

Guía del francotirador en AirSoft, por Sniper



Este artículo está dedicado a todos aquellos de vosotros-as, que quieran practicar y llevar a cabo el arte del francotirador dentro de los juegos de simulación. Un tirador selecto o francotirador, debe tener muchas cualidades que un jugador normal de AirSoft no posee. Deben ser pacientes, inteligentes, y disfrutar de una perfecta puntería. Intentaré cubrir las partes fundamentales en éste artículo, las cuales debe tener un excelente francotirador en AirSoft.

Tácticas para el tirador de élite

La función de un francotirador en un juego de AirSoft es el proporcionar a sus equipos de observación de inteligencia y de eliminar a otros jugadores con disparos a de larga distancia para eliminar a determinados jugadores del equipo contrario. Esto causa bajas en el equipo contrario limitando sus movimientos, asustándolos y minando su moral, a la vez que se consigue causar confusión entre ellos (especialmente si los blancos eliminados son jefes de grupo u OICs).

Rifle: para ser un buen francotirador, debes de tener un fusil acorde a estas necesidades, las cuales son:

- Debe tener un alcance capaz de aprox. 50-60 metros.
- Velocidad de salida de la bola de 135 mts/segundo ó más.
- Debe ser duro para el trato al que va a ser sometido.
- Debe ser capaz de montar una mira telescópica y un posible bípode.
- Munición: el peso de las bolas es muy importante, ya que afectan en gran medida a la precisión. El peso óptimo para una bola depende del arma usada. Muchos de éstos fusiles requieren bolas que van de 0.3 o 0.36 gramos, pero otros modelos requieren mucho menos peso. La bola debe ser lo suficientemente pesada para:

1. Ser afectada por el contra giro de efecto del hop-up.

2. Que no la afecten condiciones naturales como el viento

Puntería: los tiradores selectos deben tener una excelente puntería. Deben ser capaces de asumir una posición, apuntar, controlar su respiración y apretar el gatillo.

Posición del cuerpo: un francotirador debe ser capaz de asumir una buena posición. Ésta es aquella en la cual el tirador es capaz de relajarse y concentrarse mientras controla a los blancos enemigos. Los elementos de esta buena posición son:

- **Mano de apoyo:** un tirador usa su mano de apoyo para sostener la culata del rifle. La mano de apoyo debe ser puesta cerca de la punta de la cantonera. Para alzarla, el tirador debe ceñir su agarre alrededor de la culata, y para bajarla debe aflojarla.
- **Cantonera:** poner la cantonera de la culata firmemente en el hueco del hombro.
- **Mano de disparo:** debe estar situada en el pistolete. Los dedos corazón, anular e índice deben aplicar presión hacia atrás, para mantener el rifle firmemente sujeto al hueco del hombro. El pulgar debe estar situado por encima de la parte superior del pistolete. El índice debe estar en el gatillo, pero sin tocae el pistolete, porque desestabilizaría la posición del rifle cuando se disparara.
- **Codos:** deben estar en posición cómoda que proporcionen apoyo.
- **Caretera:** siempre en la misma posición y altura. Si la cambias, causará imprecisión.
- **Soporte de tus huesos:** tus huesos son los que proporcionan estabilidad y soporte del rifle.
- **Relajación muscular:** cuando se usan los huesos para apoyarte, uno es capaz de relajar los músculos. Tensos te harán temblar, y causarán el consiguiente movimiento del arma.
- **Punto natural de apoyo:** es cuando el rifle descansa naturalmente en posición prona. Para encontrar éste punto, el tirador debe relajarse al máximo (incluso cerrando los ojos y respirando profundamente). Cuando lo haya conseguido, el rifle estará apuntando hacia este sitio de manera natural. El tirador debe entonces ajustar su cuerpo hasta el punto natural de mira del blanco. Para cambiar la elevación del rifle en este punto natural de mira, uno debe dejar sus hombros en el mismo sitio y mover su cuerpo hacia delante o atrás.

