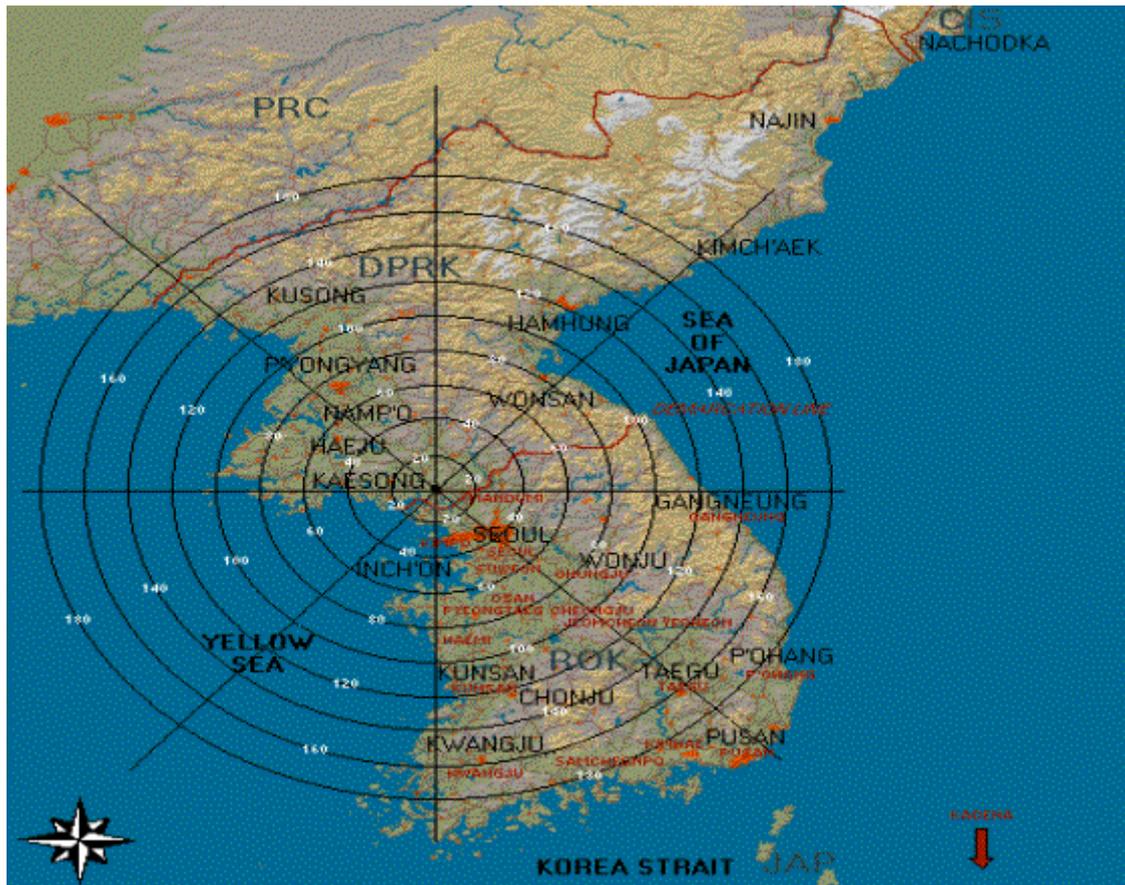


## Llamadas Bullseye Para Novatos.

Bueno, en primer lugar debería decir qué es el bullseye (después de todo, somos novatos en esto de la aviación, ¿no?). Pues bien, allá vamos:

El Bullseye es una posición de referencia predeterminada dentro del teatro de operaciones. Dicha posición se encuentra programada en todos los aparatos de posicionamiento. Por motivos de seguridad obvios, en las operaciones militares reales, la localización del Bullseye se mantiene como clasificada y se cambia cada cierto tiempo. En Falcon, sin embargo, a no ser que especifiquemos la opción contraria en uno de los parches, la localización del Bullseye se mantiene fija. Como ejemplo, pondremos la imagen del Bullseye en el escenario de Korea:



