



Tutorial di base sull'uso dei LAT/HAT

In questo tutorial metterò sul piatto i miei 6 anni di esperienza in PR per quanto concerne l'uso di ogni singolo *LAT/HAT* presente in gioco!

LAT

Sommario

I *LAT* (*Light Anti-Tank Weapon*) o Antic carri Leggeri sono armi destinate al lancio di razzi anticarri con una testata "leggera" cioè capace di danneggiare seriamente APC, IFV e mezzi leggeri ma non è capace di penetrare corazze più spesse, come quelle dei MBT (*Main Battle Tank*) o Carri Armati, ed in PR è disponibile solo ed unicamente per il kit *Rifleman Anti-Tank*.

Questo kit è dedicato all'abbattimento di mezzi leggeri o poco blindati, brillando specialmente in ambito boschivo ed urbano grazie ad una maneggevolezza superiore; rispetto all' *Heavy Anti-Tank* i leggeri hanno un tempo di dispiegamento dell'arma molto rapido, nell'arco dei 3-4 secondi, inoltre la velocità con cui il cono di mira si chiude è identico a qualsiasi altra arma di piccolo calibro disponibile alla fanteria, quindi in 2-3 secondi di mira avrete la precisione massima, ma presenta il malus di avere una traiettoria a parabola oltre i 100-150m, fatto che ne restringe il range d'uso ad un massimo di 200-250m, oltre sarà difficile colpire con efficacia il bersaglio. Questo porta l'arma a dare il suo massimo negli scontri ravvicinati, dove l'operatore può sfruttare al massimo i vantaggi dell'arma. Con i *LAT* non potrete sparare da sdraiati, tranne che per un'eccezione. Per altre informazioni consultate il manuale.

Tipologie

Gli *HAT* in PR sono vari, quindi cambiano da fazione a fazione ma anche da standard ad alternativo, quindi vi mostrerò le varie differenze.

N.B. tutte le immagini si riveriscono a tiri sui 100m, quindi dove il colpo è preciso al 98%; per tiri superiori/inferiori starà al giocatore alzare o abbassare da se per la tacca di mira.

LAT con Ironsight

USA/USMC/Francia/Gran Bretagna/IDF/Canada/Olanda



ILAW Inglese

Queste fazioni hanno AT con nomi differenti ma non sono altro che lo stesso modello, quindi le nozioni di uno valgono per tutti.



Tacca di mira e disponibilità di range

Per questi AT, quando si preme Q, i range possibili sono molti, quindi se si conosce la distanza precisa del bersaglio è molto facile settare la tacca di mira



Tiro ad un APC a 100m

Per questa tipologia di *AT*, il tiro a 100m è semplicissimo, basta posizionare il bersaglio nel centro della tacca di mira e premere il tasto di fuoco. Avete a disposizione un solo razzo, il danno è alto ma varia a seconda del tipo di APC/IFV che starete affrontando, ma la regola standard è: sul fronte lo danneggerete, sul lato lo danneggerete seriamente e proteste azzopparlo, cioè non potrà muoversi, mentre colpendo sul retro potrete distruggerlo (per alcuni l'esplosione avviene dopo anche diversi secondi).

Il kit *LAT* alternativo per gli americani, ed il kit *LAT* per gli IDF, i Canadesi ed Olandesi invece presenta il LAW



M72A6 LAW

Questo *AT* presenta due colpi, ma avrà un danno inferiore. Personalmente tendo a preferire l'*ILAW* per un danno maggiore al mezzo, rispetto a portare più munizioni.



Tacca di mira e disponibilità di range

Inoltre, come si nota dall'immagine, i range che si possono scegliere per il tiro sono minori, inoltre, ed è una nota puramente personale, la tacca di mira è più invasiva.

Per il tiro a 100m basterà settare a 100m, posizionare il bersaglio nel centro della tacca di mira e premere il tasto di fuoco.

Russia/MEC/Militia



RPG-26

L'RPG-26 è un AT totalmente diverso dal precedente: in primis il colpo ha una volata più accentuata e più lenta, quindi il razzo colpirà il bersaglio con un ritardo molto maggiore, ciò vuol dire che per un tiro ad un bersaglio stazionario dovrete essere sicuri che il bersaglio non si muoverà da lì a 6-7 secondi, quindi attendete, mentre per i bersagli in movimento le cose si fanno più ardue e si traduce tutto in esperienza, non ho particolari suggerimenti. Inoltre la tacca di mira e i range sono molto diversi.



