

ЗВЕЗДОПЛАН



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Перевод на русский:
Сергей OldFartGamer Сухих

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ ВОЗДУШНО-ДЕСАНТНОЙ ШТУРМОВОЙ МАШИНЫ

Гарантия (что делать, если программа не работает)

Если эта программа не работает или не загружается, пожалуйста, верните кассету с игрой (без упаковки) по указанному ниже адресу. Она будет заменена бесплатно, а ваши почтовые расходы будут возвращены. Данное предложение, естественно, не распространяется на великих русских пиратов =)

RAINBIRD SOFTWARE
Wellington House
Upper St. Martin's Lane
London WC2H 9DL

Внимание!

Авторское право распространяется на всю документацию и художественные работы по программному обеспечению Rainbird. Все права защищены. Никакая часть этого программного обеспечения не может быть скопирована или передана в любой форме или любым способом. Это программное обеспечение продается при условии, что оно не будет сдаваться в аренду без специального разрешения издателя. Но в странах СНГ волю к свободе не отнять, поэтому жадный капитализм не пройдёт!

Оригинальная программа, написана Джереми Саном

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать за штурвал Воздушно-десантной штурмовой машины, самой современной и революционной из новой линейки двухместных истребителей. Машина разработана и изготовлена компанией Дразив Индастрис, которая является ведущей компанией по производству различных вооружений на Новении на протяжении целых восьмиста лет.

Это руководство разделено на главы, в которых подробно описывается большинство функций ВДШМ. Однако, благодаря уникальной гибкости конструкции (у вас есть возможность модернизации и модификации вооружения, систем управления и топливopодачи без необходимости перестраивать корабль с нуля) вам, возможно, потребуется ознакомиться с дополнительной документацией, которая содержит подробное описание конкретных улучшений (см. раздел 1.9 Государственного архива Новенианского альянса в Эркалоне или непосредственно у командира вашей авиабазы).

Напоминаем вам, что этот документ классифицирован на уровне 4.2 и поэтому напечатан на бумаге с антиголоустатовым покрытием. Любая попытка скопировать это руководство приведет к автоматическому разложению всего документа и одновременному выделению газа Криплекс, который парализует нервную систему всех известных форм жизни на основе углерода в западном спиральном рукаве галактики.

Ираг Дразив,
Руководитель проекта ВДШМ.
Звездная дата 3429.6.81.

ПОСАДКА В ВДШМ

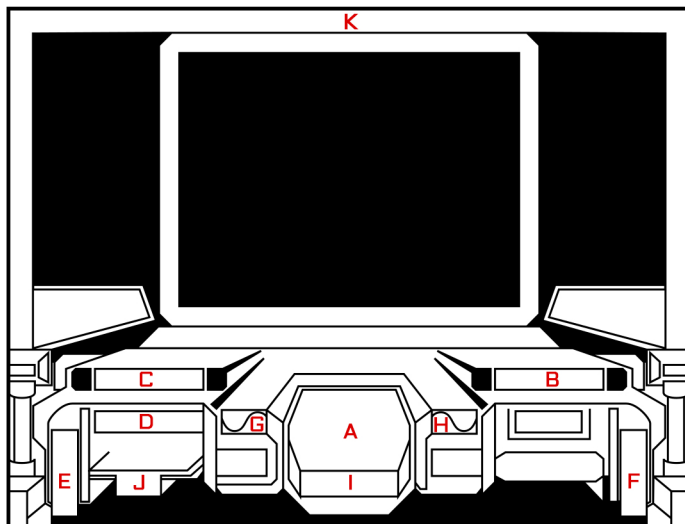
Для того, чтобы приступить к пилотированию ВДШМ, следуйте стандартной процедуре:

1. Если плазменный привод ВДШМ включен, нажмите переключатель с надписью "ОТКРЫТЬ ФОНАРЬ", расположенный под ободом фонаря (переключатель имеется с обеих сторон истребителя). Если привод неактивен, отпустите предохранитель и отодвиньте крышку фонаря вручную, используя ручки на ободе.
2. Заберитесь на крыло поближе к дополнительному воздушному забралу.
3. Уприте руки по обе стороны от края фонаря и закиньте ноги в кабину пилота.
4. Опуститесь в кресло пилота.
5. Отрегулируйте сиденье до удобного положения, используя переключатели управления положением, расположенные под сиденьем.
6. Пристегните ремень безопасности.
7. Закройте крышку фонаря, нажав маленькую зеленую кнопку слева от вас (с пометкой ЗАКРЫТЬ ФОНАРЬ). Если действуют аварийные ограничения мощности, сдвиньте колпак фонаря вперед, используя ручки, расположенные сразу за сиденьем пилота.

