



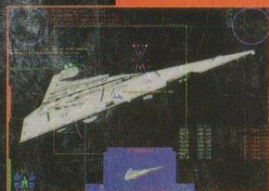
РЕАЛЬНОЕ ВРЕМЯ ПРОТИВ РЕАЛЬНЫХ ПРОТИВНИКОВ!

Мульти-плеерный космический боевой симулятор в духе «Звездных войн», бесподобно озвученный на русском языке профессиональными актерами из CSW-Group!

Именно такой, как Вы себе его представляете!

Теперь Вы можете показать свой бойцовский характер в схватке в реальном времени с 2-8 противниками посредством модема, сети или Интернета в эпической саге "Звездные войны".

- более 50 боевых миссий на 9 тщательно оборудованных боевых космических истребителях из "Звездных войн";
- 3D-графика, 16-битный цвет высокого разрешения;
- расширенное управление полетом;
- беспощадные пилоты противника;
- одиночные миссии и миссии для нескольких игроков, полеты в одиночку или с напарниками, схватки с компьютером или с другими игроками;
- от новичков-рекрутов до авторитетных асов - весь спектр пилотов из "Звездных войн";
- великолепный звук и ролевой дубляж на русском языке - полное удовольствие от игры гарантируется!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Операционная система: Windows 95
Процессор: Pentium 90 или более быстрый
Память: 16 Мбайт или больше
CD-ROM: 4-х скоростной или более быстрый
Видеокарта: PCI SVGA 1Мбайт
Звуковая карта: 16 бит
Игровой контроллер: Джойстик или совместимое устройство управления
DirectX: CD-диск содержит необходимые драйвера Microsoft DirectX

МУЛЬТИПЛЕЙЕРНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Pentium 133 или выше рекомендуется для игры по сети, модему или Интернет
Игра по локальной сети: поддержка до 8 игроков через IPX или TCP/IP
Игра по Интернет: поддержка до 4 игроков через 28.8 Kbps соединение к Интернет
Игра по модем-к-модему: 2 игрока через 14.4 Kbps - модемы
Игра по нуль-модему: 2 игрока через нуль-модемный кабель

Автор русской версии творческая группа "CSW Group" Издатель фирма UCLT
 Август, 1997

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

STAR WARS X-КРЫЛО ПРОТИВ Т-ИСТРЕБИТЕЛЯ

Русская версия от CSW GROUP

CD-диск внутри!



СОДЕРЖАНИЕ

Панель управления	4
Обзор полетов	6
Одиночная игра	8
Совместная игра	10
Присоединиться к совместной игре	14
Конфигурация корабля	16
Инструментация полета	20
Информация о пилотах	26
Информация о кораблях	28
Функции клавиш	29
Корабли	35

Добро пожаловать в «Х-крыло против тайского истребителя», «Звездные войны»[®], симуляцию воздушного боя для одного и нескольких игроков. Наконец-то Вам будет предоставлена возможность сражаться вместе и против живых оппонентов - других игроков, пилотируя знаменитые истребители в смертельных схватках за

космическое превосходство.

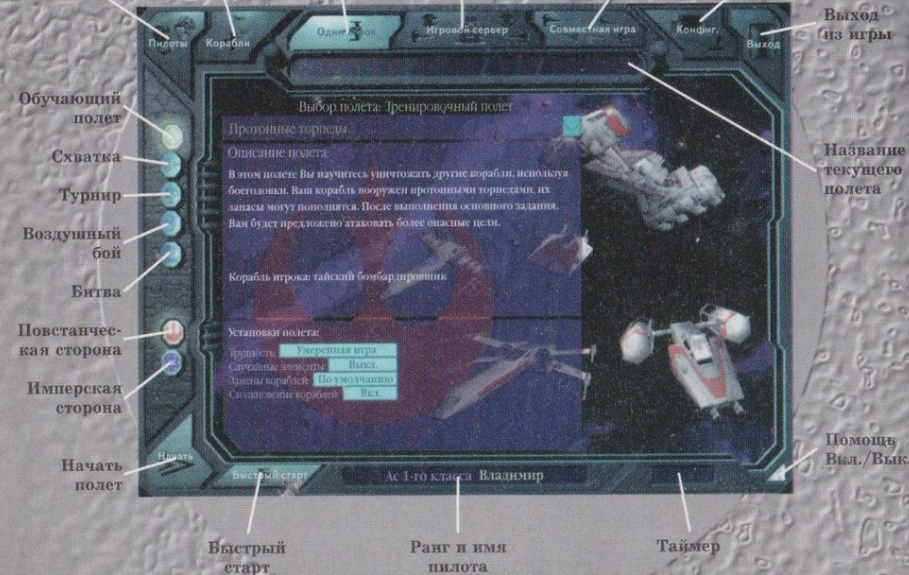
Вам будут предложены различные виды полетов: от хаотических схваток до спланированных стратегических ударов. Для одиночной игры спроектированы все полеты, для совместной - большинство из них.