- Posición de fuego estabilizada: el tirador debe encontrar esa posición la cual le ofrezca el máximo de cantidad posible de camuflaje. Aparte de escoger una posición, el tirador debe usar tanto apoyo como le sea posible y usar la posición prona lo más posible.

Tipos de posiciones de fuego: el tirador de elite debe hacer uso de todos los apoyos artificiales que le sea posible. Las diferentes tipos de posiciones de fuego son:

- Suspensión en prono: es la posición de fuego más estable. Debe ser usada siempre que sea posible. Para llevarla a cabo, el tirador debe tumbarse y apoyar su arma en un soporte.
- Suspensión sin apoyo prono: esta es una posición estable muy recomendable también. En lugar de usar un bípode u otro objeto para apoyar su arma, el tirador usa su mano de apoyo.
- Posición sin apoyo de rodillas: puede ser llevada a cabo rápidamente y durante cortos periodos de tiempo, para abrir fuego sobre maleza u otro objeto. En ésta posición, el tirador pone una rodilla en el suelo y su mano de apoyo bajo el arma para agarrar a la mano de disparo.
- De rodillas con apoyo de la correa portafusa: es básicamente igual que la anterior, excepto que la correa portafusa es usada como apoyo. Esta debe agarrarse alrededor del hombro de la mano de apoyo, y ésta debe ser ahuecada y relajada bajo el arma, permitiendo a la correa el soportar el peso del arma.
- De pie con apoyo: esta es la última de las posiciones soportadas, y debe ser evitada en la medida de lo posible. Para adaptar esta posición, el tirador debe estar detrás de un apoyo horizontal como un árbol o un poste. El tirador debe descansar la mano de apoyo contra el apoyo, y formar una V con el pulgar y el resto de los dedos. Debe entonces apoyar el arma en esta V, con la culata contra su hombro.
- Posición Hawkins: solo puede ser usada cuando se dispara hacia abajo en un edificio, tejado o colina. Es básicamente la posición prona, pero el tirador debe hacer un puño con la mano de apoyo y ponerla bajo el arma para apoyarla.

Control de la respiración: antes de disparar, debe tener un ritmo normal de inspiraciones-expiraciones. Cuando esté listo para disparar, el tirador tomará una profunda inspiración y se detendrá aguantando el aire, para evitar que el cuerpo se mueva. Puede ser fácilmente aguantada durante 10 segundos.

Control del gatillo: el francotirador debe ser capaz de disparar sin mover el arma. El dedo índice debe estar tan bajo como se pueda EN el gatillo, sin

tocar el guardamontes. Es causa normal que el tirador mueva el arma si mueve o sacude el gatillo.

Completar la secuencia: después de realizar un disparo, el francotirador debe ser capaz de realizar otro, SIN moverse o cambiar su posición de ninguna manera, manteniendo su dedo en el gatillo y sin dejar de mirar por la mira telescópica.

Ropa y equipo

Uniforme: un francotirador debe estar siempre bien camuflado. La necesidad mínima es la de un uniforme completo de camuflaje si estás jugando en terreno de bosque, o Negro o de camuflaje urbano, si estás jugando en zonas edificadas.

Prenda de cabeza: la cabeza de un tirador de elite debe estar cubierta por el propio camuflaje. Bastará con una boina, gorra o red de camuflaje de cabeza.

Protección para la cara: una máscara protege y ayuda al camuflaje tanto para terreno vegetal, como para ciudad. En gafas, las tácticas de asalto de los SWAT, o unas gafas estandar están bien.

Ghillie suit: es lo último en camuflaje usado por los francotiradores. Esconde el movimiento, la posición, pero esto te hace ser invisible.

Accesorios para las armas

Miras Telescópicas: en mi opinión, son el accesorio más importante del equipo. Alguna gente me dice que en el AirSoft no hay rango suficiente para hacer una mira útil, pero no estoy de acuerdo. Un blanco a más de 30 metros puede ser difícil de abatir con la mira normal de metal de tu arma, pero puedes apuntar exactamente a donde quieras, teniendo el arma perfectamente ajustada y colimada con la mira. Personalmente prefiero la Tasco de 4 x 40 que trae el PSG. Esta mira está hecha para AirSoft, y no se nubla cuando miras a diferentes distancias. Cuando elijas una mira, el primer número es el grado de aumento -4, y el segundo es el diámetro de las lentes en el frontal de la mira -40.

