

Guia per a principiants Steel Beasts

POTÈNCIA DE FOC

Saber utilitzar amb eficàcia les diverses armes disponibles en Steel Beasts requereix una comprensió del que fan els diversos projectils als seus blancs i de com es lliuren als seus blancs. En aquesta secció discutim les diverses municions, com treballen i què és el que fan.

Caps de projectil

Armor Piercing (AP)

Els rodons de perforació d'armadura són bàsicament projectils fets de material extremadament dens que viatgen a altes velocitats i penetren l'armadura traspasant-la. Si un AP penetra en l'armadura d'un vehicle, després causarà dany dins el vehicle que dona lloc a la immobilització del vehicle o danyant críticament els components del vehicle, com ara el motor, l'arma, o l'equip. La quantitat d'armadura que una AP pot penetrar depèn del material del qual està compost, de la seva velocitat, i del tipus de l'armadura. La velocitat de l'AP disminueix amb la distància. Així, en trets més llargs, una AP penetra menys armadura.

Alguns projectils AP es coneixen com "Sabot". La majoria dels tancs disparen Sabots. Aquesta munició és com a dards, que són més petits que el diàmetre de l'arma que es dispara. Tenen un embolcall o "baina" al voltant d'ells i els protegeix de l'anima del canó. Quan el Sabot surt de la boca del canó, el carregador o l'embolcall cau lluny del dard o del "penetrador." A causa de la seva mida i forma, aquests projectils són extremadament ràpids. Aquí és on aconseguixen el seu avantatge.

Shaped Charges

La forma d'una càrrega explosiva pot determinar la direcció en la qual expandeix la major part de la seva energia quan es detona. Les càrregues de forma, com el nom indica, s'aprofiten d'aquest fet. També es refereixen de vegades com càrregues buides. Això és perquè la forma òptima per dirigir un poder explosiu és una forma de con foradat. Semblant a la forma que té una antena parabòlica o d'una ona de so o de la ràdio dels focus del plat basat en els satèl·lits, el con foradat d'una Shaped Charge enfoca l'energia de l'explosiu. El punt en el qual el poder explosiu s'enfoca i en quin serà concentrat no està directament en la vora del con, es troba a una certa distància lluny d'aquest. Aquesta distància es diu el pilar de la càrrega. La distància del pilar és determinada per la mida de la càrrega.

High Explosive Anti-Tank (HEAT)

Són Shaped Charges. Els tancs poden llançar HEAT, la majoria míssils, coets, i granades impulsades per coet (RPG), tot són tipus de Shaped Charges. Què fa que les Shaped Charges siguin especials és el fet que tenen un traçador de línies del metall dins la càrrega explosiva buida. Mentre que la força explosiva de la càrrega s'enfoca, transforma el traçador de línies del metall en una barra fina que llavors és llançada

Armes Lleugeres

Els rifles, pistoles, i metralladores, es més referides generalment com armes lleugeres o Small Arms. Les municions poden ser qualsevol cosa des de boles del plom a les Armor Piercing incendiàries (API API-T). El dany que causen les municions de les armes lleugeres és en funció de la seva mida, o calibre, el material que estan fetes, i de l'arma de la qual han estat disparades. La majoria dels vehicles armats tenen metralladores coaxials. Aquests són generalment metralladores de calibre mig que es munten al costat, o coaxialment, a l'arma principal del vehicle.

Ús de les Armes

Adquisició del blanc

Llevat que vostè sigui un cavaller Jedi, fort amb la força, o John Wayne, ha de veure un blanc abans que pugui disparar. (Encara que vostè pot cridar l'artilleria en una localització que vostè no pugui veure, ha de tenir una idea força bona de què es troba un blanc allà si es preposa danyar a l'enemic, si no només estarà negant-li temporalment l'ús d'aquest terreny. Hi ha tres maneres bàsiques en què els blindats poden veure un blanc; a simple vista, amb un dispositiu òptic tal com un parell de prismàtics que magnifiquen la llum, o amb algun tipus de “visió nocturna.”

