1. Pułk Lotniczy Historia Jednostki

1.Pułk Lotniczy

Historia Jednostki

Dedykowany wszystkim wirtualnym pilotom 1.PL, którzy przewinęli się przez te wszystkie lata…

Rozdział pierwszy

Era archaiczna

Dawno, dawno temu, gdy o 1. Eskadrze nikt nie słyszał, na wszelakich serwach zagranicznych latał samotny, niezrzeszony pilot Alex Wolf. Było lato 2000 r. kiedy po raz pierwszy zalogowałem się jako Alex Wolf na serwer RB3D i stoczyłem swoje pierwsze walki zakończone, jak można się domyśleć, moją sromotną klęską... Kolejne miesiące upływały mi na podnoszeniu umiejętności. Z czasem przestałem dostawać baty i wszystko zaczęło mi lepiej wychodzić. Na różnych serwach spotykałem mnóstwo ludzi z całego świata, członków różnych formacji, których nie brak w świecie Red Barona. Nie raz proponowano mi przyłączenie się. Ja jednak grzecznie odmawiałem. Nie chciałem latać w jednostkach amerykańskich, brytyjskich czy nawet wszechświatowych. W mej głowie zakwitła myśl o utworzeniu jednostki polskiej. Żadnej takiej wówczas nie było. Rozpocząłem więc poszukiwania polskich pilotów. Niestety, choć poznałem mnóstwo ludzi, w tym wielu z polskimi korzeniami, Polaków nie znalazłem. W tym okresie byłem najwyraźniej jedynym Polakiem grającym w RB3D przez Internet.

Postanowiłem zatem zrobić inaczej - namówić rodzimych graczy do gry. Chociaż bardzo się starałem, nie udało się. Okazało się, że w Polsce jest niewielu zwolenników symulacji, a ci którzy są, preferują latanie samolotami z II Wojny Światowej i nowoczesnymi... Dwupłatowcami nikt się nie interesował. Na początku 2001 r. dałem sobie spokój z moim pomysłem i pogodziłem z sytuacją...

Płatowiec Nieuport nad frontem. Red Baron 3D wprowadził nową jakość w dziedzinie rozgrywki w trybie wielu graczy. Serwery tej gry były w stanie hostować turnieje, na których obecna potrafiła być ponad setka graczy…

Rozdział drugi

Czasy mityczne

Jakież było moje zdziwienie, gdy pewnego wieczoru, latem 2001 r. napotkałem serwer o wdzięcznej i swojsko brzmiącej nazwie "Tenbit PL". Wszedłem i doznałem szoku. Było tam kilka osób i wszystkie nawijały po polsku! Wtedy to po raz pierwszy spotkałem bardzo ważną w tym wszystkim postać: Krzysia von Poznań, znakomitego pilota. To był punkt zwrotny. Wkrótce potem napotkałem Topguna, który okazał się animatorem całego przedsięwzięcia z polskim serwerem. On o wiele bardziej skutecznie niż ja namawiał ludzi do spróbowania RB3D. Wakacje 2001 r. zeszły się na lataniu na Tenbicie i poznawaniu nowych, polskich pilotów. Część z nich odeszła potem od RB, ale wciąż pojawiali się nowi. W mojej głowie odżyła koncepcja powołania jednostki, cyber-eskadry. Miała to być pierwsza tego typu polska formacja, więc Pierwsza Eskadra. Należało jeszcze tylko znaleźć materiał ludzki. Jako pierwszy chęć dołączenia wyraził Krzyś von Poznań, wówczas pilot JGS4. Razem postanowiliśmy sklecić małą czteroosobową grupę. Od początku stawialiśmy nie na ilość, lecz na jakość. Według moich założeń 1. Eskadra miała być jednostką

grupującą najlepszych polskich pilotów. 18 sierpnia 2001 r. powołana została oficjalnie Pierwsza Eskadra Myśliwska. Dowódcą całości oraz klucza A zostałem ja, a Krzyś już jako porucznik zastępcą i dowódcą klucza B. Potrzebowaliśmy jeszcze tylko pilotów...

Niedługo potem wybrałem się na zachodni serwer WON Early Years, gdzie przypadkowo spotkałem dwóch nieznanych mi wcześniej polskich pilotów. Jednym z nich był On, najlepszy polski myśliwiec, jakiego kiedykolwiek spotkałem. Kiedy razem w ciągu minuty rozmontowaliśmy nad wrogą bazą 6 samolotów przeciwnika, wiedziałem, że to właściwy człowiek. Zaproponowałem mu przyłączenie się. Nie był zbyt zapalony, ale w końcu się zgodził i wszedł w skład mojego klucza... Potem chyba tego nie żałował. A nazywał się Kukuk - obok mnie i Krzysia nestor eskadry, wybitny, doświadczony i niezastąpiony w roli skrzydłowego. Wkrótce potem pojawiła się w zespole jeszcze jedna postać i formowanie 1. Eskadry w jej pierwotnej postaci zostało zakończone. Do klucza B dołączył podporucznik Grześ. Pilot również znakomity, agresywny i nieustępliwy. I tak, na serwerach RB zagościł login "1Esk-". Pierwsze malowanie 1. Eskadry miało jednolity ciemnozielony charakter, jego relikt znalazł się potem w sekcji ogonowej naszych maszyn. Herbem był Awdaniec, czyli ów złoty lew trzymający łękawicę. W owych czasach każdy pilot miał oddzielny schemat malowania i prawo do

stworzenia własnych barw. I tak na mojej maszynie pojawiły się czarno-szare plamy. Ubarwienie wilka... One właśnie stały się później oficjalnym schematem malowania całej 1. Eskadry. 1. Eskadra szlify bojowe zdobywała na prowadzonym przez Topguna Tenbicie. Generalnie jednak działalność nasza była w owym okresie mocno ograniczona. A to ze względu na niestabilność Tenbitu. Co tu dużo mówić, ten serw lubił sobie paść... Czasem spotykaliśmy się na serwach zagranicznych, ale

Oryginalny skład 1.Eskadry Myśliwskiej.

Od lewej: por.pil.Krzyś, kpt.pil.Sander, ppor.pil.Kukuk

generalnie niewiele się działo, nie było wówczas zorganizowanych spotkań, w których moglibyśmy uczestniczyć. Cały czas jednak zgrywaliśmy się jako zespół. Zapadła też decyzja o poszerzeniu formacji do sześciu pilotów. Tymczasem minął wrzesień, skończyły się wakacje, pojawił się czynnik braku czasu... Moje latanie ustało całkowicie, nie miałem kontaktu z innymi

członkami. Działalność 1. Eskadry została zawieszona, jej dalsze istnienie stanęło pod znakiem zapytania.

Rozdział trzeci

Antyk

Październik 2001 r. szybko mijał. Tymczasem Tenbit odszedł w niebyt a Topgun finalizował swoje przeprowadzki i stawiał nowy serw - Grajmy.com. U progu listopada już był, wtedy jeszcze pod nazwą "Serwer". Powstająca jednocześnie strona zapowiadała rozwój zabawy w RB3D. I tak w połowie listopada 2001 r. przystąpiłem do reanimacji naszej eskadry. Wtedy też, 17 listopada Anno Domini 2001, miał miejsce ów pamiętny "event" nr 1 z serii "Red Baron Night", który zakończył się padnięciem serwa po 15 minutach gry...

W międzyczasie, niestety, zostaliśmy osłabieni. W dniu 1 grudnia 2001 r. ppor. Grześ złożył prośbę o wykreślenie go z listy aktywnych pilotów 1. Eskadry. Niemniej jednak zawsze będziemy go mile wspominać. 9 grudnia 2001 r. wraz z por. Krzysiem i ppor. Kukukiem w sile całej ówczesnej eskadry wzięliśmy udział w pamiętnym "Red Baron Night #3", zestrzeliwując jako 1. Eskadra 47 maszyn przeciwnika.

Ten dzień był również przełomowy z innego powodu. Nawiązałem kontakt z młodym, pełnym zapału człowiekiem, który zadeklarował się jako miłośnik Red Barona 3D, ale nigdy

przedtem nie grał w niego przez sieć. Zaproponowałem Zbyhowi, bo tak się przedstawiał, latanie i dołączenie do naszej eskadry. Okazał się być zdolnym pilotem, co czyniło z niego doskonały nabytek dla eskadry. Zgodził się dołączyć do formacji i tak 12 grudnia 2001 r. eskadrę zasilił podporucznik Pukis. 18 grudnia tegoż roku zarejestrowałem kandydaturę Kicha, pilota który karierę lotniczą w RB3D rozpoczynał od bombowców, ale jak tylko nabył joystick, robiąc błyskawiczne postępy, przemienił się w niebezpiecznego myśliwca, mistrza scisorków. :-) 27 grudnia został oficjalnie przyjęty w nasze szeregi w stopniu podporucznika.

Nowi piloci 1.Eskadry Myśliwskiej: (l.) ppor.pil.Pukis, ppor.pil.Kichu,ppor.pil.Bojan

W tym 5-osobowym składzie eskadra latała do końca 2001 r., siejąc spustoszenie wśród przeciwników, podczas kolejnych eventów na Grajmy.com. 7 stycznia 2002 r. otrzymałem kolejne zgłoszenie. Chęć wstąpienia w szeregi 1. Eskadry wyraził Bojan. Po pewnych perturbacjach, został on przyjęty w stopniu podporucznika. I tak w dniu 27 stycznia nasza eskadra osiągnęła docelowy stan osobowy. 7 lutego 2002 r. Oficer techniczny ppor.

Pukis opracował nowy sposób fabrykowania "płóciennych" malowań i rozpoczął ich produkcję. A 28 lutego 2002 r. powstały fundamenty naszej bazy, czyli tej strony. Konstrukcją zajął się oczywiście Oficer techniczny eskadry ppor. Pukis.

W marcu podczas kolejnych eventów ujawnił się problem przewagi liczebnej naszych przeciwników z 2. Pułku Lotnictwa Myśliwskiego. W związku z powyższym zostały podjęte działania werbunkowe mające na celu powiększenie składu naszej eskadry o trzeci klucz. W wyniku tej działalności 9 kwietnia 2002 roku dołączył do nas sierżant Hub, a 15 kwietnia dowództwo zatwierdziło kandydaturę Guntera, który również otrzymał stopień sierżanta. 28 kwietnia dołączył do nas w stopniu sierżanta YAlien, który okazał się być bardzo uzdolnionym pilotem. Dwa dni później przyłączył się do eskadry sierż. Kłosiu, a 4 maja w nasze szeregi wstąpił plut. Wangor. Również w maju przystąpił do nas plut. Lucas, pilot o ogromnym potencjale. W międzyczasie Baza naszej eskadry uległa poważnemu rozbudowaniu. Udało nam się uruchomić wszystkie zawarte w projekcie działy i doprowadzić stronę do aktualnego wyglądu. Między innymi ruszył dział Nowości, gdzie można było przeczytać relacje z naszych walk. Po wakacjach 2002 roku nastąpiła dość znaczna reorganizacja eskadry. Została ona podzielona na 3 klucze A, B i C w składzie:

Klucz A: kpt. Sander, ppor. Pukis i plut. Wangor.

Klucz B: por. Krzyś, sierż. Gunter i sierż. Kłosiu.

Klucz C: ppor. Kichu, sierż. Yalien i sierż. Hub.

W rezerwie pozostawał plut. Lucas.

Niektórzy z pilotów, którzy zasilili 1.Eskadrę Myśliwską w 2002 roku.
Od lewej: por.pil.YellowAlien, ppor.pil.Hub, mjr.pil.Lucas, plut.Falcon

Niestety w stan spoczynku przeszedł ppor. Kukuk poważnie osłabiając nasze szeregi. Ppor. Bojan odszedł do angielskiego 209. dywizjonu RAF. Tymczasem wchodziliśmy w nowy etap naszej działalności ale o tym w następnym rodziale.

Rozdział czwarty

Wieki średnie

Wakacje roku 2002 to kolejny okres kryzysowy w historii eskadry. Od lipca do końca września latanie na grajmy.com właściwie zamarło by z początkiem października znów odżyć. Przygotowany przeze mnie mod TvV 1.0 nadał nowe oblicze naszemu graniu. W powietrzu pojawiły się nowe typy maszyn myśliwskich oraz dwumiejscowe samoloty rozpoznawcze. Na uzbrojenie eskadry weszły m.in. samoloty Roland D.VI. Niestety

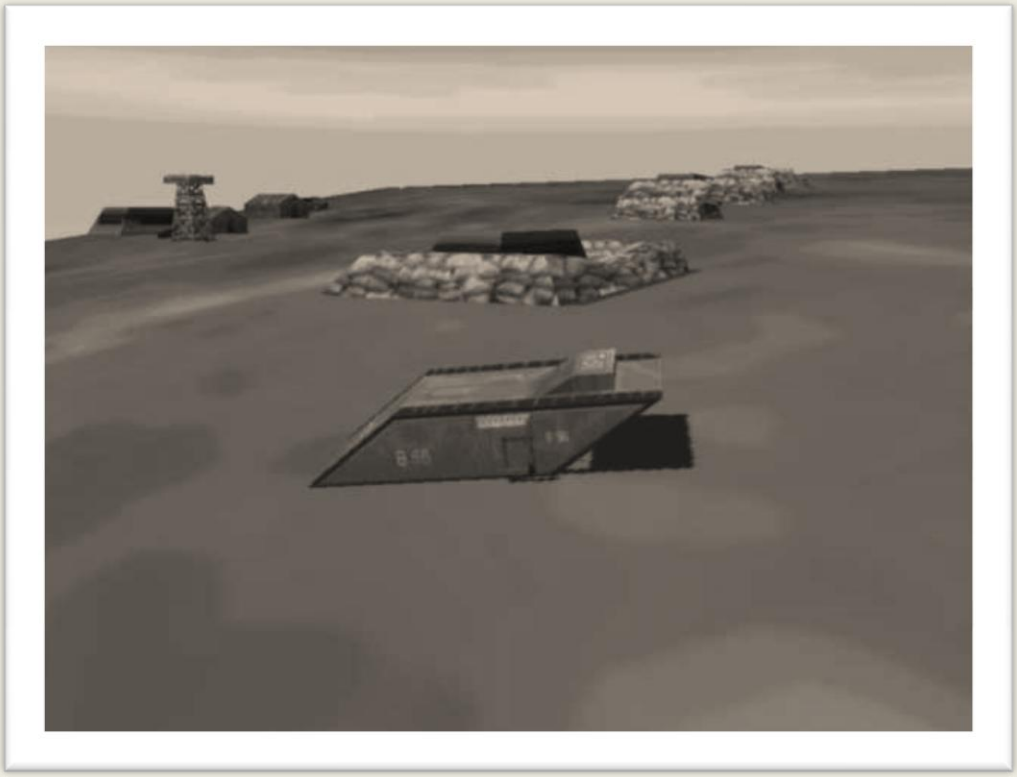
Płatowiec Sopwith Triplane był jednym z dostępnych w modzie Trier versus Vignory

...podobnie jak Roland D.VI

nadal mieliśmy kłopoty kadrowe. Część pilotów wykruszała się z naszego składu, latała rzadko. W związku z tym pod koniec roku 2002 została przeprowadzona kolejna reorganizacja, w ramach której zlikwidowany został tradycyjny podział na klucze.

