

CAP. 22 – BOMBARDAMENTO LIVELLATO

I bombardieri medi e pesanti utilizzavano, nella maggior parte dei casi, il bombardamento livellato. L'attacco avveniva in formazione, ed il primo aereo della formazione aveva il compito di fare da guida, identificare il bersaglio, ed il punto esatto di sgancio.

Usare un bombardiere plurimotore in IL-2 non è una cosa semplice. La tecnica da utilizzare è spiegata con grande dettaglio in questo testo disponibile sul sito del 5° Stormo d'Assalto (www.5stormo.com)

22.1. TECNICHE DI BOMBARDAMENTO LIVELLATO CON HE 111

(A cura di 5SA Robin – Fonte <http://www.5stormo.com>)

Bombardare con l'HE-111 non è un compito molto semplice e, nonostante gli aiuti resi possibili dal gioco, per riuscire a colpire esattamente il bersaglio è necessario parecchio allenamento. Proviamo ad dunque ad analizzare la procedura per fare un bombardamento corretto.

Prima di cominciare bisogna impostare dei tasti per poter utilizzare la strumentazione.

Impostazione automatismo lancio delle bombe ON/OFF:

[1]- Toggle Bombsign Automation:

Impostazione distanza dal bersaglio:

[2]- Increase Bombsight Distance

[3]- Decrease Bombsight Distance

Impostazione della inclinazione del velivolo lungo l'asse orizzontale:

[4]- Adjust Sight to Right

[5]- Adjust Sight to Left

Impostazione dell'altezza del bombardiere dal bersaglio

[6]- Increase Bombsight Altitude

[7]- Decrease Bombsight Altitude

Impostazione della velocità del bombardiere:

[8]- Increase Bombsight Velocity

[9]- Decrease Bombsight Velocity

Impostazione stabilizzazione orizzontale

[L]- Level Stabilizer

- Una volta identificato il bersaglio, a circa 20 km di distanza è necessario iniziare le fasi preparatorie. Come prima cosa si imposta una rotta rettilinea a velocità e quota costanti verso il bersaglio. Ora premete il tasto [L] per livellare l'aeromobile.
- Fatto questo selezionate l'addetto al bombardamento (normalmente attraverso il tasto "c" premuto una volta). Da questa vista potete vedere la strumentazione necessaria al bombardamento.
- Impostate ora tramite i tasti [6] e [7] la altezza dal target, e tramite i tasti [8] e [9] la velocità del velivolo. Se utilizzate un volto rettilineo non avete bisogno dei tasti [4] e [5]
- A questo punto tramite il tasto Toggle Gunsight (di default impostato a Shift-F1) guardate dal mirino dell'apparecchiatura per il bombardamento. Utilizzate i tasti [2] e [3] per inclinare il mirino fino a localizzare il bersaglio.
- Nel 99% dei casi il bersaglio non è in traiettoria. Togliete quindi il Level Stabilizer, e apportate le correzioni dovute, per poi inserire nuovamente il Level Stabilizer.
- Adesso che avete corretto la rotta, verificate altezza e velocità impostate. Dopo aver centrato il congegno di puntamento sul bersaglio premete il tasto [1] per impostare l'automatismo dello sgancio bombe.
- A questo punto vi accorgerete che l'apparecchiatura inizia a seguire il bersaglio. Verificate che il mirino centri sempre il bersaglio, in caso contrario togliete l'automatismo e regolate nuovamente l'apparecchiatura. Ricordatevi sempre di verificare che altezza e quota siano sempre corrette e lasciate impostata l'apparecchiatura sull'automatico. Quando arriverete al punto di sgancio sopra al bersaglio le bombe verranno rilasciate automaticamente.
- Una volta sganciate le bombe tornate immediatamente in cabina, disattivate il Level Stabilizer, ed allontanatevi il più celermente possibile dalla zona del bersaglio. Il fatto che siete dovuti rimanere a velocità, quota e rotta costante vi rende un bocconcino prelibato per l'eventuale contraerea.