Visores de punto rojo: son buenos para el francotirador urbano. Cuando el enemigo está cercano, ofrece precisión sin aumento.

Láseres: en mi opinión, son muy útiles, pero los uso poco porque normalmente le informan al enemigo de donde está tu posición, y ¿para qué? ¿para verificar tu impacto?, si para eso puedes hacerlo con la mira telescópica siempre.

Trazadores: no tengo experiencia con el trazador, pero es la misma trampa que el laser. La única diferencia es que queda el efecto muy espectacular y es muy vistoso llevar un “silenciador” en tu arma, pero para eso adquiere un silenciador.

Silenciadores: algunos “expertos” dicen que le añaden longitud al cañón...(JAJAJA!) pero con un buen cañón largo de francotirador, el silenciador debería ser muy ancho. Se ve el arma muy espectacular con el montado, pero os aclaro que SU VERDADERA MISIÓN es la de apantallar y disminuir el sonido que hace la bola al salir por el cañón.

Bípode: normalmente no uso bípode, porque me basta con la posición prona, pero no es mala idea el tener uno para ciertas ocasiones.

Munición

Y llegamos a la madre del cordero... las bolas a usar. La siguiente información debe ser tomada muy en cuenta a la hora de que dependiendo el PESO que uses, determinará drásticamente el rendimiento de tu rifle. Si la calidad de la bola es “patatera con denominación de origen” de lo mala que es su calidad, así será y se comportará tu arma. Hay diferentes tipos de BBs, todas con diferentes tamaños. Aquí van los que yo conozco, tanto por experiencia personal de uso, como por noticias, comentarios, etc que nos han llegado.

- **0.10, 0.12 y 0.15 gramos**
Demasiado ligeras para hacer que reaccione el hop-up de cualquier fusil eléctrico, porque no hay variación ninguna en sus trayectorias por mucho que regules tu mando. Son muy susceptibles al viento y otros sucesos naturales (humedad, presión atmosférica, etc), con lo cual se afecta mucho la precisión. Las recomiendo para armas de corta distancia, pistolas de muelle, y subfusiles sobre todo, y son ideales para CQB.
- **0.20 gramos**
Van muy bien para el PSG-1, pero por ejemplo, no son buenas para el APS-2 SV. Depende del fusil. Es el estandar de peso, y la mayoría de las AEGs la usan. Recomiendo las Marui, Omega y American Eagle. Pero todavía siguen siendo un poco ligeras...
- **0.25 gramos**
Son las indicadas para el francotirador, especialmente si su arma está equipado con HOP-UP ajustable. Para el PSG-1, van bastante mejor, pero todavía hay mejores bolas por ahí fuera...

