

# Sailaway Гид

Последнее обновление: ноябрь 13, 2025

## Оглавление

[Таблица оглавления](#)

[Введение](#)

[Основы](#)

[Первая миля](#)

[Клавиши](#)

[Карта](#)

[Плавание](#)

[Авто навигация](#)

[Автоматическое плавание](#)

[Раскладка клавиатуры](#)

[Расположение кнопок игрового контроллера](#)

[Управление камерой](#)

[Режим обзора мышью](#)

[UI control mode](#)

[Режимы переключения](#)

[Передвижение по борту](#)

[Движение по горизонтали](#)

[Вертикальное перемещение](#)

[Используя дрон](#)

[Главное меню](#)

[Всплывающие меню](#)

[Окна](#)

[Простое окно](#)

[Модальное окно](#)

[Боковая панель](#)

[Полноэкранное окно](#)

[Игровой контроллер](#)

[Пузыри](#)

[Авторизоваться](#)

[Повторный вход в систему](#)

[Несколько учетных записей](#)

[Мои лодки](#)

## [Выбор лодки](#)

[Командная лодка / клубная лодка](#)

## [Добавление новой лодки](#)

[Удаление лодки](#)

[Выбор конструкции лодки](#)

[Покупка лодки по индивидуальному проекту](#)

[Создание проекта лодки](#)

[Кастомизация лодки](#)

[Парусный гардероб](#)

[Ливреи](#)

[Схемы расположения палуб](#)

## [Плавание](#)

[Управление лодкой](#)

[Погодный руль](#)

[Плыть задом наперёд](#)

[Автоматические режимы плавания](#)

[Поднятие и спуск парусов](#)

[Складывание и сворачивание рифов](#)

[Стропы и органы управления лодкой](#)

[Используя мышь](#)

[Используя клавиатуру](#)

[Снять выделение](#)

[Судовой журнал](#)

[Положения](#)

[Моторы](#)

[Дроссель](#)

[Рулевое управление](#)

[Парусное плавание вместе](#)

## [Якорение](#)

[Якорь](#)

[Полавучий якорь](#)

[Поднять якорь](#)

## [Швартовка](#)

[Швартовка](#)

[Отвязать швартовочные тросы](#)

## [Сел на мель](#)

[Застрявший](#)

[Расслабляясь](#)



[Текущий](#)

## [Инструменты](#)

[Панель управления](#)

[Курс, центр тяжести и пеленг](#)

[Истинный курс \(HDG\)](#)

[Вариация](#)

[Отклонение](#)

[Магнитный курс \(HDG\)](#)

[Курс относительно земли \(COG\)](#)

[Пеленг](#)

[Секстант](#)

[Бинокль](#)

## [Создание инструментов](#)

[Добавить новый инструмент](#)

[Дисплеи](#)

[Определения значений](#)

[Порядок жеребьевки](#)

[Шрифты, размер шрифта и выравнивание текста](#)

[Вычисления](#)

[Горизонтальная или вертикальная стропа](#)

[Показать на приборной панели и/или на лодке](#)

## [Скорость лодки](#)

[Онлайн: Физика](#)

[Офлайн: Полярные диаграммы](#)

[Улучшение конструкции лодки \(полярная диаграмма\)](#)

[Улучшение вашей собственной полярной диаграммы](#)

[Условия для записи данных о скорости](#)

## [Карта](#)

[Используя карту](#)

[Всплывающее меню](#)

[Наложение спутниковых изображений](#)

[Пользовательское наложение изображения](#)

[Маршруты](#)

[Морские знаки](#)

[Разница между картой и сайтом.](#)

## [Плавание в автономном режиме](#)

[Заброшенный](#)

[Нет еды или воды.](#)

[Дрейф](#)

[Сел на мель](#)

[Осталось ни одной контрольной точки.](#)

[Спуск якоря](#)

[Приливное течение](#)

[Скорость лодки](#)

[Учебные пособия](#)

[Запуск обучающего видеоурока](#)

[Создание учебного пособия](#)

[Базовая информация учебного пособия](#)

[Пошаговые инструкции](#)

[Составьте план](#)

[Поля данных на этапе обучения](#)

[Установление условий](#)

[Настройка состояния лодки](#)

[Тестирование вашего обучающего видео](#)

[Парусное сообщество](#)

[Учетная запись пользователя](#)

[Парусные клубы](#)

[Новости клуба](#)

[Команды](#)

[Новости команды](#)

[Скриншоты Screenshoty](#)

[Предложения моряков](#)

[Discord](#)

[Чат](#)

[Объявления](#)

[Постоянные сообщения](#)

[Веб-страницы и координаты](#)

[Приглашения Priglaseniya](#)

[Ярлыки](#)

[Безопасность](#)

[Нецензурная лексика и оскорбления](#)

[Организация мероприятий](#)

[Новое парусное мероприятие](#)

[Типы событий](#)

[Редактировать событие](#)

[Подпись к изображению](#)

[Отчет о мероприятии](#)

[Участие в мероприятиях](#)

[Примите участие в парусном мероприятии](#)

[Тренировочные заезды](#)

[Редактировать трассу гонки](#)

[Рейтинги](#)

[Рейтинговые баллы](#)

[Снижение показателей с течением времени](#)

[На борту несколько человек](#)

[Рейтинг может измениться во время гонки](#)

[Командные и клубные рейтинги](#)

[Соревнования](#)

[Настройки](#)

[Клавиатура и мышь](#)

[Настройки видео](#)

[Статистика производительности](#)

[Система](#)

[Веб-соединение](#)

[Многопользовательское подключение](#)

[Конструктор лодок](#)

[Редактор мирового уровня](#)

## Введение

Добро пожаловать в Sailaway, лучший симулятор парусного спорта, который вы можете найти.

Цель этого документа — помочь вам начать работу с Sailaway и упростить ориентирование в системе.

Документ находится в процессе доработки. Главы могут меняться, и со временем будет добавляться новая информация.

Некоторые могут изучить всё содержимое перед тем, как отправиться в плавание, но я советую прочитать основы, пройти несколько обучающих уроков и просто немного поэкспериментировать.

Если что-то непонятно, попробуйте найти ответ в этом руководстве. Если всё ещё непонятно, спросите у другого моряка. Вы можете сделать это в игровом чате или в Discord. И, конечно же, вы всегда можете отправить электронное письмо по адресу [support@sailaway.world](mailto:support@sailaway.world)

Надеюсь, вы прекрасно проведете время на виртуальных водах и проплывете много миль. Кто знает, может быть, даже несколько раз обогнете земной шар..



# ОСНОВЫ

## Первая миля

Нет, не обычная миля, а морская миля.

### Клавиши

Sailaway начинается с краткого вступления, в котором объясняется, как управлять парусом и регулировать его положение.

- Отображение указателя мыши с помощью клавиши **Alt**
- Управление осуществляется с помощью Z/X
- Выберите шнур с Q/E
- Плавно натянуть/попустить шнур F/R.

Но что делать, если у вас клавиатура **AZERTY** или **QWERTZ** вместо **QWERTY**? Прежде чем менять эти настройки, перейдите в главное меню (клавиша **Esc**), затем в «**Настройки**», а затем в «**Клавиатура, Мышь**». Здесь вы можете выбрать другую клавиатуру.

Конечно, клавиш больше. Например, **M** для карты. Когда вы перемещаете указатель мыши (возможно, сначала нужно нажать **Alt**) в нижний правый угол экрана, появляется значок клавиши со знаком вопроса (**?**). При нажатии на него отображается список всех клавиш. Или вы можете посмотреть следующую главу, где показана схема раскладки клавиатуры.

## Карта

Нажмите клавишу **M**, чтобы открыть карту. Вы можете перетаскивать курсор и масштабировать карту, чтобы перемещаться по ней. При щелчке внутри карты появляется всплывающее меню. Нажмите «Перейти к моему местоположению», чтобы отобразить свою лодку на карте и, возможно, уменьшить масштаб, чтобы узнать, где вы находитесь..

Если вы хотите вернуться в свои родные воды, переместите/увеличьте масштаб карты до нужной области, щелкните внутри неё и выберите «**Телепортироваться сюда**». Лодка мгновенно переместится в новое место.

Обратите внимание, что там может быть ночь. Если время суток установлено по местному времени, вы можете оказаться в темноте. Чтобы изменить время: щелкните в небе, выберите «**Настроить условия**», затем снимите флажок «**Использовать системную дату и время**» и измените час.

### Плавание

Для того чтобы плыть под парусами, нужен ветер, и необходимо подстраивать паруса.

Существует примерно 5 направлений. Посмотрите на флюгер на экране. Стрелка всегда указывает на источник ветра. То есть не на направление, в котором дует ветер, а на то, откуда он приходит. Она указывает на человека или вентилятор где-то вдалеке, которые создают ветер.



Ветер дует прямо по ветру. Это называется "попутным ветром", и в таком направлении плыть нельзя. Паруса громко хлопают.



Ветер дует с 45 градусов. Это называется «ход против ветра». Паруса натянуты, лодка кренится и бьется о волны. Проплывите некоторое время по левому борту, затем некоторое время по правому, и вы увидите, как лодка постепенно набирает скорость против ветра.



Ветер дует сбоку (под углом 90 градусов). Это называется «попутный ветер». Паруса ослабевают до тех пор, пока почти не начинают развеиваться. Лодка движется немного быстрее и кренится немного меньше.



Попутный ветер (135 градусов). Называется «полным галсом». Паруса немного ослаблены. Лодка очень быстрая и кренится меньше. Это невероятно весело на быстроходной лодке



Ветер дует прямо сзади (180 градусов). Это называется «ход по ветру». Паруса полностью расправлены. Лодка движется медленно, ветер кажется спокойным. Медленный способ движения вперед.

Теперь вы можете проверить направление ветра и отрегулировать паруса с помощью шкота.

- Проверьте направление ветра.
- Выберите основной шкот, нажав **Q** или **E**.
- Нажмите **F**, чтобы потянуть, или **R**, чтобы ослабить натяжение шкота..

Идеальный угол наклона паруса должен быть чуть меньше, чем в момент его начала развеиваться.

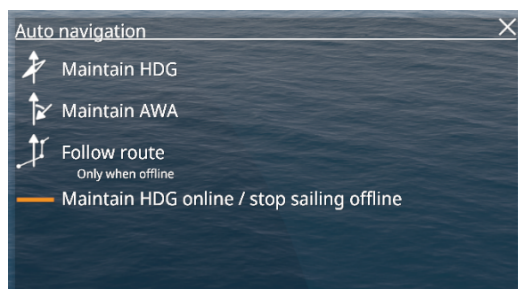
Теперь сделайте то же самое с генуей или стакселем (парусом в передней части лодки).

Вот и всё.

Как только вы повернёте руль, угол ветра изменится, и вам нужно будет соответствующим образом отрегулировать паруса.

## Автоматическая навигация

При нажатии на лодку появится всплывающее меню. Выберите «Автоматическая навигация».



**Первый** вариант позволит лодке двигаться в том же направлении, в котором она плывет сейчас.

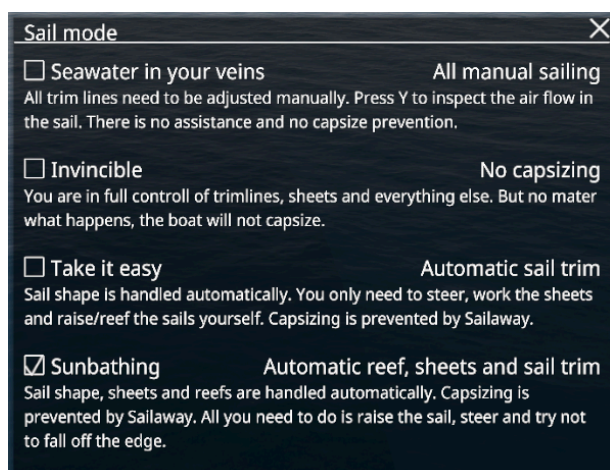
**Второй** вариант позволит лодке двигаться в устойчивом направлении относительно ветра. При изменении ветра лодка меняет курс.

**Третий** вариант предназначен для последующего использования, когда вы проложите маршрут своего путешествия.

Вы можете закрыть окно, когда закончите.

## Автоматическое плавание

Снова щелкните по лодке и выберите «Режим плавания».



Варианты говорят сами за себя. Если вы новичок в парусном спорте, лучше всего остановиться на вариантах «Расслабиться» или «Загорать».

Как далеко вы проплыли, пока читали это? Держу пари, первый километр уже позади. Или вы телепортировались? Это жульничество.

## Раскладка клавиатуры

### Sailaway III - Default keyboard layout

~`	1st / 3rd person 1	Boat popup menu 2	Sea popup menu 3	Sky popup menu 4	Ease all sheets 5	6	& 7	* 8	Head light 9	Toggle avatars 0	-	=	Backspace
Tab	Select control or line left Q	Move forward W	Select control or line right E	Ease line or control R	Show sail view T	Y	Toggle air flow U	Toggle user interface I	Toggle instru-ments O	Move up P	{	}	
Caps Lock	Move left A	Move back S	Move right D	Pull line or control F	Engine + G	Engine + H	J	K	Toggle AR L	Move down ;	"	'	Enter
Shift	Steer to port Z	Steer to starboard X	C	V	Engine - B	Engine - N	Toggle audio M	Show map ,	<	>	?	/	Shift
Ctrl	Win Key	Toggle UI control mode Alt	Show chat							Alt	Win Key	Menu	Ctrl

Esc: Show menu or exit full screen function (sail view, my boats, etc)

Shift-Esc: Toggle full screen mode

Numpad +/-: zoom in/out

## Настройки контроллера



## Управление камерой

Важно понимать, что в Sailaway есть 2 режима управления. В каждом из них мышь ведет себя совершенно по-разному.



## Режим обзора мышью

В режиме управления мышью камера вращается мгновенно при движении мыши. Как будто ваша голова напрямую управляется движением мыши.

Курсор не виден, и при движении мыши в центре экрана появляется небольшой перекрестие, указывающее на точку прицеливания. При щелчке мышью вы щелкаете именно в этом месте. Этот режим предназначен для прямого управления во время плавания.

## Режим управления пользовательским интерфейсом

В режиме управления пользовательским интерфейсом камера вращается только при щелчке и перетаскивании курсора в пустом месте на экране. Курсор всегда виден. Этот режим необходим для управления пользовательским интерфейсом. Без него становится довольно сложно, например, выделить текст в поле ввода или отрегулировать ползунок.

## Переключение между режимами

Переключение между двумя режимами осуществляется нажатием клавиши **Alt** или **Option**.

Когда на экране открывается окно или меню, Sailaway автоматически активирует режим управления пользовательским интерфейсом. Когда окно или меню закрывается, программа возвращается к исходному режиму, который вы использовали.

## Moving around on board

### Moving horizontal

В Sailaway невозможно спуститься под палубу. Передвигаться можно только по палубе. Также невозможно выйти за пределы палубы, потому что люди не могут ходить по воде (за одним исключением). И наконец, невозможно летать или парить над лодкой, потому что люди не умеют летать. Люди умеют плавать, но это не реализовано в Sailaway. Поэтому вы ограничены несколькими квадратными метрами, на которых плывете посреди бескрайнего океана. Примерно так же, как на настоящем корабле.

Передвижение осуществляется с помощью WASD клавиши управления или стрелки. W — вперед, A — влево, S — назад, D — вправо. При приближении к краю лодки движение замедляется, а при отходе слишком далеко от палубы движение полностью прекращается.

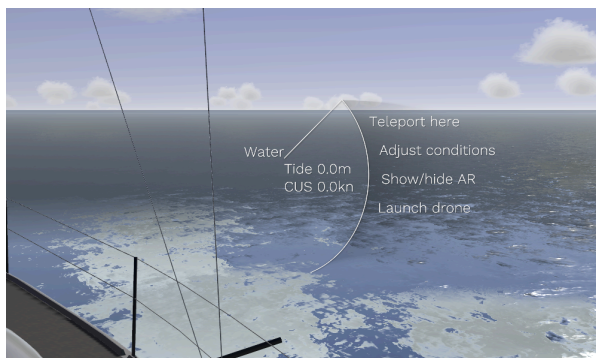
На этапе проектирования судна определяется, насколько далеко простирается палуба и будут ли в зоне для прогулок батуты или сетки. Также на этом этапе определяется, будете ли вы ходить под навесом от солнца или перелезть через него.

## Перемещение по вертикали

Я бы не стал ожидать от этого слишком многого. В симуляции можно поднять камеру (голову) из положения лежа в положение стоя. Это делается с помощью клавиш PgUp/PgDn или клавиш O и L.

## Используйте дрон

Люди, может, и не умеют летать, но дроны умеют. И на каждой лодке есть один дрон. Чтобы запустить дрон, нужно щелкнуть в любом месте экрана. Появится всплывающее меню, и выберите опцию «Запустить дрон»..



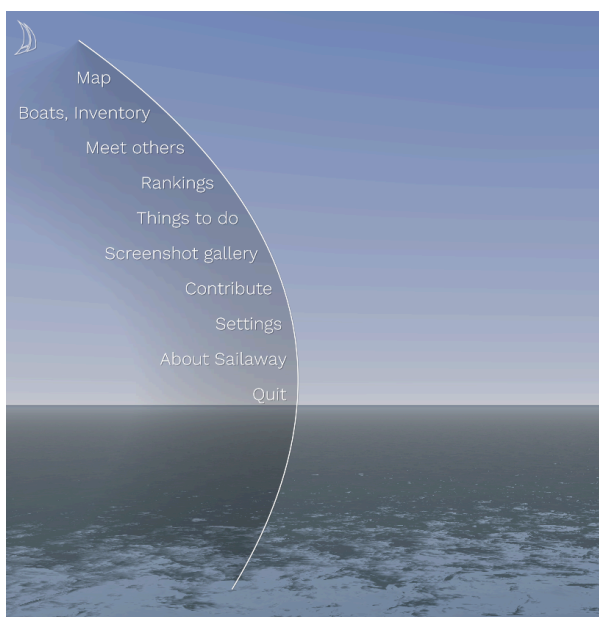
Управлять дроном можно так же, как и движением на борту. Можно использовать как режим обзора мышью, так и режим управления через пользовательский интерфейс. Вращение осуществляется перемещением мыши или перетаскиванием мыши. Горизонтальное перемещение — клавишами W, A, S, D или стрелками, вертикальное — клавишами O, L или PgUp, PgDn. Дрон будет автоматически следовать за лодкой. Одновременно управлять дроном и рулить/управлять лодкой невозможно.

Чтобы забрать дрон, снова щелкните по экрану, появится всплывающее меню, выберите «Забрать дрон». Дрон вернется к вам, и все элементы управления вернуться в нормальное состояние.

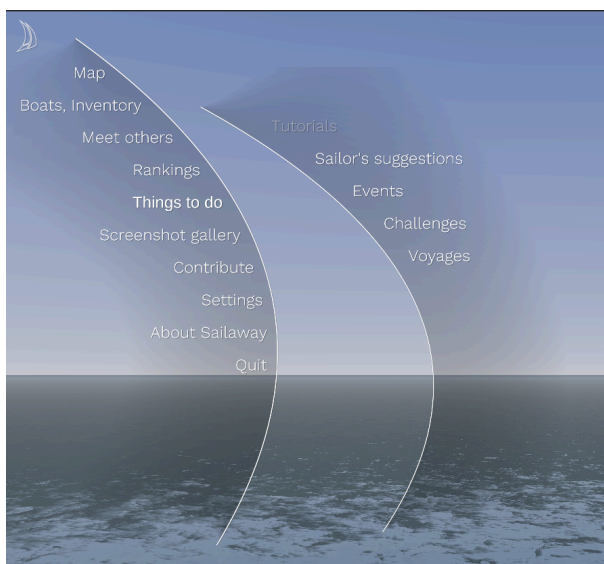


## Главное меню

В верхнем левом углу экрана, в режиме управления интерфейсом, виден небольшой логотип Sailaway. Нажатие на него откроет главное меню. Альтернативный вариант — нажать клавишу ESC. Это работает в любом режиме управления.



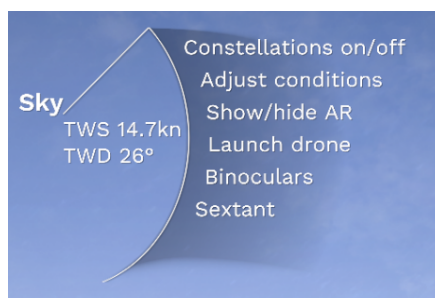
Некоторые пункты меню откроют окно, а некоторые — подменю.



## Всплывающие меню

Нажатием на экран можно вызвать всплывающее меню. Но важно, куда именно вы нажмете. При нажатии на лодку появится всплывающее меню с доступными функциями, связанными с лодкой. При нажатии на карту появится всплывающее меню с функциями, относящимися к карте. Отображаемые параметры зависят от места нажатия на карте. При нажатии на море появится всплывающее меню с доступными функциями, связанными с водой. При нажатии на небо появится всплывающее меню с доступными функциями, связанными с небом.

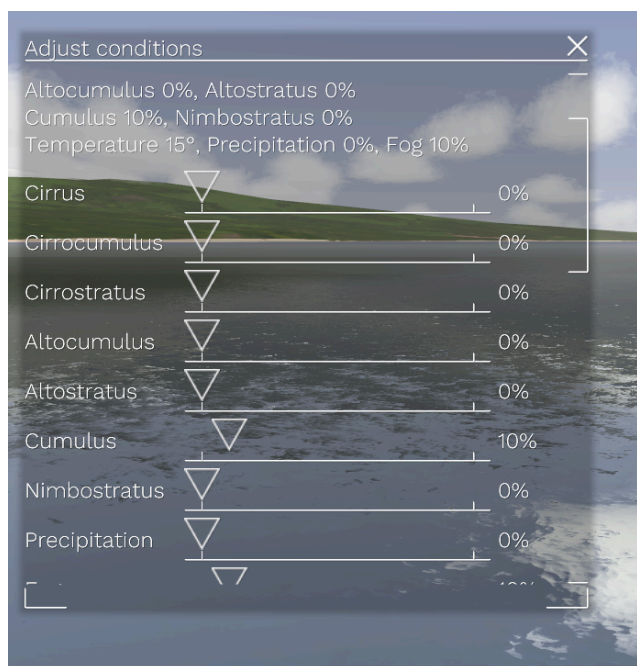
При нажатии на участок земли появится всплывающее меню с доступными функциями, связанными с этим участком.



## Окна

Существует несколько типов окон..

### Простое окно



Этот тип окна разработан таким образом, чтобы быть максимально незаметным. Он полностью прозрачен и позволяет продолжать работу, хотя и в режиме управления пользовательским интерфейсом. Его можно перемещать по экрану, захватывая заголовок окна мышью. Размер можно регулировать, перетаскивая два маленьких угла внизу.

Если содержимое не помещается в окне, справа появится полоса прокрутки. Вы можете прокручивать содержимое, перетаскивая эту полосу прокрутки, перетаскивая содержимое самого окна и используя колесико мыши. Если на экране несколько окон, вы можете разместить окно поверх остальных, щелкнув по нему.

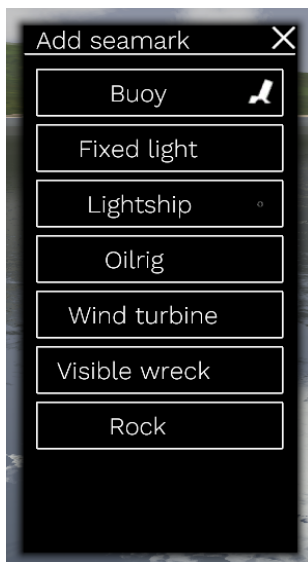
## Модальное окно

Этот тип окон имеет черный фон. Они непрозрачны и используются, когда важно выполнить необходимые действия в окне, прежде чем можно будет продолжить работу с чем-то другим.

Например, диалоговое сообщение «Вы уверены, что хотите удалить свою лодку?». *Я бы ответил «нет».*

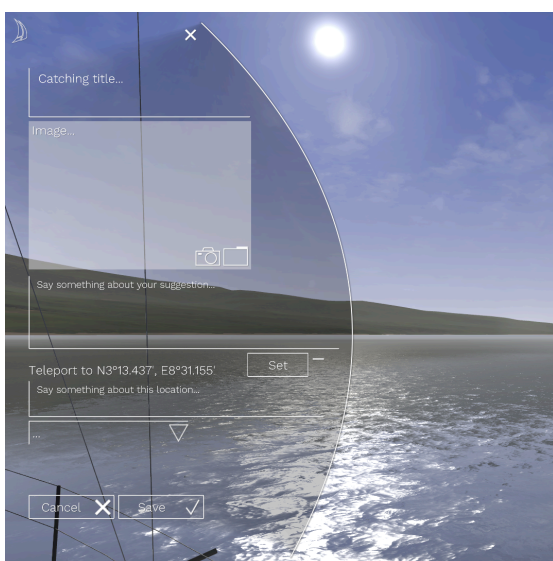
*Никогда не сбрасывайте лодку. Каждая лодка заслуживает второго шанса.*

Обычно на лодке по-прежнему можно передвигаться и осматриваться, но модальное окно всегда будет находиться сверху.



## Боковая панель

Некоторые функции редактирования не используют простое окно с полями ввода и ползунками, а отображаются в виде боковой панели. Обычно это связано с тем, что для работы с этими функциями требуется взаимодействие с экраном.



## Полноэкранное окно

Когда весь экран закрыт, взаимодействовать с лодкой или камерой становится невозможно. Эти окна в основном используются для сложных экранов выбора.



## Игровой контроллер

При подключении игрового контроллера обязательно проверьте настройки по умолчанию [Раскладка игрового контроллера](#)

При желании вы можете изменить это в настройках. Хотя можно навести курсор на линию триммера, штурвал или румпель, выбрать их или управлять ими невозможно. Для управления линией триммера, рулевым управлением, водяным балластом и т. д. необходимо использовать меню Q/E, которое по умолчанию вызывается с помощью D-Pad.

Поведение игрового контроллера меняется, когда [Режим управления пользовательским интерфейсом](#) становится активным.

Вы сможете перемещать курсор с помощью любого из двух джойстиков, а также щелкать мышью, нажимая на один из джойстиков, используя кнопки-триггеры или бамперные кнопки. Но это не очень удобно. Возможно, лучше использовать мышь, когда игра переключится в режим управления через пользовательский интерфейс.

Поведение также меняется при вызове меню или всплывающего меню. С помощью кнопок «Север/Юг» или D-Pad можно выбирать пункты меню. Щелчок осуществляется нажатием одного из джойстиков, а также использованием кнопок-триггеров или бамперных кнопок.



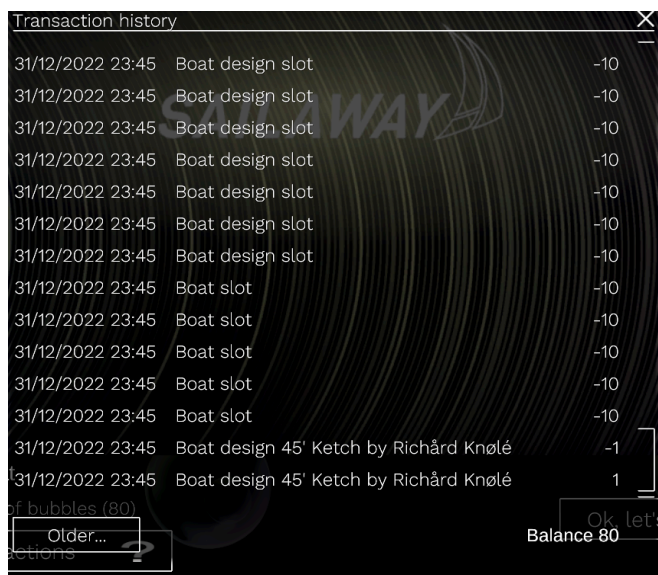
## Пузыри

«Пузыри» — это внутренняя валюта Sailaway. Вы можете использовать их для покупки лодки или красивой раскраски. Некоторые клубы или команды могут взимать взнос или абонентскую плату. А некоторые мероприятия также могут взимать абонентскую плату. Но вместо того, чтобы тратить «Пузыри», их также можно зарабатывать. Например, выиграв гонку с денежным призом. Или продав дизайн лодки, планировку палубы или раскраску. Вы можете покупать и продавать «Пузыри» на сайте по адресу: <https://sailaway.world/bubbles>

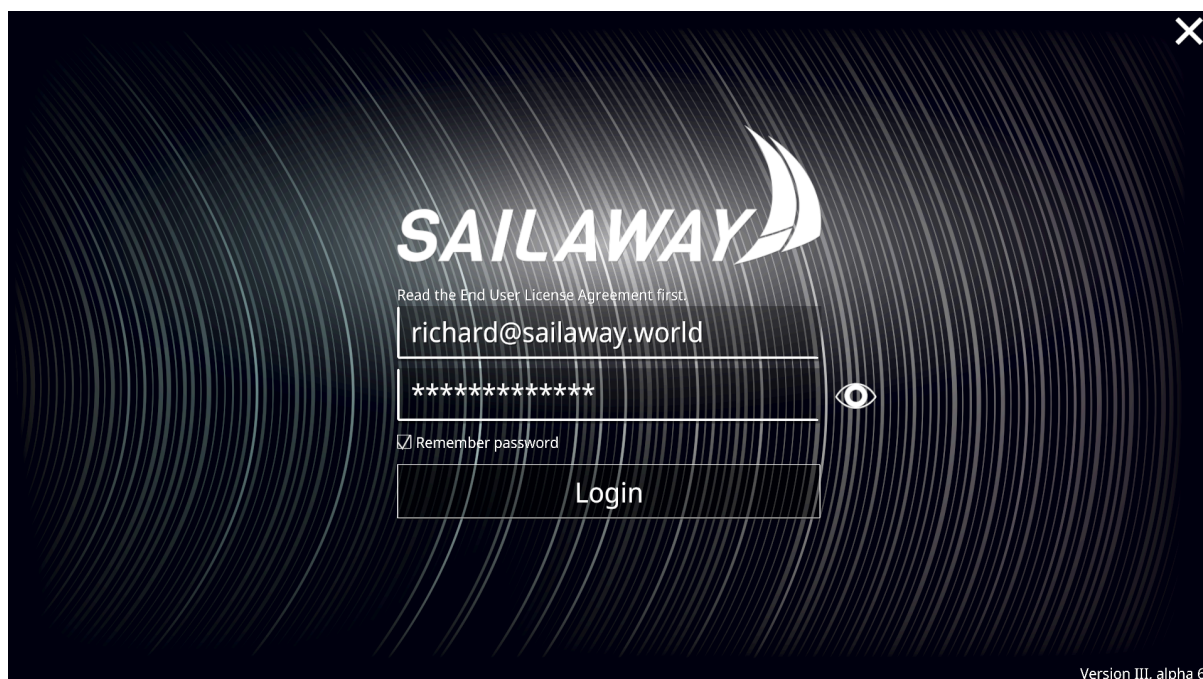
При нажатии на интересующий вас товар откроется окно с подробной информацией о нём.



Также на экране отобразится ваш текущий баланс и кнопка для просмотра истории транзакций. Баланс и история транзакций также доступны на веб-сайте.



# Авторизоваться



Введите адрес электронной почты, который вы использовали при регистрации учетной записи. Регистр букв не имеет значения. Введите свой пароль. На этот раз регистр букв имеет большое значение, поэтому убедитесь, что у вас не включена клавиша Caps Lock. Чтобы проверить только что введенный пароль, нажмите на значок глаза рядом с паролем. (Обратите внимание, что это работает только с только что введенными паролями, а не с сохраненными).

Если у вас включена опция «**Запомнить пароль**», пароль будет зашифрован и сохранен на вашем локальном компьютере для последующего входа в систему. Нажмите клавишу **Enter** или кнопку «**Войти**», чтобы войти в систему и начать свое парусное приключение.

Кнопка «**X**» в правом верхнем углу позволит вам закрыть Sailaway..

## Повторный вход

Если вы войдете в игру сразу после ее закрытия, скорее всего, она не сможет подключиться к многопользовательскому серверу. Это связано с тем, что предыдущее соединение еще не истекло по таймауту. При неудачной попытке подключения Sailaway повторит попытку через несколько секунд. Обычно соединение восстанавливается при следующей попытке.

## Несколько учетных записей

Если вы запускаете Sailaway через Steam или даже если у вас активен клиент Steam, Sailaway обнаружит клиент Steam и автоматически войдет в систему с помощью вашего Steam ID вместо отображения панели входа, где вы можете ввести свой адрес электронной почты и пароль. При наличии нескольких учетных записей Sailaway это может быть неудобно, поскольку у вас никогда не

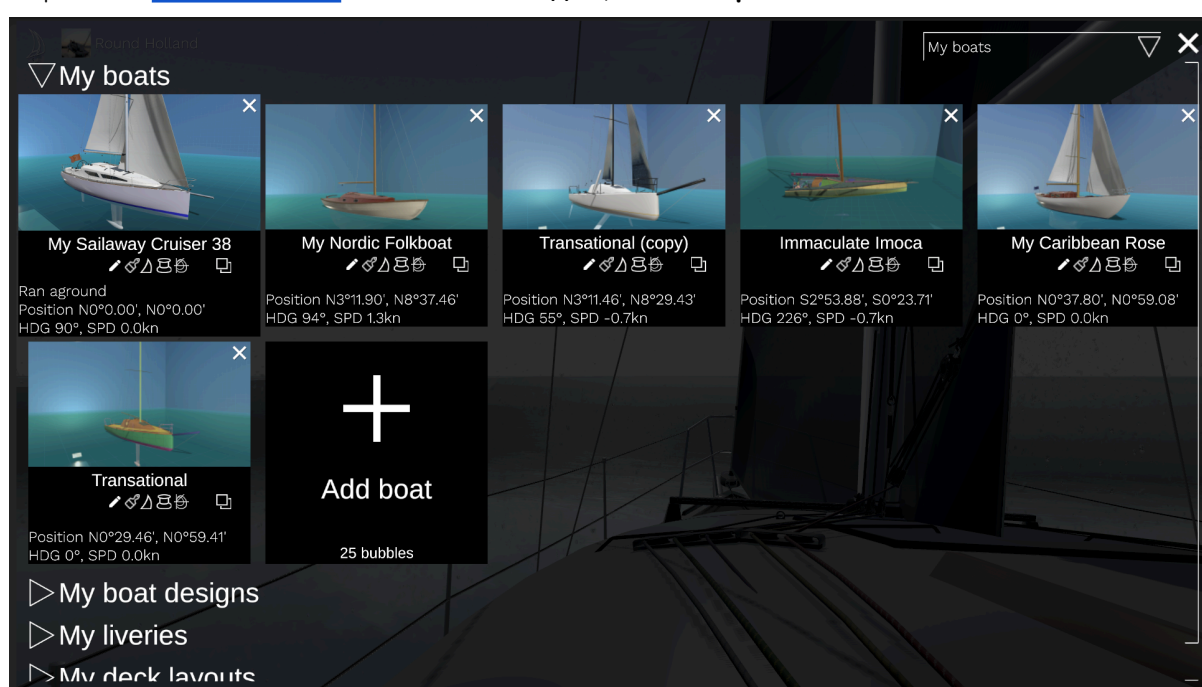


будет возможности выбрать нужную учетную запись. Чтобы отключить вход по Steam ID и всегда отображать панель входа, вы можете добавить аргумент командной строки. Введите “Sailaway.exe nosteam” в командной строке или настройте ярлык на рабочем столе, добавив этот дополнительный аргумент.