Второй пилот или инструктор должны выполнить шаги 2-7, стоя на крыле чуть дальше от носа истребителя.

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ ВДШМ

Ваша ВДШМ оснащена одной из самых совершенных компьютерных систем управления, когда-либо разработанных для истребителя. Поэтому пилоту предстоит сосредоточиться лишь на жизненно важных аспектах полета, таких как навигация, бой и стыковка на ремонтных станциях для заправки и пополнения вооружения.



Приборная панель состоит из следующих основных элементов:

А - СКАНЕР

Шестиугольный экран отображает положение всех объектов в пределах досягаемости ВДШМ.

Сканер может чрезвычайно точно определять плотность и движение, вплоть до определения цвета каждого здания, транспортного средства или самолета.

В - УРОВЕНЬ ПЛАЗМЕННОГО ЗАРЯДА

На этом индикаторе отображает запас энергии плазменного привода (двигателя) ВДШМ. Нежелательно допускать падения этого уровня до значений ниже 15%.

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ ВДШМ

С - СОСТОЯНИЕ ЗАЩИТНОГО ЩИТА

Уровень заряда Молекулярных Нейтрализующих Силовых Экранов НИКОГДА и ни при каких обстоятельствах не должен опускаться ниже 10%. Уровень заряда восполняется при посещении ремонтного завода. Щиты наиболее слабы вокруг шасси истребителя, поэтому не допускайте случайных столкновений с препятствиями при бреющем полёте.

О - СОСТОЯНИЕ ОРУДИЙНОГО БЛОКА

Все четыре лазера питаются от оружейного блока. Если он полностью разрядится, ваш корабль не сможет стрелять лазерными бластерами. Оружейный блок может быть заряжен на любой новенской авиабазе или на заводе технического обслуживания, оснащённом зарядным устройством «ПозиЛок».

Е - ИНДИКАТОР ВЫСОТЫ

Высотомер показывает вашу текущую высоту. Если он опустится ниже безопасного уровня (обычно 5%), индикатор начнет быстро мигать и выдаст звуковое предупреждение. Напоминаем вам, что полеты на низкой высоте в пригородной зоне являются нарушением, за исключением случаев военного характера и при наличии специального разрешения от командующего округом.

F- ИНДИКАТОР СКОРОСТИ

Индикатор скорости отображает текущую скорость до 2550 универсальных единиц.

В и Н - ИНДИКАТОРЫ ПЛАЗМЕННОГО ПРИВОДА

Форма волны характеризует различные внутренние значения плазменного привода. Пилоту ВДШМ эти сведения не так важны, если только волна на индикаторах не остановится или не начнёт двигаться в обратном направлении.

I - ДИСПЛЕЙ СЕКТОРОВ

Поверхность Новении представлена 10 000 секторов в матрице размером 100 x 100. Индикатор сектора покажет текущую позицию X и Y в диапазоне значений от 00 до 99. Что однозначно позволяет определить в какой именно местности вы находитесь.

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ ВДШМ

J - ИНДИКАТОР РАКЕТЫ

Данный индикатор показывает количество ракет, находящихся в данный момент на борту. Максимально доступное значение снаряженных одновременно ракет на борту равно - 2.

K - ОТОБРАЖЕНИЕ КУРСА

Этот прибор отображает направление ВДШМ по отношению к звезде Ирралия (обнаруженной Карридо Отнипом в 2601.55.2) в соответствии с соглашением о севере, юге, востоке, западе.

L - ДАЛЬНОСТЬ ПОЛЁТА РАКЕТЫ

Этот индикатор появляется на панели в том случае, если вы запустили ракету. Он указывает оставшееся до момента самоуничтожения время. Если вы не смогли попасть ракетой в цель, то при достижении значений «00» ракета самоуничтожится. Не забывайте, что ракетой вы можете управлять с помощью тех же самых органов управления.