Per als nostres propòsits aquí, considerarem breument dos tipus de visions nocturnes; actives i passives. Els visors nocturns actius són els menys sofisticades dels dos. “Veuen” el lleuger espectre infraroig que no és visible a l'ull despullat. En condicions limitades de visibilitat, aquestes vistes necessiten una font de la il·luminació infraroja, tal com un projector infraroig, per veure molt lluny. I no són particularment bons a veure a través d'obscuridors com ara fum. Els visors nocturns passius també detecten llum infraroja, però en comptes de requerir una font d'il·luminació infraroja, detecten l'energia infraroja generada per la calor d'objectes. Per aquesta raó, també es refereixen com a visors “tèrmics”.

Una vegada que es detecti o s'adquireixi un blanc, ¿com hem d'usar les armes per destruir el blanc?. Per a aquesta discussió, hem dividit els sistemes de l'adquisició en tres categories generals: canó, míssils i coets, i artilleria.

1.

Canó

Per assolir un blanc amb un rifle, hem de fixar les mires de l'artiller directament en el blanc, i compensen lleu-ment la punteria per considerar factors com ara rang, moviment relatiu del blanc, i vent o altres factors ambientals. Els canons normalment són estriats; tenen tall espiral dels canals en els costats dels seus tubs. Aquestes “estries” imparteixen una tornada a les bales o als projectils en la part baixa del canó. La tornada estabilitza el vol dels projectils, el guarda del balanceig mentre volen durant el rang.

Els canons del tanc són essencialment rifles grans. Estan dirigits més o menys directament als seus blancs. Els canons modelats en Steel Beasts, tanmateix, no són estriats. Els projectils que llencen s'estabilitzen, com a dards o fletxes, amb les aletes. Per encertar en el blanc, l'artiller ha de considerar aquests factors esmentats anteriorment. Les computadores de control de foc assisteixen els artillers del tanc en gran manera a fer això. Tanmateix, si es danya la computadora de control de foc, l'artiller haurà de confiar en l'entrenament i l'experiència per fer la compensació requerida punteria. Hi ha un altre factor que un artiller del tanc ha de considerar quan compensa la punteria. Quin és el tipus de munició necessària. Els tancs en Steel Beasts usen generalment dos tipus de munició, Sabot i HEAT. (Els T-72 i els T-80 ambdós són capaços de llançar

míssils antitancs dirigits, però parlarem d'aquests per separat.) Aquestes municions varien perceptiblement en la seva mida, forma, i pes. Els Sabot penetrants són molt aerodinàmics i tallen a través l'aire a velocitats extremes amb poca resistència. Així tenen trajectòria molt plana. Les municions HEAT, en canvi, són tan aerodinàmics com una llauna de cafè. No confien en la velocitat per a la seva comesa, aquests amb prou feines necessiten velocitat per impactar en el blanc. A causa de la seva aerodinàmica, viatgen molt més lent i tenen una trajectòria arquejada. Vostè no tindrà cap dubte sobre això si ha passat en qualsevol moment pels tutorials d'artiller en Steel Beasts.

2.

Míssils i coets

Mentre que el tir dels projectils d'un canó aconsegueix la seva energia durant el vol o afluixó del rang cremant-se instantàniament la càrrega propulsora, del cartutx; els míssils i els coets tenen “motors” que s'uneixen al capdavant de guerra i fan que aquesta voli i es consumeix durant un temps. Per a aquest apartat, truquem míssils als tipus de sistemes que són dirigits per un cert mecanisme durant el seu vol, i trucarem coets si no s'adrecen durant vol, són dirigits simplement quan es llancen.

Els míssils dirigits antitancs (ATGMs) són els míssils que s'armen amb els caps de guerra HEAT. Bàsicament són dirigits de dues formes diferents. La primera forma requereix que l'artiller disposi d'una mira o un dispositiu que compari la posició del míssil durant el seu vol cap a on es troba el blanc. Típicament hi ha un cert tipus de balisa en la part posterior del reticle de punteria. Si el míssil roman en el quadre de la mira durant el seu vol al blanc, el dispositiu pot comparar la posició de la balisa en el quadre de la mira fins on està el reticle de punteria de l'artiller. El dispositiu computa la informació de la correcció del vol per al míssil i aquesta informació s'envia al míssil amb una certa classe d'acoblament, durant el vol, posem el cas del cable ancorat en la part posterior del míssil. L'altra manera de dirigir els míssils és tenir-los fixats sobre un blanc. Una forma de fer això és “pintar” un blanc amb un feix làser. El míssil té un dispositiu dins el seu nas que pot “veure” el làser i corregir el seu vol adreçant-se cap al punt del làser. Ambdós mètodes permeten l'artiller segueixi un blanc mòbil i permeti que el míssil colpegi el blanc sempre que es mantingui en la línia de visió de l'artiller durant el vol del míssil.

