

[Казуальный гайд по советским штурмовикам. 0.4.2.1](#)

[Общая информация](#)

[Атака наземки](#)

[Защита от врагов](#)

[Атака воздушных целей](#)

[Выбор лент](#)

[Модули](#)

[Общая тактика боя](#)

[Заметки по прокачиваемым самолётам](#)

[Заметки по премам](#)

Казуальный гайд по советским штурмовикам, 0.4.2.1

Хаюшки.

Гайд казуальный, в основном пойдёт советским ПТшникам, которым хочется чего-то нового.

Это значит, никаких особых секретов мастерства, головокружительных манёвров и хитрых тайных механик здесь не будет. Скорее всего потому, что я их сам не знаю.

Я ни разу не сенсей и не люстроголовое вирпило (да, поэтому управление предполагается попсовой “Мышь World of Tanks” — хоть у неё есть проблемы с тангажом, нам это маловажно).

Так что тут лишь определённый набор базовых принципов (в некотором, кстати, противоречащий устоявшимся на форуме практикам, к добру или к худу), с помощью которого есть вероятность:

- добиться комфортной игры на машинах, выкачанных в топ.
- кое-как минимизировать боль и унижение на стоке/полустоке.
- дойти, наконец, до главного приза – заветного свистка (реактивной машины) Ил-40.

Обязательно читайте другие гайды, пробуйте разные приёмы, ищите своё.

Главное, что вам понадобится – спокойствие. Только спокойствие.

Слили, затащил, выжил, затаранили, врезался, поймал удачным выстрелом – это только игрушка. Игрушка про нарисованные самолётики для фана по вечерам, ничего больше. Именно спокойствие нужно, чтобы под огнём додержать боевой курс и сбросить-таки бомбу, уворачиваясь в снижении от насевшего истребителя, походя пустить ракету в ПВОшку.

Такой уж стиль игры на штурмовиках.

Ну вы это и так проходили – ждать сведения до последнего.

Затем нужно приучиться контролировать обстановку вокруг себя, понимать, куда летят сокомандники (не для командной игры, какая командная игра в рандоме, а чтобы не приложить бомбой или не втараниться), и понимать, на кого заходят противники.

Под конец стоит научиться косплеить тяжёлый истребитель, научиться расстреливать крупным калибром товарищей, лезущих в лобовую с надеждой перестрелять штурмовик. Таких много, а будет ещё больше.

Прочая мелочь – где наземка на какой карте, дистанция открытия огня, дамаг в секунду, время виража, методы самообороны — это действительно мелочи, которые ловятся довольно быстро и естественно.

О части будет здесь рассказано, о части упомянуто, на часть — забито. Всё равно за сотни вылетов запомните.

Стоит залезть в управление, и поставить простаивающие клавиши A и D (если это уже и так не сделано) на соответственно “крен влево” и “крен вправо”, пригодится делать бочку. Кроме того, с 0.4.1 танкомышь при резких манёврах может заваливать самолёт вверх ногами, что может быть фатально. Своевременное нажатие A или D поможет этого избежать.

Тангаж на клавиатуру ставить не надо, на вертикалях мы не играем — и мыши хватит.

Кроме того, в общих настройках отключите стоящую по умолчанию с патча 0.4.1 галочку “Ограничивать крен у земли”. Она для того, чтобы крылом что-то не зацепить, но на практике заставит врезаться в горы.

Общая информация

Итак, советские штурмовики – единственная пока что ветка штурмовиков в игре. Они толстые, неповоротливые, в большинстве случаев хвастаются хорошим уроном в лоб, но довольно беззащитны для атак сзади.

После гибели в бою очень полезно также следить за тем, как союзные штурмовики уворачиваются от врага, и за тем, как союзники работают по вражеским штурмовикам.

Стрелок, часто называемый Михалычем, есть на всех штурмовиках, кроме Ил-2 и Пегаса. Начиная с 0.4.2, он начал хорошо работать по противнику, и турель стала стоять потраченной на её прокачку экспы.. В среднем, стрелок может снять половину хп наседающему одноуровневому истребителю — если враг неопытен.

Кроме того, Михалыч — неплохой сигнализатор того, что кто-то подходит сзади-сверху и довольно близко.

Главная наша цель — это наземка. Она представлена:

- ПВО — сперва 7мм пулемётами, с ростом уровня — 13мм, на высоких уровнях —

20мм орудиями.

- бочками — строения, которые, начиная с патча 0.4.2, отстреливаются — складами топлива, танками, радарам, ракетами Фау-2 (в “Порту”, бывшем “Новороссийске”?), прочим барахлом.
- кораблями — те же бочки, но слегка отстреливаются, кроме транспортов и подлодок, и немного двигаются — несущественно.
- штабом/авианосцем в зависимости от карты и стороны на ней — толстый, единственный на карте, светится с самого начала и даёт 3 очка наземки вместо одного.

Чем выше уровень боя, тем наземка толще по хп.

Зенитный огонь для нас не очень опасен — броня помогает. Впрочем, на высоких уровнях не стоит о нём забывать — может прикончить или же, над своим полем, помочь с врагом. Попав в дно высокоуровневого боя на слабом самолёте в ряде случаев можно тоже огрести.

Уничтожение каждой наземки даёт плюс команде в очках преимущества. После хорошего плюса в очках преимущества идёт “захват базы” (тут он называется “превосходством”), который прерывается сбитием (или крушением) союзного самолёта или уничтожением союзной наземки.

Текущий счёт и процент захвата показываются в верхней части экрана по центру.

