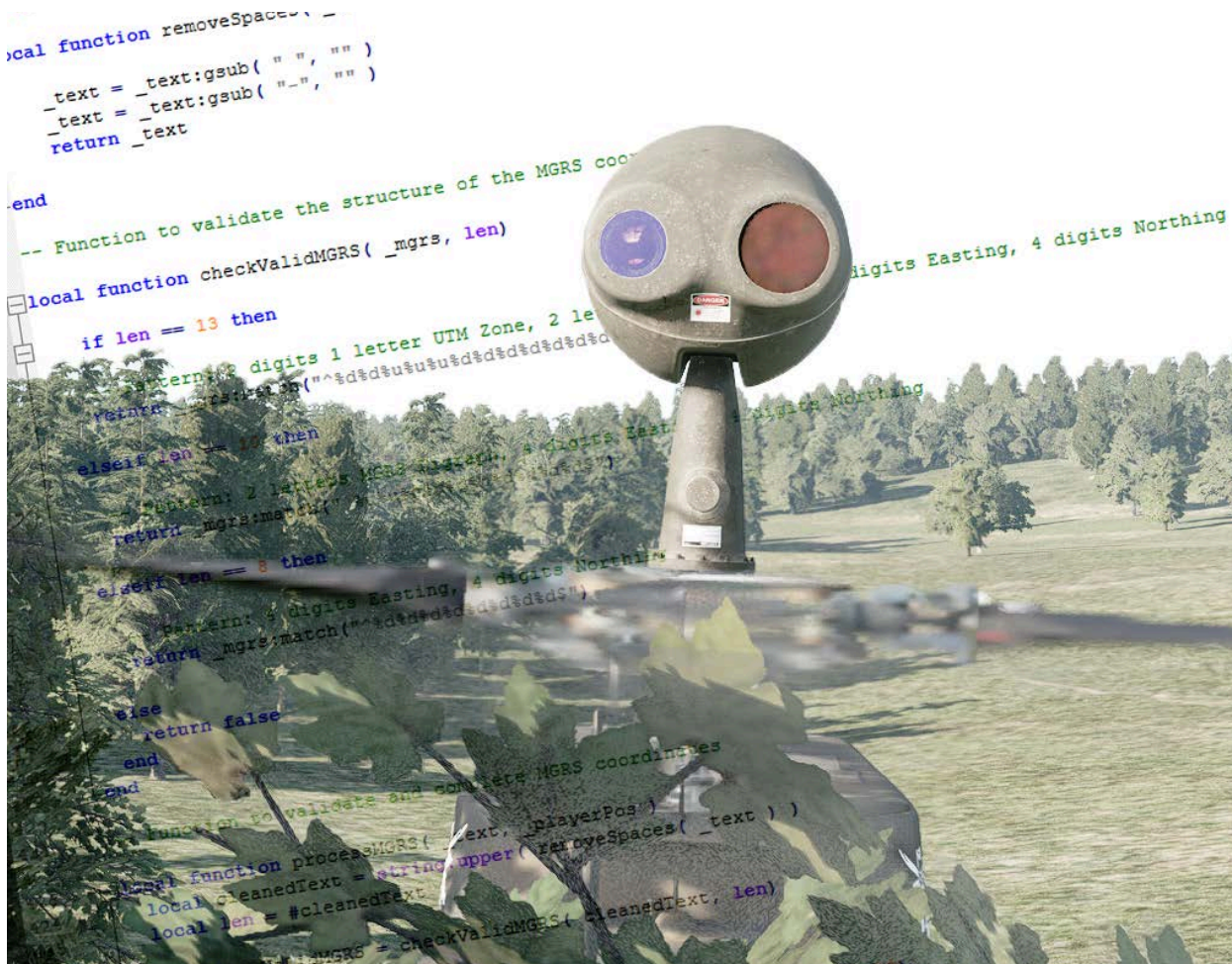


Script de observador de artillería



```
local function removeSpaces( _text )
    _text = _text:gsub( " ", "" )
    _text = _text:gsub( "-", "" )
    return _text
end

-- Function to validate the structure of the MGRS coordinates
local function checkValidMGRS( _mgrs, len )
    if len == 13 then
        -- Pattern: 3 digits 1 letter UTM Zone, 2 letters 4 digits Easting, 4 digits Northing
        return _mgrs:match( "%d%d%d%a%a%a%a%a%a%a%a%a%a%a%a%a" )
    elseif len == 10 then
        -- Pattern: 2 letters MGRS grid zone, 3 digits Easting, 4 digits Northing
        return _mgrs:match( "%a%a%a%a%a%a%a%a%a%a" )
    elseif len == 8 then
        -- Pattern: 3 digits Easting, 4 digits Northing