- **Maruzen APS Grand Master 0.29 gramos**
Maruzen fabrica estas bolas diseñadas especialmente para incrementar el rendimiento de los fusiles de francotirador debido a su relativo peso medio-alto. Personalmente no las he probado, pero parecen ser de bastante calidad.
- **Maruzen Sniper 0.30 gramos**
Estas ya son bolas especialmente para francotiradores, por su alto peso. Su trayectoria es muy recta con su rifle (el APS-2 versión de francotirador). Por supuesto, la velocidad se aminorará ligeramente, pero es un buen cambio por un poco de precisión.
- **0.36 gramos**
Peso pesado de bola, está diseñada para tiradores selectos y puntería. Se consigue mucha más precisión con el rifle, pero la velocidad se acorta alarmantemente. Estas son, a la vez,, estimadas como las bolas de los francotiradores, y la promedio de los tiradores.
- **0.40 gramos**
Son las más pesadas que solo las usan francotiradores expertos, y saben como la caída de velocidad y como solucionar el sonido de la bola: debido a su peso, va muy lenta, tomando más tiempo para alcanzar su blanco potencial, aparte de que se esté moviendo. La mejor solución para este problema de largo rango sería probablemente el montar un silenciador. La precisión de estas bolas de todas formas, es la mejor.
- **NOTA:** hay que aclarar, que no me hago responsable del mal uso que hagáis con los pesos de las bolas. Debeis saber ante todo que el uso de un mayor peso de bolas, desgasta antes la goma del mecanismo en progresión geométrica, debido al inmenso esfuerzo que debe hacer la cámara para imprimir el movimiento rotativo. Si una cámara normal está preparada para 30000 disparos con 0.20 gramos, si utilizas 0.40, este porcentaje de vida útil se reducirá a tan sólo 2 ó 3000 disparos. Dependiendo que bola elijas, tus resultados variarán. Diría que las de 0.36 y 0.30 gramos son las mejores elecciones para el francotirador, con un arma especial. No se os ocurra meter una bola en una pistola de muelle, porque con suerte si la dispara, sólo llegará a la punta de vuestro zapato, y poco más o menos el mismo efecto conseguiréis con un arma fusil eléctrico.

Rifles

Hay varios fusiles de AirSoft que son para francotiradores. Muchas de estas replicas pueden ser actualizadas: mejores motores, muelles, cilindros, cañones, baterías, etc...De la siguiente lista, he usado algunos, y de los demás digo lo que me ha llegado en forma de comentarios noticias, etc.

Eléctricos

Heckler&Koch PSG-1



Soy el feliz propietario de uno de ellos. La versión de fábrica, tiene un poco más de alcance que una AEG normal, pero con bolas de buena calidad y con buena colimación, he conseguido eliminaciones de 60 metros. La característica principal de ésta réplica que la hace única, es que la caja de engranajes comprime automáticamente el muelle DESPUÉS de cada disparo, para realizar el siguiente. Esto significa que cuando aprietas el gatillo, el muelle está listo y amartillado, no como el resto de las AEGs, las cuales, cuando el gatillo es pulsado, debe reconducir el muelle y comprimirlo para producir otro disparo. Es muy cómodo, porque culata, caretera, pistolete, gatillo y cantonera, se adaptan al tamaño del tirador. El largo canon ayuda mucho a la hora de la precisión. Se le puede añadir fácilmente un silenciador, para añadir más realidad a la réplica y viene de fábrica con una mira telescópica Tasco de 4 x 40.

Heckler&Koch SG-1



No lo considero un verdadero fusil de tirador. Puede ser usado como tal, pero es un arma multipropósito. Se le puede montar una mira telescópica, porque el punto de mira delantero sobre el cañón hace difícil el conseguir una buena precisión. La opción de fuego automático ayuda a veces, pero como arma de asalto. El acabado es perfecto, y además añade un bípode. Tiene muchas partes de metal, y viene equipado con el motor EG 700, lo que le da un buen impulso a las BBs. En la sección de artículos técnicos tienes un artículo completo de esta réplica.

Steyr AUG



Tanto la version military como la policial, son idénticas, contando la military con una mira de serie. Es la elección perfecta como fusil de francotirador/contrafrancoturador en escenarios CQB. El diseño en bullpup le permite el conseguir el máximo de largo de cañón, mientras que su largura es corta. Es preciso debido a su largura de canon y muy manejable. Hemos equipado un policial con una mira Tasco de 4X32 de amplio campo, y el resultado una vez colimado ha sido espectacular. En la sección de artículos técnicos tienes un completo informe.

