

STEEL THUNDER

Accolade (c)

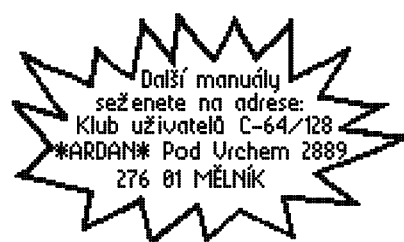


Na počítači C64 programem
GeoPublish zpracovala dvojice

Marcus

&

MAC



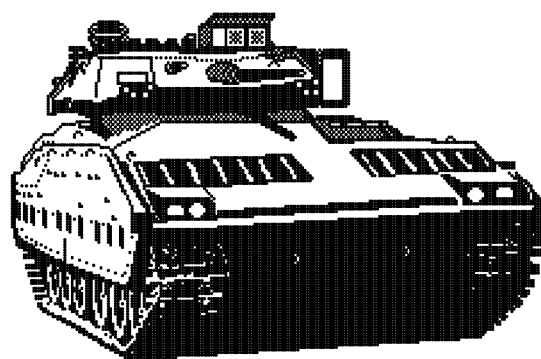
STEEL THUNDER je velmi dokonalý simulátor jízdy a všech bojových situací několika nejznámějších amerických tanků. Existuje pouze v disketové verzi.

Po nahrání programu se octnete v místnosti vojenského štábu a velící důstojník se vás ptá na vaše jméno. Při první hře se zapíšete do seznamu, při dalších hrách vás důstojník po napsání jména již pozná a práce se zápisem do listiny již odpadá. Mimoto si použitím klávesy F1 můžete prohlížet dosavadní úspěchy vaše i jiných hráčů. Dále se vás důstojník ptá, v jaké oblasti by jste chtěli sloužit. Pro začátečníky je přístupná pouze Kuba.

Následuje výběr akce a volba typu vozidla. Na výběr máte 4 typy bojových vozidel z federálních rezerv Spojených států.

M3 Bradley je velmi rychlé, ale lehce opancěované vozidlo. Použijte ho proti lehkému pancéřování a proti pěchotě, ale od tanků raději dále. Při případném kontaktu s těžkým tankem použijte řízené rakety TOW Hughes.

Posádka:	5 mužů
Hmotnost:	25 tun
Vzbroj:	rychlopalné dělo 25 mm spřažený kulomet 7.62 mm 2x odpalovací rampa TOW Hughes
Pancéřování:	lehké ocelové
Rozměry:	délka 6450 mm šířka 3200 mm výška 2970 mm
Motor:	506 koňských sil
Rychlost:	až 90 km/h
Dojezd:	450 km
Stoupavost:	60%
Střelivo:	1500 nábojů 25 mm, 12 raket TOW Hughes



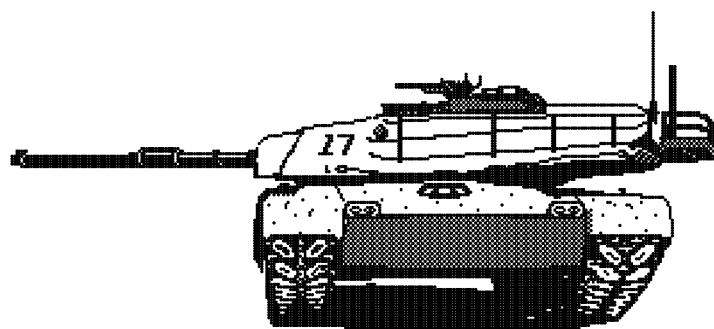
M48A5 Patton má dělo proti bunkrům a lehkému pancéřování, postrádá však stabilizaci hlavně, vyšší rychlost a přístroje pro noční vidění. Zkuste jej na nějakou snadnou denní akci.