В чём же фишка? Хороший заход по наземке и соответствующий рост захвата очень важен в конечной части боя, когда обычно остаётся по три-пять самолётов с каждой стороны. Проигрывающая по захвату команда начинает дёргаться, нередки случаи, когда единственный оставшийся наш самолёт может вытянуть бой, лишь протянув достаточно времени под трассами трёх-четырёх врагов.

Короче, преимущество по наземке — это весомая заявка на победу. Зелёные истребители, впрочем, могут это дело легко слить.

Чтобы не сидеть в бессильной злобе (спокойствие же), надо стараться дожить до конца боя и внести и свою лепту.

Атака наземки

Пушки/пулемёты

Атакуют штурмовик в основном курсовым вооружением (пулемёты на ТШ-1 и ТШ-3, затем, начиная с ЛБШ, пушками). Сейчас их боезапас неограничен, но пушки довольно быстро перегреваются (начиная стрелять гораздо медленнее) и раскачивают самолёт (снижая точность).

Смотреть степень нагрева пушек нужно в низу экрана, левее полоски хп.

Так что сперва вас это не коснётся, но потом придётся привыкать стрелять сериями коротких очередей. Если постоянно стрелять до уничтожения цели, то часть снарядов пролетит мимо.

Кроме того, снаряды, уже летящие в момент уничтожения цели, получается, нагрели пушку зря, что может быть неприятно при последовательной атаке целей.

Нужно быть очень внимательным, чтобы не впилиться в свою цель, не успев вовремя уйти с курса. Особенно это касается атак на гнёзда ПВО (мелкие и невысокие), радары и корабли (много чего торчит вверх).

Обиднее всего, что дохнешь мгновенно (в отличие от деревьев, которые можно валить, расплавиваясь хп) и бессмысленно — урон цели не наносится, разработчики “не хотят плодить камикадзе”.

Дистанция открытия огня разнится в зависимости от калибра. Могу ошибаться, но примерно:

- 7,62мм — 600 метров
- 12,7мм — 700 метров
- 20мм — 900 метров
- 23мм — 1200 метров
- 37мм — 1500 метров
- 45мм — 1500 метров
- 57мм — 1500 метров

Вот на этом расстоянии у нас в центре экрана и снизу слева будут отображаться хп цели, на миникарте она будет окаймлена квадратиком.

На самом деле снаряды летят чуть-чуть дальше этой дистанции. Если уверены в точности прицела, огонь можно начать и немного раньше.

Цель не уворачивается, так что не имеет никакого смысла поворачивать на неё, если она уже в пределах досягаемости. Стоит отлететь, развернуться поодаль и спокойно пилить цель всю дистанцию, которую позволяют пушки.

Если уверены в себе, чтобы успеть больше подамажить цель за время пролёта, можно притормаживать, зажимая кнопку S и, если есть закрылки, кнопку E. Но так можно и не оставить себе достаточно скорости, чтобы вырुлить над сгоревшей целью или увернуться от горы, на склоне которой цель стояла.

По-хорошему, уже полустоковый штурмовик должен уничтожать все цели, кроме штабов, основным вооружением за один заход. Исключения:

- *Тандем-Ш* — ДПС хуже, чем у ЛБШ, при том же уровне, а дальность стрельбы в полтора раза меньше..
- *Ил-2(д)* — после патча 0.4.2, повысившего хп наземке, даже топовой 37мм пушке

не хватает времени до перегрева на первую цель, не говоря уже о второй, приходится добавлять ракетами.

- *Ил-8* — всё то же самое, но даже топовая 45мм уже на половине здоровья цели начинает плевать устало и редко.

Уже с 20-23мм пушками стоит приучаться использовать прицел (по кнопке F) для более аккуратного ведения огня, особенно по ПВО.

Но это требует чёткого ощущения габаритов самолёта (как при вождении машины). И всё равно вы несколько раз обидно разобьётесь, зацепившись крылом, не выйдя вовремя из снижения. Бывает, ничего страшного. Оно того стоит.

Если на пути к цели стоит башня, выпирает горка — зажмите E и наклоните слегка самолёт, держа при этом цель в прицеле.

Бомбы

Бомбы можно повесить уже на ТШ-1 вместо подвесных пулемётов, но не стоит. Бомбы кончаются, а вот пулемёты — нет. Так что собственно знакомство с бомбами в прокачиваемой ветке начинается с четырёх 50кг на ТШ-3.

Все три прем-штурмовика имеют бомбы, любителю бомбометания рекомендуется БШ-1 (3-го уровня) аж с восемью 50кг.

Применение бомб в игре двояко, многие советуют беречь их для самозащиты от истребителей (работать “удочкой”), а не расходовать на наземку, но об этом потом.

Вообще бомбометание в игре очень простое. Нажал на пробел — бомба и улетела. Одно нажатие — одна бомба.

Куда улетела — показывает зелёный кружок с перекрестьем, показанный на земле снизу-спереди от самолёта.

Кружок зависит от скорости самолёта — чем она больше, тем больше кружок вылетает вперёд.

Размер крестика зависит, по идее, от сплэша бомбы, но на БШ-1 он почему-то очень мелкий, его надо привыкнуть искать.

Ниже 30 метров крестик исчезает.

Начиная с 0.4.2 для бомбометания остался лишь один режим камеры, “штурмовой режим” — по нажатию Shift или H. Он удобен для высот до 600-700 метров (зависит от вашей скорости).

Выше — уже зажимать правую клавишу и осматриваться свободной камерой.