Así, sólo dando las coordenadas relativas de un objeto respecto al Bullseye, podemos saber dónde está situado dentro del escenario de operaciones. Claro que para eso, tenemos que conocer nuestra posición primero respecto del Bullseye, conocer la del objeto en cuestión e intentar traducir todo esto en un rumbo (eso si la distancia no es tan grande que no es factible desplazarse hasta el punto). Ummm, parece que la forma de dar el rumbo y la distancia al objetivo le ha ganado por los puntos al invento este del Bullseye, ¿verdad? Pues la verdad es que no. Imaginaos esto:

- Estamos volando en un paquete de varios aviones. Como somos algo novatillos pues vamos siguiendo al jefe en formación. Todo va bien hasta que aparece una amenaza aérea. El líder nos dice que tenemos armas libres y podemos romper para interceptar. El caso es que cogemos una de las amenazas, salimos de la formación y nos disponemos a interceptar. En una situación como esta, lo normal es que todo el grupo de vuelo quede esparcido en una zona. De repente, otro componente del paquete nos avisa de que tiene una o varias amenazas encima (lo normal es que fuésemos nosotros, como novatos, los que tuviésemos problemas, pero qué puñetas. Después de todo nos los estamos imaginando nosotros). Con todos los aviones a distintas distancias y rumbos ¿cómo indicar de forma efectiva de donde vienen los malos?

Aquí es donde se ve la principal ventaja del Bullseye: como todas las coordenadas están tomadas respecto a un punto fijo en el escenario, la posición Bullseye de la amenaza es la misma para todos participantes en la operación.

### Antes de usar el Bullseye.

Bien, antes de empezar a comentar cómo trabajar con direcciones Bullseye, necesitaremos jugar un poco con la computadora del Falcon. Si habeis mirado otros tutoriales sobre Bullseye por ahí, vereis que directamente explican unas marcas que aparecen en la esquina inferior izquierda en la ventana del radar y del HSD. Pero lo normal es que cuando entremos en la cabina de nuestro Viper ¡¡ni rastro de esa información!! Bueno, calma. Ahora os cuento:

1.- Pulsad el botón LST de vuestro ICP. En el DED debería salir la siguiente lista:



Todos estos menús, así como la forma de manejar el ICP están en el manual del SP3, por lo que aquí nos ceñiremos a cómo hacer aparecer la información necesaria en nuestros MFD.

2.- Seleccionar el listado de opciones MISC, pulsando en el botón "0" del ICP. Ahora el listado que debería aparecer es el siguiente:



3.- Pulsando en el botón "8", accedemos a la información sobre Bullseye. Pulsando otra vez en el "0", deberíamos tener en el MFD del radar (y de igual forma en el HSD) algo así:



Ahora ya nos aparece toda la información necesaria en nuestros MFD. Vamos a ello.

### **Como Conocer una posición dado el Bullseye.**

Bien, en la figura anterior aparece nuestra posición relativa al Bullseye. El número dentro del círculo representa nuestra distancia al bullseye, el número que aparece debajo es nuestra dirección tomada desde allí y la marca del círculo apunta hacia donde tendríamos que poner la nariz de nuestro avión para ir hacia el Bullseye. En este ejemplo, nuestra posición sería bullseye 181, 79 millas. El número en azul por encima de estos símbolos es el bullseye del punto donde apuntamos el cursor del radar, siendo el primer número la dirección y el segundo la distancia (en este ejemplo, estamos apuntando a bullseye 168, 84 millas).

Cuando recibimos una llamada bullseye, los pasos a seguir son estos:

- 1.- Consultar nuestra propia posición Bullseye.
- 2.- Comprobar si el ángulo de dirección del objetivo es mayor o menor que el nuestro.
- 3.- Comprobar quien de los dos está más cerca del Bullseye.
- 4.- Ver si el punto de referencia está a nuestra izquierda o derecha (solo hay que mirar a la flecha que sale del círculo).