Поскольку существует множество различных моделей ВДШМ, использующих различные механизмы управления, вам следует обратиться к конкретной карте управления полетом, которая прилагается к данному руководству.

Взлёт.

Как только автоматическая проверка систем будет завершена, вы можете взлететь, используя следующую процедуру:

1. Потяните назад мышку управления, чтобы увеличить высоту.
2. Увеличьте тягу.

ВДШМ развивает максимальную скорость 2550 у.е., что позволяет ей обгонять любые корабли Альянса со скоростью ниже световой, а также военные корабли Эгрона и Арулоида, находящиеся в настоящее время на вооружении. Полёт на полной скорости вполне безопасен, так как компьютер будет постоянно контролировать плазменный привод и автоматически управлять стабилизатором нейтронов, обеспечивая его работу в безопасном диапазоне.

Полетные манёвры

Если вы не прошли полную подготовку на одном из комплексных авиационных тренажеров Дразив Индастрис, вам следует ознакомиться с более частыми маневрами. Одним из наиболее важных маневров при атаке наземных транспортных средств и уходе от ответного огня со стороны ближайшего противника является ускорение, крен и набор высоты за одну операцию. Точно так же, находясь на больших высотах, важно, чтобы вы смогли замедлиться и с ускорением бросить истребитель вниз в атаку.

При полете на низких скоростях крен ВДШМ настолько велик, что вы сможете с легкостью развернуться на 180 градусов. Даже при максимальной тяге поворот корабля имеет очень малый радиус. Самый быстрый способ развернуться на 180 градусов - это замедлиться до полной остановки, повернуть влево или вправо до максимального коэффициента крена ВДШМ и быстро разогнаться.

Посадка ВДШМ.

ВДШМ оснащена посадочными площадками, позволяющими приземляться на любую поверхность, включая расплавленную лаву, кислотные породы и обширные рифы грибов Эриалк.

Чтобы приземлиться на поверхность, переведите ВДШМ в горизонтальный полет и замедляйтесь до тех пор, пока компьютер не включится и не зафиксирует машину в режиме зависания на нулевой скорости, медленно нажимайте на педаль управления, пока не коснетесь земли. Если вы приземляетесь на расплавленную лаву, не пугайтесь громкого шипения посадочных площадок, охлаждающих окружающие потоки лавы.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Во время летных испытаний прототипов ВДШМ в пустыне Траналуа было обнаружено, что полет на чрезвычайно низкой высоте над линией электропередачи приводил к поглощению небольшого количества энергии. В то время это казалось несущественным, но по мере того, как ВДШМ-1 были введены в эксплуатацию в городских районах, где линии электропередач высокой мощности были более распространены, стал заметен весь масштаб этой казалось бы незначительной проблемы. Отчаянные пилоты-новички, пытаясь доказать свое мастерство, решили, что полет прямо над линиями электропередач с последующим уходом с курса прямо перед энергетической башней, был отличным испытанием мастерства. Это привело к поглощению большого количества энергии накопителем энергии ВДШМ, а затем и к перегрузке нейтронного стабилизатора, что влекло фатальные повреждения плазменного привода. Попытки дозаправки таким образом приведут к принятию суровых мер как военно-воздушными силами Новении, так и корпорацией «Плазма Энергия».

СИСТЕМА ВООРУЖЕНИЯ

Основным оружием ВДШМ является четырехимпульсная лазерная система Сапфир-2. Лазер питается от отдельного энергетического блока, расположенного в носовой части истребителя, непосредственно за заправочным контактом «ПозиЛок».

