



BATTLEFIELD

PROJECT REALITY



MANUALE



Manuale di Project Reality



[Download](#) delle altre versioni disponibili

Questo manuale è nato per permettere ai giocatori che hanno già familiarità con **Battlefield 2** di rendere il più facile possibile il loro ingresso nel mondo di **Project Reality**. Inizia con le cose più importanti per un nuovo giocatore e prosegue con temi sempre più complessi. La lettura dei **capitoli 1-4** è raccomandata prima di giocare i primi round. Con il completamento del capitolo 8 dovrete sapere come funzionano tutti gli aspetti più importanti.

La conoscenza su come utilizzare al meglio le risorse a disposizione va oltre gli obiettivi di questa guida. Nel capitolo 9 si fa cenno a dove trovare informazioni più approfondite sulla mod Project Reality.

Spero che questa guida sia utile nel guidarvi nelle prime fasi di **Project Reality** e che vi permetta di farvi godere appieno della mod nel modo più immediato possibile.

Eike "Spearhead" Hanus

Traduzione Italiana a cura del PR.IT "*Project Reality Italian Team*"

*Crazycow
ElPube
Geomerlin
Maycrow
Ros
Spad*

Indice Argomenti

1. Installazione.....	4
2. Modalità di Gioco.....	5
Advance and Secure (AASv3).....	5
Skirmish.....	6
Command & Control (CnC).....	6
Training.....	6
Insurgency.....	7
3. Primi Minuti su un Server.....	8
Selezione dei Kit e spawning.....	8
Cambiamenti dell'interfaccia.....	9
4. Vita da Soldato.....	11
Gestione della salute.....	11
Modifiche alle armi ed agli equipaggiamenti.....	12
I Collaboratori civili.....	15
Penalità nei punteggi.....	15
Munizioni.....	16
Tutto quello che c'è da sapere sui veicoli.....	17
5. I Kit e le loro caratteristiche.....	18
I kit limitati.....	18
Procedura di richiesta.....	19
Kit da raccolta.....	22
Guida agli equipaggiamenti dei Kit Limitati.....	22
6. Abilità speciali dello Squad Leader.....	24
Piazzamento dei Rally Point.....	24
Il GLTD.....	25
Costruzioni.....	26
Strutture Collocabili.....	27
7. Veicoli.....	29
Cambiamenti generali dei veicoli.....	29
Veicoli corazzati.....	30
Elicotteri.....	31
Aerei.....	32
8. Commander.....	34
9. Per saperne di più.....	35

1. Installazione

Prima di installare Project Reality 0.85 siate sicuri che l'installazione di **Battlefield 2** sia aggiornata alla versione più recente (ad oggi **1.41**). Se possedete l'Add-On Special Forces o i Booster Packs l'ordine di installazione è il seguente:

- 1) Battlefield 2
- 2) Add-On: Special Forces (se in possesso)
- 3) Booster Pack: Euro Force (se in possesso)
- 4) Booster Pack: Armored Fury (se in possesso)
- 5) Full Patch v1.41
- 6) Project Reality 0.85 *core* installer
- 7) Project Reality 0.85 *levels* installer

- Se avete una precedente installazione di Project Reality (0.8 o precedente) sul vostro computer dovrete **rimuovere** completamente la **cartella PR** che si trova nella cartella mods presente nell'installazione di BF2
- Inoltre se avete una precedente installazione di Project Reality (0.8 o precedente) dovrete cancellare i **collegamenti** esistenti prima di installare la 0.85. Per iniziare il gioco utilizzerete poi il collegamento creato dall'installazione di PR 0.85
- I nostri sound artists hanno portato al limite il sound engine di BF2. Per avere la miglior esperienza possibile con Project Reality è molto importante che abilitiate **EAX** nelle opzioni del suono di BF2
- Per una guida più approfondita sull'installazione seguite questo [Link](#)
- Se non riuscite a connettervi al server, allora probabilmente il server è installato con una **vecchia versione**. Provate a scegliere un altro server.
- Se tutto quello che vedete è una **schermata nera** vi siete connessi a un server che sta eseguendo PR senza licenza. In questo caso connettetevi ad un altro server

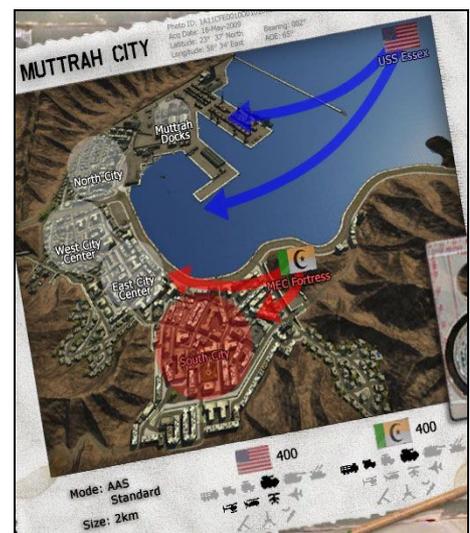
2. Modalità di Gioco

Project Reality (da qui in poi solo **PR**) è caratterizzato da 5 diverse modalità di gioco con obiettivi completamente diversi. Per evidenziare gli obiettivi della fazione vengono piazzati dei marker colorati sulla mappa.