Bien, las reglas para girar hacia una posición con una dirección más baja a la nuestra es la siguiente: pon el Bullseye a tu izquierda. Análogamente, para ir hacia direcciones crecientes tienes que hacer que el Bullseye quede a nuestra derecha.

Para a posiciones con número de rango menos, lo que tenemos que hacer es acercarnos al bullseye, cosa que se consigue manteniendo la flecha en la mitad superior del círculo. Para alejarnos, pues nos aseguramos que la flecha se queda en la mitad inferior (fácil, ¿verdad?). En caso de necesitar mantener la distancia constante, pues ponemos la flecha apuntando a las 9 o las tres en punto, según haya que aumentar o disminuir nuestro vector de dirección desde el bullseye.

Hasta aquí todo perfecto pero, ¿cual es la distancia al punto? Podríamos muy bien estar girando hacia un blanco que está demasiado lejos para ser una amenaza real. La solución a este problema no es sencilla: en medio de un vuelo no es deseable pasarse un montón de tiempo haciendo cálculos y tampoco tenemos por qué estar con la calculadora repasando geometría. ¿Cómo solucionar esto? Lo más sencillo es en la planificación de la misión, pulsando sobre el mapa de misión con el botón derecho seleccionamos mostrar el Bullseye. De esta manera, nos será fácil tener una idea de los límites a partir de los cuales un grupo enemigo no representa una amenaza para la misión. Otra forma, consiste en poner una distancia máxima a partir de la cual consideramos al grupo como amenaza y calcular con esto una tabla con la máxima diferencia angular y de distancia. Este es un ejemplo que se pone la distancia máxima como 20 millas, pero se puede calcular fácilmente en otros casos:

| Distancia al Bullseye | Diferencia Angular Máxima | Diferencia de Distancia Máxima |
|-----------------------|---------------------------|--------------------------------|
| 20                    | 90.00                     | 20                             |
| 25                    | 53.13                     | 20                             |
| 30                    | 41.81                     | 20                             |
| 35                    | 34.85                     | 20                             |
| 40                    | 30.00                     | 20                             |
| 45                    | 26.39                     | 20                             |
| 50                    | 23.58                     | 20                             |
| 55                    | 21.32                     | 20                             |
| 60                    | 19.47                     | 20                             |
| 70                    | 16.60                     | 20                             |
| 80                    | 14.48                     | 20                             |
| 90                    | 12.84                     | 20                             |
| 100                   | 11.54                     | 20                             |

|     |       |    |
|-----|-------|----|
| 110 | 10.48 | 20 |
| 120 | 9.59  | 20 |
| 130 | 8.85  | 20 |
| 140 | 8.21  | 20 |
| 150 | 7.66  | 20 |
| 160 | 7.18  | 20 |
| 170 | 6.76  | 20 |
| 180 | 6.38  | 20 |
| 190 | 6.04  | 20 |
| 200 | 5.74  | 20 |

Las conclusiones de esta tabla son claras:

- a) Si tu distancia es menor a 20 millas del bullseye, ataca a cualquier objetivo que esté a menos de 20 millas de diferencia en rango.
- b) Entre 30 y 80 millas, solo se deben atacar a blancos que estén a una distancia angular menor de 40 grados y a una diferencia en distancia menor de 20 millas.
- c) Por encima de 80 millas, cualquier enemigo que esté a una diferencia menor de 20 millas y a menos de 15 grados debe ser considerado peligroso.

Una última aclaración: Las llamadas bullseye tienen una limitación en rango. Fuera de las 100 millas de distancia del punto fijado, el AWACS utiliza incrementos de 100 millas. Así, a un bandido a 140 millas de distancia de la posición Bullseye se le pone una distancia de 100 millas. Hay que tener esto en cuenta cuando juguemos en escenarios donde es posible salir de este anillo de 100 millas (ODS e Israel entre otros).

Espero que todo esto os sirva de algo (yo al menos, he aprendido un par de trucos en Word ☺).