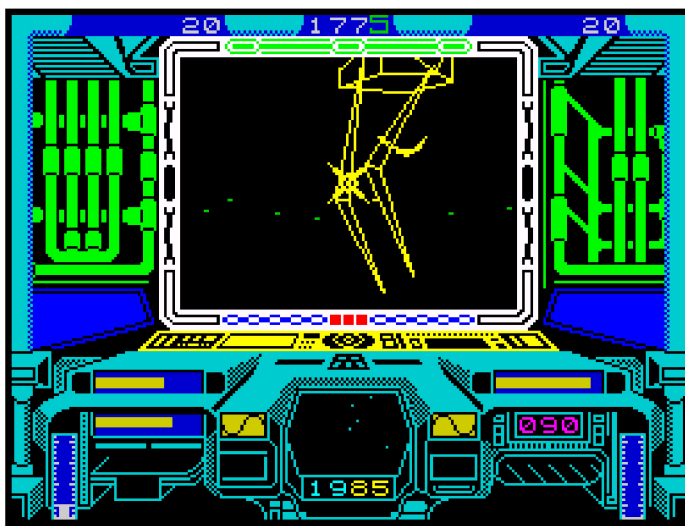
Две лазерные пушки расположены под каждым крылом ВДШМ, каждая группа лазеров стреляет одновременно.

ВДШМ имеет два режима работы прицела: фиксированный прицел гарантирует, что прицел всегда находится в центре экрана (истребитель должен находиться на одной линии со своей целью), в то же время плавающий режим позволяет прицелу свободно перемещаться по экрану.

Кнопка лазерного огня имеет механизм быстрого автоматического повтора, позволяющий поражать цель много раз с большой скоростью. Сапфир-2 имеет коэффициент пробиваемости брони 0,45 - достаточно мощный, чтобы уничтожить машину с броней, аналогичной танку Альянса, всего шестью прямыми попаданиями. Энергетический блок рассчитан примерно на 250 выстрелов полной мощности и может заряжаться с помощью станции «ПозиЛок» на любой авиабазе Альянса, на заводе технического обслуживания или в бункере.

Некоторые ВДШМ оснащены ракетами малой дальности МК-12 и МК-14 «Протон». Пожалуйста, обратитесь к Государственному архиву "Дополнительное оружие 94/2" для конкретных деталей операции.

В качестве крайней меры и при условии, что ваши щиты достаточно целы, можно перехватить вражеский корабль и протаранить его, если нет другого варианта. Чтобы это сработало, необходимо, чтобы у врага уровень заряда щитов был крайне мал или вообще отсутствовали защитные щиты. В это же время показатель заряда ваших щитов должен быть выше 50%.



ВДШМ оснащена революционно новой системой: телевизионной камерой с дистанционным управлением «Вижн».

Используя видеокамеру высокой четкости, пилот ВДШМ может передавать снимки непосредственно в военный штаб в городе Газалон. В истребителе встроен автоматический визуальный дисплей, который следит за полетом управляемой ракеты.

Полет ракеты запускается нажатием кнопки «L» на вашей клавиатурной консоли.

Как только ракета будет запущена, вы сможете управлять ею с помощью обычных средств управления полетом ВДШМ (сама ВДШМ просто зависнет в текущем положении под управлением компьютера). Заряд плазменного привода камеры рассчитан на работу не менее 100 секунд. Если за это время ракета не поразит противника, сработает система самоуничтожения.

ПРОЦЕДУРА СТЫКОВКИ И ТЕХНИЧЕСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

Регулярные проверки технического состояния проводятся на всех кораблях Альянса до и после каждого полета. ВДШМ проходит капитальный ремонт после каждых пяти вылетов или при обнаружении каких-либо неисправностей.

Во время полета, если вам нужно заправить плазменный привод, лазерную ячейку или пополнить щиты, вы должны установить канал связи с ближайшей авиабазой и следовать стандартной процедуре стыковки. Во время чрезвычайного военного положения или если ВДШМ поврежден и нуждается в немедленной помощи, вы можете воспользоваться ремонтным шлюзом лунной базы Альянса.

Ремонтные заводы Альянса представляют собой огромные подземные помещения с наклонным входом на поверхности. Входной шлюз отмечен лазерным стробоскопом, который легко обнаруживается системой улучшенного зрения ВДШМ. Заводы используются для строительства и обслуживания всех военных летательных аппаратов, и частично для старинных ВДШМ. Не все боевые корабли поддерживают геостационарную орбиту, поэтому, когда они приближаются ко входу, шлюз завода автоматически поворачивается к кораблю с помощью системы НавСинк.