Posádka:	4 muži
Hmotnost:	54 tun
Vzbroj:	hlavní dělo 105 mm kulomet 12.7 mm kulomet 7.62 mm
Pancéřování:	ocelový pancéř 122 mm
Rozměry:	délka 6250 mm šířka 3630 mm výška 3073 mm
Motor:	643 koňských sil
Rychlost:	45 km/h
Dojezd:	450 km
Stoupavost:	60%
Střelivo:	57 nábojů 105 mm



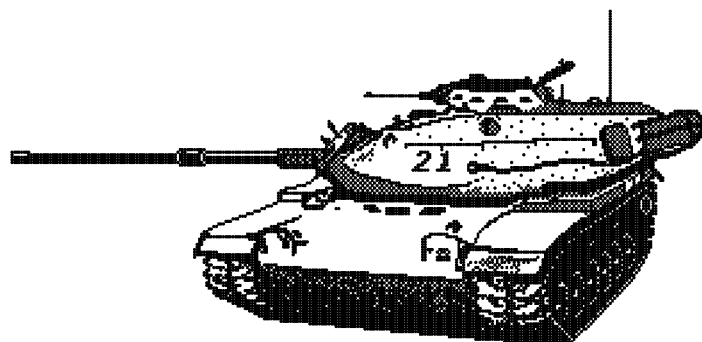
M1A1 Abrams je nejmodernější americký tank. Uveze 40 nábojů do svého velmi účinného děla. Dosahuje rychlosti 135 km/h a jeho těžké pancéřování ho předurčuje pro boj s těžkými tanky. Tento typ tanku použijete, předpokládáte-li boj s mnoha tanky T-80.

Posádka:	4 muži
Hmotnost:	60 tun
Vzbroj:	hlavní dělo 120 mm kulomet 12.7 mm 2x kulomet 7.62 mm
Pancéřování:	těžké kompozitní
Rozměry:	délka 9779 mm šířka 3657 mm výška 2387 mm
Motor:	1500 koňských sil
Rychlost:	135 km/h
Zrychlení:	0-45 km/h za 7 s
Dojezd:	420 km
Stoupavost:	60%
Střelivo:	40 nábojů 120 mm



M60A3 uveze více střeliva než jiné tanky a je velmi dobře pancéřován, ale není z nejrychlejších. Použijte jej proti lehkému pancéřování a starším tankům.

Posádka:	4 muži
Hmotnost:	54 tun
Vzbroj:	hlavní dělo 105 mm kulomet 12.7 mm kulomet 7.62 mm
Pancéřování:	těžké ocelové 122 mm
Rozměry:	délka 6400 mm šířka 3630 mm výška 3280 mm
Motor:	750 koňských sil
Rychlost:	75 km/h
Dojezd:	450 km
Stoupavost:	60%
Střelivo:	63 nábojů 105 mm



Po výběru akce a typu tanku následuje výběr posádky. Postupně vybíráte svou posádku z daného rozpisu podle jejich kvalit (jsou ohodnoceni známkami A až D, A je nejlepší). Střelec je hodnocen podle přesnosti střelby ve dne a v noci a podle rychlosti míření, řidič podle rychlosti jízdy, manévrovacích schopností a kvality únikových manévrů a nabíječ je hodnocen podle rychlosti nabíjení, rychlosti výměny druhů nábojů a podle vytrvalosti.

Dále vybíráte střelivo, které povežete s sebou. Zde je stručný přehled.

Hlavní dělo ráže 120 mm nebo 105 mm

Střelivo:

M830 APFSDS (Armor-Piercing Fin-Stabilized, Discarding Sabot) protipancéřový, proti těžkým tankům

M829 HEAT (High Explosive Anti-Tank) protitankový, proti všemu kromě těžkých tanků a bunkrů

M828 HEP (High Explosive Plastic) tříštivý, proti bunkrům

M849 APERS (Anti PERSONel) šrapnel, proti pěchotě

Rychlopalné dělo 25 mm (M3 Bradley)

(Efektivní dostřel 0-2500 yardů, max rychlost střelby 200 rpm)

Střelivo:

AP (Armor Piercing) k ničení lehce opancéřovaných vozidel (např. BMP-2)

HE (High Explosive) proti lehkým cílům (pěchota, palivové nádrže, nákladní auta, atd.)

Ani jedno nelze použít proti bunkrům nebo těžkým tankům. Proti těm lze použít z M3 Bradley řízená raketa Hughes TOW-2 Missile (efekt. dostřel 71-4000 yardů, max. rychlost střelby 3 rpm).