Note:

Nota (1) E' indispensabile ricordare che la velocità da impostare nell'apparato di puntamento non è quella indicata dagli strumenti ma dovete utilizzare la apposita tabella di conversione che trovate inclusa nel secondo cd del gioco e che per comodità riportiamo qui di seguito

IAS/TAS Chart

		Indicated Airspeed (km per hour)													
Altitude (Meters)		100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	700	800	
	500	103	155	207	258	310	361	413	465	516	568	620	723	826	
	1,000	107	160	213	266	320	373	426	480	533	586	639	746	852	
	1,500	110	165	220	275	330	384	439	494	549	604	659	769	879	
	2,000	113	170	226	283	339	396	452	509	566	622	679	792	905	
	2,500	116	175	233	291	349	407	466	524	582	640	698	815	931	
	3,000	120	180	239	299	359	419	479	539	598	658	718	838	957	
	3,500	123	184	246	307	369	430	492	553	615	676	738	861	984	
	4,000	126	189	252	316	379	442	505	568	631	694	757	884	1010	
	4,500	130	194	259	324	389	453	518	583	648	712	777	907	1036	
	5,000	133	199	266	332	398	465	531	598	664	730	797	930	1062	
	5,500	136	204	272	340	408	476	544	612	680	748	816	953	1089	
	6,000	139	209	279	348	418	488	557	627	697	766	836	976	1115	
	6,500	143	214	285	357	428	499	571	642	713	785	856	998	1141	
	7,000	146	219	292	365	438	511	584	657	730	803	876	1021	1167	
	7,500	149	224	298	373	448	522	597	671	746	821	895	1044	1194	
8,000	152	229	305	381	457	534	610	686	762	839	915	1067	1220		
8,500	156	234	312	389	467	545	623	701	779	857	935	1090	1246		
9,000	159	239	318	398	477	557	636	716	795	875	954	1113	1272		
9,500	162	243	325	406	487	568	649	730	812	893	974	1136	1299		
10,000	171	257	342	428	513	599	684	770	855	941	1026	1197	1368		

Nota (2) L'altezza da impostare nell'apparato di puntamento è l'altezza del velivolo dal bersaglio, non quella dal livello del mare!

Gli strumenti da utilizzare sono i seguenti:

- Altimetro: indica l'altezza dal livello del mare in modo preciso
- Velocità: la speed bar indica l'altezza dal livello del mare approssimandola ogni 50 metri
- Vista senza cockpit: visualizza l'altezza dal suolo, che è quella da impostare nell'apparato di puntamento. Chiaramente, se il grado di realismo che avete impostato non vi permette la vista senza cockpit dovete calcolare "ad occhio" l'altezza effettiva dal suolo.

22.2. BOMBARDAMENTO LIVELLATO CON IL TB3

(A cura di 5SA Robin – Fonte <http://www.5stormo.com>)

Da questo velivolo, datato 1933, non aspettatevi un gran che di tecnologia. Bombardare con il TB3 è più semplice ma si ha anche meno precisione nel lancio.

Analizziamo ora le procedure per fare un bombardamento corretto. Prima di cominciare bisogna impostare dei tasti per poter utilizzare la strumentazione.

Impostazione dell'altezza del bombardiere dal bersaglio:

[6] - Increase Bombsight Altitude

[7] - Decrease Bombsight Altitude

Impostazione della velocità del bombardiere:

[8] - Increase Bombsight Velocity

[9] - Decrease Bombsight Velocity

Stabilizzazione automaticamente il bombardiere:

[L] - Level Stabilizer

Passiamo ora alla tecnica di bombardamento

Giunti in vista dell'obiettivo è necessario identificare il bersaglio servendosi delle viste che avete a disposizione. Io suggerisco di utilizzare la vista "nose gunner" per poter identificare il bersaglio a vista, dato che con la vista del "pilota" non si vede un gran che.

Identificato il bersaglio impostate una rotta rettilinea a velocità e quota costanti. Ora premete il tasto [10] per livellare l'aeromobile. Per verificare che la rotta sia giusta non potete servirvi di strumenti "avanzati" come quelli dell'HE-111 ma dovete andare a vista.

Una volta prossimi al bersaglio selezionate l'addetto al bombardamento (normalmente attraverso il tasto "c" premuto una volta). Da questa vista potete vedere la strumentazione necessaria al bombardamento. Premendo il tasto Gunsight Toggle (di default Shift-F1) guardate tramite l'oculare.

Impostate ora tramite i tasti [6] e [7] la altezza del velivolo dal target e tramite i tasti [8] e [9] la velocità dell'aereo.

Ora non vi resta che aspettare che il bersaglio sia inquadrato, ovvero che passi nel punto di intersezione della linea orizzontale e verticale che vedete e sganciate le bombe con l'apposito tasto (di default Alt-Space).

Note: anche per il TB3 valgono le note esposte a proposito del He 111