## Мои лодки

### Выбор лодки

Перейти к [главное меню](#) и нажмите «**Лодки, инвентарь**».



На экране отобразятся все имеющиеся у вас лодки, а также возможность добавить лодку в список. Вы можете переключиться на одну из лодок, показанных здесь, щелкнув по изображению лодки.

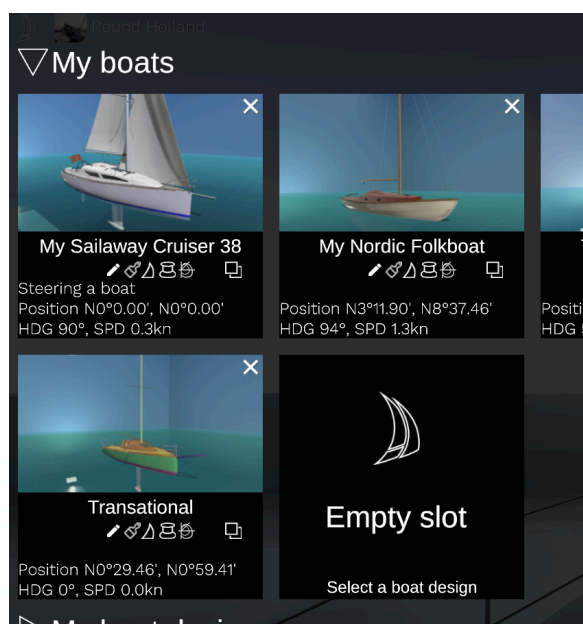
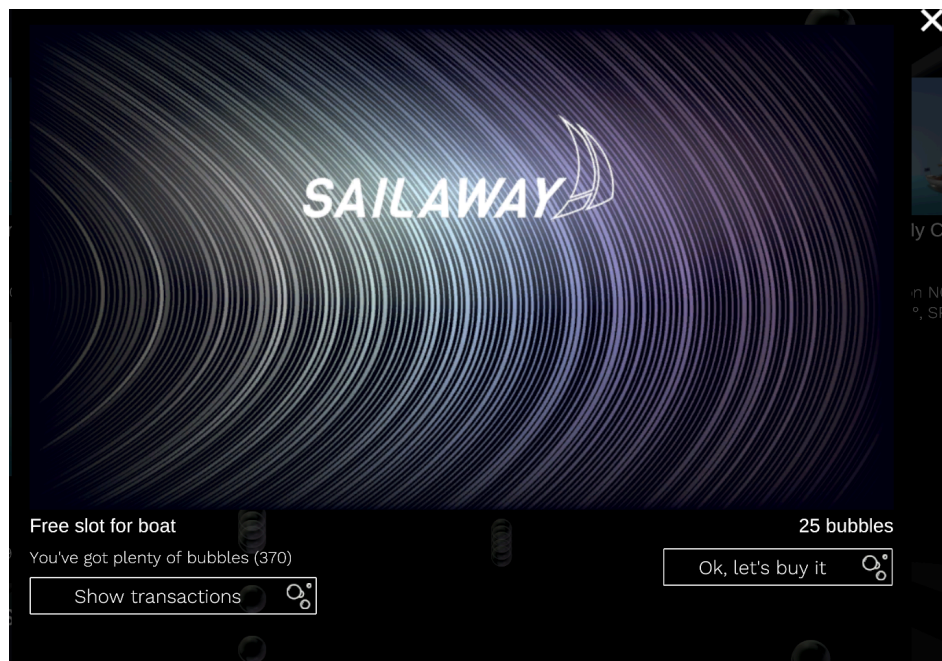
### Командная лодка / клубная лодка


Если вы хотите переключиться на командную лодку (если вы являетесь членом команды и имеете право управлять ею) или на клубную лодку (если вы являетесь членом клуба и имеете право управлять ею от имени этого клуба), вам нужно открыть список в правом верхнем углу, который по умолчанию называется «**Мои лодки**». Открыв его, вы увидите список команд и клубов.

Переключившись на команду или клуб, вы увидите лодки, принадлежащие этой команде или клубу.

## Добавление новой лодки

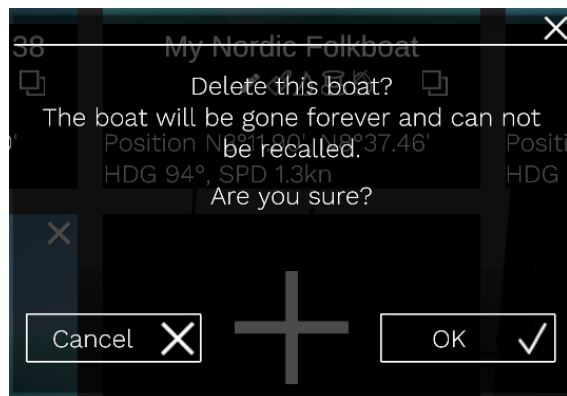
Чтобы добавить новую лодку в список, вам потребуется свободное место для её хранения. Нажмите на плитку с надписью «**Добавить лодку**». Отобразится экран покупки, и после того, как вы решите купить лодку и завершите транзакцию, появится новая плитка с надписью «**Свободное место**»



Теперь вы можете заполнить это место настоящей лодкой. Это может быть копия уже имеющейся у вас лодки (для этого нажмите на значок копирования).  (на плитке лодки, которую вы хотите скопировать). Или это может быть новая лодка, созданная по проекту, который у вас уже есть.

## Удаление лодки

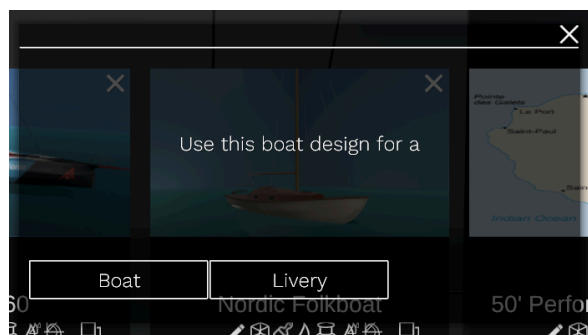
В качестве альтернативы вы можете удалить существующую лодку, чтобы освободить слот. Этот слот затем можно будет использовать для новой лодки. Чтобы удалить лодку, нажмите на крестик в правом верхнем углу плитки лодки.



Имейте в виду, что удаление лодки — это необратимое действие.

## Выбор конструкции лодки

Нажмите стрелку рядом с меткой **«Мои проекты лодок»**, чтобы отобразить принадлежащие вам проекты лодок. Чтобы заполнить пустое место для лодки, выберите нужный проект. Может появиться панель, в которой вас спросят, хотите ли вы создать раскраску или планировку палубы для этого проекта лодки (зависит от наличия свободных мест для этого) или добавить лодку. Нажмите **«Лодка»**.



## Покупка лодки по индивидуальному проекту


Когда откроется раздел «Мои проекты лодок», вы увидите список проектов лодок, которые у вас есть. Также вы увидите пустую плитку с заголовком **«Купить проект лодки»**. Нажав на нее, вы откроете экран рынка лодок Sailaway. Прокрутите строки, чтобы найти нужную вам лодку. Или вы можете ввести (часть) названия в поле поиска в правом верхнем углу.

После того, как вы сделали свой выбор и завершили транзакцию, дизайн лодки отобразится в вашем списке. Нажав на дизайн, вы можете добавить реальную лодку, при условии, что у вас есть для неё свободное место. С помощью дизайна лодки можно создать неограниченное количество лодок.

## Создание дизайна лодки

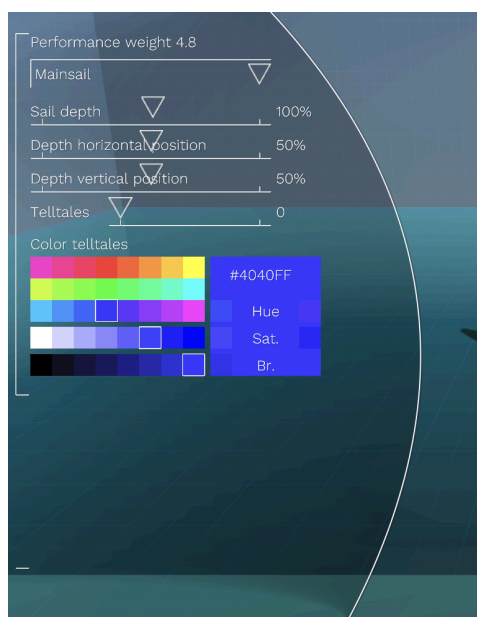
Также можно создать свой собственный проект лодки. Для этого вам понадобится свободный слот для проекта лодки. Если у вас нет свободного слота для проекта лодки, нажмите «Создать проект лодки» и завершите транзакцию. Подробнее здесь [Руководство по проектированию парусных лодок](#) инструкции по созданию лодки по вашему проекту.

## Кастомизация лодки

Чтобы изменить цвет и текстуру лодки, нажмите на значок кисти  на плитке вашей лодки. См. главу «Материалы и текстуры» [Руководство по проектированию парусных лодок](#) Чтобы научиться красить свою лодку, вы можете настроить фурнитуру и линии шкота, щелкнув значок лебедки на плитке вашей лодки

## Парусный гардероб

Щёлкните по значку паруса на плитке вашей лодки. Это откроет конструктор лодок. Выбрав парус, вы можете изменить его форму в пределах границ дизайна лодки. Это похоже на то, как если бы вы обратились к мастеру по изготовлению парусов и попросили сделать парус с немного более изогнутой нижней частью

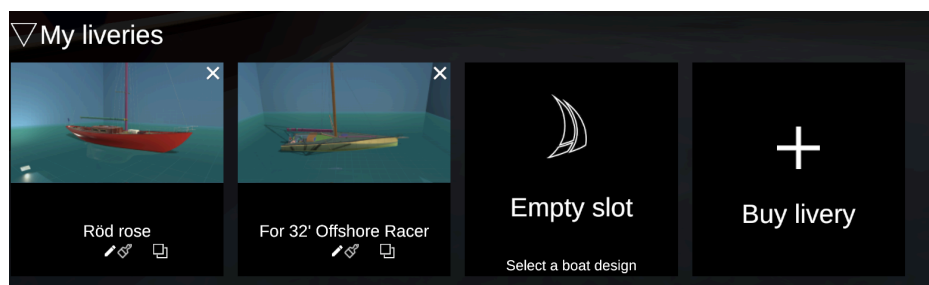


Настройки повлияют на поведение и скорость вашей лодки. Вы можете менять их так часто, как захотите, для экспериментов, но изменить настройки после начала гонки, плавания или маршрута невозможно.


## Ливреи

Нажмите на стрелку рядом с меткой «**Мои ливреи**» на экране «**Мои лодки**». Вы можете покупать раскраски у других яхтсменов, или, если вы стали мастером по индивидуальной настройке своих

лодок, вы можете поделиться своими проектами с другими яхтсменами, создав собственную раскраску.



Чтобы получить раскраску от другого игрока, нажмите **«Купить раскраску»** и выберите нужную вам раскраску. Но имейте в виду, что на рынке Sailaway отображаются все раскраски для всех типов лодок. Если у вас еще нет лодки именно этого типа, раскраска может оказаться для вас бесполезной. Это связано с тем, что раскраски применяются только к одному типу лодок. Конечно, вы можете приобрести лодку позже.

После того, как раскраска появится в вашем инвентаре, вы можете нажать на значок кисти  На плитке лодки, на которую вы хотите нанести раскраску. Отобразится окно конструктора лодок. Теперь нажмите кнопку **«Нанести раскраску на лодку...»** и выберите нужную раскраску из появившегося списка.

Чтобы создать собственную раскраску, сначала убедитесь, что у вас есть свободный слот. Вы можете приобрести свободный слот, нажав на плитку с названием «Создать раскраску» и завершив транзакцию. Затем выберите дизайн лодки в разделе «Мои дизайны лодок». Вам будет предложено выбрать, хотите ли вы использовать дизайн лодки для лодки или для раскраски. Нажмите «Раскраска».

Теперь вы можете настроить внешний вид лодки в конструкторе лодок. Когда вы закончите и останетесь довольны, вы можете продать её и выставить на продажу на торговой площадке. Смотрите [Руководство по проектированию парусных лодок](#)

Однако, возможно, будет удобнее настроить свою собственную лодку и тщательно её протестировать. А когда всё будет выглядеть так, как вы хотите, перейдите на экран «Мои лодки» и нажмите значок копирования на плитке вашей лодки. Если у вас есть свободное место для оформления, вам будет предложено скопировать лодку на новую лодку, в оформление или на планировку палубы. Нажмите «Оформление»..

## Планы палуб

Нажмите на стрелку рядом с меткой «Мои схемы палуб» на экране «Мои лодки». Вы можете купить схемы палуб у других яхтсменов, или, если вы стали мастером в самостоятельной настройке своих

лодок, вы можете поделиться своими проектами с другими яхтсменами, создав собственную схему палубы..

Чтобы получить схему палубы от другого продавца, нажмите «Купить схему палубы» и выберите нужную вам схему. Но имейте в виду, что на рынке Sailaway отображаются все схемы палуб для всех типов лодок. Если у вас еще нет лодки именно этого типа, схема палубы может оказаться для вас бесполезной. Это связано с тем, что схемы палуб подходят только для одного типа лодок. Конечно, вы можете приобрести лодку позже.

После того, как планировка палубы появится в вашем инвентаре, вы можете щелкнуть значок лебедки на плитке лодки, к которой хотите применить планировку палубы. Откроется окно конструктора лодок. Теперь нажмите кнопку «Применить планировку палубы к лодке...» и выберите нужную планировку палубы из появившегося списка.

Чтобы создать собственную планировку палубы, сначала убедитесь, что у вас есть свободный слот. Вы можете приобрести свободный слот, нажав на название плитки **«Создать планировку палубы»** и завершив транзакцию. Затем выберите проект лодки в разделе **«Мои проекты лодок»**. Вам будет предложено выбрать, хотите ли вы использовать проект лодки для лодки или для планировки палубы. Нажмите **«Планировка палубы»**.

Теперь вы можете настроить трим линии отделки и фурнитуру в конструкторе лодок. Когда вы закончите и останетесь довольны, вы можете продать лодку и выставить её на продажу на торговой площадке. См. [Руководство по проектированию парусных лодок](#)

Однако, возможно, будет удобнее настроить свою лодку самостоятельно и тщательно её протестировать. А когда всё будет работать как надо, перейдите на экран **«Мои лодки»** и нажмите значок копирования на плитке вашей лодки. Если у вас есть свободный слот для планировки палубы, вам будет предложено скопировать лодку на новую лодку, в новую ливрею или на новую планировку палубы. Нажмите **«Планировка палубы»**.

## Плавание

### Управление лодкой

У каждой лодки есть как минимум один штурвал, румпель или удлинитель румпеля для управления. Вы можете навести на него курсор мыши или перекрестие, и он загорится. При щелчке по нему он будет выделен. А когда он выделен, вы можете управлять им. Это можно сделать перетаскиванием мыши, колесиком мыши или клавишами F/R.

Ещё один способ управления — использование клавиш Z/X. Независимо от вашего положения на лодке и независимо от того, используется ли штурвал или румпель, лодка будет поворачивать влево при нажатии клавиши Z и вправо при нажатии клавиши X.

## Погодный крен

Когда боковая точка приложения силы (центр парусов) и боковая точка трения (середина подводной части лодки) не совпадают, лодка пытается повернуть. Обычно это происходит, когда лодка сильно кренится. Парус толкает лодку в направлении ветра. Это эффект самокоррекции. Лодка слишком сильно кренится, и при повороте против ветра давление в парусах уменьшается.

В Sailaway этот эффект работает немного иначе. Лодка не поворачивает автоматически из-за эффекта наветренного крена. В противном случае вы бы сошли с ума, потому что вам постоянно приходилось бы корректировать руль, чтобы удерживать лодку на курсе. Лодка автоматически компенсирует этот эффект, корректируя руль за вас. Когда вы пытаетесь управлять лодкой, поворачивать руль против наветренного крена сложнее, чем управлять ею с помощью наветренного крена.

Побочным эффектом автоматического противодействия наветренному крену является то, что руль волочится по воде и замедляет лодку. Поэтому необходимо учитывать это во время плавания.

Старайтесь сбалансировать паруса. Если наветренный крен слишком сильный, уменьшите площадь грота и/или поднимите более широкий передний парус. И, конечно же, старайтесь удерживать лодку в вертикальном положении, сидя на наветренной стороне.

## Плавание назад

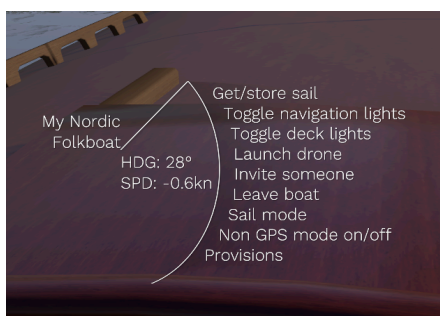
Когда лодка движется задним ходом, руль работает в обратном направлении. В какой-то момент вы можете оказаться в неприятной ситуации, когда лодка постоянно движется против ветра, и выбраться из неё будет сложно. Это происходит потому, что каждый раз, когда лодка движется задним ходом, действие руля меняется на противоположное. Чтобы выйти из этой ситуации:

Следите за скоростью лодки на воде. Если она движется назад, поверните руль в другую сторону. Наблюдайте, как лодка постепенно отклоняется от ветра. Следите за скоростью на воде, и как только лодка снова начнет двигаться вперед, поверните руль до упора..

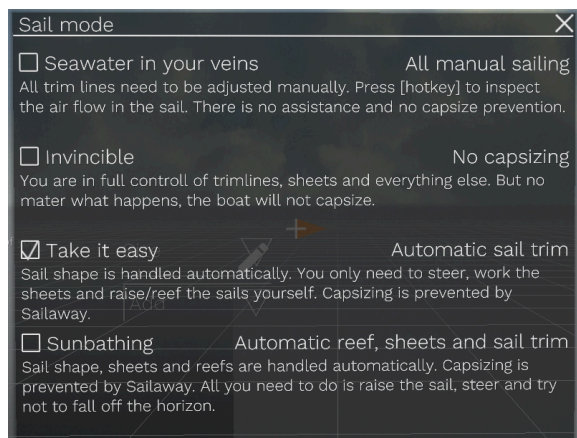
## Автоматические режимы плавания

Чтобы переключиться в режим плавания под парусом, щелкните по лодке, чтобы вызвать всплывающее меню, и выберите «**Режим плавания**»





Появится модальное окно, позволяющее изменить режим.

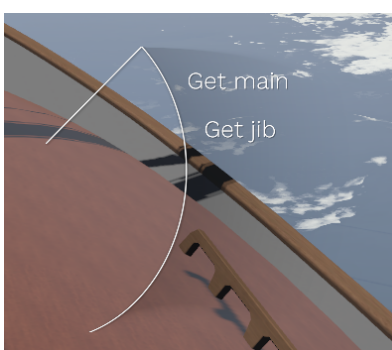
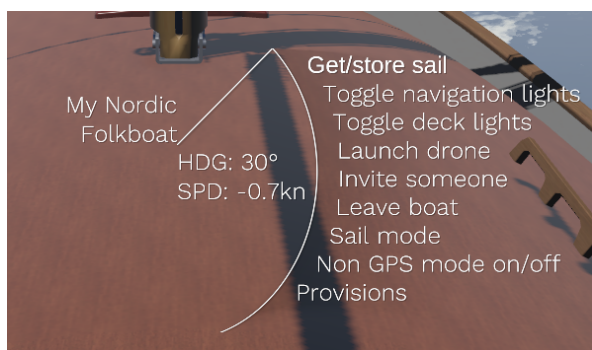


Наибольший объем ручных действий требуется при выборе верхнего варианта, наименьший — при выборе нижнего. Возможно, не все варианты будут иметь эффект. Это связано с тем, что при участии в соревновании могут быть установлены ограничения на режим управления парусами. Если для соревнования установлен режим **«Непобедимый — без опрокидывания»**, то варианты **«Расслабься — автоматическая настройка парусов»** и **«Загорая — автоматическое рифление, шкоты и настройка парусов»** будут недоступны или не будут иметь эффекта после режима **«Непобедимый — без опрокидывания»**. Но у вас по-прежнему есть возможность выбрать режим **«Морская вода в ваших жилах — полностью ручное управление»**.

## Поднятие и спуск парусов

Когда лодка не используется, паруса хранятся под палубой. Поэтому первый шаг — поднять парус на палубу и прикрепить его к мачте или штагу, фалу и т. д. Для этого нужно щелкнуть по лодке, чтобы активировать всплывающее меню. Выберите **«Получить/сохранить парус»**. Появится новое всплывающее меню, в котором будут показаны доступные паруса.





Установить парус очень просто: достаточно нажать кнопку «Установить грот» или «Установить стаксель».

Следующий шаг — поднять его с помощью фала. Вам нужно выбрать эту линию следующим образом:

- Наведите на него курсор, пока он не загорится, а затем нажмите.
- Используйте клавиши Q/E, чтобы выбрать его в меню внизу

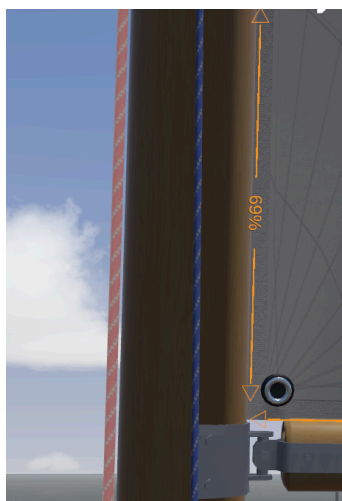


После выбора шнура вы можете перетащить её следующим образом:

- Удерживая и перемещая мышью в направлении линии, вы увидите красную стрелку, указывающую на силу/скорость натяжения. При перемещении в противоположном направлении зеленая стрелка покажет скорость ослабления натяжения.
- управление колесиком мыши
- Нажмите и удерживайте клавишу F, чтобы потянуть, и клавишу R, чтобы ослабить.

Следует помнить об одном: вы не можете поднимать или опускать грот, когда лодка не находится в режиме «против ветра» (то есть нос лодки направлен к ветру). Когда парус полностью поднят и вы продолжаете тянуть, вы можете создать дополнительное натяжение.

Величина натяжения варьируется от 0 до 100%. Она указывается вдоль передней кромки паруса.



Чтобы убрать парус обратно под палубу, необходимо выполнить действия в обратном порядке.

Опустите грот, затем щелкните по корпусу, выберите **«Получить/убрать парус»** и выберите **«Убрать грот»**.

*Во время гонок может возникнуть соблазн оставить все паруса на палубе, готовыми к подъему при необходимости, поскольку это экономит время. Однако следует помнить, что парус на палубе создает сопротивление воздуха и замедляет лодку.*

## Складывание и сворачивание рифов

Установка рифа на грот обычно требует нескольких действий. Это зависит от используемой системы, но обычно это включает в себя установку риф-шнура, ослабление фала, натяжение риф-шнура, натяжение фала и т.д. Это слишком сложно и непрактично для имитации в действии один на один. Вместо этого, для установки рифа используется один элемент управления. Клавиши **Q** и **E** (или **A** и **E** на клавиатуре Azerty) отобразят горизонтальный список всех доступных элементов управления в нижней части экрана. Выбранный в данный момент элемент управления будет выделен в этом списке. Повторное нажатие **Q** или **E** позволит прокрутить список и найти риф или закрутку, которую вы хотите отрегулировать. Также можно привести курсор мыши на список, чтобы выбрать нужный элемент. Теперь отрегулируйте целевое значение для рифа или закрутки с помощью клавиш **F** и **R** или колесика мыши.

## Стропы и органы управления лодкой

Во время плавания вам часто придется регулировать триммеры и шкоты, а также регулируемые части лодки. Вспомните, например, поворотный киль, гидрокрылья, которые можно опускать и поднимать, водяной балласт, руль. Все это также влияет на поведение лодки. Другие регулируемые части, такие как сдвижная крыша, не будут влиять на ходовые качества.

Существует два основных способа регулировки любого из них.

- с помощью мыши или игрового контроллера
- с клавиатурой

Или комбинация того и другого. Обратите внимание, что некоторые части лодки нельзя регулировать мышью, потому что до них просто невозможно дотянуться. Например, поворотный киль или водяной балласт.

### Используя мышь

Наведите камеру на кнехт, лебедку или часть лодки так, чтобы трос или часть лодки были видны и находились не слишком далеко. Когда вы наведете на них курсор мыши, трос или часть лодки загорятся. Теперь щелкните по ним. Трикуляр загорится красным, и появится всплывающее окно с текущим состоянием трикуляра или части лодки.

Вы можете нажать и удерживать кнопку мыши, чтобы перетащить курсор к кнехту или лебедке или от них, чтобы ослабить или ослабить натяжение троса. Стрелка показывает направление движения мыши. Не нажимайте кнопку мыши без перетаскивания, так как это отменит выбор триммера. В качестве альтернативы вы также можете использовать колесико мыши для регулировки натяжения троса. Еще один вариант — нажать клавишу F для натяжения или клавишу R для ослабления.

После щелчка по части лодки, удерживайте кнопку мыши, чтобы перетащить подводное крыло вниз/вверх, сдвинуть крышу вниз/вниз/открыть, поднять или опустить руль или шверт. Таким образом вы устанавливаете новое целевое значение. Затем часть лодки, по которой вы щелкнули, будет автоматически подстраиваться под это новое целевое значение со своей собственной скоростью. В качестве альтернативы перетаскиванию вы также можете установить новое целевое значение с помощью колесика мыши.

### Используя клавиатуру

Нажатие клавиш **Q** и **E** (или A и E на клавиатуре Azerty) отобразит горизонтальный список всех доступных элементов управления в нижней части экрана. Выбранный в данный момент элемент управления будет выделен в этом списке. Повторное нажатие **Q** или **E** позволит прокрутить список и найти линию триммера или часть лодки, которую вы хотите отрегулировать. Также можновести курсор мыши на список, чтобы выбрать другой элемент.

Всплывающее окно отобразит текущее состояние выбранного элемента управления. С помощью клавиш F и R можно плавно/плавно перемещать/поднимать/опускать/закрывать/открывать триммерную линию или часть лодки. Также это можно делать с помощью колесика мыши.

## Снять выделение

Обратите внимание, что линия обрезки останется выделенной некоторое время. При перетаскивании мышью вы можете случайно изменить линию обрезки. Чтобы этого избежать, после завершения работы щелкните правой кнопкой мыши. Это снимет выделение с линии обрезки.

## Судовой журнал

Записи в журнале автоматически создаются в следующих ситуациях:

- статус меняется между одним из значений: плавание, дрейф, посадка на мель, опрокидывание, закончилась еда/вода, стояние на якоре, швартовка
- В окне «Мои маршруты» выбирается новый маршрут.
- вы отменили парусное мероприятие
- 12 часов после предыдущей записи в судовом журнале, когда судно находится в режиме плавания
- Курс меняется более чем на 20 градусов, судно находится в режиме "плавание под парусом", участвует в парусном соревновании, а предыдущая запись в судовом журнале датируется как минимум 30 минутами ранее
- пройден путевой пункт
- Трансляция гонки завершена
- лодка телепортируется
- судовой журнал открыт или закрыт
- Добавлена запись в бортовой журнал, сделанная вручную

Новый судовой журнал начинается всякий раз, когда маршрут устанавливается в качестве нового маршрута следования или когда начинается парусное соревнование

## Провизия

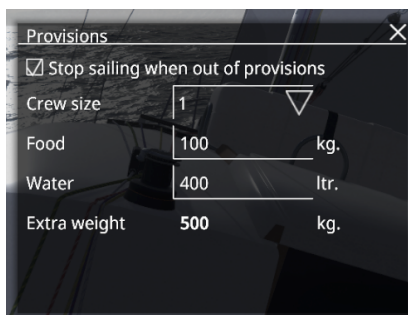
В системе Sailaway используется простая система учета запасов провизии. Учитываются только продукты питания и вода, и их количество измеряется в килограммах и литрах. Вес этих запасов добавляется к общему весу лодки и, таким образом, влияет на водоизмещение и скорость

Запасы провизии будут «расходиться» ежедневно, пока у вас не закончится еда или вода. После этого лодка остановится и начнет дрейфовать по течению и ветру.

Чтобы активировать эту систему, щелкните по лодке и выберите «Провизия»



Откроется окно «Провизия»



Убедитесь, что галочка включена.

Затем установите размер экипажа и количество еды и воды, которые вы хотите взять с собой в путешествие.

Обратите внимание, что вы можете (пополнять) запасы только тогда, когда лодка находится недалеко от берега.

Если вы участвуете в гонке, вы можете пополнять запасы только перед стартом. Не во время гонки. Поэтому вам придется взять с собой ровно столько, чтобы добраться до финиша.

Сервер будет позаботиться об уменьшении запасов следующим образом:

Запас воды уменьшается на

:

Размер экипажа \* 1,5 литра в сутки при температуре 15 градусов Цельсия или ниже  
варьируется

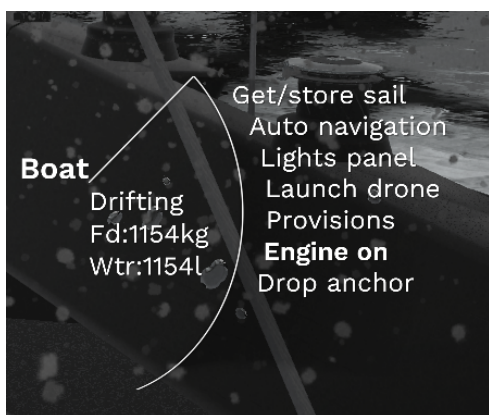
Численность экипажа \* 3 литра в сутки при температуре воздуха 30 градусов Цельсия или  
выше

Продовольствие сокращается на:

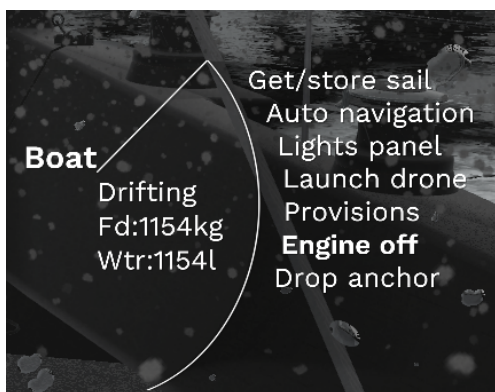
Размер экипажа \* 1 кг в день

## Моторы

Если на лодке есть двигатель, вы можете включить его, щелкнув по лодке и выбрав **«Включить двигатель»** во всплывающем меню.



Чтобы отключить двигатели, вы можете снова щелкнуть по лодке и выбрать «**Выключить двигатели**»..



## Дроссель

На лодках с 2 или 4 двигателями управление левым и правым двигателем (двигателями) может осуществляться отдельно.

Для увеличения тяги нажмите клавиши G (левый двигатель) и H (правый двигатель).

Для уменьшения тяги или переключения на задний ход нажмите клавиши V (левый двигатель) и B (правый двигатель).

Для лодок с 1 или 3 двигателями не имеет значения, нажимаете ли вы G или H, обе клавиши увеличивают тягу. То же самое относится к клавишам V и B, их функции идентичны..

Когда дроссель равен нулю, лодка может двигаться либо задним ходом (нажатием V/B), либо передним ходом (G/H).

Когда дроссель больше нуля, лодка будет двигаться вперед, и нажатие V/B для уменьшения дросселя снова вернет его в нейтральное положение. Задний ход — нет.

Отпустите клавиши V/B и нажмите их снова, чтобы переключиться на задний ход.

.

Когда дроссельная заслонка находится ниже нуля, лодка будет двигаться назад, и нажатие клавиш G/H для увеличения дроссельной заслонки будет уменьшать мощность двигателя до тех пор, пока она снова не вернется в нейтральное положение. **Переключение на передний ход не произойдет.** Отпустите клавиши **G/H** и нажмите их еще раз, чтобы переключиться на передний ход.

Без приборов сложно определить скорость вращения двигателя. Особенно это касается электродвигателя, который издает очень мало шума.

## Рулевое управление

Руль не будет работать, когда лодка движется с нулевой скоростью, если только не нажать на педаль газа.

Руль будет работать в противоположном направлении, когда лодка движется назад.

Когда лодка движется с нулевой скоростью и двигатель включен в обратном направлении, она будет стремиться развернуться из-за вращения винта. Попытки компенсировать это рулем не дадут эффекта, пока лодка не наберет достаточную скорость. У лодок с двумя двигателями такого эффекта не будет, если оба двигателя одновременно включены в обратном направлении, поскольку их винты вращаются в противоположных направлениях.

Суда с двумя или четырьмя двигателями могут управлять левым и правым двигателями отдельно. Это облегчает маневрирование. Переключив один двигатель в режим заднего хода, а другой — в режим переднего хода, судно может развернуться вокруг своей оси.

## Плавание вместе

Вы можете пригласить кого-либо на борт, отправив ему/ей приглашение в личном сообщении (см. [Приглашения](#))

Чтобы избавиться от кого-либо на борту, вы можете щелкнуть по аватару и выбрать **«Удалить с лодки»**. Но имейте в виду, что это крайний способ. Возможно, лучше предложить им вернуться на свою лодку или спросить, не хотят ли они уйти.