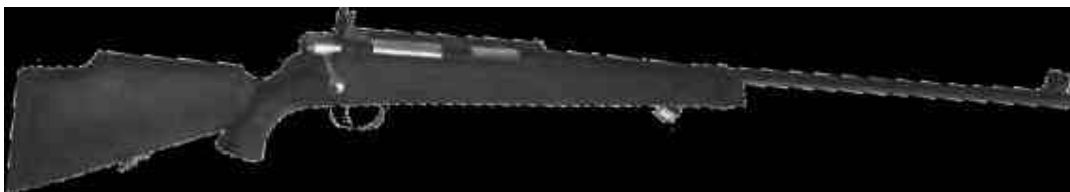
De muelle

Maruzen APS-2



No paro de oír maraillas de ésta replica. Está considerado como uno de los mejores rifles de francotirador que hay, y el mejor de precio. Alcanza MAS distancia que cualquier otra replica electrica que exista hoy en día, y puede ser facilmente actualizada por poco dinero. Puede montar un muelle más duro sin tener que añadir nada más internamente, debido a su fuerte naturaleza. De todas maneras, no recomiendo el usar un muelle de empuje de más del 170% sin actualizar el resto de los componentes internos. Puede montar mira y bípode, pero cuesta un poco de trabajo. El hop-up es muy duro de ajustar, requiriendo el uso de bolas de mucho peso. Es actualizable a gas con unos pocos cambios, pero.... a la larga se corroe todo el sistema.

Super 9



He escuchado muchas contradicciones de ésta arma. Y he conocido casos de romper el cerrojo a los 5 minutos de comprado!!!. Si las estadísticas de shortyusa.com, son verdaderas, entonces esta arma es una bagatela por el

precio que tiene: 119 dolare\$. Hay mucha gente excéptica de un arma que dispara 0.12 gramos a 150 metros por Segundo, y 115 metros por segundo con 0.2 gramos...con un rango de 50 metros mínimo, y máximo de 60 metros.... Supongo que la incluyo porque es un arma temperamental, que cuando la tratas bien, te da buen resultado, y además por el precio que tiene....El cañón, cerrojo y miras son de metal, y su cañón de 1 metro y 20 centímetros debe entregar una buena precisión. Un buen rasgo es el sistema de eyección de casquillos. Se le introducen 5, y expulsa uno a cada ciclo del cerrojo. No está mal para tiro al blanco, pero para jugar es poco práctico, ya que a nadie le gusta perder los cargadores.

Y ahora os incluyo un par de escenarios para que pongais en marcha todo lo que aprendais por aquí.

Escenarios

Escolta

Entorno y ambientación: la OTAN ha creado recientemente un nuevo misil nuclear, en una base secreta en un bosque. Un grupo de salto especial, va a escoltar la carga de plutonio a la nueva base. Un grupo terrorista ha escuchado hablar del transporte y planean atacar al grupo especial y robar el plutonio para su propio uso.

Objetos requeridos/terreno: mochila que simule el plutonio, terreno con vegetación, preferiblemente con elevaciones. Designar una de las elevaciones como la base.

| | Grupo especial | Terroristas |
|----------------------------------|--|--|
| Número ideal de jugadores | 6-10 | 4-8 |
| Organización | 1 OIC, el resto son soldados | Equipos de dos: un francotirador y un observador de tiro |
| Armas preferidas | Fusiles de asalto o subfusiles | Francotirador: fusil de francotirador Observador: subfusil, fusil de asalto o pistola |
| Objetivos | Llevar el plutonio del punto de salida a la base | Evitar que el grupo especial llegue a la base y robar el plutonio |

Rodeado

Entorno y ambientación: un grupo de terroristas han atacado y disparado desde coches en marcha una comisaría de policía. Policía y FBI los han arrinconado en una vieja granja fuera de la ciudad. Una unidad contraterrorista del FBI se ha llamado para que se encargue de la situación.

Objetos requeridos/terreno: Un edificio, preferiblemente en un espacio abierto rodeado de vegetación.

| | Terroristas | Contra-terroristas |
|----------------------------------|--|--|
| Número ideal de jugadores | 6-10 | 4-6 |
| Organización | 1 OIC, el resto son unidades | Equipos de dos: un francotirador y un observador de tiro |
| Armas preferidas | Fusiles de asalto o subfusiles | Francotirador: fusil de francotirador Observador: subfusil, fusil de asalto o pistola |
| Objetivos | Conseguir alejarse del edificio a más de 30 metros en 30 minutos | Mantener a los terroristas dentro del edificio durante 30 minutos. |