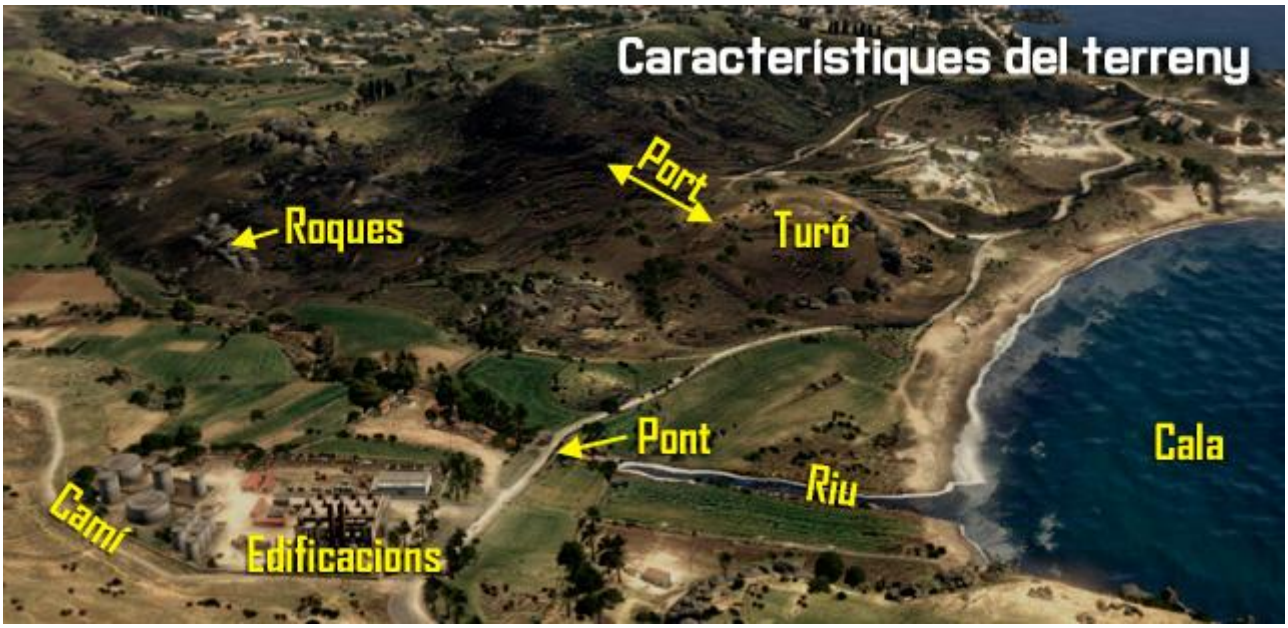
Navegació terrestre desmuntada

Per tal de moure's pel camp de batalla, un soldat ha de saber reconèixer el terreny, orientar-se, interpretar coordenades. Per facilitar aquesta tasca, hi han diferents tècniques i eines que et permetran fer-ho de forma ràpida i efectiva.

Característiques del terreny

El terreny és una part vital del combat, determina la ruta de patrulla, la zona d'ocultació i l'avantatge en combat. Saber reconèixer el terreny i marcar mentalment els punts d'interès és important per mantenir-te en tot moment en una posició de seguretat.

En aquesta imatge pots veure un exemple d'imatge mental que s'ha de fer de la zona.



Punts clau

Els terrenys, principalment als simuladors, solen tenir uns punts habituals, que et poden ajudar ràpidament a orientar-te. Són punts de fàcil reconeixement, i molts significatius.

- Carreteres i vies.
- Rius, rierols i llacs o basses.
- Edificis.
- Grups d'arbres.
- Pics de muntanya.

Brúixola

El millor mètode per trobar la direcció, de dia o de nit, és la brúixola. Aquesta et permet orientar-te en tot moment fent servir el nord magnètic. Per treure la brúixola cal polsar la tecla K, o fer 2xK si volem que es quedi en pantalla.



Llegint l'azimut

L'anell interior de la brúixola et dóna els graus, de 0 a 359. Per una ràpida referència, el Nord és 0, l'Est 90, el Sud 180 i l'Oest 270.

Llegint un azimut invers

Si vols obtenir ràpidament el rumb invers del que llegeixes, si l'azimut és menor de 180, li has de sumar 180 graus. I si l'azimut és major de 180, li has de restar 180 graus.