Tacca di mira e disponibilità di range

I range sono quelli mostrati nell'immagine, quindi per un tiro a 100m avrete a disposizione solo una tacca a 50m, dovrete quindi alzare di conseguenza come mostrato nell'immagine sottostante



Tiro ad un APC a 100m

Dovrete tenere quindi il bersaglio poco al di sotto la punta del triangolo della tacca di mira. Il danno è paragonabile all'ILAW.

Per i kit alternativi di Russia e Militia invece il discorso è molto diverso, infatti se l'arma è la stessa, cambieranno le tacche di mira. Inoltre il discorso per l'alternativo della Militia è applicabile anche per il *LAT* delle fazioni insorte (Insorti, Talebani, Hamas).



RPG7V2 Russo



RPG7 Militia, Insorti, Talebani, Hamas

Prendiamo in considerazione i due casi:

-RPG7V2 Russo: Vedi sezione *LAT con Ottica*

-RPG7 Militia, Insorti, Talebani, Hamas questo AT presenta due colpi, ha un basso danno ed inoltre, per mia esperienza personale, "scoda" molto, cioè spesso non colpisce nel punto preciso ma finisce nel bordo di un ipotetico cerchio. Per esperienza personale è il più difficile da padroneggiare, come tutte le altre varianti dello stesso.

N.B. per la militia è disponibile selezionando il kit *LAT* alternativo.



Tacca di mira e disponibilità di range

Come potete vedere dall'immagine, il range minimo è di 200m, quindi per un tiro a 100m il trucco è posizionare la tacca di mira come mostrato nell'immagine sottostante



Tiro ad un APC a 100m

Nel dettaglio:



LAT con Ottica

Russia

-*RPG7V2 Russo*: questo AT presenta due colpi, ha un basso danno ed inoltre, per mia esperienza personale, "scoda" molto, cioè spesso non colpisce nel punto preciso ma finisce nel bordo di un ipotetico cerchio. Presenta una BUIS, cioè si potrà optare per un ottica o un ironsight. Inoltre presenta anch'esso il bipiede, caratteristica che donerà la possibilità di *poter sparare anche stando sdraiati*. E' l'unico LAT nel gioco a poter sfruttare questa caratteristica!! Come anche la sua controparte *HAT*!

N.B. usando l'ironsight non si potrà accedere ad una finestra per i range.



Tacca di mira e tiro a 100m

Usare l'ottica di mira è un discorso molto difficile, siccome è di difficile lettura. Per un tiro a 100m il trucco è mostrato nell'immagine, mentre per tiri superiori dovrete alzare di conseguenza (se è il doppio lo posizionate nel sentro della riga che termina col numero 3). Per conoscere la distanza dal bersaglio, vi viene in aiuto l'ottica: posizionando il bersaglio nella parte evidenziata in **rosso**, in modo tale che il bordo della tacca rientri nel punto di altezza massima del bersaglio, saprete la distanza tra voi ed il bersaglio e fare i calcoli di conseguenza. Nell'immagine sottostante potete vedere come usare quest'opzione. Grazie a =ITW= Butcher per l'immagine e l'aiuto.

N.B. questo vale solo dai 200m in su.



Uso delle varie tacche dell'ottica

Cina



PF-89

Per il lato prestazioni, il PF-89 è paragonabile all'RPG-26, quindi ha un colpo lento.