-  Attack CP marker
-  Defend CP/objective marker
-  Defend compromised objective marker
-  Attack objective area marker

Advance and Secure (AASv3)

Questa modalità è quanto di più vicino all'originale modalità Conquista di BF2. L'obiettivo è di catturare tutti i punti di controllo (CP, control point) perdendo così meno punti del nemico. Questi possono essere **catturati solo secondo un determinato ordine** per simulare lo spostamento della linea di fronte e concentrare i combattimenti. I CP che possono essere catturati dalla fazione sono mostrati con un **marker di attacco arancione**, mentre quelli che devono essere difesi dagli attacchi nemici sono evidenziati con un **marker di difesa viola**.



Almeno **3 uomini** devono essere nel raggio del CP per catturarlo e occorre molto più tempo per farlo rispetto a BF2. Sebbene non sia possibile catturare i CP senza seguire l'ordine, se avete già iniziato a neutralizzare o catturare un CP è sempre possibile completare la fase di cattura/neutralizzazione anche se viene perso un altro CP durante il periodo di cattura.

La maggior parte delle mappe è presente in tre **versioni differenti** con diversi veicoli e disponibilità di supporto. Il layout standard ha solitamente i veicoli più pesanti, mentre il layout infantry utilizza solo veicoli da trasporto. Alcune mappe sono caratterizzate dalla **selezione casuale di CP** e offrono una maggiore rigiocabilità.



Skirmish - Schermaglia

Questa modalità di gioco è una versione ridotta dell'Advance and Secure pensata per circa 12-16 giocatori. E' perfetta per **clan match** e piccoli scontri tra fanteria. La modalità Skirmish ha le stesse regole di AAS ma con delle aree di combattimento più piccole e meno CP, nessun veicolo o struttura collocabile, oltre ad avere meno ticket.



Command & Control (CnC) -

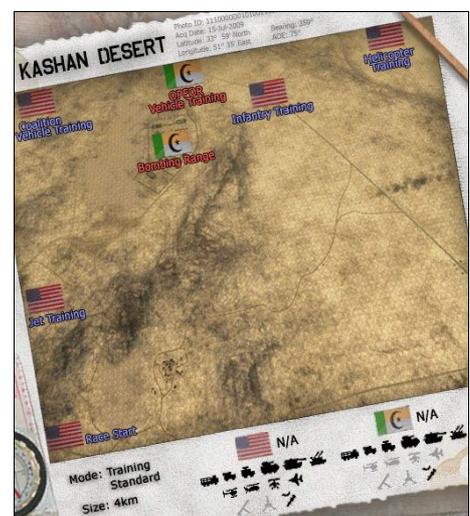
Comanda e controlla

Questa nuova modalità è caratterizzata da ampie battaglie a schema libero. Non ci sono CP eccetto quelli delle basi principali. I combattimenti possono aver luogo in ogni parte della mappa in quanto le fazioni cercano di avanzare verso la base nemica e di fortificare le posizioni chiave lungo il percorso. Quando una delle due squadre ha disposto tutti gli avamposti mentre il nemico non ne ha più, la fazione avversaria perderà 1 ticket al secondo.



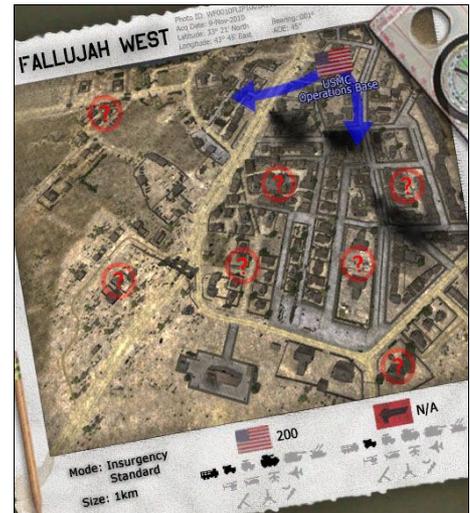
Training - Allenamento

Questa modalità è concepita principalmente per allenarsi con i diversi equipaggiamenti e veicoli. Il fuoco amico è assente. I tempi di spawn sono molto veloci e i veicoli sono abbondanti. I ticket sono illimitati in questa modalità. Un massimo di 16 giocatori è permesso sullo stesso server. Se non avete familiarità con Project Reality è raccomandato fare un salto su un server con la modalità training.