Relacje ze spotkań rozgrywanych na Grajmy.com przeciw 2.PLM/7.DL można było przeczytać w kalendarium. Były to piękne, emocjonujące spotkania rozgrywane na niestandardowych mapkach przygotowywanych przez Topguna. Nigdzie na świecie, tylko na naszym grajmy.com można było atakować pozycje piechoty na froncie, balony, konwoje ciężarówek i pociągi. Niestety, nic nie trwa wiecznie i tak serwer Grajmy.com coraz częściej zaczynał padać. Padał, podnosił się,

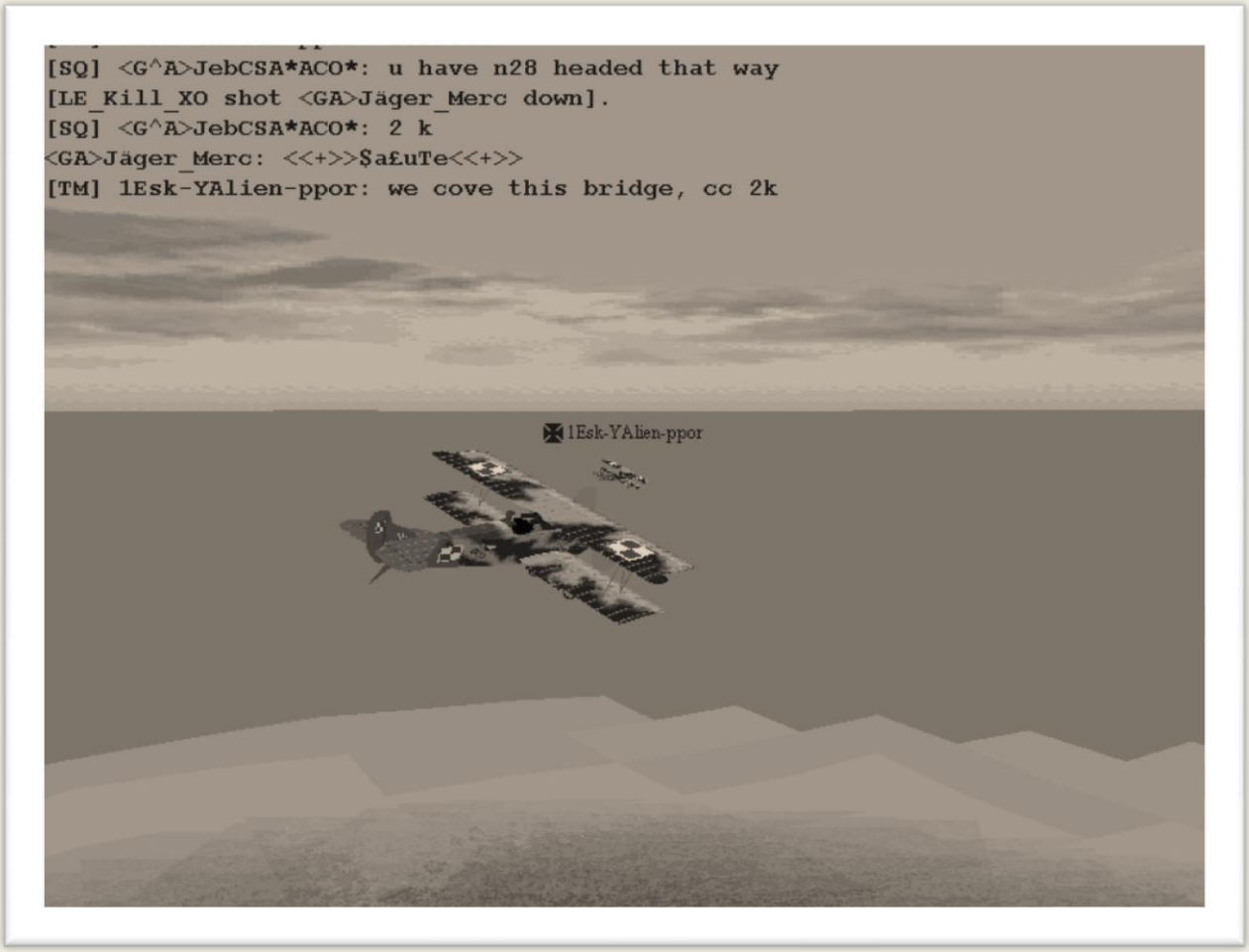
znów padał. Aż w końcu się nie podniósł. Inwestor wycofał się z serwisu Grajmy.com, który umarł definitywnie a wraz z nim nasz serwer. To była katastrofa a na horyzoncie jawiła się groźba jeszcze większa - groźba upadku 1. Eskadry Myśliwskiej. Kadra pilotów była wąska. Jeszcze pod koniec 2002 r. por. Krzyś przeszedł do pracy za biurkiem. Z powodów osobistych nie latali ppor. Pukis i plut. Lucas. Z członkostwa zrezygnował plut. Wangor. W między czasie dołączyli do nas w stopniach plutonowych Falcon i Goose, ale latali mało.



Jedną z atrakcji Trier vs Vignory była możliwość operowania czołgami…

Po upadku Grajmy.com aktywnymi pilotami eskadry pozostawiali kpt. Sander, awansowani do stopni chorążych YAlien i Hub oraz plut. Lucas, który dość niespodziewanie powrócił do

latania, gdy już wszyscy pogodzili się z myślą, że zrezygnował definitywnie. Zmuszeni brakiem serwera, w tym wąskim gronie 3-4 pilotów zaczęliśmy pojawiać się na zagranicznych serwerach PJ666 Battleground i WON.net Alsace, siejąc tam strach i spustoszenie wśród miejscowych pilotów. Eskadra powróciła do swoich korzeni...



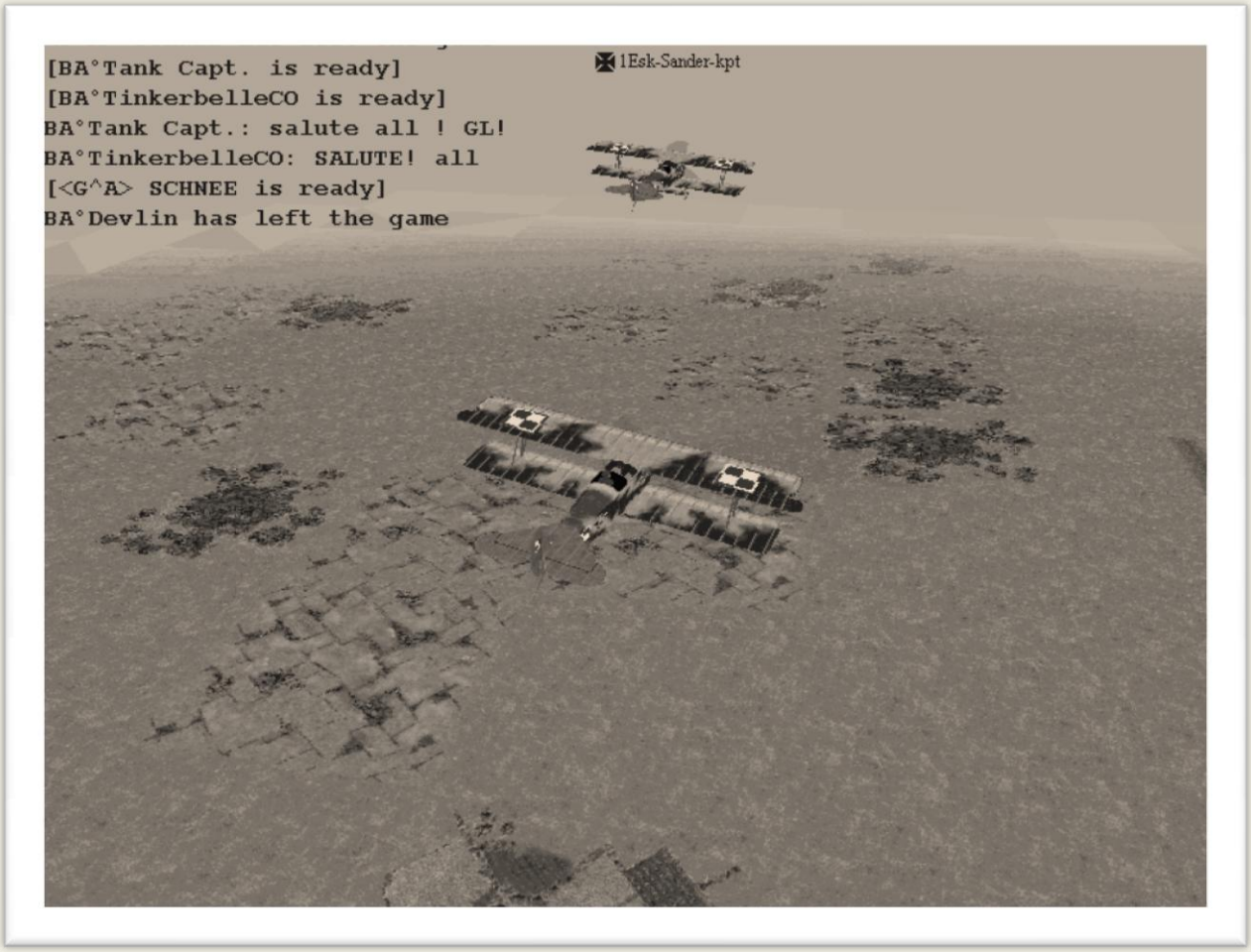
Rozdział piąty

Renesans

Styl walki i skuteczność, jaką prezentowaliśmy na otwartych serwerach szybko zwrócił na nas uwagę zagranicznych graczy. "1Esk" stało się rozpoznawaną w świecie marką. Do polepszenia jakości naszego latania jako zespołu z pewnością przyczyniło się wprowadzenie do powszechnego użytku komunikatora głosowego Teamspeak2. Indywidualne umiejętności pilotów 1.Eskadry połączone z możliwością nieskrępowanego porozumiewania pozwoliły nam wychodzić z walk grupowych bez strat własnych. Dzięki tym sukcesom w końcu maja 2003 r. otrzymaliśmy propozycję przyłączenia się do drużyny nr 8 (w której skład wchodzą francuskojęzyczna formacja LaF~SPA124 i amerykańska Guardian^Angels) i wzięcia udziału w ogólnoświatowym turnieju Red Baron World League.

Decyzja o przystąpieniu 1.Eskadry do RBWL zbiegła się w czasie z końcem roku szkolnego vel akademickiego. Powrócili więc do latania nasi dwaj maturzyści ppor. Pukis i plut. Falcon. Poza tym, po zakupie nowego sprzętu latanie wznowił plut. Goose. Wcześniej do eskadry dołączyli Mak i Dzik. W barwach 1.Esk pojawił się też dawno nie widziany Topgun. W międzyczasie plut. Lucas opracował nową technologię produkcji realistycznych

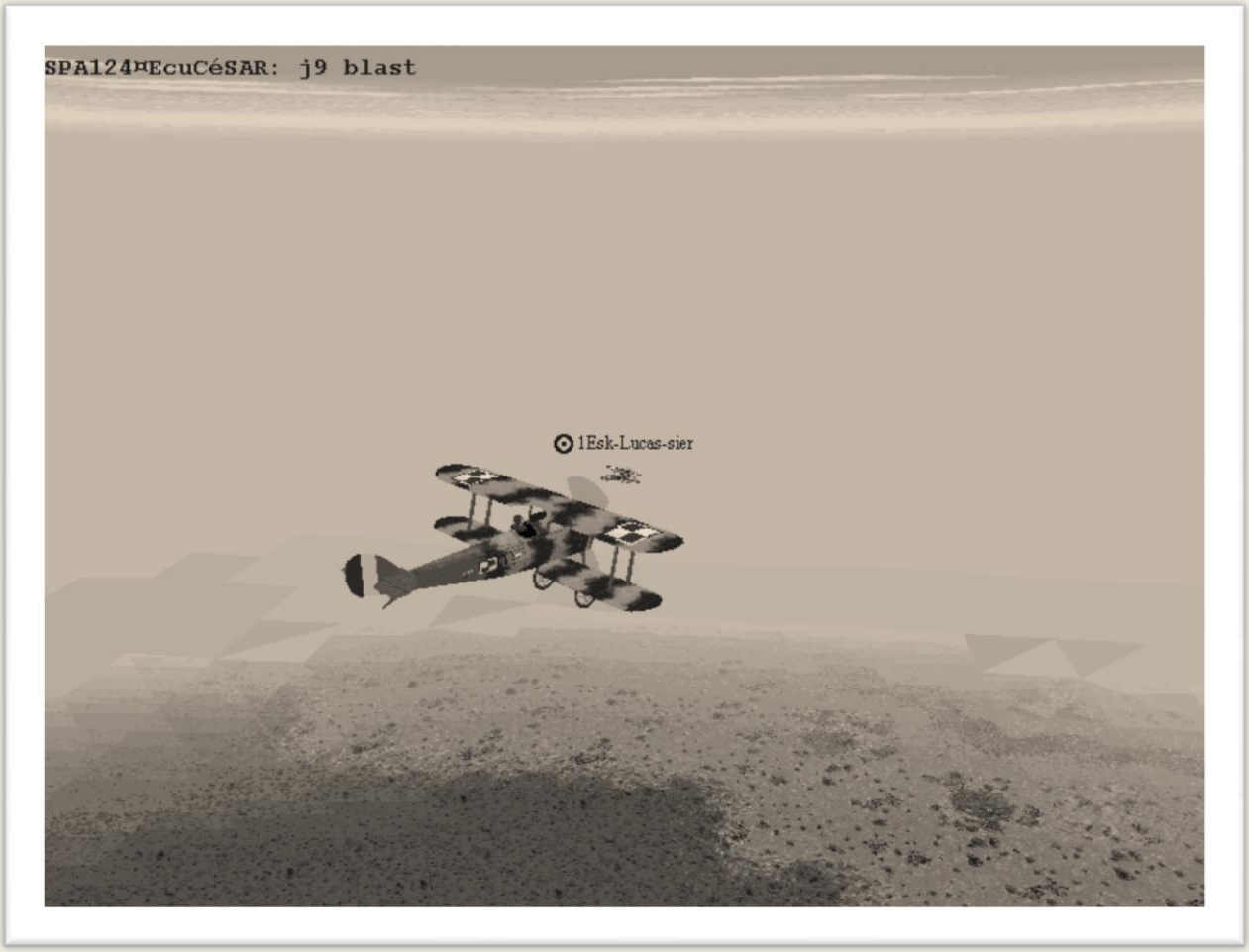
malowań. Kadra aktywnych pilotów wynosiła 7-8 pilotów. W każdej bitwie w ramach RBWL mogliśmy w zależności od frekwencji sojuszników wystawić 6-7 pilotów. Kłopot bogactwa, ale jak mówi przysłowie - od przybytku głowa nie boli.