Почему прямую — бомбы можно сбрасывать только когда машина летит относительно ровно. Ощутимый крен влево-вправо-вверх-вниз — и бомбовый прицел становится

красным, а бомба не бросается.

Впрочем, это зависит от машины, так, БШ-1 хорошо бросает бомбы с большого угла пикирования.

Совмещаем крестик с целью, жмём пробел — и всё готово.

Некоторой тренировки может потребовать бомбёжка ПВО, уж очень они мелкие, но это довольно быстро тренируется.

Если совсем рядом с целью ПВО (“Национальный Парк”, “Маяк”, например), то урона от бомбы и её сплэша обычно хватает на поражение обеих целей. Успеть отклониться для точного броска, скорее всего, не выйдет, хотя стоит зажать S и E.

Бомба летит вниз довольно долго.

Для точных расчётов проблема в том, что у земли есть аномальный слой, в котором и бомбы и самолёты ведут себя странно, но это не так важно — навык быстро нарабатывается.

Зачем за этим следить? Потому что прибить бомбой очень легко и союзника, работающего пушками по той же цели. Бросить бомбу с километра в тот же момент, когда союзник обозначил свою трассу на тот же объект — довольно верный способ заработать -1 в счёт и, возможно, тонны живительной НЕНАВИСТИ.

Поэтому перед бомбометанием с высоты очень важно ещё раз оглянуться (зажав правую кнопку) и посмотреть, не движется ли какой зелёный маркер к этой цели. И глянуть на радар для верности. Если там кто есть — лучше не бросать.

Лететь и надеяться, что пронесёт — бессилие ещё то.

Бомба виноватого найдёт.

Основным вашим боеприпасом на долгое время (4-8 уровни), скорее всего, станет 100кг бомба. Лучше не бросать её выше где-то 1200 метров — бомба может отклониться настолько, что сплэша не хватит для уничтожения цели.

Вообще, что возить — 100кг или 250кг — дело довольно религиозное.

Лично мне кажется, что лучше 100кг — лишь на восьмом уровне её дамага перестанет устойчиво хватать на почти всю наземку, а больше бомб — всегда лучше.

250кг всегда возятся по две, а 100кг — по четыре, на Ил-8 и по шесть — хватит и побобрить (изображать бомбардировщик) и половить на удочку.

Сплэш у 250кг всего на треть больше, чем у 100кг, а урон во взрыве распределяется так, что самолёту в абсолютном большинстве случаев хватает и сразу.

На Ил-20 и Ил-40 бомбы возятся только по две, так что и там 250 неактуальны — лучше возить 500кг.

На Ил-20 опасно бросать 500 кг с высот 40-100 метров — при обычной скорости Ил-20 от

сплэша не убежать.

Ракеты

На штурмовиках ракеты появляются с Ил-2 и сразу же с возможностью прокачать как 82мм, так и 132мм.

Как можно быстрее берите РС-132, и забудьте о 82 вообще.

Ничего лучше вплоть до Ил-40 не появится, но и так ракет хватает для всего.

Выпускаются ракеты кнопкой R и летят туда же, куда нацелены пушки. Одно нажатие — одна ракета.

Ракета самоликвидируется где-то через 3,75 секунды. За это время она пролетает:

- РС-82 — где-то 1200 метров, но они не нужны от слова совсем.
- РС-132 — где-то 1200 метров.
- ТРС-132 — где-то 1500 метров.

Ракеты наносят хороший урон (ПВО выносится сплэшем или, на верхних уровнях, одним точным попаданием, остальная наземка — двумя, на верхних уровнях, тремя попаданиями), летят точно в цель...

Очень приятно ими работать, жаль, что их так мало.

На всех штурмовиках ракет по восемь штук, ни больше, ни меньше.

Ими очень хорошо походя уничтожать ПВО, но на верхних уровнях желательно использование прицела (по кнопке F) для точного попадания.

В большинстве своём ПВО стоят на возвышении, так что лучше пальнуть чуть ниже этой цели, чем чуть выше.

Очень удобно их применять для усиления залпа, когда видишь, что не успеваешь добить цель, и естественно не хочешь заходить на второй заход. R — и проблема решена.

Когда нужно в спешке (поливают снарядами) уничтожить толстую цель типа штаба — R-R-R-R-R, и умирай спокойно. Но лучше выжить.

Сплэш, как уже упоминалось, у ракет есть, так что нужно осторожно работать ими по цели, которую уже атакует союзник. Можно нанести урон ему, а то и прибить ненароком, хотя с опасностью от бомб не сравнить. Лучше вообще не работать и переключиться на что-нибудь другое.

Когда-то ракеты были и грозным оружием воздушного боя. С нерфом их скорости в последних патчах секреты работы ракетами по самолётам остались в руках редких мастеров (без иронии) этого дела.

Дело в том, что добиться прямого попадания ракетой намеренно практически невозможно. Хорошо, что у них есть сплэш.

Итак, ракету нужно выпустить, чтобы примерно через четыре секунды противник влетел в этот сплэш.

На практике, если лоб-в-лоб, то дальность пуска должна быть (с РС-132) порядка 1500-1600 метров.

Если пускать с хвоста — лучше разобрать цель пушками — так и так в радиусе действия. А свисток ракетой не догонишь.

Если противник идёт перпендикулярным курсом, то можно поиграть в подводную лодку. Рассчитать торпедный треугольник, выпустить несколько ракет с небольшого виража, дав каждой свой угол отклонения. Ну и промазать, конечно, тысячу метров до подрыва никто не отменял, а самолёт-то ваш вперёд летит.