        return _mgrs:match( "%d%d%d%a%a%a%a%a%a%a%a" )
    else
        return false
    end
end

-- Function to validate and complete MGRS coordinates
local function processMGRS( _text, _playerPos )
    local cleanedText = string.upper( removeSpaces( _text ) )
    local len = #cleanedText
    local mgrs = checkValidMGRS( cleanedText, len )
end
```

Por Don Rudi

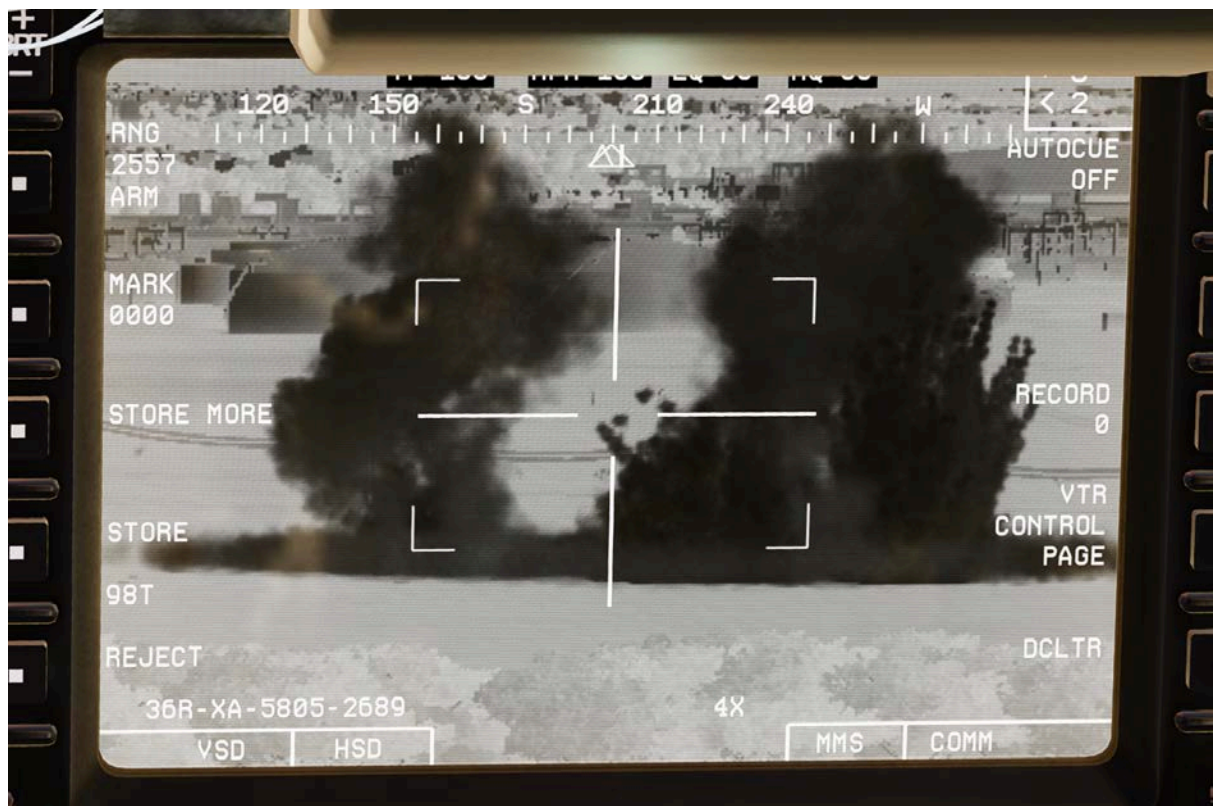
Presentación

El script de observador de artillería está inspirado en el uso de helicópteros como observadores de artillería aéreos. En DCS (SP) a menudo identificamos blancos, pero tenemos que acometerlos nosotros mismos, puesto que nuestro wingman de IA sólo ataca blancos predefinidos.

