

Bombardování

Jednou z možností boje v PF je provádění bombových útoků. Tento dokument je o jednom z jejich typů – provádění bombardování velkými bombardéry z velkých výšek (na rozdíl od hloubkových bombardérů které jsou v PF přítomny také a ve velkém množství).

Nejedná se o záležitost která by v PF patřila k nejsnadnějším, spíše naopak a tak tento článek popisuje úskalí tohoto způsobu útoku.

Letounem, který v PF umí tyto útoky provádět a je zároveň ovladatelný hráčem, je B-25 Mitchell. Mnoho dalších letounů umí totéž ale jsou ovladatelné jen pomocí AI.

North American B-25 Mitchell

B-25 byl americký dvoumotorový šestičlenný střední bombardér vyrobený firmou North American Aviation, ve verzi B-25J vybavený motory Wright R-2600 Cyclone o výkonu 1380 kW každý. Letoun byl navržen jako výškový bombardér. V Pacifiku se ale používal se zpožděnými bombami i jako přízemní bombardér proti japonským letištím (Filipíny, Nová Guinea) a lodím. Posádku B-25J tvořili dva piloti, navigátor/bombometčík, horní střelec/inženýr, radista/boční střelec a zadní střelec. Výzbroj B25J pak sestávala z dvanácti 12.7mm kulometů a bomb o váze 6000 liber. Maximální rychlost B25J byla 275 mph (442 kmh), cestovní rychlost: 230 mph (370 kmh), dolet 2700 mil (4300 km), dostup: 25000 ft (7600m).

Asi nejslavnější nasazení B-25 získal v dubnu 1942 kdy plukovník Jimmy Doolittle se 16 stroji vzlétl z letadlové lodi USS Hornet a napadl zcela překvapená japonská města včetně Tokia. I když nálet neměl žádné faktické následky jeho psychologický účinek byl pro obě válčící strany důležitý.

První věc, kterou je potřeba udělat, je nastavení některých, běžně nepoužívaných, kláves. Zde uvedené zkratky jsou jen jako příklad:

Zaměřovač – zvětšení vzdálenosti	1
Zaměřovač – zmenšení vzdálenosti	2
Zaměřovač – odklonění doprava	3
Zaměřovač – odklonění doleva	4
Zaměřovač – přidání výšky	5
Zaměřovač – ubrání výšky	6
Zaměřovač – přidání rychlosti	7
Zaměřovač – ubrání rychlosti	8
Zaměřovač – aktivace automatiky	0
Stabilizátor horizontálního letu	L

Princip bombardování je jednoduchý. Od určité vzdálenosti od cíle letí letadlo konstantní rychlostí v konstantní výšce přímo k cíli. Na bombovém zaměřovači se nastaví výška letu nad zemí, skutečná rychlost proti zemi, zaměřovač se zacílí dopředu a až se cíl objeví v záměrném kříži stiskne se aktivace. Automatika sama v patřičnou dobu odhodí (všechny) bomby. Pokud bylo nastavení správné a letoun pokračoval správnou výškou správnou rychlostí správným směrem pak bomby zasáhnou cíl.

Detailní postup

Plánování mise

Při plánování mise je třeba mít na paměti že bude nutné vykonávat dva úkony najednou (pilotování a nastavování zaměřovače) a proto je vhodné si to ulehčit tím, že waypointy povedou ve směru náletu a budou umístěny tak, aby ve vhodnou chvíli zapnutý autopilot nastavil správný směr, rychlost a výšku a hráč to následně pouze přepnul na horizontální stabilizátor.

A samozřejmě pro bombardování je vhodné naložit nějaké bomby.

V letce může být jeden člen (hráč) až čtyři (AI) – viz dále.

Pro začátek není zrovna vhodné útočit na letadlovou loď s doprovodem – je vhodné si to natrénovat na statickém a nebráněném cíli.

Příklad z praxe

Od 30.května 1942 vzlétalo z letiště na Midwayi denně 22 Catalin do vzdálenosti 1200 mil a pátralo po japonském ločním svazu o němž mělo zprávy, že se blíží. Po objevení doprovodných lodí 3.června 1942 večer se jim 4.června 1942 podařilo v 5:34 odhalit i samotné lodě letadlové a to 330 km od Midwaye v kurzu 320 stupňů. Po letecké bitvě poblíž Midwaye a neúspěšných náletech střemhlavých bombardérů na japonské letadlové lodě, odstartovalo z Midwaye patnáct bombardérů B-17 a v 8:10 bombardovalo z výšky 6 kilometrů letadlovou loď Hirjú. všechny pumy ovšem velkou loď minuly. Tak začalo jedno z nejvýznamnějších střetnutí války v Pacifiku - bitva o Midway.