Короче, сложно это и лучше не стоит. Не, идя в последний бой лоб в лоб, в дополнение к пушечно-пулемётному огню выпустить ракеты не повредит. Но, скорее всего, и не поможет.

Меня никто в 0.4.x ракетами вроде не сбивал, я тоже, кроме ботов, никого.

А вообще стоит хорошенько прочитать вот эту тему (уделяя особое внимание свежим сообщениям, параметры ракет в ранних патчах были другими) —

<http://forum.worldofwarplanes.ru/index.php?/topic/26547->

Защита от врагов

В рамках этого раздела предполагаем базовый случай, что на вас вывалились сзади-сбоку, так что работать вооружением в ответ не выйдет (манёвренность на штурмовиках 5-8 не та).

В случае лобовой атаки (о ней потом) либо вы его сбили, либо вас сбили, либо противник зашёл вам в хвост

Первым делом надо по спирали по направлению к противнику сбрасывать высоту, если она есть, стараясь уворачиваться от трасс.

По спирали — чтобы затруднить стрельбу по себе, и чтобы стрелок мог работать, слегка дамажа и отвлекая противника. Через прямо назад на большинстве машин стрелок работать не может — хвост отстрелит.

По направлению к противнику — чтобы он как можно быстрее перелетел “через вас”, сократив промежуток эффективного огня, а не сел на хвост.

Дёргаться в самые разные стороны, но только помногу, чтобы действительно менять своё положение в пространстве. Короче, с первыми трассами само придёт.

Стоит зажать E — это закрылки (появляются с третьего уровня, Тандем-Ш — исключение), вкратце, они позволяют круче поворачивать, в прямом и в переносном смысле.

Можно дополнительно замедлиться, зажав S, что снизит скорость. Это тоже уменьшит радиус поворота, но... снизит скорость, что может быть чревато потерей управления.

Также (вы выставили A и D на крен влево/вправо, так ведь?) можно делать так называемую “размазанную бочку”. Зажимаем A или D, и двигаем мышкой вверх-вниз, посылая самолёт по хаотичной спирали, затрудняя прицел. При каждом витке теряется высота (впрочем, Ил-40 может кружиться как хочет), так что осторожно у земли. Но прежде чем начинать бочку, надо сперва всё же уйти с пути первых трасс.

Если карта со сложным рельефом, нужно пытаться его использовать, облизывать выступы и горки на минимальной высоте. Это требует хорошего владения самолётом, понимания, чего он может, но иначе никак.

Если карта в основном плоская — снижаемся до поверхности, где-то до 20-30 метров. Снизившись, не летим по прямой (за исключением удочки, о которой ниже), а пытаемся уворачиваться.

Почему до поверхности — во-первых, ловля на удочку (о которой ниже), во-вторых, стрелок покрывает только то, что над самолётом. Если под самолётом воздуха нет, то противник будет большую часть в секторе (хотя не факт, что дистанции) обстрела стрелка.

Главная цель — добраться до своих. Истребителя, если он совсем уж не нуб, с хвоста сбросит только другой самолёт. Выведя противника, да ещё и занятого вами, в лоб союзнику, вы подарите своему фраг. Или кучу проблем, но уже не наших.

К догфайту (карусельке истребителей, когда они пытаются друг друга сбить, летая по кругу, на карте виден мешаниной зелёных и красных стрелок) — тоже стоит. Могут сбросить, можно перед смертью зарядить по совсем левому противнику и сбить его — тоже польза команде.

Если своих больше нет — это гарантированный конец, тащемта, если нет хорошего преимущества по наземке (кстати, кто должен был его обеспечить?).

До своих нужно тянуть самому.

Кнопочки “враг на хвосте”, “прошу прикрытия” ничем не помогут, и не надо на них жать. На них среагирует только хороший совзводник, а хорошему совзводнику вы и так уже всё сказали по голосовой связи, не отвлекаясь от маневрирования.

Своя ПВО, если она ещё жива, поможет разве что случайно. Это может быть приятным сюрпризом, но рассчитывать не стоит.

Во время снижения и бреющего полёта, можно, кстати, попускать ракет в наземку (выходить на прямую ради хорошего урона пушками самоубийственно) — штурмовик вертится довольно медленно, можно и поднять себе счёт.

Здоровья у вас много, так что тянуть выходит довольно долго (если не против хороших

пушек).

А пока вы этим занимаетесь, можно:

Половить на удочку

Бомбы взрываются при контакте с поверхностью, если они летели дольше определённого количества секунд. Если высота не такая большая, то они взрываются, полежав, когда это самое замедление пройдёт.

Таким образом, есть неплохой шанс убить взрывом преследующего противника, а то и нескольких. Или соратника, который увязался помогать. А, начиная с 0.4.2, 500-килограммовкой (повторяюсь, но это важно) легко и себя убить.

У разных бомб разные сплэш и, по словам разработчиков, замедление взрыва. На практике же:

Бомба	Сплэш	Замедление	Комментарии
АО-25	60 метров	3 секунды	Не нужны. На ТШ-1 лучше пулемёты.
ФАБ-50	70 метров	3 секунды	Ограниченно пригодны для удочки на БШ-1.
ФАБ-100	90 метров	3 секунды	Рабочая лошадка.
ФАБ-250	120 метров	3 секунды	Не нужна, пушо 500кг.
ФАБ-500	160 метров	3 секунды	Легко пришибить себя на высотах 40-80 метров

То есть, снизились до минимальной высоты — 20-30 метров, если позволяет обстановка, глянули на миникарту (нет ли вдруг своих), если позволяет обстановка, оглянулись (зажав Q), где же противник.