Para Kpt.pil.Sander i kpr.Mak podczas meczu Red Baron World League 2003...

Pierwsze dwie bitwy mimo indywidualnych sukcesów zakończyły się porażkami drużyny. W miarę jednak jak rośnie zrozumienie między nami widać wyraźny postęp. Trzecią bitwę z drużyną wcześniej niepokonaną LE/US103 wygraliśmy minimalnie na punkty. Niestety, przekroczony przez 5 minut limit

6 pilotów kosztował nas pięć punktów i w konsekwencji przegraną. W czwartej bitwie, podrażnieni taką porażką zdemolowaliśmy koalicję eskadr WW/LW/JG2. RBWL nie było dla nas zadowalające. W porównaniu ze sposobem gry na grajmy.com wszystko było tam uproszczone, liczba samolotów mała, model lotu prymitywny. Zamierzaliśmy uczestniczyć w RBWL do czasu postawienia własnego serwa abyśmy znowu mogli wrócić do latania z użyciem modu TvV.



Piloci 1.Eskadry Myśliwskiej: sier.Lucas i kpr.Mak w kabinach N.28 nad frontem podczas RBWL 2003

Mecze RBWL trwały aż do października 2003 roku. Przez ten czas 1.Eskadra okrzepła i zyskała międzynarodowe "obycie". Chociaż naszej drużynie nie wiodło się najlepiej, nie można mieć do nas pretensji. Nasza jednostka bowiem, jako *stricte* myśliwska odpowiadała za tworzenie przewagi w powietrzu oraz za neutralizację sił przeciwnika. Za bombardowanie, które jest najbardziej premiowane w punktacji, odpowiadały G^A oraz SPA124. Mecze takie jak rewanżowe spotkanie z J99 przejdzie na pewno do historii, gdyż całkowicie zneutralizowaliśmy na centralnym odcinku frontu przeciwnika, którego piloci myśliwscy odznaczali się wcześniej nadzwyczajnymi sukcesami...

W połowie rozgrywek RBWL doszedł do nas kolejny pilot, sierżant Snoopy, który zaczął czynić z czasem bardzo duże postępy i stał się cennym wzmocnieniem dla 1.Eskadry. Duże postępy poczynił też chorąży Mak, który pod okiem por. Huba przeistoczył się w groźnego pilota myśliwskiego.

Chor.Mak i por.pil.Snoopy – dwaj doświadczeni myśliwcy, którzy zasilili 1.Eskadrę w 2003 roku.

Kolejnym ważnym wydarzeniem w dziejach jednostki był pierwszy, historyczny zjazd pilotów do Warszawy na początku

października. Uczestniczyli w nim: Sander, YAlien, Mak oraz pełniący obowiązki gospodarza, Lucas. Przez te kilka dni nie tylko pojeździliśmy po Warszawie, ale też odbyliśmy wspólny trening w kafejce internetowej. Zobaczyliśmy wtedy i porównaliśmy swoje metody gry oraz doskonaliliśmy je, mając obok siebie takie tuzy RedBarona jak Sander i YAlien.

Pierwsze spotkanie członków 1.Eskadry. Od lewej: Mak, Sander, YAlien, Lucas.

Jesień upłynęła spokojnie na odbywaniu treningów. Porucznik Hub mianowany został Oficerem Treningowym 1.Esk i ćwiczenia ruszyły pełną parą. Ponieważ RBWL się zakończyło, postanowiliśmy się skoncentrować wyłącznie na modzie TvV. Ten ostatni został również udoskonalony do wersji 1.3. charakteryzowało ją nowe rozmieszczenie celów, oraz jednostek

frontowych. Serwer pod TvV zapewniała nam SPA.124, jednak z czasem zaczęliśmy myśleć o swoim własnym. Niestety, nikt z nas nie dysponował wtedy solidnym łączem, aby sprostać wymogom serwera RB. W tym też czasie wystartowały rozgrywki Warforces. Zaczęła się zima...

Początek października 2003. Fotografia z pierwszego spotkania pilotów 1.Eskadry Myśliwskiej. Na następnej stronie odznaka pamiątkowa opracowana przez chor.Maka, którą otrzymał każdy z uczestników. Stoją od lewej: Sander, YAlien, Lucas.

I OGÓLNOPOLSKI ZLOT PILOTÓW "I ESKADRY" RB3D
WARSZAWA 2003 r.

Rozdział szósty

Barok

Zima stanęła pod znakiem praktyki na TvV1.3 oraz rozegrania na nim kilku oficjalnych spotkań. Pojawili się nowi ludzie: Johnek i Kretek. Latali oni jednak na początku jako indywidualni piloci. Mecze na TvV pokazały, że piloci tacy jak Snoopy, czy Goose przeobrażali się na nich w wytrawnych, siejących pogrom pilotów. Żałowaliśmy, że nasz model lotu nie jest pozycją wyjściową pod wszelkie turnieje RB, gdzie model lotu jest żenujący, przez co tak naprawdę nie można pokazać swoich pełnych umiejętności.

W międzyczasie zostaliśmy zaproszeni do turnieju Warforces, gdzie nasz sojusznik SPA.124 i jednostka amerykańska Lone Wulffe potrzebowały na gwałt wzmocnień... Cóż było robić...dołączyliśmy do nich.

Na początku rozgrywek musieliśmy dostosować się do nowej specyfiki turnieju. O ile bowiem w RBWL ważnym elementem gry były mysliwce, to ten turniej wygrywało się praktycznie przez bombardowanie. Walk mysliwskich było mało, nie było podziału na tury. Obowiązywała tzw. "wolna amerykanka" w bombardowaniu celów.

W tym właśnie czasie zaczęto się zastanawiać w 1.Eskadrze nad powołaniem kolejnej Eskadry, która by specjalizowała się w bombardowaniach. Projekt został zatwierdzony i z początkiem lutego utworzono 2.Eskadrę Wywiadowczą. Symbolem jej stał się czerwony lis, jako synonim chytrości, szybkości i sprytu. Tak też i miała działać nowa eskadra. Dowódcą jej został ppor. Lucas. Obie eskadry weszły też w skład utworzonego w tym samym czasie 1.Pułku Lotniczego. Dowódcą całości został mjr Sander.

Rozpoczęto też szeroko zakrojoną działalność rekrutacyjną, aby powiększyć etat 2.Esk. W jej wyniku członkami 2.Eskadry zostali: Johnek, Kretek, Tajjar oraz Flycat. Sztab Techniczny przygotował wzór loga 2.Esk oraz jej nowych malowań. Powstały one przez przez kilka tygodni i tak obie jednostki wchodzące w skład Pułku miały oddzielne malowania. Napisany został też specjalny podręcznik bombardiera, aby przybliżyć nowym rekrutom tajniki zrzucania bomb.

W tym samym czasie 1.PL otrzymał też nowy adres internetowy. Por.YAlien wespół z sierż. Snoopym rozpoczęli budowę nowej internetowej bazy dla jednostki, jako że ppor. Pukis miał wtedy utrudniony dostęp do sieci i nie mógł dokonywać systematycznych uaktualnień.

Rozpoczęły się pierwsze loty bojowe Pułku jako całości w turnieju Warforces. Początki były niezwykle bolesne. Drużyna dostawała baty na skutek poznawania dopiero specyfiki spotkań.

Nowi piloci czynili przez ten czas systematyczne postępy i pod koniec turnieju wszystko zaczęło funkcjonować prawidłowo. Dwa ostatnie mecze wygraliśmy znaczna przewagą punktową, niszcząc praktycznie wszystkie cele w naszym sektorze. Podczas gdy bombowce leciały na upatrzone cele, szybkie siły wywiadowcze dokonywały rozpoznania i "przecierały" im szlak. Do tego dochodziły myśliwce, które po wykryciu wrogiej bazy, krążyły dookoła niej, likwidując w zarodku wszelkie próby nawiązania walki.

Jedni z pilotów oryginalnego składu 2.Eskadry Wywiadowczej.

Od lewej: ppor.pil.Flycat, kpr.Johnek, kpr.Tajjar

Tak zakończył się turniej Warforces. Byliśmy wśród zwycięskich jednostek alianckich i nasze apetyty rosły. Planowaliśmy wejść w kolejną edycję RBWL jako samodzielna jednostka. Niestety, doszło do problemów kadrowych w Pułku. Mjr Sander skoncentrował się na pisaniu pracy magisterskiej, por. YAlien wyjechał na zagraniczny kontrakt, problemy z lataniem mieli Johnek, Kretek i Tajjar. Było to znaczne osłabienie, dlatego też postanowiliśmy ostatecznie związać się ponownie sojuszem ze

SPA.124 i LW/WW. RBWL rozpoczęła się w maju. Wchodziliśmy do niej z bagażem doświadczeń i nadziejami na niezłe wyniki. Doszła do nas również jednostka JG2 z jednym z najlepszych pilotów RB - ButcherBirdem.

Niestety, RBWL było pasmem rozczarowań. Zawiedli sojusznicy, którzy mieli ogromne kłopoty z wystawieniem odpowiedniej ilości maszyn. Rozpoczynał się tez okres sesji akademickich. Staraliśmy się jak najlepiej, ale mecze kończyły się zazwyczaj sromotnymi klęskami.

Okres wakacji spowodował, że piloci powyjeżdżali na urlopy. Tylko nieliczni z bardzo szerokiej przecież kadry startowali w turniejowych meczach. Przez ten czas ogromne postępy poczynili Snoopy i Flycat, którzy po zakupie joysticków zaczęli odgrywać coraz większą rolę w Pułku. Pod koniec wakacji część pilotów powróciła do latania, przez co w ostatnim meczu RBWL pod koniec sierpnia mieliśmy pełną obsadę listy pilotów (z sojusznikami).

Rozdział siódmy

Klasycyzm

Co nam przyniosła ta kolejna jesień...? Musieliśmy po raz kolejny pozbierać się jako jednostka i zacząć znów wspólnie latać i trenować. Doszedł do nas kolejny pilot, Lancaster, który był wówczas bardzo zaangażowaną osobą. Nastąpiła przerwa w rozgrywkach RBWL. Mieliśmy czas na uporządkowanie wszystkich spraw organizacyjnych.

Do większego latania powróciliśmy wczesną zimą. Kolejna odsłona turnieju Warforces przyniosła nam nowy sojusz. Tym razem lataliśmy z niemieckimi jednostkami Jasta 99, Jasta 3 i Jasta 5. Nie powiem, nie było źle. Owszem, zdarzały się częste problemy w komunikacji, ale całość funkcjonowała jako tako. 1.PL walczył dzielnie i ponownie znaleźliśmy się pośród zwycięskich jednostek.

Nowi piloci 2.Eskadry Wywiadowczej: kpt.pil.Fatman oraz plut.Lancaster

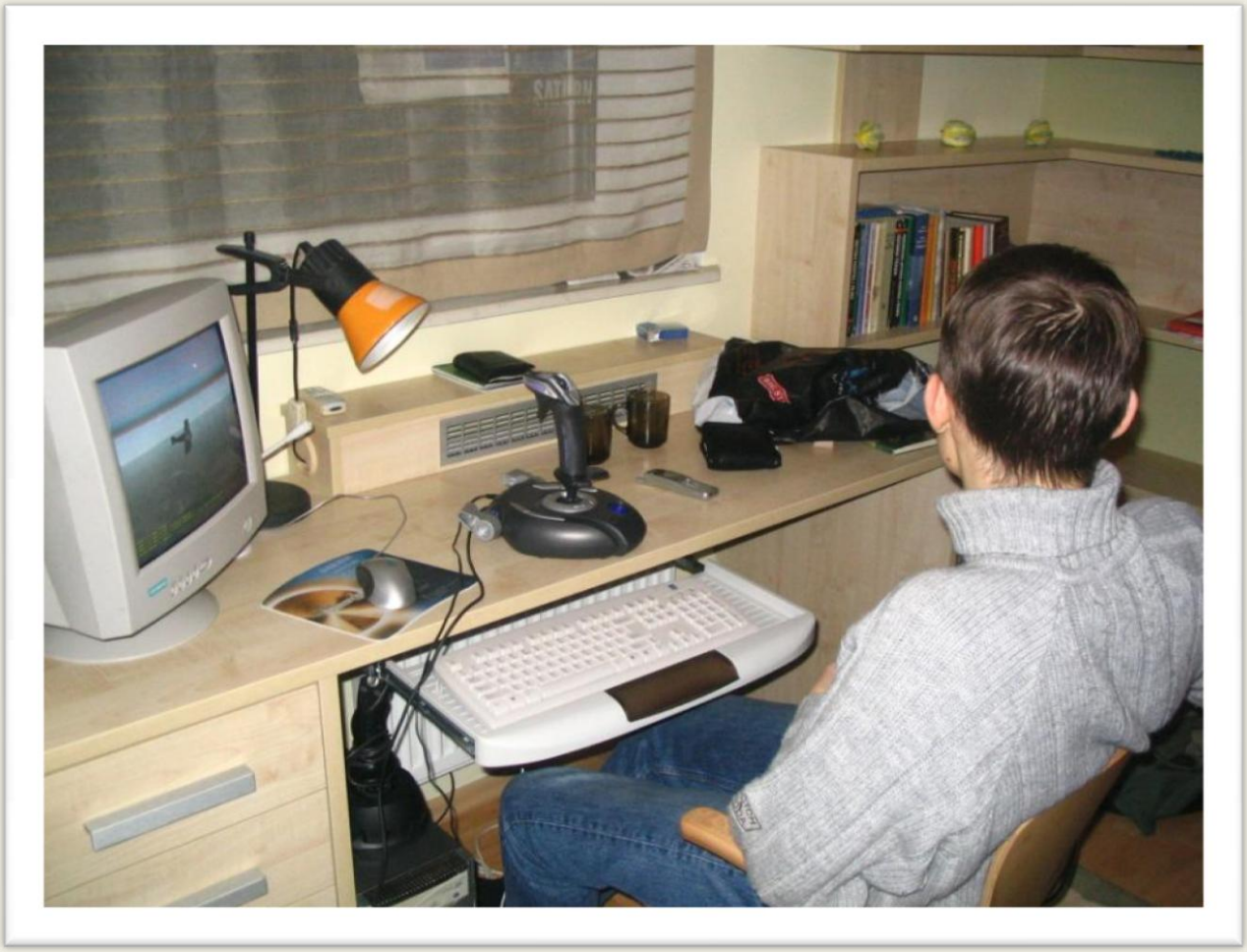
Prawdziwym przełomem dla Pułku było pojawienie się Fatmana. Ten pasjonat wczesnego lotnictwa dołączył do nas pod koniec stycznia 2005 roku. Z miejsca stał się bardzo zaangażowanym członkiem Pułku. Przykładem tego jest fakt, że wkrótce po swoim przyjściu, był w stanie załatwić dla nas własny serwer dla RB3D oraz Teamspeaka. 1.Pułk stał się po 3 latach znowu niezależny! Spełniły się marzenia Sandera…

Pamiętne spotkanie na kwaterze u Lucasa w marcu 2005 roku.

