf, Fokker Dr.1	РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору. ЗАГЛУШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ.	РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору. ЗАГЛУШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ.
Spad V.II 180HP	2250	80	Смесь, Радиатор	90	380	236	260	162	219	136	5	5	9	Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf, Fokker Dr.1	РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору. ЗАГЛУШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ.	РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору. ЗАГЛУШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ.
Spad 13	2200	80	Смесь, Радиатор	90	380	236	270	168	220	137	4	8	10	Fokker D.VIII, Fokker D.VIIf, Fokker Dr.1	Автоматическое восстановление	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.

Центральные державы

Самолет	Макс. обороты	Макс. температура. (C°)	Органы управления двигателем	Продолжительность полета (мин.)	Макс. скорость снижения, км/ч (IAS)	Макс. скорость снижения, миль/ч (IAS)	Макс. скорость поворота, км/ч (IAS)	Макс. скорость поворота, миль/ч (IAS)	Максимальная скорость, км/ч (IAS)	Максимальная скорость, миль/ч (IAS)	Оценка маневренности	Оценка вращения	BnZ-оценка	Наиболее опасные противники	Вывод из левого штопора	Вывод из правого штопора
Albatros D.II	1700	88	Радиатор	80	300	186	215	134	164	102	7	9	2	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Albatros D.III	1700	88	Радиатор	90	290	180	220	137	170	106	6	8	3	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Albatros D.Va	1700	88	Радиатор	90	290	180	230	143	170	106	6	7	4	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
DFW C.V	1600	88	нет	230	260	162	225	140	155	96	5	5	3	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Fokker E.III	1400	-	Отсутствие РУДа, Смесь, Прерывание зажигания	180	250	155	190	118	142	88	3	3	2	Все кроме D.H.2	РУС ровно в сторону штопора (влево). Двигатель включен.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Fokker Dr.1	1500	-	Смесь, Прерывание зажигания	100	270	168	205	127	178	111	9	10	5	Sopwith Pup, Camel	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Fokker D.VII	1700	90	Радиатор	70	325	202	240	149	190	118	7	6	5	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Fokker D.VIIF	1700	88	Радиатор, Высотный дроссель	102	335	208	240	149	194	121	7	6	10	Sopwith Camel	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Fokker D.VIII	1500	-	Смесь, Прерывание зажигания	90	325	202	240	149	185	115	6	5	8	Sopwiths	Автоматическое восстановление	Автоматическое восстановление
Gotha G.V	1600	90	Радиатор	300	240	149	200	124	137	85	0	0	0	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Halberstadt CL.II 180	1700	85	Радиатор	180	320	199	240	149	165	103	5	5	5	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
Halberstadt CL.II 200	1700	85	Радиатор	180	320	199	240	149	175	109	5	5	5	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Автоматическое восстановление
Pfalz D.IIIa	1700	90	Радиатор	70	280	174	250	155	168	104	8	7	4	Sopwith Pup, Camel	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.	Стандартный способ: РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем руль на правления в сторону, противоположную штопору.
Pfalz D.XII	1700	88	Радиатор, Высотный дроссель	92	315	196	270	168	197	122	1	6	8	Sopwiths, SE5a, Spad 7	РУС ОТ СЕБЯ и в сторону штопора, затем удерживать руль на правления в сторону, противоположную штопору. ЗАГЛУШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ.	Автоматическое восстановление

ПРИМЕЧАНИЯ:

- Под продолжительностью полета подразумевается продолжительность полета в боевом режиме, т.е. на максимальной возможной мощности самолета.
- Максимальная скорость снижения – скорость, при которой начинает разрушаться планер самолета.
- Максимальная скорость разворота – скорость, при которой рули высоты могут быть полностью отклонены без повреждения крыльев.
- Оценка Маневренности/Вращения дана по 10 балльной шкале. 1-наихудшая оценка, 10 – наилучшая.
- BnZ-оценка - общая оценка всех особенностей самолета, таких как: скорость, скорость снижения, оценка вращения и количество пулеметов.
- Стандартный способ вывода самолета из штопора в игре «Война в небе – 1917» описан текстом синего цвета. Нестандартный способ –
- Любой способ вывода из штопора, в котором ничего не говорится о двигателе, может быть применен с включенным или выключенным, а также на полных оборотах двигателя.
- Все способы вывода из штопора были протестированы при полном уровне топлива, полной бомбовой загрузки и полном боекомплекте.