Текущая процедура стыковки выглядит следующим образом:

1. Установите канал связи с главным инженером завода и подождите, пока не будет получено разрешение. Шлюз завода повернется к вам, а затем остановится. В вашем случае ручная стыковка необходима, так как ВДШМ слишком мал, чтобы его можно было автоматически втянуть с помощью тяговых манипуляторов.
2. Медленно проведите ВДШМ через шлюз в помещение завода. Всегда держите ВДШМ в центре, так как удар о стену может привести к серьезному повреждению конструкции вашего корабля.
3. После успешной посадки на дисплее высветятся доступные услуги завода. Если вам необходимо установить какое-либо новое оборудование или оружие для специальных проектов (например, звуковые бомбы или ракеты Mk-14 «Протон»), попросите об этом главного инженера.

ПРОЦЕДУРА СТЫКОВКИ И ТЕХНИЧЕСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

4. Когда оборудование будет готово, подразделение ремонтных дроидов закрепит его на фюзеляже ВДШМ.

5. Чтобы зарядить энергетический блок лазеров, аккуратно проведите истребитель к концу ангара.

6. Выворачивайтесь по центру с точкой дозаправки «ПозиЛок» и летите вперед, пока не зафиксируетесь в нужном положении. Когда энергоблок лазеров будет заряжен, силовые щиты будут восстановлены, а всевозможные повреждения боевой машины будут устранены ремонтными дронами.

Во время обслуживания вашей ВДШМ, вы сможете принять пищу, утолить жажду, получить медицинскую помощь или восстановить силы в персональной каюте.

При помощи информационных терминалов на любом заводе и при условии, что у вас есть допуск, вы сможете получить любую военную или иную информацию, доступную Альянсу, используя опцию "Запрос компьютеру".

Когда ВДШМ будет полностью подготовлен, вас сопроводят на стартовую площадку.

Чтобы покинуть ремонтный завод, подождите, пока не запустится и не выйдет на рабочий режим плазменный двигатель вашей ВДШМ. Когда он разовьёт полную мощность, нажмите кнопку на вашей клавиатурной консоли с надписью "ЗАПУСК ИЗ БУНКЕРА" - клавиша «L».

Как только вы вылетели из ангара, медленно увеличьте скорость, но не пытайтесь сразу набирать высоту, пока не окажетесь под открытым небом.

Основными особенностями AGAV являются следующие:

Плазменный привод

Плазменные силовые установки с обратной тягой являются развитием нейтронных двигателей Mk-6, которые впервые были применены на одноместном истребителе класса GS20. Двигатели были существенно усовершенствованы - в схему добавлен стабилизатор нейтронов, который почти полностью исключил вероятность взрыва (зафиксировано несколько несчастных случаев при испытаниях GS20, которые проходили над плазменными бурями в ионосфере).

Молекулярный силовой щит

Это новейшая концепция в технологии защитных экранов, на которую были затрачены огромные средства Отделом молекулярных исследований Университета Ирата. И это того стоило. Принцип работы таких экранов заключается в слиянии нестабильных молекулярных структур в единую часть защитной оболочки, тем самым сводя к минимуму разрушительную силу любого твердого вещества, вступающего в контакт с силовым экраном. Вторым достижением в конструкции щита является борьба с лазерными разрядами путем преобразования лазерной энергии в звуковые волны. Это намного эффективней по сравнению с другими более энергозатратными щитами (на основе расщепления), которые использовались во всех предыдущих боевых машинах Альянса.

Лазерные пушки

Корабли класса ВДШМ имеют на борту лазерную систему «Сапфир-2», которая оснащена новым более долговечным энергоблоком, использующим систему дозаправки «ПозиЛок» (установлена на всех авиабазах и ремонтных заводах). Оригинальный двухимпульсный блок был модифицирован в четырехимпульсную систему.

Система Связи

На ВДШМ установлена стандартная военная система двусторонней радиосвязи. Для отслеживания и других операций, управляемых компьютером, был добавлен канал передачи данных «Суб-Эта», использующий новую систему связи «НетСелл», разработанную «Новения Телеком».