## Якорение

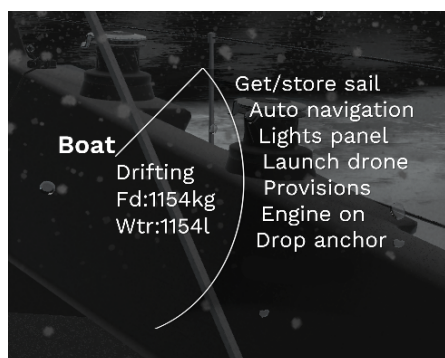
*Функция привязки в настоящее время доступна только в упрощенной реализации. В будущих версиях она будет реализована более реалистично..*

Сначала вам нужно будет спустить паруса. Убедитесь, что лодка находится в положении «против ветра», когда вы будете спускать грот или бизань.

Щелкните по лодке, чтобы активировать всплывающее меню.

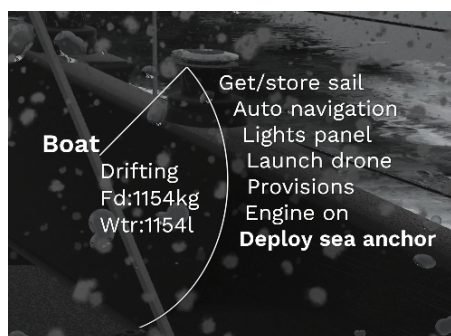
.

## Якорь



Когда паруса полностью спущены или убраны, а глубина воды достигает максимум 50 метров, в меню появится опция **«Бросить якорь»**. Нажатие на эту опцию изменит статус лодки на **«На якорь»**. Теперь лодка будет оставаться на месте, независимо от обстоятельств. В будущих версиях это будет сделано немного реалистичнее, но на данный момент лодка не будет двигаться при изменении ветра или прилива. Якорь также безотказен. Всплывающее меню лодки будет указывать текущий статус — **«На якорь»**.

## Плавучий якорь

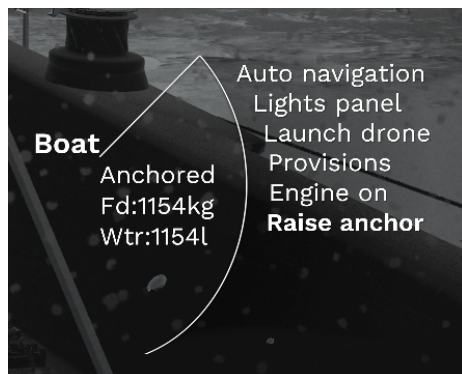


Когда паруса полностью спущены или убраны, а глубина воды превышает 50 метров, в меню появится опция **«Развернуть плавучий якорь»**. Плавучий якорь — это парашют в воде, используемый для предотвращения сильного сноса лодки ветром. Его часто используют во время сильных штормов, чтобы удерживать нос лодки по направлению к волнам. Нажатие на эту опцию изменит статус лодки на **«На якорь»**. Лодка развернется против ветра и будет двигаться по течению. В данный момент плавучий якорь не виден. Во всплывающем меню лодки будет указано, что ее текущий статус — **«Плавучий якорь»**.



## Поднять якорь

Чтобы снова начать плавание и поднять паруса, сначала необходимо поднять якорь / убрать плавучий якорь. Щелкните по лодке, чтобы открыть всплывающее меню, и выберите «**Поднять якорь**»



## Швартовка

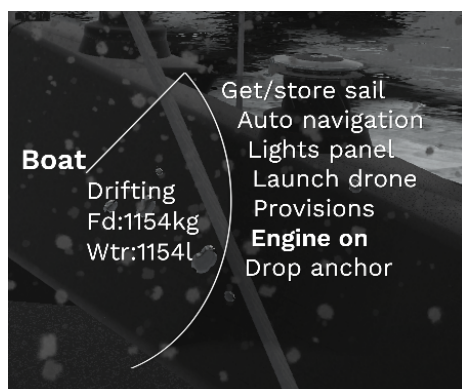
*В настоящее время функция швартовки доступна только в упрощенной версии. В будущей версии она будет реализована более реалистично.*

Для швартовки лодки сначала необходимо спустить все паруса. Убедитесь, что лодка находится в положении «против ветра», когда вы пытаетесь спустить грот или бизань.

## Швартовка

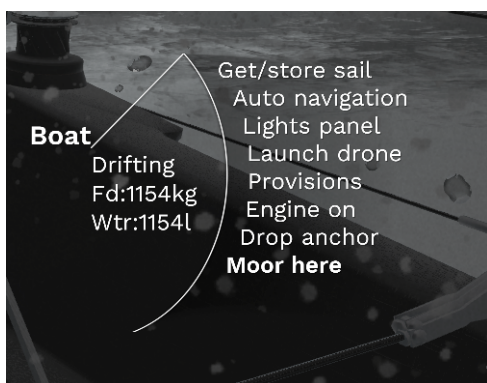
Если на вашей лодке есть двигатель:

Щелкните по лодке, чтобы активировать всплывающее меню.



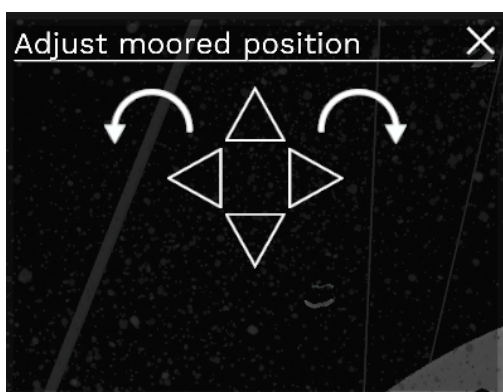
Выберите «**Включить двигатель**». Используйте клавиши G/H и V/B для управления дроссельной заслонкой двигателя. Подведите лодку ближе к месту швартовки, когда это потребуется.

Нажмите на лодку, чтобы активировать всплывающее меню.



Когда все паруса спущены или убраны, и когда лодка находится в пределах 6 метров от берега или строительной площадки, в меню появится опция **«Пришвартоваться здесь»**.

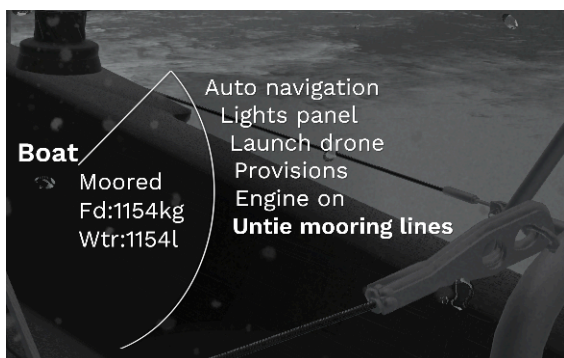
Нажатие на эту опцию изменит статус лодки на **«Пришвартована»**, и в верхней части экрана откроется окно для регулировки положения швартовки.



С помощью этих 6 кнопок вы можете выровнять свою лодку относительно причала или пирса. В будущей версии это будет сделано более реалистично с использованием швартовочных тросов. Но пока лодка просто останется на месте.

## Отвязать швартовочные тросы

Для этого нужно отключить фантастическую возможность и поднять паруса, и вам сразу потребуется поднять якорь/убрать морской якорь. Нажмите на лодку, чтобы открыть всплывающее меню, и выберите **«Отвязать швартовочные тросы»**.



Состояние лодки изменится на «**Дрейфует**». Вы можете использовать двигатель (если он есть), чтобы выйти на открытое пространство, развернуть лодку против ветра и поднять грот.

## Сел на мель

Когда лодка окажется на мелководье, внутренний статус изменится на «**сел на мель**». Это отобразится в виде сообщения в верхней части экрана. Это также может произойти, когда ваша лодка находится в автономном режиме.

При изменении статуса лодка будет вести себя по-другому. Скорость резко снизится, боковой дрейф уменьшится, киль будет ударяться о морское дно каждый раз, когда волны будут опускать лодку обратно на дно.

## Застрявший

Если лодка находится на глубине, по крайней мере, на 1 метр меньше необходимой, система Sailaway рассматривает её как севшую на мель. Лодка перестаёт двигаться и считается прочно зарытой в грунт.

## Расслабляясь

Если лодка села на мель:

1. Поднимите шверт (само собой разумеется...)
2. Спустите паруса и расслабьтесь, ожидая прилива
3. Телепортируйтесь. Это приведет к вашей дисквалификации, если вы участвовали в гонке.

Если лодка села на мель:

1. Поднимите шверт
2. Попробуйте плыть свободно. Может показаться, что лодка не движется, но не обманывайтесь этим. Лодка движется всего на несколько сантиметров в секунду, но она движется. Поэтому направляйте лодку (это тоже происходит очень медленно) в сторону более глубокой воды, поднимите паруса, перенесите вес тела, чтобы увеличить киль, и ждите, пока она медленно не освободится от парусов. Будьте осторожны, не плывите к еще более мелководью, потому что в какой-то момент лодка будет считаться «**севшей на мель**», и шансов на свободное плавание больше не будет. И да, вы можете проплыть даже сквозь твердую скалу..
3. Дождитесь прилива
4. Телепортируйтесь. Это приведет к вашей дисквалификации, если вы участвовали в гонке.

## Текущий

Для вашего удобства, при посадке на мель течение не усиливается. Ведь если бы именно течение стало причиной посадки, освободиться было бы очень сложно. Но как только лодка освободится, течение снова усилится. Будьте внимательны.

# Инструменты

## Панель управления

Элементы управления панелью находятся в правом верхнем углу экрана. Там расположены 3 маленькие кнопки: редактирование, увеличение яркости и уменьшение яркости.



Нажав кнопку редактирования, вы можете изменить размер и положение уже отображаемых инструментов или добавить новый инструмент.



Изменение размера и положения работает так же, как и для любого другого окна. Вы можете перетащить прибор, захватив верхнюю панель. Измените размер, захватив один из нижних углов. Крестик удалит прибор с панели управления.

Добавьте прибор с помощью списка. Он отобразит список всех приборов, которыми вы в данный момент владеете.

Значок глаза можно включать и выключать для отображения/скрытия прибора на экране.

Последний значок можно использовать для отображения прибора на вашей лодке, но не на экране.

Приборы на лодке по умолчанию имеют пустой экран. Этот экран заполняется тем, что вы выводите на экран в порядке сверху вниз, слева направо. На лодке могут отображаться только те приборы,

которые в настройках отмечены как «**Показать на лодке**». На скриншоте в качестве примера подходит только самый левый прибор, который и будет отображаться на лодке. Порядок отображения приборов на вашей лодке определяется координатами на борту в порядке спереди назад, слева направо.



Приборы в текущей версии Sailaway III являются временными. Они будут заменены в следующей версии.

При нажатии на маленький значок карандаша рядом с приборами вы можете изменить общий размер, добавить панели приборов и перетащить существующие панели в другое место. В альфа-версии 3 всё работает немного странно, но вся необходимая информация для управления яхтой присутствует.

## Курс, центр тяжести и пеленг

Существует несколько терминов, указывающих направление движения лодки. Все они немного отличаются друг от друга, и важно понимать это различие.

Магнитный компас указывает на магнитный север, который отличается от истинного севера.

В яхте Sailaway есть внутренний компас, который всегда показывает точное направление движения лодки относительно точного севера Земли.

### Истинный курс (HDG)

Направление виртуальной линии между серединой кормы и носом лодки.

Когда лодка движется с включенным режимом GPS, курс (HDG) на приборах соответствует истинному курсу.

**GPS mode -> HDG = true heading**

## Вариация

Это разница между магнитным севером Земли и истинным севером. Она варьируется в зависимости от местоположения. Модель, используемая в Sailaway, разработана NOAA. Дополнительную информацию можно найти здесь. <http://www.ngdc.noaa.gov/geomag/WMM/DoDWMM.shtml>

## Отклонение

Это эффект воздействия металлических частей лодки на магнитный компас. Он варьируется в зависимости от лодки, пока компас находится на месте, и всегда составляет плюс-минус несколько градусов. Значение может отличаться для разных курсов.

В Sailaway это реализовано как единое фиксированное значение для каждой лодки независимо от курса. Это невидимое значение, и вам придется выяснить его самостоятельно.

## Магнитный курс (HDG)

Формула для перехода от магнитного курса к истинному курсу:

Магнитный курс (HDG) + Вариация + Отклонение = Истинный курс (HDG)

Поскольку Sailaway — это компьютерная программа, а не человек с магнитным компасом в руках, она выполняет вычисления в обратном порядке:

Истинный курс (HDG) - Склонение - Отклонение = Магнитный курс (HDG)

Когда судно находится в режиме без GPS, на приборах отображается именно этот курс.

**Non-GPS mode -> HDG = magnetic heading**

## Курс относительно земли (ЦГ)

К сожалению, на парусной лодке курс, по которому она движется, не всегда совпадает с направлением её движения.

Существует несколько факторов, которые толкают лодку в другом направлении.

Первый из них — течение. Вода на озере неподвижна, но открытая вода обычно находится в движении. А это значит, что лодка движется вместе с ней. В Sailaway реализованы 2 типа течения:

- океанские течения (долгосрочные последствия, такие как Эль-Ниньо)
- Приливное течение (кратковременный эффект с циклом примерно в 12 часов, обусловленный притяжением Луны и Солнца к воде).

Второй фактор — дрейф. Ветер толкает лодку вперед, но в зависимости от направления ветра также толкает ее вбок.

**Истинный курс (HDG) + океанское течение + приливное течение + дрейф = курс относительно земли (COG)**

Это видно только тогда, когда лодка находится в режиме GPS.

.

## Пеленг

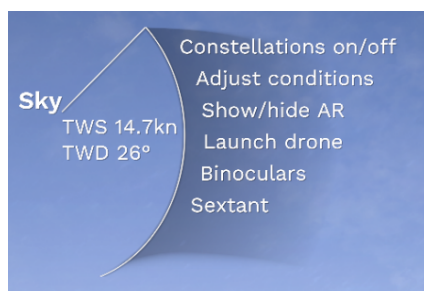
Это направление движения объекта в мире. Не следует путать с курсом лодки. Нельзя сказать: «Мой пеленг — xxx градусов», всегда нужно говорить: «Пеленг... (например, маяка) — xxx градусов».

В режиме GPS можно отобразить истинный пеленг объектов, включив режим дополненной реальности (**AR**).

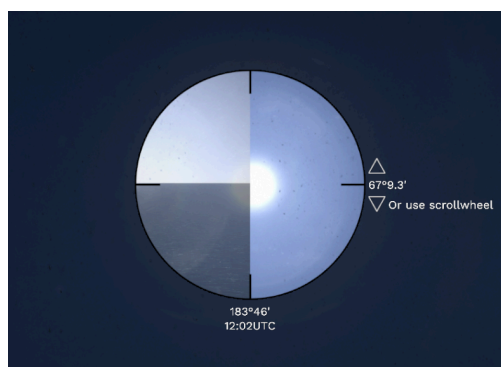
В режиме без GPS можно отобразить магнитный пеленг звезд и планет, щелкнув по «Небу» и выбрав «Высота, азимут» (вкл/выкл). Для небесного объекта пеленг называется азимутом. На самом деле азимут — это угол между севером и вертикальной линией, проведенной от небесного тела к горизонту.

## Секстант

Щелкните в любом месте неба, чтобы открыть всплывающее меню, и выберите «Секстант»



Это позволит вам смотреть через секстант.



Измените направление взгляда, как обычно, чтобы навести на Солнце или другое небесное тело в центр. Теперь измените угол высоты с помощью двух кнопок со стрелками или колесика мыши, пока горизонт не станет виден в левой половине секстанта.

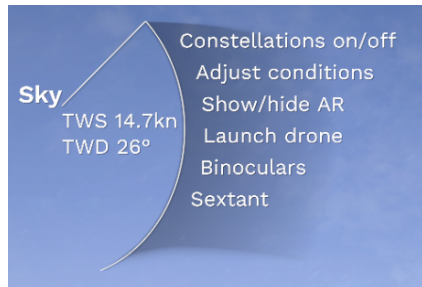
Показания азимута и высоты можно считать с экрана. Обратите внимание, что для азимута используется магнитный компас.

Чтобы прекратить наблюдение через секстант, нажмите клавишу ESC.

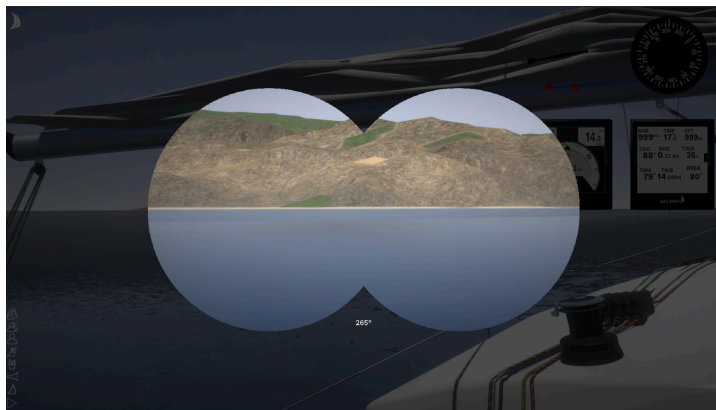


## Бинокль

Щелкните в любом месте неба, чтобы открыть всплывающее меню с изображением неба, и выберите «Бинокль».



Это позволит вам посмотреть в бинокль



Измените направление обзора, как обычно, чтобы нужный вам объект оказался в центре. Обратите внимание, что удаленные парусные лодки могут выглядеть несколько неуклюже, поскольку для повышения производительности используются модели LOD.

Обратите внимание, что показанный ниже пеленг основан на магнитном компасе.

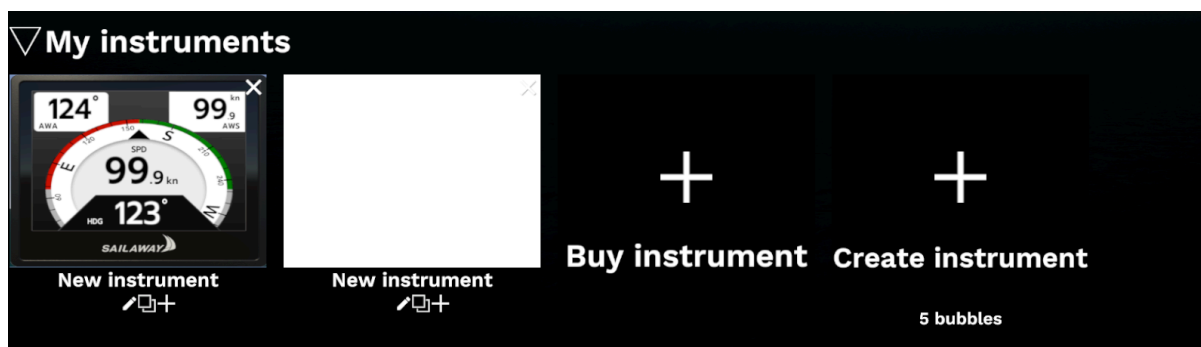
Чтобы прекратить наблюдение через бинокль, нажмите клавишу ESC.

## Создание инструментов

### Добавить новый инструмент

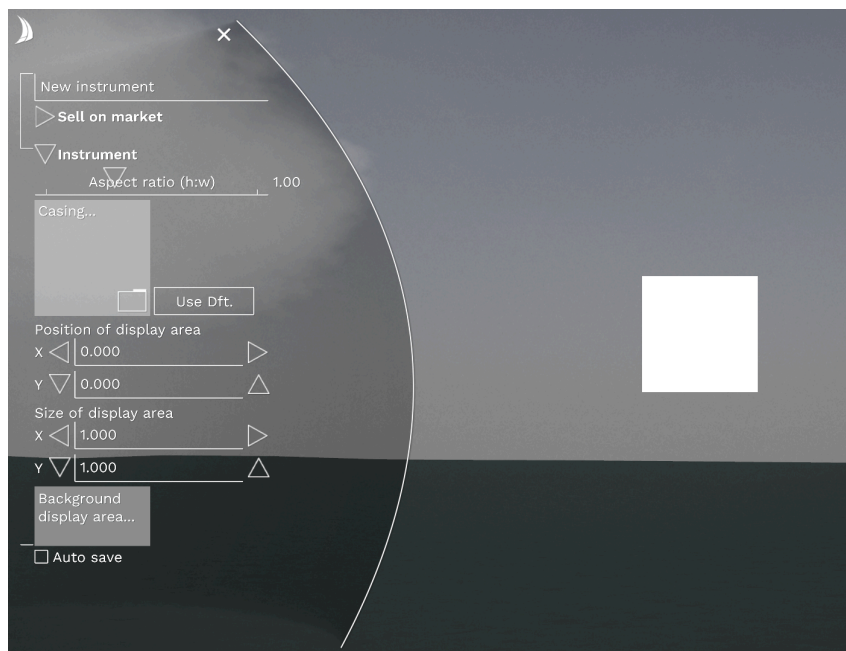
Перейдите в раздел «Мои лодки», затем «Инвентарь» в главном меню и откройте вкладку «Мои приборы».





Вы можете либо купить инструмент, изготовленный кем-то другим, либо создать свой собственный. На этом скриншоте была нажата кнопка «Создать инструмент», и был добавлен пустой новый инструмент.

Нажмите на значок карандаша, чтобы отредактировать инструмент.



В этом примере создаётся флюгер Windex. Измените название прибора на «Windex». В данном случае корпуса нет, но в противном случае вы можете добавить текстуру, которая будет прозрачной там, где будет отображаться изображение, и непрозрачной в других местах. Вот так:



Белая область в центре на самом деле не белая, а прозрачная. Если центр вашей текстуры не прозрачен, всё, что вы хотите отобразить в разделе отображения, будет закрыто корпусом. Корпус стандартного инструмента из аппаратной библиотеки Sailaway уже должен быть в списке ваших текстур, но вы также можете создать свою собственную текстуру.

Если вам нужен фон за данными (например, серо-зеленый ЖК-дисплей), его необходимо задать в виде отдельной текстуры.



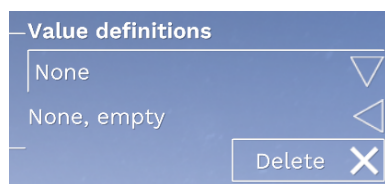
Открыв раздел «Продать на рынке», вы можете установить цену, текст и изображения, чтобы убедить других моряков купить этот инструмент именно у вас.

## Дисплеи

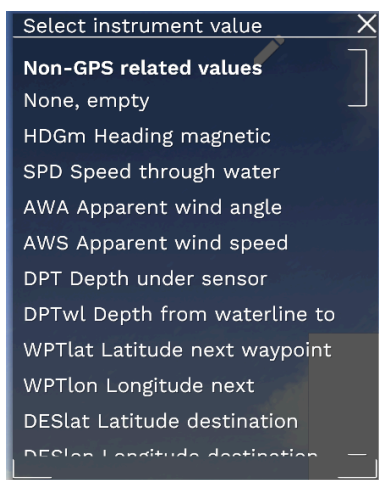
Прибор может иметь один или несколько дисплеев. Во время плавания вы можете переключаться между дисплеями, щелкая по прибору. В редакторе есть список для добавления или выбора дисплея. Он уже установлен на первый дисплей. При желании вы можете изменить его название..

## Определения значений

Отображаемый элемент состоит из одного или нескольких определений значений. Каждое определение значения может отображать различное значение, например, курс (HDG), скорость кажущегося ветра (AWS) и т. д. При добавлении нового определения значения в список, оно устанавливается в значение «Нет, пусто». Вы можете изменить это, щелкнув стрелку, указывающую влево, рядом с текстом.



Отображается список всех доступных значений, и вы можете выбрать любое из них. Обратите внимание, что «значения, связанные с GPS», будут видны только при использовании GPS-навигатора. В режиме без GPS они будут деактивированы.



Обратите внимание, что существуют HDGm и HDGt. Первый — это курс по магнитному компасу, а второй — истинный курс.

Для SPD, SOG, AWA, AWD, AWS, TWA, TWD, TWS доступны 2 дополнительных значения. Они обозначаются суффиксами «a» (среднее) и «d» (дельта). Средние значения представляют собой медленно вычисляемое среднее значение за определенный период времени. Это не истинное среднее значение, но среднее значение постоянно изменяется в сторону текущего значения на долю. Таким образом, оно сглаживается при небольших колебаниях. Значения дельты содержат разницу между текущим значением и средним значением. Они удобны, например, если вы хотите показать индикатор увеличения или уменьшения скорости из-за регулировки парусов. Значение SPDd содержит положительное или отрицательное значение увеличения скорости. Вы можете использовать его для отображения зеленой или красной полосы, которая сдвигается внутрь или наружу.

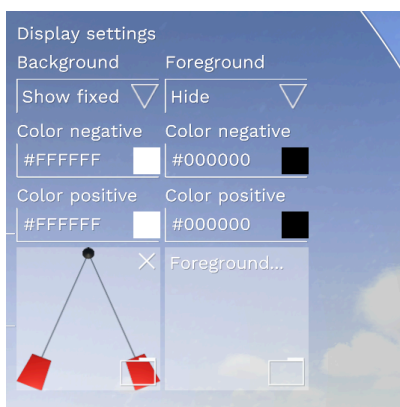
Расстояние и азимут до начальной и конечной точек вашего путешествия не представляют собой пройденное расстояние вдоль путевых точек, а расстояние/азимут по прямой линии, проведенной по сферической поверхности Земли.

В примере с Windex первое определение значения будет использовать начальное значение «None, empty». Это связано с тем, что требуется фиксированное отображение без какого-либо значения для фиксированного основания Windex.

Установите положение значения на 0, 0 и размер на 1, 1, чтобы оно покрывало весь инструмент.



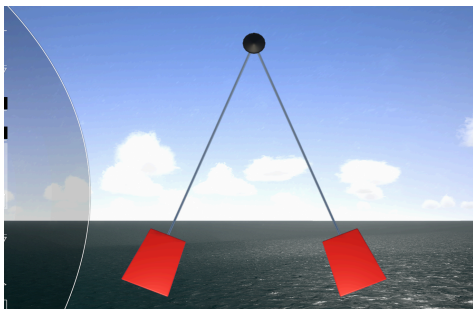
Прокрутите вниз до настроек отображения этого определения значения и установите для фона значение «фиксированный», для цвета фона — #FFFFFF (что означает белый), а также выберите текстуру. Зайди [https://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_colors](https://en.wikipedia.org/wiki/Web_colors) Для получения дополнительной информации о шестнадцатеричных цветовых кодах.



Прокрутите вниз до разделов «Размер шрифта» для заголовка, значения и единицы измерения. Установите для всех значений значение 0. Размер шрифта, равный нулю, отключит отображение любого текста.

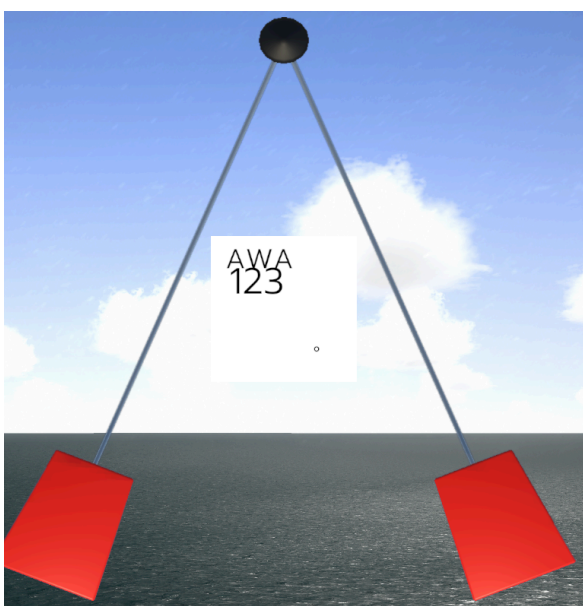


Теперь на экране отображается подставка Windex.



Сохраните изменения и вернитесь к списку определений оценок. Выберите «Добавить значение определения».

На этот раз значение установлено равным кажущемуся углу ветра AWA. Новое значение отображается на экране в виде цифр.

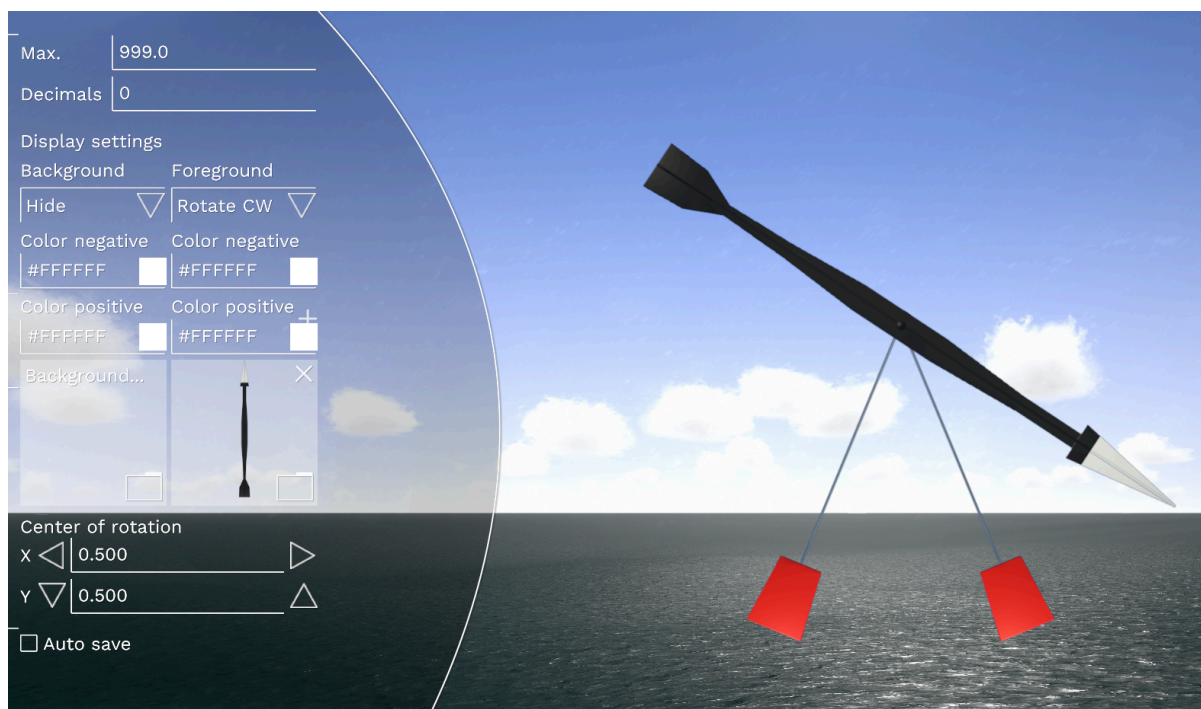


Измените координаты на 0,0 и размер на 1,1, чтобы покрыть всю область.

Прокрутите вниз до настроек отображения или определения значения и установите фон на “Hide” и передний план “Rotate CW” (clockwise).

Выберите текстуру иглы от и установите цвета. #FFFFFF (white)

Теперь прокрутите вниз и установите все размеры шрифта на ноль. Вот такой должен получиться результат.



## Порядок отрисовки

Изображения и текстовые значения отображаются друг на друге. Если слой, отрисованный позже, перекрывает все или часть ранее отрисованных слоев, он перестает быть видимым.

Порядок отрисовки следующий:

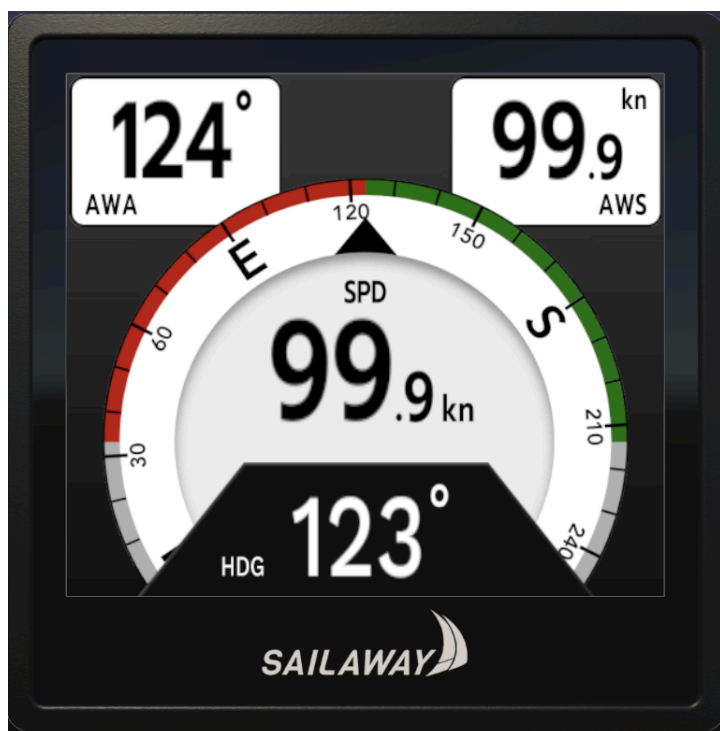
- Фоновая текстура инструмента верхнего уровня
- Отображайте значения в том же порядке, в котором они показаны в списке определений значений.

Определение для каждого дисплея:

- Фоновая текстура
- Заголовочный текст
- Значение текста
- Текст раздела
- Текстура переднего плана
- Текстура корпуса инструмента высшего уровня
- Текстура переднего плана инструмента верхнего уровня

Вы можете изменить порядок определений значений с помощью клавиш со стрелками вверх и вниз рядом с полем заголовка определения значения.

Этот пример отображения инструмента показывает, как разные слои накладываются друг на друга:



Фон представляет собой темно-серую текстуру, плавно переходящую в черный цвет.

Для отображения AWA и AWS используется фоновое изображение в виде закругленного прямоугольника.

Тени красного/зеленого кольца и центрального круга представляют собой фиксированную текстуру со значением «None, empty».

Текст, отображающий градусы и N, E, S, W, вращается по часовой стрелке в соответствии с углом кажущегося ветра.

Значение скорости не имеет фона, только текст.

Заголовок имеет черную, частично прозрачную фоновую текстуру.