ИСТОЧНИКИ:

- Спасибо пользователю с ником piecost за данные скорости снижения и поворота и за тесты (<http://riseofflight.com/Forum/viewtopic.php?f=49&t=23711>)
- Страница онлайн-магазина игры со стандартными параметрами.
- Вывод из штопора по результатам тестов пользователя Taipan.
- Значения максимальных оборотов взяты по показаниям упрощенных приборов.
При обнаружении ошибок или упущений, свяжитесь с пользователем O_Taipan на форуме игры RiseOfFlight.com.



ПРИЛОЖЕНИЕ Е – СИМВОЛЫ ОБОЗНАЧЕНИЙ ВНУТРИ ИГРЫ

Обозначения на карте: задания



Атака вражеского
разведывательного
самолета



Атака вражеского
бомбардировщика



Атака патрульного
самолета



Поддержка
дружественных
самолетов в воздушном бою



Бой один на
один с противником



Атака вражеской
транспортной
колонны



Атака вражеской
бронеколонны



Атака вражеского
танкового взвода



Атака вражеской
позиции ПВО



Атака вражеской
артиллерийской
позиции



Атака вражеского
наблюдательного
аэростата



Атака вражеских
зданий



Прикрытие
дружественного
разведывательного самолета



Прикрытие
дружественного
бомбардировщика



Разведка
вражеских
позиций



Прикрытие
дружественной
транспортной колонны



Прикрытие
дружественной
бронеколонны



Прикрытие
дружественного
танкового взвода



Прикрытие
дружественной
позиции ПВО



Прикрытие
дружественной
артиллерийской позиции



Прикрытие
дружественного
наблюдательного
аэростата



Прикрытие
дружественных зданий



Обозначения на карте: объекты



Неопознанный самолет



Дружественный самолет



Вражеский самолет



Неопознанный аэростат



Дружественный аэростат



Вражеский аэростат



Неопознанные наземные объекты



Дружественные наземные объекты



Вражеские наземные объекты

Обозначения на карте: маршрут



Точка действия



Точка маршрута



Аэродром

Экранные обозначения (HUD): объекты



Неопознанный самолет



Дружественный самолет



Вражеский самолет



Неопознанный аэростат



Дружественный аэростат



Вражеский аэростат



Неопознанные наземные объекты



Дружественные наземные объекты



Вражеские наземные объекты



Вражеский командир

Обозначения требуемых действий



Зона атаки



Второстепенная зона атаки



Основная зона атаки



Объект прикрытия



Второстепенный объект прикрытия



Основной объект прикрытия



Текущая цель



Второстепенная текущая цель



Основная текущая цель



Точка посадки



Текущая маршрутная точка



Второстепенная текущая точка маршрута



Основная текущая точка маршрута

Обозначения на карте: цели



Выполненное основное задание



Выполненное второстепенное задание



Проваленное основное задание



Проваленное второстепенное задание

ПРИЛОЖЕНИЕ F – ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ

Германия:

Унтерофицер



Вице-фельдфебель



Фельдфебель



Лейтенант



Обер-лейтенант



Капитан



США:

Капрал



Сержант



Второй лейтенант



Первый лейтенант



Капитан



Майор



Великобритания:

Сержант



Сержант авиации



Второй лейтенант



Лейтенант



Капитан



Майор



Франция:

Капрал



Сержант



Адъютант



Второй лейтенант



Лейтенант



Капитан



Belgium:

Сержант



1er Сержант



Адъютант



Sous Лейтенант



Лейтенант



Капитан





ПРИЛОЖЕНИЕ G – ПОЛЕВЫЕ МОДИФИКАЦИИ ИМОДИФИКАЦИИ ВООРУЖЕНИЯ

Одним из определяющих аспектов авиации Первой мировой войны было масштабное распространение того, как пилоты, инженеры и технический состав в полевых условиях модернизировали свои самолеты. Многие самолеты поставлялись на фронт с минимальным количеством установленных приборов и вооружения. В зависимости от доступных ресурсов эскадрильи могли модернизировать и улучшать некоторые характеристики своих самолетов. Подобными улучшениями являлись высотомеры, указатели температуры, спидометры, оружейные прицелы и вооружение. Порою использовались даже трофейные предметы. Так, например, прицел Aldis снимался со сбитых вражеских самолетов и устанавливался повторно для дальнейшего применения. В данном разделе показаны полевые модификации и модификации вооружения, доступные для установки на конкретный самолет. Некоторые из полевых модификаций значительно повышают возможности управления мощностью вашего самолета или облегчают навигацию. Многие модификации вооружения позволяют улучшить огневую мощь самолета, но они также могут негативно сказаться на его летных характеристиках. Выбирайте модификации разумно! Добавляемый ими вес и инертность также смоделированы в игре. Все полевые модификации и модификации вооружения могут быть приобретены в онлайн-магазине игры «Война в небе – 1917»:
<http://riseofflight.com/ru/store/fieldmods> / <http://riseofflight.com/ru/store/weaponmods>.

AIRCO D.H.2



Полевые модификации



Целик пулемета Lewis

Топливомер

Лампа освещения кабины

Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для D.H.2 отсутствуют

Sopwith Pup



Полевые модификации



Прицел Aldis

Лампа освещения кабины

Модификации вооружения



Ракеты Le Prieur (БП) Ракеты Le Prieur (ОФ)

Sopwith Triplane



Полевые модификации



Прицел Aldis

Лампа освещения кабины

Модификации вооружения



2 x Пулеметы Vickers



Sopwith Camel



Полевые модификации



Прицел Aldis



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



Вырез в верхнем крыле

R.A.F. S.E.5a



Полевые модификации



Прицел Aldis



Топливомер



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для S.E.5a отсутствуют

Sopwith Dolphin



Полевые модификации



Прицел Aldis



Указатель температуры
двигателя



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



2 x Пулеметы Lewis
(Кокпит)



2 x Пулеметы Lewis
(Нижнее крыло)



Nieuport 11.C1



Полевые модификации



Прицел Le Crétien



Прицел Aldis



Анемометр



Высотомер



Компас



Часы



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



2 x Пулеметы Lewis
(Верхнее крыло)



AP

Ракеты Le Prieur (БР)



HE

Ракеты Le Prieur (ОФ)

Nieuport 17.C1



Полевые модификации



Прицел Le Crétien



Прицел Aldis



Анемометр



Высотомер



Компас



Часы



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



1 x Пулемет Lewis
(Верхнее крыло)



2 x Пулеметы Lewis
(Верхнее крыло)



AP

Ракеты Le Prieur (БР)



HE

Ракеты Le Prieur (ОФ)

SPAD 7.C1 (150 hp & 180 hp)



Полевые модификации



Анемометр



Прицел Le Crétien



Прицел Aldis



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



1 x Пулемет Lewis
(Верхнее крыло)



AP

Ракеты Le Prieur (БР)



HE

Ракеты Le Prieur (ОФ)



