

AT/AA

Redactado por Taiger Panther

Para la especialidad AT/AA

Indice

Quienes somos: 2

Funciones

Tipos 3

AT

AA

Instrumentos y munición 4

AT

AA



Quienes somos

Somos personal especializado en destruir vehículos que una granada de un lanza-granadas no se puede cargar, como blindados medios y pesados, VCI e inclusive helicópteros y cazas de combate.



Tipos

AT: Es el dispositivo más famoso entre la tropa para acabar con amenazas blindadas que no puedan ser destruidos por armas convencionales. Es la encargada de destruir cualquier vehículo terrestre que cause un problema para la misión y para tu escuadra e inclusive si se la ingenia muy bien dispone de la posibilidad de abatir un helicóptero en estático, siendo esto lo más raro de ver



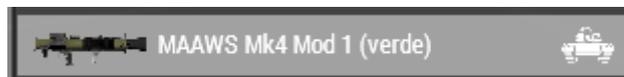
AA: Es el apartado menos escuchado y menos usado. Es igual de importante debido a que se encarga de controlar el cielo, teniendo la posibilidad de abatir tanto helicópteros como cazas de combate.



Instrumentos y munición

AT:

-MAAWS Mk 4 Mod 1: Es un AT pesado dedicado a eliminar los carros enemigos, con posibilidad de usar proyectiles antipersonales. Es un AT polivalente y sirve tanto para largas como cortas distancias.



Munición:

-Proyectil MAAWS HEAT 75: Anticarro

-Proyectil MAAWS HE 44: Antipersona

-MAAWS HEAT 55 Round: Anticarro

-FFV51 HEAT: Anticarro ligero

-FFV502 HEDP: Anticarro ligero

-FFV441 HE: Antipersona

-M72A7 y lanzadores de un solo uso: Son ATs básicos y de un solo uso con capacidad de eliminar blindados ligeros y pickups. Su uso va desde eliminar a pickups que aparezcan en momentos inesperados ante tropa sin ATs más efectivos o para ahorrar munición de ATs que son efectivos contra otros tipos de blindados más importantes. (este AT se usará en especialidades no esenciales como por ejemplo médico) Es un AT que sirve para distancias cortas.



Munición:

-M72 HEDP: Doble propósito (anticarro y antipersonal)

-MPRL Titan compacto: Es un AT guiado usado para largas distancias con capacidad de arrasar con cualquier vehículo blindado. (poco recomendado para entornos urbanos o sitios cerrados). Es un AT que sirve para largas distancias.



Munición:

-Misil Titan AT: Anticarro

-Misil Titan AP: Carga perforante

AA:

-MPRL Titan: Es un arma antiaérea con sistema de guiado automático con capacidad de mantener cualquier elemento aéreo a raya. Usado en terrenos abiertos con amplia visibilidad del cielo y del objetivo a abatir.



Munición:

-Misil Titan AA

-FIM-92F: Es más ligero que el Titan pero conserva su efectividad pero nosu rango. Tiene el mismo uso que el Titan, se usa en campos abiertos con vista amplia del cielo y del objetivo a abatir.



Munición:

-FIM-92F

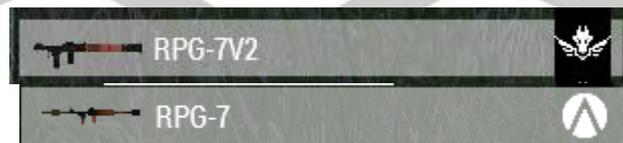
-Misil Titan AA

- **RPG7-V2:** Este AT es el más utilizado mundialmente por milicias y ejércitos profesionales. Su diseño, lo fácil que es de producir y la versatilidad de sus municiones lo hacen uno de los más comunes y útiles en el campo de batalla. Este AT será considerado como standard en MFS por lo fácil que es de conseguir y por su reducido presupuesto.

El RPG7 es un AT no guiado y sin posibilidad de guiado por láser. En función de la munición utilizada, este AT puede usarse contra blindados ligeros, medianos, medianos-pesados e incluso infantería.

Este AT es muy útil contra todos los tipos de vehículos nombrados anteriormente, sin embargo, no es efectivo contra blindados pesados como los carros de combate de última generación, aunque se use la munición más pesada disponible: T14, t80s, t90s, M1 Abrams, leopard etc

Aún así, las declaraciones anteriores no excluyen a todos los carros de combate, pues este AT (usando la munición idónea) puede ser muy útil contra: T55, T72(en función del ángulo y de las placas de blindaje), VCIs, BTRs, APCs, etc.



Municiones y características:

- PG-7V:
 - Tipo: HEAT
 - Rango máximo: 600m aproximadamente.
 - Detonación: 700m
 - Daño: Medio; Efectivo para deshabilitar MRAPs y APCs sin estar muy lejos de ellos
 - Velocidad del proyectil: Muy rápida

- PG-7VM: (la que debe de ser usada por defecto)
 - Tipo: HEAT
 - Rango máximo: 700m aproximadamente.
 - Detonación: 900m

- Daño: Medio-Alto; Efectivo para destruir MRAPs y APCs sin problema y deshabilitar total o parcialmente VCIs. Debe de usarse varios disparos de este proyectil para deshabilitar a un tanque (depende del ángulo)
 - Velocidad del proyectil: Rápida
- PG-7VL: (No recomendado por problemas de precisión)
 - Tipo: HEAT
 - Rango máximo: 400 para daño máximo, pero llega a 600 aproximadamente.
 - Detonación: 700m
 - Daño: Medio-Alto ; Efectivo para destruir MRAPs y APCs y deshabilitar VCIs.
 - Velocidad del proyectil: Medio
- PG-7VR: (Muy pesado)
 - Tipo: HEAT
 - Rango máximo: 300m aproximadamente.
 - Detonación: 450m
 - Daño: Alto; Destruye sin problemas VCIs, BTRs, APCs, MRAPs e incluso tanques sin blindaje adicional. Posee la capacidad de deshabilitar tanques pesados en función del ángulo y de la cantidad de proyectiles usados.
 - Velocidad del proyectil: Lenta y con mucha caída (difícil de disparar)
- OG-7V:
 - Tipo: Fragmentación (AP)
 - Rango máximo: 400m aproximadamente.
 - Detonación: No detona cuando pasa los 400m
 - Daño: Medio-Alto. Posee un rango letal aproximado de 30m del impacto.
 - Velocidad del proyectil: Lenta
- TBG-7V:
 - Tipo: Termobárica (AP)
 - Rango máximo: 400 para daño máximo.
 - Detonación: No detona

- Daño: Alto; Volatiliza todo lo que exista a 20m del impacto.
 - Velocidad del proyectil: Muy lento
- Type-69: (no recomendado por poco realismo e ineffectividad)
- Tipo: HE (AA y AP)
 - Rango máximo: 800m
 - Detonación: 900m
 - Daño: Medio-Alto; Es como disparar un OG-7V
 - Velocidad del proyectil: Medio