Ottica e tiro a 100m

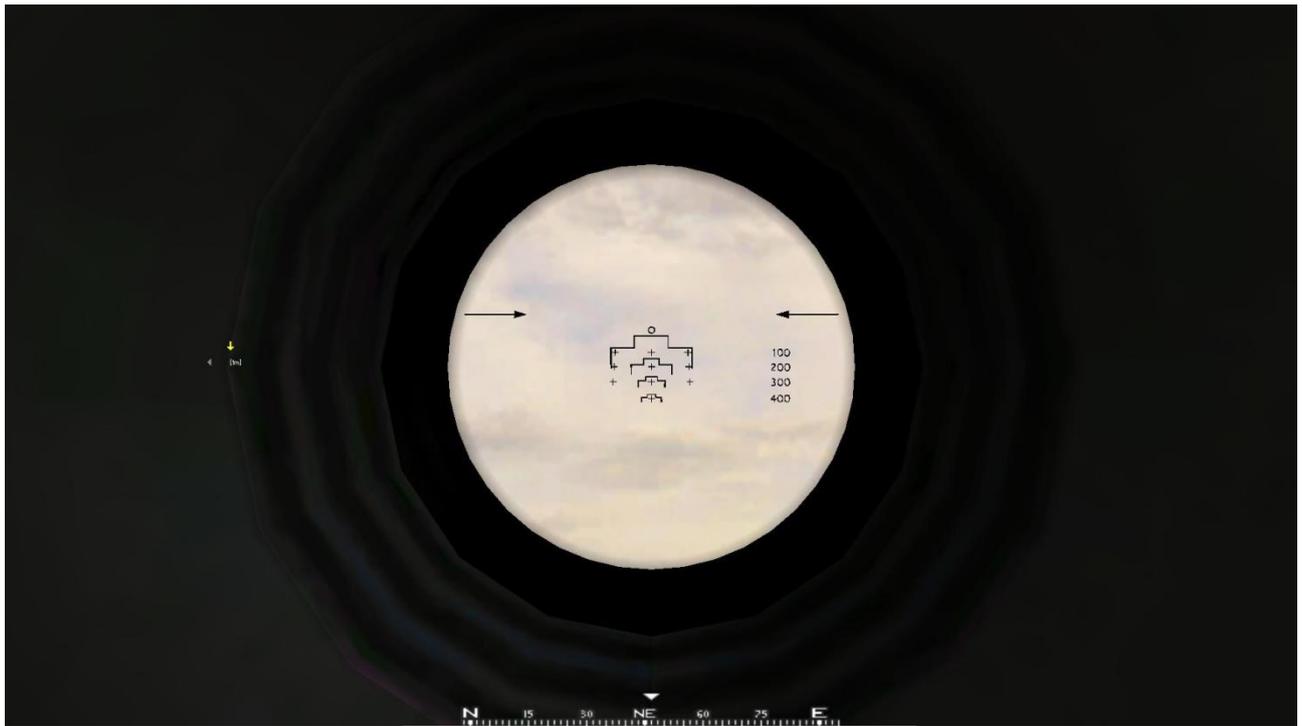
Com'è possibile vedere dall'immagine, l'ottica presenta un comodissimo reticolo di mira con i metri relativi, quindi basta conoscere la distanza dall'obbiettivo e posizionare il + al centro relativo alla distanza desiderata e fare quindi fuoco.

Germania



PzF-3

Il PzF-3 tedesco come prestazioni è paragonabile all'ILAW americano, anche se presenta un colpo molto più rapido ed una traiettoria leggermente più parabolica.



Ottica

Com'è possibile vedere dall'immagine anche il PzF-3 presenta un comodo reticolo nell'ottica con assegnato un + centrale alla distanza relativa e mettere il bersaglio al centro del +, come mostrato nell'immagine sottostante



Ottica e tiro a 100m

Per un tiro preciso è necessario porre il + centrale esattamente nel punto centrale del bersaglio; nell'immagine si può notare come io miri esattamente nel centro del WZ-551 cinese. Se non si segue questa regola si rischia di mancare il bersaglio.

N.B. il PzF-3 è il *LAT* con il più alto tempo di dispiego nel gioco, circa 8 secondi, quindi tenete conto sul campo. Inoltre l'*HAT* tedesco è identico, monta solo una testata differente, ma lo affronteremo in seguito.

HAT

L'*Heavy Anti-Tank* è un kit adibito al combattimento contro qualsiasi classe di mezzo, che sia leggero o pesantemente corazzato come i Carri Armati. Come kit è capace di abbattere bersagli a qualsiasi distanza e, a seconda della tipologia che vedremo a breve, di brillare specialmente negli ingaggi a lunga distanza; rispetto al *Light Anti-Tank*, i pesanti hanno un tempo di dispiegamento enormemente superiore, può variare tra gli 8 ed i 10 secondi, a cui può aggiungersi la chiusura del cono evidenziato come due parentesi [] che si chiudono, che richiedono tra gli 8 ed i 10 secondi aggiuntivi e tra i 3 ed i 6 secondi per il lancio del razzo(vedremo dopo nel dettaglio) quindi il tempo in cui sarete totalmente indivesi si aggirerà attorno ai 25 secondi. Presentano sia razzi con tiro arcuato che con tiro a parabola ma presentano tutti un'ottima precisione nel colpire il bersaglio. Inoltre il missile deve percorrere circa 20 metri prima che la testa risulti attiva ed esploda al contatto, contro i 8-10 dei *LAT*, questo porta l'arma a dare il suo massimo negli scontri a media e lunga distanza, dove l'operatore può sfruttare al massimo i vantaggi dell'arma. Come per i *LAT* non potrete sparare da sdraiati, tranne che per un'eccezione. Per le nozioni base del kit consultate il manuale.