Od lewej: TopGun i Sander.

Od razu ruszyły spotkania na zapomnianym TvV 1.3. Fatman został naszym operatorem serwera oraz podliczał punktacje. Zaczęliśmy też robić pierwsze próby z przebudową mapki TvV 1.3.

Oprócz tego odbyły się dwa spotkania: jedno u Lucasa, gdzie obecni byli Sander i TopGun, a drugie z okazji szkolenia jakie miał Fatman w stolicy. Spotkania te podsunęły pewien plan, który zaczęliśmy wkrótce realizować.



Sander za sterami Fokkera Dr.I. Jak widać, wybitny pilot nie musi wcale dotykać sterownicy, żeby maszyna leciała jak po sznurku…

Podczas spotkania w domu Lucasa, TopGun pokazał nam swoją niedokończoną mapę do RB3D, pomyślaną o kampanii z czasów serwera grajmy.com. Mapa nigdy nie doczekała się publikacji z racji upadku serwera 3 lata wcześniej... A było co podziwiać! Kolumny żołnierzy, pociągi pancerne, nowa linia

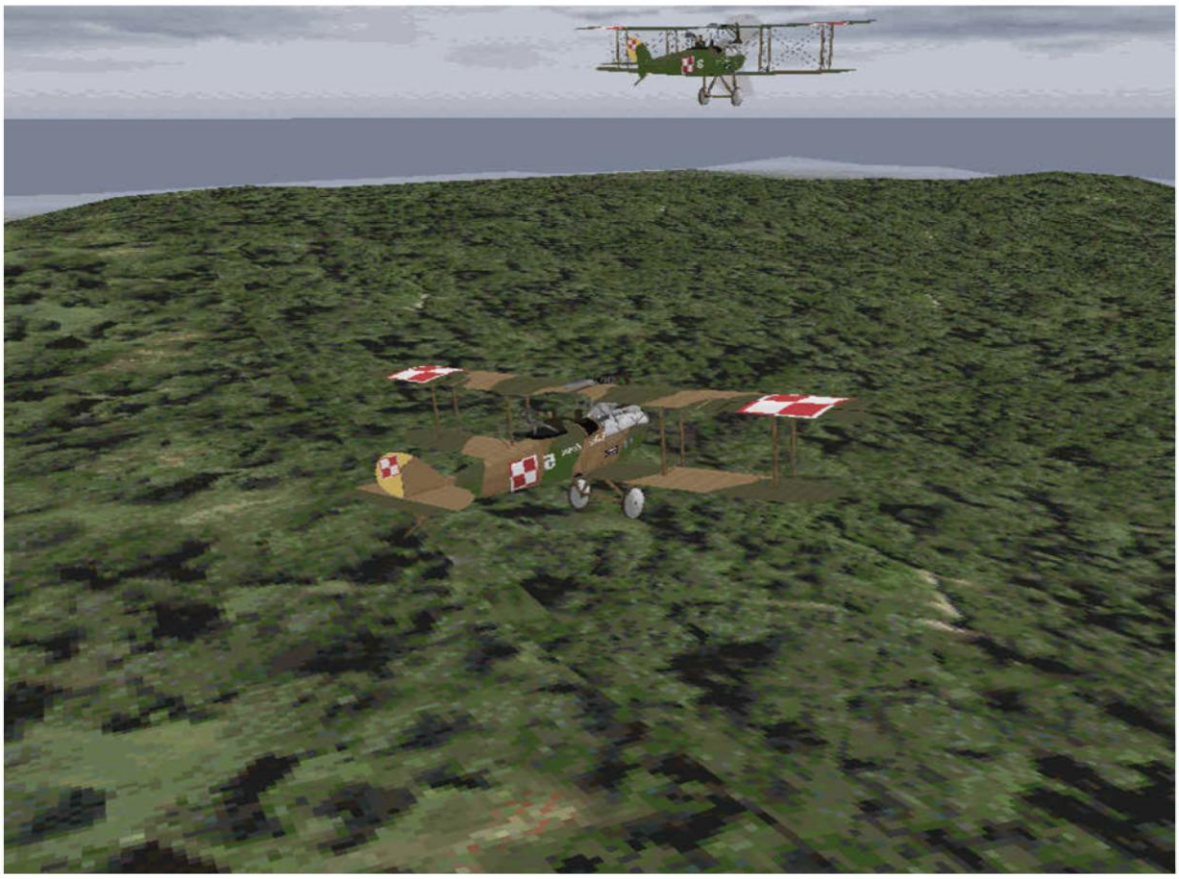
frontu, nowe lokacje lotnisk. Zupełnie nowa jakość, jeżeli chodzi o mapy do RB3D. Jeżeli dodać do tego usunięty wskaźnik pozycji samolotu, to stary, dobry RB3D dostawał nowego "kopa" Właśnie od tej mapy postanowiliśmy zacząć tworzyć nowy mod dedykowany temu symulatorowi.

Koledzy po fachu z 2.Eskadry Wywiadowczej: Lucas i Fatman. Marzec 2005 roku.

Mod miał być spełnieniem naszych marzeń o zrobieniu wojny polsko sowieckiej z lat 1919-20 w powietrzu. Co prawda, były już wcześniej 2-3 przymiarki ku temu, ale upadek serwera grajmy.com i 7.DL (jednostki Topguna)

przekreślił te plany.

Zespół konstrukcyjny w składzie Sander, Lucas, Fatman i Topgun zabrał się do pracy. Praktycznie codziennie dodawane było coś nowego. Entuzjazm był niesamowity. Prace ruszyły w połowie marca, a już pod koniec kwietnia nastąpiła wielka chwila. Mod został wydany. WOP1920 v.1.0, bo tak nazywało się nasze dziecko był pomyślany tak, aby osoba nie posiadająca RB3D mogła w niego grać bez większego problemu. Rozpoczęliśmy reklamę naszej gry na zagranicznych forach. Niestety, nie spotkała się ona z należytą uwagą. Ale to się miało zmienić w przyszłości...



Lot testowy na pierwszej wersji WoP1920 – prowadzi Sander, za nim Lucas na LVG C.V

Przygotowania do kampanii trwały od początku maja 2005 roku. Obmyślaliśmy zasady, tak aby było ciekawie, nieszablonowo a gracz mógł wczuć się w rolę pilota w czasie wojny 1919-20. Wtedy uzyskaliśmy niespodziewaną pomoc. Byli to nasi przyjaciele ze SPA124. Ich dowódca, DKE, ściągnął WOP1920, przetestował go i postanowił włączyć swą jednostkę do kampanii. Wkrótce też rozpoczęliśmy kampanię. Kampania okazała się dużym sukcesem. Mimo, iż latało w niej mało osób, bawiliśmy się świetnie. Tak też dociągnęliśmy do okresu wakacji.

Ujęcie z pierwszej edycji kampanii WoP1920. Za sterami Sopwith Dolphin TopGun aka Wędrowycz. Na dalszym planie Lancaster oraz Dmitriev, czyli dowódca SPA124-DKE.

Należy też tu wspomnieć, że 1.PL nadal uczestniczył w tradycyjnych rozgrywkach RB3D: RBWL i WF. Właśnie na wiosnę, przyszedł czas na nowy sojusz. Staliśmy się częścią "Grand Alliance of Babel", w skład którego wchodziły: JGS4, JG2, SPA124, LW, WW oraz my. Kupa świetnych pilotów i w końcu liczna konkurencja do wolnych miejsc na mecz. Ale to dobrze. W tym składzie, 1.PL zajął czwarte miejsce w lidze, przegrywając minimalnie w walce o finał. Zaznaczyć jednak trzeba, że w RBWL latało coraz mniej naszych pilotów. Za to coraz częściej zaczęliśmy się pojawiać na serwerach Targetware.

Fokker Dr.I – czyli początki latania na Richthofen's Skies. Wiosna 2005 r.

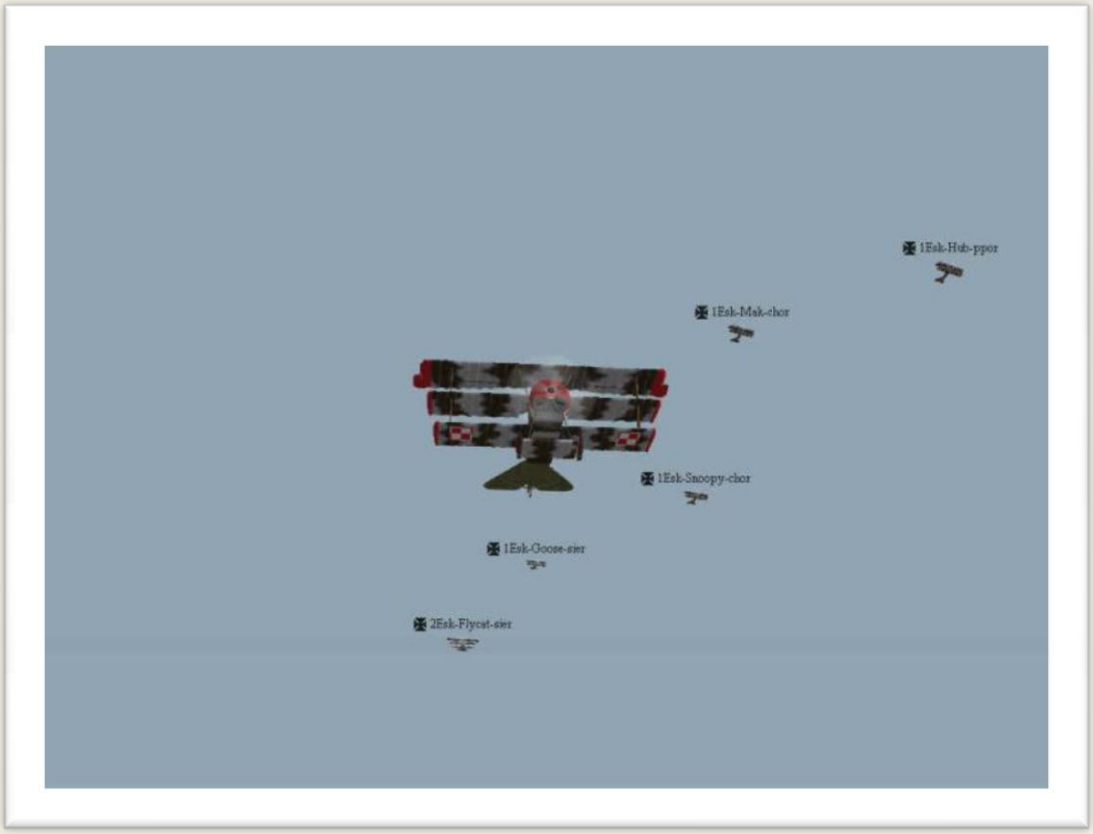
Targetware to silnik gry przeznaczony wyłącznie do rozgrywki sieciowej, oferujący o wiele więcej możliwości, jeżeli chodzi o rozgrywki sieciowe od starego RB3D. Struktura gry jest półotwarta. To gracze są tutaj odpowiedzialni za tworzenie modów. Właśnie w taki mod, pt. "Richthofen's Skies" przyszło nam coraz częściej grać. Ścieżkę do TW przetarł Sander, który z uwaga obserwował ten silnik gry. Wkrótce też dołączył do zespołu twórców RS i stworzył swój pierwszy model 3D: Aviatik C.I. Stał się też ekspertem od modelu lotu i zyskał niezbędne doświadczenie, jeżeli chodzi o jego tworzenie.

Zlot 1.PL w czerwcu 2005 u Lucasa. Na pierwszym planie Krwawy Hegemon – jeden z najlepszych pilotów myśliwskich w historii 1.PL oraz niezwykle progresywnie myśląca osoba.

Wkrótce zespół konstrukcyjny RS zasilił kolejny członek 1.PL, który dołączył w trakcie trwania kampanii WOP1920. Był to Krwawy Hegemon, człowiek o ogromnej wyobraźni i kreatywności. Stało się to w wakacje 2005 roku. Krwawy czynił też błyskawiczne postępy w pilotażu i po wakacjach stał się gwiazdą 1.PL na serwerze RS.

W międzyczasie trwały też przygotowania do wypuszczenia kolejnej odsłony WOP1920. Jej autorem był Lucas, który oprócz paru zmian w modelu lotu, wprowadził także kilka nowych samolotów i opracował ulepszone malowania dla obu stron. Prace trwały cały okres wakacyjny i zakończyły się jesienią. Do współpracy został zaproszony RAF56_Ball, ekspert od kokpitów w RB3D.

Breguet XIV będący zapowiedzią WoP1920 v2...



Fotografia wykonana podczas pamiątkowego spotkania byłych i obecnych członków 1.PL, 18 sierpnia 2005 roku.

18 sierpnia byliśmy też świadkami wzruszającej uroczystości, czyli czwartej rocznicy powstania 1.Eskadry Myśliwskiej. Maile z zaproszeniem zostały rozesłane po byłych i obecnych pilotach. Rozegrane zostało też pamiątkowe spotkanie, z udziałem starych i nowych asów. Były okazje do wspomnień, były i okolicznościowe wpisy na forum.

Wkrótce po tym, postanowiliśmy wykupić własną powierzchnię pod stronę i forum, aby uniezależnić się od darmowych serwisów. Pod koniec sierpnia, strona została przeniesiona na nowy adres, powstało też nowe forum, które istnieje do dzisiaj.

Rozdział ósmy

Romantyzm

Jesień to czas powrotów do obowiązków latania. Zbliżał się listopad, a z nim dzień premiery nowej odsłony WOP1920, noszącej teraz numerek 2.0. Gra zmieniła się nie do poznania. Nowe malowania, nowe kokpity, zegary, dźwięki. Wszystko to stanowiło o klasie gry. I co najważniejsze, zostało to docenione wśród zagranicznych graczy. Wielu z nich wykazało zainteresowanie uczestniczeniem w kampanii, do której ruszyły pełną parą przygotowania. Kampania zaczęła się na początku stycznia, z miejsca zyskując uznanie. WOP1920 został doceniony i "pochwalne" posty na naszym forum stały się normą.