Els únics coets modelats en Steel Beasts són els “bazookas” que porten les esquadres d'infanteria. Els coets antitancs són generalment més lleugers i més petits que els míssils. Són dirigits quan es llancen, no s'adrecen durant el seu vol. Així, no requereixen el seguiment visual ni un equip sofisticat. També tenen caps de guerra més petita i gammes més curtes. Tanmateix, poden ser absolutament mortals si colpegen els costats o la part posterior d'un tanc.

3.

Artilleria

Les armes de l'artilleria, com ara obusos i morters, són similars als canons, però per a la majoria, fan una volea les seves municions des de molt alt cap als seus blancs més que dirigits directament a ells. Per aquesta raó, l'artilleria es refereix de vegades com a “foc indirecte.” Els projectils viatgen més lluny quan són fets una volea des d'una trajectòria molt alta i arquejada més que apuntant directament al blanc. Les peces d'artilleria tenen un rang més gran que els tancs i per la seva simplicitat s'assumeixen per ser col·locats fora del camp de batalla

de l'Steel Beasts. Perquè els artillers de l'artilleria encertin en el blanc hagin de saber certes coses: on està l'objectiu, que quantitat de munició cal per destruir l'objectiu, i que angle es necessita. Típicament, un observador avançat (FO) en l'àrea on està succeint l'acció enviarà les comandes del foc d'artilleria per la ràdio després d'identificar el blanc. L'observador avançat pot ser qualsevol persona amb una ràdio, tanmateix, el FOs especialment entrenat és generalment més encertat en les transmissions de coordenades exactes per al foc indirecte. Una vegada que la unitat de l'artilleria conegui la localització d'un objectiu, algú ha de computar quanta munició s'ha d'utilitzar i com com elevar els canons de l'artilleria per colpejar l'objectiu. Això presa una mica de temps. També presa una mica temps per als projectils de l'artilleria assolir els seus blancs després que s'hagin disparat. Aquesta quantitat de temps es diu, temps de vol (TOF). En Steel Beasts, tenim modelats quatre tipus de projectils d'artilleria: Alt explosiu (HE), municions convencionals millorades (ICM), mines de dispersió (FASCAM), i fum. Les HE's similars a les granades, es basen en una ràfega de metralla per danyar els seus blancs. No són molt eficaços contra blancs pesats com ara tancs. En Steel Beasts, l'artilleria pot danyar tancs, però rarament els destruirà per complet. HE és més eficaç contra vehicles lleugers, com ara camions vehicles lleugers i HMMWVs. HE és molt eficaç contra la infanteria desmuntada. Els projectils ICM són essencialment bombes de carràs. Els projectils de l'ICM estan plens de municions secundàries p, o de petites bombetes, que es dispersen sobre l'àrea del blanc. Els projectils contenen una càrrega que es dispersa i esclata les municions secundàries mentre que el projectil encara està en vol sobre l'àrea del blanc. Si diverses d'aquestes bombetes aterren en el terrat d'un tanc, on el blindatge és més lleuger, i llavors detona, hi ha una més gran probabilitat de destruir al tanc que si és assolit per metralla d'una HE. FASCAM treballa de forma molt semblant a l'ICM, la diferència principal és que les municions secundàries de FASCAM són mines més que bombetes. Així un llançament de FASCAM donarà lloc a un camp de mines. I finalment, els projectils de fum s'utilitzen per crear les pantalles de fum.