Эта брошюра раскроет Вам основные аспекты игры и панели управления, главного интерфейса, позволяющего Вам выбирать полеты, корабли, команды и начинать сражения.



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Информация о пилотах Информация о кораблях Одиночная игра Инициировать совместную игру Присоединиться к совместной игре Конфигурация



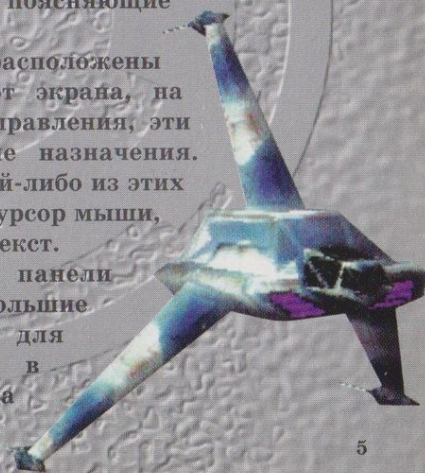
ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Панель управления – это основное средство для подготовки к сражению. Она используется для выбора полетов, просмотра информации о пилотах и кораблях, а также для конфигурации игры под индивидуальные свойства Вашего компьютера.

В верхней части панели управления расположены большие металлические кнопки с выгравированными образами. Они используются для быстрого перемещения между различными экранами панели управления. Если активирована помощь (горит вопросительный знак в правом нижнем углу панели), то на кнопках появятся надписи, поясняющие их функции.

На левой стороне панели расположены семь кнопок. В зависимости от экрана, на который переключена панель управления, эти кнопки будут иметь различные назначения. Чтобы определить функцию какой-либо из этих кнопок, просто подведите к ней курсор мыши, и рядом появится поясняющий текст.

В левом нижнем углу панели управления расположены две большие кнопки. Они используются для перехода вперед и обратно в различные экраны панели, когда



Вы находитесь в процессе подготовки к полету. Имя и ранг текущего пилота показаны внизу панели; с обеих сторон вращается символика той стороны, за которую он воюет на данный момент (Союз Повстанцев или Империя).

ОБЗОР ПОЛЕТОВ

«**Х-крыло против тайского истребителя**» включает в себя около 60 различных боевых полетов, разделенных на пять главных типов: обучающие полеты, схватки, турниры, воздушные бои и битвы.

Обучающие полеты

Обучающие полеты созданы с целью обучить Вас основным навыкам пилотажа, стрельбы и др. В полетах этого типа для одиночной игры Вам расскажут о различных системах кораблей и представят к решению довольно легкие задачи по уничтожению, конвоированию, досмотру и др. В полетах для двух и восьми игроков все участники будут сражаться на одной стороне. Вы научитесь работать в команде, используя более сложную тактику.

Схватки

Схватки предоставляют возможность пилотам проверить боевые навыки, сразившись друг с другом. Все полеты этого

вида рассчитаны как на одного, так и на несколько (до восьми) игроков. Победитель схватки, набравший наибольшее количество баллов, объявляется по окончании полета.

Турниры

Турниры состоят из трех или пяти схваток, после которых будет определен лучший пилот, набравший наибольшее количество баллов. Корабль какой стороны - Империи или Союза Повстанцев - Вы выберете в первом полете, на той стороне Вы и будете воевать до конца турнира.

Воздушные бои

Воздушные бои - это единичные полеты, соответствующие отдельным операциям Империи и Союза Повстанцев. Победа будет определяться достижением всех назначенных целей и избеганием «неприятных неожиданностей», которые может преподнести враг. Поскольку цели у сторон будут различные, то возможен такой исход боя как ничья.



Битва

Битва - это серия трех, пяти или семи воздушных боев между Союзом повстанцев и Империей. Сторона, признанная победившей в наибольшем количестве боев, выигрывает битву.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В окне **«Один игрок»** Вы можете выбрать один из полетов, возможных для одиночной игры. Полеты можно выбирать в любом порядке, но обычно первые полеты легче и проще, с них рекомендуется начинать. Верхние пять кнопок голубого цвета на левой стороне панели управления предоставляют возможность выбора одного из пяти видов полетов: **обучающие полеты, схватки, турниры, воздушные бои и битвы** (их описание приводится в секции «Обзор полетов»). Под ними Вы увидите две цветных кнопки: «Повстанческий пилот» и «Имперский пилот».

X-крыло против тайского истребителя

В зависимости от стороны, за которую Вы хотите сражаться, Выберите соответствующую клавишу.

Во второй половине экрана Вы увидите раздел **«Установки полета»**. Ниже перечислены его основные составляющие. Базовые установки выделены жирным шрифтом.