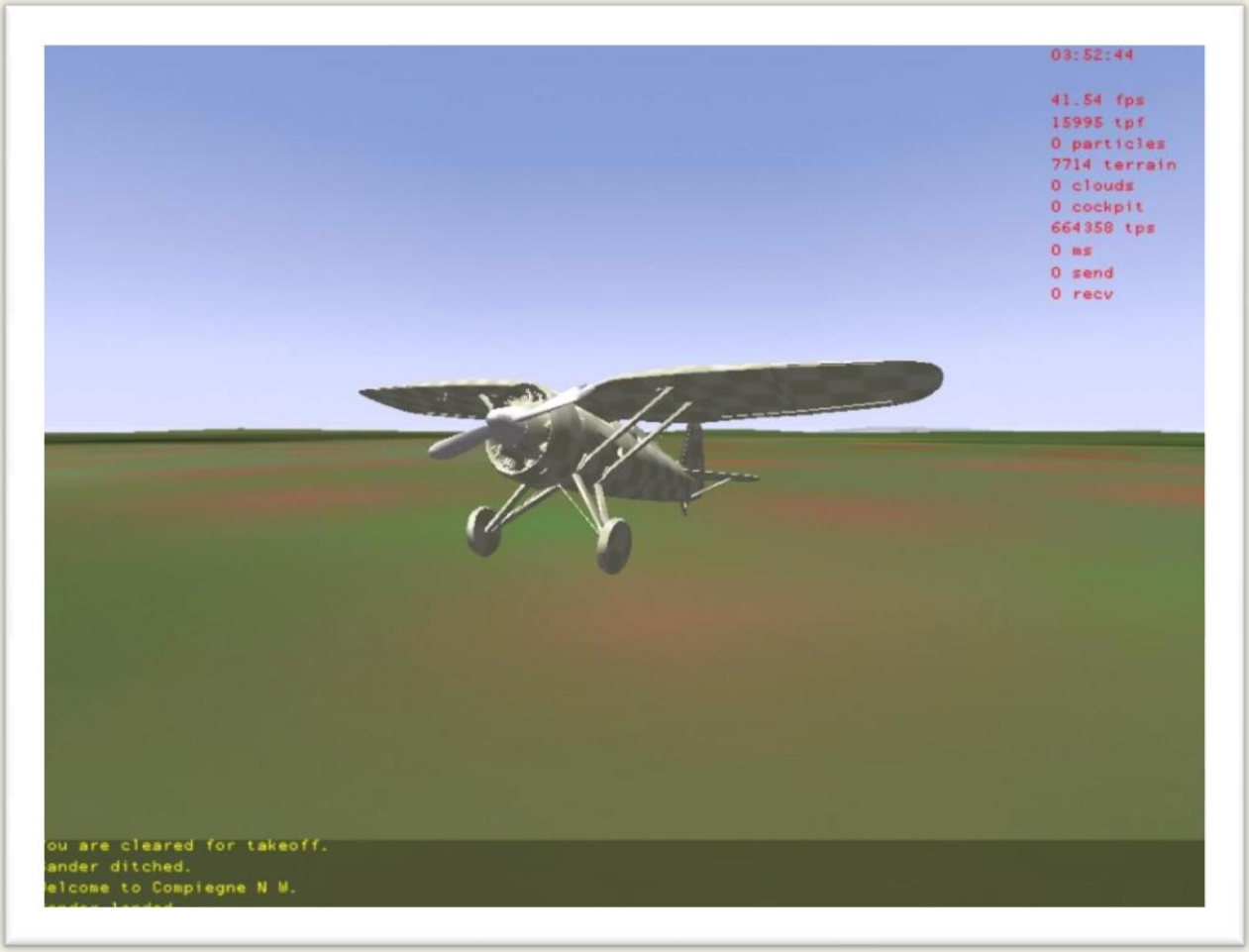
Kokpity Nieuporta N.24bis oraz SPAD S.VII. WoP1920 v.2

Po zakończeniu kampanii, przyszedł czas na kolejną odsłonę turnieju Warforces. Nasz zespół został osłabiony przez SPA124, która odeszła do innego aliansu. Mieliśmy przez to więcej miejsca. Niestety, coraz mniej z naszych pilotów chciało w tym turnieju uczestniczyć. Postanowiliśmy, że pożegnamy się z RB3D tuż po zakończeniu tego turnieju. Pomimo, że latali w nim już tylko Lucas, Snoopy, Fatman i Flycat, turniej ten był największym sukcesem 1.PL w dotychczasowych występach pod szyldem RBWL/WF. Piloci 2.Eskadry dosłownie szaleli, niszcząc cele naziemne, które były w ich sektorze działania. Nic więc dziwnego, że zarówno Lucas jak i Fatman byli później wymienieni wśród ścisłej czołówki pilotów bombowych turnieju. Po turnieju WF przyszedł czas na serdeczne pożegnanie z naszymi sojusznikami. Ostatnim akordem naszej przygody z RB3D był turniej WOP1920, który rozegraliśmy w czerwcu i lipcu 2006 roku.

Jednak, gdy podsumowuje się rok 2006, to nie WOP1920 pod RB3D był tu na pierwszym miejscu. Cały rok stał bowiem pod znakiem tworzenia nowego modu, tym razem pod silnik Targetware.

Jak już wspomniałem, zarówno Sander, jak i Krwawy byli zaangażowani od dłuższego czasu w projekt RS, gdzie zdobywali niezbędne doświadczenie. Sander zaczął wkrótce tworzyć swoje nowe "dziecko", model 3D polskiego przedwojennego myśliwca: PZL P.11c. Był to jego oddzielny projekt, który tworzył dla siebie, z

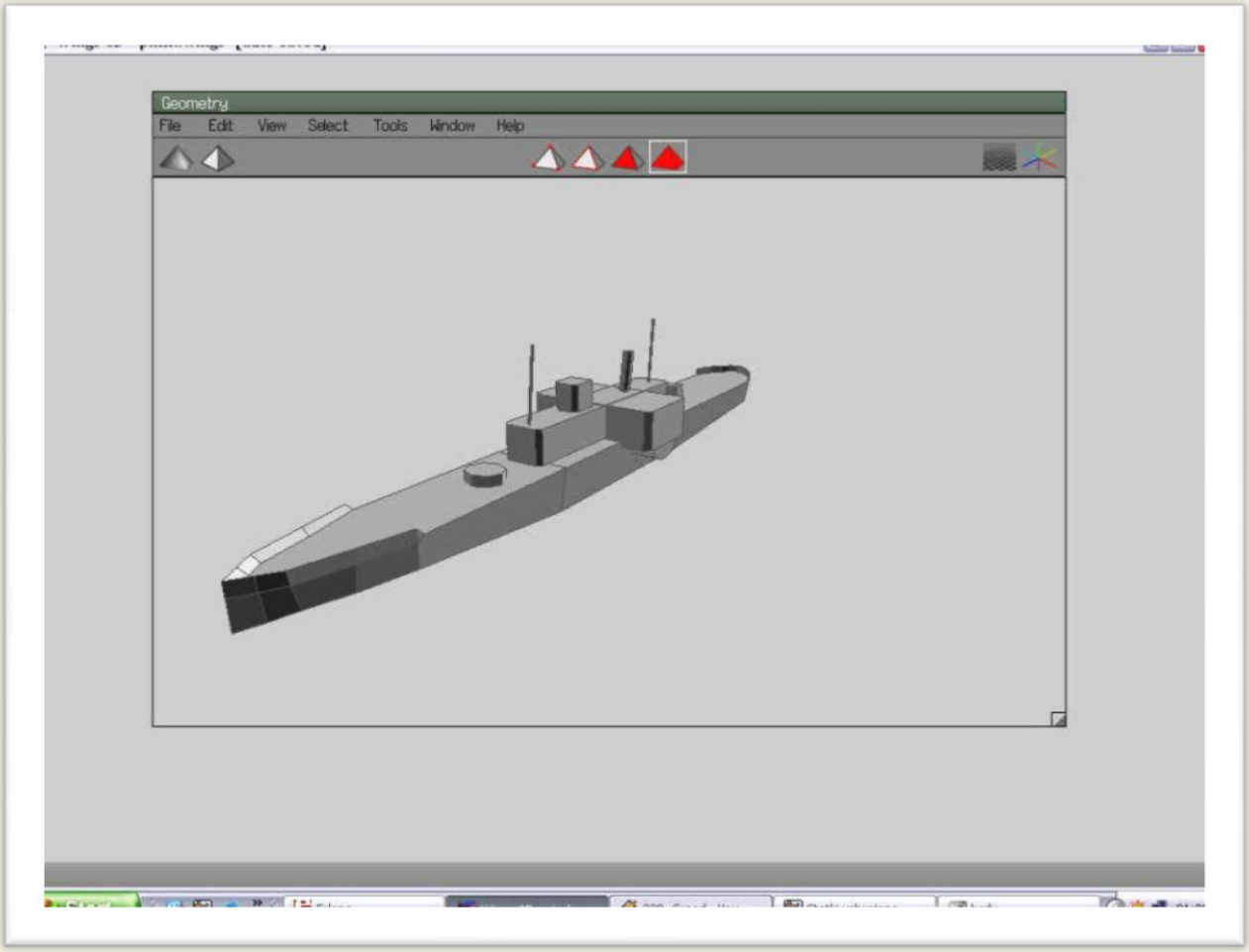
myślą o wydaniu go w przyszłości pod Targetware. W tym czasie, pozostali członkowie 1.PL byli pochłonięci raczej WOP1920 pod RB3D, więc Sander był w swoim działaniu osamotniony. Miało się to zmienić na początku stycznia 2006 roku.



Obrazek o historycznym znaczeniu. Model PZL P.11c wyeksportowany chwilę wcześniej do środowiska Targetware przez Sandera. Jesień 2005 roku.

Zaczęło się to bardzo spontanicznie. Lucas przemógł się w końcu do programu Wings 3D i zaczął tworzyć swoje pierwsze prymitywne modele 3D. Krwawy nadał im animacje i wyeksportował do gry. Praktycznie codziennie zaczęły powstawać nowe obiekty: czołgi, hangary. Z końcem stycznia gotowa była

pierwsza wersja terenu. Mod miał być naturalną kontynuacją WOP1920 pod RB3D. Lecz tym razem miał zawierać scenariusze z lat 1919-20 oraz Kampanię Wrześniową. Tak jak rok wcześniej, i

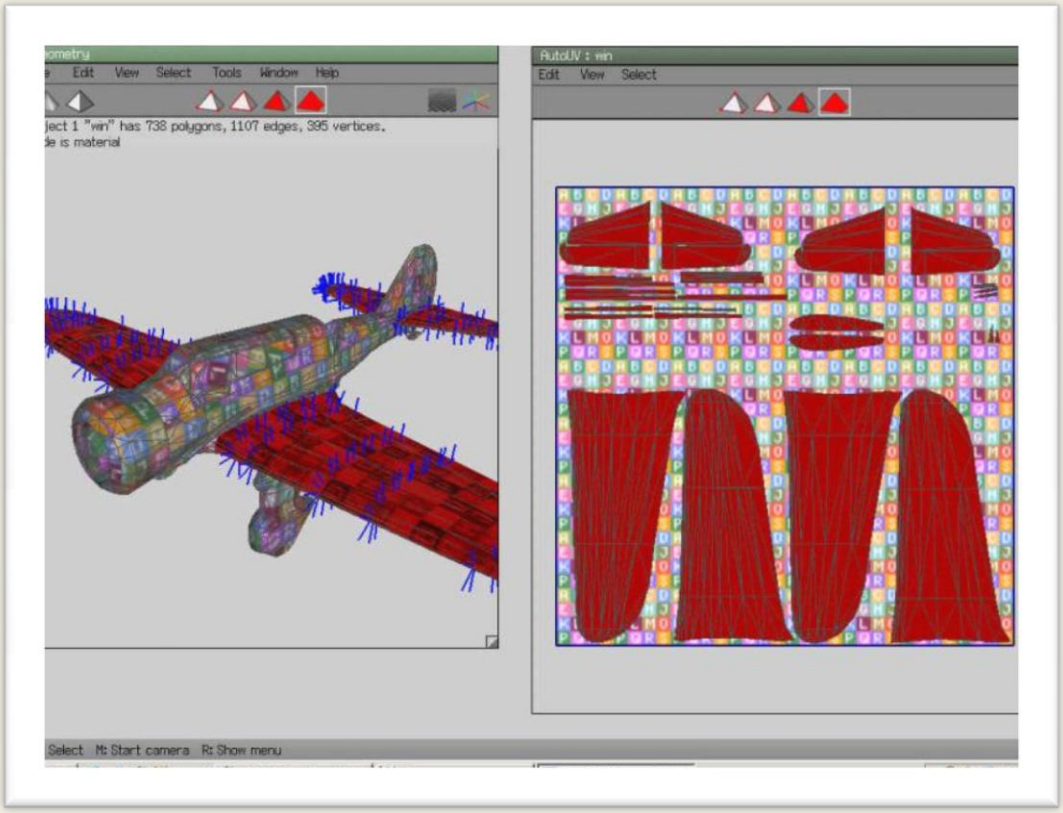


Okręt rzeczny – jeden z pierwszych, prymitywnych jeszcze, modeli do nowego WoP...

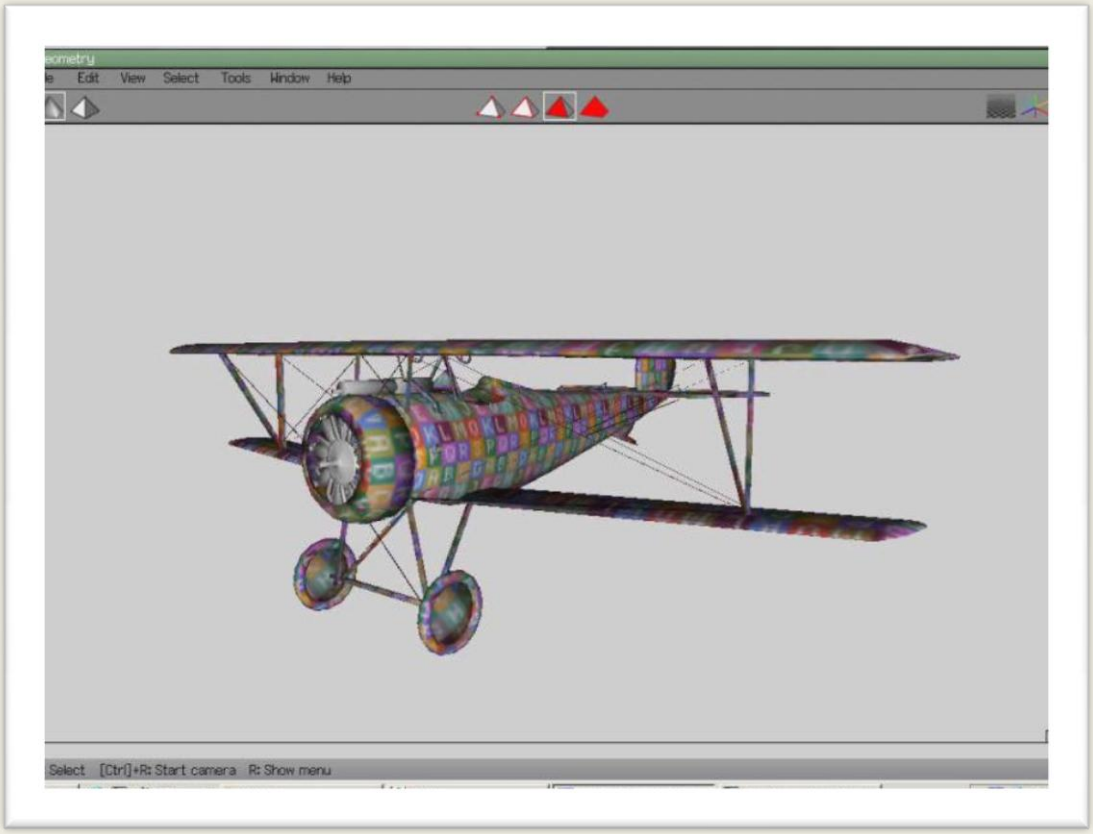
tym razem zespół pracował z ogromną werwą i zapałem. Oprócz P.11c, który był już prawie gotowy, ruszyły prace nad PZL 23B "Karaś", za którego zabrał się Fatman. Do Zespołu Konstrukcyjnego dołączył także dawno niewidziany Snakeye (pilot z 2.PLM - dawnej jednostki Topguna) oraz nasz stary pilot, Goose. Także świeży członek Pułku, Bociek (który dołączył w grudniu 2005 roku), wraz z bratem, zaczeli budować model 3D

Albatros C.I noszący polskie znaki po raz pierwszy wzbija się w powietrze by wykonać przelot nad Warszawą… Styczeń 2006 roku.