С 0.4.1 стало невозможным камеру в левом нижнем углу назначить на вид сзади. Теперь игра знает лучше, когда его показывать, так что рассчитывать на неё не стоит.

Необходимо, чтобы противник был тоже на малой высоте и где-то метрах на трёхста-четырёхста (зависит от скорости, к сожалению, именно поэтому и стоит сбрасывать цепь бомб). Если нет, то, если позволяет хп, стоит подождать его снижения. Если нет, но вы помираете — пофигу, сбрасывайте. Хоть зацепите. После падения вашего сбитого самолёта бомбы не взорвутся.

Если вы привыкли ловить на удочку раньше — теперь, к сожалению, врага надо подпускать раза в два ближе.

Очень хорошо, если трассы врага примерно параллельны вашему курсу.

И начинаем сбрасывать бомбы. Хорошо, если их много, будет цепь сплэша. Если нет, стоит сбросить одну, чуть подождать, сбросить другую.

Говорят, что над землёй сплэш лучше, не знаю. Вода ровная, держать низкую высоту легко.

И... это всё.

Ждём [<username> сбит].

Или продолжаем трепыхаться.

Тактика смешная, но работает процентах в двадцати случаев, что очень хорошо. Меня пёрло от гордости, когда я вывалился на Ил-8 на три истребителя, в лобовой снёс одного, с двумя на хвосте облетел остров, затем поймал обоих на удочку, и тут же везучим выстрелом развалил за 1200 метров четвёртого, закончив бой. По факту — до сих пор прёт.

Сбросить скорость

Да, просто зажать S и E на долгое время.

Противник может просто пролететь мимо (если повезёт и хватит реакции и скорости машины, можно ещё зацепить его на пролёте своими пушками).

На уровне боёв Ил-2 истребители третьего-четвёртого уровней почему-то относительно часто таранят наш железобетонный хвост, убивая себя, но не нас.

Важно не упасть после этого “манёвра”.

30 метров прилегающего к поверхности слоя в игре довольно аномальные. В них можно делать бочки на совсем утюгах, летать с крылом перпендикулярно земле, в этом слое замедляется падение бомб.

Но и у него есть свой предел.

Атака воздушных целей

Если всё пошло хорошо, то, после того, как наземка догрызена, можно и покосплеить тяжёлый истребитель.

Если плохо — то придётся заниматься этим гораздо раньше.

Есть два варианта успешной атаки — враг летит на вас в лоб, или же враг вас не замечает, занятый другими делами.

Агрить одиночного врага в большей части случаев не стоит, если не уверены, что собьёте — закружит и унизит.

Лобовая атака

Да, есть ещё много людей (а будет ещё больше), лезущих на штурмовик в лобовую.

Если на вас лезет штурмовик — оставайтесь хладнокровными, разваливаются они точно так же.

Если вы замечаете, что враг, летящий спереди, нацелен прямо на вас (в радиусе действия пушек, то красный кружок упреждения прицела будет лежать почти на нём), надо принимать бой.

Если же он только разворачивается на вас — не метайтесь прицелом, как цуцик, за красным кружком — лучше ориентируйтесь по силуэту самого самолёта. Извиняюсь, что проговариваю это, но привычки брать упреждение въедаются.

Жмите F для более точного прицела — пушками надо попадать.

Не стреляйте раньше времени, у пушек есть отдача.

Совместили крестик прицела с красным кружком — агонь, агонь, биспащадный агонь па врагу.

Очень желательно быть выше противника, но это как повезёт. Дело в том, что нос самолёта (а, соответственно, и пушки) гораздо проще опустить, чем поднять. Заходя на атаку снизу, вы можете столкнуться с тем, что скорости самолёта не хватает задрать нос. Или даже потерять скорость ниже красного предела и уйти в сваливание. Следите за этим.

Дистанция открытия огня — скорее, как только, так сразу. Надо убить врага или хотя бы хорошо покалечить на потеху Михалычу. Ну или он вас успеет прежде.

Потом приучитесь тоже работать отдельными очередями, но приучитесь не сразу — когда в тебя стреляют даже в игрушке, хочется зажать кнопку и стрелять-стрелять-стрелять в ответ.

Это уже с мощной пушкой и пониманием её могущества. Распадающийся от нескольких попаданий самолёт врага живоительно действует на самооценку.

Это просто в теории, на практике самолёт сам по себе двигается, пушки раскачивают, скорости не хватает толком довернуть вверх самолёт или же реакции.

Придёт с опытом.

Мне кажется, главное при лобовой атаке всё же прицел — кнопка F.

Предположим, самолёт не разваливается. Надо или уклоняться (реакция нужна) или же таранить.

Таранщиков, в принципе, не любят. Обидно это. С другой стороны — разменять свой самолёт из днища на топовый свисток врага ощутимо повысит шансы на победу.

С патча 0.4.2, улучшившего управление, на лоу-левел штурмовиках можно поиграть в тяжёлый истребитель — агрессивно атаковать противника. Но сперва надо набраться опыта.

Когда агрить

Очень полезно, если вы разбираете наземку вместе с ещё одним штурмовиком, и враг насел на него, бросить штурмовку нафиг и заняться снятием врага с него.

Штурмовик толстый и маломанёвренный (да-да, из первых рук знаем), поэтому враг пилит его обычно долго и не сильно уклоняясь, представляя отличную мишень. Многие недооценивают штурмовики.