Fig. 1a



Fig. 1b

Nelle due immagini sovrastanti è possibile osservare il dettaglio delle parentesi [] (lato destro e sinistro all'interno dell'ottica) per alcuni HAT nella Fig. 1a le parentesi sono al massimo dell'apertura, quindi sparare comporterà il mancare totalmente il bersaglio, nella Fig. 1b le parentesi sono chiuse e si ha la massima precisione. Gli HAT si dividono in due grosse categorie: i filo guidati ed i non guidati

HAT Filo Guidati

USA/USMC/Gran Bretagna



Francia/MEC/Canada



Se i primi (**USA/USMC/Gran Bretagna**) presentano lo stesso modello di HAT ma con nomi diversi, i secondi (**Francia/MEC/Canada**) presentano lo stesso modello di HAT, ma per entrambi il metodo di utilizzo è identico.

Dopo aver estratto l'arma, aver aspettato il tempo di montaggio si mira e si aspetta la chiusura delle parentesi. Per questi HAT bisogna tenere premuto il pulsante di fuoco per far partire il razzo, vedrete infatti nell'angolo basso destro una scritta verde "Seek" per un tempo che varia tra gli HAT; dopo vari test: 3 secondi per l'Eryx, 4 per lo SHAW USA/USMC e ben 6 secondi per il LAW Inglese.



Ottica e tiro a 450m. Notare il "Seek"

Stare sdraiato non contribuirà alla precisione dell'arma, inoltre non sarà possibile fare fuoco in questa posizione.

Hanno ottima precisione ed un ottimo danno. Danneggia gravemente carri se presi frontalmente o sul lato, li distrugge se presi posteriormente oltre a qualsiasi altro mezzo leggero/APC/IFV.

Il kit HAT standard per l'USMC è lo SMAW che tratteremo a breve.

Nota: Dalla versione 1.3.5 in tutti gli HAT filoguidati, oltre i 350-400 metri, il missile comincerà a perdere la sua traiettoria rettilinea, disallineandosi dal suo asse. In altre parole il missile acquisterà una traiettoria randomica impedendovi di colpire il bersaglio a distanze elevate.

HAT Non-filo Guidati

USMC

Come anticipato, per l'USMC è lo SMAW, mentre l'alternativo è lo SHAW.



SMAW

Come potete vedere, lo SMAW presenta due testate:

- High Explosive Anti-Tank: serve per abbattere mezzi pesantemente corazzati. Danneggerete seriamente i carri mentre distruggerete con un colpo qualsiasi mezzo leggero/APC/IFV. Ha uno scarso danno AoE per la fanteria. Avrete 2 colpi a disposizione.

- High Explosive Dual Purpose: serve per abbattere mezzi leggeri/APC/IFV, non li distruggerete istantaneamente ma esploderanno dopo pochi secondi. Ha area d'esplosione molto alta, quindi è possibile danneggiare bersagli multipli se sono vicini tra loro, quindi ottimo per abbattere gruppi di fanti o mezzi. Non eccelle contro i carri. Avrete un solo colpo a disposizione.

Lo SMAW presenta un tiro identico all'ILAW LAT, quindi un tiro a parabola ma veloce. Sfortunatamente monta un ottica ACOG dove è difficile misurare l'alzo per il tiro



Ottica e tiro a 100m.

Fortunatamente l'arma presenta un "Sighting Rifle" un fucile incorporato che spara colpi traccianti per i tiri a lunga distanza. Quindi si seleziona questo fucile e si sparano vari colpi per capire l'alzo esatto, si seleziona la testata desiderata (**IMPORTANTE!!** mai spostare o muovere il mouse durante tale procedura) si mira e dopo 1,5-2 secondi si può già sparare con la massima precisione. Lo SMAW presenta una BUIS, quindi si potrà alternare l'uso di un Ironsight.