Компьютерная система

ВДШМ - это первое судно, оснащенное бортовым компьютером, специально разработанным для конкретной модели корабля. «Дразив Индастрис» работала совместно с «Империял бизнес Машинс» над созданием ПИ-КиТ (ПротоИнтеллект - Коммуникация и ТрансПроцессор). ПИ-КиТ является основным интерфейсом пилота и ВДШМ, он постоянно информирует пилота о состоянии корабля, используя встроенную схему «СинтоГолос» и эргономичные приборные дисплеи панели управления.

Поскольку ВДШМ была разработана как низколетящий ударный и разведывательный корабль для использования в незнакомых ландшафтах, навигационная система, управляемая компьютером, отсутствует. Преимущество этого решения заключается в том, что в случае, если противник получит контроль над авиабазой, он не сможет дистанционно управлять ВДШМ или следовать его точной траектории полета.

* Команде разработчиков ПИ-КиТ было поручено разработать компьютерные системы управления для недавно объявленного парка Стражей (в СМИ эту военную программу окрестили «Небесными Войнами»). Поэтому в будущем, к сожалению, не предвидится никаких обновлений ПИ-КиТ.

Телевизионные Системы Наведения

Одним из наиболее важных достижений на ВДШМ стала система «ВидиМон». Это система телевизионной разведки с дистанционным управлением, состоящая из видеокамеры высокого разрешения, установленной на плазменной ракете, результат 15-летних исследований в Технологическом центре Хиббарда.

Пилот ВДШМ может запустить ракету во время разведывательного полета. В ВДШМ встроен специальный дисплей управления, который автоматически активируется при запуске ракеты.

* Хотя ранние испытания с использованием камеры, установленной на ракете «Протон» малой дальности, оказались неудачными, все еще доступна опция установки камеры на какое-либо легкое оружие с дистанционным управлением.

Компьютерная система Улучшенного Зрения

Вероятно, самой впечатляющей особенностью ВДШМ является улучшенная система обзора.

Самой большой проблемой, с которой сталкивалось большинство штурмовиков в прошлом, был поиск танков и бронетехники в населенных пунктах с целью их уничтожения. Танки могут легко прятаться за зданиями или под мостами, что затрудняет их своевременное обнаружение.

Фонарь ВДШМ на самом деле является частью сложной системы визуализации. Вместо того, чтобы смотреть на внешний мир с помощью стандартных инфракрасных очков, купол фактически усиливает нормальные уровни фонового гамма- и рентгеновского излучения и усиливает контраст границ твердого вещества, создавая потрясающее полупрозрачное отображение всего, что находится в пределах видимости, даже если объекты находятся за массивными зданиями.

Включение усовершенствованной системы видения делает ВДШМ самым мощным средством поиска и уничтожения сил противника, когда-либо разработанным для Альянса.

Механизмы Управления

ВДШМ - самая уникальная боевая машина среди всех современных истребителей и благодаря своим механизмам управления. Пилот (и второй пилот) управляют аппаратом с помощью «мыши управления» (на слэнге пилотов - «башмаком»), расположенной справа от центральной компьютерной консоли.

Существует вторичная система управления, используемая вторым пилотом или инструктором по полетам, состоящая из модуля клавиатуры с меньшим блоком управления.

В случае отказа такого «башмака» ВДШМ может полностью управляться и с клавиатурного модуля.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....	2
Посадка в ВДШМ.....	3
Приборная панель.....	4
Пилотирование.....	7
Система вооружения.....	9
Телевизионная система наведения.....	10
Процедура стыковки и технического обслуживания.....	11
Технические характеристики ВДШМ.....	13

Приложения:

- Схема управления (клавиатурная консоль ВДШМ) - 1 шт.
- Рекламный проспект с ежегодной выставки вооружений Новении «Стражи Небес» - 1 шт.
- Новелла Джеймса Фоллета «Звездоплан» в переводе Сергея OldFartGamer Сухих (опционально) - 1 шт.

Перевод, репродукция и дизайн:
Сергей OldFartGamer Сухих



Инстаграм:

<https://www.instagram.com/old.fart.gamer>

Пожертвования:

<https://yoomoney.ru/to/41001700743790>

Яндекс.Диск:

<https://disk.yandex.ru/d/ino20Pri3YNfFu>