- Трудность** (Легкая/Умеренная/Сложная): устанавливает сложность полета. Чем выше сложность, тем опаснее будут оппоненты и тем слабее будут ваши вингмены.
- Элементы случайности** (Вкл/Выкл): во многих полетах существуют факторы, которые изначально можно задать случайными: стартовые позиции, уровень мастерства оппонентов, расположение груза и др. Выключив элементы случайности, Вы установите эти факторы постоянными.
- Замены кораблей** (Нет/По умолчанию/Неограниченно): когда последний корабль из боевой группы уничтожен либо направлен на базу, возможна замена всей боевой группы. Вы можете отказаться от замен, оставить базовое количество замен либо сделать их неограниченными.
- Столкновения кораблей** (Вкл/Выкл): определяет, поврежден ли Ваш корабль после столкновения с другим кораблем. Отключение этого регистра негативно повлияет на ваши баллы.
- Продолжительность битвы** (2 победы/3 победы/4 победы): выбирает число побед, необходимых, чтобы выиграть битву.

X-крыло против тайского истребителя

Внизу на панели управления вы увидите кнопку **«Продолжить»**: перейти к выбору команды, брифингу и выбору корабля. **«Быстрый старт»**: сразу же начать полет, используя базовые установки.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Из окна **«Игровой сервер»** Вы можете инициировать совместную игру, к которой смогут присоединиться другие игроки. Как хозяину игры Вам придется принимать решения по выбору полета и его прохождению.

Перед тем, как инициировать игру, вы должны выбрать тип связи других игроков с Вашим компьютером. Четыре возможных типа связи перечислены в окне конфигурации. Все указанные там опции должны быть правильно установлены.

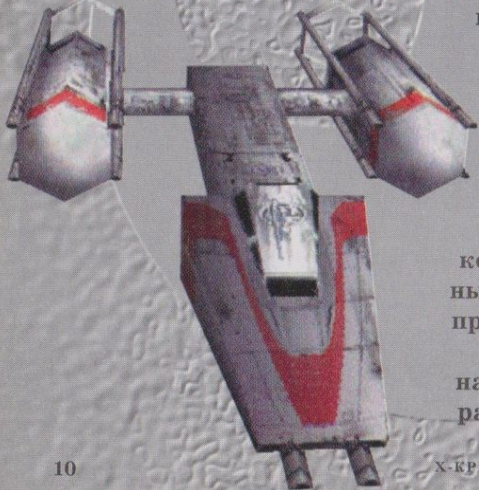
Чтобы инициировать игру, нажмите кнопку **«Сервер»**, расположенную в верхней

части панели управления. Вас запросят ввести название игры напечатайте его и нажмите **«Ввод»**.

Теперь, когда Вы инициировали игру и просматриваете экран выбора полета, другие игроки могут присоединиться к Вашей игре. Как сервер Вы можете выбирать полет и модифицировать его установки. Ваш выбор отобразится на панелях управления других игроков. В целом, установки полета те же, что и для одиночной игры, но существуют и дополнительные установки, присущие только совместной игре.

Присоединение к игре (Открытое/Требующее пароль): открытая игра позволяет любому присоединиться к Вашей игре. Вы можете лимитировать число присоединяющихся, введя пароль в панели **«Конфигурации»**.

Лимит времени (Нет/По умолчанию/ 1-20 минут): в полетах типа схватка имеется базовый лимит времени, который Вы можете изменить с помощью этой опции.



X-КРЫЛО ПРОТИВ ТАЙСКОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ



X-КРЫЛО ПРОТИВ ТАЙСКОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ

- **Лимит времени оставшейся команды (Нет/ 1-10 минут):** после того как одна команда одержала победу или произошла ничья, а другая команда осталась, полет закончится через определенное лимитом время.
- **AI оппоненты (Выкл/Вкл):** исключает из боя контролируемые компьютером корабли (только для совместных полетах типа схватка).
- **Выбор корабля (Вкл/Только сервер/Выкл):** после выбора полета и распределения игроков все игроки попадают в экран выбора корабля и могут подобрать себе один из предложенных. Если Вы хотите, чтобы все игроки оставались в изначально назначенных кораблях, выберите **«Выкл»**. **«Только сервер»** предполагает, что лишь сервер может менять опции выбора корабля.
- **Разместить игроков (Автоматически/Выкл):** во время совместного полета некоторыми кораблями будут управлять игроки, а некоторыми компьютер. Ваши сенсоры будут показывать, что кораблем управляет игрок, если вы выберете **«Автоматически»**. Это приведет к тому, что корабли, пилотируемые игроками, не назначенные целью, будут иметь вокруг себя окрашенную рамку. Когда они будут выбраны целью, имена их пилотов будут появляться рядом с названием корабля в скобках. Выбрав

«Выкл», Вам придется близко подлетать к кораблю, чтобы идентифицировать его содержимое и его пилота.

Как сервер Вы можете удалить игрока, с которым Вы не хотите лететь, из игры, нажав на кнопку удаления пилота.

Запомните: перед тем как начинать игру, Вы должны дождаться, пока присоединятся все другие игроки. Никто не сможет присоединиться к Вашей игре после того, как Вы покинете экран выбора полета!

