

Intercom de vehiculos



SQUAD ALPHA
EST. 2012

Introducción

El intercomunicador de vehículo consta de dos redes separadas dependiendo del tipo de vehículo: intercomunicador de tripulación y de pasajeros (pax). El intercomunicador permite hablar con otros jugadores dentro de la misma red mediante un auricular, lo que facilita la comunicación sin que el ruido del vehículo interfiera.

Mientras que el intercomunicador de tripulación está limitado a los miembros de la tripulación y los jugadores en posiciones de carga no tienen acceso a él, el intercomunicador de pasajeros puede ser utilizado tanto por la tripulación como por los pasajeros. Esto permite a la tripulación comunicarse con los pasajeros si existe dicha red. Para conectarse al intercomunicador de pasajeros, se necesita el **Menú de Interacción de ACE3**: simplemente interactúa con el vehículo desde un asiento con acceso al intercomunicador de pasajeros y selecciona "conectar". El intercomunicador de tripulación se asigna automáticamente a los jugadores en posiciones de "tripulación".

El sistema de intercomunicador de vehículo permite una comunicación más fluida entre los miembros de la tripulación de un vehículo que cuenta con esta funcionalidad. Funciona igual que los intercomunicadores en vehículos reales, permitiendo a la tripulación hablar entre sí mediante auriculares. Cada estación tiene tres configuraciones:

- **Recepción (Receive)**: la unidad solo podrá escuchar los mensajes entrantes; todos los mensajes salientes no se transmitirán por el intercomunicador. Esta configuración se muestra como **(R)** en el HUD.
- **Transmisión (Transmit)**: la unidad solo podrá transmitir mensajes por el intercomunicador, pero no podrá oír los mensajes entrantes. Esta configuración se muestra como **(T)** en el HUD.
- **Recepción y Transmisión (Receive and Transmit)**: la unidad puede escuchar y enviar mensajes mediante el sistema de intercomunicador. Esta configuración se muestra como

(R/T) en el HUD.

Además, hay dos modos de operación disponibles mediante el menú de auto-interacción de ACE:

- **Activación por voz:** la unidad usa automáticamente el intercomunicador al comenzar a hablar (la letra **P** sustituye la **T** en el HUD).
- **Activación por pulsador (PTT):** la unidad solo transmite mediante el intercomunicador cuando se pulsa manualmente la tecla PTT del intercomunicador (no asignada por defecto) (la letra **B** sustituye la **T** en el HUD).

Algunos vehículos tienen restricciones adicionales en la cantidad de conexiones disponibles para unirse al intercomunicador de pasajeros. Estas posiciones están configuradas por defecto para usar el modo de activación por PTT.

Opcionalmente, cada red puede tener una **estación maestra**. Estas estaciones pueden emitir un mensaje (activado mediante la tecla PTT de difusión del intercomunicador), desactivando temporalmente la capacidad de transmisión en todas las demás estaciones. Una función útil de la estación maestra es la **función de acento**. Cuando está activada, las transmisiones de radio entrantes se reducen un 20% en volumen si algún miembro de la tripulación está usando el intercomunicador al mismo tiempo. Este comportamiento afecta a todas las estaciones del intercomunicador.

Estación de Tripulación de Funcionalidad Completa (FFCS)



Esta interfaz puede abrirse mediante el menú de Interacción de ACE o con un atajo de teclado (por defecto ↑ Shift + Ctrl + Tab →). El intercomunicador se mostrará en **verde** en el HUD cuando esté abierto.

Perilla de Volumen (Volume Knob)

Ajusta el volumen general del intercomunicador y de las radios activas/monitoreadas. El **rango rojo** aumenta el volumen para entornos ruidosos.