Опять же, пристраиваемся в хвост ему и с прицела аккуратно бьём в красный кружок упреждения чем-нибудь крупнокалиберным. Главное, своего случайно не сбить.

Это даже не вопрос альтруизма там или мифического братства штурмовиков.

Разобравшись с ним, враг прилетит за вами. И разберёт точно так же. И добытые за это время две-три наземки вам ничем не помогут.

В конце боя полезно лезть к догфайту, если он ещё происходит на карте.

Численное превосходство в самолётках гораздо ощутимее, чем в танчиках, лишний союзный самолёт может означать победу.

Если там кружится больше одного союзника, лучше в сам догфайт не лезть — без сопливых разберутся. Есть риск из-за общей утюговатости принять в себя союзника и окончательно похоронить шансы на победу.

Лучше проходить по краю или насквозь. Прилетел, выбрал удобную цель заходя, отстрелял пару трасс крупнокалиберным и дальше вперёд на километр — разворачиваться.

Если же кружится всего один против двух-трёх (да и больше, в кустах, что ли, дохнуть?) — то лезть стоит. Отвлечь на себя кого-нибудь со своим запасом хп вполне можно, Михалыч подсобит, да и подставить кого-нибудь удобной целью для манёвренного союзника можно. Но главное — не мешаться. Догфайт — дело нервное и адреналиновое.

Бывают случаи, когда противник сам вылезает вперёд и спокойно летит по прямой.

Тут естественно, что надо подрулить и, не спугивая раньше времени, дать хорошую очередь ему в хвост.

Выбор лент

Ленты есть трёх видов — бронебойные, зажигательные и универсальные (и то, и другое). Универсальные — самые дорогие.

Наземка не зажигается от снарядов, так что на крупнокалиберные пушки (которыми достаточно попасть по самолёту лишь пару раз) лично я беру просто бронебойные.

На пулёмётных машинах я ставлю универсальные.

Вообще, ленты очень дорого стоят, переход на бронебойные с универсальных на Ил-40, например, позволяет фармить при практически любом исходе без према.

Модули

Пока их такое ограниченное количество, совет прост — ставьте все.
В приоритете прицел, затем — аэролак, затем — усиленная обшивка.
Не всё есть на всех самолётах.

Общая тактика боя

Ну, мы пробежались по моему взгляду на частности.
Теперь к общей тактике (тут всё коротко и спорно).

Обычно считается, что штурмовику лезть на высоту моветон и нужно держаться земли.
В этом есть свой резон (удочка, малозаметность на низких высотах до 200 метров), но для меня это не работает.

Есть мудрая тактика идти со своими истребителями на свою базу и, под их прикрытием, идти грызть вражескую наземку с “дальнего конца”.
Проблема для меня в том, что истребители тоже кучей не идут, зачастую идут через центр, где для нас на большинстве карт ничего интересного, да и не верю я в поддержку в рандоме.
И истребители чем дальше, тем больше имеют отрыв по скорости от штурмовиков, не угнаться.

Вообще, стоит хорошенько почитать вот эту тему —
<http://forum.worldofwarplanes.ru/index.php?/topic/26327->

Я пользуюсь другой тактикой (на поршневых Илах, на которых в основном и летаю).

С самого начала я набираю 1000 метров на форсаже (кнопка W). Перегрев ничем не страшен, а за время полёта движок ещё успеет остыть.
Во время подъёма очень важно, зажав правую кнопку, озираться, чтобы не въехать в союзника. Виден курс на столкновение — палец с W перебрасываем на S. Радар тоже помогает.

За это время все остальные союзные охотники за наземкой (тяжёлые истребители, палубники, штурмовики) уходят вперёд, что-то грызут и агрят вражеские самолёты на себя.

На уровнях до седьмого высота обеспечивает некоторую защищённость от истребителей — никому там особо не охота лезть на высоту.

Дальше высота толком ничего не даёт из-за адовой скороподъёмности топовых машин, но даёт некоторое замедление полёта, позволяя другим принимать на себя весь удар.

Да, вот такая вот эгоистичность. Интересно, что будет, если все начнут так делать... Хотя форум читают не все, а столькобукф — ещё меньше.

Затем я доползаю до целей и догрызаю бомбами, что осталось, оставляя парочку на удочку. В основном, целями, ближними к точке старта, уже занимаются, их бомбить рискованно.

Возле штаба я снижаюсь, в пике работаю ракетами по ПВО, штабу и прочим целям. Затем ухожу в сторону и на низкой высоте расстреливаю из пушек, добавляя, если что, ракетами, корабли и наземку.

Если меня перехватывают на втором этапе — спиралью вниз к земле/воде и ловить на удочку бомбами.

Если на третьем — то же, если бомбы остались.

На третьем-четвёртом — тащу к своим.

Довольно часто мне везёт дожить до конца боя, когда либо вся или почти вся наземка догрызена, или же оставшиеся истребители связались в клубок.

Тогда уже можно идти играть в тяжёлый истребитель.

Одному идти не стоит, ищите оставшиеся свои самолёты, чтобы лететь с ними вместе.

Вот, собственно, и всё.

Заметки по прокачиваемым самолётам

После покупки нового самолёта не ленитесь, полетайте на нём раз пять-шесть в тренировочных боях с ботами.

Идите впритирку к земле, пикируйте, изображая атаки, пытайтесь пролететь под мостом, если он есть на карте.

“Опасная высота” должна быть для вас безопасной.

