

Configuración de las contramedidas en el Jf-17.

(OPCIONES/ESPECIAL/JF-17)

OESP (Óptica/Electronic Self Protection) **Type**: indica el tipo de contramedida.

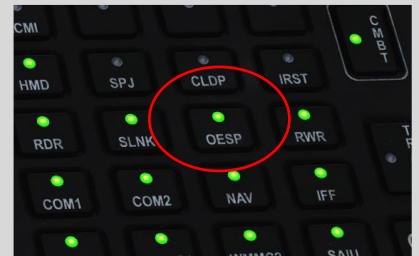
- **Chaff**: señuelo antirradar, contramedida que se propaga por el aire en forma de nubes para confundir el eco radar del enemigo dando ecos falsos y confundiendo la guía de los misiles.
- **Flare**: es una contramedida aérea para confundir la guía infrarroja de los misiles térmicos, de tal modo que se pretende confundir el calor emitido por las bengalas con el de los motores de la aeronave.

Chaff/Flare SQ: secuencias de lanzamiento consecutivas de lanzamiento de contramedidas.

Chaff/Flare SI: intervalo entre secuencias en segundos.

Chaff/Flare BQ: cantidad de contramedidas lanzadas por cada secuencia.

Chaff/Flare BI: intervalo entre cada contramedida individual.



➤ Ejemplo:



- El **programa 1**, que corresponde al tipo de contramedida “Chaff”, se ejecutará una sola [“Chaff SQ”] vez por cada activación (al pulsar el botón de contramedidas), en el mismo se lanzarán 4 chaff con 0.2 segundos entre cada chaff. El valor colocado en “Chaff SI” es irrelevante porque tan solo se ejecuta una vez el programa por cada lanzamiento de contramedidas.
- El **programa 2**, que corresponde al tipo de contramedida “Chaff”, se ejecutará dos veces, en cada ejecución se lanzarán 4 chaff cada 1 segundo. Al acabar el primer programa se ejecutará el segundo pasado 1 segundo y ahí terminará el lanzamiento de contramedidas pues lo hemos programado para que se repita dos veces.
- El **programa 3**, que corresponde al tipo de contramedida “Flare”, se ejecutará una sola vez, en cada ejecución se lanzarán 4 flare separadas por 0,2 segundos. El valor colocado en “Flare SI” es irrelevante porque tan solo queremos ejecutar el programa una vez con cada pulsación.
- El **programa 4**, que corresponde al tipo de contramedida “Flare”, se ejecutará dos veces seguidas con cada activación, en cada secuencia se lanzarán 4 flare con intervalos de 0,5 segundos. Al terminar esta secuencia se ejecutará la siguiente pasada 1 segundo y ahí finalizará el lanzamiento de contramedidas.
- El programa 5, que corresponde a una combinación de contramedidas “Chaff” y “Flare” juntas, se ejecutará dos veces el lanzamiento de chaff, en cada ejecución se soltarán 3 con un intervalo entre cada una de ellas de 0,2 segundos, al mismo tiempo se lanzarán 3 flare con el mismo intervalo de 0,2 segundos entre cada una de ellas. La ejecución del lanzamiento de chaff se repetirá pasados 2 segundos, y también el de flare.

En este caso concreto, el intervalo entre secuencias de chaff y flare coinciden, pero se pueden programar indistintamente pues los dos programas se ejecutarán al mismo tiempo, cada uno de ellos con su configuración particular. Sería como activar al mismo tiempo, por poner un ejemplo, los programas 1 y 2. Es una opción que hay que programar en el menú relativo al combate del Jf-17 teniendo en cuenta el tipo de enfrentamiento que vamos a tener.



El panel de control de programación de contramedidas es algo confuso pues, de la forma en que se muestra en el ejemplo anterior, en los dos primeros programas deberemos obviar las columnas correspondientes a las flare (Flare SQ, Flare SI, Flare BQ y Flare BI) pues no se van a utilizar, no van a influir en la ejecución de los programas que hemos configurado.

En los programas 3 y 4 hay que obviar las columnas relativas a las Chaff (Chaff SQ, Chaff SI, Chaff BQ y Chaff BI) pues, al seleccionar el tipo de contramedida como FL (Flare), no van a influir en la ejecución de los programas.

En cada pulsación que hagamos en el botón destinado al lanzamiento de contramedidas del Jf-17, se va a activar el programa seleccionado en el panel del menú CMBT (Combat) del MFCD del lado izquierdo, en la parte central de la pantalla aparecen las opciones del OESP, que son:



- **MAN/AUTO:** la forma en que se lanzan las contramedidas, manualmente o de forma automática por el ordenador de a bordo del Jf-17.
- **CH/FL/CH+FL:** estas son las tres posibilidades que se pueden escoger a la hora de dispensar el tipo de contramedida. Dependiendo de las que queramos utilizar, se seleccionará de forma automática el programa que nos permita lanzar la contramedida que seleccionemos. Si nos fijamos, cuando cambiamos aquí el tipo de contramedida, en la parte de abajo, donde viene el programa de las mismas, también cambia.
- **PROG01/PROG02/PROG03/PROG04/PROG05:** aquí podemos elegir nosotros el programa que queramos que se ejecute cuando pulsemos el botón de lanzamiento de contramedidas. Los programas tan solo se pueden configurar en el panel del menú principal del juego.

A la hora de entrar en combate, hay que tener previsto el tipo de contramedida que se pueda necesitar, y a ser posible, configurar antes de entrar en la misión, aquellos programas que nos den mejor rendimiento o que se adapten mejor a lo que nosotros necesitamos o queremos hacer.