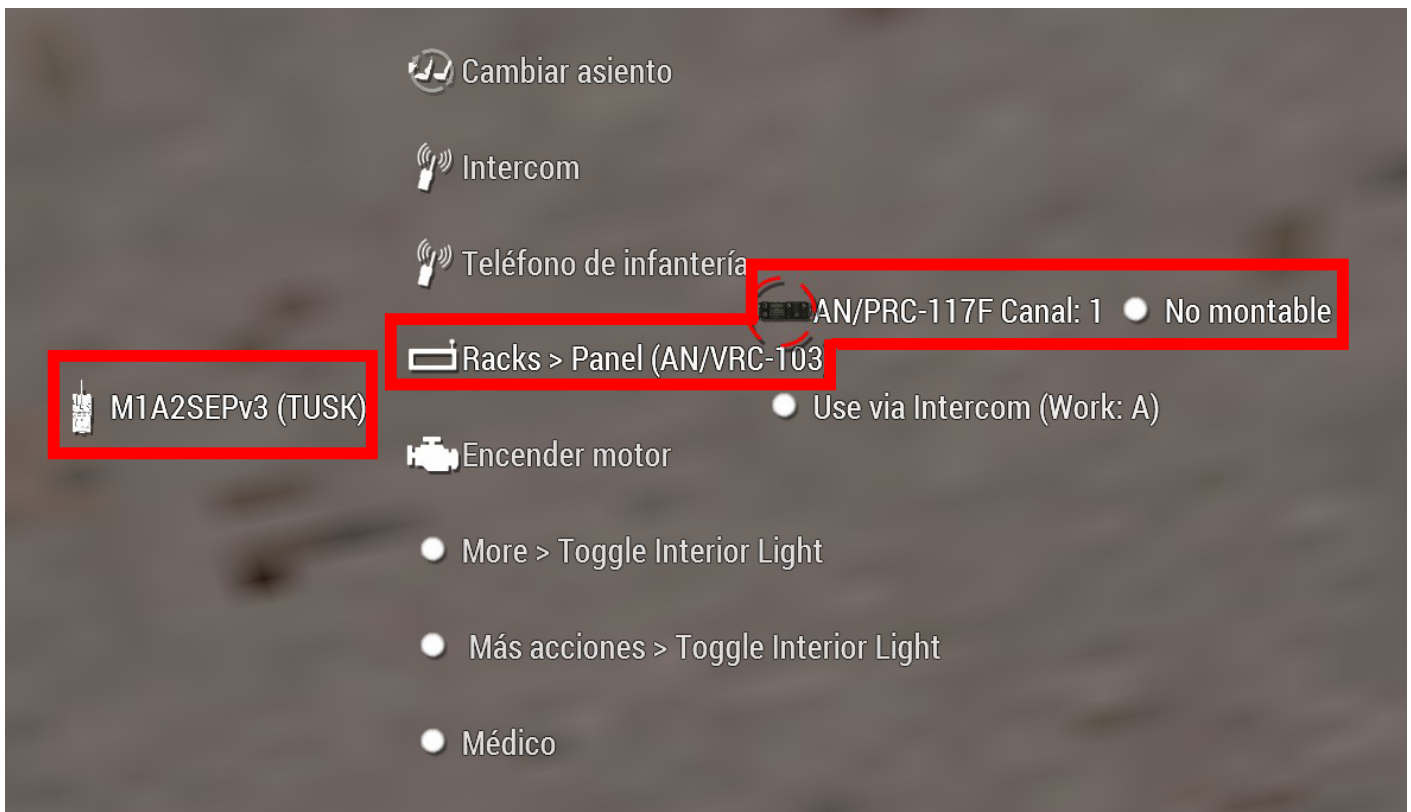
Perilla de Monitoreo (Monitor Knob)

Permite escuchar la radio seleccionada o todas las radios. Las radios en esta configuración solo reciben, no transmiten.

Perilla de Trabajo (Work Knob)

La radio seleccionada puede recibir y transmitir.