La finalidad del script es proporcionar al jugador (SP) una herramienta con la que puede identificar blancos en cualquier mapa, en cualquier ubicación, y lograr destruirlos.

El script es completamente independiente del nombre que tenga la unidad o cualquier complemento de IA, para proporcionar acceso sencillo para todos. Funciona para helicópteros y jets con sistemas tipo TPOD, así como con aviones que dependen directamente del Mk I eyeball (tus propios ojos).

No hace falta colocar ninguna unidad de artillería IA en el mapa, por lo que no tienes que preocuparte de los rangos mínimos y máximos efectivos.

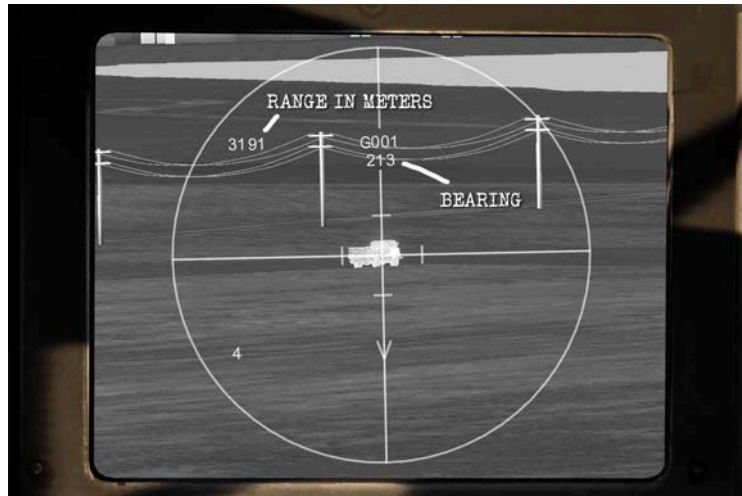


Cómo funciona

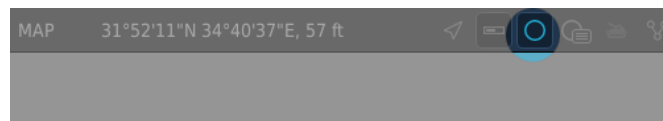
Hay dos maneras de indicar la posición de un blanco.

1) *Marcador vacío en el mapa*

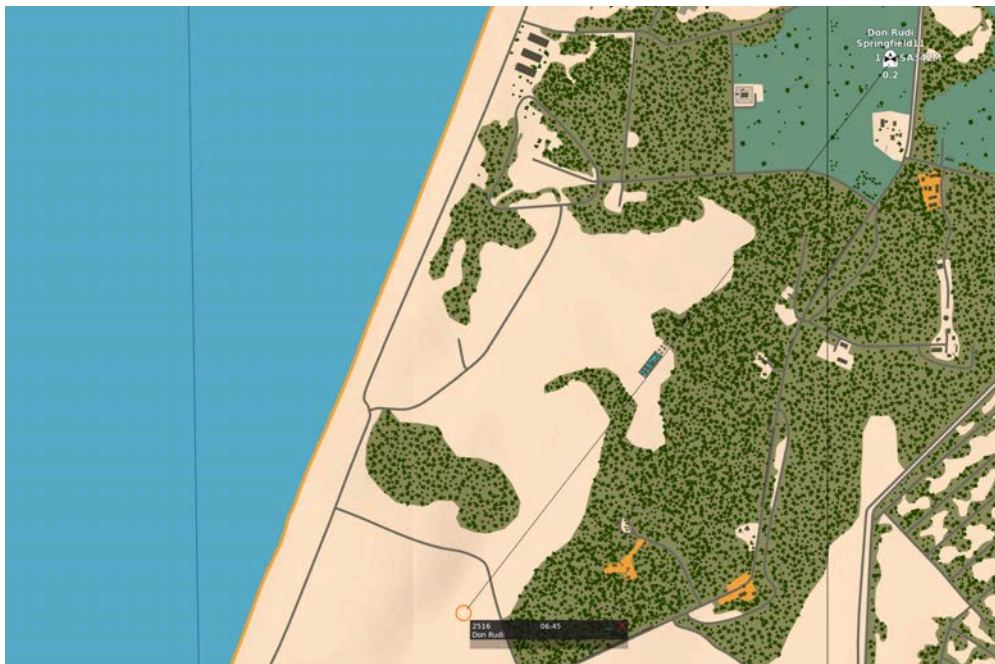
Aparatos como el Gazelle te proporcionan rumbo y distancia a un blanco.