Spřažené a věžové kulometry

M2 HB .50 Caliber Machine Gun (efekt. dostřel 0-1996 yardů, max. rychlost střelby 600 rpm)

Proti menším cílům a lehkému opancéřování.

M 240 .30 Caliber Machine Gun (efekt. dostřel 0-2250 yardů, max. rychlost střelby 900 rpm)

Kulomet spřažený s hlavním dělem, účinný hlavně proti pěchotě.

Externí doplňková výzbroj

Blazer Reactive Armor - výbušné krabice, likvidují střely HEAT a rakety.

Extra Tank Treads - pomáhají proti střelám HEP a malým střelám AP a HEAT.

Sand Bags - pomáhají proti střelám HEP, malým střelám HEAT a raketám.

V popisu každé mise je přesně popsán váš úkol a cíl, který máte zničit. Je zde také uvedena doporučená výzbroj. Proto si popis důkladně pročtěte a rozmyslete si, jak jednotlivou munici do tanku rozdělíte. Tím často zabráníte tomu, že vystřelíte potřebnou munici na náhodné či méně důležité cíle a pak vám již nezbudou na hlavní cíl a úspěšné zakončení mise. U vozidla M3 Bradley je vyzkoušeno, že pokud omezíte munici spřaženého kulometu



na minimum, lze na tank naložit až 21 raket TOW-2. Jejich nevýhoda je ale v tom, že pokud je chcete použít, musíte tank úplně zastavit, respektive řidič to udělá za vás.

A zde je kompletní ovládání tanku (z větší části je shodné pro všechna vozidla):

←	hlavní vypínač tanku
1	hlavní vypínač systémů řidiče
2	vypínač nočního vidění pro řidiče
4	stanoviště řidiče
5	hlavní věž, stanoviště střelce
6	věžička, stanoviště velitele
7	stav a poškození tanku (damage)
8	stav zásob střeliva, skóre, výpis zničených nepřátel
9	mapa
G	hlavní vypínač systémů věže
Z	kouřové granáty připraveny/zajištěny
X	vypínač pomocných systémů
C	přepínač hydraulika/ruční otáčení věžičky (u M3 Bradley vysunutí odpalovací rampy TOW-2 raket)
V	stabilizace hlavně
B	přepínač hydraulika/ruční otáčení věže
N	střelecký počítač
M	přepínač periskopu filtr/čistě hledí/zavřeno
<	přepínač denní/noční vidění
>	přepínač zvětšení periskopu
SHIFT (pravý)	přepínač rychlosti/přesnosti zaměřování
CRSR nahoru	přepínání periskopu kulomet/dělo
CRSR vpravo	ovládání věže z pozice střelce/velitele
F1	vystřelení kouřových granátů
F3	přepínání dělo/spřažený kulomet
F5	laserový dálkoměr (u M3 Bradley přepínač rychlosti střelby)
F7	přepínač druhu střeliva do děla
O	příkaz řidiči: jed' rovně/jed' k orientačnímu bodu
+	příkaz řidiči: jed' přímo na cíl v periskopu
-	příkaz řidiči: jezdi v kruhu
„libra“	příkaz řidiči: jed' dozadu
CLR/HOME	hašení požáru v tanku (možno použít dvakrát)
CTRL	návrat na velitelství
RUN/STOP	pauza
RETURN	příkaz střelci: identifikace cíle v periskopu
SPACE	příkaz střelci: samostatná střelba na cíl v periskopu/zastavit střelbu