Steel Beasts modela l'artilleria d'una manera simplificada i abstracta. La quantitat d'ajuda de l'artilleria disponible és determinada per qui va dissenyar l'escenari que s'està jugant. Si cert tipus d'ajuda està disponible, després es determinarà la quantitat d'aquesta ajuda i quant temps triguen els projectils de l'artilleria a arribar als seus blancs. La quantitat de temps és una abstracció del fet que si només estan disponibles actius limitats d'artilleria, després la font d'actius d'artilleria serà menor que la demanda (vostè compartirà l'artilleria amb les unitats adjacents que no estan al mapa), i les comandes el foc indirecte seran reservat. Quan es fa una trucada per al foc d'artilleria en Steel Beasts, una caixa amb les línies vermelles ratllades apareixerà en la pantalla del mapa. El foc de les unitats d'artilleria és en grups, així que més d'un tub d'artilleria s'encendrà en una sola missió del foc indirecte. Així la zona de l'impacte serà una àrea petita més aviat que un punt al mapa. La forma de la caixa pot ser manipulada clicant en ella amb el seu ratolí i arrossegant les vores de la caixa. La caixa pot també ser aixecada o ser suprimida fins a un cert temps en que les línies discontinues passen a ser sòlides. Vostè pot moure la caixa clicant en una de les cantonades i arrossegant-ho a través del mapa. Una trucada per al foc no pot ser ajustada o ser cancel·lada una vegada que els projectils estiguin en l'aire. Aquesta és la raó per la qual la caixa de l'impacte de l'artilleria no pot ser moguda després que les

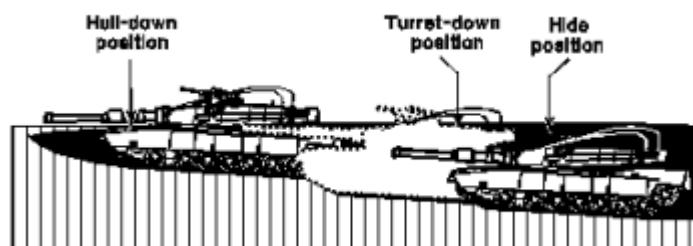
línies discontinúes hagin arribat a ser sòlides. El temps de vol de l'artilleria en Steel Beasts és al voltant d'un minut i mitjà, i en aquest punt és quan la caixa passa a ser sòlida.

PROTECCIÓ

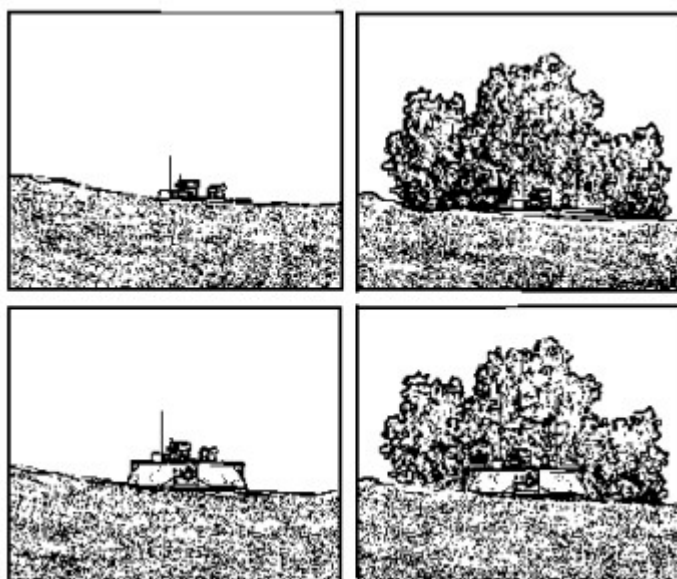
Cobertura i ocultació

El no ser assolit és tant, si no més important que, assolir a l'altre individu. La millor manera d'aconseguir no ser assolit és evitar ser vist. Per evitar ser vist, vostè ha d'entendre com utilitzar la cobertura i l'ocultació. La cobertura i l'ocultació no són la mateixa cosa. Són conceptes diferents. Usar la cobertura significa que us està utilitzant el terreny de manera que l'altre individu no tingui línia visual cap a la seva posició. Si la seva posició està coberta totalment respecte a una altra posició, llavors ningú que es trobi en l'altra posició pot assolir-li amb el foc directe. L'ocultació és l'ús dels voltants per fer més difícil que l'altre individu el localitzi.

Els dos diagrames següents, que van ser presos del manual de camp 17-15 (1996) de l'exèrcit dels EEUU, demostra la diferència entre la cobertura i l'ocultació.