SPAD 13.C1



Полевые модификации



Прицел Le Chrétien



Прицел Aldis



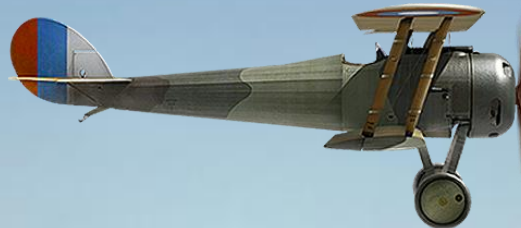
Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



2 x Противозаэро-
статные
пулеметы

Nieuport 28.C1



Полевые модификации



Прицел Le Chrétien



Прицел Aldis



Анемометр



Высотомер



Компас



Часы



Указатель скольжения



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



2 x Противозаэро-
статные
пулеметы

R.A.F. R.E.8



Полевые модификации



Прицел Aldis



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



1 x Пулемет Lewis
(Верхнее крыло)



2 x Пулеметы Lewis
(Хвостовая турель)



Airco D.H.4



полевых модификаций



Прицел Aldis



Топливомер



Лампа освещения
кабины

модификаций оружия



2 x Пулеметы Vickers



2 x Пулеметы Lewis
(Верхнее крыло)



2 x Пулеметы Lewis
(Хвостовая турель)

Bristol F.2B (Falcon II & Falcon III)



полевых модификаций



Прицел Aldis



Топливомер



Лампа освещения
кабины

модификаций оружия



2 x Пулеметы Lewis
(Верхнее крыло)



1 x Пулеметы Lewis
(Хвостовая турель)

Breguet 14.B2



полевых модификаций



Прицел Le Chrétien



Прицел Aldis



Указатель скольжения



Лампа освещения
кабины

модификаций оружия



1 x Пулемет Lewis
(Верхнее крыло)



Handley Page O/400



полевых модификаций

Felixstowe F.2A



полевых модификаций

Nieuport 17.C1 GBR



полевых модификаций



R.A.F. F.E.2b



полевых модификаций

модификаций оружия

Sopwith Strutter 1 1/2



полевых модификаций

модификаций оружия

Hanriot HD-1



полевых модификаций

модификаций оружия



Fokker E.III



Полевые модификации



Анемометр



Часы



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для E.III отсутствуют

Albatros D.II (Early & Late)



Полевые модификации



Трофейный прицел
Aldis



Механические прицелы



Анемометр



Высотомер



Часы



Указатель температуры
двигателя



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



1 x Автоматическая пушка
Becker (Верхнее крыло)

Albatros D.III



Полевые модификации



Трофейный прицел
Aldis



Механические прицелы



Анемометр



Высотомер



Часы



Указатель температуры
двигателя



Счетчик патронов



Лампа освещения
кабины

Модификации вооружения



1 x Пулемет Lewis
(Верхнее крыло)

Albatros D.Va



Полевые модификации



Модификации вооружения



1 x Пулемет Lewis
(Верхнее крыло)

Fokker Dr.I



Полевые модификации



Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для Dr.I отсутствуют

Pfalz D.IIIa



Полевые модификации



Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для Pfalz D.IIIa отсутствуют

Pfalz D.XII



Полевые модификации



Коллиматорный прицел (дневной)

Коллиматорный прицел (ночной)

Анемометр

Высотомер



Компас



Уклономер



Часы



Указатель температуры двигателя



Счетчик патронов



Лампа освещения кабины

Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для D.XII отсутствуют

Fokker D.VII



Полевые модификации



Коллиматорный прицел (дневной)

Коллиматорный прицел (ночной)

Механические прицелы

Анемометр



Высотный альтиметр



Указатель температуры двигателя



Счетчик патронов



Лампа освещения кабины

Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для D.VII отсутствуют

Fokker D.VIIF



Полевые модификации



Коллиматорный прицел (дневной)

Коллиматорный прицел (ночной)

Механические прицелы

Анемометр



Высотный альтиметр



Указатель температуры двигателя



Лампа освещения кабины

Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для D.VIIF отсутствуют

Fokker D.VIII



Полевые модификации



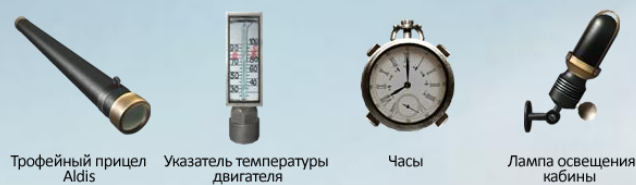
Модификации вооружения

В настоящий момент модификации вооружения для D.VIII отсутствуют

DFW C.V.