Insurgency - Insurrezione

Questa modalità è molto diversa da BF2. I soldati della coalizione devono **trovare e distruggere i nascondigli delle armi degli insorti**, mentre gli insorti devono cercare di evitare che ciò accada fino a quando non finiscono i ticket. Gli insorti perdono ticket solo quando un nascondiglio di armi è stato distrutto e quindi non possono essere battuti in nessun'altra maniera. Ci sono sempre 3 nascondigli (casse) di armi presenti sulla mappa. Quando uno di essi è distrutto ne appare uno nuovo. Le truppe della coalizione devono raccogliere le informazioni sulla posizione dei nascondigli uccidendo o catturando insorti. La coalizione vince se riesce a distruggere 10 nascondigli di armi prima che il tempo scada o che ticket finiscano. Se questo non accade la vittoria va agli insorti.



Intelligence e nascondigli di armi

Per rivelare la posizione approssimativa dei nascondigli d'armi degli **insorti** occorre ottenere punti intelligence. La seguente lista mostra l'ammontare di **punti intelligence (IP)** guadagnati o persi a seconda delle diverse azioni.

- **Uccisione insorto:** 1 IP
- **Arresto** di civile o insorto: 7 IP
- **Uccisione civile** (secondo condizioni di penalità): -7 IP
- **Uccisione del leader di una cellula** di insorti: 7 IP
- **Arresto del leader di una cellula** di insorti: 14 IP

La posizione **approssimativa** del primo nascondiglio è mostrata circa **3 minuti** dopo l'inizio del round. Altre posizioni saranno mostrate 3 minuti dopo che la coalizione avrà guadagnato sufficienti IP. La seconda posizione viene mostrata una volta raggiunti i **30 IP**. Gli IP necessari per rivelare i successivi nascondigli sono incrementati di 3. L'ammontare totale di IP necessari per vedere le 10 posizioni è di **324** (30 + 33 + 36 + 39 + 42 + 45 + 48 + 51). Una volta che tutti e tre i nascondigli nel mondo sono stati localizzati **nessun IP** verrà guadagnato fino a che uno di questi non venga distrutto.

La posizione dei nascondigli di armi è evidenziata per gli insorti da un **marker di difesa viola**. Una volta che la posizione del nascondiglio è stata scoperta il marker viene modificato in un **rombo blu**. Dopo circa 3 minuti la coalizione vedrà un **rombo rosso** sulla mappa che indicherà la posizione approssimativa del nascondiglio (nell'intorno di 140m). I nascondigli possono essere distrutti usando **C4** o una **granata incendiaria**. Una volta distrutto la coalizione **guadagna 10 ticket** e un messaggio vi informerà su quanti nascondigli rimangono da distruggere.



Nascondiglio (cassa) di armi degli Insorti

3. Primi Minuti su un Server

Prima di tutto dovrete **entrare in una squadra**. Alcuni server costringono ad entrare in una squadra **kickando**, previo avviso, i giocatori che giocano in solitaria. Il gioco è di gran lunga più divertente se giocato in squadra. Se vi serve aiuto basta chiedere ai giocatori della propria squadra che cosa fare (se possibile usando il VOIP, è molto usato in PR). Se nessuno risponde provate ad entrare in un'altra squadra o ad usare la chat generale. Ci sono molti giocatori disponibili pronti a dare una mano e il benvenuto ai nuovi giocatori.

Selezione dei Kit e spawning

- Con l'eccezione dell'Officer e del Cell Leader tutti i kit selezionabili sono utilizzabili da chiunque
- I kit più difficili da usare sono limitati e devono essere richiesti dopo lo **spawn**
- Inizialmente provate a giocare come **fanteria** e cominciate a usare i veicoli quando avete familiarizzato con le basi della fanteria
- Molti veicoli si comportano in modo abbastanza diverso ora e richiedono una maggiore conoscenza per essere utilizzati. Dal momento che hanno anche un **tempo di apparizione molto lungo** (più di 20 minuti) è vitale sapere come evitare di danneggiarli. In più la fazione perde ticket per ogni veicolo che viene distrutto.

In PR non si può spawnare in tutti i CP controllati dalla tua fazione. Anche spawnare sullo squad leader non è più possibile. Ci sono diversi nuovi posti dove il giocatore può spawnare. Questi sono:

- 1) Il **rally point** della tua squadra (se è stato piazzato)
- 2) I **rally point fazione-specifici** per la mappa (scompaiono dopo 5 minuti)
- 3) Gli **avamposti** collocati dallo squad leader (assenza di nemici in zona)
- 4) il **quartier generale** della fazione o la **base operativa** della fazione (gli unici punti di spawn indistruttibili)



- Gli insorti non possono piazzare dei propri rally point ma hanno la possibilità di collocare nascondigli dove possono spawnare. Nella mappa Korengal Valley i punti di spawn degli insorti non scompaiono, ma rimangono fino a che non vengono distrutti.