Вам необходимо знать, что может ваш новый самолёт, ведь вам его эксплуатировать так, чтобы летящий за вами истребитель разбился нафиг.

Тренировки также помогут запомнить, при атаке каких целей опасен вылет за границу карты. При вылете включается автопилот, который (с этим с переменным успехом борются) имеет неплохие шансы разбить машину при насильственном возвращении.

ТШ-1 (2 уровень)

Ниаком.

По факту — слоупочный тяжёлый истребитель с шестью пулемётами (а раньше было десять) и турелькой.

Можно повесить четыре 25кг бомбы, но не нужно — с двумя пулемётами самолёт совсем превратится в тыкву.

ТШ-3 (3 уровень)

Ощутимо интересней — уже десять пулемётов, причём в два раза более мощных, плюс четыре 50кг бомбы.

А тактика после израсходования бомб абсолютно та же — медленно разваливать наземку пулемётами.

С этого самолёта в прокачиваемой ветке появляются закрылки.

ЛБШ (4 уровень)

Даже с топовыми 20мм — провал по огневой мощи по сравнению с ТШ-3. Наземка, кроме ПВО, пилится тяжко.

Но повышенная манёвренность и неплохие, всё же, пушки позволяют после расходования четырёх 100кг бомб играть в тяжёлый истребитель, особенно в топе списка.

В топе летается в удовольствие.

Ил-2 (5 уровень)

Был единственным штурмовиком без бортстрелка, сейчас делит это почётное отличие с премом второго уровня, “Пегасом”.

Стоковым позволяет прочувствовать на себе причину тяжёлых потерь Ил-2 в 41-м.

Утюговат, но со вторым движком становится чуть бодрее.

Четыре 100кг и, наконец, восемь РС-132 позволяют уже полноценно работать штурмовиком.

С 37мм уже может довольно годно изображать из себя тяжёлый истребитель.

Вякалка (ВЯ-23) пригодится на Ил-2(д), у которого хоть и есть 37мм пушка, но другая.

Ил-2(д) (6 уровень)

Был очень годным штурмовиком.

Задел, созданный на Ил-2 (РС-132, ВЯ-23), позволит уже сразу чувствовать себя полустоком, но пострадать, открывая третий движок и 37мм пушку (без второго планёра не ставится), придётся.

Почему страдать — как уже говорилось выше, 37мм очень быстро перегревается, и работа по наземке становится мучением.

Кроме того, после 0.4.2, Ил-2(д) стал ещё большим утюгом, охотиться на нём за противником сложно.

Я бы даже порекомендовал после открытия сразу прокачать турель — сейчас они злые.

Ил-8 (7 уровень)

Теперь Ил-8 уже к свисткам не кидает, это хорошо.

Всё остальное стало куда хуже.

37мм пушка с Ил-2(д) переходит, но превозмогание до 45мм пушки (которая не встала на Ил-2 из-за семитонной отдачи, хе-хе) ничего толком не даст — НС-45 в 0.4.2 перегревается ещё быстрее..

С первым движком утюговат, со вторым раньше преображался, сейчас чуть менее утюговат..

Довольно крепок. 45мм неплохо даёт лакишоты, но маневренности не хватает.

Может нести аж шесть 100кг бомб, что позволяет и побомбить, и истребителей половить. Стоит открыть на нём НС-23, чтобы не было так тошно на Ил-10.

Стал не торт.

Ил-10 (8 уровень)

Боль концентрированная.

Это, если вы помните старую советскую ветку ТТ в танчиках, как если бы КВ-1С шёл после КВ-3. Причём без 122мм, но с 85мм барабаном в долгом и дорогом топе.

Быстр относительно прочих Илов, да, но не в меру. Имеет только 23мм пушки, так что альфа низка, а дистанция открытия огня проглатывается быстро.

Гораздо лучше скороподъёмность, чем у предшественника, но толку?

Не может ничего противопоставить свисткам, к которым его кидает четыре раза из пяти — только везение.

Несёт всего четыре 100кг бомбы после шести на прошлом самолёте.

Касательно 23мм — вякалка несколько мощнее НС-23, но перегревается быстрее. Я лично терпел с НС.

А терпеть на этом полустоковом Ил-2(д) очень долго.
Не хочу даже и думать, каково на нём будет после релиза без рейтов бета-теста.

В топе самолёт наконец преобразуется во что-то пристойное.
НР в полтора раза мощнее НС, а планёр позволяет наконец ставить четыре пушки (кыш, 7,62, кыш!).

Но это всё же не совсем штурмовик, скорее, помесь штурмовика с тяжёлым истребителем.
Также он может летать “на ноже” с набором высоты.

На выкачку НР-23 стоит потратиться — пригодятся на Ил-20, и ещё как.

Ил-20 (9 уровень)

Последний поршневой Ил.
Как ни странно, особой боли уже нет.

Да, в бой без свистков не кидает уже никогда, но это уже привычно.
Скорость меньше, чем у Ил-10, но работать по наземке удобнее, особенно четырьмя НР-23.
Всего две бомбы, но уже можно ставить 500кг — это гарантированный вынос двух рядом стоящих целей или гораздо более приятная удочка.

Не стоит прокачивать планёр и движок в первую очередь — прирост скорости против свистков не поможет, плюс 40 хп тоже не сыграют практически никакой роли.
В первую очередь стоит взять 500кг бомбы (они дешёвые) и 57мм пушки.

С пушками машина действительно преображается, становится настоящим наследником старого Ил-8.