Ciąg dalszy z prac nad terenem… PZL P.11c we wczesnej wersji malowania w locie…



Mapowanie PZL.23B Karaś autorstwa Fatmana. Maj 2006 roku.



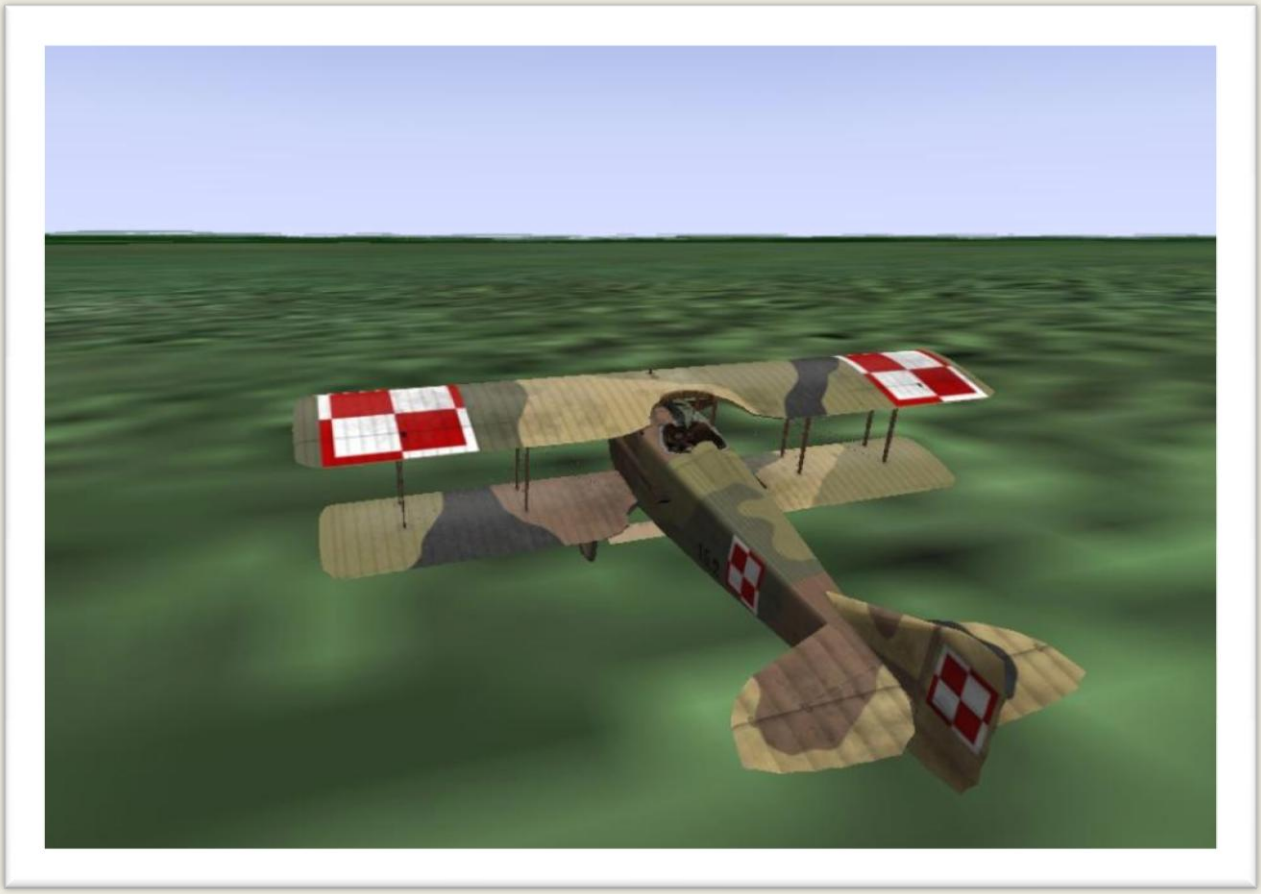
Nieuport N.24bis – kolejny model Fatmana, który zapoczątkował prace nad WoP1920.

samolotu RWD-14 "Czapla". Sander oprócz wykańczania P.11c, znajdował czas na masową produkcję pojazdów drogowych, czołgów, samochodów pancernych. Rozpoczął też prace nad niemieckimi Bf-109 B i D. Tak też dotrwaliśmy do okresu wakacyjnego. W tym też czasie Pułk pozyskał kolejnego pilota dla 2.Esk – Scoota.

Obrazek-zapowiedź nowego WoP. PZL.23B atakujący kolumny na poligonie pod Jabłonną. Czerwiec 2006

Wakacje, jak to wakacje. Wiele osób było w rozjazdach, i brakowało "klimatu" do latania. Tempo prac nad WOP wyraźnie spadło. W międzyczasie, oblataliśmy Messerschmitty i zaczęliśmy toczyć pierwsze pojedynki powietrzne nad Warszawą. Nastrój był niesamowity, a i zainteresowanie WOP-em spore. Bądź co bądź,

był to pierwszy mod z polskim lotnictwem, który miał realne szanse na szybką i w miarę pewną premierę. Jednakże, dlatego że nie mogliśmy się doczekać na zestaw niemieckich samolotów z Target Tobruk, musieliśmy zmienić nasze priorytety i wydać najpierw zestaw poświęcony walkom z 1920 roku. Zespół Konstrukcyjny skupił się na pracach wykończeniowych w końcówce października i dokładnie 11.XI WoP1920 pod Targetware wyszedł na światło dzienne, z miejsca znajdując zainteresowanie graczy.



SPAD S.VII w wersji używanej przez Polaków. Listopad 2006 roku. Premiera WoP1920

Rozdział dziewiąty

Pozytywizm

Wydanie pierwszej wersji modu WOP1920 zapoczątkowało w historii Pułku nowy okres szalonej wręcz harówki, tyrania ponad miarę i wbrew zdrowemu rozsądkowi, bo całkowicie za darmo. Początki tego można było zaobserwować jeszcze w epoce romantycznej, ale wówczas byliśmy niesieni natchnieniem. Później przyszła szara rzeczywistość wynikająca z wypalenia, braku zainteresowania szerszej publiczności oraz ograniczeń i niedostatków silnika TW, który pierwotnie, w porównaniu do

Ppor.pil.Bociek, st.sier.sztab.obs.Scoot, por.obs.Adso, sier.obs.JaZ i por.pil.Snakeye. Członkowie 1.PL, którzy zasilili jednostkę w latach 2005-2007. Snakeye latał wcześniej w 2.PLM/7.DL dowodzonym przez TopGuna.

RB3D, wydawał nam się ziemią obiecaną, a po bliższym poznaniu (od podszewki) ujawnił szereg drażniących mankamentów, które nie pozwalały nam na zrobienie wszystkiego tak, jak byśmy chcieli. Jednocześnie zdawaliśmy sobie sprawę, że będąc już tak

daleko, nie możemy wszystkiego rzucić. Trzeba to było to dociągnąć do końca. Zacisnęliśmy więc zęby i robiliśmy.

Od początku roku trwały intensywne prace przy rozbudowie WOP1920. Równocześnie, w marcu 2007 r. rozpoczęła się pierwsza edycja kampanii z wykorzystaniem tego modu. Wzięła w niej udział duża grupa graczy z zagranicy. Rozegraliśmy w sumie 9 bitew na terenach Białorusi i przedpolach Warszawy. Kampania zakończyła się triumfem strony polskiej. W międzyczasie, w kwietniu 2007 roku, wydaliśmy rozszerzenie do WOP1920. Fatman wykonał model samolotu DFW C.V oraz kokpit do Sopwitha 1½ Struttera, a Bociek Fokkera D.VIII. Scoot dorobił scenariusze. W tym też mniej więcej czasie nasz Pułk zasiliło dwóch dobrych pilotów bombowych. Byli to Adso i Jaz.

Fokker E.V/D.VIII – jeden z nowych samolotów, który wyszedł w updacie WoP1920 w kwietniu 2007 roku. Był to pierwszy model wykonany w całości przez Boćka.

Po zakończeniu kampanii, od początku maja rozpoczęliśmy intensywne prace nad pierwszym wydaniem WOP1939. Na 1 września 2007 r. paczka była gotowa a zawierała oprócz wspomnianego wcześniej PZL P.11c również ukończone modele PZL 23B „Karaś” oraz PZL 37B „Łoś”. Po raz pierwszy w historii symulatorów lotniczych można było polatać tymi polskimi bombowcami.

PZL.37A Łoś na lotnisku Warszawa-Okęcie, listopad 2007.

Para Karasi z bombami przedzierająca się przez niemiecką OPL...

Lublin R.XIIID, który wyszedł jako dodatek do WoP w styczniu 2008 roku. Otrzymaliśmy go od Empecka. Sam samolot został pierwotnie wykonany do FS2004.

Prototyp PZL.50/I Jastrząb w efektownym przewrocie w rejonie Okęcia. Wiosna 2008

LVG C.V autorstwa Fatmana. Jeden z najpiękniejszych modeli w WoP1920. Wiosna 2008

W 2008 roku 1.Eskadrę Myśliwską zasiliło dwóch nowych pilotów. W styczniu przyszedł Sylius a w kwietniu Rogal. Obaj posiadający pewne doświadczenie w lataniu bojowym i mający szanse nawiązać do pięknych wzorców, jakie wytyczyły w dawnych czasach pierwsze pokolenia członków tej elitarnej jednostki. Również w styczniu 2.Eskadrę Wywiadowczą zasilił Marcinos. W tym samym miesiącu udało się także wypuścić rozszerzenie do WOP1939, które zawierało kolejne unikatowe polskie maszyny: RWD-14 „Czapla", Lublina R.XIIID oraz PZL 37A i Abis.

Kolejne rozszerzenie ujrzało światło dzienne na początku marca 2008 roku. Tym razem wypuściliśmy dwie maszyny do WOP1939 – PZL 50 „Jastrząb" oraz RWD-8 (PWS) a także dwa samoloty do WOP1920 – LVG C.V oraz Halberstadt CL.II.

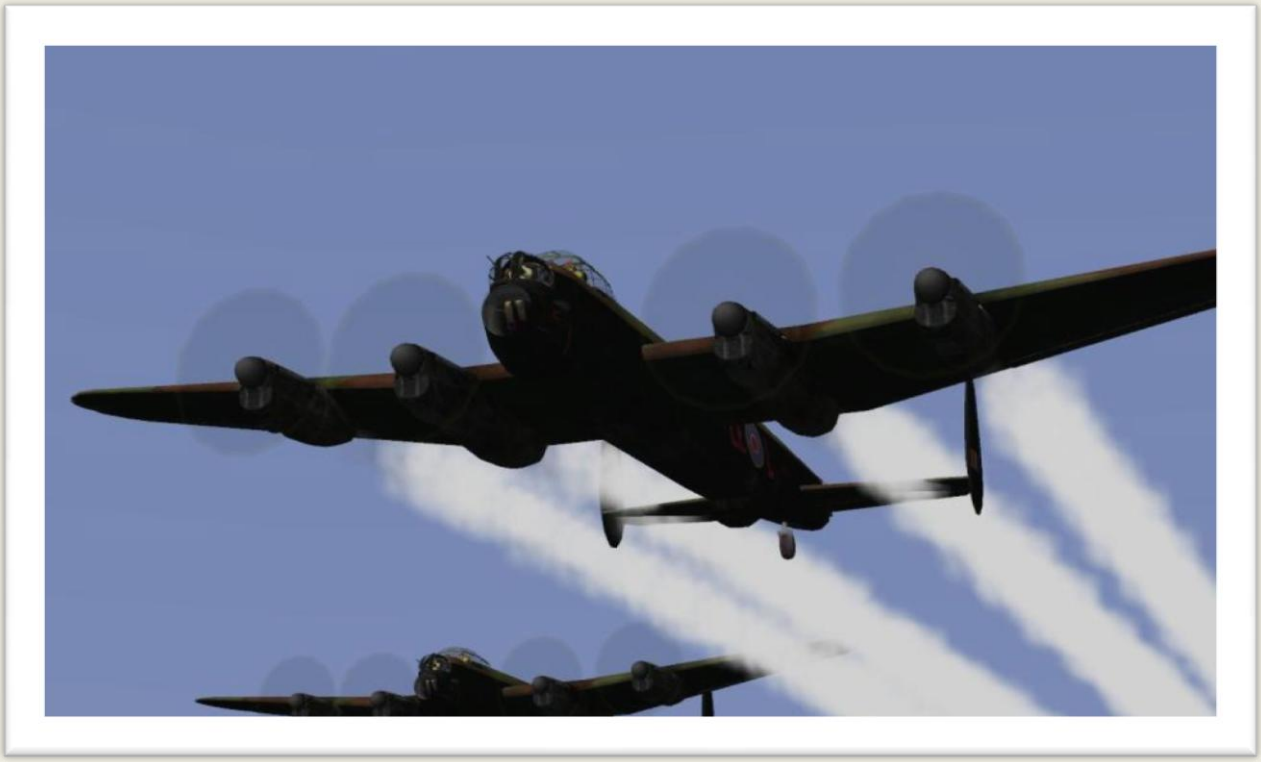
Halberstadt CL.II w malowaniu używanym przez 14.Eskadrę Wywiadowczą.

Model RWD-8pws autorstwa Boćka. Malowanie Eskadry Treningowej 1.PL.

Rozdział dziesiąty

Secesja

Rok 2008, nie był zbyt owocny w życiu Pułku. Po zakończeniu kampanii w WoP 1920 wyraźnie zelżała częstotliwość latania. We znaki dało się nam swoiste „przejedzenie się” Targetware’em. Coraz mniej pilotów pojawiało się na ewentach WoP 1939.



Ciężkie bombowce Avro Lancaster pilotowane przez członków 1.PL w nalocie na Wilhelmshaven. Czerwiec 2008 roku.