I rally point delle squadre hanno il **numero della squadra** di fianco. Se provate a spawnare su un rally point di un'altra squadra apparirete sul vostro rally point o alla bandiera della base principale. È bene cercare di spawnare il più vicino possibile alla propria squadra in modo da poter essere utili nel modo più efficiente possibile.



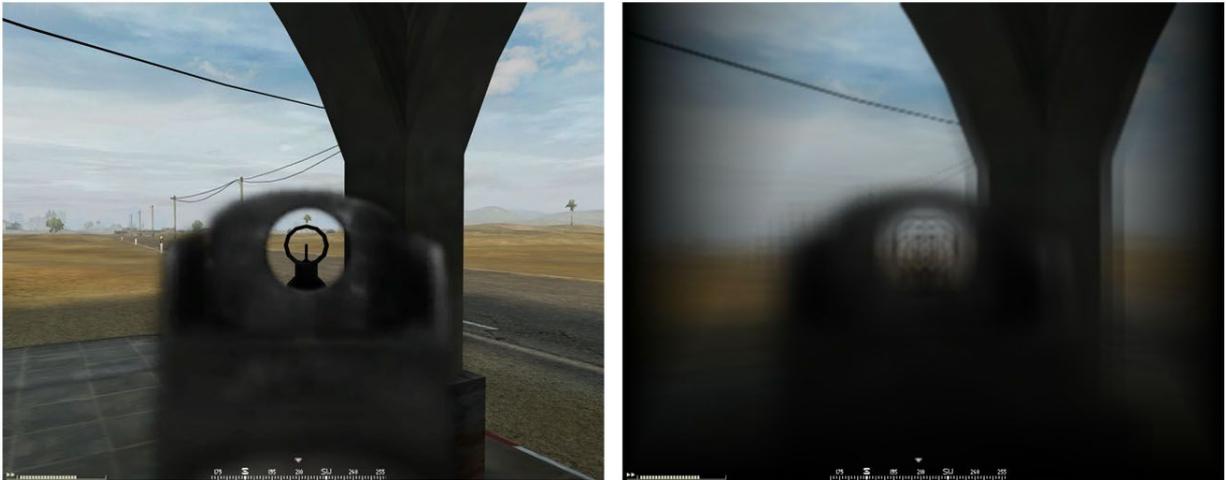
Cambiamenti dell'interfaccia

- Una novità nell'interfaccia di Project Reality sono i messaggi specifici per il giocatore che possono essere visti solo dal giocatore a cui vengono mandati. Sono usati per dare un riscontro al giocatore riguardo a diversi eventi, inclusi, per esempio:
 - La ragione per cui un giocatore non può avere il kit che ha richiesto
 - La ragione per cui un giocatore non può costruire una struttura collocabile
 - Il fatto che il giocatore deve uscire dal veicolo per evitare una punizione
- Un'altra novità nell'interfaccia sono le **notifiche dal HQ** che appaiono nella parte in alto a sinistra dello schermo e sono scritte in carattere grande e arancione. Questi avvisi danno importanti informazioni sugli obiettivi e progressi della missione e altri messaggi importanti.

The infidels obtained information about a weapons cache

- **Non ci sono più croci di puntamento** sullo schermo. Per sparare con precisione occorre usare il tasto dello zoom per avvicinare il mirino dell'arma
- I **nomi dei giocatori alleati** sono visti **solo da distanze ravvicinate** o quando vengono puntati per un tempo sufficientemente lungo. I **nomi dei giocatori nemici non vengono visualizzati** affatto. È vitale controllare a chi stai sparando dal momento che identificare il tuo obiettivo è molto più importante ora.
- Non c'è più **nessuna barra della salute**. Quando si raggiunge il 75% della salute lo schermo inizierà a colorarsi di rosso e si sentiranno urla di dolore. Inoltre **perderete salute** e, se non verrete curati, morirete
- Il **contatore di munizioni** ora mostra solo la modalità di fuoco dell'arma e il numero di caricatori rimanenti. Dovrete stimare quanti colpi sono rimasti nell'arma.
- **Non ci sono più messaggi sulle uccisioni** (fatta eccezione per il fuoco amico). La tabella dei punteggi è ritardata fino a quando la vittima respawna. Se vorrete sapere se qualcuno è morto dovrete cercare il suo corpo.
- La **minimap** è stata rimossa per la fanteria ma non per i veicoli. L'utilizzo della mappa intera è ancora disponibile, ma non mostra più la direzione in cui si sta guardando. E' necessario un secondo per aprire la mappa.
- I **ticket rimanenti** e il tempo residuo possono essere visti solo dalla mappa a cui si accede con Caps-Lock . I ticket nemici non sono mostrati.