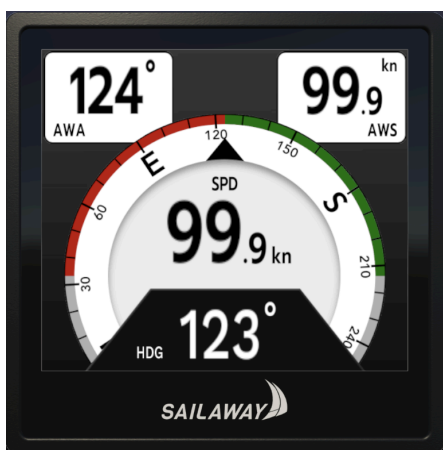
Текстура корпуса с логотипом Sailaway закрывает все элементы, выходящие за пределы области отображения.

## Шрифты, размер шрифта и выравнивание текста

Тип шрифта задается для каждого значения и применяется к заголовку, значению и единице измерения.

Вы можете сжать шрифт по горизонтали для более компактного чтения. В этом варианте шрифт сжат на 40%. Он применяется к заголовку, значению и единице измерения.





Для заголовка, значения, количества десятичных знаков и единицы измерения можно задать разные размеры шрифта.

Заголовок всегда выравнивается по левому нижнему углу.

Значение всегда выравнивается по десятичной точке, даже если десятичных знаков нет. Это означает, что целая часть значения выравнивается по нижнему правому углу, а десятичные знаки — по левому нижнему углу.

Единица измерения выравнивается по нижнему левому углу.

Это нельзя изменить, но можно сместить текст, изменив его положение, однако это положение фиксировано и не меняется в зависимости от количества отображаемых цифр или символов.

## Вычисления

По умолчанию выбранное вами значение (AWA, HDG, SD, COG и т. д.) используется непосредственно из внутренних параметров парусного вооружения.

Однако может потребоваться применить к ним некоторые математические вычисления.

С помощью списка в верхнем левом углу в разделе «Определение значения» вы можете добавить или вычесть что-либо из исходного значения.

Рядом со списком «Добавить/Вычесть» вы можете выбрать другое значение параметра плавания для использования в формуле. Например: добавление HDG к AWA даст вам AWD. Вы можете подумать:



«AWD уже есть в списке исходных значений». Да, но это значение доступно только в режиме GPS, поскольку оно возвращает истинное немагнитное направление кажущегося ветра.

Если вы выберете «Нет», поле ввода ниже позволит вам ввести фиксированное значение для добавления или вычитания.

В следующем поле ввода вы можете умножить ваше значение на значение ниже, которое можно использовать для возведения в степень (квадратный корень = 0,5, квадрат = 2). Это может быть полезно для отображения небольших изменений скорости. И в отличие от настоящей математики, вы можете взять квадратный корень из отрицательного значения. Так, -9 в степени 0,5 даст -3.

Установив флажок, вы можете получить абсолютное значение (отрицательные значения станут положительными) результата.

Значение может быть скрыто, если оно отрицательное или положительное. Это может быть полезно для отображения увеличения/уменьшения скорости. Вы добавляете два определения значения: одно с зеленой полосой, скользящей вверх, которая отображается только при положительном значении, и другое с красной полосой, скользящей вниз, которая отображается только при отрицательном значении.

Наконец, вы можете ограничить значение минимальным и максимальным значениями. Эти границы также используются для определения значений 0 и 1 при перемещении текстуры внутрь/наружу или масштабировании текстуры по осям X или Y.

Операции выполняются в следующем порядке:

- сложение / вычитание
- умножить
- power
- абсолютное значение
- решить показать «да» или «нет»
- clamp

## Горизонтальная или вертикальная стропа

Чтобы создать горизонтальную или вертикальную линию, добавьте определение значения типа «None».

Для горизонтальной стропы:

Установите размер  $x = 1$ ,  $y = 0,005$  (отрегулируйте толщину стропы)

Установите положение  $x = 0$ ,  $y = 0,5$  (отрегулируйте положение стропы по оси Y)

Для вертикальной стропы:

Установите размер  $x = 0,005$ ,  $y = 1$  (отрегулируйте толщину стропы)

Установите положение  $x = 0,5$ ,  $y = 0$  (отрегулируйте положение стропы по оси X)

Установите фон «Показывать всегда» и цвет фона на желаемый цвет линии. Переместите все ползунки размера шрифта в положение 0. Это отключит отображение любого текста.

## Показать на приборной панели и/или на лодке

Приборы, у которых установлен флажок «Отображать на лодке» в положение «Вкл.», могут отображаться непосредственно на лодке. Чтобы отобразить показания прибора на бортовом дисплее, а также на приборной панели на вашем экране, необходимо:

- Применить текстуру корпуса к определению прибора.
- расположите прибор на приборной панели
- На борту имеется бесплатный дисплей приборов

Порядок отображения приборов на приборной панели определяет, будет ли и где отображаться информация на борту. Порядок отображения приборов на борту определяется координатами на борту и положением на экране.

Сначала приборы упорядочиваются по положению на экране. Положение на экране округляется до 20 пикселей, чтобы предотвратить любые странные эффекты из-за очень малых различий. Порядок следующий: сверху вниз, затем слева направо. Обратите внимание, что для определения положения прибора на экране используется левый нижний угол.

Далее приборы на борту упорядочиваются по их положению. Положение на борту округляется до 0,1 метра, чтобы предотвратить любые странные эффекты из-за небольших различий. Порядок следующий: сначала с носа на корму, затем сверху вниз, и, наконец, слева направо. Обратите внимание, что учитывается левое нижнее положение дисплея, а не центр или верх.

Невозможно отобразить прибор только на борту, не размещая его на приборной панели на экране. Однако вы можете сделать прибор невидимым на приборной панели, нажав на значок глаза в верхнем левом углу в режиме редактирования приборной панели.

## Скорость лодки

### Онлайн: Физика

Скорость лодки является результатом сложного сочетания сил, действующих на паруса и корпус. К числу этих сил относятся:

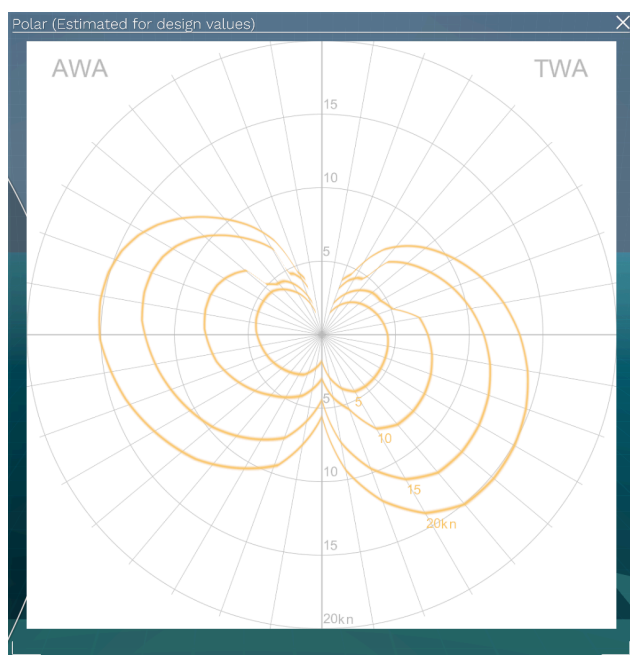
- Давление на парус и боковая точка приложения этой силы (боковая точка смещается в зависимости от настройки паруса и изгиба мачты).
- Ветровое сопротивление паруса (в зависимости от материала паруса и скорости воздушного потока)
- сопротивление ветра мачты и вант

- сопротивление воздуха в кабине
- сопротивление корпуса ветром
- Водяное трение корпуса (изменяется в зависимости от степени подводного обрастания)
- Водяное сопротивление корпуса (в зависимости от скорости, формы корпуса, веса, глиссирования и водоизмещения)
- Вес (лодки, оснастки, провизии, экипажа, водяного балласта) и распределение этого веса (изменять можно только положение экипажа и водяного балласта).
- Водяное сопротивление килля, швертов, подводных крыльев и рулей.
- Подъемные и управляющие силы подводных крыльев и рулей
- силы волн и положение в воде

Суммирование всех этих ускорений приведет к ускорению вперед, вбок, вверх и к трем вращательным ускорениям. Но даже если это кажется довольно точным, это все равно не более чем слабая попытка имитировать природу. Результат может точно соответствовать вашим ожиданиям от лодки, подобной вашей, но он также может быть слишком быстрым, слишком медленным, слишком резким и т.д. В этом случае свяжитесь со службой поддержки по адресу [support@sailaway.world](mailto:support@sailaway.world), и вместе мы выясним, в чем проблема и что мы можем сделать, чтобы поведение было более реалистичным.

## Офлайн: Полярные диаграммы

Как объяснялось в предыдущей главе, полярные диаграммы не используются для обычного онлайн-плавания. Все расчеты скорости, крена и дрейфа производятся в реальном времени с учетом сил, действующих на корпус и паруса. Но когда яхтсмен выходит из системы, и лодка продолжает движение в автономном режиме, эти расчеты больше не производятся, и вместо них используется полярная диаграмма.



В правой половине диаграммы вы видите истинный угол ветра (TWA). Интерпретация диаграммы следующая:

- Найдите угол ветра, например, 90 градусов. Угол изменяется от 0 градусов в верхней части диаграммы до 90 градусов по горизонтальной оси и до 180 градусов по нижней вертикальной оси.
- Выберите оранжевую кривую, которая лучше всего соответствует истинной скорости ветра (TWS). Значение TWS отображается рядом с оранжевыми линиями.
- Определите ожидаемую скорость лодки, глядя на серые кружки. Скорость в узлах для каждого кружка указана по вертикальной оси.

Чем дальше оранжевая линия от центра, тем быстрее будет идти лодка. Полезно знать из этих полярных диаграмм оптимальный угол движения против ветра и по ветру. Он определяется путем проведения воображаемой горизонтальной линии, которая касается оранжевой кривой. Угол, под которым она касается оранжевой линии, и есть оптимальный угол.

В Sailaway есть 3 уровня полярных диаграмм.

0. Прогноз, сделанный Sailaway на основе конструкции лодки.

1. Фактическая полярная диаграмма для всех лодок данной конструкции.

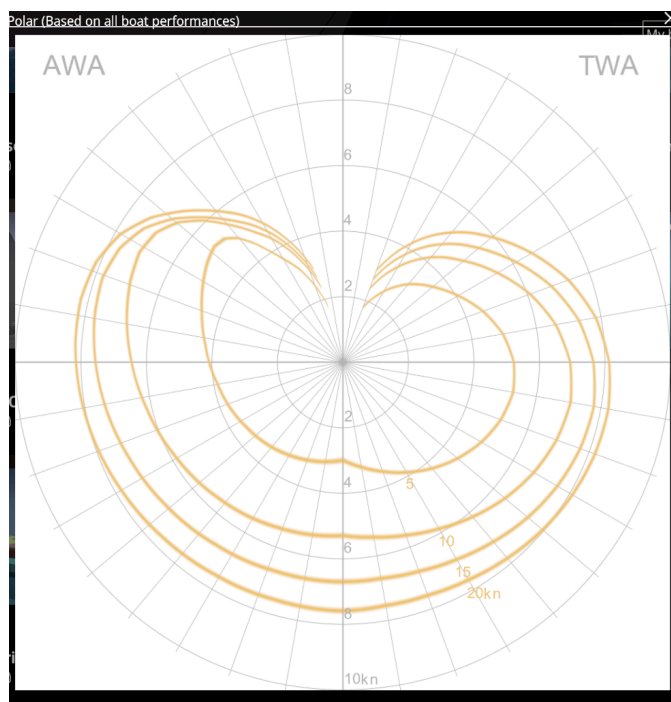
2. Фактическая полярная диаграмма для конкретной лодки.

Sailaway всегда будет стараться использовать наиболее точную полярную диаграмму, доступную для вашей лодки, при плавании в автономном режиме. Независимо от того, какие паруса установлены или насколько оптимальна настройка. Переключение между уровнями полярной диаграммы осуществляется не путем включения/выключения, а путем постепенного изменения предыдущего уровня. Чем больше данных собрано, тем менее важным становится предыдущий уровень.

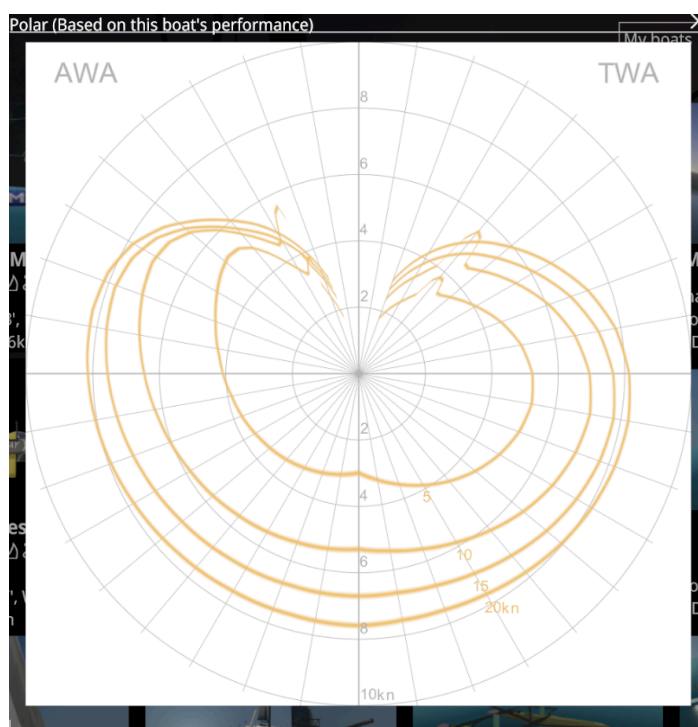
В главном меню, в разделе «Мои лодки», вы можете просмотреть полярные диаграммы. Вы можете просмотреть объединенную полярную диаграмму уровней 0 + 1 + 2, щелкнув небольшой значок полярной диаграммы под вашей лодкой. Вы можете просмотреть объединенную полярную диаграмму уровней 0 + 1, щелкнув небольшой значок полярной диаграммы под дизайном лодки.

Вот пример 38' cruiser.

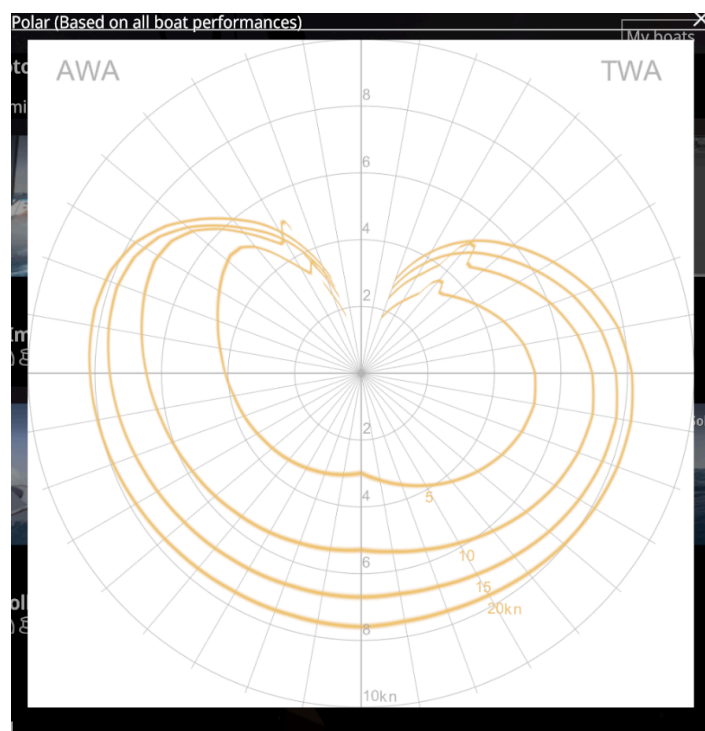
Ниже представлена полярная диаграмма проектирования лодок уровня 1, которая по-прежнему идентична первоначально сгенерированной полярной диаграмме уровня 0, поскольку данные еще не были записаны. Она также будет использоваться для каждой лодки до тех пор, пока лодки не начнут собирать данные о скорости.



На графике ниже показана полярная диаграмма второго уровня для моей лодки после того, как она некоторое время демонстрировала значительно более высокие скорости при угле атаки 40 градусов и угле атаки 7,5 узлов (не совсем реалистичная скорость, но она иллюстрирует эффект). Вы можете видеть, что изменения коснулись как линии для угла атаки 5 узлов, так и линии для угла атаки 10 узлов.



А на графике ниже показано, что произошло с конструкцией лодки первого уровня в полярном исследовании из-за записей. Аналогичный рост, но меньший, чем на графике второго уровня выше.



### Улучшение полярной диаграммы проектирования судна

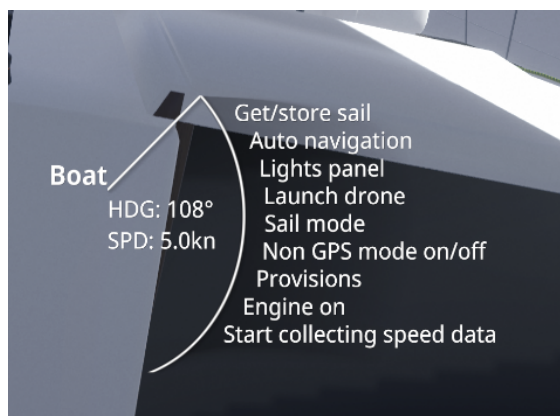
Полярная диаграмма 1-го уровня для проектирования судна автоматически корректируется в соответствии с фактическими скоростями судов, находящихся в сети. Это происходит в фоновом режиме (примерно раз в минуту) всякий раз, когда судно находится в сети со скоростью, превышающей 50% от текущей скорости полярной диаграммы 1-го уровня, и [условия для записи данных о скорости](#).

Каждое обновление будет корректировать полярную шкалу первого уровня с весом 0,003, если скорость выше текущей полярной шкалы, и 0,0015, если ниже. Таким образом, полная корректировка значения полярной шкалы для комбинации TWA/TWS займет более 300 минут. Это коллективная работа, и корректировка также сглаживается по соседним TWA на полярном графике. В результате будет получено значение скорости в полярной шкале, равное 67% от медианной кривой между медленными и быстрыми скоростями судов.

### Улучшение вашей собственной полярной диаграммы

Вновь созданный экземпляр судна всегда будет использовать уровень 1 или уровень 0 в зависимости от объема данных, собранных другими судами той же конструкции, поскольку полярные данные уровня 2 пока недоступны.

Вы можете собирать данные о скорости вашего судна по полярной шкале 2-го уровня, позволив Sailaway записывать эти данные. Для этого вам нужно щелкнуть по судну и выбрать «Начать сбор данных о скорости» во всплывающем меню. Это будет работать только при условии, что выполняются [условия для сбора данных о скорости](#). Чем быстрее ваша лодка плывет в онлайн-режиме, тем быстрее она будет плыть, когда вы находитесь вне сети.



Данные также автоматически собираются, когда вы участвуете в гонке или соревновании и есть [условия для сбора данных о скорости](#) are met. Отключить это невозможно.

Это отображается в верхнем левом углу экрана, когда судно собирает данные о скорости для корректировки полярной оси.

Сбор данных осуществляется примерно каждую минуту, и каждое обновление корректирует полярную диаграмму уровня 2 вашей лодки с весом 0,01, если скорость выше текущей полярной диаграммы, и 0,025, если ниже. Таким образом, полная корректировка значения полярной диаграммы для комбинации TWA/TWS займет более 100 минут. Обновленное значение сглаживается по соседним значениям TWA на полярном графике вашей лодки. В результате будет получено значение, соответствующее 80% медианной кривой между медленной и быстрой скоростями, которых вы достигли.

## Условия для записи данных о скорости

Вот условия для фактической записи данных для полярных диаграмм 1-го и 2-го уровней:

- В автоматическом режиме управления парусами установлено значение «Морская вода в ваших венах — полностью ручное управление».
- Высота волн не была изменена.
- Глубина воды составляет не менее 100 метров.
- Лодка не плывет слишком близко к берегу и не находится в относительно мелководной зоне.
- Реальная скорость ветра составляет 3 узла или более.
- Текущий уровень составляет менее 25% от общего запаса воды.
- парус поднят
- Двигатель выключен

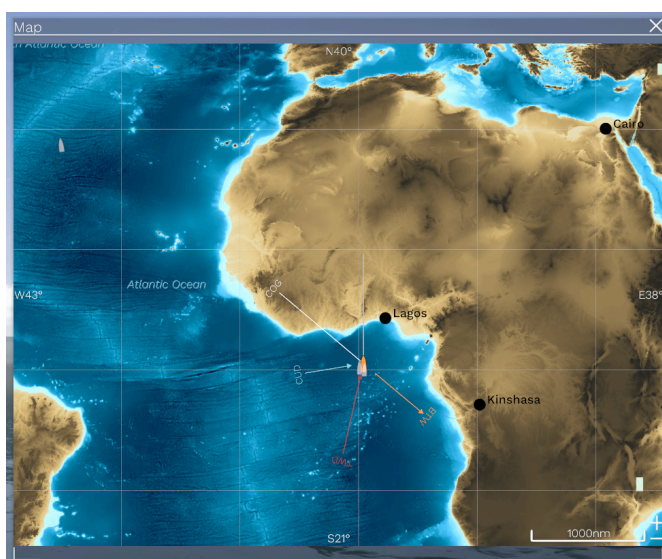
- Только для поляризаторов 1-го уровня: скорость должна составлять не менее 50% от поляризационной скорости
- Только для участников 2-го уровня: Лодкой должен управлять владелец (не относится к командным и клубным лодкам)

Скорость и направление ветра корректируются с учетом течения. Скорость и дрейф лодки измеряются относительно поверхности воды. Сохраненная скорость — это среднее значение с момента сохранения предыдущих значений (примерно каждые 60 секунд).

## Карта

### Используя карту

Вы можете открыть/закрыть окно карты с помощью клавиши М или [открыв главное меню](#) и нажав на кнопку «Карта». Окно карты немного отличается от других окон. Оно не активируется автоматически. Поэтому, если вы хотите сделать на карте что-то помимо простого наблюдения за ней, вам нужно будет переключиться на другой режим. [Режим управления пользовательским интерфейсом](#) самостоятельно, нажав клавишу Alt.

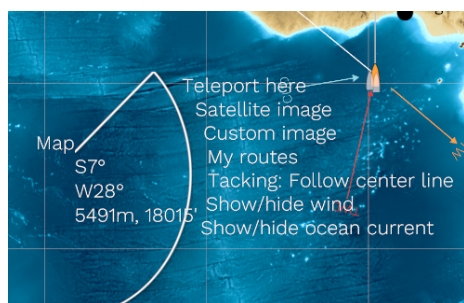


При щелчке мышью в любом месте карты открывается всплывающее меню с дополнительными функциями, а координаты точки по щелчку автоматически копируются в буфер обмена. Их можно использовать в любой другой программе или в чате Sailaway, нажав Ctrl-V (или Cmd-V для Mac).

### Всплывающее меню

Как и большинство элементов в Sailaway, карта имеет собственное всплывающее меню. Вы можете активировать его, щелкнув в любом месте карты.

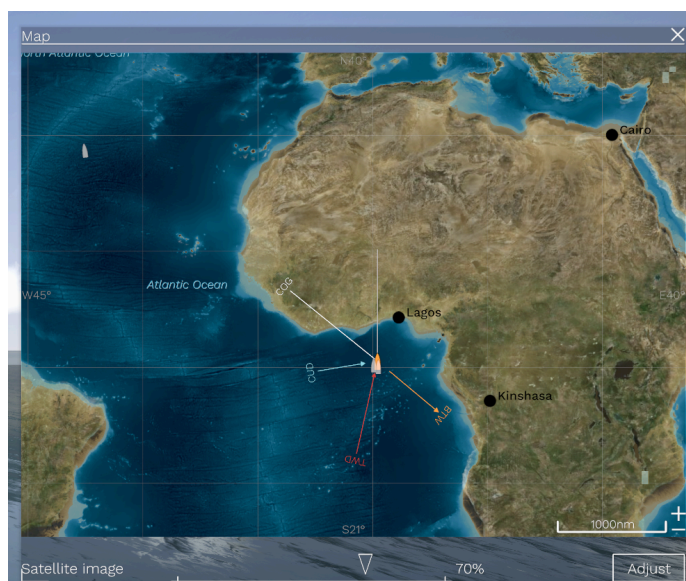




Первый вариант — телепортировать лодку в указанное вами место. Это работает только в том случае, если вы не участвуете в гонке или другом мероприятии.

## Наложение спутниковых изображений

С помощью функции **«Спутниковое изображение»** вы можете наложить на карту спутниковые снимки отображаемого региона. В нижней части карты можно отрегулировать прозрачность этого наложения с помощью ползунка. Если изображение не совсем точно соответствует географическому объекту, вы можете нажать кнопку «Настроить». Затем перетащите углы спутникового изображения, чтобы оно совпало с базовой картой. Сначала установите прозрачность на значение меньше 50%, чтобы видеть и карту, и спутниковое изображение.



Повторное открытие всплывающего меню карты и нажатие кнопки «Спутниковое изображение» отключит наложение изображения и вернет карту по умолчанию.

## Пользовательское наложение изображения

С помощью функции «Пользовательское изображение» вы можете разместить любое изображение поверх карты. Это полезно, если у вас есть скан морской карты, и вы хотите разместить его поверх

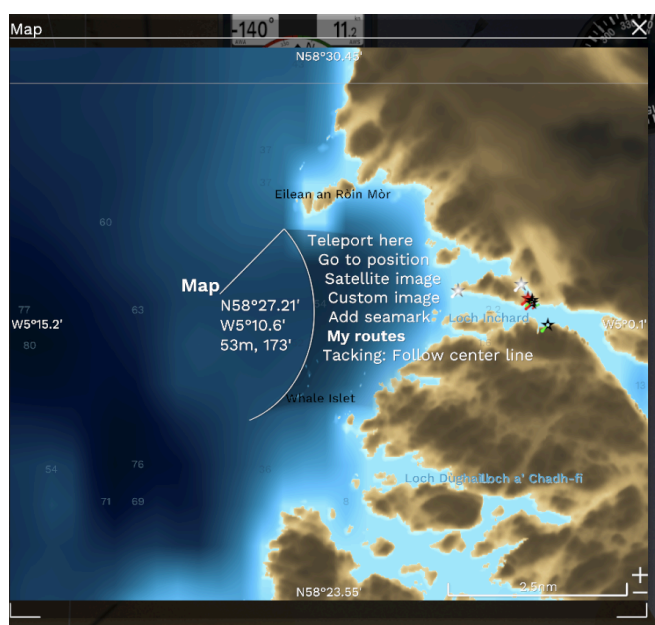
карты. После выбора изображения (.PNG или .JPG) элементы управления аналогичны функции «Спутниковое изображение».

## Маршруты

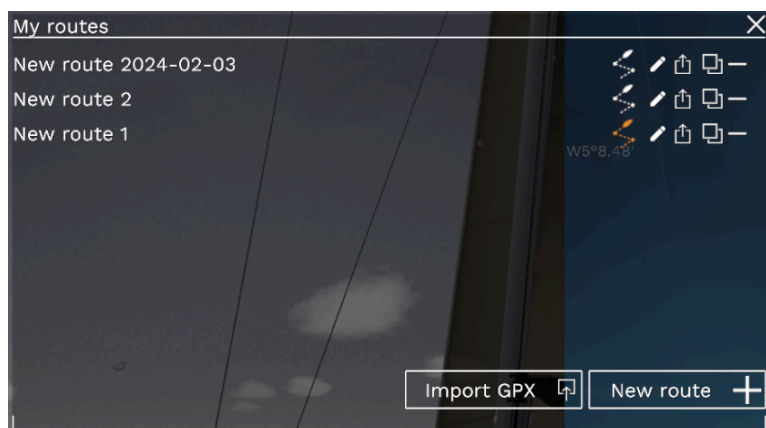
Маршруты состоят из начальной точки (начальная точка), конечной точки (конечная точка) и нуля или более промежуточных точек, определяющих направление маршрута.

Маршруты хранятся на сервере Sailaway, но также могут быть экспортированы в файл GPX или импортированы из файла GPX.

Сначала откройте окно «Мои маршруты» на карте. Для этого щелкните внутри карты и выберите пункт «Мои маршруты».



В разделе «Мои маршруты» отобразится список маршрутов, созданных вами ранее.



При нажатии на линию маршрут отобразится на карте.

Обратите внимание, что одна из линий имеет оранжевый значок маршрута. Это маршрут, по которому в данный момент следует ваша лодка. Нажатие на значок маршрута на любой другой линии изменит маршрут вашей лодки на тот, который представлен этой линией.

Названия маршрутов в этом примере не очень информативны, но, нажав на маленький значок карандаша, вы можете изменить название.

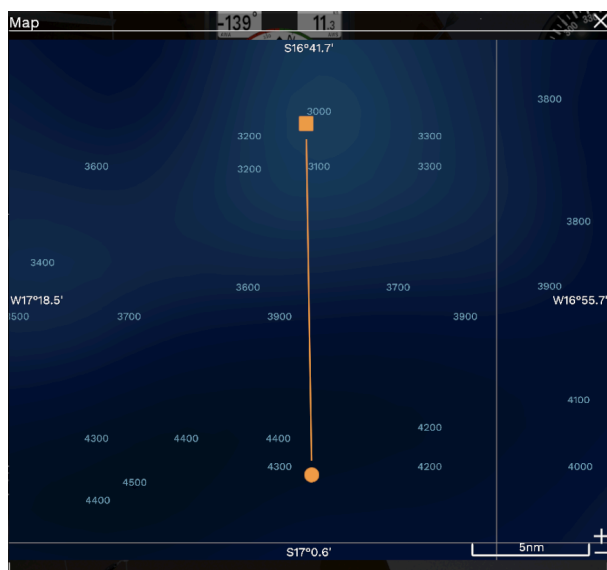
Чтобы экспортировать путевые точки маршрута в файл GPX, вы можете нажать на маленькую кнопку «Поделиться» (третья справа) на любой из показанных линий.

Нажав на значок копирования (вторая справа), вы можете добавить новую линию в список с точно такими же путевыми точками, как и в исходной.

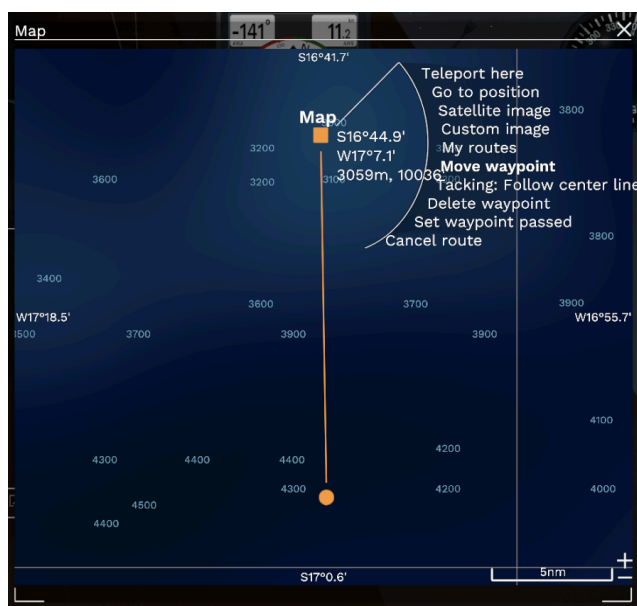
Знак минус позволяет удалить маршрут.

Вы можете импортировать маршрут из файла GPX с помощью кнопки «Импорт GPX» внизу окна «Мои маршруты».

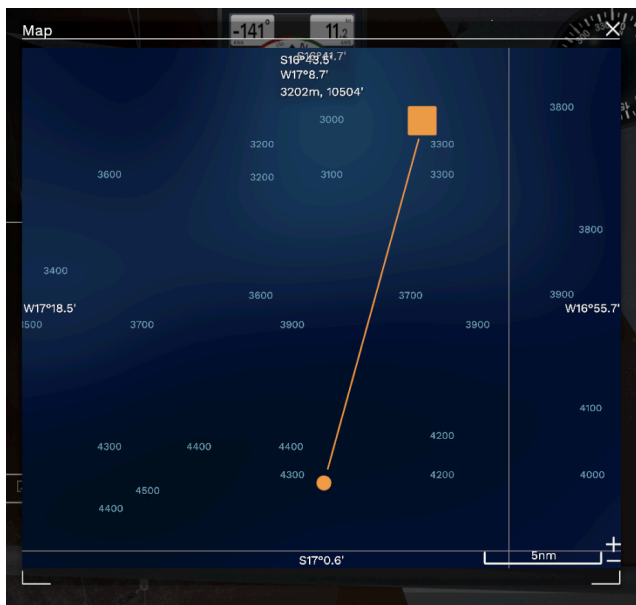
Нажав на кнопку «Новый маршрут» в правом нижнем углу, вы можете добавить новый пустой маршрут в список. Он отобразится на карте, и там вы сможете редактировать его путевые точки.



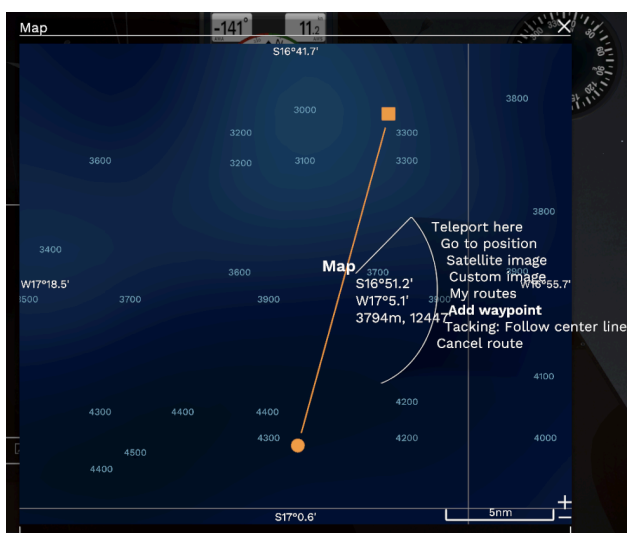
Новый маршрут имеет только круглую точку в начале (начальная точка) и квадрат в конце (конечная точка). Вы можете переместить любую из них, щелкнув по точке или квадрату и выбрав «Переместить путевую точку» во всплывающем меню.



Теперь точка маршрута будет больше, чем раньше, и вы можете перетащить курсор мыши в любое нужное место. При необходимости увеличивайте или уменьшайте масштаб с помощью колесика мыши.