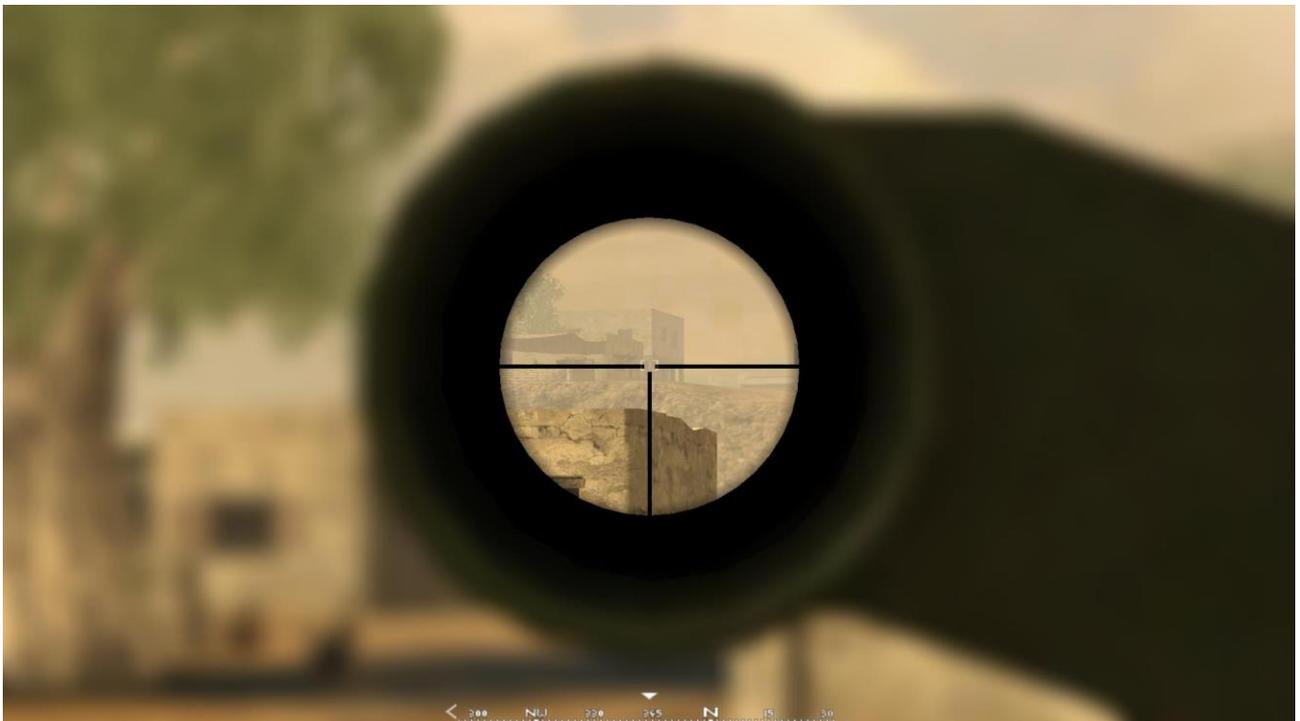
Consiglio l'uso dello SMAW solo in scontri CQB, quindi nelle boschive o nelle urbane, mentre nelle mappe aperte usate lo SHAW del kit alternativo, è molto più affidabile per i tiri a lunga distanza.

IDF



Matador-MP

Il Matador è l'*HAT* per la fazione IDF, anche se non è filo guidato, presenta la chiusura delle parentesi [] tipica di quella classe di *HAT*. Ha un solo colpo, Danneggia gravemente carri se presi frontalmente o sul lato, li distrugge se presi posteriormente oltre a qualsiasi altro mezzo leggero/APC/IFV.



Ottica.

Germania/Olanda



PzF-3

Non è altro che il la versione *HAT* del *LAT* tedesco quindi per il tiro valgono le medesime regole. Razzo veloce, con traiettoria arcuata, un solo colpo. Danneggia gravemente carri se presi frontalmente o sul lato, li distrugge se presi posteriormente oltre a qualsiasi altro mezzo leggero/APC/IFV.