- Quando si è **sotto il fuoco distante** di un fucile o di armi pesanti, lo schermo diventerà più scuro e offuscato. Questo effetto simula la riduzione di capacità di rispondere al fuoco quando si è sotto il fuoco di soppressione nemico.



Visuale normale in-game (sinistra) e Visuale sotto fuoco di soppressione (destra)

- I giocatori **morti** vedono una schermata nera invece che l'ambiente circostante. Torneranno a vedere dopo il loro respawn o se rianimati
- Il **sistema di avvistamento** (spotting) automatico è stato rimosso dalla fanteria. I veicoli possono ancora automaticamente spottare aerei ed elicotteri. Gli ufficiali possono riferire i contatti al comandante che potrà trasmettere l'informazione al resto del team piazzando un marker sulla mappa. I fanti semplici possono solo avvisare i compagni nelle vicinanze quando spottano i nemici
- Premere col **tasto sinistro** su "RELOADING / OUT OF AMMO" permette di dire ai compagni nelle vicinanze che si sta ricaricando l'arma. Premere col **tasto destro** permette di dire loro che si è senza munizioni. Lo stesso principio si applica a "GO, GO, GO / FALL BACK"
- Una serie di consigli sul gameplay sono stati aggiunti alle **schermate di caricamento mappa** per rendere il tempo di attesa più interessante e nella speranza di dare qualche utile consiglio ai nuovi giocatori
- Quando si tiene qualche **equipaggiamento** la rosa di comunicazione primaria (default Q) è rimpiazzata da un bottone specifico a seconda del contesto. Quando si tiene un field dressing o la borsa del medico apparirà il comando "FIRST AID" per informare i giocatori nei paraggi che hai intenzione di curarli. Lo stesso principio si applica alle borse con le munizioni, all'adrenalina e alla pala
- Quando si tiene una **mina** o una **granata-trappola** la rosa di comunicazione primaria può essere usata per piazzare un marker di avviso sulla mappa. Piazzando un nuovo marker verrà cancellato il precedente. Anche il commander può piazzare e cancellare questo marker.

4. Vita da Soldato

Una delle prime cose che noterete giocando è la **diminuita velocità di movimento**. La corsa e lo scatto sono molto più lenti che in BF2. La notizia buona è che si può scattare fino a 30 secondi. Vista la minore velocità di movimento si è ora molto più vulnerabili ai proiettili nemici. A rendere le cose peggiori questi **proiettili fanno un danno maggiore** di quelli usati in BF2. Quindi iniziamo con qualche consiglio su cosa fare quando rimanete feriti.

Gestione della salute

Come detto precedentemente non c'è più la barra della salute. Quando la salute scende sotto il 75% ci saranno diversi segnali (schermo rosso, tosse, visione offuscata) che vi avviseranno. Se le vostre ferite non verranno trattate morirete dissanguati. Per prevenire tutto ciò ci sono due modi per riacquistare salute. Molti kit includono alcuni **field dressing** che reintegrano il 25% della salute totale. È possibile gettarli a terra per provare a fermare il sanguinamento e riacquistare un po' di salute. È possibile usare i field dressing anche gettandoli ad altri giocatori nei paraggi.



La migliore opzione per riacquistare salute è essere curato da un **medico**. Sarà in grado di curarvi completamente con la sua borsa del primo soccorso (che non può più essere gettata per terra). Per essere curati è necessario rimanere **direttamente di fronte** a lui e il medico **dovrà premere e mantenere il fuoco** mentre usa la borsa. Quando si rimane gravemente feriti il medico potrà rianimare entro 3 minuti. È possibile saltare questa fase e morire selezionando **"Give up"** sulla schermata della mappa. Cliccando col **tasto destro** questo bottone potrete chiamare ancora il medico. Servono ora molti meno proiettili per essere gravemente feriti e i colpi in testa sono sempre fatali. I giocatori **colpiti alla testa non possono essere rianimati** da un medico. Dopo essere rianimati si è in cattivo stato (9% della salute) ed è necessario essere curati da un medico o si andrà presto in contro a morte per dissanguamento.

- **Rimanere in vita** è uno degli aspetti più importante di PR
- Ogni volta si muore il tempo di respawn **aunderà di 3 secondi** (fino ad un massimo di 1 minuto)
- Quando il proprio team cattura un punto di controllo o distrugge un obiettivo il tempo di respawn sarà ridotto di 3 secondi. Difendere gli obiettivi uccidendo i nemici nell'area ridurrà il tempo di respawn di 1 secondo. Costruendo un avamposto il tempo di respawn della squadra sarà ridotto di 10 secondi.
- **Penalità temporanee sul tempo di respawn** che hanno effetto solo sulla **successiva morte** (fino a 5 minuti) vengono aggiunte per queste azioni
 - Teamkill : 15 secondi per TK
 - Suicidio: 30 secondi (120 per i civili)
 - Uccisione di civile: 120 secondi per ciascun civile (fino a 5 minuti)
 - Distruggere una vostra cassa di armi: 300 secondi (e 100 punti in meno)