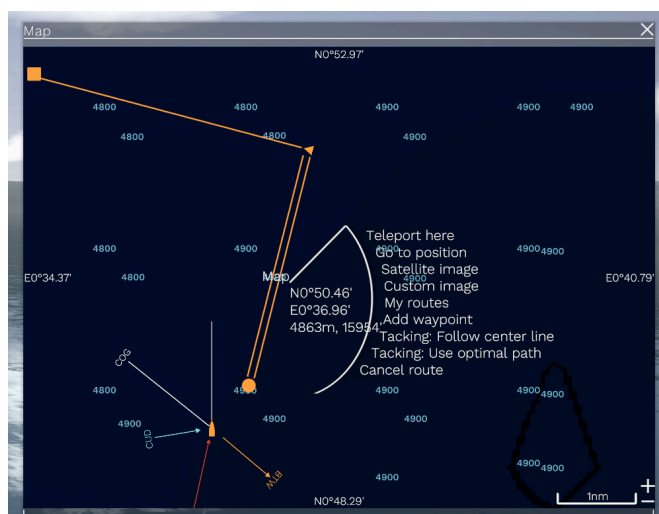


Щелкните где-нибудь посередине оранжевой линии вашего маршрута и выберите «Добавить путевую точку» во всплывающем меню, чтобы добавить путевую точку.





Нажатие на опцию «Поворот: Следовать по центральной линии» изменит поведение лодки в автономном режиме на этом участке маршрута. Линия изменится на двойную, и во всплывающее меню добавится дополнительная опция «Поворот: Использовать оптимальный путь».



В режиме «Следовать по центральной линии» лодка будет максимально придерживаться центральной линии маршрута. Это особенно полезно, если рядом с линией маршрута есть мелководье. Система не обходит автоматически мелководье или берег при отклонении от линии. Лодке разрешается пройти максимум 5% расстояния между двумя путевыми точками за пределами румплейна.

В режиме «Использовать оптимальный путь» лодке разрешается больше отклоняться от линии и учитывать приливное течение или проходить большее расстояние за тем же носом при повороте против ветра. Лодке разрешается пройти максимум 15% расстояния между двумя путевыми точками за пределами румплейна.

Для тех, кому важна статистика, в вашем личном кабинете и для каждой лодки есть поле «пробег». Это поле обновляется только при указании маршрута. Случайные плавания не учитываются. Точное обновление происходит при закрытии маршрута.

## Морские знаки

Если у вас есть права на редактирование игрового мира, щелчок по карте в месте расположения буя или другого морского ориентира отобразит дополнительные параметры.



Свойства морского ориентира можно редактировать, удалять морской ориентир или добавлять новый.



## Разница между картой и сайтом.

Положение лодок на карте в Sailaway может отличаться от положения на карте на сайте. Это связано со способом обновления данных о местоположении лодок.

Сначала немного объяснений о том, как обновляются данные о местоположении лодок.  
Когда лодки ходят онлайн:

- Положение обновляется на вашем компьютере каждый кадр, иначе ваша лодка не двигалась бы.
- Всякий раз, когда эта точка перемещается на значительное расстояние или когда лодка меняет курс, местоположение (и множество других данных) передается на другие компьютеры поблизости через многопользовательский сервер. Это гарантирует, что вы сможете видеть другие лодки, движущиеся рядом с вами.
- Каждые  $x$  минут или по мере необходимости данные о местоположении также передаются на сервер базы данных для постоянного хранения.

Когда лодки уходят в плавание:

- Через 4 минуты после последнего обновления вашей лодки возобновится работа в автономном режиме.
- Каждую минуту (в зависимости от загруженности сервера) обновляются данные о положении, скорости и других параметрах лодок.

Таким образом, существует 3 позиции, от точных до не очень точных:

1. Фактическое положение вашей лодки на экране (очень точно)
2. Обновление положения через многопользовательский сервер (менее точно)
3. Положение лодки в постоянном хранилище на сервере базы данных (точность зависит от времени, прошедшего с момента последнего обновления)

Карта Sailaway:

Карта получает последние известные координаты, скорость и время последнего обновления из постоянного хранилища на сервере базы данных. Координаты на карте экстраполируются как последние известные координаты + (время \* скорость \* курс). Всякий раз, когда ваш компьютер получает обновление от другой лодки через многопользовательский сервер, карта соответствующим образом обновляет координаты лодки.

Веб-сайт Sailaway:



В веб-сайте нет всей этой логики. Он получает последние известные координаты из базы данных и отображает их на карте при открытии веб-страницы или при ручном обновлении. Автоматического обновления и экстраполяции нет.

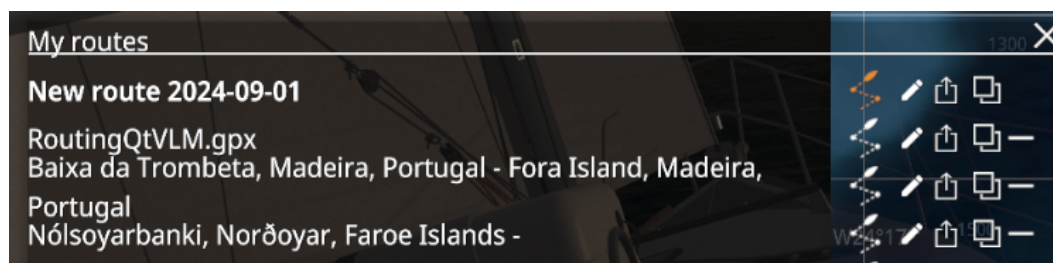
## Плавание в автономном режиме

Если в режиме автоматической навигации выбран один из следующих режимов, лодка продолжит движение или дрейфовать, даже если вы находитесь вне сети:

- поддерживать курс
- поддерживать видимый угол ветра
- поддерживать истинный угол ветра
- следовать маршруту

Если автоматическая навигация отключена, ничего не произойдет, когда вы находитесь в автономном режиме. Лодка просто будет ждать, пока вы снова не подключитесь к сети.

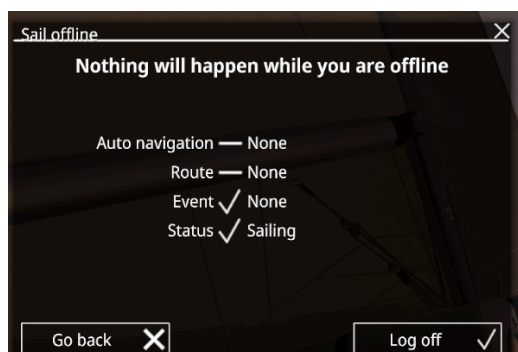
Лучший способ управления лодкой в автономном режиме — это проложить маршрут с путевыми точками. Это можно сделать на карте (клавиша M). Щелкните карту, выберите «Мои маршруты» и выберите маршрут или создайте новый. Не забудьте активировать маршрут, щелкнув значок перекрещенных парусов. Он становится оранжевым, когда маршрут активирован.



Далее, если вы участвуете в гонке или другом подобном мероприятии, возможно, что отход от курса во время этого мероприятия запрещен. Это мешает вашей лодке отходить от курса. Но в большинстве случаев это разрешено. И если вы не участвуете в мероприятии, это тоже не будет проблемой.

Наконец, якорь должен быть поднят, лодка не должна быть пришвартована, она не должна сесть на мель, и паруса должны быть подняты.

Все это проверяется перед выходом из системы и отображается в этом окне:



То есть, если вы выйдете из системы правильным способом. Откройте главное меню (клавиша ESC), выберите «Выход», откроется окно, выберите «Выйти», когда увидите 4 галочки.

## Заброшенный

Еще одна причина, по которой лодка не отправляется в плавание в автономном режиме, — это когда она считается брошенной. Это происходит, когда вы не заходили в сеть и не проверяли состояние своей лодки в течение 28 дней. В этом случае Sailaway полностью игнорирует лодку. Чтобы решить эту проблему, вам нужно снова запустить свою лодку в онлайн-режиме на короткий период.

## Нет еды или воды.

Если запасы на судне ограничены, программа будет постепенно уменьшать оставшееся количество еды и воды, пока они не закончатся. В этом случае экипаж считается погибшим или неспособным к плаванию, статус судна меняется на «Дрейфует», и все паруса сбрасываются. Судно расходует 1 кг еды на человека в день и от 1,5 до 3 литров воды на человека в день. Это зависит от температуры.

Может возникнуть соблазн просто запастись огромным количеством еды и воды, но не забывайте, что это утяжеляет судно. Это повлияет на его скорость.

## Дрейф

Если включена автоматическая навигация, но паруса не подняты, лодка будет дрейфовать по течению и ветру. Курс всегда будет направлен против ветра, независимо от волн или других факторов окружающей среды.

## Сел на мель

Когда ваша лодка сядет на мель, она перестанет ходить под парусами (это очевидно), все паруса будут спущены, и она останется на месте, не обновляясь до тех пор, пока вы не зайдете в систему и не

решите проблему. Даже если лодка села на мель во время отлива, а прилив уже поднялся, она останется на том же месте.

Осталось ни одной контрольной точки.

Если в режиме автоматической навигации установлен режим «Следовать по маршруту» и пункт назначения достигнут (нет оставшихся путевых точек, к которым можно было бы плыть), судно бросит якорь и спустит все паруса.

## Спуск якоря

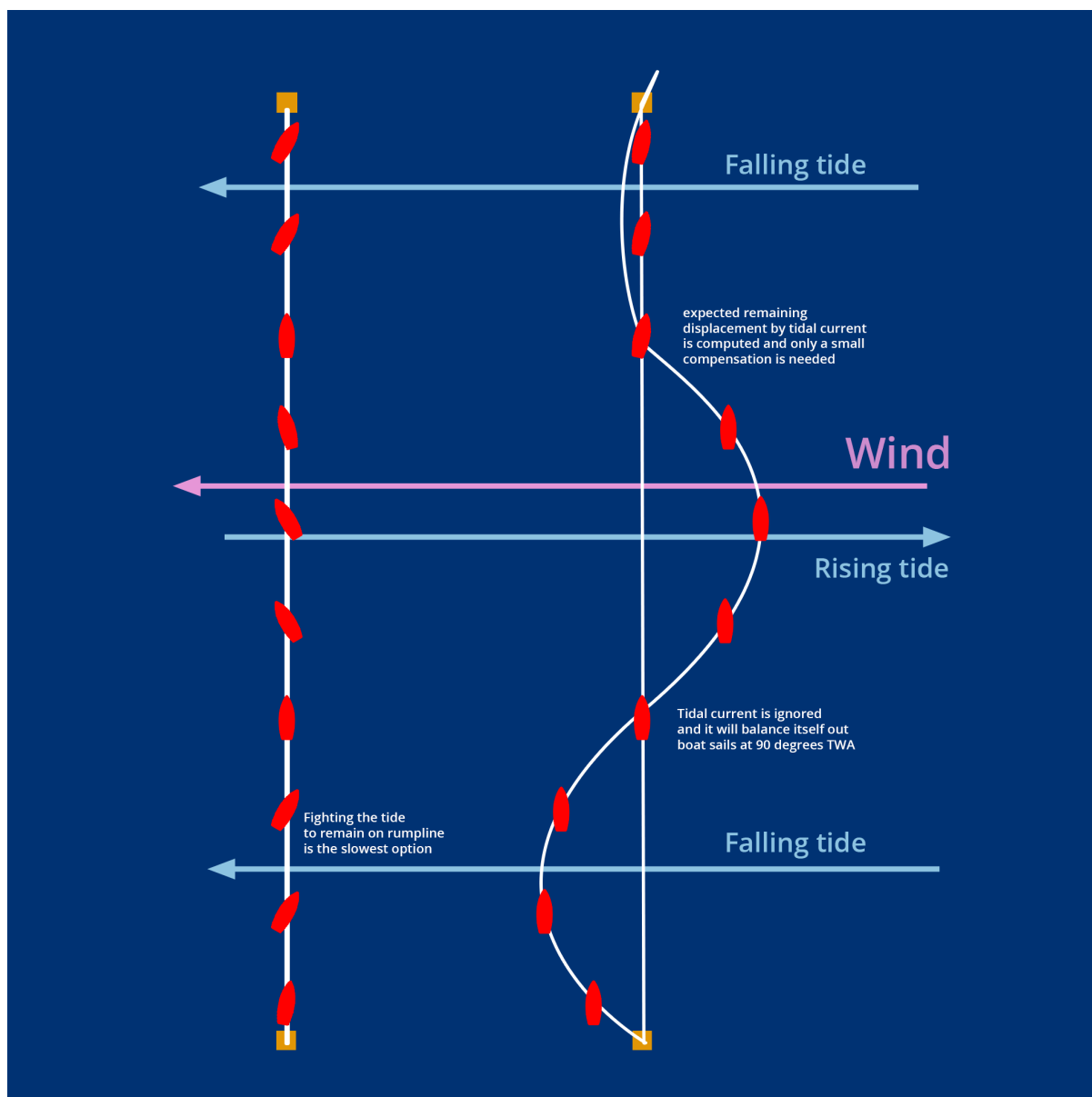
Когда якорь опускается, он считается обычным якорем, если глубина воды составляет менее 50 метров. Если глубина больше, якорь считается парашютом, плавающим в воде.

Настоящий якорь будет удерживать лодку на месте, что бы ни случилось. Если ветер изменит направление, можно было бы ожидать, что лодка будет вращаться вокруг якоря. Но вместо этого она будет вращаться вокруг своей оси. Если будет шторм или очень сильное течение, можно ожидать, что якорь соскользнет. Но он будет прочно держаться на месте. Возможно, в будущей версии.

Дрейфующий якорь — это совсем другая история. Лодка будет медленно дрейфовать по океанскому течению, приливному течению и ветру, при этом курс будет оставаться по направлению к ветру. Плавающий якорь нельзя привязать к корме. Или, по крайней мере, это нельзя указать.

## Приливное течение

Как правило, не рекомендуется пытаться бороться с приливным течением, если путевая точка находится далеко. Гораздо быстрее позволить лодке дрейфовать по течению, а затем вернуться обратно, когда наступит прилив. Sailaway позаботится об этом за вас, если вы установите автоматическую навигацию в режим «Следовать по маршруту». Только когда расчетное время до путевой точки составит менее 12 часов (полный цикл прилива), система рассчитает ожидаемый приливный дрейф и попытается скорректировать курс, чтобы компенсировать его.



На этом рисунке видно, что лодка слева пытается бороться с течением, чтобы оставаться на курсе. Но эта лодка прибудет к следующей путевой точке гораздо позже, чем лодка справа. Эта лодка позволяет течению делать свою работу и верит, что прилив изменится. В какой-то момент автономная программа управления парусами вычислит оставшееся время до путевой точки и рассчитает общее ожидаемое перемещение за это время. Затем это смещение компенсируется небольшой корректировкой курса. На рисунке эта точка находится за 6 часов до достижения путевой точки, это сделано для лучшей иллюстрации процесса. В автономной программе управления парусами эта точка находится за 12 часов до достижения путевой точки. Оптимальный курс к путевой точке должен оставаться неизменным, если вычисления точны, но он будет постоянно пересчитываться, чтобы в конечном итоге лодка точно оказалась в путевой точке.

Прилив не всегда представляет собой идеальную синусоиду. Поэтому полный 12-часовой цикл, показанный на рисунке, может не вернуть лодку на осевую линию. Но через 24 часа разница должна быть значительно меньше, и в конечном итоге, за 12 часов до достижения путевой точки, программа

компенсации смещения компенсирует любое смещение, которое будет иметь место в данный момент, и это следует ожидать в оставшемся времени плавания.

При определении маршрута вы предполагали запас в 15% от общей дистанции. Но имейте в виду, что при наличии приливного течения этот максимум увеличивается, чтобы позволить приливному течению выполнить свою работу.

Исключением является случай, когда вы установили для участка маршрута режим «Следовать по осевой линии». В этом случае максимальное расстояние до осевой линии составляет 5%, что оставляет очень мало места для компенсации приливного течения.

## Скорость лодки

Скорость лодки в автономном режиме определяется по [полярной диаграмме](#) вашей лодки. Это зависит от настроек триммера и даже от количества парусов на борту. В будущем это изменится, но на данный момент лодка будет двигаться с оптимальной скоростью при очень слабом ветре, когда грот имеет двойной риф и используется штормовая стаксель. Лодка также без проблем будет идти против ветра в сильный шторм, используя геннакер. Это, несомненно, вызовет некоторые непредвиденные ситуации, как только вы войдете в систему. Будьте осторожны.

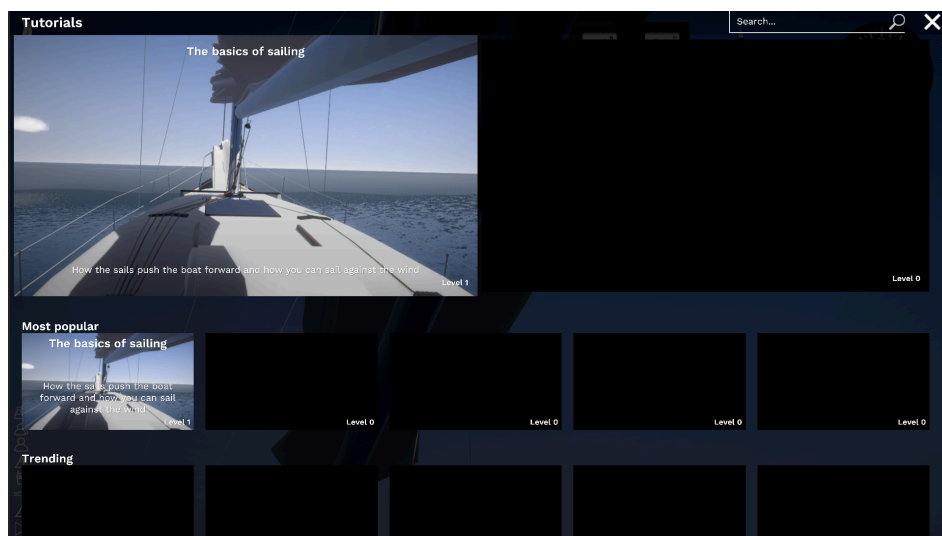
# Учебные пособия

## Запуск обучающего видеоурока

Перейдите в главное меню (клавиша ESC или щелкните значок паруса в левом верхнем углу экрана).

Перейдите в раздел «Что нужно сделать», а затем в «Учебные пособия».

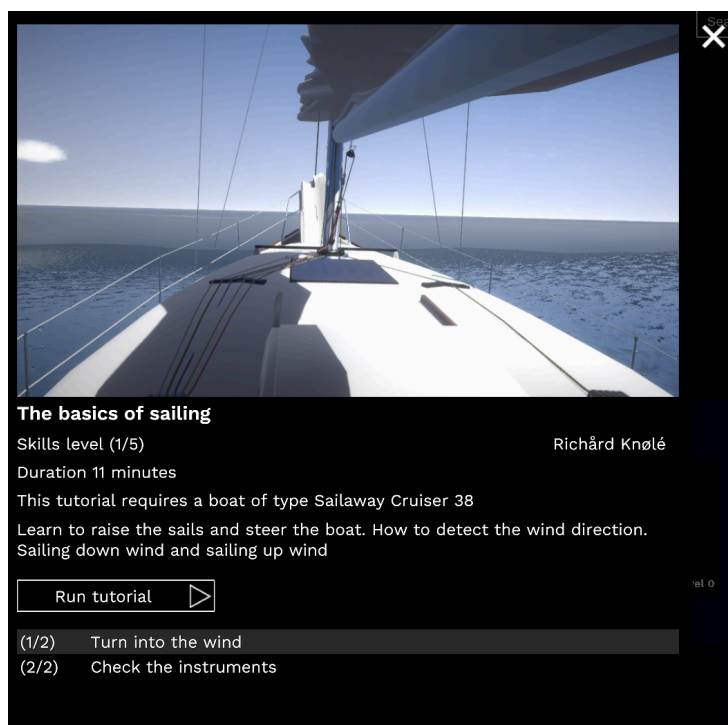
Появится экран со всеми доступными учебными пособиями.



Уроки отображаются по категориям. Вы можете прокручивать категории вертикально, а уроки по категориям — горизонтально. Для этого просто щелкните и перетащите мышью.

В левом верхнем углу находится поле поиска, куда вы можете ввести часть названия искомого урока. Поиск также осуществляется по полю описания уроков. Например, если вы ищете урок по небесной навигации, выполните поиск по запросу «небесная» или «звезда».

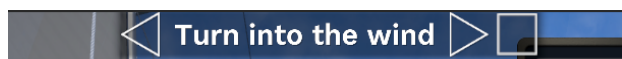
При щелчке по одному из уроков открывается новое окно, в котором отображается полное описание урока, уровень сложности, для которого он предназначен, продолжительность выполнения и список всех шагов, которые проведет вас урок.



Нажмите кнопку «Запустить обучающий курс», чтобы начать обучение.

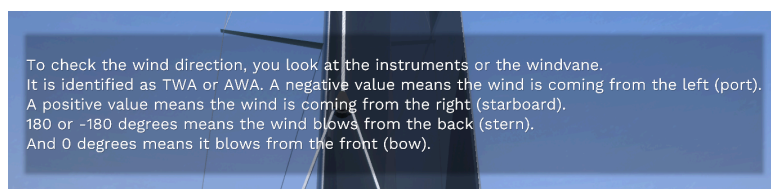
Некоторые обучающие курсы разработаны для конкретной модели или класса лодок. Если вы в данный момент не управляете лодкой этой модели или класса, вам будет предложено переключиться. Если у вас нет лодки требуемой модели или класса, вы не сможете запустить обучающий курс.

Обучающие курсы состоят из одного или нескольких шагов. Название текущего шага отображается вверху или внизу экрана.



С помощью кнопок со стрелками рядом с плиткой вы можете перейти к следующему шагу или вернуться на один шаг назад. Завершить обучение можно, нажав квадратную кнопку остановки.

На каждом шаге будет отображаться пояснительный текст и/или инструкция, и/или изображение, поясняющее определенную концепцию.

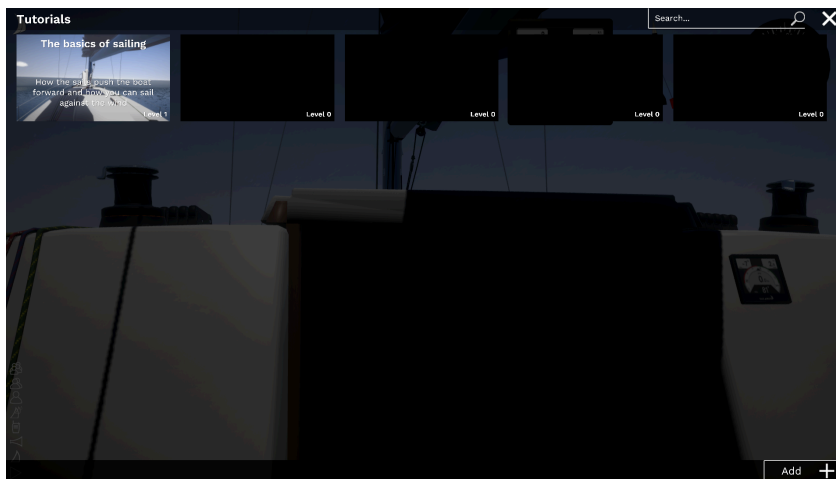


Когда вы дойдете до конца обучения, вас спросят, хотите ли вы завершить обучение или начать сначала.

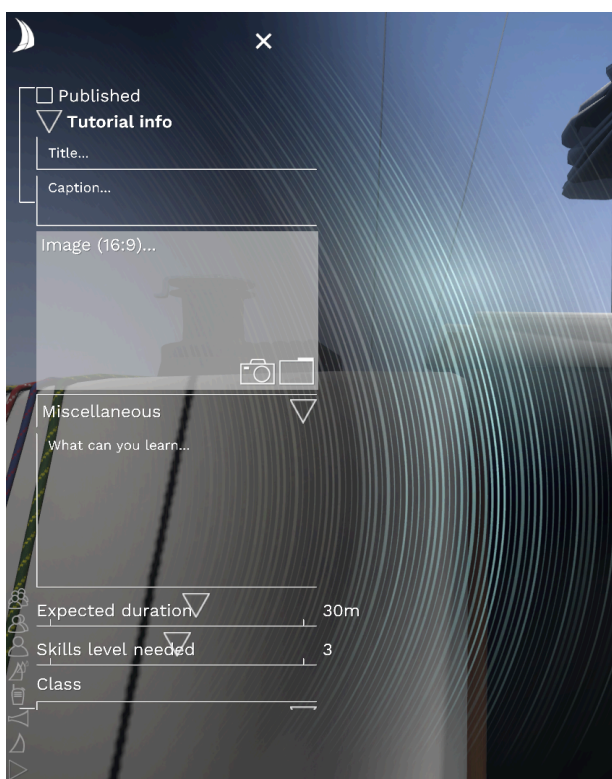
Если вы выберете завершение, экран выбора обучения снова появится. Вы можете закрыть его, нажав кнопку «Закрыть» в правом верхнем углу.

## Создание учебного пособия

Перейдите в главное меню, нажмите «Внести вклад», а затем «Создать обучающее видео». Появится тот же экран выбора обучающего видео, что и раньше. [Запуск обучающего видеоурока](#) но на этот раз отображаются только созданные вами обучающие материалы, а в правом нижнем углу находится кнопка «Добавить»



Нажатие кнопки «Добавить» создаст новый пустой учебный материал.



## Базовая информация учебного пособия

Первое, что нужно сделать, это задать заголовок для урока.

Заголовок — это краткое описание, которое будет отображаться на экране выбора урока вместе с изображением и заголовком.

Все уроки разделены на категории:

Основы парусного спорта

Оптимальная настройка парусов

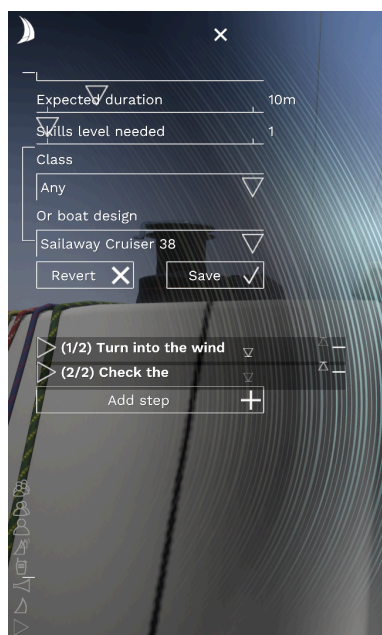
Навигация

Разное



Если ваш урок относится к нескольким категориям, вам нужно выбрать ту, которая подходит лучше всего.

Предполагаемая продолжительность и необходимый уровень навыков дадут яхтсмену представление о том, чего ожидать.



Выбрав класс или конструкцию лодки, вы обязываете яхтсмена использовать для прохождения обучения только лодку именно этой конструкции или класса. Если вы создаете обучающее руководство для начинающих яхтсменов, лучше всего использовать для него лодку «Sailaway Cruiser 38’». Именно с этой лодки начнет каждый новичок после установки Sailaway и первого входа в систему.

Нажмите «Сохранить», чтобы сохранить изменения.

Когда все пошаговое руководство будет готово и протестировано, вы можете установить флажок «Опубликовано», чтобы сделать его доступным для всех яхтсменов.

## Пошаговые инструкции

Каждый учебный курс состоит из одного или нескольких шагов.

Для обучения моряка каждый шаг может:

- показать заголовок
- показать описание, объяснение или инструкцию
- показать изображение

А для обеспечения соблюдения условий инструкции каждый шаг может включать в себя:

- установленное время суток
- заданы погодные условия, течение и состояние моря.

- расположите лодку
- установить режим паруса
- установить режим автоматической навигации
- поднять/опустить паруса
- открыть/закрыть карту
- расположите аватара

Первым шагом всегда следует задать погодные условия и телепортировать лодку в определенное место. Без этого лодка может оказаться в бушующем шторме и сесть на мель в кромешной темноте. Хотя это может быть сценарий для обучения 5-го уровня, более вероятно, что вам следует расположить лодку в хорошем месте днем. Возможно, лучше, если это место будет находиться где-нибудь недалеко от береговой линии, где нет непосредственной опасности сесть на мель. Береговая линия может помочь сориентироваться.

## Составьте план

Прежде чем приступить к созданию пошагового руководства, запишите его содержание. Например:

- Объясните, почему лодка должна быть направлена по ветру, когда поднят грот.
- Объясните, как определить, с какой стороны дует ветер.
- пусть моряк развернет лодку против ветра
- Объясните, что такое фал.
- пусть матрос поднимет главный парус
- Пусть матрос направит судно в сторону 60 градусов.
- Объясните, как работают паруса.
- разверните лодку на 180 градусов
- поверните лодку на 90 градусов
- поверните лодку на 45 градусов
- прицелиться на -45 градусов
- снова приподнять на 45 градусов
- Объясните, как лодка может плыть против ветра
- Поверните лодку на 170 градусов
- Поверните лодку на -170 градусов
- Объясните разницу между поворотом на фордевинд и галсом
- поверните лодку на 45 градусов
- поднять генуэзский флаг
- конец

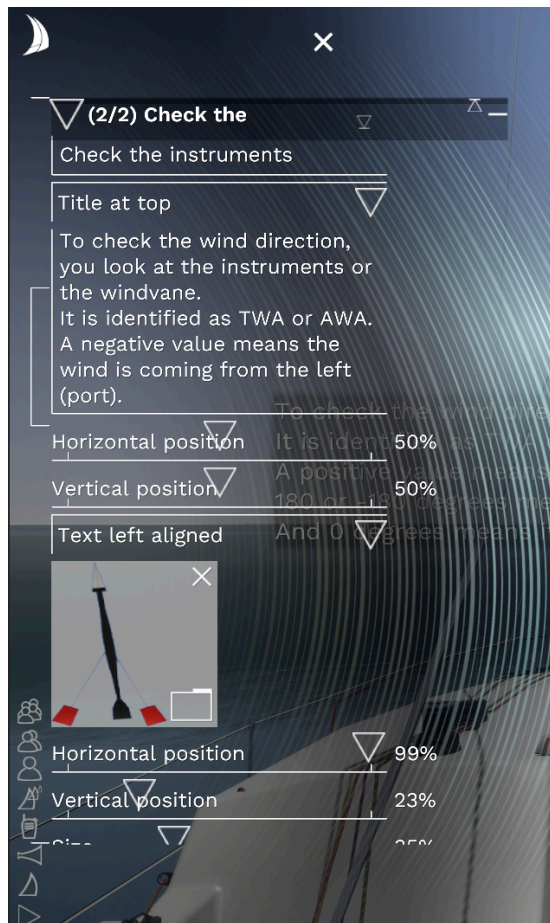
Некоторые из этих действий могут потребовать нескольких шагов в руководстве, поскольку не всё можно объяснить ясно с помощью одного изображения и одного фрагмента текста. Возможно, целесообразно заранее создать фоновые изображения, которые вы хотите показать. Если вы

используете формат PNG для изображений, они могут иметь прозрачность, чтобы не занимать слишком большую часть экрана и показывать только то, что вы хотите показать.

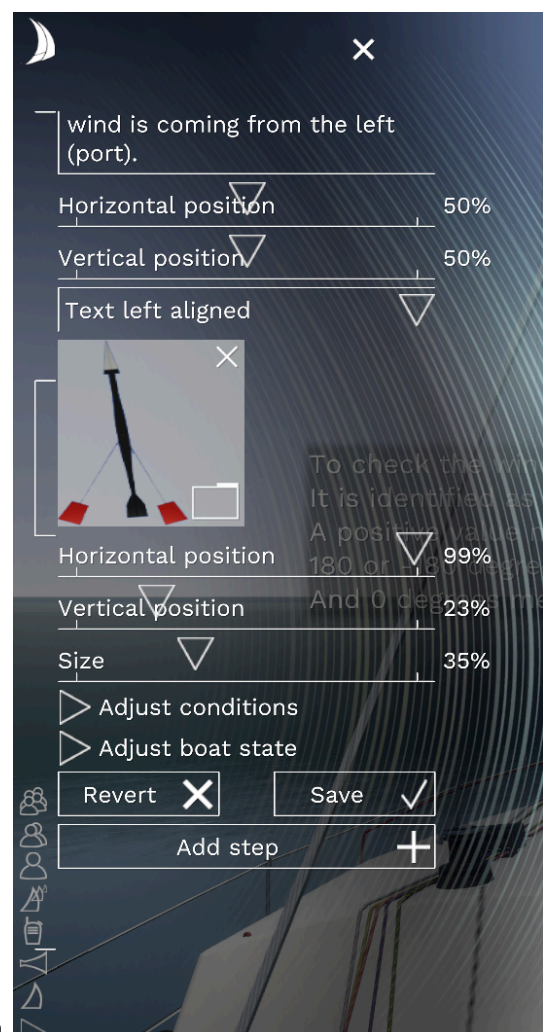
## Поля данных на этапе обучения

Каждый шаг имеет заголовок, который отображается вверху или внизу экрана пользователя. Заголовок обязателен и служит ориентиром в процессе обучения. Заголовок сопровождается кнопкой для возврата на один шаг назад, кнопкой для перехода к следующему шагу и кнопкой остановки.

Шаг может содержать инструкцию или пояснение в виде текста, который будет отображаться на экране пользователя. Положение текста можно изменить, перетаскивая два ползунка для горизонтального и вертикального положения. Также можно изменить выравнивание текста.



Этот шаг также может иметь фоновое изображение, которое можно разместить в любом месте экрана

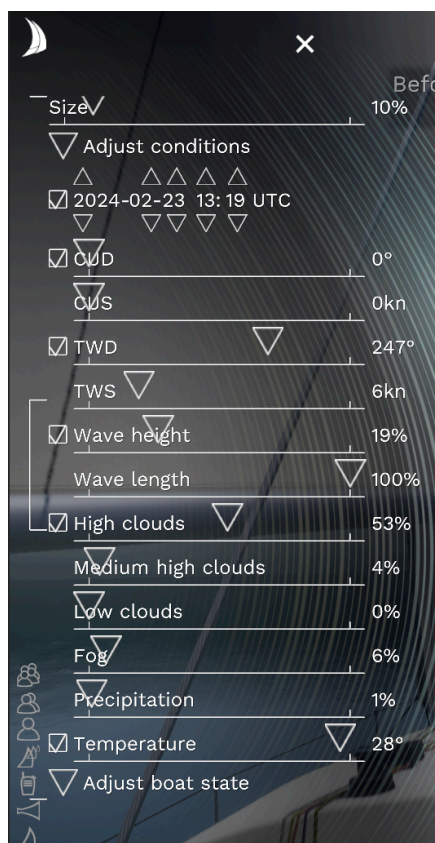


пользователя, перетаскивая ползунки положения и размера.