Ottica e tiro a 300m

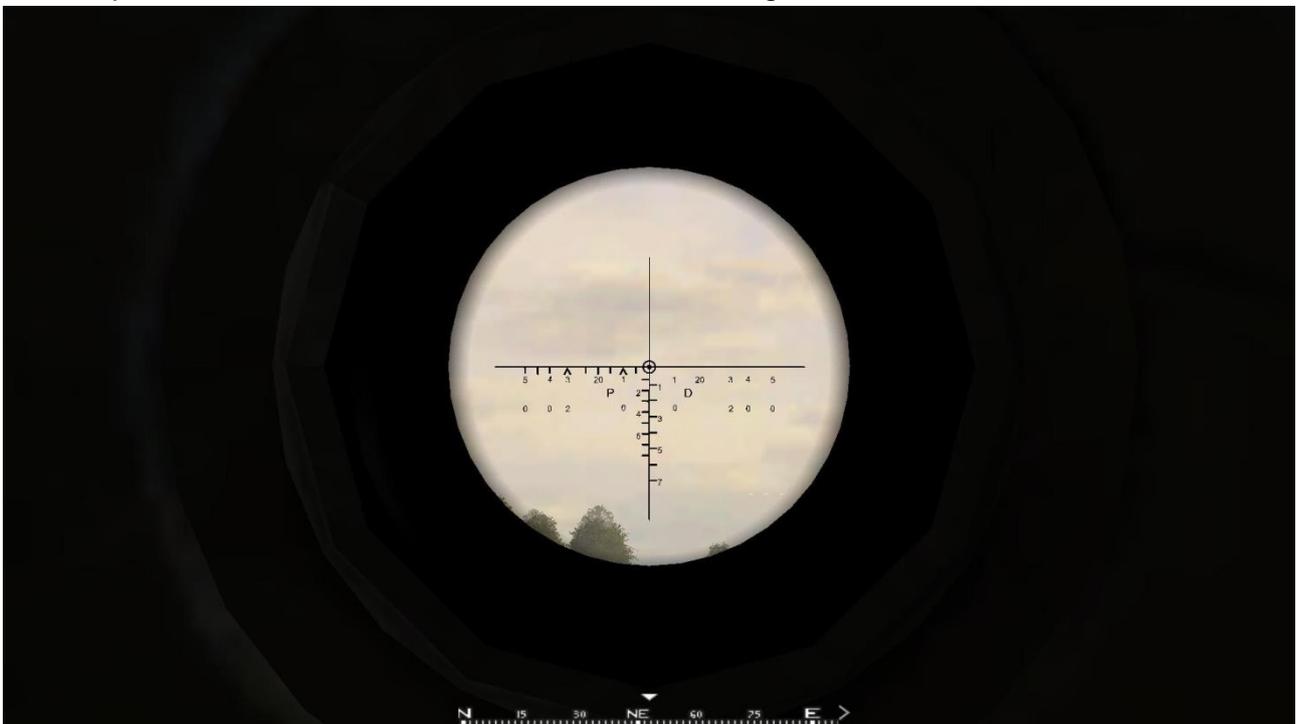
Notare che anche a questa distanza, il + centrale dell'ottica combacia col centro perfetto del carro.

Cina



PF-98

Il PF-98 cinese è un *HAT* simile al PzF-3 ed allo SMAW, cioè ha una traiettoria arcuata ma, al contrario di quest'ultimo, vi vengono in aiuto due strumenti: il primo è un ottica con reticolo per determinare l'alzo come si vede dall'immagine



Ottica e reticolo

L'altro è un comodissimo misuratore di distanza incorporato, cioè ponendo il bersaglio al centro del mirino, avrete un numero rosso in basso a destra dell'ottica (*Fig. 2a*) che vi indicherà la distanza dell'obbiettivo, poi voi dovrete regolarvi di conseguenza. Nella *Fig. 2b* si riferisce ad un tiro da 293m, e potete vedere come io ponga il bersaglio nella barra tra il n°2 ed il n°4, che stanno ad indicare 200 e 400m rispettivamente, quindi quella barra indica i 300m.



Fig. 2a



Fig. 2b

Non avete a disposizione le parentesi [] quindi consiglio di aspettare tra i 3 ed i 5 secondi stando in mira fermi prima di aprire il fuoco. Avrete un solo colpo, traiettoria arcuata ed il razzo risulta essere abbastanza veloce. Danneggia gravemente carri se presi frontalmente o sul lato, li distrugge se presi posteriormente oltre a qualsiasi altro mezzo leggero/APC/IFV.

Russia



RPG-7 con testata HEAT

Il pesante russo presenta caratteristiche simili alla sua controparte leggera, cioè un ottica ed un ironsight, una traiettoria arcuata, "scodamento", due colpi e danneggia gravemente carri se presi frontalmente o sul lato, li distrugge se presi posteriormente oltre a qualsiasi altro mezzo leggero/APC/IFV. Inoltre presenta anch'esso il bipiede, caratteristica che donerà la possibilità di poter sparare anche stando sdraiati, ed è l'unico HAT nel gioco a poter sfruttare questa caratteristica!!