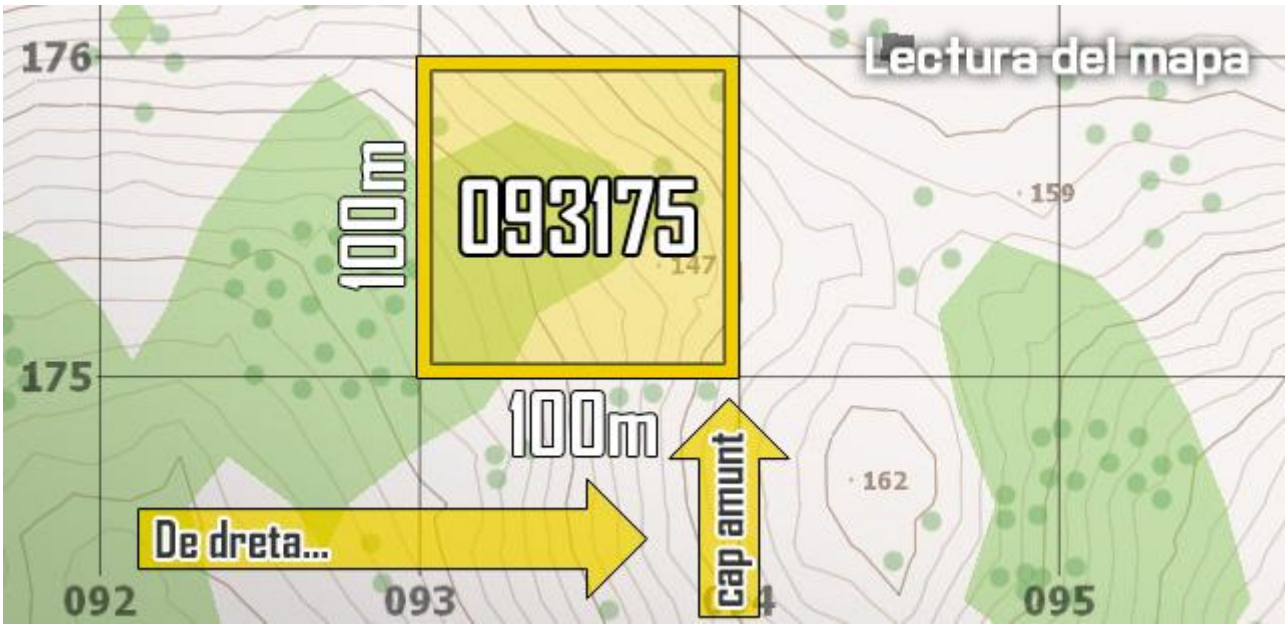
Eludint obstacles

Si t'estàs movent i et trobes un obstacle, com un pantà, un camp de mines, etc... les passes a seguir, anomenades Desplaçament de 90 graus, per sortejar l'obstacle i continuar amb el rumb original són:

1. Anar cap a l'obstacle i fer un gir de 90 graus cap a dreta o esquerra.
2. Caminar seguint l'obstacle, mesurant la distància en metres o peus.
3. Aturar-te al final de l'obstacle, mirar cap al rumb original, i seguir l'azimut fins passar l'obstacle.
4. Fer un gir de 90 graus a dreta o esquerra i caminar la distància mesurada abans.
5. Girar 90 graus a dreta o esquerra i seguir la senda original de la marxa.

Llegint el mapa

La lectura d'un mapa és fàcil un cop has aprés els fonaments. Per poder veure el mapa, que ha d'estar al teu inventari, cal prémer la tecla M. El més important a recordar és que la quadricula ha de ser llegida cap la dreta i, després cap amunt.



Marcar al mapa

El mapa és molt útil per a finalitats de planificació i coordinació.

Com marcar al mapa

- **Per posar una marca al mapa**, fes doble clic. Escrius el que vols, i prems la tecla Retorn.
- **Per canviar la icona de la marca**, prem ↑ o ↓ fins que trobis la icona.
- **Per canviar el color de la marca**, mantén Maj i prem ↑ o ↓ per rotar entre colors.
- **Per esborrar una marca**, posa el ratolí sobre la marca i prem Supr.

GPS

L'ArmA 3 a més del mapa, incorpora un senzill GPS. Per poder veure el GPS cal prémer Ctrl+M, però segons el nivell de dificultat pot no estar disponible. També cal portar-lo a l'inventari per poder fer-lo servir.

El GPS no marca enemics, ni aliats, només t'indica la teva posició al mapa. Incorpora una serie de dades, com les coordenades, l'azimut al qual estàs orientat i l'hora.

Revisió núm. 4
Admin l'ha creat 2026-04-26 10:25:35 UTC

Admin l’ha actualitzat 2026-04-26 15:28:59 UTC