El primer diagrama demostra un tanc en una posició que lluita coberta. El tanc es cobreix totalment quan està en la posició d'amagat. Quan està en la posició de la torreta-avall, es cobreix, però el comandant del tanc (TC) pot veure sobre el terreny davant del tanc. Perquè l'obertura primària de la vista de l'artiller (GPS) en un M1 està en la tapa de la torreta, en la posició de la torreta avall l'artiller pot encara explorar i adquirir blancs. En la posició del casc-avall, el tanc s'ha mogut a una posició on es destapa parcialment, però ha exposat només la torreta de manera que l'artiller pugui adquirir blancs. El segon diagrama demostra una vista frontal d'un M1 en posicions de la torreta-avall i del casc-avall.



Encara que el tanc a l'esquerra està en una bona posició coberta, segueix sent fàcil de veure a causa del contorn de la tapa de la torreta. Creant una silueta això es coneix com “Sky lining”(contornejar el cel) i hauria de ser evitada. El tanc de la dreta ha escollit una posició coberta que té una mica de vegetació com context. La vegetació trenca per dalt la silueta i encobreix la torreta.

Per descomptat usar la vegetació com a context no fa la torreta invisible. De fet pot no ser de gran ajuda si l'altre individu està utilitzant l'equip amb vista tèrmiques passives. La firma de la calor del tanc suport encara es mantindrà fora del fons de la vegetació. Això és important tenir-ho present quan vostè aquest en terreny emboscats. Quan els arbres l'envolten, vostè pot sentir-se segur, pensant que perquè vostè no pot veure però que arbres des de la seva posició, ningú més pot veure-li. Aquest és definitivament un sentit fals de la seguretat. Un vehicle que usa vistes termals pot veure punts calents de la firma de la calor del seu vehicle mentre que passa a través dels arbres. Així, el viatjar a través de les fustes és una mala idea per als vehicles grans. (Existeix per descomptat també el risc que us pugui fer que un calcinall d'arbre faci saltar la cadena de les guies de rodes, “throwing track”(sortida de cadena), o que una branca de l'arbre pugui danyar l'antena de ràdio o un altre equip vital tal del TC.) la infanteria desmuntada, tanmateix, és més segura en terreny emboscats que en l'obert. Són més petits i la seva capacitat d'ocultació fa molt més difícil de veure'ls en els arboris. I perquè no tenen el camp de visió limitat que tenen les mires restringides del tanc, poden veure i rastrejar molt millor mentre es troben en els arboris del que pot un artiller del tanc.

La vegetació no és l'única font d'ocultació. El fum és també una font disponible d'ocultació. En l'Steel Beasts hi ha tres fonts del fum tàctic: granades de fum, generadors del fum, i fum de l'artilleria. Els tancs, IFVs, i APCs tots disposen de llançadors de granades de fum. Quan estan accionats, els llançadors de granades de fum creen una paret gruixuda de fum en el front del vehicle, certs vehicles disposen de generadors de fum. Els generadors del fum funcionen generalment ruixant amb oli del càrter o el combustible del motor en el col·lector d'escapament que crea així un rastre de fum darrere del vehicle mentre aquest es mou. El fum d'artilleria no requereix més explicació. De les tres fonts disponibles de fum, el fum de l'artilleria crearà la pantalla

de fum més gran i pot ser trucat en posicions distants. La seva disponibilitat depèn de l'escenari o si no va ser inclosa per la persona que va ser autora de l'exercici en particular que us està jugant. En usar fum, és important recordar com treballen les vistes termals passives. Les vistes termals poden observar a través de les pantalles de fum, globus oculars nus i altres sistemes de l'adquisició de blancs no poden. Però fins i tot aquests vehicles amb vista termals es poden veure-se afectats pel fum. Si és el força dens, pot difondre llamps làser i fer que els telèmetres làser siguin ineficaços. La cobertura i l'ocultació s'han de tenir sempre presents. Si vostè està en una posició defensiva, vostè ha d'estar assabentat de qualsevol aproximació coberta. El terreny que no es pot observar des d'una posició es diu "espai mort," i vostè ha d'intentar eliminar tant espai mort com sigui possible. Usar la infanteria desmuntada oculta en l'espai mort i usar-los com a observadors per al foc indirecte és un bon mètode. També, vostè en tot movent, ha d'intentar i aprofitar quant sigui possible cobertures i encobertes de les rutes. Recordeu que el truc del joc és visualitzar a l'altre individu abans que ell el vegi a vostè.