В **«Брифинге»** Вам и членам вашей команды будут даны две минуты на обсуждение стратегии и назначение капитана боевых групп. Члены команды могут использовать переговорную линию, чтобы ходатайствовать за корабль, которым они хотели бы управлять. Проверьте, чтобы была нажата кнопка **«Команда»**, чтобы ваши переговоры не были услышаны другими командами.



ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К СОВМЕСТНОЙ ИГРЕ

Из экрана **«Совместная игра»** Вы можете присоединиться к иницизированной кем-либо игре. Перед тем, как присоединиться к игре, зайдите в меню Конфигурации и выберите нужный Вам тип связи.

Выбрав игру по локальной сети через IPX, Вы увидите список игр и их состояния. Нажав на клавишу **«Запросить все игры»** (слева на панели управления), Вы сможете посмотреть их статус.

Игры имеют цветовые коды, отражающие их статус.

Зеленый: к этой игре можно присоединиться. Щелкните мышью на названии этой игры, а затем на кнопку **«Присоединиться»** в левом углу панели управления, чтобы присоединиться к этой игре.

Желтый: игра стартовала, но еще не начался полет. Вы можете выбрать эту игру и переговорить с ее сервером или другими игроками.

Красный: игра началась, присоединиться к ней нельзя.

Белый: статус игры неизвестен.

Серый: версия игры несовместима с Вашей версией либо игра не отвечает на Ваш запрос.



Если слева от названия игры изображен ключ, значит, для присоединения к ней необходим пароль. Если Вы пользуетесь не IPX связью, то для присоединения к игре введите IP адрес в меню конфигурации (для TCP/IP игры) либо номер телефона (для игры модем-модем), либо выберите опцию последовательных портов и нажмите на кнопку **«Присоединиться к игре»**.

Линия переговоров

Во время совместной игры Вы можете общаться с другими игроками. Линия переговоров активирована постоянно, поэтому просто начните печатать текст и затем нажмите ВВОД. Выбирая соответствующие кнопки, Вы можете посылать сообщения как всем игрокам, так и только членам своей команды.

КОНФИГУРАЦИЯ КОРАБЛЯ

Как только все игроки будут распределены по группам, экран «Конфигурация корабля» предложит Вам выбрать



корабль и вооружение. В зависимости от типа полета и, для совместной игры, от того кто (Вы или сервер) имеет контроль за полетом, возможны различные варианты опций.

ВООРУЖЕНИЕ КОРАБЛЯ

Боеголовки

- Оперативные ракеты:** используются в основном против истребителей. Они быстрые, но в целом недостаточно мощные для их использования против больших кораблей.
- Супер-ракеты:** более мощные, чем стандартные оперативные ракеты. Супер-ракеты можно использовать для уничтожения других боеголовок.
- Магнитный импульс:** используется для временного обезвреживания лазерных батарей других кораблей. Применяется как против истребителей (обезвреживает их лазеры на 20 секунд), так и против больших кораблей (каждый импульс добавляет 30 секунд к времени, пока обезврежена их лазерная система).
- Протонные торпеды:** используются против больших кораблей. В целом, слишком медлительны, чтобы использовать их против истребителей, но имеют большую мощность для уничтожения более медленных кораблей.
- Супер-торпеды:** усовершенствованная версия стандартных торпед. Содержат большую боеголовку и представляют из

себя более опасное оружие.

❑ **Тяжелые ракеты:**

используются против больших кораблей.

Медлительны.

Наиболее действенны при полной наводке.

❑ **Космические бомбы:**

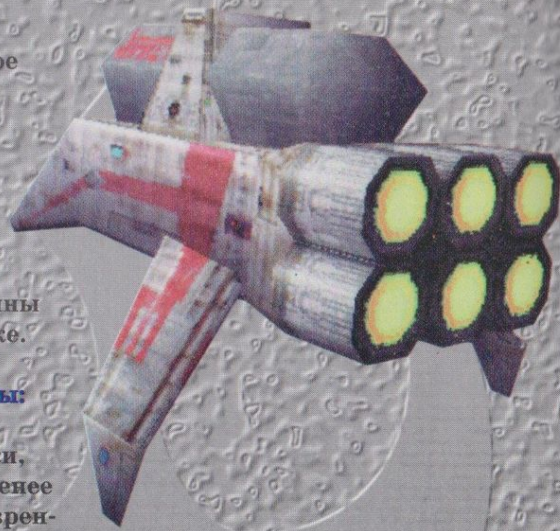
содержат самые мощные боеголовки, но являются наименее быстрыми и маневренными. Используются

против больших кораблей. Для точности попадания их следует запускать как можно ближе к цели.

Пучковое оружие

Пучковое оружие имеют все имперские корабли, кроме тайских истребителей.

❑ **Луч-помеха:** распространяет общее поле помех, которое делает Ваш корабль невидимым для сенсоров других



кораблей. Визуально они все еще могут атаковать вас, но Вы не просматриваетесь на их сенсорах, а также становитесь невидимыми для ракетной наводки.