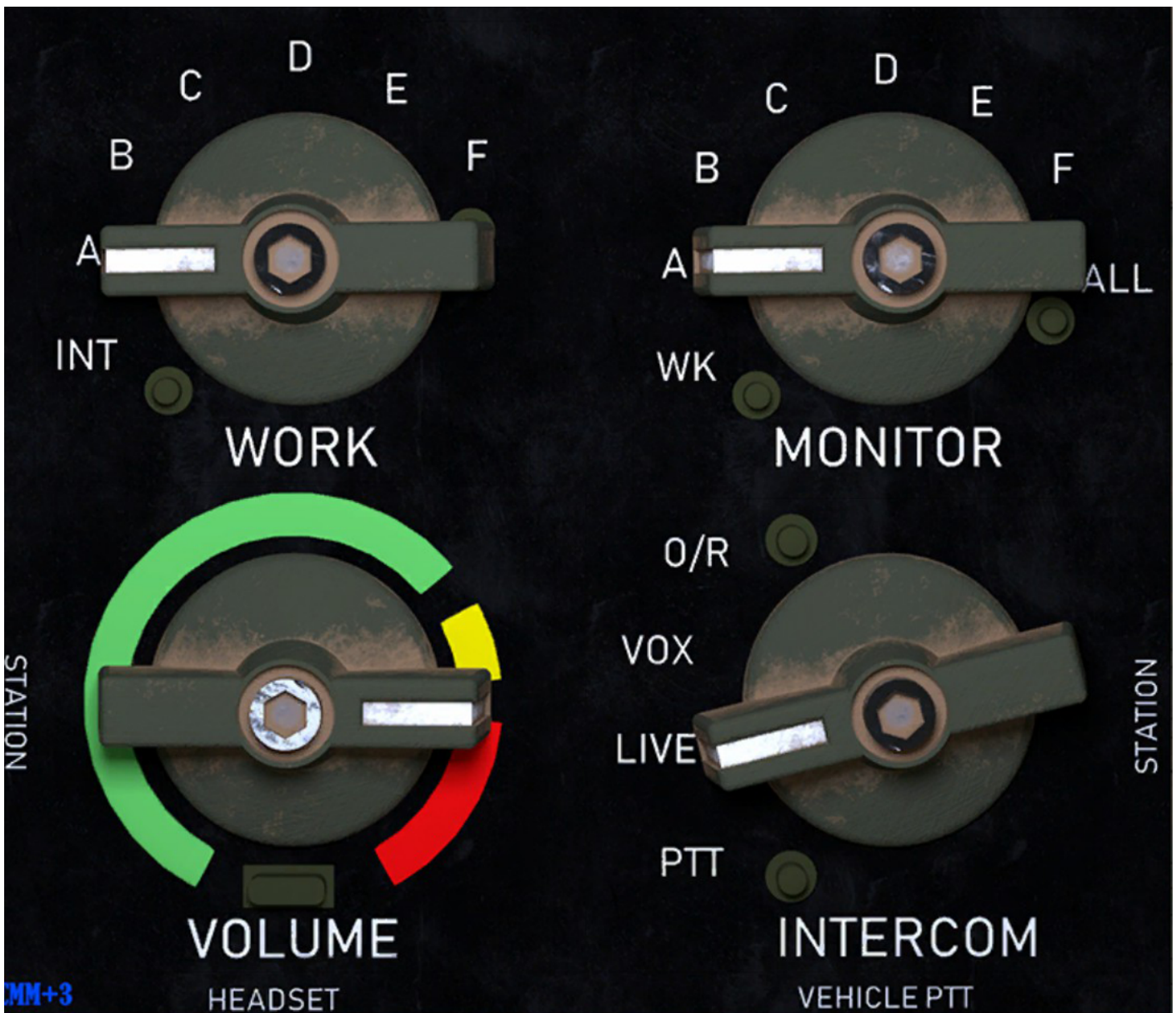
Es decir, si hay una radio montada en el rack del vehículo, ya venga por defecto o la montemos nosotros. Todos los tripulantes podrán escuchar y hablar por dicha radio.



Si solo hay una radio montada en el RACK, moveremos los diales de WORK y MONITOR a "A", de esta manera el intercom sigue funcionando con normalidad (al hablar, nos escucharemos entre nosotros como si estuviésemos hablando por radio), pero escucharemos también todo lo que se este hablando por el canal de radio en el que este configurada la radio del RACK, y si pulsamos el botón de radio (PTT1), podremos hablar por la malla general.

En caso de haber 2 radios montadas en el RACK del vehículo, una sera la radio "A" y la otra la radio "B", por lo que parte de la tripulación podría ir en una malla de radio y el resto en otra.

- Ejem:
 - conductor en "A = RACK en maya de convoy".
 - Comandante y Artillero en "B = RACK en maya de mando"



Perilla de Intercomunicador (Intercom Knob)

Tiene 4 posiciones:

- **PTT**: el intercomunicador se comporta en modo de activación por pulsador.
- **LIVE** y **VOX**: equivalen a la activación por voz.
- **O/R (Override)**: permite a la FFCS transmitir un mensaje prioritario, desactivando temporalmente todas las demás estaciones FFCS.

Teléfono de Infantería

La infantería también puede comunicarse con la tripulación y/o pasajeros sin necesidad de entrar en el vehículo (por ejemplo, en tanques o VCI). Para hacerlo:

1. Mira hacia el vehículo.
2. Interactúa con él y **toma el teléfono de infantería**, seleccionando la red adecuada si aún no está en uso.
3. Puedes devolverlo, dárselo a otro jugador o cambiar de red.

El teléfono puede estar montado en el **casco del vehículo** o en el **centro del vehículo**:

- Si está montado en el casco (requiere soporte en la configuración), la distancia máxima es de **1,5 metros**.
- En caso contrario, la distancia máxima es de **10 metros**.
- Si el jugador o el vehículo se alejan más de esa distancia, el teléfono se devolverá automáticamente.

Los **miembros de la tripulación** (no los pasajeros) pueden hacer sonar el teléfono de infantería siempre que no esté en uso.

Para hacerlo:

- Interactúa con el vehículo desde una de las posiciones permitidas (conductor, comandante, artillero o torreta).
- Selecciona **iniciar/detener llamada**.
La llamada se detendrá automáticamente si:
 - Alguien recoge el teléfono.
 - El vehículo es destruido.
 - No queda ningún miembro de la tripulación a bordo.

[acre2](#)

Revisión #4

Creado 4 noviembre 2024 22:23:07 por Abnaxus

Actualizado 30 octubre 2025 16:26:58 por Abnaxus