Нажмите «Сохранить», чтобы сохранить изменения.

## Установка условий

Чтобы установить время и условия, нажмите кнопку «Треугольник» напротив пункта «Настроить условия». Появится список настроек, и треугольник теперь будет указывать вниз.



Перед каждой настройкой находится небольшой флажок. Если флажок установлен, настройка будет применена, когда этот шаг активен на экране пользователя. Если флажок не установлен, настройка будет проигнорирована, и останется в силе предыдущее условие. Важно установить все условия на первом шаге вашего руководства.

В этом примере дата и время установлены на 23 февраля 2024 г., 13:19 UTC.

Течение 0 узлов, направление 0 градусов.

Ветер 6 узлов, направление 247 градусов.

Высота волн составляет 19% от максимальной высоты волн (максимум — это абсолютный максимум для наихудшей погоды), а длина волн — 100% от максимальной длины волны (максимум — это длина волны для максимальной глубины океана).

Облачность, туман, осадки и температура установлены на оптимальные значения. Температура влияет на тип осадков

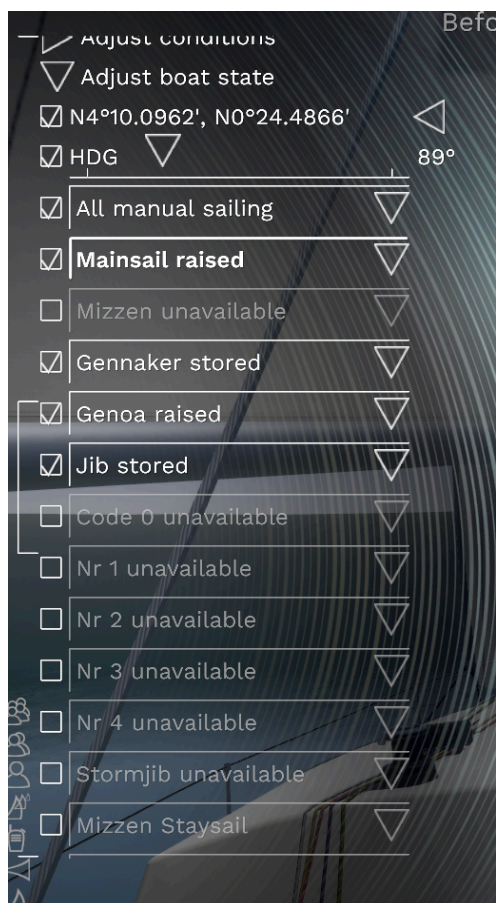
.

## Настройка состояния лодки

Нажав на треугольную кнопку перед «Настроить состояние лодки», вы можете задать координаты, курс и другие значения для управления текущим состоянием лодки, аватара и карты.

Например, вы можете указать моряку двигаться под углом ветра 45 градусов, а на следующем шаге убедиться, что лодка действительно движется под этим углом, задав определенный курс.

Опять же, важно задать все поля на первом шаге вашего руководства, чтобы избежать нежелательных эффектов



Координаты можно выбрать на карте, щелкнув стрелку/треугольник, указывающий влево. Для вашего урока подойдет место рядом с узнаваемой береговой линией или нефтяной платформой. Таким образом, у моряка будет точка отсчета. Главное, чтобы не было непосредственной опасности сесть на мель. Но имейте в виду, что некоторые береговые линии могут долго загружаться или негативно влиять на частоту кадров.

Курс лодки можно установить с помощью ползунка.

Режим парусного движения можно задать с помощью списка. В этом примере он установлен на «Все вручную».

Для каждого возможного паруса есть свой список, где парус можно установить в положение «Сохранен», «Опущен» или «Поднят». Поскольку не все лодки имеют все доступные паруса, важно задать дизайн лодки в основных настройках вашего урока

.





Воздушный поток можно сделать видимым или скрытым на любом из парусов.

В этом примере режим управления парусами был установлен на «Полностью ручное управление». Чтобы паруса не хлопали сильно на ветру, установлен флажок «Оптимизировать триммер». Это позволит отрегулировать шкоты, триммерные линии, угол кия (если применимо), выдвинуть или убрать подводные крылья, а также заполнить или опорожнить балластные цистерны.

Режим дополненной реальности (AR), в котором отображаются метки для направлений, путевых точек, городов и т. д., можно активировать или деактивировать.

Карту можно отображать или скрывать.

Карту можно центрировать на текущем положении лодки.

И можно установить уровень масштабирования карты. Это количество вертикальных градусов, на которое будет отображаться карта.

Для управления аватаром можно перемещать его в стороны и вперед/назад с помощью двух ползунков. Также можно установить направление обзора, чтобы убедиться, что аватар смотрит на объект, о котором вы рассказываете.

Ползунок «сидя/стоя» регулирует вертикальную высоту.

В настоящее время невозможно заставить аватар смотреть вверх или вниз

Не забудьте нажать кнопку «Сохранить».

## Тестирование вашего обучающего видео

Чтобы протестировать свой учебник, просто перейдите в раздел «Что нужно сделать», «Учебники» или в раздел «Внести свой вклад», «Создать учебник» и запустите его. Ваши собственные учебники всегда будут вам видны, даже если вы их не опубликовали. Когда всё будет работать так, как вы задумали, и вы будете довольны результатом, вы можете поставить галочку в поле «Опубликовано» [Базовая информация учебного пособия](#).

## Парусное сообщество

### Учетная запись пользователя

### Парусные клубы

У каждого клуба есть своя страница на сайте Sailaway. Адрес:

<https://sailaway.world/sailing-clubs/name-of-your-club>

На этой веб-странице есть ссылка на последние новости.

### Новости клуба

Смотрите [Новости команды](#)

## Команды

### Новости команды

Чтобы информировать членов и потенциальных членов вашей парусной команды (или клуба) о происходящем, вы можете публиковать новостные статьи. Ссылка на последнюю новость размещается на главной странице вашей парусной команды (или клуба). Вы также можете напрямую



ссылаться на любую новостную статью, используя URL-адрес

<https://sailaway.world/news/title-of-the-article>

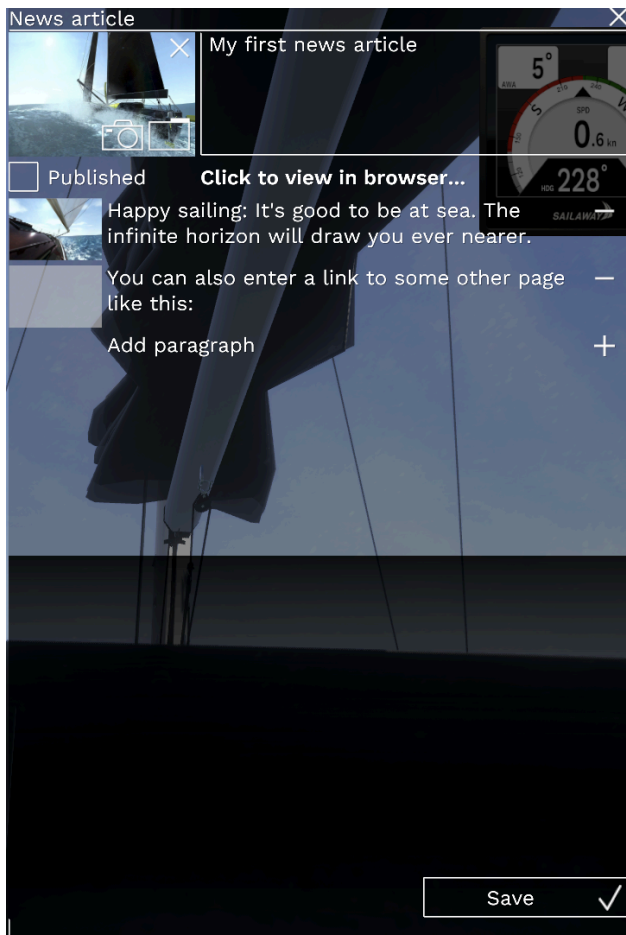
Чтобы создать, отредактировать или опубликовать новостную статью, перейдите в свой клуб через Главное меню -> Знакомства с другими -> Команды (или Парусные клубы). Щелкните по своей команде. Теперь отобразится подробная информация о вашей команде.



При нажатии на кнопку «Новости команды» откроется окно со всеми новостными статьями. Эта кнопка отображается только в том случае, если вы являетесь участником с ролью «Коммодор» или «Организатор».

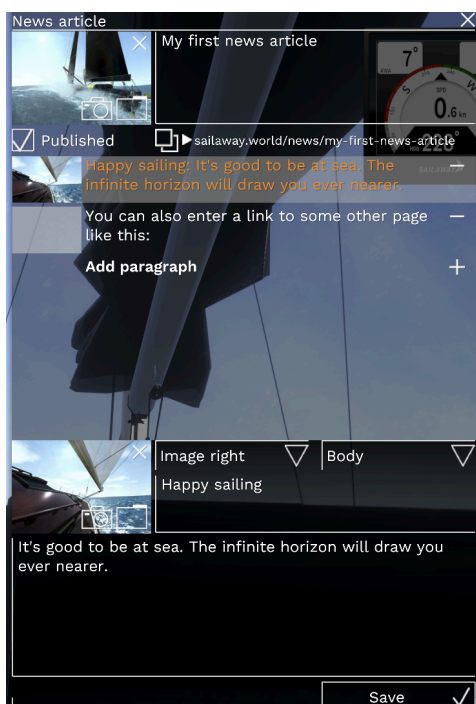


Здесь вы можете добавлять, удалять или редактировать любые статьи. Щелчок по строке отобразит статью в окне редактирования.



В верхней части страницы находится заголовок и основное изображение статьи. Это изображение будет отображаться на всю ширину страницы статьи.

Под этим разделом расположены различные абзацы статьи. При щелчке по строке открывается раздел редактирования внизу окна.



Каждый абзац может содержать текст, необязательный заголовок и необязательное изображение. Необязательное изображение может располагаться слева или справа от текста.

Существует 3 типа абзацев:

вводной абзац — содержит краткое изложение статьи и объясняет, чего ожидать.

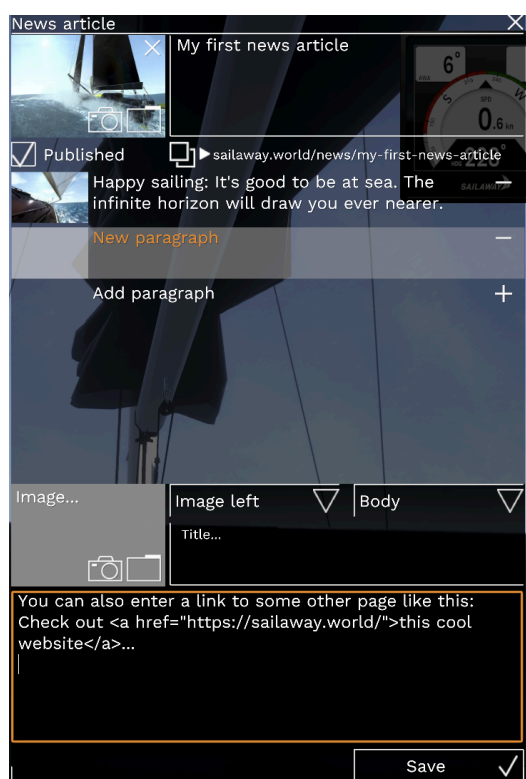
основной абзац — содержит саму статью.

заключительный абзац — содержит дополнительную информацию, такую как ссылки или источники.

Вводной, основной и заключительный абзацы отображаются разными размерами шрифта.

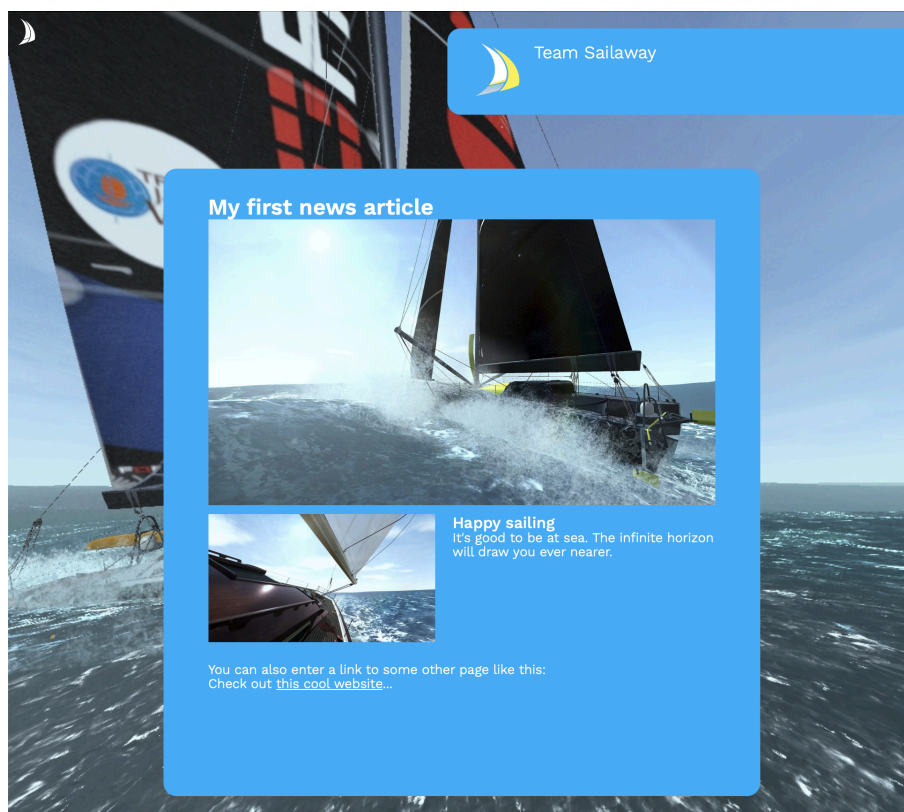
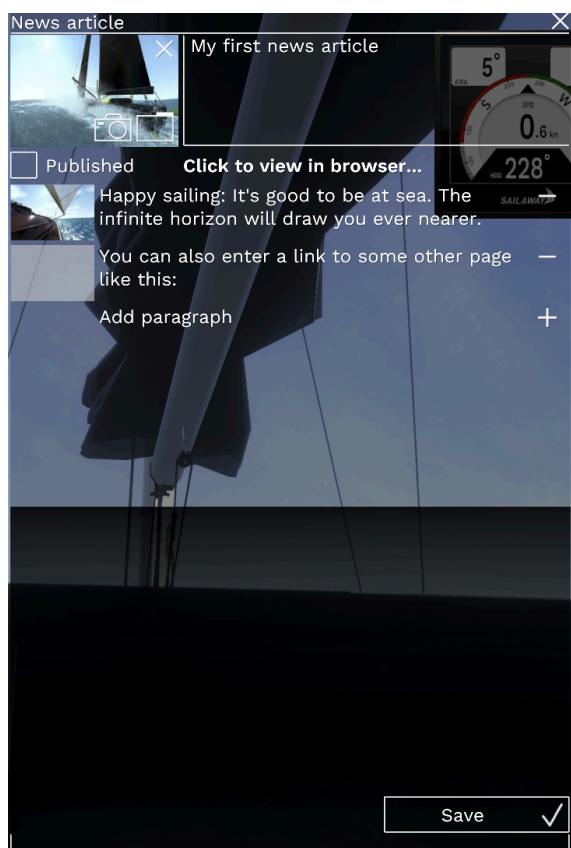
Заголовок, расположенный рядом с изображением в этом окне редактирования, является необязательным.

Весь текст будет отображаться одним и тем же шрифтом. Здесь нельзя добавлять HTML-теги, за исключением тега `<a href="someurl">ссылка на другую веб-страницу</a>`.

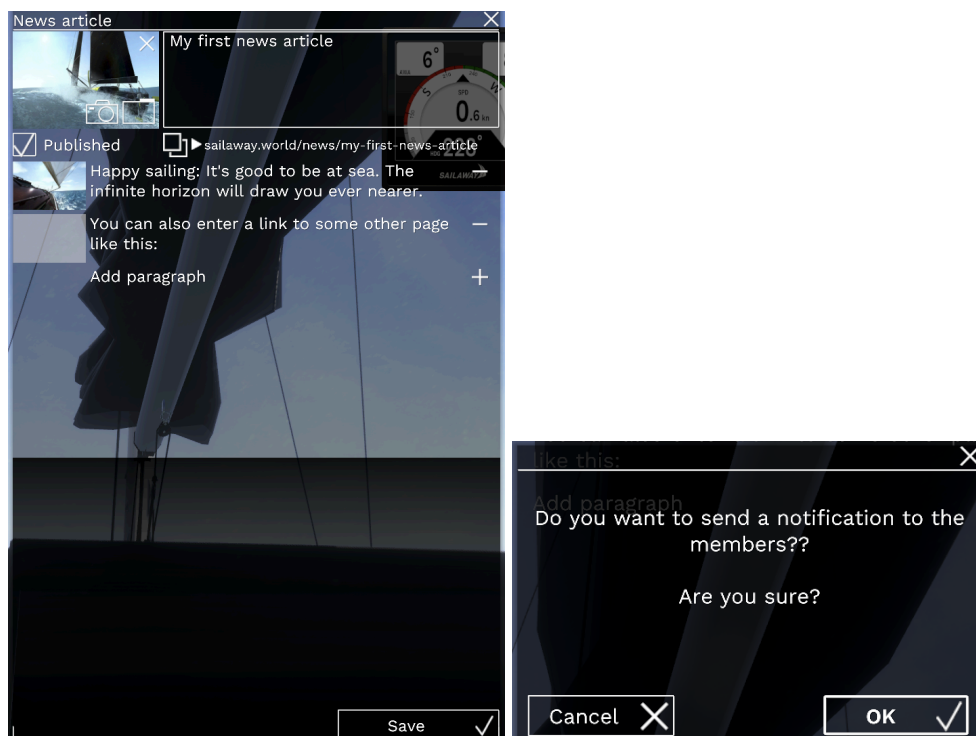


После завершения редактирования абзаца или основного заголовка вы можете нажать кнопку «Сохранить».

Чтобы проверить статью перед публикацией, вы можете открыть её в веб-браузере, нажав на кнопку «Просмотреть в веб-браузере...». Эта кнопка будет видна только вам.



Когда вы будете удовлетворены результатом, можете нажать «Опубликовано». Появится галочка, а рядом с ней отобразится общедоступный URL-адрес. Общедоступный URL-адрес будет выглядеть следующим образом: <https://sailaway.world/news/title-of-your-article>



При желании вы можете настроить Sailaway так, чтобы он отправлял оповещение всем членам вашего клуба или команды.

Новостная статья теперь видна всем, кто посещает веб-страницу вашей команды или клуба. Под статьей будет кнопка «Старее» / «Новее», чтобы переключаться между предыдущими статьями.

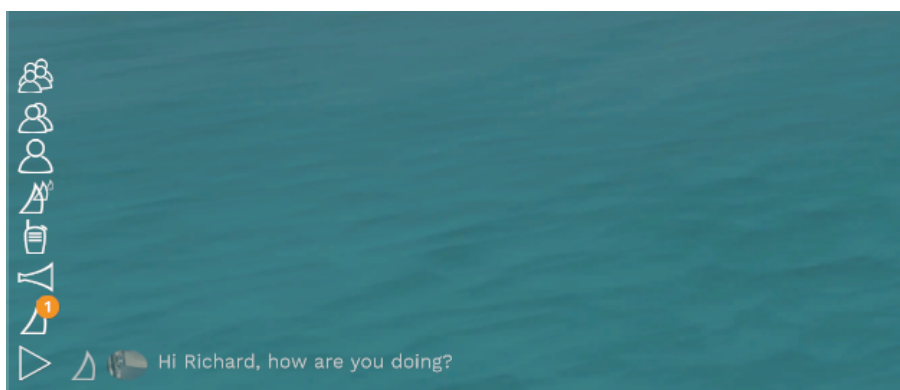
## Скриншоты

## Предложения моряков

## Discord

## Чат

Все функции внутриигрового чата сосредоточены в левом нижнем углу экрана.



В левой колонке отображаются различные каналы. Это:

Сообщения клуба — сообщения, доступные всем членам парусного клуба.

Сообщения команды — сообщения, доступные всем членам команды.

Личные сообщения — сообщения между вами и кем-то еще, невидимые для других яхтсменов.

Сообщения о соревнованиях — сообщения, доступные всем участникам/яхтсменам на борту лодки, которые в данный момент участвуют в гонке, соревновании, плавании или круизе.

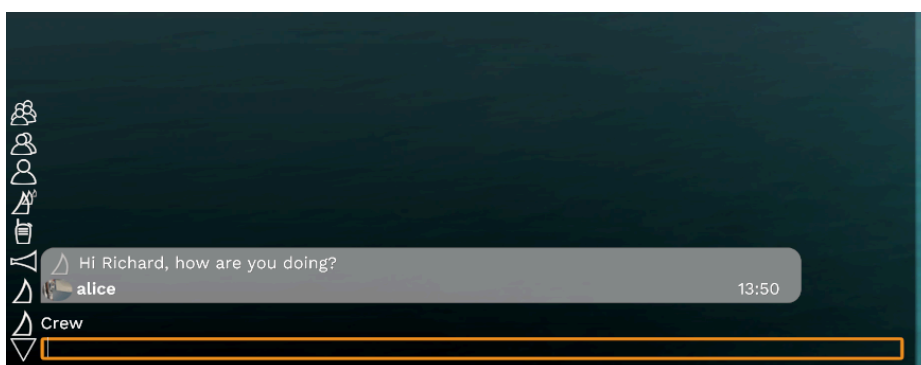
УКВ — сообщения, доступные всем в радиусе 20 миль (или 50 морских миль, если выбрана большая дальность).

Крик — сообщения, отправляемые всем в радиусе 100 м.

Экипаж — сообщения, доступные всем на борту.

Маленькая цифра 1 внутри оранжевого круга указывает на то, что в этом канале есть 1 непрочитанное сообщение.

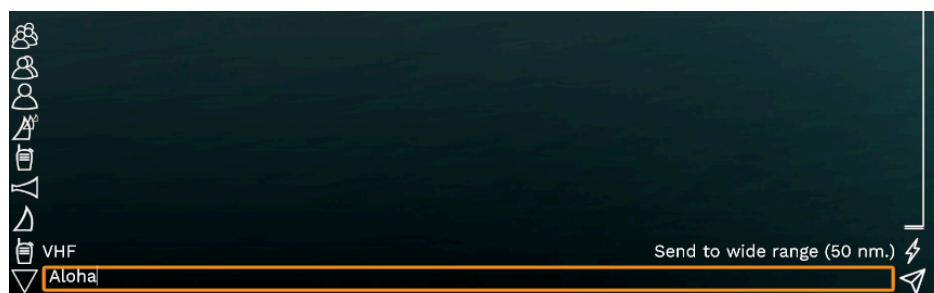
При нажатии на один из каналов открывается подробное представление чата. В этом примере я нажал на канал экипажа, чтобы прочитать сообщение полностью.



Подробный чат также отображается при нажатии пробела или щелчке по маленькому треугольнику в самом нижнем левом углу.

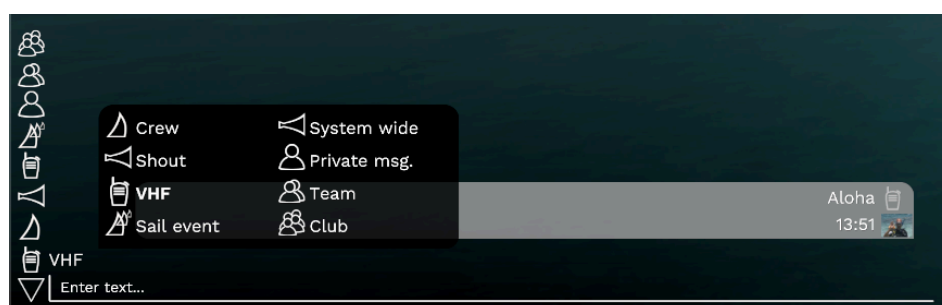
Чтобы отправить сообщение, введите что-нибудь в поле ввода и нажмите кнопку «Отправить» справа от поля ввода. Вместо нажатия кнопки «Отправить» можно также нажать Shift-Enter или Alt-Enter.

Канал, на который будет отправлено сообщение, отображается непосредственно над сообщением. В данном случае это УКВ-канал. Всегда следите за тем, чтобы ваши сообщения отправлялись на правильный канал, так как это легко допустить ошибку.

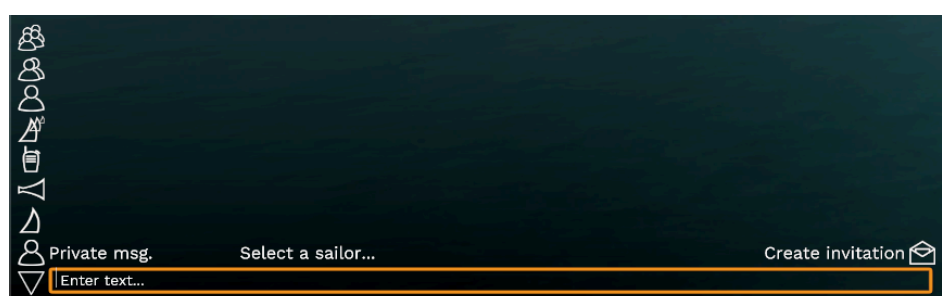


Для некоторых каналов отображается вторая кнопка Enter. В этом случае она предоставляет возможность отправить сообщение судам в радиусе 50 морских миль вместо стандартного диапазона УКВ в 20 морских миль.

Чтобы отправить сообщение конкретному моряку независимо от его местонахождения, щелкните канал «Личное сообщение». Или щелкните текущий канал и выберите «Личное сообщение» в выпадающем списке.

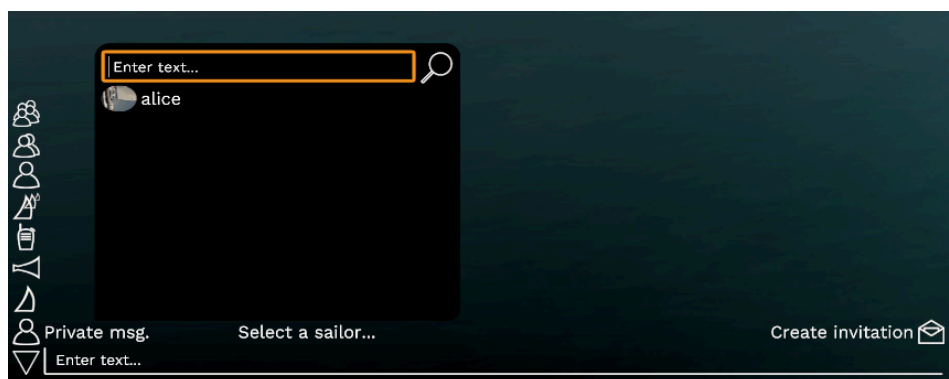


Like this:

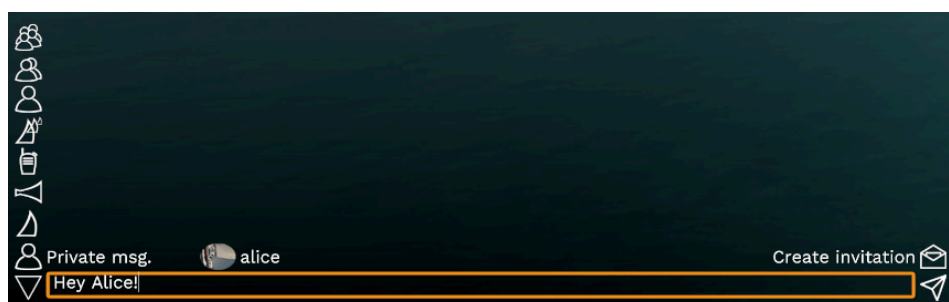


Теперь вам нужно выбрать матроса, нажав на кнопку «Выбрать матроса...»





Я хочу отправить сообщение Алисе, поэтому я ввожу «Алиса» в поле поиска и нажимаю на лупу. Затем я нажимаю на строку с надписью «Алиса» и набираю свое сообщение.



Максимальная длина сообщения — 512 символов. При превышении этого значения ввод текста будет невозможен. Конечно, вы всегда можете отправить оставшуюся часть в следующем сообщении.

Если получатель не в сети, это сообщение будет отображаться под текстом сообщения. Он/она получит личное сообщение при следующем входе в систему.

Если вы отправляете сообщение через Shout или VHF, и в радиусе действия нет пользователей, это сообщение также будет отображаться под текстом сообщения.

Если вы отправляете сообщение команде, клубу или всем участникам парусного мероприятия, и в сети нет пользователей, это сообщение также будет отображаться под текстом сообщения. Исключение составляют случаи, когда сообщение отправлялось в качестве объявления, в этом случае получатель получит его при следующем входе в систему.

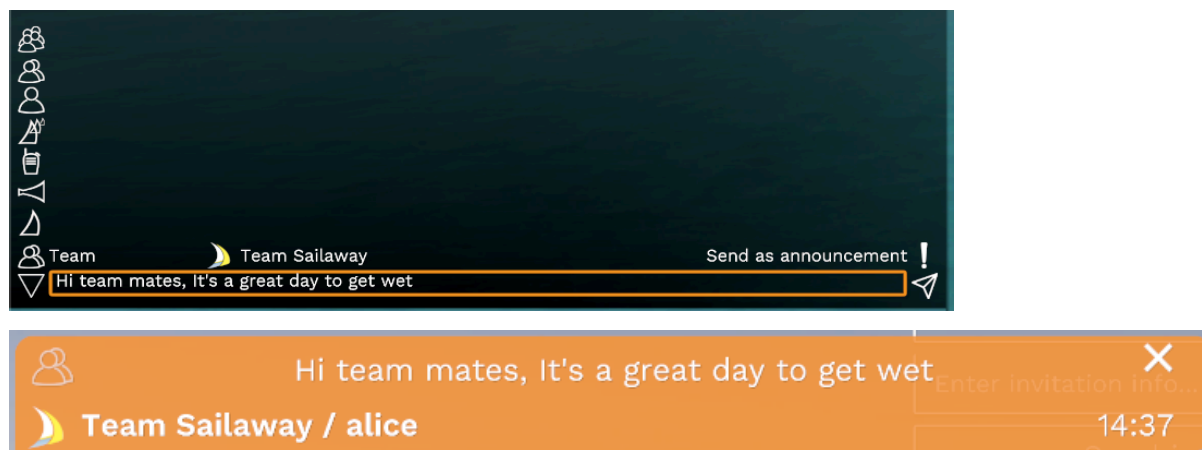
## Объявления

Если вы являетесь организатором или командором клуба, или менеджером или капитаном команды, вы можете отправлять свои сообщения в качестве объявлений. Для этого используйте кнопку «Отправить как объявление!», расположенную чуть выше обычной кнопки отправки.



Все члены команды или клуба получают это сообщение, а когда они не в сети, оно будет отправлено им при входе в систему. Вы также можете отправить объявление всем участникам парусного мероприятия, организованного вашим клубом.

Объявление будет выделяться в очереди входящих сообщений, поскольку оно отображается в оранжевом прямоугольнике и появляется в центре экрана. Вы его точно не пропустите.



Может возникнуть соблазн использовать это часто, ведь вы можете быть уверены, что ваше сообщение увидят все. Но это не лучшая идея. Старайтесь использовать это только для действительно важных объявлений. Например: «25 февраля в Северном море состоится специальное мероприятие. Не забудьте подписаться».

## Постоянные сообщения

Все сообщения отправляются пользователям, находящимся в сети. Если кто-то не в сети, он ничего не получит. Также сообщения не будут отправлены, если моряк войдет в систему через доли секунды после отправки сообщения.

Исключение составляют личные сообщения и объявления. Они хранятся на сервере 30 дней, и если моряк войдет в систему в течение этих 30 дней, он получит сообщение или объявление, отправленное ранее. Они выглядят так же, как личные сообщения или объявления, отправляемые в режиме реального времени, и их можно распознать только по дате/времени в правом нижнем углу.

За этими объявлениями нет никакой другой логики. Например: объявление выше «25 февраля в Северном море состоится специальное мероприятие. Не забудьте подписаться» все равно получит тот, кто войдет в систему 26 февраля, когда дата мероприятия уже пройдет.

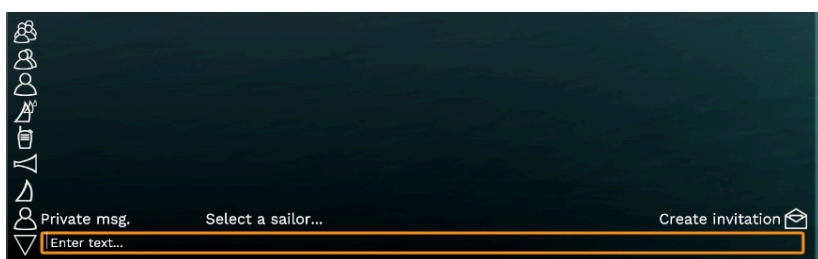
## Веб-страницы и координаты

Если вы введете в сообщение веб-адрес, начинающийся с <http://> или <https://>, получатель увидит небольшой значок ссылки в правом нижнем углу сообщения. Щелчок по этому значку откроет

веб-браузер и отобразит веб-страницу. То же самое относится к добавлению координат в сообщение вручную или с помощью сочетания клавиш `\pos`. В правом нижнем углу сообщения появится небольшой значок карты. Щелчок по этому значку откроет карту и перейдет к нужному местоположению. Кроме того, веб-адрес или набор координат копируются в буфер обмена и могут быть извлечены в любом другом приложении с помощью `Ctrl-V` (или `Cmd-V` на Mac). Если в сообщении несколько координат или несколько веб-адресов, к значку будет прикреплена только первая из них.