Co tedy nejdříve uděláte? Zapnete hlavní vypínač tanku, motor, a jedete-li v noci, zapnete noční vidění řidiče (← ,1,2). Po chvilce se rozsvítí kontrolky motoru. Přejdete do sekce velitele (6), zapnete hlavní vypínač věže, pomocné systémy a hydraulické ovládání věžičky a odjistíte kouřové granáty (G,X,C,Z). Pak v sekci střelce zapnete stabilizaci hlavně, hydraulické ovládání věže, dělostřelecký počítač a nastavíte periskop (V,B,N,M,<,>). V sekci mapa nastavíte joystickem 2 orientační body (tzv. waypointy) vaší trasy. Pak již nezbyvá, než šlápnout do pedálů a vzhůru do

boje. V boji se můžete setkat s různými typy sovětské bojové techniky. Nejčastěji se setkáte s kolovými transportéry BTR-70 vyzbrojenými těžkým kulometem. Jejich palba vám téměř nemůže uškodit. Nejlépe je je likvidovat kulometem 12,7 mm hned, jak se dostanou na dostřel. Dalšími představiteli jsou pásový transportér BMP-2 s 30 mm dělem a lehký tank PT-76 se 70 mm dělem. Tyto lze likvidovat střelami HEAT již na velkou vzdálenost. Nejtěžšími soupeři jsou střední tank T-62A se 115 mm dělem a tank T-80 se 120 mm dělem. Proti nim jsou použitelné pouze střely APFSDS nebo rakety TOW-2. Připustíte-li si tyto tanky příliš blízko, těžko vyváznete se zdravou kůží. Nebezpečné jsou také dělostřelecké baterie s děly ráže 155 mm. Můžete je zničit střelami HEP, ale pokud nejsou cílem akce, je lépe se jim vyhnout. Pěchota vás může ohrozit pouze z nejtěsnější blízkosti ručními protitankovými zbraněmi. Lze ji lehce zneškodnit lehkým kulometem. Pak už zbývají pouze neozbrojené cíle jako nákladní auta, spojové vozy, raketové odpalovací rampy, nebo podzemní nádrže s benzínem.

Několik rad do boje:

Po odjezdu od velitelství, dokud je ještě na obzoru, zkuste zaměřit jeho budovu periskopem, a to jak hlavní věž, tak věžičku. Je to z toho důvodu, že v periskopu není vidět obzor a při přebírání tanku od velitelství jsou obě hlavně sklopeny dolů. Předvedete tím nepřijemnému překvapení, že nepřátelský tank uvidíte až pouhým okem, kdy už může být pozdě.

Po bojišti se nepohybujte příliš velkou rychlostí, stále prohlížejte periskopem obzor iz velitelské věžičky, protože odtud je

nejdále vidět), občas zkontrolujte prostor za sebou, nejste-li pronásledován. Neustálé kontrolování obzoru je důležité hlavně při bojích v Německu a v Sýrii. Na těchto bojištích se často pohybují hlídkové tanky T-80 zcela mimo pozice naznačené na mapě. Při jejich rychlosti 120 km/h jsou za chvíli u vás. Sovětské tanky mají menší dostřel než americké, likvidujte tedy nepřátelská vozidla ještě mimo jejich dostřel. Při dálkové střelbě postupujte takto:

- zastavte téměř nebo úplně tank
- nechte identifikovat vozidlo na obzoru a podle toho zvolte střelivo
- přepněte přepínač přesnosti zaměřování (pravý SHIFT) tak, aby čárka ukazatele vpravo na přístrojové desce byla vodorovně
- tečka vlevo od zaměřovacího kříže v periskopu znamená, že dělo je nabito a připraveno ke střelbě, tečka vpravo znamená, že je zapnuto větší zvětšení periskopu
- mířte na střed tanku, mezi věž a korbu
- je-li tank už blíže, začíná kličkovat, aby znesnadnil zaměření. S tím je třeba počítat při střelbě a mířit do místa předpokládaného výskytu tanku ve chvíli, kdy tam doletí střela. V tom případě je také lepší rozjet pomalu svůj tank, vyhodit kouřové granáty pro znesnadnění zaměření nepřítelem, popřípadě ještě dát řidiči příkaz: jezdí v kruhu.
- dostanete-li se do nebezpečné situace, opět použijte kouřové granáty a dejte se na ústup
- otáčejte se k útočníkovi předkem tanku, zezadu je tank velmi zranitelný (motor, nádrže)

Základním předpokladem vaší vojenské kariéry v am. armádě je nestřílet do svých a do civilistů. Při náhodné trefě do vlastních řad vás počítač varuje, po dalších pokusech budete degradován.