❑ **Луч-замедлитель:** направленный пучок, который уменьшает маневренность корабля, делая его более уязвимым для лазеров и боеголовок. Использование луча-замедлителя вместе с оперативными ракетами приводит к летальному исходу.

❑ **Луч-подавление:** направленный пучок, обезвреживающий лазерную и ракетную системы врага. Используется в основном при конвоировании, чтобы предотвратить повреждения Ваших кораблей, наносимые атакующим кораблем. При использовании против больших кораблей единичный луч-подавление обезвредит только часть их лазерных батарей. Для полного обезвреживания батарей необходимо направить одновременно несколько пучков.

Средства противодействия

Средства противодействия - это защитные меры, чтобы обезвредить или уничтожить запущенные в Вас боеголовки.

❑ **Отражатель:** представляет из себя ступки электромагнитной энергии, которые уменьшают возможность

получения повреждений под воздействием ракет, а также аннулируют действие пучкового оружия, направленного против Вас.

- **Трассер:** представляет из себя миниатюрную боеголовку, которая после запуска направляется к ближайшей боеголовке, направленной на Вас, либо, если таковых нет - к вражеским истребителям.

ИНСТРУМЕНТАЦИЯ ПОЛЕТА

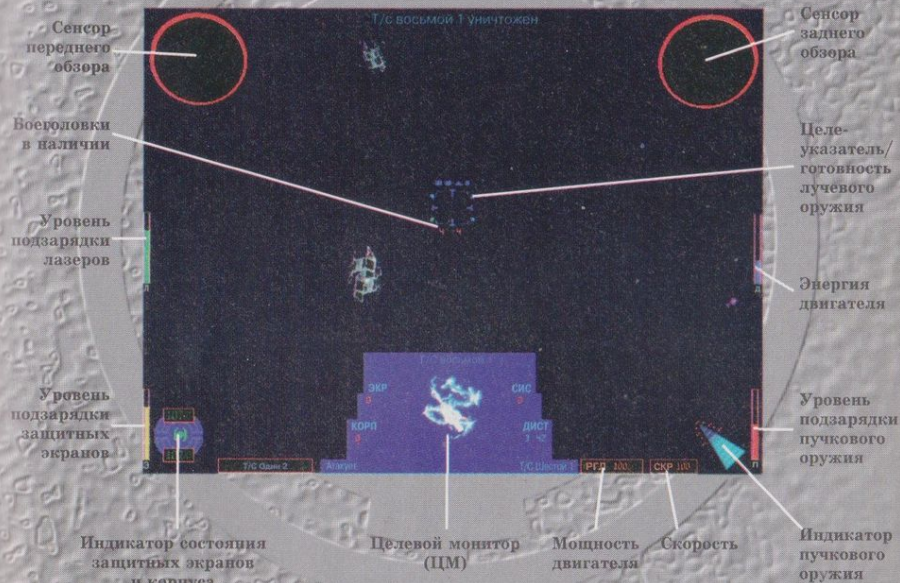
Сенсоры

Сенсоры, расположенные в верхних углах кабины пилота, показывают корабли и объекты в окрестности Вашего корабля. Объекты изображаются на сенсорах в виде точек. Чем ярче точка, тем ближе к Вам корабль. Вокруг точки, представляющей Вашу цель, Вы увидите рамку. Когда точка находится прямо в середине сенсора, это означает, что корабль прямо перед Вами или сзади Вас. Точки имеют цветовые коды, указывающие на их принадлежность к какой-либо стороне. Запомните их, чтобы уметь легко определить вражеский корабль:

Зеленый - повстанцы
Красный - имперцы

Желтый - пираты
Белый - мины

ГЛАВНЫЙ ДИСПЛЕЙ



Синий/Фиолетовый - неизвестные
Мигающий Желтый/Красный - боеголовки

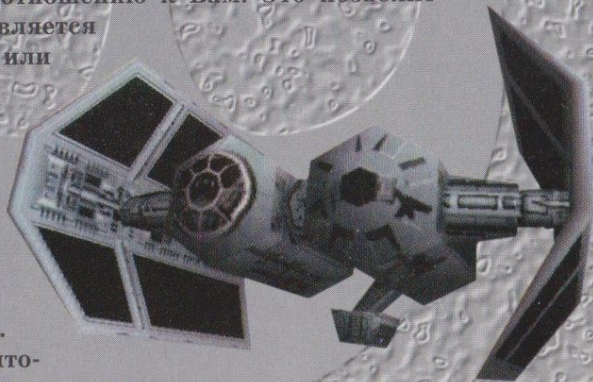
Целевой монитор (ЦМ)

ЦМ многофункционален. Он показывает имеющуюся информацию о статусе цели, расстояние до нее, информацию о ее грузе и ее компонент, находящийся в данный момент под прицелом.

Когда Вы назначаете целью корабль, он появляется на ЦМ. Вверху будут показаны его тип и имя. Трехмерное изображение позволяет Вам наблюдать за направлением движения цели по отношению к Вам. Это позволит Вам понять, направляется ли корабль к Вам или от Вас.