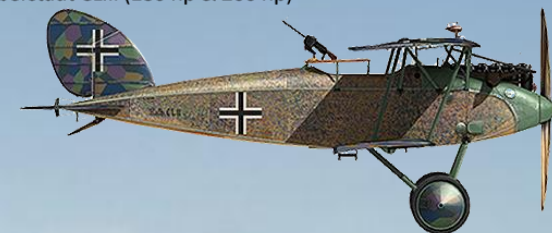
Полевые модификации



Модификации вооружения



Halberstadt CL.II (180 hp & 200 hp)



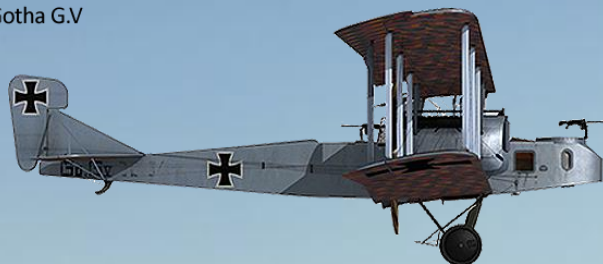
Полевые модификации



Модификации вооружения



Gotha G.V



полевых модификаций



Топливомер

модификаций оружия



2 x Пулеметы Parabellum (Носовая и хвостовая турели)
1 x Автоматическая пушка Becker (Хвостовая турель)

Hansa-Brandenburg W.12



полевых модификаций



Трофейный прицел Aldis



Анемометр



Высотомер



Счетчик патронов



Уклономер



Указатель температуры двигателя



Часы



Лампа освещения кабины

модификаций оружия



2 x Пулеметы Parabellum (Хвостовая турель)
1 x Автоматическая пушка Becker (Хвостовая турель)

Roland C.IIa



полевых модификаций



Трофейный прицел Aldis



Анемометр



Высотомер



Указатель температуры двигателя



Часы



Лампа освещения кабины

модификаций оружия



2 x Пулеметы Parabellum (Хвостовая турель)
1 x Автоматическая пушка Becker (Хвостовая турель)



Halberstadt D.II



полевых модификаций

полевых модификаций

полевых модификаций



Трофейный прицел
Aldis



Анемометр



Указатель температуры
двигателя



Лампа освещения
кабины

модификаций оружия

модификаций оружия

модификаций оружия

Есть нет оружия моды в настоящее время на D.II.



Автор

Luke "LukeFF" Wallace

Разметка и дизайн

Charlie "Charlo" Orchard

Графический дизайн

Christopher "Zoring" Tomic

Изображения кабин самолетов

Jon "Squid" Bailey

Редактор

Jason "Burnin" Williams

Данное руководство пользователя предназначено для сообщества игры «Война в небе – 1917». Спасибо за вашу поддержку. Мы надеемся, данное руководство оказалось полезным. Все будущие изменения и дополнения будут внесены в руководство.



© 2012 777 Studios. Все права защищены. Логотип 777 Studios является собственностью 777 Studios на территории США и территориях других стран. "Rise of Flight" является зарегистрированной торговой маркой 777 Studios на территории США и территориях других стран. Печать данного руководства пользователя разрешена только для использования в личных целях, а электронная дистрибуция подразумевает исключение получения коммерческой выгоды третьей стороной. Продажа печатной версии данного руководства пользователя третьей стороной запрещена и возможна только с письменного разрешения 777 Studios.