Летим не быстро, не медленно, и разбираем всё. Также хорошо впечатляет лёгкие воздушные цели. Вражеских братьев-штурмовиков тоже можно хорошенько огорчать.

Вот таким, как мне кажется, должен был бы быть идеальный штурмовик восьмого уровня.
Впрочем, и на девятом натренированный стоицизм позволит летать в некоторое удовольствие. А летать на нём долго.

Ил-40 (10 уровень)

Вы добились этого подарка.
Это прекрасно.

Первый совет — сперва не летайте по ночам. Команды маленькие, вас быстро поймают

товарищи, у которых на обучение реактивному делу были восьмой и девятый уровни, не говоря уже о десятом. И унизят. Обязательно унизят.

Прочно севший на хвост товарищ, как и на прошлых уровнях — это всё. И запас хп (самый большой в игре) сам по себе не поможет. Против хорошей десятки стрелок неэффективен.

Второй совет — побольше полетайте в одиночном бою с ботами. Побольше.

Машина совсем другая в управлении, чем все Илы до этого, сотни боёв на которых въелись в мышечную память.

Кладите на любой манёвр в два раза больше запас по времени.

Но всё равно, забыли, каково влетать в гору? Вспомните, вспомните.

Привыкли выпускать ракеты за километр? Можно с полутора.

Ил-8 казался тугой, инерционной машиной? Не, он пташка по сравнению с шестнадцатью тоннами этого чуда.

Хороший тест перед выходом в рандом — зайдите в тренировочный бой и поставьте карту “Арктика”.

Сможете пролететь по ледяному каньону (который в основном на второй вертикали) от начала до конца — всё прекрасно. Разбиваетесь — тренируйтесь ещё.

АМ-23 — отличные пушки. Но времени на поражение цели будет куда меньше, чем на тихоходном Ил-20 с 57мм.

Всё очень быстро и при этом очень медленно.

Нельзя, нельзя, и ещё раз нельзя увлекаться наземными целями. Пусть у неё осталось всего 100-200 хп — нельзя. Пусть ещё секунду в пике — нельзя. Это будет вашей бесславной смертью.

Но скорость замечательная.

И летать по-свистковому надо, всё же, привыкать. Потому что это реальный кайф.

Потому что скорость! Потому что вся наземка — твоя!

Потому что так надоедавшие когда-то Ла-9 падают от одной точной очереди.

Очень непривычна мысль, что от врагов можно просто убежать, но так тоже иногда выходит.

И на сплэш от 500кг люди так радостно ловятся...

Главное отличие, кроме офигевающей скорости, то, что гораздо чаще придётся исполнять роль истребителя.

Как нас на Ил-10 мучали эти свистки... Теперь и вам придётся помучаться с вёртками целями, с тем же Ил-10.

Но к этому привыкаешь очень быстро. Набигал, пострелял — и скрылся.

Машина — настоящий подарок.

Заметки по премам

Пегас (1 уровень) — [тема по самолёту на форуме](#)

Самолёт очень странно ведёт себя в полёте.

Закрылок нет, манёвренность ниже среднего.

"Пегас" отвратительно набирает высоту, но, что ещё более странно, не может пикировать круче примерно 35-40 градусов — приходится аккуратно сваливать машину на крыло.

Очень низкая скорость полёта — одновременно и плюс, и минус. Низкая скорость сваливания полезна в догфайте, так как стрелка на самолёте нет. Но невысокая максимальная скорость не позволяет никого догнать, а уж тем более уйти из-под обстрела.

Кроме того, при сбросе бомб на низкой высоте и низкой скорости, можно подорваться на них самому.

Форсаж слаб.

Самолёт силен своим очень мощным, дальнобойным и точным для уровня пулемётом.

Открывать огонь можно даже с 700 метров, в то время как для 7,62-7,92мм пулемётов эффективная дальность стрельбы начинается с 300-400 метров.

Также у "Пегаса" очень солидные для первого уровня 100 хп.

Был тонким троллингом поехавших на почве любви к нарисованным лошадам, назвавшем его "Дерпи".

В 0.4.2 внезапно стал имбой, недонерфленной в 0.4.2.1.

Настоящий педобир.

БШ-1 (3 уровень)

Прекрасная машина.

Нет, по альфе в лоб проигрывает ТШ-3 в 2,5 раза и наземку пилить приходится аккуратно.

Скорость больше, чем у ТШ-3, прочность — тоже, есть задний стрелок.

Что интересно — есть даже закрылки.

После 0.4.2 им можно играть и как тяжёлым истребителем.

А главное — у самолёта 8 (восемь) 50 кг бомб.

Да, это значит именно то, что вы подумали. На высоту, избегать истребителей, и выпиливать, выпиливать, выпиливать наземку, с удовольствием и расслаблением.

Восемь бомб... Это больше, чем у любого другого штурмовика в игре.

Брать однозначно.

Тандем-Ш (4 уровень)

Ниачом.

Выделяется внешним видом, неплохой (на фоне штурмовиков) манёвренностью, возможностью ведения оборонительного огня прямо назад.

Закрылок нет, хотя они есть у ЛБШ. Манёвренностью уже не искупается.

Но четыре лобовых ШКАСа по наземке работают ощутимо хуже даже не блещущего альфой ЛБШ.

А две 100кг бомбы против четырёх 100кг у ЛБШ окончательно делают машину бесполезной.

Его рекомендуют применять как тяжёлый истребитель, бомбами пользоваться для ловли на удочку, но... четыре ШКАСа на 4-м же уровне, тяжёлый истребитель, оок.