18 sierpnia 2008 roku. Siódma rocznica powstania 1.Eskadry Myśliwskiej. Okolicznościowa defilada członków 1.Pułku Lotniczego

DFW C.V w okolicach Ostendy. Rok 2008 to również loty 1.PL na modzie RS…

Sytuacja poprawiła się, gdy zaczęliśmy organizować loty na innych modach, jak Target for Today, T. Tobruk, T. Rabaul, czy T. Korea, jednak i to nie długo. Owo „przejedzenie się" dotknęło nie tylko 1.PL, ale chyba większość pilotów latających na modach TW, gdyż coraz mniej z nich można było spotkać na serwerach. To również nie tworzyło atmosfery do latania podobnie, jak zamknięcie serwerów Target Tobruk i, co gorsza, Richthofen's Skies. Ambitne próby szkoleń nowych pilotów na Red Baronie, zorganizowania kampanii na starym WoP, czy wzięcia udziału w kolejnej edycji WarForces również spaliły na panewce. Niewielka poprawa nastąpiła na jesieni. Zaczęły się odbywać regularne ewenty na WoP '20 i '39. Niestety jednak ciągle przy niskiej frekwencji. Zaczęliśmy z utęsknieniem wyczekiwać premiery nowego symulatora – Rise of Flight.

Członkowie 1.PL zwerbowani w 2008 roku: por.pil.Rahonavis, sier.Sherman, chor.ROB i ppor.pil.Zajcek

Ważnym w życiu Pułku był dzień 25 października 2008. Wtedy nasz dowódca, pułkownik Sander, wstąpił w związek małżeński. Piloci obydwu eskadr wykonali nad wirtualną

Warszawą defiladę na cześć Młodej Pary. Defilada ta została uwieczniona na taśmach filmowych.

W maju 2008 Pułk wzmocnił się o dwóch doświadczonych pilotów. Do 1.EM dołączył Sherman, a do 2.EW ROB. „Odkryciem sezonu" okazał się jednak Zajcek, który w listopadzie dołączył do 1. Eskadry. Pilot ten zrobił olbrzymie postępy podczas szkolenia i szybko udowodnił wysoki poziom swoich umiejętności, zdając egzamin na Odznakę Pilota. Było również kilku dawnych pilotów, chcących powrócić z rezerwy do czynnej służby, znikli jednak równie szybko, co się pojawili. W roku 2008 z zadań służbowych zwolnionych zostało dwóch pilotów – do rezerwy przeniesiony został chor. TopGun, a ppor. Flycat odszedł na urlop służbowy, w związku z podjęciem studiów.

Rozdział jedenasty

Modernizm

W rok 2009 wchodziliśmy delikatnie mówiąc „bez pary”. Targetware miał się coraz gorzej, zapał twórczy w Zespole Konstrukcyjnym WoP spadł niemal do zera. Latanie podupadało… Wszyscy czekaliśmy na nowy symulator Rise of Flight, który miał ujrzeć światło dzienne, jednak musiało upłynąć trochę czasu zanim ujrzał światło dzienne. Ale po kolei…

Wraz z początkiem marca Rogal zabrał się za prace nad swoim pierwszym modelem 3D – ukochanym przez niego Bristolem „Fighter”. Dzięki uporowi i dziesiątkom godzin spędzanym przed ekranem komputera, model zaczął szybko nabierać właściwych kształtów. Tchnęło to jakiegoś ducha w pozostałych członków ZK, gdyż nieoczekiwanie prace nad WoP znów ruszyły! Oprócz Bristola, Rogal (a później Rahonavis) rozpoczął prace nad rosyjskim gigantem – ciężkim bombowcem Sirkorski G.I „Ilia Muromiec”. Lucas znalazł czas, by opracować malowania oraz fizykę lotu dla nowych samolotów. Jednocześnie wrzucił do środowiska gry obiekty Dęblina, które swego czasu z wielką pieczołowitością wykonał Adso, a pomalowali je Rahon,

Sherman i Bociek. WoP zyskał kolejną, wspaniałą scenerię, idealną do treningów nowych pilotów.

23 maja wyszedł oczekiwany patch, a wraz z nim w powietrze wzbił się 1.PL, testując nowy płatowiec w powietrzu. Samolot ten, używany w znacznych ilościach przez lotnictwo polskie, dał pretekst do zorganizowania kolejnej edycji kampanii War over Poland. Losowanie stron nastąpiło na pikniku lotniczym w Góraszce, a już wkrótce piloci zebrani w dwóch zespołach zaczęli toczyć śmiertelne pojedynki nad Warszawą w 1920 roku…

Początek losowania stron przed kampanią War over Poland 1920. Szef Komisji, st.sier.sztab.obs. Scoot (p.) i „sierotka", czyli por.pil.Snakeye. Czerwiec 2009r.

Na sam koniec kampanii wydano jeszcze jeden patch, który zawierał „Muromca”. Samolot ten zdążył wziąć udział w ostatnim meczu kampanii. Nie uchroniło to jednak strony sowieckiej przed porażką…

Na tym nie skończyły się prace nad WoP. Członkowie Zespołu Konstrukcyjnego postanowili zakończyć projekt wydaniem ostatniego rozszerzenia w terminie wrześniowym. Finałem całości miała być kampania WoP1939 w 70. rocznicę Września.

Prace trwały przez okres wakacji i 12 września 2009 roku na świat wyszedł z założenia ostatni patch do WoP. Zawierał aż trzy nowe samoloty: Bregueta XIV A2 autorstwa niestrudzonego Rahona, przepiękny model Albatrosa D.III (Oeffag) wykonanego przez Fatmana oraz model Dorniera Do17 wydanego do Target for Today. Scoot ubrał to wszystko w świetne scenariusze, z genialnym „Eskadry czasu wojny” traktującym o działalności eskadr dęblińskich w czasie Kampanii Wrześniowej. Chwilę później ruszyła oczekiwana kampania 1939 roku…

Ech, gdyby tak potoczyła się wojna 70 lat temu… Kampania zakończyła się miażdżącą wygraną strony polskiej. Na wyraźną prośbę organizatorów, tym razem cały 1.Pułk Lotniczy wcielił się w rolę pilotów Lotnictwa Wojskowego, z wyjątkiem Syliusa i Roba, którzy zasilili Luftwaffe. Może i dobrze się tak stało, bo obaj

pokazali, że są świetnymi pilotami i gdyby ich nie wysokie umiejętności, to porażka sił hitlerowskich byłaby jeszcze większa.

Kampania zakończyła się w październiku i symbolicznie zakończyła okres wytężonego latania 1.PL na Targetware. Od tej pory, przynajmniej teoretycznie, docelowym symulatorem miał zostać rosyjski Rise of Flight.

Coraz dokładniejsze informacje na temat nowego sima pojawiały się na internetowych stronach już od początku roku. Twórcy opublikowali bloga oraz wypuszczali na YouTube coraz więcej filmików pokazujących możliwości nowego symulatora. Nas przerażały jego wymagania, bo wiadomo było, że wielu członków 1.PL zwyczajnie nie będzie w stanie go uruchomić. Mimo to czekaliśmy. Beta – testy rozpoczęły się w maju, a w czerwcu miała miejsce premiera gry. U nas dostępna była od połowy lipca i wtedy dopiero mogliśmy położyć na niej swoje łapska.

Gra zachwycała stroną wizualną oraz całą fizyką. Z pewnością była to nowa jakość w dziedzinie symulatorów lotniczych. Minusem były bardzo wysokie wymagania sprzętowe i fakt posiadania bardzo dobrego łącza internetowego. Z początkiem sierpnia 2009 ruszyły pierwsze loty online. Po okresie początkowej euforii zmniejszyliśmy jednak częstotliwość lotów. Gra była jeszcze niedopracowana, szczególnie tryb multiplayer. Twórcy jednak regularnie raczyli nas updatami i z czasem RoF

zaczął wyglądać bardziej obiecująco. Fatman rozpoczął prace nad zbudowaniem naszego własnego serwera, co po jakimś czasie się udało. Niestety, ponieważ gra ma koszmarne wymagania sprzętowe, a sam serwer przesyła olbrzymie ilości danych, zmuszeni jesteśmy jedynie do okazyjnych lotów.

Para myśliwców SPAD S.XIII C.1 w polskim malowaniu. Za sterami ppłk pil.Lucas i kpt.obs.Fatman. Nadchodzi era Rise of Flight…

Wraz z wydaniem RoF, odżyła w nas idea stworzenia kolejnej, trzeciej już wersji War over Poland, po RB3D i TW. Prace ku temu rozpoczęły się początkowo w zakresie tworzenia nowych malowań, nad którymi pracował Lucas. Fatman natomiast rozpoczął żmudne prace nad stworzeniem scenariuszy online z wykorzystaniem dostępnej mapy Francji, co paradoksalnie

przybliża WoP RoF do WoP RB3D, gdzie akcja miała miejsce w tej samej okolicy. Do czasu wydania SDK – czyli narzędzi dla twórców dodatków nie ma co liczyć na jakieś większe prace.

Tymczasem latanie w Pułku spadło niemal do zera. Rahon i Zajcek podjęli studia i obecni byli jedynie w weekendy. Sherman udał się na urlop naukowy z uwagi na zbliżającą się maturę. Natomiast Sanderowi urodziło się potomstwo, które skutecznie uniemożliwiało mu odbywanie regularnych lotów. Stan aktywnych pilotów skurczył się do 4-5 aktywnych członków… Miejmy nadzieję, że rok 2010 przyniesie pozytywne zmiany…

Rozdział dwunasty

Międzywojnie

Wbrew wcześniejszym obawom, rok 2010 okazał się okresem wyśmienitej prosperity Pułku, pomimo faktu, że pierwsze miesiące tego nie zapowiadały. Piloci stosunkowo wolno „przesiadali się" na Rise of Flight, w związku z czym 1.PL latał w dość nielicznym składzie. Sytuację dodatkowo utrudniał brak samolotów wywiadowczych i bombowych, co zasadniczo ograniczało możliwości 2.Esk. Zapowiadane na początek roku SDK do RoF nie ukazało się przez cały rok. Na domiar złego mieliśmy kłopoty z postawieniem stabilnego serwera do lotów on-line.

Pomimo tych trudności, w marcu zorganizowana została kampania WoP 1920 na standardowej mapie w RoF. Kampania miała dość skromny przebieg, nie mogła się równać z czasami świetności WoP 1920, czy 1939 na Targetware. Dały się tu we znaki problemy kadrowe, a ponadto jej sprawne przeprowadzenie utrudniała niestabilna praca serwera. Ostatecznie zakończyła się ona nieznacznym zwycięstwem strony polskiej.

Na początku kwietnia Pułk otrzymał kolejny ciężki cios – Targetware 0.64 ostatecznie przestało funkcjonować, a zapowiadana wersja 2.0 ukazała się jedynie w formie wczesnej

alfy, uniemożliwiającej latanie. Było to uciążliwe dla 1.PL, nie tylko dlatego, iż wielu naszych pilotów ciągle mogło latać tylko na TW, a część pozostałych preferowała ten symulator bardziej, niż RoF, co z uwagi na fakt, że TW, z racji bardziej wymagającego modelu lotu oraz stabilnie działającego serwera. Ostatnie zorganizowane pułkowe loty w TW odbyły się w bardzo kameralnym składzie – Adso pilotował Lancastera Mk. VII z 300 Dywizjonu Bombowego, zaś Rahon i Zajcek osłaniali go w Spitfire'ach Mk. Ixc z 308 Krakowskiego Dywizjonu Myśliwskiego, w nalocie na port w Wilhelmshaven.

Fotografia wykonana podczas ostatniego nalotu na Wilhelmshaven.

Na szczęście ta ciężka sytuacja miała wkrótce ulec poprawie, twórcy RoF nie ustawali bowiem w rozwijaniu i ulepszaniu swojego produktu. Pierwszym znaczącym osiągnięciem na tym polu było wydanie małych map, wykorzystanie których umożliwiło stabilną pracę serwera 1.PL, gdyż czerpały one mniej zasobów serwerowego komputera. Wkrótce na naszym serwerze pojawiły się misje rozgrywane na małych mapach, w tym misja szkoleniowa, która miała się wkrótce przydać. Dodane zostały także nowe tryby gry on-line. Do uzupełnienia dotychczasowego, dość nieporęcznego trybu Cooperative, powstały dwa nowe – Team Death Match i Capture The Flag, zasadniczo usprawniające grę sieciową.

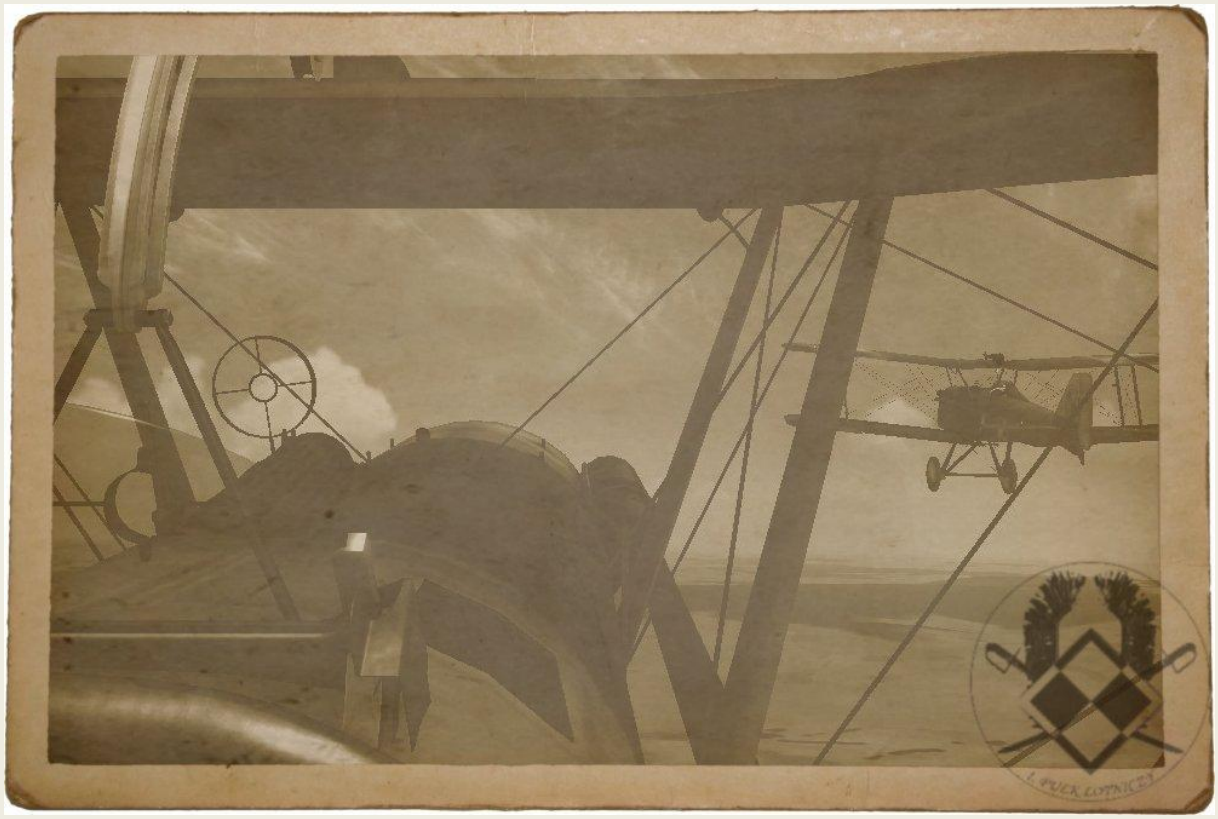
Zestaw nowych skinów pułkowych na przykładzie S.E.5a

W okresie wiosennym pojawiła się możliwość dodawania do gry skinów, to jest malowań samolotów, wykonanych przez graczy. Korzystając z tej okazji wykonaliśmy i zgłosiliśmy serię własnych malowań dla wszystkich eskadr 1.PL, jak również kilka malowań dla WoP. Po raz pierwszy od wielu lat mogliśmy regularnie latać we własnych malowaniach. Ponadto w czerwcu Lucas wykonał nowy projekt graficzny naszej strony.