V editoru misí nahrajte mapu Midway, umístěte japonskou letadlovou loď na pozici 300 km severozápadně od ostrova, umístěte okolo ní dvě bitevní japonské lodě a dva torpédoorbce, které budou tvořit její ochranu. Na letišti na Midwayi umístěte letadlo B-25J, typ hráč, počet letadel 4 v letce. Waypointy položte tak aby protínaly letadlovou v ose její plavby (loď pluje).

Navedení letounu

Nejprve je třeba letoun nechat letět přímo a co nejpřesněji k cíli a to konstantní rychlostí a v konstantní výšce. **Není možné k tomu použít autopilota, protože při něm není možné obsluhovat bombový zaměřovač.** Takže je třeba ručně letět v nějaké rozumné výšce a rozumnou rychlostí a správným směrem. Pak je třeba aktivovat „stabilizátor horizontálního letu“ který udržuje uvedená pravidla (rychlost, výšku i směr).

Skutečná rychlost TAS

Je třeba zjistit, jaká je skutečná rychlost TAS letadla vůči zemi, protože přístroje ukazují indikovanou rychlost IAS ovlivněnou tlakem vzduchu, větrem a dalšími faktory.

Skutečnou rychlost zjistíme pomocí zobrazení bez kokpitu tj klávesou „control-F1“.

Bombometčík

Nyní je možné se přepnout na pozici bombometčíka, což je u B-25 Mitchell druhá pozice hned za pilotem a provede se pomocí klávesy „C“.

Na pozici se aktivuje bombový zaměřovač pomocí „shift F1“. Objeví se kruhový pohled dolů a pokud je letadlo ve vyrovnané poloze (což by mělo) je zobrazen i zaměřovací kříž.

Nastavení parametrů letu

Nejprve přidáváme a ubíráme výšku stiskem kláves „5“ a „6“.

U britských a amerických letadel se výška se zadává ve stopách, což je komplikace protože informace kterou máme je v metrech.

Vzorec pro přepočítání je:

$\text{výška_stopy} = \text{výška_metry} / 0.3048$

Například pro 5000 m je výška 16404 stop.

Dále zadáváme rychlost letounu vůči zemi pomocí kláves „7“ a „8“. Zadává se skutečná rychlost vůči zemi TAS kterou víme z prvního bodu.

U britských a amerických letadel zbývá převést tuto rychlost z metrických hodnot kmh na imperiální mph.

Vzorec pro výpočet je:

$\text{rychlost_mph} = \text{rychlost_kph} / 1.609$

Například pro 400 kph je to rychlost 249 mph.

Předstih zaměřovače

Zbývá naklonit zaměřovač aby ukazoval dopředu, před letadlo. To se provede pomocí kláves pro nastavení vzdálenosti a to je „1“ a „2“, typický příklad nastavení 40-60 stupňů.

Určení cíle

Pokud letíme správným směrem tak se s určitým předstihem objeví cíl v zaměřovači. Drobnou stranovou korekci od osy je možné nastavit pomocí kláves „3“ a „4“.

Jakmile dostaneme cíl do kříže stiskneme „aktivaci automatiky“, klávesu „0“.

Od teď zaměřovač „sleduje“ cíl, neboli promítá kříž stále s ohledem na zadanou rychlost a výšku. V ideálním případě kříž stále ukazuje přesně na cíl (rychlost, výška, směr odpovídají realitě).

Opravy

Do doby shozu je možné provádět na základě odchylky kříže od cíle úpravy zaměřovače pomocí nastavení rychlosti „7“, „8“ a odklonu „3“, „4“. Výška se již při aktivované automatice měnit nesmí.

Shoz

Jakmile letadlo dosáhne vypočítaného místa shozu je tento automaticky proveden a jsou odhozeny všechny bomby (salva).

Letoun nyní může pokračovat již bez omezení.

Bombardování v letce

Pokud je zvoleno více letadel v letce (až čtyři), navádějí se tyto podle hráče a shazují bomby na stejný cíl a to i bez zadávání příkazů (hráč postupuje stejně jako při jednotlivé misi – ostatní členové letky opakují automaticky po něm).

Konec