Modifiche delle armi e degli equipaggiamenti

Molte modifiche sono state effettuate in questo senso. Ecco la lista delle modifiche più importanti:

- Le armi necessitano di tempo (5 secondi) per **sparare accuratamente** dopo un **movimento**. Le pistole risentono meno dei movimenti rispetto ad i fucili
- Le armi sono impostate in modalità di fuoco **semi-automatico** di default se previsto e necessitano di essere **ricaricate** (default: R)
- Le **armi secondarie** sono riservate agli Officers ed agli Snipers
- Tutti i kit ad eccezione del pilota sono provvisti di **binocolo**
- Tutti gli eserciti regolari i Talebani e la Milizia hanno nei kit i **field dressing**
- Nella maggior parte dei kit è stata aumentato il **numero di munizioni** dei fucili
- Il numero di **razzi ed esplosivi** è stato drasticamente **ridotto**
- Il lancio delle **granate a frammentazione** sarà molto meno accurato se effettuato in movimento o in salto. Il loro raggio di azione è stato diminuito ed il tempo necessario alla detonazione è stato aumentato
- Le **granate fumogene** impiegheranno maggior tempo a fare effetto, ma saranno più dense e dureranno per più di un minuto
- La **pala** serve solo per **costruire** e non può essere usata come arma. Sono presenti in tutti i kit ad eccezione degli Officer, Medico, Sniper e Civile
- Alcuni soldati saranno in grado, premendo F1, di costruire **trappole con le granate** invece di lanciarle. Il riflemen specialist usa la **trip flare** nella stessa maniera. Entrambe necessitano di essere piazzate da sdraiati e si armeranno in **5 secondi**. Rimarrano attive per 10 minuti dopo la morte del giocatore che le ha piazzate. I soldati strisciando non le faranno azionare.
- Le **mine** anticarro si armeranno **15 secondi** dopo il loro piazzamento. Devono essere piazzate da sdraiati. Rimarrano attive per **20** minuti dopo la morte del giocatore che le ha piazzate.
- Limite dispositivi per giocatore:
 - 4 grenade traps – granate trappola
 - 10 trip flares, panetti di C4 o IED (Improvised explosive device)
 - 20 mine
- Solamente i piloti sono equipaggiati di **paracadute**. Necessitano di essere aperti **30 secondi** prima di colpire il suolo. L'apertura a 10 secondi o meno dal suolo sarà fatale
- Le **granate incendiare** non saranno visibili dal HUD delle armi ma saranno accessibili premendo il **tasto 9** quando disponibili
- Il lancio di **granate** non sarà più accompagnato dal classico avviso a voce. Impugnando una granata si potrà comunque avvisare **manualmente** del lancio dal menù delle comunicazioni

Lista dei kit base degli **eserciti regolari**:

- Il kit **Officer** è limitato ma gli Squad Leader con almeno altri 2 giocatori in squadra possono selezionarlo prima dello spawn.(maggiori info al capitolo #5)
- Il **Rifleman** (con mirino) dispone di un fucile di assalto con mirino, o red dot a seconda dei casi. Ha inoltre granate a frammentazione, fumogene ed incendiare ed una borsa di munizioni.
- Il **Rifleman** (con ottica) usa un fucile d'assalto con ottica ad ingrandimento. Il resto dell'equipaggiamento è identico a quello del Rifleman (con mirino)
- Il **Rifleman Specialist** dispone di un fucile di assalto con mirino ed un fucile a pallottole perforanti. E' inoltre equipaggiato di trip flares, una granata incendiaria ed un rampino.
- Il **Combat Medic** dispone di un fucile di assalto con mirino. E' inoltre equipaggiato di granate fumogene e tutto l'equipaggiamento medico composto da 6 field dressing, 10 dosi di epinefrina e il kit di primo soccorso. Deve stare vicino al ferito per poterlo curare, usando il kit di primo soccorso e premendo il tasto di fuoco. Si può curare da solo con il kit di primo soccorso stando in piedi e guardando in basso. Può rianimare i feriti gravi che sono a terra utilizzando l'epinefrina che ora è più affidabile.