N.B. usando l'ironsight non si potrà accedere ad una finestra per i range.

L'ottica, anche se identica all'*LAT* non può essere usata allo stesso modo, perchè testata più grossa = maggiore caduta del colpo, l'immagine sottostante mostra come avere un tiro preciso a 100m



Ottica e tiro a 100m

Dovrete quindi piazzare il bersaglio al di sotto della linea che sottostante i numeri 5-4-3-2-1 a sinistra e 1-2-3-4-5 a destra. Anche in questo modo non avrete una precisione del 100% dovuta alla caratteristica del missile di "scodare" durante il percorso.

Talebani/Hamas/Militia/HAT Russo Alternativo

Queste fazioni altro non hanno che lo stesso RPG di cui ho appena finito di trattare ma senza ottica, quindi provvisto del solo Irosight. Valgono le stesse regole di prima, ma solo ed unicamente quello Russo presenta il bipiede per il tiro da sdraiati; inoltre potrete tarare la tacca ad un minimo di 100m, il che rende il tiro a 100m molto più facile .



Tacca di mira e disponibilità di range

Aggiunte

1. La priorità, in ordine d'importanza, dei vostri obiettivi sono: Carri - APC/IFV - Truck - Jeep - Elicotteri - Fanti.
2. Esatto, se siete abbastanza bravi potreste abbattere perfino qualche elicottero troppo spavaldo; questo risulta estremamente facile con gli HAT filoguidati, inoltre il pilota non avrà nessun segnale come per i razzi AA.
3. Se state ricaricando da un pacchetto munizioni state leggermente lontani e non direttamente sopra, avrete molte più chance di ricarica il colpo prima di esaurire il pacchetto.
4. Se avete combattuto, quindi avete usato munizioni/granate/fumogene/field dressing sappiate che queste avranno la priorità, cioè verranno ricaricate per prime, e poi verrà ricaricato il colpo.
5. Se avete delle casse richiedete sempre un rifileman semplice e usate il pacchetto di munizioni per ricaricare, in questo modo la cassa durerà maggiormente = più razzi

6. Non prendete mai un bersaglio frontalmente, ma aggiratelo e colpitelo dove è più vulnerabile, oppure mirate ai cingoli se volete solamente bloccarlo sul posto per farlo poi finire da un mezzo amico.
7. Usate l'ambiente a vostro vantaggio, se siete in un'urbana aspettate che sia il mezzo ad uscire dall'angolo che mirate, e non voi ad uscire, nelle boschive sfruttate avvallamenti o rocce per muovervi attorno al bersaglio senza farvi vedere. Se quando vi sporgete per sparare venite soppressi non uscite mai dallo stesso punto, cambiate posizione.
8. Se possibile muovetevi sempre in coppia, meglio se con un rifileman, e meglio ancora se sà anch'egli usare un AT. Dopo che avrete sparato potrete subito ricaricare, se verrete abbattuti il compagno potrà subito recuperare il kit e sostituirvi/arretrare.
9. L'audio è vostro amico, capire che mezzo sta arrivando vi dà un vantaggio notevole. Ne segue di conseguenza che anche capire che tipologia esatta di mezzo sia vi dà un ulteriore vantaggio, e parlo della capacità del mezzo di *montare ottiche termiche*. Sapere che un BTR80A russo non ha il *termico*, mentre un BMP-3 si può veramente cambiare il tipo d'approccio. Esempio potrò usare delle fumogene (se non ha un termico) per attirare la sua attenzione in una direzione, mentre mi muovo da tutt'altra parte per poi sparare o arretrare.
10. Prima di richiedere il kit, chiedere sempre al proprio Squad Leader se tale kit può essere necessario!

Fine della guida, spero che vi possa essere d'aiuto e che sia abbastanza completa/comprensibile. Per qualsiasi domanda non esitate a contattarmi qui sul forum, sul topic o via PM, sarà mio piacere provare ad aiutarvi ulteriormente. Inoltre potete fare tutte le prove che volete in locale, grazie a questa comodissima guida tradotta da Roy (<http://www.clan-ei.com/Newforum/index.php?topic=56.0>)

Con grande piacere.
PR.IT [EI]Aragorn89