Blindatge

No ens preposem aconseguir en una discussió tècnica sobre la metal·lúrgia i la composició de l'armadura moderna del tanc. Algunes àmplies generalitzacions seran suficients per als nostres propòsits aquí. Qualsevol persona interessada a aprendre més ha de llegir l'article de Paul *Lakowski's article, Armor Basics*.

Bàsicament, els tancs són els vehicles més fortament blindats del joc. I el blindatge d'un tanc és més gruixut en el front. Aquest és un principi bàsic - afronti cap a enemic. El seu blindatge no és tan absolutament dens en els seus flancs i molt menys dalt i part posterior. És sempre millor, si és possible, adquirir un tanc pel seu flanc o darrere. Hi ha dues raons per a això. Molt probablement no mirés cap al seu front i no el veurà venir, i si vostè l'assoleix primer és més que probable que el destrueixi.

Els vehicles lleugers d'infanteria i els vehicles blindats de transport de personal tenen blindatge més lleuger que els tancs. Però segueixen el principi de "Claymore"; estan més protegits en el front, i molt menys protegits en la part posterior. Que el seu blindatge no sigui tan gruixut com el d'un tanc té un efecte paradoxal. Un cop d'un SABOT pot no destruir un IFV o un APC. La raó d'això que quan abastos un blanc amb un SABOT, hi ha una transferència de l'ímpetu. L'acceleració és un component de la força. Quan els SABOT assoleixen un blanc, ell descelera, o perden ímpetu. Aquesta pèrdua d'empenta es transfereix al blanc com força que el blanc ha d'absorbir. Perquè un SABOT és molt probable que traspassi totalment a través del blindatge fi d'un APC o d'un IFV sense perdre gaire velocitat, la força absorbida és relativament menys que l'absorbida per un tanc pesadament blindat. Aquesta és la raó per la qual seu TC ordena al seu carregador carregar HEAT en adquirir el PC.

MOBILITAT

Albirar a l'altre individu abans que ell li vegi requereix que vostè no es trobi on ell creu. Saber moure's cautelosament, això l'ajudarà a sorprendre-ho ràpidament. Quant de sigil·lós sigui vostè això depèn de com de bé sàpiga vostè usar les rutes cobertes i encobertes. El més ràpid que us pugui moure's depèn del terreny que vostè atrevessi. La velocitat màxima del vehicle està determinada per el pendent del terreny i de quin tipus de superfície té. Les diverses superfícies en Steel Beasts són: herba, sorra, fang, pantà, aigua, i camins enfangats. La superfície del terreny pot estar coberta pel bosc dens, els arbres escassos, o els arbustos. Els vehicles viatgen el més ràpid pels camins. Els

pantans i l'aigua els endarreriran per creuar. Si l'aigua és força profunda, embussarà el vehicle inundant el seu motor. Hi ha, tanmateix, alguns vehicles modelats en el joc que són amfibis. Aquests vehicles necessiten només preocupar-se de velocitat reduïda en creuar obstacles d'aigua. Els vehicles que viatgen sobre la sorra, la brutícia, o els camins avançaran amb un núvol de pols. Teniu cura sobre això perquè el núvol de pols és visible encara que el vehicle estigui viatjant durant una ruta coberta. Els vehicles poden viatjar a través de boscos, però seran lents i poden quedar immobilitzats per una sortida de cadena. Un equip del vehicle pot recuperar-se d'una sortida de cadena, però els pren a prop de vint minuts per realitzar la tasca i no han d'estar sota foc enemic durant aquest temps. Mentre que els vehicles poden moure's a tres velocitats diferents, màxima, ràpida, i lenta; el moviment de la infanteria desmuntada només té dues velocitats, ràpid i a agafar la seva respiració. Es mouen a la mateixa velocitat si estan en el bosc o en terreny obert. , Tanmateix, endarreriran una mi-queta si s'estan movent durant un llit del corrent o “estan nedant” a través d'un obstacle d'aigua.