Una vez seleccionas un blanco, entra al mapa F10 y usa el vector-regla para averiguar la posición aproximada del blanco. Como método alternativo, puedes usar accidentes del terreno para identificar la posición del blanco.



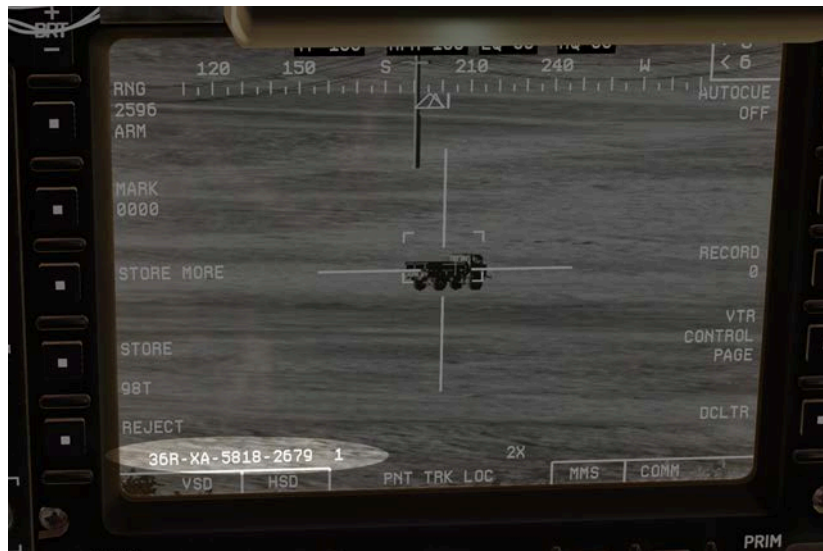
Ahora coloca un marcador vacío en el mapa F10. El script indicará que ha reconocido la marca con el mensaje “Marcador añadido”.



La posición del marcador será ahora interpretada como la localización del blanco y podrás llamar a la artillería usando las órdenes de radio de F10.

2) Introduciendo coordenadas MGRS

Aparatos con TPOD o el Kiowa Warrior con su MMS, proporcionan coordenadas exactas del blanco.



Apunta las coordenadas y abre el mapa F10. Ahora puedes colocar un marcador donde quieras e introducir las coordenadas en el campo de texto del marcador.

En el ejemplo de arriba, puedes introducir:

36R XA 5818 2679 o *XA 5818 2679* o *5818 2679*

Los espacios en blanco y los guiones serán eliminados por el script y los digrafos (parejas de letras) que faltan de la zona UTM y ("36R") ("XA") se añadirán automáticamente, basados en la posición del aparato del jugador. La única condición es que los textos de Norte y Este ("5818 2679") deben ser de 4 dígitos cada uno. Haz click en el mapa para confirmar.



