

### Навыки пилота в игре War Thunder

**Устойчивость к перегрузкам** – это навык, отвечающий за устойчивость твоего пилота к перегрузкам во время маневров на критических углах, при прокачке значительно уменьшает его чувствительность (визуально это выглядит как уменьшение размера красных и черных затемнений на твоём экране во время резких смен курса). Кстати, один из важнейших навыков, если ты играешь в режиме «Прицеливание мышью», прокачав данный навык заметно сможешь улучшить прицеливание и управление. Пригодится в исторических боях.

**Зоркость** – это навык, отвечающий за увеличение видимости дистанции маркеров целей в прямой видимости по направлению взгляда, то есть чем выше зоркость, тем дальше мы можем видеть цель, но действует только на маркеры.

Стоит помнить, что зоркость никоим образом не влияет на видимость самой техники в War Thunder, самолет врага можно разглядеть после взлета на противоположном конце карты без всякой прокачки данного навыка.

**Обзор** – это навык, отвечающий за увеличение дистанции отрисовки маркеров вокруг твоего самолета при отсутствии видимости, на миникарте и радаре, к примеру, на задней полусфере, без твоего направленного взгляда, не влияет на видимость самой техники.

**Выносливость** (для режима «прицеливание мышью») – это самый главный навык для истребителей, так как именно выносливость влияет на то, как сильно будет плавать мушка прицела во время стрельбы. Чем выше твоя выносливость, тем меньше будет колебаться прицел для боевой машины с курсовым вооружением. Кстати, высокая выносливость помогает спокойно переносить и положительные и отрицательный перегрузки еще до того. Как мушка прицела «поплывет» по экрану.

**Живучесть** – этот навык позволит твоему пилоту дольше продержаться под атаками стрелков бомбардировщиков и нанести достойный ответ, значительно уменьшает количество наносимого тебе урона.

### Навыки бортового стрелка в War Thunder

Если твой самолет не предусматривает наличия в нем бортовых стрелков, например, ты управляешь одномоторным истребителем – перехватчиком, то имей ввиду, тебе к этим навыкам близко подходить смысла нет. Пилоту они в бою ни разу не помогут. Хотя, если говорить о получении квалификации – лишними не будут.

Количеством опытных стрелков по умолчанию будет 1 человек на экипаж. Имей ввиду, если ты помещаешь в ячейку самолет, на борту которого количество бортовых стрелков больше одного человека, то на твои навыки «кучность» и «точность» будет наложен штраф, размер которого пропорционален количеству неопытных стрелков в твоём экипаже и избавиться от этого штрафа можно будет только путем прокачки всех навыков до значения, которое будет равно количеству бортовых стрелков в твоём экипаже.

Теперь, если говорить непосредственно о твоих навыках:

**Точность** – это навык, который, ты не поверишь, отвечает за точность выстрелов твоих бортовых стрелков, которые они наносят по вражеским самолетам

**Кучность** - это навык, который отвечает за количество пуль твоего стрелка, попадающих во вражеский самолет во время одной выпущенной очереди при достаточно прокаченном навыке точности.

Теоретически, **выносливость и устойчивость к перегрузкам** должны сказываться на точности стрельбы твоих бортовых стрелков в момент совершения пилотом маневров с перегрузками и за длительность, во время которой эта точность может сохраняться. Однако, как показывает практика, ни на что эти навыки не влияют, потому что, как показывает многочасовой опыт, бортовые стрелки сохраняют одинаковый показатель точности как на маневрах, так и на прямой.

**Живучесть** – это навык, который отвечает за время бессознательного состояния, в котором пробудет твой бортовой стрелок во время попадания в него вражеской пули, потому что бортового стрелка убить нельзя.

### Навыки наземных служб в War Thunder

От того, насколько прокачаны твои наземные службы, напрямую будет зависеть количество времени, которое потребуется на обслуживание твоего самолета на земле, в нагаре и в воздухе.

**Скорость ремонта** - это навык, который позволяет значительно уменьшить время, за которое наземные службы отремонтируют твой самолет в бою во время посадки на твой аэродром (по умолчанию это 30 секунд) и после того, как ты вернулся с поля боя, если ты раздолбал к чертям свою боевую машину и не успел починить его за то время, пока он находился в своей ячейке.

**Ранг ремонта** – от прокачки этого навыка зависит то, до какого уровня твоего самолета будет действовать такой навык, как скорость ремонта (если твой самолет в ячейке 7 уровня, а ранг ремонта у тебя 5 уровня, то скорость ремонта не будет действовать до тех пор, пока ты не поднимаешь ранг ремонта до 7 уровня).

**Скорость перезарядки** – это тот навык, с помощью которого ты сможешь значительно уменьшить время перезарядки своих орудий, пулеметов и подвесного оружия в воздухе во время аркадного режима и во время приземления на аэродром в других режимах. Максимальная прокачка перезарядки вкупе с квалификацией «Ас» сократит скорость перезарядки ровно в половину.

**Скорость лечения** – это навык, позволяющий уменьшить время, которое понадобится для восстановления выносливости и выхода экипажа из бессознательного состояния, в случае, если ты посадил свой самолет в таком состоянии на аэродром.

### Квалификация экипажа в War Thunder

Как только твой экипаж достиг определенного уровня на любом твоем самолете, поставленном в ячейку, ты можешь заниматься повышать навык владения им, который выражается в росте навыков и умений экипажа.

Чем выше уровень твоего самолета – тем выше потребуется уровень экипажа, в нем находящегося, для повышения квалификации.

На данный момент ступеней повышения квалификации в игре War Thunder две: «Ас» и «Эксперт», имей ввиду, что для получения квалификации уровня «Ас» тебе понадобится уровень экипажа в два раза выше, чем для уровня «Эксперт».

- «Эксперт» добавит ко всем твоим навыкам +30, независимо от того, насколько они у тебя прокачены.
- «Ас» делает все тоже симметрично, вот только добавляя к навыкам +50.

Если стоимость прокачки до «эксперта» рассчитывается в «львах», то «ас» - исключительно в «орлах».

Суммой всех изученных экипажем пунктов всех умений будет уровень экипажа, то есть неважно, сколько стоит 1 пункт умения, ты все равно получишь за него только +1 уровень. {jcomments on}