Lista dei kit base disponibili per la **milizia**. La milizia non è ben equipaggiata come gli eserciti regolari ma in maniera migliore rispetto alla fazione degli Insorti:

- Il kit **Officer** è limitato ma gli Squad Leader con almeno altri 2 giocatori in squadra possono selezionarlo prima dello spawn.(maggiori info al capitolo #5)
- Il **Militant #1** dispone di AK-47 con baionetta innestata. Dispone inoltre di granate tipo RKG-3 ed incendiarie. Il kit dispone inoltre di granate fumogene e di una borsa di munizioni
- Il **Militant #2** usa un AK-74 con ottica. Ha inoltre granate a frammentazione F1, fumogene ed incendiare ed una cassetta di munizioni.
- Lo **Scout** dispone di una mitraglietta PPSH-41. Ha inoltre granate a frammentazione F1, trip flares e granate incendiarie ed ha a disposizione un rampino.
- Il **Combat Medic** è equipaggiato con AKS-74U. Ha una granata incendiaria e granate fumogene. Il sistema di cura e di rianimazione è lo stesso del medico degli eserciti regolari.



Lista dei kit base disponibili per la fazione dei Talebani.

I Talebani non sono ben equipaggiati come gli eserciti regolari ma ancora meglio degli Insorti:

- Il **Cell Leader** kit è limitato ma gli Squad Leader con almeno altri 2 giocatori in squadra possono selezionarlo prima dello spawn. (maggiori info al capitolo #5)
- Il **Warrior** #1 usa il fucile AK-74. Dispone inoltre di granate tipo RKG-3 ed un fucile a pallottole perforanti. Il kit dispone inoltre di una borsa di munizioni
- Il **Warrior** #2 usa il fucile AK-74. Usa inoltre granate a frammentazione F1 che possono essere lanciate o disposte come trappole. Il kit dispone inoltre di una borsa di munizioni
- Lo **Scout** utilizza un fucile SKS con baionetta innestata. Usa inoltre 2 granate a frammentazione F1 che possono essere lanciate o disposte come trappole , ed ha a disposizione un rampino.
- Il **Combat Medic** ha il fucile Lee-Enfield e alcune granate fumogene. Il sistema di cura e di rianimazione è lo stesso del medico degli eserciti regolari.



Lista dei kit base disponibili per la fazione degli insorti.

Il loro equipaggiamento è il più obsoleto e semplice fra tutti quelli presenti in gioco:

- Il **Cell Leader** kit è limitato ma gli Squad Leader con almeno altri 2 giocatori in squadra possono selezionarlo prima dello spawn. Questo è **l'unico modo** per gli insorti di ottenere questo kit. (maggiori info al capitolo#5)
- Lo **Insurgent** #1 usa un fucile AKS-74U ed una granata di tipo RKG-3 anti-tank
- Lo **Insurgent** #2 usa il fucile Norinco a pallettoni o proiettili perforanti. Ha inoltre una granata di tipo RGK-3
- Lo **Insurgent** #3 usa il fucile AK-74 e 2 ordigni incendiari di tipo molotov cocktail
- Lo **Insurgent** #4 usa il fucile AK-47 e 2 ordigni incendiari di tipo molotov cocktail
- Il **Sapper** usa un fucile SKS con baionetta innestata. Usa inoltre granate a frammentazione F1 che possono essere lanciate o disposte come trappole. In aggiunta il kit dispone di 2 improvised explosive devices (IED). Uno azionato tramite detonatore a distanza e l'altro con sensore di prossimità
- Il civilian **Collaborator** è disarmato. L'unico modo per attaccare gli altri è il lancio di pietre. Il Kit dispone inoltre di un rampino, un telefono cellulare e rifornimenti medici. I giocatori della Coalizione **non dovranno sparare sui collaboratori civili** o incorreranno in sanzioni (fare riferimento alla pagina successiva per maggiori dettagli)



Ci sono molti **altri kit** in gioco che non sono disponibili allo spawn screen. Possono essere richiesti solo dopo lo spawn ed in precisi punti della mappa. Questi kit sono **limitati** sia in termini di disponibilità e di numero. Saranno illustrati meglio nel capitolo #5 di questa guida.

I Collaboratori civili

Gli insorti possono scegliere il **kit da Collaboratore** che non dispone di nessuna arma (ad eccezione delle pietre). Possono richiedere un attacco da parte di mortai tramite l'utilizzo del telefono cellulare e solo in presenza del commander (vedi capitolo #6). I civili **muoiono** se **raccolgono altri kit**.



Civilian Collaborator

Se si spara ad un civile si incorre in **punti penalità**:

- Alla successiva morte ci sarà **un'attesa di 120 secondi** per ogni civile ucciso (fino ad un massimo di 5 minuti di attesa)
- Non si potranno richiedere i **kit limitati** per 10 minuti
- Il punteggio personale viene ridotto a 0 e la kill non sarà contata
- La propria fazione perderà **7 punti di intelligence**

Si possono **arrestare i civili** (e anche gli altri insorti) con le "manette" che sostituiranno il coltello nelle mappe di tipo Insurgency. I fucili con pallottole perforanti possono essere usati anche per arrestare gli insorti. I civili che si suicideranno saranno conteggiati come arrestati e assegneranno IP (intelligence points) bonus alle forze della coalizione.