Статус Вашей цели указан в трех местах на ЦМ. Вверху слева указан уровень целостности защитных экранов цели (ЭКР).

Как только вы уничтожите ее экраны, начнет понижаться уровень целостности корпуса (КОРП).



Х-крыло против тайского истребителя



Если оба уровня достигли 0%, корабль уничтожен. При обезвреживании корабля ионными пушками, после уничтожения экранов, уровень функционирования систем (СИСТ) начнет понижаться. Когда он достигнет 0%, корабль обезврежен.

Расстояние до цели (РАССТ) показывается в километрах (км). Знать расстояние важно при наводке боеголовки.

В нижнем левом углу ЦМ находится указатель груза цели. Чтобы определить груз корабля, необходимо назначить его целью и максимально приблизиться к нему. Чем меньше корабль, тем ближе к нему нужно подлететь, чтобы определить груз у него на борту.

В нижнем левом углу ЦМ показан компонент цели, находящийся под прицелом на данный момент. Возможные компоненты включают корпус, орудийные башни, мост, двигатели и др.

Х-крыло против тайского истребителя

Целеуказатель

Уровень готовности лучевого оружия показан на целеуказателе четырьмя огнями: зеленые или красные для лазеров, синие -- для ионного оружия. Бледные огни указывают на нормальную подзарядку оружия, яркие -- на перезарядку. Перезаряженное оружие дает Вам большие возможности. Если огни становятся темными, Вам необходимо подождать, пока подзарядится оружие, чтобы снова начать стрелять.

На целеуказателе также могут быть указаны боеголовки, оставшиеся в ракетном боекомплекте.

Как и лучевое оружие, так и боеголовки можно использовать в одиночном, спаренном и связанном режимах.

Индикатор состояния корпуса защитных экранов

Этот индикатор показывает целостность вашего корпуса и защитных экранов. Целостность корпуса отражается цветом индикатора: зеленый - не поврежден, желтый - поврежден, красный - критическое состояние (аналогично и для защитных экранов).

Дисплей угрозы

Дисплей угрозы полезно использовать в ситуациях, когда Вам необходимо знать, какое задание выполняет корабль в полете. Нажав на клавишу «Z», Вы активируете дисплей угрозы, показывающий Вашу цель и ту же информацию о

ней, что и ЦМ (название, тип, груз, состояние корпуса, экранов), а также ее текущее задание, место назначения, расстояние и время до места назначения. Нажмите клавишу «*» на цифровой панели (правая часть клавиатуры), чтобы активизировать «движущийся» вид Вашей цели, где Вы сможете вращать ее и просматривать.



ИНФОРМАЦИЯ О ПИЛОТАХ

В экране информации о пилотах Вы можете создавать, удалять, выбирать и просматривать различных пилотов. Вы также можете просмотреть баллы, награды, рейтинг выбранного пилота. Каждый пилот может сражаться как за **Союз Повстанцев**, так и за **Империю**.

Чтобы создать нового пилота: напечатайте имя нового пилота и нажмите ВВОД.

Чтобы выбрать/просмотреть пилота: наведите на него курсор мыши и щелкните один раз.

Чтобы удалить пилота: щелкните мышью, наведя курсор на его имя, и затем нажмите на кнопку Удалить пилота.

- ❑ **Статистика:** показывает общие сведения о пилоте, включая сбитые им корабли и др.
- ❑ **Награды:** показывает награды, полученные пилотом по каждому типу полетов.
- ❑ **Рейтинг:** показывает ранг пилота и когда он был присвоен.
- ❑ **Достижения:** перечисляет все полеты, в которых пилот принимал участие, наибольшее полученное количество баллов, высшая полученная награда, лучшее время и высшее занятое место.

ИНФОРМАЦИЯ О ПИЛОТАХ



Корабли Один игрок Игровой сервер Совместная игра Конфиг. Выход

Статистика: Ас 1-го класса Владимир

Общие баллы: 875780
Ранг пилота: Ас
Продвижение к следующему повышению по рангу: 40%

Общая статистика:	Тренинг	Схватка	Возд. бой
Всего уничтожено:	0 (0)	400 (113)	289 (56)
Сбито игроков:	----	----	----
Сбито не игроков:	----	400 (113)	289 (56)
Оказана помощь:	----	270	141
Найден тайный груз:	----	13	15
Точность лазеров:	----	29%	40%
Точность боеголовок:	----	51%	30%

Уничт. кораблей типа:	Тренинг	Схватка	Возд. бой
X-крыло	----	89 (34)	60 (11)
Y-крыло	----	230 (153)	47 (20)
Тайский сувер	----	99 (44)	21 (13)
Охотник Z-95	----	145 (67)	102 (54)
Контейнер класса А	----	40 (3)	----
Контейнер класса D	----	21 (14)	13 (6)
Грузовой корабль	----	13 (2)	50 (28)