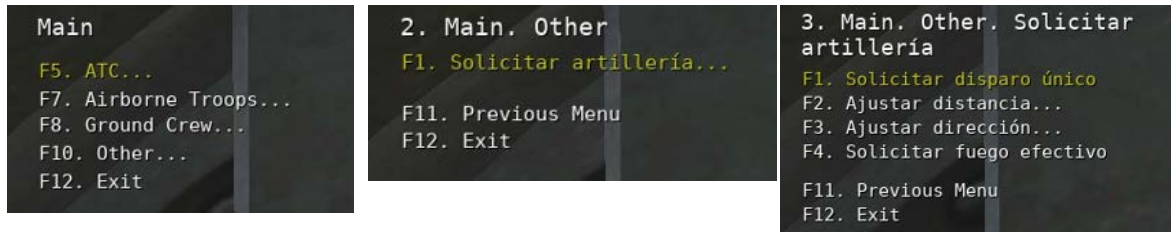
Si se han introducido unas coordenadas válidas, se superpondrán a la posición del marcador como posición del blanco y las usará en su lugar. La posición física del marcador en el mapa es ahora, por tanto, irrelevante. El script confirmará la entrada con el mensaje "Marcador actualizado".

Nota: para prevenir abuso del uso de la artillería, se ha implementado una distancia máxima entre el jugador y el blanco. Por defecto está fijada en 15 kilómetros, pero puede ser configurada por el usuario.

Llamando a la artillería

Una vez colocado el marcador del mapa, el jugador puede llamar a la artillería usando la orden de radio F10 (other/otro) y seleccionando el submenú “Solicitar artillería”.

El primer disparo será un único proyectil para calibrar el fuego. Si el proyectil cae lejos del blanco, el jugador puede ajustar el fuego mediante las opciones del menú F10:



- **Ajustar distancia**

La distancia puede ser ajustada en pasos de 20, 50, 100, 200 y 500 metros.

- **Ajustar dirección**

La dirección puede ser ajustada como Norte, Noreste, Este, Sureste, Sur, Suroeste, Oeste y Noroeste.

Se recomienda ajustar primero la distancia y después la dirección.

El jugador puede ahora solicitar otro disparo de calibración en la posición ajustada o, si está satisfecho, puede solicitar fuego efectivo.

El ajuste por defecto para “fuego efectivo” es de 20 proyectiles con un radio de impacto de 50 metros. Ambos valores pueden ser ajustados al gusto del jugador.

Atacar un nuevo blanco

Si el jugador desea atacar un nuevo blanco, puede borrar el marcador existente y colocar uno nuevo, o simplemente meter coordenadas nuevas en el campo de texto (recuerda hacer click en el mapa, para confirmar la entrada de texto).

Variables del usuario

El usuario puede modificar cuatro variables para adaptar el comportamiento de la artillería a sus gustos.

```
7  -- Variables configurables por el jugador
8
9  local user_fireDelay = 10      -- Tiempo para el impacto de los proyectiles
10 local user_quantity = 20      -- Cuántos proyectiles serán disparados en una tarea de fuego efectivo
11 local user_spread = 50        -- Radio de impacto de los proyectiles durante el fuego efectivo
12 local user_spottingDistance = 15 -- Distancia máxima permitida desde el jugador para prevenir trampas. En kilómetros.
13
14 -- Fin del bloque de usuario
```

- ***user_fireDelay***: Es el tiempo que llevará a los proyectiles llegar después de que se haya solicitado un ataque de artillería (en segundos). Con la artillería real esto puede llevar minutos, así que los usuarios pueden ajustar este valor para que sea más realista (valor alto) o un poco más divertido (valor más bajo).
- ***user_quantity***: Es el número de proyectiles que se dispararán en una solicitud de fuego efectivo. Los proyectiles impactarán con 1 segundo de intervalo entre ellos.
- ***user_spread***: Es el radio de impacto (en metros) en una solicitud de fuego efectivo.
- ***user_spottingDistance***: Es una prevención contra trampas, para evitar que los jugadores marquen un blanco más allá de su alcance visual. Es la máxima distancia permitida entre el blanco y el aparato del jugador, en kilómetros. Para jets usando TPOD se recomienda aumentar este valor.