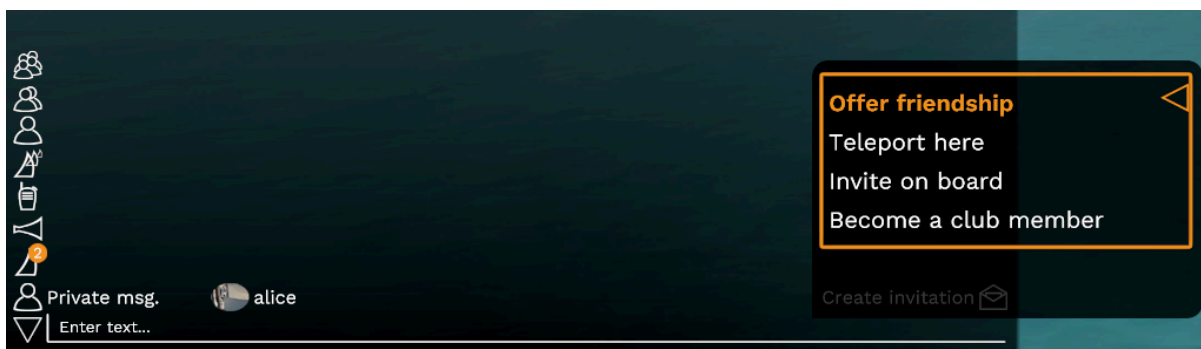
## Приглашения

Зайдя в раздел «личные сообщения» и выбрав моряка из списка, вы можете отправить ему личное сообщение, а также приглашение. Для этого нажмите на текст «Создать приглашение» или на значок конверта.



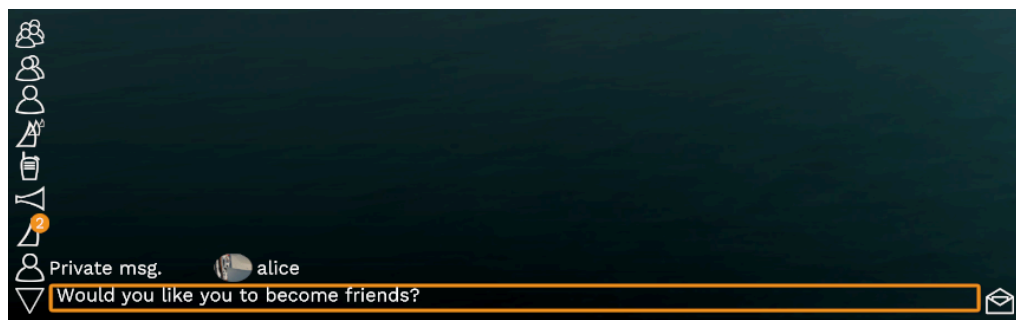
Отображается выпадающий список с 5 вариантами.

- Предложите дружбу
- Телепортируйтесь сюда
- Приглашение на борт
- Станьте членом клуба
- Станьте членом команды



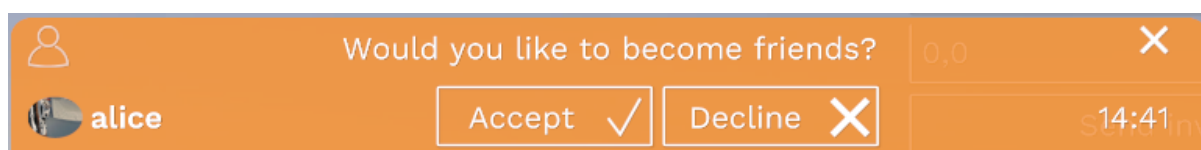
Для опций «Стать членом клуба» и «Стать членом команды» вам нужно будет выбрать клуб или команду из появившегося списка. Однако в списке будут отображаться только публичные клубы или клубы, в которых у вас есть роль «Коммодор». Если вы не являетесь коммодором и клуб не является публичным, вы не сможете никого пригласить. Аналогично, будут отображаться только команды, в которых у вас есть роль «Менеджер».

В этом примере пользователю «alice» предлагается дружба. Сообщение автоматически набирается. Обратите внимание, что маленький значок «Отправить» изменился на конверт. Это потому, что сообщение больше не является обычным сообщением в чате, а стало приглашением.

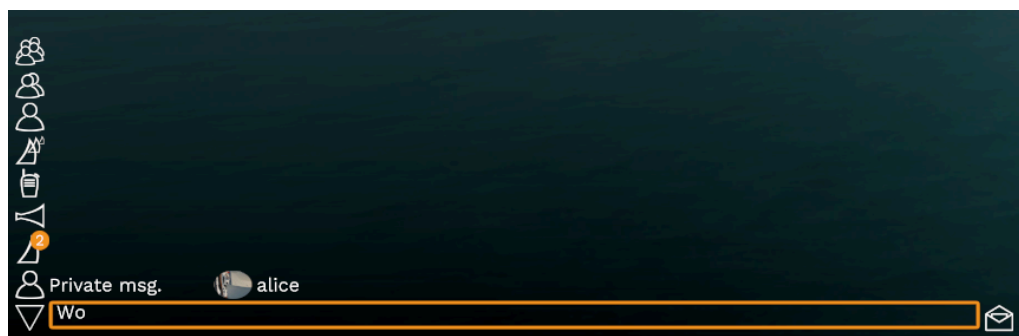


Текст сообщения можно изменить на что угодно, но здесь есть один нюанс. Обратите внимание на значок конверта за сообщением, который указывает на то, что это приглашение.

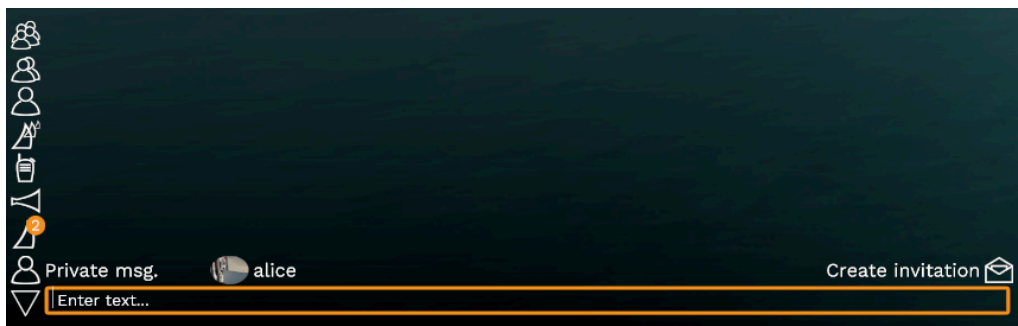
Получатель увидит это окно на своем экране и сможет нажать «Принять» или «Отклонить». При нажатии кнопки «Принять» отправитель автоматически получит сообщение «Алиса приняла ваше приглашение». При нажатии кнопки «Отклонить» отправитель не получит никакого ответа.



Текст сообщения, сгенерированный автоматически, можно изменить перед отправкой. Но будьте осторожны со значком конверта.



Если текстовое поле оставить пустым, значок конверта вернется к стандартному значку отправки, и снова появится текст «Создать приглашение». Это происходит потому, что сообщение снова становится обычным сообщением чата.



Если вы не знакомы с принципом работы, это может привести к некоторым странным последствиям. Вот что происходит:

При выборе пункта «Предложить дружбу» в списке поле сообщения заполняется стандартным сообщением, а в фоновом режиме сохраняются необходимые данные. Эти данные содержат информацию «Сделайте Алису другом Ричарда Нола». Если бы я выбрал «Стать членом команды» и выбрал «Команда Sailaway», сообщение выглядело бы как «Хотите стать членом команды Sailaway?», а фоновые данные были бы «Сделайте Алису членом команды Sailaway».

Эти фоновые данные остаются прикрепленными к сообщению до тех пор, пока оно не будет отправлено или поле сообщения не будет удалено.

Теперь рассмотрим следующий пример:

Я создал приглашение для Алисы стать членом команды Sailaway. В поле написано: «Хотите стать членом команды Sailaway?». Я меняю его на «Привет, Алиса, хочешь присоединиться к нашей команде?», но непосредственно перед тем, как нажать кнопку конверта, я передумываю и думаю, что лучше подружиться. Я меняю сообщение на: «Привет, Алиса, хочешь подружиться?» и нажимаю кнопку с конвертом.

Алиса получает приглашение со словами: «Привет, Алиса, хочешь подружиться?» и нажимает кнопку «Принять». Но мы вовсе не подружились. Теперь она член команды «Sailaway». Это потому, что фоновые данные, прикрепленные к исходному сообщению, не изменились. Только текст был изменен вручную.

## Ярлыки

При наборе сообщения вы можете использовать специальные сочетания клавиш, которые будут заменены определенным значением во время набора текста. Все сочетания клавиш пишутся строчными буквами и предваряются обратной косой чертой.

Возможные сочетания клавиш:

\me	Ваше имя
\bt or \boat	Название судна, на котором вы плывете
\pos	Координаты вашего местоположения (только режим GPS)
\spd	Скорость в воде
\sog	Скорость относительно земли (только в режиме GPS)

\hdg	Направление по компасу
\cog	Маршрут по местности (только в режиме GPS)
\awd	Видимое направление ветра
\awa	Видимый угол ветра
\aws	Ощущаемая скорость ветра
\twd	Истинное направление ветра (только в режиме GPS)
\twa	Истинный угол ветра (только в режиме GPS)
\tws	Истинная скорость ветра (только в режиме GPS)
\wnd or \wind	Сочетание истинного направления и скорости ветра (только GPS)
\sts or \status	В режиме GPS: Текущее состояние судна (в движении, село на мель и т. д.) плюс местоположение, курс и скорость
	В режиме без GPS: Текущее состояние судна (в движении, село на мель и т. д.)

Нажатие клавиш Shift+Enter или Alt+Enter позволит отправить сообщение, не нажимая кнопку «Отправить».

## Безопасность

Сообщения передаются в незашифрованном виде. Это означает, что любой, кто находится в той же сети Wi-Fi или локальной сети и имеет установленное специальное программное обеспечение, может прочитать ваши сообщения.

## Нецензурная лексика и оскорбления

Автоматические фильтры не используются. Все, что вы отправляете, будет доставлено получателям точно так же, как вы это написали. Это не должно быть проблемой, потому что моряки — уважительные люди. Но когда кто-то переступает черту элементарной порядочности, становится агрессивным, расистским или иным образом вызывающим беспокойство:

Сделайте скриншот

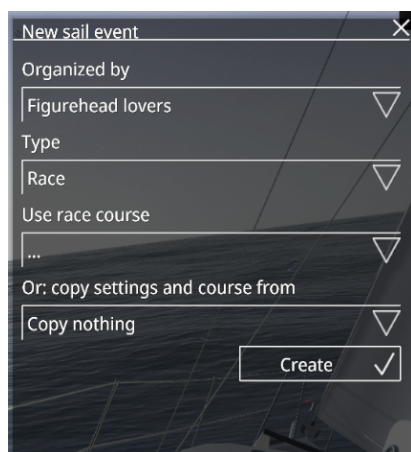
Отправьте электронное письмо в службу поддержки  
support@sailaway.world

# Организация мероприятий

## Новое парусное мероприятие

Парусные соревнования могут организовывать только парусные клубы. Клубы могут назначать нескольких членов в качестве «Организаторов», и они могут заниматься организацией гонок и других мероприятий для данного клуба. Если в парусном клубе несколько организаторов, проще связаться с одним из них при необходимости.

Если вы назначены «Организатором» для одного или нескольких парусных клубов, вы можете перейти в раздел «Внести вклад» -> «Организовать мероприятия» в главном меню. На следующем экране вы можете выбрать парусный клуб и нажать кнопку «Добавить» в правом нижнем углу. Появится всплывающее окно.



В первом списке запрашивается тип мероприятия (см. ниже).

По умолчанию доступно несколько ипподромов, но вы можете изменить ипподром позже. Также можно скопировать все, включая ипподром, из другого мероприятия, которое вы организовали ранее. При нажатии кнопки «Создать» мероприятие создается, и открывается экран «Редактировать мероприятие».

## Типы событий

Гонка — это хорошо известный тип соревнований, но существуют и другие. Обычная гонка имеет фиксированную дату и время старта, а также стандартную процедуру старта для всех лодок одновременно. Но это фиксированное время старта может стать проблемой для людей, находящихся в другом часовом поясе. По этой причине существует также «гибкая гонка» (Flex Race). Гонка с временным окном старта вместо фиксированного времени. Это окно может быть даже распределено на несколько дней. Каждый участник стартует в наиболее удобное время, и для определения результатов гонки используется время, проведенное под парусом, а не время, указанное при финише.

Для попытки установить рекорд можно создать «вызов» (Challenge). По сути, это заранее заданный маршрут, который необходимо пройти как можно быстрее. Попытку можно начать в любое время, и количество попыток не ограничено.

Для яхтсменов, которым нравится социальный аспект совместного плавания, но которые не так сильно стремятся быть самыми быстрыми, существует новый тип соревнований, называемый «флотский круиз» (Fleet Cruise). Он имеет заранее заданный маршрут и время старта, но без таблицы лидеров. Цель — плыть вместе, иногда даже ждать друг друга, и получать удовольствие.

Наконец, есть еще и путешествие. Это заранее определенный маршрут без фиксированного времени начала. Моряки могут пройти этот маршрут в одиночку или вместе и получить удовольствие от путешествия. Примером хорошего путешествия может служить маршрут Hurtigruten вдоль норвежского побережья или плавание вдоль самых красивых островов Греции и Турции.

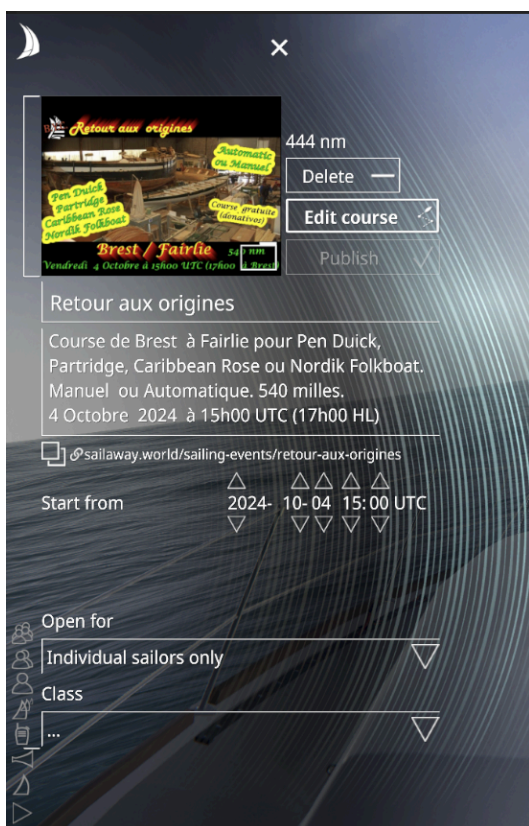
В качестве еще менее строгой альтернативы вы можете поделиться маршрутом путевых точек в качестве предложения от моряка, но это выходит за рамки организации мероприятий.

## Редактировать событие

Экран «Редактировать событие» открывается щелчком по событию на экране выбора, который отображается за функцией главного меню «Внести вклад» -> «Организовать события». Сначала отображается окно с подробной информацией о парусном событии, но если у вас есть права доступа, вы увидите кнопку «Редактировать» справа.



The “Edit event” screen is now opened.



## Подпись к изображению

Изображение-подпись к вашему мероприятию — важный способ привлечь внимание моряков.

Изображение-подпись к мероприятию должно иметь соотношение сторон 4:3 и, по возможности, не содержать слишком много текста или вообще не содержать его. Заманчиво написать название мероприятия и дату, но имейте в виду, что название мероприятия уже отображается. Этот текст в некоторых местах будет располагаться поверх изображения и нарушит желаемое впечатление.

Лучше всего вообще не размещать текст в изображении-подписи. Все, что вы хотите сказать, можно указать на экране редактирования мероприятия, и текст будет отображаться на различных экранах, где будет показано мероприятие.

На экране выбора:



В окне с подробной информацией о событии:





Open for

Individual sailors and teams

Min. sailors1

Max. sailors99

Sail mode

All manual sailing

☒ Sail when offline
 ☐ Allow GPS
 ☒ Allow AR view
 ☐ Take food and water into account

Restrict to class

No restrictions

Plus boat designs:

Sailaway Cruiser 38

Max. subscriptions9999

Subscription fee0

1st prize0

2nd prize0

3rd prize0

Вы можете указать, открыт ли ваш турнир для различных типов яхтсменов. Вариант «Индивидуальные яхтсмены» очевиден. Но вы также можете провести гонку только для команд или только для клубных лодок. Последний вариант требует немного больше контекста. Идея заключается в том, что в таком мероприятии могут участвовать только клубы. У каждого клуба есть одна лодка, экипаж которой состоит из лучших яхтсменов. Чтобы определить лучших яхтсменов, клуб может, например, проводить квалификационные гонки, открытые только для членов клуба.

Минимальное и максимальное количество яхтсменов определяет, сколько яхтсменов может находиться на борту. Дополнительный экипаж может облегчить управление лодкой или дать преимущество, когда у каждого яхтсмена есть своя задача на борту. С другой стороны, дополнительные яхтсмены увеличат вес и, следовательно, замедлят лодку. Дополнительные яхтсмены также потребуют больше еды и воды.

Даже если минимальное количество яхтсменов установлено на значение больше 1, лодкой все равно можно управлять в одиночку. Если фактическое количество яхтсменов на борту меньше минимального, добавляется дополнительный вес за недостающих яхтсменов. Если фактическое число моряков достигло максимума, приглашать кого-либо на борт больше невозможно. Число моряков на борту, используемое для уменьшения запасов продовольствия и воды, вычисляется как наибольшее значение из фактического числа моряков и минимального числа моряков.

Для обеспечения честной гонки можно указать класс, которому разрешено участвовать, или один разрешенный тип лодки. Класс — это набор правил, которым должны соответствовать типы лодок, чтобы принадлежать к этому классу. Таким образом, если вы указываете класс, может быть несколько различных типов лодок, участвующих в гонке, но все они соответствуют одним и тем же правилам измерения.

Можно настроить режим парусного движения (например, «Морская вода в ваших венах», «Непобедимый» и т. д.). Если, например, установлен автоматический режим, лодки могут по-прежнему использовать полностью ручной режим «Морская вода в ваших венах», но не могут переключиться на полностью автоматический режим «Загорание».

С помощью флажка «Плывать в автономном режиме» можно заставить лодки оставаться онлайн на протяжении всей гонки. Если они выйдут из сети, они не будут дисквалифицированы, но потеряют метры.

Использование GPS и видимость других лодок на карте можно отключить. В этом случае все лодки должны будут ориентироваться по солнцу и звездам.

Если отключен режим дополненной реальности (AR), лодки больше не смогут видеть воздушный поток в парусе и не смогут видеть стартовую линию в виде пунктирной линии.

Если включена опция «Учитывать запасы еды и воды», лодки должны будут пополнить запасы на борту перед стартом. Главное — найти баланс между дополнительным весом и риском нехватки еды или воды. В этом случае лодка перестанет плыть и будет «дрейфовать» по ветру и течению.

Вы можете ограничить количество участников, введя число.

Для проведения более коммерческих мероприятий можно установить абонентскую плату и денежный приз. Это может стать хорошим способом обеспечить мотивацию всех участников.

Наконец, вы можете выбрать изображение для значка. Участники получают этот значок после пересечения финишной линии. Изображение значка должно иметь соотношение сторон 4:5.

Sail mode

Any

☒ Sail when offline

☒ Allow GPS

☒ Allow AR view

☐ Take food and water into account

Max. subscriptions 9999

Subscription fee 0

1st prize 0

2nd prize 0

3rd prize 0

Badge upon completion

Subscriptions

## Отчет о мероприятии

Во время или после парусного мероприятия организатор может написать отчет для веб-сайта. Он/она может проиллюстрировать его фотографиями, а список результатов (если это была гонка) автоматически отображается под отчетом. Для каждого парусного мероприятия можно написать максимум 1 отчет. Вы можете получить к нему доступ со страницы с подробной информацией о парусном мероприятии.

См.

[Новости команды](#) описание того, как писать отчет.

## Участие в мероприятиях

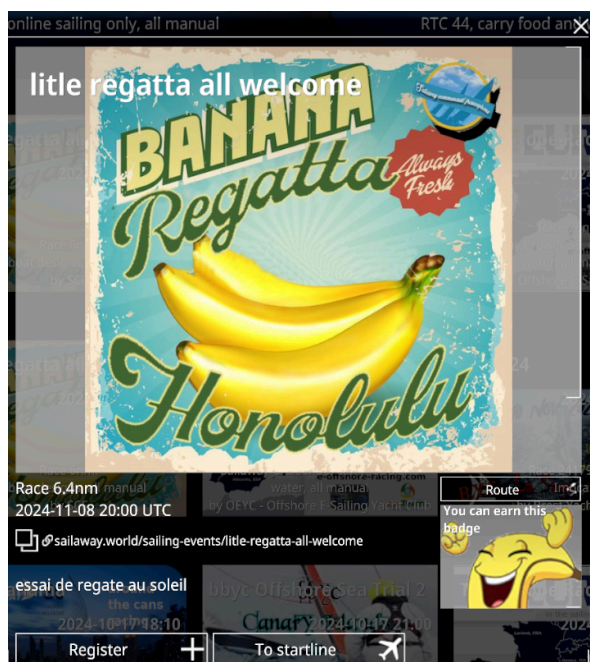
### Примите участие в парусном мероприятии

Перейдите в главное меню, в раздел «Чем заняться», и нажмите «Мероприятия». На следующем экране вы сможете выбрать интересующее вас мероприятие. Небольшие полоски можно прокручивать влево и вправо.



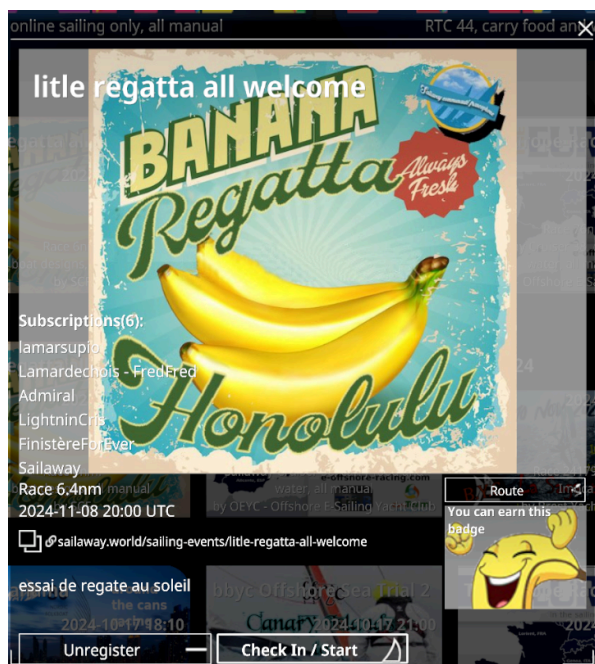
При нажатии на один из элементов меню отображаются подробности события.





Сначала вам нужно зарегистрироваться. Это можно сделать с момента публикации информации о мероприятии до 5 минут после его начала.

Когда наступит день мероприятия, вы сможете зарегистрироваться. Это возможно за 12 часов до начала и до 12 часов после начала. Для регистрации сначала нужно выбрать лодку, которую вы хотите использовать. Конечно, класс или конструкция лодки должны быть указаны в настройках мероприятия. Если в описании мероприятия указано, что будут проверяться запасы провизии, вам необходимо убедиться, что у вас достаточно еды и воды. Затем вы можете нажать кнопку «Регистрация / Старт».



Это регистрирует вашу лодку в таблице лидеров, отобразит название соревнования в верхнем левом углу экрана, покажет гоночные отметки на карте и телепортирует лодку к стартовой линии.

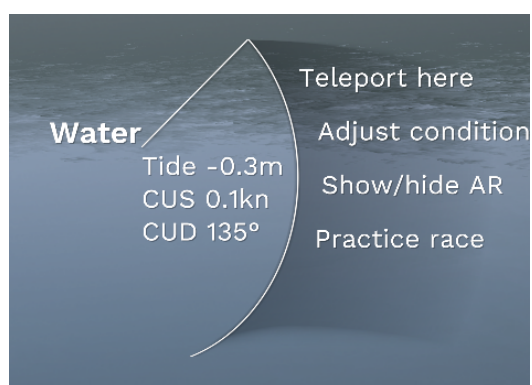
Другие лодки будут отображаться зеленым цветом на карте (если GPS не отключен).

Стартовое судно будет указывать последовательность старта с помощью флагов и звукового сигнала за 10, 5, 4, 1 минуту до старта и в сам момент старта.

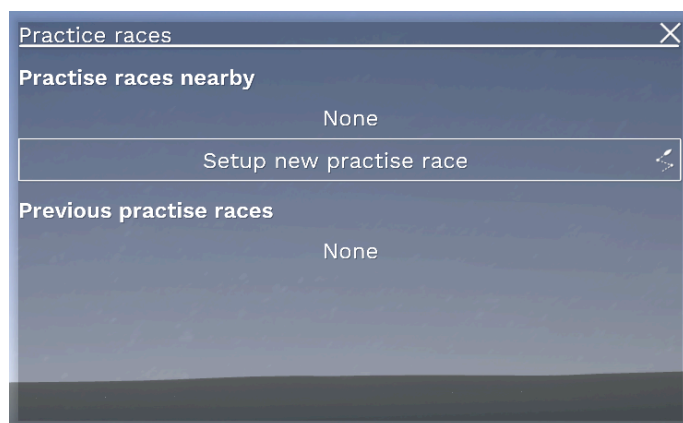
## Тренировочные заезды

Чтобы организовать или принять участие в тренировочной гонке, убедитесь, что ваша лодка телепортирована в точку, где должна состояться тренировочная гонка. Это может быть любое место в мире, где условия подходят для цели вашей тренировки. Затем пригласите других яхтсменов присоединиться к вам в этом месте, чтобы вы могли тренироваться вместе.

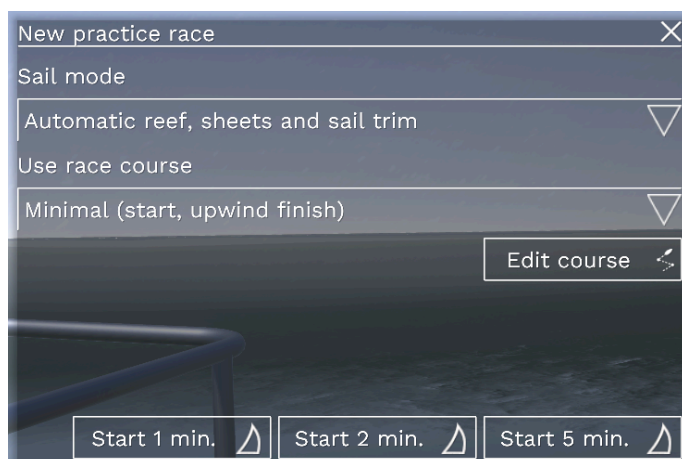
Теперь щелкните в любом месте моря, чтобы открыть всплывающее меню моря. И нажмите «Тренировочная гонка».



Открывается окно со списком всех тренировочных заездов в районе, который, вероятно, пуст. Один из вас должен настроить заезд и нажать кнопку. Другой должен оставить это окно открытым и ждать.



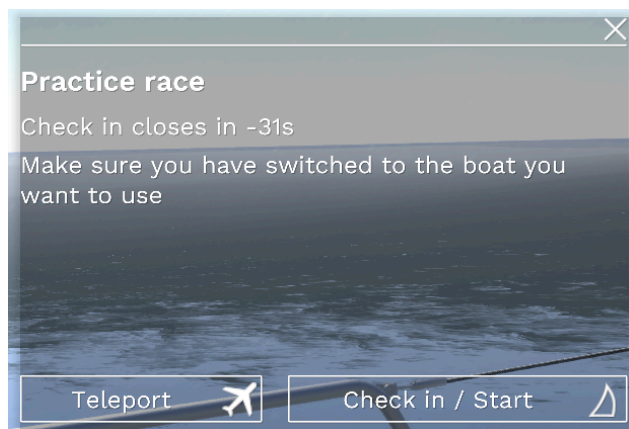
Чтобы настроить новую тренировочную гонку, нажмите кнопку «Настроить новую тренировочную гонку». Откроется новое окно.



Вы можете установить максимально допустимый режим парусного движения и использовать один из predetermined гоночных маршрутов. Длина первого отрезка всегда составляет 1 морскую милю для каждого из этих маршрутов. Чтобы изменить размер или расположение, вы можете нажать кнопку «Редактировать маршрут», которая откроет карту и позволит вам редактировать отметки маршрута. См. [Редактировать трассу гонки](#)

Когда всё будет готово, вы можете нажать одну из трёх кнопок старта внизу окна. Они дают вам (и другим яхтсменам) от 1 до 5 минут до стартового сигнала.

Откроется окно регистрации. Здесь вы можете телепортироваться ближе к стартовой линии, если это необходимо, и зарегистрировать свою лодку для этой тренировочной гонки.



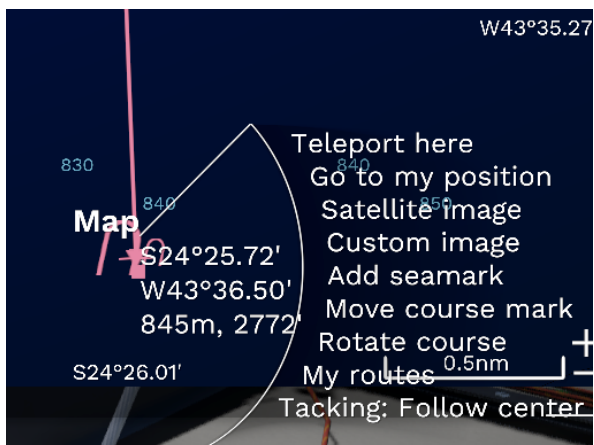
Теперь, когда вы зарегистрировались, другие яхтсмены также увидят вашу новую тренировочную гонку в окне «Тренировочные гонки», которое они открыли в начале. Когда они нажмут на гонку, у них появится такое же окно регистрации, чтобы зарегистрироваться и, при необходимости, телепортироваться ближе к стартовой линии.

## Редактировать трассу гонки

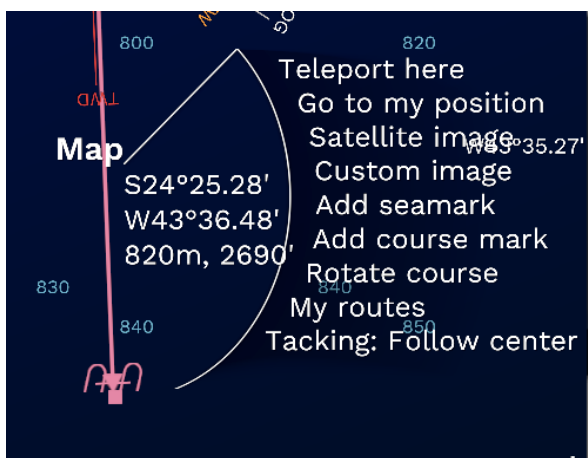
На карте розовым цветом будут обозначены разметка и линии разметки ипподрома. На некоторых ипподромах линии разметки могут перекрываться и выглядеть несколько неаккуратно, но этого не следует избегать, если разметка используется более одного раза.



Чтобы переместить отметку на трассе, нужно щелкнуть по отметке и выбрать пункт «Переместить отметку трассы» во всплывающем меню.

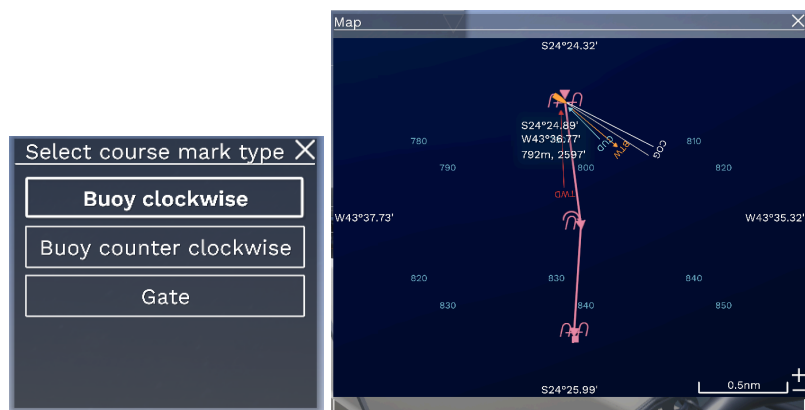


Теперь вы можете щелкнуть и перетащить метку в любое удобное для вас место..





Чтобы добавить отметку на трассе, нажмите на розовую заднюю линию и выберите «Добавить отметку трассы» во всплывающем меню. Вам будет предложено указать тип добавляемой отметки трассы.



Затем вы можете переместить отметку, щелкнув по ней и снова выбрав «Переместить отметку курса».



Чтобы удалить отметку, щелкните по ней и выберите «Удалить отметку курса».

Также можно повернуть весь курс. Например, если изменилось направление ветра. Щелкните по отметке или метке курса и выберите «Повернуть курс».



Теперь щелкните в любом месте карты и переместите указатель вбок. Перемещение вверх или вращение не работают, для вращаения курса используется только боковое движение мыши.

## Рейтинги

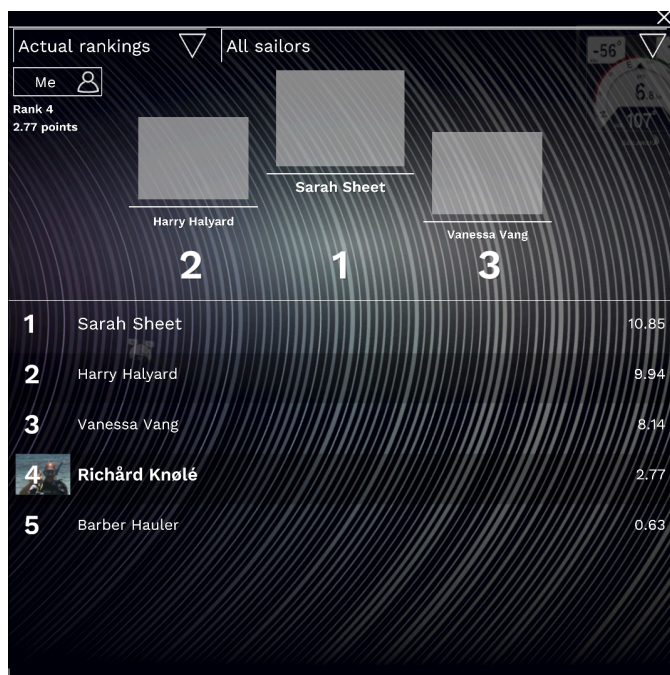
Все яхтсмены, команды и клубы могут зарабатывать очки, участвуя в гонках. Эти очки используются для отслеживания рейтинга. Чем больше очков, тем выше рейтинг. Будет два основных рейтинга:

- общий рейтинг
- кварталный рейтинг

Ежемесячных рейтингов не будет, поскольку гонки на длинные дистанции часто длятся более месяца. Рейтинги также рассчитываются по классам и конструкциям лодок, но кварталных рейтингов здесь нет.