Список пилотов

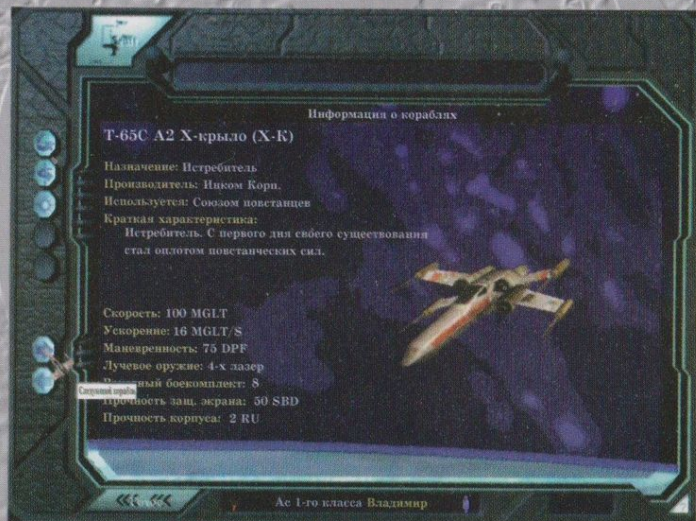
- Андрей
- Владимир**
- Екатерина
- Валерий

Удалить пилота

Ас 1-го класса Владимир

ИНФОРМАЦИЯ О КОРАБЛЯХ

В этом меню Вы можете просмотреть корабли, с которыми Вы, возможно, столкнетесь или которыми будете управлять. Вам будет предоставлена информация об их скорости, ускорении, вооружении и прочности.



X-КРЫЛО ПРОТИВ ТАЙСКОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ

- ❑ **Вращение X:** вращает выбранный корабль по горизонтальной оси.
- ❑ **Вращение Y:** вращает выбранный корабль по вертикальной оси.
- ❑ **Поменять освещение:** меняет позицию источника света.
- ❑ **Следующий корабль:** переходит к просмотру следующего корабля.
- ❑ **Предыдущий корабль:** возврат к предыдущему кораблю.
- ❑ **Готов:** нажав на кнопку «Готов» или «Корабли», Вы выйдете из этого экрана в предыдущий.

ФУНКЦИИ КЛАВИШ

- A** - Назначить целью атакующего
- B** - Активизировать (деактивизировать) пучковое оружие
- C** - Активизировать (деактивизировать) средство противодействия
- D** - Информация о повреждениях вкл./выкл.
- E** - Выбрать целью атакующий вас истребитель
- F** - Информация о дружеских кораблях вкл./выкл.

X-КРЫЛО ПРОТИВ ТАЙСКОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ

- G** - Информация о целях полета вкл./выкл.
- H** - Войти/покинуть гиперпространство
- I** - Выбрать целью приближающуюся боеголовку
- J** - Перейти в другой корабль
- K** - Просмотр информации о текущем рейтинге (вкл/выкл)
- L** - Информация о прохождении операции вкл./выкл.
- M** - Просмотр карты полета вкл./выкл.
- O** - Назначить целью ближайший объект
- P** - Назначить целью ближайшего игрока
- Q** - Прекратить полет
- R** - Назначить целью ближайший истребитель
- S** - Установка защитного экрана
- T** - Назначить следующую цель
- U** - Выбрать новейшую цель
- V** - Включить S-защиту
- W** - Выбор оружия
- X** - Спаривание огневых установок
- Y** - Предыдущая цель
- Z** - Дисплей угрозы вкл./выкл.

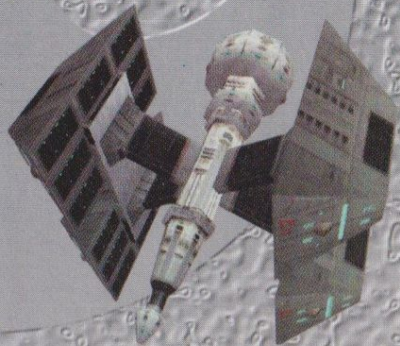


- 9** - Использовать пресет #1
- 0** - Использовать пресет #2

- Shift-A** - Приказ вингмену атаковать Вашу цель
- Shift-B** - Дать сигнал к загрузке боеприпасов
- Shift-C** - Приказ вингмену прикрыть Вас
- Shift-E** - Приказ кораблю под прицелом уклоняться
- Shift-F** - Информация о вражеских кораблях вкл./выкл.
- Shift-G** - Приказ ожидающему кораблю отправляться
- Shift-H** - Приказ кораблю под прицелом направляться на базу
- Shift-I** - Приказ вингмену отклониться от назначенной цели
- Shift-M** - Карта с AI перехватом кораблей
- Shift-P** - Назначить целью следующего игрока
- Shift-R** - Приказ вингмену рапортовать
- Shift-S** - Вызов пополнений
- Shift-W** - Приказ кораблю остановиться/ожидать
- Alt-B** - Переключение яркости