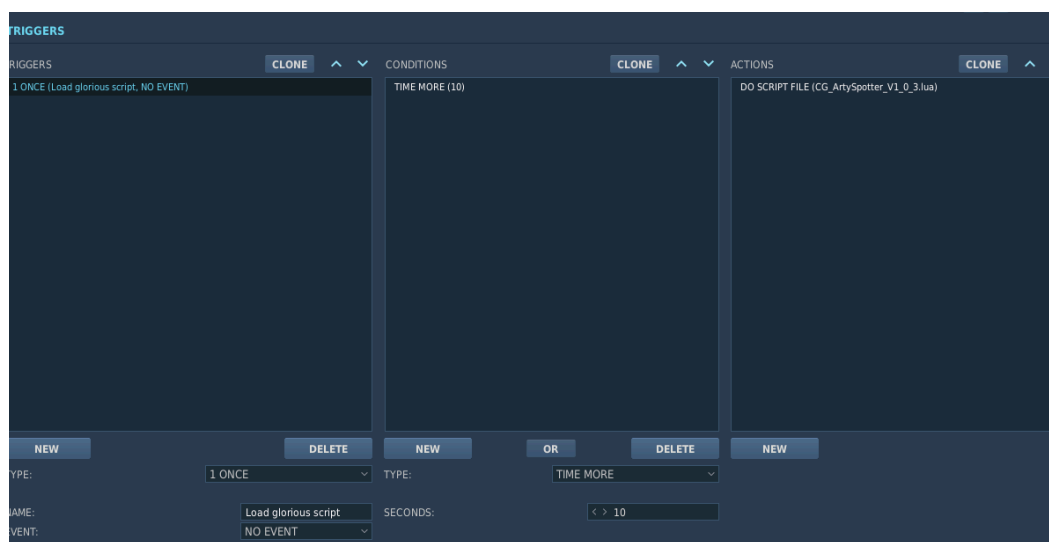
Incorporando el script a una misión

El script necesita sólo un disparador en el editor de misiones para funcionar:

DISPARADOR (TRIGGER): **UNA VEZ (ONCE)** (*lo mejor es que le pongas un nombre como “cargar script”*).

CONDICIONES (CONDITIONS): **TIEMPO MAYOR QUE (TIME MORE) (x)** *con x siendo los segundos después del comienzo de la misión. Normalmente pasan muchas cosas durante el comienzo de una misión, así que es mejor cargar un script dejando pasar un poco de tiempo.*

ACCIONES (ACTIONS): **EJECUTAR ARCHIVO DE SCRIPT (DO SCRIPT FILE)** y navega a tu archivo `cg_Arty_Spotter_Script_v1_0_3.lua` descargado.



Multijugador

El script ha sido escrito para uso en único jugador, pero las pruebas demuestran que en multijugador funciona muy bien, si los jugadores tienen un poco de disciplina a la hora de colocar los marcadores.

Se está trabajando en una versión del script optimizada para su uso en multijugador. Su disponibilidad depende del tiempo y las habilidades del autor en lua.

Imprimir

cg_Arty_Spotter_Script_v1_0_3.miz versión 1.0.3

06/2024

Por Don Rudi

¡Disfrútalo!

N. del T.:

- 1) Es posible que algún término tenga una traducción mejorable. He hecho lo que he podido xD .
- 2) Se puede jugar desde Combined arms, de modo que puedes ser tú a quien soliciten tus compañeros fuego de artillería sobre una posición. Para ello, coloca con el editor de misiones una unidad que se pueda conducir (cualquiera, pero yo suelo poner una pieza de artillería autopropulsada, por temas de inmersión) y crea un puesto de Director del juego (Game master). Entra a la misión como Director del juego, entra en la unidad y utiliza tú mismo los menús y el mapa F10. Ten en cuenta que la distancia máxima de disparo será la configurada en el script, pero medida desde tu unidad al blanco, y no desde el aparato que te solicita apoyo.