9. rocznica utworzenia 1.Eskadry Myśliwskiej.

Prawdziwa intensyfikacja działalności Pułku nastąpiła, o dziwo, w wakacje. Pod koniec czerwca do sprzedaży trafiła nowa wersja RoF, nazwana Iron Cross Edition, zawierająca więcej dodatkowych samolotów. Nabyło ją wiele osób, w tym także z Polski. Część z nich zapragnęła dołączyć do 1.PL i tak w lipcu do

Eskadry Szkolnej trafili Markos oraz Dondal, z którym mieliśmy przyjemność latać jeszcze podczas kampanii WoP 1939 na TW. W sierpniu do tej samej eskadry trafił Frog. Wszyscy trzej po ukończeniu szkolenia przydzieleni zostali do 1. Eskadry Myśliwskiej. We wrześniu z kolei pojawił się nowy rekrut, Darek, który ostatecznie zasilił 2. Eskadrę Wywiadowczą. W listopadzie z kolei dołączył Clubber, odbywający szkolenie myśliwskie, a w grudniu Ares i Paweu, przebywający na szkoleniu liniowym.



Fotografia wykonana podczas lotu szkoleniowego na płatowcach S.E.5a

Nie tylko nowi piloci zasilali szeregi 1.PL, do latania powracało bowiem coraz więcej „starych wyg". W ramach 1.Esk byli to Bociek, Zajcek, Sylius i Sherman, zaś w ramach 2.Esk Adso i Scoot. Pod koniec 2010 roku etat Pułku wynosił: 13 pilotów w

1.Esk, z czego 9-ciu mogło regularnie latać, 6 pilotów w 2.Esk, z czego trzech mogło regularnie latać, oraz trzech rekrutów w Eszk.

Wzrost ilościowy szedł w parze z jakościowym. Konieczność prowadzenia szkoleń wymuszała konieczność intensywnego latania. Piloci nowi i starzy coraz lepiej się ze sobą zgrywali, nabywali nowych doświadczeń i doskonalili swoje umiejętności, skutkiem czego, w październiku, Dondal zdał egzamin na odznakę pilota. Pojawienie się opcji kupowania samolotów jako giftów umożliwiło wielu z nas pozyskanie dodatkowych maszyn, a wydanie w grudniu bombowca Handley Page O/400, jak również zapowiadane na początek 2011 roku wydanie Gothy G.V, otworzyło bramy do zorganizowanego latania pilotom 2. Eskadry.

Gigantyczny bombowiec Handley-Page O/400 w malowaniu 2.Eskadry.

Końcówka roku przyniosła również interesujące zmiany w sferze międzynarodowych relacji Pułku – w listopadzie

nawiązaliśmy współpracę z inną aliancką jednostką, 1st Aerial Battalion, naszymi dawnymi znajomymi i sojusznikami z Red Barona 3D. W ramach współpracy rozpoczęto intensywne wspólne treningi. Ponadto rok 2010 przyniósł wielu z nas także szczęśliwe zmiany w życiu osobistym. Szczególnie w przypadku Snake'a, który 18-ego września wstąpił w związek małżeński.

Reasumując można uznać ten rok za dobry, może nawet bardzo dobry, w działalności 1.PL. mamy jednak nadzieję, że rok 2011 będzie nawet lepszy.

1.Eskadra Myśliwska podczas patrolu.

Rok 2011

Nowy Rok przywitał nas treningiem z 1st Aerial Battalion. Mieliśmy ćwiczyć przed meczem, w którym obydwie jednostki miały wystąpić wspólnie przeciwko niemieckiej Jagdstaffel 99. W treningu szczególnie brylowała 2.Eskadra. Właściwy mecz miał się odbyć 8 stycznia, jednak niestety ani wtedy, ani w następnym wyznaczonym terminie, to jest 22 stycznia, spotkania nie doszły do skutku z winy strony niemieckiej.

W kwietniu Pułk wziął udział w kampanii „Bloody April" – pierwszym poważnym turnieju rozgrywanym w środowisku RoF. Partycypowaliśmy w nim po alianckiej stronie konfliktu, wspólnie z takimi jednostkami jak: 1st Aerial Battalion, Corpo Aeronautico Italiano, Les Hellequins, czy SPA124. Przeciwko nam stanęli JG1, Jasta 2, Jasta 5, Jasta 99 oraz Flying Barans. Pomimo faktu, że przeciwnik dysponował miażdzącą przewagą liczebną i techniczną, dzięki nadludzkiemu wysiłkowi, strona aliancka wygrała cały turniej. Do historii przejdzie drugi mecz trzeciej tury, kiedy to sześciu pilotów strony alianckiej, głównie z 1.PL, CAI i LH, przez dwie godziny stawiało opór ponad dwudziestu pilotom niemieckim, będąc równocześnie w stanie przeprowadzić kilka akcji ofensywnych i odnieść zwycięstwo taktyczne. O zwycięstwie o znaczeniu strategicznym, to jest o wygraniu całego turnieju, zadecydowały ostatnie chwile ostatniego z turniejowych spotkań, kiedy to Sander zestrzelił w brawurowej akcji, szybując z

przewyższenia, po wyczerpaniu paliwa, niemieckie DFW będące pod silną eskortą Albatrosów.

Konsekwencją „Bloody April” był niewątpliwie duży wzrost prestiżu Pułku wśród środowiska RoF. Prestiż ten był dodatkowo wzmocniony serią zwycięstw odniesionych w czasie spotkań z serii „Friday Bomber Night”, organizowanych przez Imperial Royal Flying Corps. Ponadto podczas tej kampanii zaprzyjaźniliśmy się z członkami innych wirtualnych jednostek, przede wszystkim z Les Hellequins.

Okres wiosenno-letni to także czas wzmożonych prac nad nową odsłoną WoP. Prace te trwają wprawdzie od kiedy 1.PL „przesiadło” się na RoF, jednak sprowadzają się głównie do tworzenia polskich czy bolszewickich malowań dla kolejno wydawanych samolotów, o ile były one użytkowane przez lotnictwo którejś ze stron. Warunek ten spełniają wszystkie samoloty wydane w roku 2011. Rekordzistą na tym polu niewątpliwie jest Bristol F.2B, do którego powstało około 25 malowań dla WoP. Nasze prace nie ograniczały się tylko do robienia malowań. Niestety brak SDK, umożliwiającego choćby wykonanie odpowiednich map, skutecznie je spowalnia.

W tym roku nie odbył się Piknik Lotniczy w Góraszce, jednek pilotom 1.PL nie przeszkodziło to w zorganizowaniu kolejnego z serii dorocznych spotkań czerwcowych, które tym razem miało miejsce przy okazji V Pikniku Lotniczego w Płocku. Dwudniowa

impreza obejmowała swym zakresem wizytę na pokazach, zawody strzeleckie przy użyciu „broni” pneumatycznej oraz możliwość skosztowania jednego z wyśmienitych alkoholowych wyrobów Scoota.

Kolejne pułkowe spotkanie odbyło się w sierpniu, z okazji obchodów 10 rocznicy sformowania 1.Eskadry Myśliwskiej. Obchody owe sprowadzały się do wykonania przelotu na specjalnie przygotowanym scenariuszu w RoF, w szyku okolicznościowym, tworzącym kształt litery „X”, co miało się odnosić do dekady istnienia 1.Esk, a następnie do wykonania serii akrobacji lotniczych. Miało to miejsce w czwartek, 18 sierpnia, następnie, w piątek i sobotę nastąpiło „fizyczne” spotkanie personelu 1.PL w Warszawie. Materiał filmowy nagrany podczas lotów i spotkania wykorzystany został przy produkcji filmu opisującego historię 1.PL. Okres lata to także czas zmian organizacyjnych w 1.PL a głównie w Eskadrze Szkolnej. Najpierw doszło do reorganizacji procedur szkoleniowych, następnie Lucas objął funkcję dowódcy Eskadry Szkolnej i Oficera Szkoleniowego.

W okresie jesiennym zaczęły procentować znajomości z kampanii „Bloody April”. Od września zaczęliśmy bowiem prowadzić spotkania sparingowe z Les Hellequins. Spotkania owe miały duży wpływ na wyszkolenie indywidualne, jak i zgranie grupowe pilotów Pułku, co miało się przydać w niedalekiej przyszłości. Ponadto, w październiku doszło do tego, co nastąpić miało już na

początku roku, to znaczy do maczu 1.PL i AB1 przeciwko Jasta 99. Wynik spotkania, z różnych powodów, nie był dla nas korzystny, jednak popisaliśmy się kilkoma brawurowymi akcjami.

W listopadzie Pułk przystąpił do kolejnego turnieju w RoF. Kampania o nazwie „Flaming Eagles Online War", organizowana przez Corpo Aeronautico Italiano, jest w swych założeniach znacznie bardziej ambitna, niż „Bloody April", w której uczestnictwo przynosi pilotom 1.PL wiele radości. W 2011 odbyły się w jej ramach trzy bitwy, w których postawa 1.PL dała nam ogromną satysfakcję. Niestety renoma Pułku jak i znikoma aktywność jednostek sojuszniczych w innych partiach frontu sprawiła, że niejednokrotnie zmuszeni byliśmy na swoim odcinku frontu stawiać czoła całemu lotnictwu przeciwnika, przeważającego liczebnie w stosunku 2 a nawet 3 do 1. Pomocne w tych walkach okazywały się sparingi organizowane wcześniej z LH oraz ogólna zaprawa bojowa i doświadczenie starszej kadry Pułku.

Podsumowując rok 2011 można stwierdzić, że aktywność pilotów 1.PL, a w szczególności 2.Esk, jak i przeżywającej pod koniec roku oblężenie ESzk, rosła z miesiąca na miesiąc. Sprzyjała temu polityka wydawnicza producenta RoF. Na przełomie stycznia i lutego 2011 wydano niemiecki dwusilnikowy bombowiec Gotha G.V, w marcu samolot rozpoznawczy DFW C.V, w przeciągu czerwca dwa alianckie – rozpoznawczo-bombowy Breguet

B.XIVb2 i myśliwiec wielozadaniowy Bristol Typ 14 F.2B Mk.I „Fighter”, zaś w listopadzie brytyjski rozpoznawczo-bombowy RAF RE8. Właściwie można by rzec, że cały rok 2011 upłynął pod znakiem maszyn wielomiejscowych. Wyjątkiem potwierdzającym tę regułę było wydanie w sierpniu francuskiego jednomiejscowego myśliwca SPAD S.VIIa2 (w dwóch wersjach silnikowych).

Bilans kadrowy również wypadł korzystnie – co prawda w stan spoczynku odeszło siedmiu pilotów (w styczniu odeszli Flycat i JaZ, w kwietniu Sato, w lipcu Darek, w sierpniu Clubber, a w listopadzie Bociek i Ares), jednak systematycznie dołączali nowi – w styczniu Sahaj i Pedro, w czerwcu Jerry, we wrześniu Kamil, w październiku Baki, BeePee i Kacper, w listopadzie Wolfu, w grudniu Shoki, Yello i Waxman. Razem 11 osób. Ponadto do systematycznego latania powrócił po dłuższej nieobecności Rob a pod koniec grudnia swój powrót do czynnego latania zapowiedział także Snakeye.

Przyszłość Pułku w roku 2012 rysowała się w jasnych barwach…

Piloci 1. Pułku Lotniczego:

2001 rok:

Sander

(18.VIII.2001)

Krzyś

(18.VIII.2001)

Kukuk

(18.VIII.2001)

Grześ

(18.VIII.2001)

Pukis

(12.XII.2001)

Kichu

(27.XII.2001)

2002 rok:

Bojan

(27.I.2002)

Hub

(4.IV.2002)

Gunter

(15.IV.2002)

YAlien

(28.IV.2002)

Kłosiu

(30.IV.2002)

Wangor *Lucas* *Falcon*

(4.V.2002) *(6.VI.2002)* *(20.XI.2002)*

2003 rok:

Goose *Mak* *Snoopy*

(29.I.2003) *(3.V.2003)* *(28.VIII.2003)*

2004 rok:

Flycat *Johnek* *Tajjar* *Kretek* *TopGun*

(11.II.2004) *(11.II.2004)* *(11.II.2004)* *(11.II.2004)* *(1.III.2004)*

Lancaster

(28.IX.2004)

2005 rok:

Fatman

(28.I.2005)

Dzik

(12.III.2005)

Krwawy

(4.05.2005)

Bociek

(4.XII.2005)

2006 rok:

Scoot

(20.06.2006)

2007 rok:

Kiler

(2.I.2007)

Snakeye

(15.I.2007)

Adso

(17.IV.2007)

JaZ

(17.IV.2007)

Bartoszko

(-.-.2007)

2008 rok:

Marcinos

(15.I.2008)

Sylius

(28.I.2008)

Rahonavis

(4.IV.2008)

Sherman

(17.05.2008)

ROB

(17.05.2008)

Zajcek

(19.XI.2008)

2009 rok:

Grzana

(28.II.2009)

Jurgen Klopp

(28.II.2009)

Sato

(29.IV.2009)

2010 rok:

Markos

(21.VII.2010)

Dondal

(24.VII.2010)

Frog

(6.IX.2010)

Darek

(28.IX.2010)

Clubber

(27.XI.2010)

Paweu

(27.XI.2010)

Ares

(27.XI.2010)

2011 rok:

Sahaj

(21.I.2011)

Pedro

(18.II.2011)

Jerry

(28.VII.2011)

Kamil

(18.IX.2011)

Baki

(11.X.2011)

BeePee

(11.X.2011)

Kacper

(11.X.2011)

Wolfu

(29.XI.2011)

Shoki

(19.XII.2011)

Yello

(27.XII.2011)

Waxman

(28.XII.2011)