- Alt-C** - Очистить целевой монитор
- Alt-D** - Переключение графических установок
- Alt-E** - Катапультироваться
- Alt-I** - Черезстрочное изображение (вкл/выкл)
- Alt-P** - Пауза
- Alt-V** - Версия игры
- Alt-1** - Выбрать цель в пределах видения
- Alt-2** - Огонь
- Alt-3** - Вращение корабля

- Pad-0** - Вид вверх под острым углом
- Pad-1** - Вид назад влево
- Pad-2** - Вид сзади
- Pad-3** - Вид назад вправо
- Pad-4** - Вид слева
- Pad-5** - Вид вверх
- Pad-6** - Вид справа
- Pad-7** - Вид вперед влево
- Pad-8** - Вид вперед
- Pad-9** - Вид вперед вправо



- Pad/** - Камера внешнего обзора
- Pad*** - Переустановить камеру в режим внутреннего обзора

- F1** - Выбрать целью дружеский корабль
- F2** - Выбрать целью предыдущий дружеский корабль
- F3** - Назначить целью следующий вражеский корабль
- F4** - Назначить целью предыдущий вражеский корабль
- F5** - Выбрать цель из пресета #1
- F6** - Выбрать цель из пресета #2
- F7** - Выбрать цель из пресета #3
- F8** - Установить уровень подзарядки пучкового оружия
- F9** - Установить уровень подзарядки лазера
- F10** - Установить уровень подзарядки защитной системы

- SHIFT-F5** - Сохранить цель в пресет #1
- SHIFT-F6** - Сохранить цель в пресет #2
- SHIFT-F7** - Сохранить цель в пресет #3
- SHIFT-F9** - Перераспределить энергию защитного экрана в лазеры
- SHIFT-F10** - Перераспределить энергию лазеров в защитные экраны

Tab - Открыть линию связи с другими игроками

Ввод - Уравнять скорость со скоростью цели

Space - Подтвердить приказание

Escape - Закрывать линию связи с другими игроками

Backspace - Полная мощность двигателя

< - Детализация наводки в обратном порядке

(- Сохранить пресет #1

) - Сохранить пресет #2

\ - Нулевая мощность регулятора

[- 1/3 мощности двигателя

] - 2/3 мощности двигателя

= (равно) - Увеличить мощность

- (минус) - Уменьшить мощность

. (точка) - Кабина пилота (вкл/выкл)

, (запятая) - Детализация наводки

; (точка с запятой) - Перераспределить энергию защитного экрана в лазеры

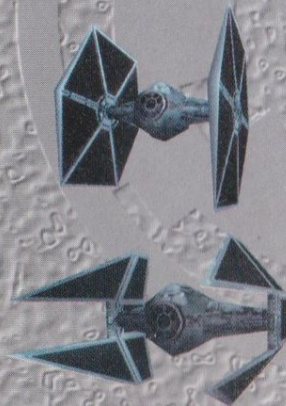
' (апостроф) - Перераспределить энергию лазеров в защитные экраны

" (кавычки) - Перераспределить всю энергию лазеров в защитные экраны

Pad означает, что символ, следующий за ним, необходимо набирать на цифровой панели (правая часть клавиатуры).

КОРАБЛИ

Имперские корабли



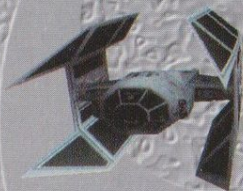
□ **Тайский истребитель:** стандартный истребитель, используемый повсеместно в Империи. Недостатки в его защитной системе компенсируются его маневренностью.

□ **Тайский перехватчик:** более быстрый и маневренный, имеет большую огневую мощь по сравнению со стандартным тайским истребителем. Один из лучших кораблей Империи.

Имперские корабли



□ **Тайский бомбардировщик:** хороший многофункциональный корабль, основной имперский истребитель, для атак на вражеские базы и крупные корабли.



□ **Тайский супер-истребитель:** прекрасное многофункциональное судно, самый опасный из тайских кораблей.



□ **Штурмовая канонерка:** отличный многофункциональный корабль. Он стал первым имперским истребителем, который оборудовали защитными экранами и установкой для гиперперехода.

Х-КРЫЛО ПРОТИВ ТАЙСКОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ

Повстанческие корабли



□ **Х-крыло:** отличный многофункциональный корабль, с первого дня своего существования стал оплотом повстанческого флота.



□ **А-крыло:** отличная скорость и маневренность делают этот корабль практически неуловимым.



□ **Охотник Z-95:** прототип Х-крыла, самый слабый корабль повстанческого флота.

Х-КРЫЛО ПРОТИВ ТАЙСКОГО ИСТРЕБИТЕЛЯ

Повстанческие корабли



- **Y-крыло:** мощный многофункциональный корабль, наиболее маневренный из повстанческих истребителей.

**Не уклоняйтесь от схваток,
не жалеете огня, - покажите
себе и всем, кто есть
величайший пилот
в Галактике!**



*"Наконец-то фаны
космических боев
в духе "Звездных войн"
от LucasArts
получили то,
что они давно
хотели получить"
- PC Gamer*