Для кварталного рейтинга используется разница между рейтингом на начало квартала и рейтингом на конец квартала. Эта разница также может быть нулевой или отрицательной, в этом случае яхтсмен/команда/клуб исключаются из кварталного рейтинга.

Чтобы просмотреть текущий рейтинг, перейдите в главное меню (клавиша ESC) и выберите «Рейтинги»



Открывается экран с текущим рейтингом. В левом верхнем списке можно выбрать отображение только рейтинга за последний квартал (или любой другой квартал) или сводного рейтинга на текущую дату.

В правом списке можно переключаться между яхтсменами, командами и клубами, а также выбрать рейтинг конкретного класса или типа лодки.

Кнопка «Я» прокручивает список вниз или вверх к вашему месту в рейтинге, если оно отображается. Под этой кнопкой отображается ваш текущий рейтинг и количество набранных вами очков.

## Рейтинговые баллы

Чтобы набрать рейтинговые очки, вам нужно участвовать в гонках. Но не все гонки принесут вам очки, и не все гонки принесут одинаковое количество очков.

Очки начисляются за следующие гонки:

Гонки для 1 класса лодок

Гонки для 1 типа лодок

Гибкие гонки для 1 класса лодок

Гибкие гонки для 1 типа лодок

Количество набираемых баллов зависит от конкурса и рассчитывается следующим образом:

**$x * \text{лучший проигравший моряк} + x * \text{среднее количество очков оставшихся проигравших моряков.}$**

Победитель также получает  $0,1 * \text{общее количество участников}$ .

Второе место также получает  $0,05 * \text{общее количество участников}$ .

Третье место также получает  $0,025 * \text{общее количество участников}$ .

Все остальные участники, занявшие второе место, также получают  $0,01 * \text{общее количество участников}$ .

где  $x$  варьируется от 0,1 до 0,3 в зависимости от длины гоночной трассы.

$x = 0,1 + (0,2 * \text{длина гоночной трассы} / 2500 \text{ км})$ , значение ограничено диапазоном от 0,1 до 0,3.

Все начинают с 0 очков, но если у кого-то меньше 1 балла, то при вычислении будет учитываться, что у него 1 балл.

Гонки и гибкие гонки с участием только одного участника не считаются гонкой. **Участниками соревнований считается количество лодок, принадлежащих различным яхтсменам/командам/клубам.** Если две участвующие лодки принадлежат одному и тому же яхтсмену/команде или клубу, они считаются одним участником. Следовательно, гонки, в которых все участвующие лодки принадлежат одному и тому же яхтсмену, не считаются гонками.

За участие в соревнованиях, круизах или морских путешествиях баллы не начисляются

Представим гонку с 4 участниками:

Сара Шит — 12 очков,

Гарри Хэльярд — 11 очков,

Ванесса Ванг — 9 очков,

Барбер Хэулер — 0,7 очка.

Каждый из этих 4 участников начинает гонку и финиширует.

Результаты:

1. Гарри Хэльярд
2. Барбер Хэулер
3. Сара Шит
4. Ванесса Ванг

Итак, Гарри получает:

$0,1 * 12$  (Он победил Сару, набрав 12 очков)

$+ 0,1 * 5$  (среднее значение Ванессы и Барбера, где Барберу начисляется 1 балл, что является минимумом  $((9 + 1) / 2)$ )

$+ 0,1 * 4$  участника

$= 1,2 + 0,5 + 0,4 = 2,1$  балла

Барбер получает:

$$\begin{aligned} &0,1 * 12 \text{ (он победил Сару с 12 очками)} \\ &+ 0,1 * 9 \text{ (он победил Ванессу с 9 очками)} \\ &+ 0,05 * 4 \text{ очка соперника} \\ &= 1,2 + 0,9 + 0,2 = 2,3 \text{ очка} \end{aligned}$$

Сара получает:

$$\begin{aligned} &0,1 * 9 \text{ (победила Ванессу)} \\ &+ 0,025 * 4 \text{ соперника} \\ &= 0,9 + 0,1 = 1 \text{ балл} \end{aligned}$$

Ванесса получает:

$$0,01 * 4 \text{ соперника} = 0,04 \text{ балла}$$

Но как так получилось, что у участника под номером 2 больше очков, чем у участника под номером 1? Что ж, достижение Барбера заслуживает отдельного упоминания. Гарри победил соперника почти равного уровня, в то время как Барберу удалось выступить лучше, чем тот, у кого гораздо более внушительная статистика.

**Очки начисляются, когда лодка финиширует.** Неважно, финишировали ли уже другие лодки, поскольку их результаты не влияют на очки для финишировавшей лодки. Однако в гибких гонках, где вместо времени старта установлен период, ситуация иная. Если лодка, стартовавшая раньше, финиширует на 3-м месте, её всё ещё может обогнать лодка, стартовавшая позже. Поэтому очки в гибких гонках начисляются по истечении периода старта с момента финиша лодки. Поскольку внутреннего триггера для этого нет, очки начисляются в промежутке между этим моментом и максимум одним днём после него

DNS (не стартовали)

**Моряки, не вышедшие на старт гонки, не учитываются** при присуждении награды в размере  $0,1 * \text{количество участников финишировавшим яхтсменам}$ , они сами не получают никаких баллов..

DNF (не финишировали)

Сход с дистанции влечет за собой штраф. Лучше финишировать последним, чем сойти с дистанции. За последнее место начисляется  $0,1 * \text{количество участников}$ . Но за сход с дистанции всегда начисляется -1 очко, независимо от причины. Директор гонки не может вмешаться в это. Лодки, сошедшие с дистанции, по-прежнему считаются участниками, когда начисляются очки остальным. Это может показаться немного суровым, но это может быть очень неприятно, если вы плыли

несколько дней или недель, а потом обнаружили, что лодки позади вас просто сдались, потому что потеряли интерес или решили, что больше не могут победить.

DSQ (дисквалифицирован)

Дисквалификация (DSQ) может быть назначена только директором гонки. Она приведет к тому же штрафу в -1 балл. Дисквалифицированные лодки по-прежнему считаются участниками, когда начисляются баллы остальным. Дисквалификация должна быть крайней мерой для директоров гонки. Например, если лодка не проходит знак, лучше телепортировать ее обратно, чем дисквалифицировать

## Снижение показателей с течением времени

Описанная выше система приведет к постоянному увеличению количества баллов, что сделает практически невозможным для новобранца достижение вершины иерархии.

Поэтому **Все накопленные баллы будут уменьшаться на 2% в день.**

## На борту находилось несколько человек

Во время гонки отслеживается время, которое моряки проводят на борту. Когда лодка пересекает финишную черту, время, проведенное на борту всеми моряками с момента старта, суммируется и используется для начисления очков каждому отдельному моряку.

Давайте снова рассмотрим предыдущий пример. Но на этот раз Барбер Хаулер не один. Он плывет вместе с Вилли Винчем, у которого 10 очков.

В предыдущем примере Барбер получил 2,3 балла.

Он находился в сети и на борту 100 минут, а Вилли — 200 минут, в результате чего Гарри финишировал первым.

**Участник, прошедший в гонке больше всего времени онлайн и на борту, получает максимальное количество очков, а все, кто провел меньше времени, получают пропорциональную часть этих очков.**

Вилли Винч получает 2,3 балла.

Барбер Хаулер получает  $2,3 * 120 / 200 = 2,3 * 0,6 = 1,38$  балла.

Этот же метод расчета используется для начисления отрицательных баллов за сход с дистанции (DNF) или дисквалификацию (DSQ) при наличии нескольких человек на одной лодке.

## Рейтинг может измениться во время гонки.

Теперь предположим, что Сара одновременно участвовала в другой гонке и финишировала в ней, когда эта гонка ещё продолжалась. Она набрала 1,45 балла в той гонке, достигнув отметки в 13,45 балла вместо 12.

А что, если гонка длится более одного дня? Каждый день все баллы уменьшаются на 2%.

Или что, если кто-то присоединяется к команде или покидает её во время гонки?

Чтобы система ранжирования оставалась максимально справедливой, без постоянного изменения начисляемых очков, **очки за каждую лодку рассчитываются в момент пересечения финишной черты первой лодкой**. Даже если эта лодка срезала путь и впоследствии была дисквалифицирована, очки, определяющие силу участников, остаются неизменными с этого момента. Было бы справедливее рассчитывать очки после финиша последней лодки, но это означало бы, что участнику, занявшему первое место, пришлось бы ждать несколько дней или недель, прежде чем ему будут начислены очки.

Возьмем еще раз предыдущий пример.

Предположим, гонка длилась менее суток, поэтому очки за каждого участника не уменьшаются.

Сара набрала 1,45 очка в другой гонке и теперь имеет 13,45 очка.

Вилли присоединился к Барберу, и к моменту финиша Гарри на первом месте Вилли прошел 150 минут, а Барбер — 120 минут.

В момент, когда Гарри пересекает финишную черту, вычисляется и сохраняется в памяти системы численность моряков на каждой лодке.

Лодка Гарри Хэлиарда: 11 очков

Лодка Барбера Хаулера:  $((\max(0,7, 1) * 120) + (10 * 150)) / (120 + 150) = 6$  очков

Лодка Сары Шит:  $12 + 1,45 = 13,45$  очков

Лодка Ванессы Ванг: 9 очков

Когда Гарри финиширует, он получает:  $(0,1 * 13,45) + (0,1 * (6 + 9) / 2) + (0,1 * 4) = 2,495$  очков

Когда Вилли финиширует в гонке на лодке Барбера, он получает:

$(0,1 * 13,45) + (0,1 * 9) + (0,05 * 4) = 2,3$  очка, которые делятся:

Вилли Винч: 2,3 очка

Барбер Хаулер:  $(120 / 200) * 2,3 = 1,38$  балла

Сара получает  $(0,1 * 9) + (0,025 * 4) = 1$  балл

Ванесса получает  $(0,01 * 4) = 0,04$  балла

## Командные и клубные рейтинги

Команды и клубы, как и отдельные участники, имеют свой собственный рейтинг. Существует общий клубный рейтинг, квартальный клубный рейтинг, общий командный рейтинг и квартальный командный рейтинг.

Механизм расчета идентичен тому, который используется для отдельных яхтсменов. Яхтсмены командной или клубной лодки получают награды так же, как и обычные лодки с несколькими людьми на борту. Независимо от того, участвует ли лодка в гонке, открытой для отдельных яхтсменов и командных/клубных лодок, или в гонках только для команд/клубов.

В отличие от обычных лодок, принадлежащих пользователям, сами команды и клубы также могут зарабатывать очки. **Но команды и клубы могут получать очки только при участии в командных или клубных гонках.** Они не могут получать очки, соревнуясь с отдельными яхтсменами. Команды также не могут получать очки, соревнуясь с клубами, и наоборот. Команды, клубы и отдельные участники — это разные типы идентичностей, и сравнение очков между ними бесполезно.

**Когда командная лодка участвует в гонке только для команд,** она набирает очки для команды в зависимости от количества участников, силы других командных лодок и результата.

То же самое относится и к клубной лодке, участвующей в гонке только для клубных лодок. **Клуб получает очки** за свою клубную лодку, исходя из количества участников, силы других клубных лодок и результата.

Сила клубной или командной лодки рассчитывается на основе индивидуальных способностей её членов, а не на основе силы команды или клуба. Как и в гонках для отдельных участников. [несколькими людьми на борту.](#)

**Если в одной гонке участвует несколько лодок от одного клуба или команды, учитывается только одна из них, и очки команде или клубу начисляются только за первую финишировавшую лодку.**

Если 3 лодки одной команды или клуба соревнуются между собой в тренировочной гонке, в которой участвуют только 3 лодки, это не считается гонкой. Для участия также должна участвовать как минимум 1 лодка другой команды или клуба.

Подводя итог:

Лучшая командная лодка, соревнующаяся с другими командами в гонке только для команд, получает очки для команды.

Командные лодки, участвующие в гонке, открытой для всех, кроме команд, рассматриваются как обычные лодки с несколькими членами экипажа и не получают очков для команды.

Члены экипажа командных лодок всегда получают очки.



Лучшая клубная лодка, соревнующаяся с другими клубами в гонке только для команд, получает очки для клуба.

Клубные лодки, участвующие в гонке, открытой для всех, кроме клубов, рассматриваются как обычные лодки с несколькими членами экипажа и не получают очков для клуба.

Члены экипажа клубных лодок всегда получают очки.

Для вышеперечисленного всегда учитываются следующие факторы:

В гонках должно участвовать более 1 человека.

В гонках должно быть ограничено использование только одного типа лодок или одного класса лодок.

## Соревнование

Соревнование — это, по сути, заранее проложенная трасса, которую нужно пройти как можно быстрее. Она может быть открыта для одного типа лодок или для всех типов лодок.

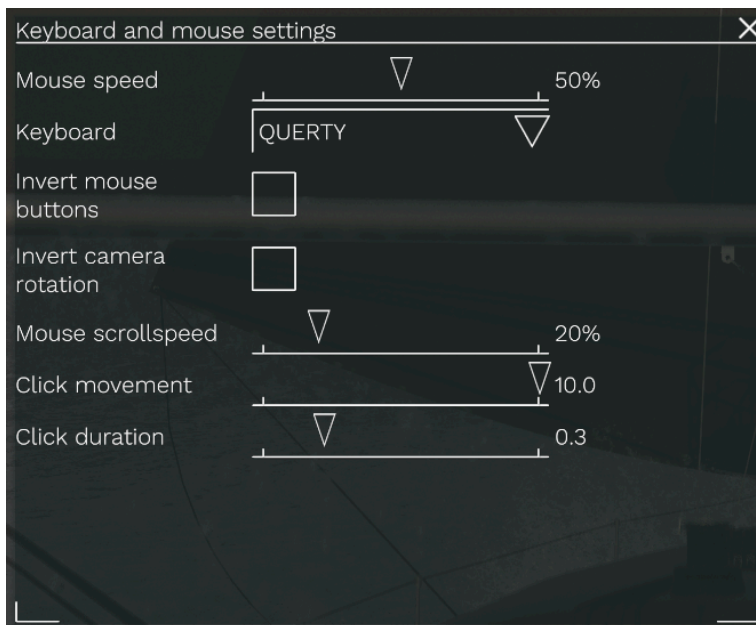
Нет никаких рейтинговых очков, только честь стать самой быстрой лодкой, человеком, командой или клубом, финишировавшим на трассе.

Учитывается время между стартом и финишем, независимо от типа лодки или ветровых условий. Самые быстрые результаты отображаются в таблице лидеров с названием лодки, именами участников и названием команды или клуба, если лодка не принадлежала отдельному человеку.

## Настройки

### Клавиатура и мышь

Перейдите в главное меню, выберите «Настройки», а затем «Клавиатура и мышь», чтобы открыть эту панель:



Ползунок скорости мыши позволяет регулировать скорость реакции камеры на движения мыши. При перемещении ползунка влево вам потребуется перетащить мышь дальше для того же поворота камеры. Перемещение ползунка вправо сделает мышь более чувствительной.

Клавиатуру можно переключить на AZERTY или QWERTY. При этом сохранятся все настройки [клавиш по умолчанию](#) но вы также можете изменить клавиши самостоятельно.

Леворукие моряки могут инвертировать кнопки мыши.

А при желании можно инвертировать вращение камеры.

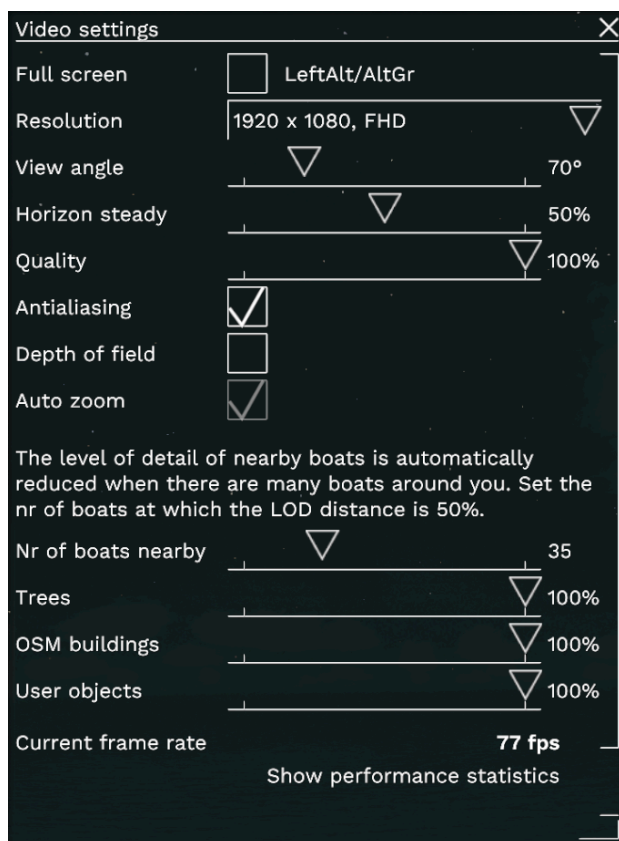
Скорость прокрутки мыши можно изменить, чтобы увеличить или уменьшить скорость масштабирования карты, масштабирования вида паруса или перемещения/сглаживания линий с помощью колесика мыши. При использовании тачпада вместо колесика мыши, вероятно, лучше установить это значение немного ниже.

Ползунки перемещения и длительности щелчка позволяют изменять допустимое значение, которое считается щелчком. Морякам с более медленной реакцией или меньшей координацией рук, возможно, стоит установить эти значения немного выше. Значение перемещения указывает системе, что мыши разрешено перемещаться на [x] пикселей в любую сторону между нажатием и отпусканием кнопки мыши. На экране с более высоким разрешением (больше пикселей) это значение должно быть выше, чем на экране с низким разрешением.

Длительность щелчка — это максимальное время между нажатием и отпусканием кнопки мыши.

## Настройки видео

Перейдите в главное меню, выберите «Настройки», а затем «Видео», чтобы открыть эту панель:



Частота кадров измеряется в количестве кадров в секунду (fps) и отображается в правом нижнем углу. Это показатель способности вашего компьютера справляться с тем, что вы от него требуете. В этом примере количество кадров в секунду составляет 190. Это довольно быстро и намного выше, чем могут воспринять ваши глаза или, возможно, даже ваш экран. Хорошая частота кадров — не менее 25 fps. Более высокая частота кадров обеспечит плавную и отзывчивую работу игры.

Фактическая частота кадров вашего компьютера варьируется. Она зависит, очевидно, от возможностей вашего компьютера, но также и от того, что еще отображается на экране. Земля, здания, деревья и лодки поблизости будут потреблять много вычислительной мощности. Отображение текстур высокого разрешения на парусах также не поможет.

Чтобы увеличить частоту кадров, вы можете уменьшить настройки. Но не все из них оказывают одинаковое влияние. Наибольшее влияние на частоту кадров окажет разрешение экрана. Здесь оно установлено на 1920 пикселей в ширину и 1080 пикселей в высоту. Чем меньше эти числа, тем выше частота кадров.

С помощью флажка «Полноэкранный режим» вы можете запустить игру в полноэкранном или оконном режиме. Клавиша Left Alt сделает то же самое. Даже если вы запускаете Sailaway в полноэкранном режиме, а разрешение вашего экрана составляет 4К, игра все равно будет вычислять

все параметры для заданного вами разрешения. Пиксели просто масштабируются, и это не требует дополнительных вычислительных ресурсов.

A common mistake is to run a game at a high resolution on a video card with a small amount of dedicated graphics memory. If the graphics card runs out of memory (due to a big screen resolution and/or displaying high resolution textures) it needs to share memory with the main RAM of your computer. Every frame that memory is swapped back and forth between your RAM and the graphics card. And that slows things down enormously. Don't set the video resolution too high, even if the specs of your computer say that it can deal with a 4K screen.

**Угол обзора** установлен на 70 градусов. Человеческий глаз способен видеть почти 180 градусов вокруг, но края изображения размыты. Изображение на экране компьютера будет искажаться по краям. Это особенно заметно при больших углах обзора. Также следует учитывать, что более широкий угол обзора означает необходимость одновременной отрисовки большего количества объектов. Вы обнаружите, что 70 градусов — это хороший компромисс.

**Качество видео** установлено на 100%. При его уменьшении постепенно снижается качество или отключается всё больше функций. Это также увеличит частоту кадров, но не так сильно, как разрешение экрана.

**Сглаживание** Оно устранил эти пилообразные края, которые иногда появляются. Влияние на производительность относительно невелико.

**Глубина резкости** это эффект, при котором глазам необходимо сфокусироваться либо на близком, либо на дальнем объекте. Одновременно видеть оба объекта в резком фокусе невозможно, особенно в пасмурную погоду. В Sailaway это имитируется постоянным измерением глубины резкости различных объектов на экране и регулировкой фокуса. Посмотрите на лебедку на вашей лодке — горизонт размывается. Посмотрите на горизонт — лебедка размывается. Влияние на производительность минимально. Хотя этот эффект и создает более естественное ощущение, он понравится не всем. Вы можете включить или выключить его по своему усмотрению.

**Автоматическое масштабирование** в данный момент не используется.

Если поблизости есть другие лодки, уровень детализации их отображения меняется в зависимости от расстояния. Чем дальше лодка, тем меньше она на экране и тем ниже уровень детализации. Это называется уровнем детализации (LOD). Sailaway использует 5 различных уровней LOD, которые активируются на разных расстояниях.

По мере увеличения количества лодок возрастает и вычислительная мощность и мощность рендеринга. В какой-то момент это может стать слишком большой нагрузкой для вашего компьютера, и частота кадров упадет или даже игра полностью зависнет.

Чтобы предотвратить это, Sailaway автоматически уменьшит расстояние для переключения с уровня LOD 1 на уровень LOD 2, или с 2 на 3, с 3 на 4, с 4 на 5. Эти расстояния уменьшаются на 50%, когда количество лодок равно значению ползунка **«Количество лодок поблизости»**.

Пример:

Когда поблизости нет лодок, расстояние для переключения с LOD 2 на LOD 3 составляет 250 метров. Это фиксированное значение, используемое системой, изменить его нельзя.

Вы устанавливаете ползунок на 40 лодок.

Когда поблизости находится 40 лодок, все лодки за пределами радиуса  $250 * 50\% = 125$  метров будут использовать как минимум LOD 2.

Когда поблизости находится 20 лодок, все лодки за пределами радиуса  $250 * 75\% = 187,5$  метров будут использовать как минимум LOD 2.

Когда поблизости находится 80 лодок, можно было бы предположить, что радиус станет  $250 * 0\% = 0$  метров, но это не так. Минимальное расстояние для LOD 2 составляет 10% или 25 метров.

## Деревья

Этот ползунок устанавливает максимальное количество отображаемых деревьев. Поскольку деревья частично прозрачны, они сильно влияют на производительность, когда вы находитесь рядом с побережьем. Обратите внимание, что изменение значения ползунка не сразу повлияет на отображаемые деревья. Это относится только к загрузке деревьев, а те, что отображаются на вашем экране, уже загружены. Чтобы увидеть эффект, вам следует либо телепортироваться в другое место и вернуться обратно, либо выйти из игры и снова войти.

## Здания OSM

Этот ползунок влияет на диапазон загрузки зданий в OpenStreetMap. Обратите внимание, что изменение положения ползунка не сразу повлияет на отображаемые здания. Это относится только к загрузке зданий OSM, а те, что отображаются на вашем экране, уже загружены. Чтобы увидеть эффект, вам следует либо телепортироваться в другое место, а затем вернуться обратно, либо выйти из игры и снова войти.

## Объекты пользователя

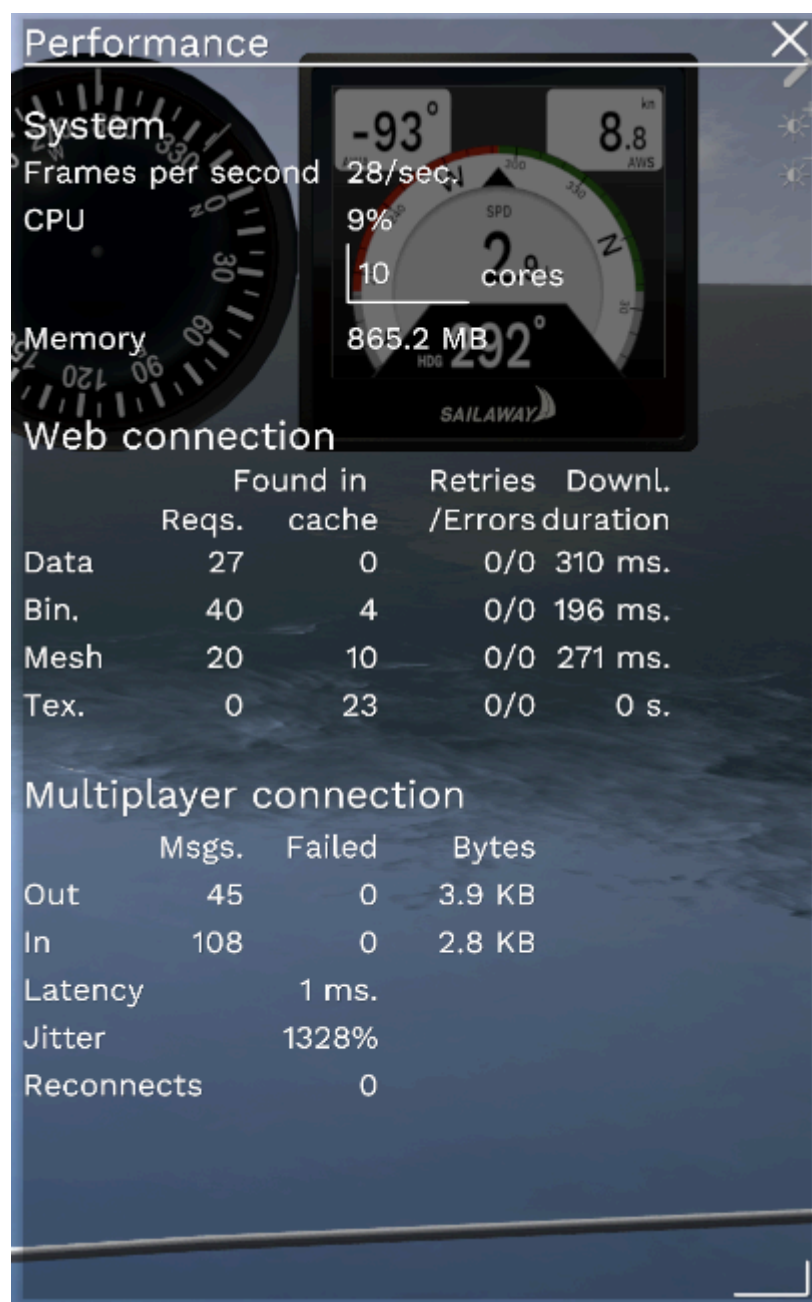
Этот ползунок влияет на максимальное количество вершин для созданных пользователем объектов, таких как здания, доки и т. д. Обратите внимание, что изменение положения ползунка не сразу повлияет на отображаемые объекты. Это относится только к загрузке созданных пользователем объектов, а те, что отображаются на вашем экране, уже загружены. Чтобы увидеть эффект, вам

следует либо телепортироваться в другое место и вернуться обратно, либо выйти из игры и снова войти.

Вы можете подробнее ознакомиться с частотой кадров и другими данными о производительности, щелкнув по этой строке. **«Показать статистику производительности»**

## Статистика производительности

Это окно можно открыть из главного меню в разделе «Настройки» — «Статистика производительности», а также по ссылке в окне «Настройки видео».



## Система

**Frames per second**, Частота кадров (FPS) — это количество раз, которое экран перерисовывается в секунду. Чем выше это число, тем плавнее работает игра. В обычном фильме частота кадров составляет 25 кадров в секунду. В плавно работающей игре частота кадров составляет около 50. Рекомендуется настроить параметры видео так, чтобы это значение было выше 25..

**CPU** Отображает общее использование основного процессора вашего компьютера. Это значение включает в себя все другие запущенные приложения, а также все фоновые процессы, активные на вашем компьютере.

Чуть ниже поля ввода, отображающего количество ядер. Процессор компьютера может иметь несколько ядер. Sailaway попытался получить это количество ядер из вашей системы, но на некоторых компьютерах это число может быть неверным. Это может привести к тому, что использование ЦП будет выше или ниже, чем должно быть. Поэтому вы можете изменить количество ядер самостоятельно. То, что вы здесь введете, не повлияет на работу вашего компьютера. Это повлияет только на отображаемое значение использования ЦП, а не на фактическое использование ЦП.

Значение, отображаемое в поле **Memory** показывает общий объем управляемой памяти, используемой Sailaway. Оно может быть больше фактического объема оперативной памяти вашего компьютера. Это связано с тем, что здесь отображается общий объем оперативной памяти плюс виртуальная память. В Sailaway нет никаких инструментов для оптимизации этого параметра, за исключением использования текстур и 3D-моделей меньшего размера для ваших лодок и зданий.

## Веб-соединение

Sailaway получает много информации с сервера Sailaway. Это карты, ландшафты, модели лодок, текстуры, положение других лодок и т. д.

В обратном направлении он отправляет обновления положения вашей лодки, фактической длины триммеров, формы ваших парусов. А также любые обновления, внесенные в дизайн лодки, раскраску, порт, глубину воды, текстуры, путевые точки и т.д.

В таблице 4 строки:

**Data:** Здесь отображаются значения обновлений местоположения и все введенные вами данные, которые сохраняются на сервере для последующего использования. Включает запросы, отправленные в OpenStreetMap.

**Bin.:** Отображает процесс загрузки бинарных файлов. В основном это карты высот.

**Mesh:** Здесь показаны загруженные 3D-модели лодок и зданий.

**Tex.:** Загрузка текстур и изображений

Каждая строка содержит 4 столбца:

**Reqs.:** Общее количество запросов, отправленных на сервер

**cache:** Общее количество запросов, найденных в локальном хранилище на вашем компьютере или загруженных ранее и сохраненных для последующего использования. Эти запросы не были отправлены на сервер, поскольку в этом не было необходимости.

**Повторные попытки/ошибки:** Если при отправке запроса на сервер или при получении результата возникает ошибка, Sailway повторит запрос максимум 3 раза (первое значение увеличивается). После 3 повторных попыток запрос считается неудачным (второе значение увеличивается).

**Загр. Продолжительность:** Средняя продолжительность в миллисекундах между отправкой запросов на сервер и получением данных или возвращаемого значения. Средняя продолжительность может быть вычислена как (Продолжительность загрузки) / (Количество запросов - количество найденных в кэше).

## Многопользовательское подключение

Все компьютеры подключены к многопользовательскому серверу Sailaway. Они постоянно отправляют сообщения на этот сервер, которые перенаправляются на другие компьютеры. И они постоянно получают сообщения от других компьютеров. Это сообщения типа «Эй, моя лодка здесь», «Эй, моя лодка изменила курс», но в более эффективном формате.

Sailaway использует для этого протокол UDP. Это работает немного как радио. Один конец передает сообщение и надеется, что другой его примет. Нет никакой гарантии, что сообщение дойдет. Могут возникнуть помехи или проблемы на любом участке пути между вашим компьютером и сервером. Это может показаться ненадежным, но поскольку отправка сообщения «Эй, моя лодка здесь» уже устаревает через секунду, это не является большой проблемой. Этот протокол имеет наименьшие накладные расходы, лучшую производительность и используется большинством многопользовательских игр.

Сообщения отправлены: общее количество сообщений, отправленных с этого компьютера на сервер.

Неудачные отправления: общее количество сообщений, отправленных с этого компьютера, которые не достигли сервера. Следует отметить, что для этого нет механизма обратной связи. В большинстве случаев компьютер никогда не узнает, достигло ли сообщение сервера или нет.

Байты отправлены: общее количество байтов, отправленных на сервер.

Сообщения получены: общее количество сообщений, полученных с сервера.

Неудачные отправления: общее количество сообщений, полученных с сервера, которые были отправлены не по порядку, с задержкой более 10 секунд или привели к другой ошибке.

Байты получены: общее количество байтов, полученных с сервера.

Задержка: половина времени отправки сообщения на сервер и ожидания ответа. Это значение представляет собой усредненное значение. Чем дальше ваш компьютер находится от сервера, тем



выше значение задержки. Это связано со скоростью света. Кроме того, чем больше точек соединения между вашим компьютером и сервером, тем выше значение задержки. Это связано со временем отклика точек соединения (хабов). Обычно задержка составляет от 20 до 500 миллисекунд.

**(Кстати, на картинке показано 1 мс, что невероятно быстро. Это потому, что в момент создания скриншота Sailaway был подключен к серверу, установленному на том же компьютере для тестирования.)**

**Джиттер: показывает колебание (больше или меньше) фактически измеренной задержки относительно сглаженной средней задержки. Это показатель надежности соединения с многопользовательским сервером Sailaway.**

Допустим, быстроходная лодка движется со скоростью 20 узлов, это 10 метров в секунду. Если задержка составляет 500 мс, это значит, что к тому моменту, когда ваш компьютер получит обновление от другой лодки, эта лодка уже переместится на 5 метров. Это не очень надежно, если вы обе пересекаете финишную черту одновременно. Чтобы компенсировать это, задержка применяется к положению лодки. Ваш компьютер будет предполагать, что другая лодка проплывет еще на 5 метров к моменту, когда сообщение достигнет вашего компьютера. Это работает довольно хорошо, если только дрожание сигнала не становится слишком высоким из-за нестабильного интернет-соединения. Предположим, дрожание составляет 200%. 500 м/с может быть 205 мс, но также может быть и 1 секундой. Это неопределенность в -2,5 метра и +5 метров. Sailaway будет пытаться предсказывать положения немного более точно, чем описано здесь, но вы поняли идею. Именно поэтому сервер будет решать, кто выиграл гонку, а не ваш компьютер. Однако этот метод все еще не на 100% надежен. К счастью, это симулятор парусного спорта, а не игра про Формулу-1.

## Конструктор лодок

## Редактор мира