I Civili **possono usare** i veicoli o sparare mentre utilizzano **veicoli, scale o funi** con rampini senza nessuna penalità o bonus. Non ci saranno inoltre penalità o bonus se si sparerà ai civili che hanno usato il loro kit medico nell'ultimo minuto.

Punti Penalità:

Il giocatore con punteggio positivo vedrà scalato a 0 il proprio punteggio se commetterà una delle seguenti azioni:

- Due teamkill puniti nel corso di una vita
- Sparare ad un civile quando si è già in condizione di penalità punteggio
- Distruzione di una cassa di armamenti da insurgent

Il punteggio totale di un giocatore non potrà mai andare sotto lo 0 ma il punteggio di teamwork potrà essere negativo. Inoltre se si effettuerà un **teamkill** ad un giocatore con un kit speciale e si tenterà di raccogliere il kit (nell'arco di 3 minuti), si morirà all'istante.

Munizioni

Se siete **a corto di munizioni** potete rifornirvi qui:

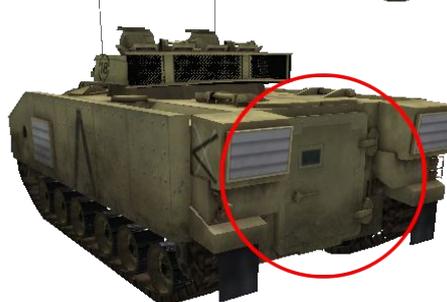
- 1) Entrambi i riflemen kit contengono una **borsa di munizioni** che possono lasciare agli altri soldati o per se stessi. Dovrebbe essere conservata per le situazioni "critiche".
- 2) I veicoli da trasporto leggeri possono lasciare una **cassetta di munizioni**. Gli IFV ne possono sganciare 4 .
- 3) I camion logistici e gli elicotteri da trasporto possono sganciare una **cassa di munizioni** (Il camion ne può sganciare 2).
Le casse di munizioni contengono una grande quantità di munizioni ma non illimitata. Tali casse non potranno più essere inviate via aerea dal commander.
- 4) Le mappe di tipo Insurgency contengono **nascondigli di armamenti** presso i quali si potranno rifornire solamente gli insorti.
- 5) Ci si può rifornire anche presso il "**deposito rifornimenti**".



- Il rifornimento **non è immediato** ma impiega dai 10 ai 30 secondi.
- Non è possibile rifornirsi dalle **cassette o casse nemiche**.
- Laddove sia possibile, cercare sempre di rifornirsi presso il **deposito rifornimenti**, che contiene un **numero illimitato di munizioni**, e presso il quale si possono ripristinare anche le **casse o cassette trasportate dai veicoli**.
- **Le borse di munizioni** sono in grado di rifornire in pieno **un singolo soldato** mentre le casse e le cassette dispongono di più munizioni.

Tutto quello che c'è da sapere sui veicoli

- Se la fazione perde un veicolo perde anche ticket:
 - Jeep o truck: 2 ticket
 - Elicottero da trasporto: 5 ticket
 - APC/veicoli da ricognizione: 5 ticket
 - Tank o IFV: 10 ticket
 - Jet o elicottero d'attacco: 10 ticket
- I **veicoli** sono **side-locked**. Non si possono rubare mezzi nemici come IFV, velivoli, barche o auto. Le mitragliatrici fisse possono essere utilizzate da chiunque
- La salita sui veicoli è consentita solo tramite le **apposite portiere e/o portelloni**
- I normali fanti sono abilitati alla guida dei mezzi leggeri (Jeep, camion, barche) senza più bisogno di richiedere kit speciali.
- Se si necessita di **kit speciali per operare in una posizione particolare di alcuni veicoli**, si verrà avvisati tramite un apposito messaggio che apparirà sullo schermo nel frattempo diventato nero. Se non sarete usciti al termine di 10 secondi a partire dal comparire del messaggio, morirete.
- Mentre si esce da **un veicolo in movimento o in fiamme** si subiranno danni. Più velocemente si muoverà il veicolo, più danni si subiranno.
- Distruggere **relitti** di veicoli non influenzerà il **punteggio** inoltre un messaggio di avviso comunicherà agli altri il tentativo di distruzione del relitto.
- Quando usate, le **postazioni di armi fisse o dei veicoli** necessitano di alcuni secondi prima di essere operativi e pronti a far fuoco:
 - MG: 5 secondi
 - Missili Anti-Air: 7 secondi
 - Postazioni-AT: 15 secondi
 - Cannone principale di mezzi corazzati: 30 secondi
- Le postazioni fisse AT sono dotate di un ottica e di zoom
- Uscire da veicoli a mezz'aria e cadere in acqua da **altezze elevate** potrebbe causare seri danni e in alcuni casi la morte



IFV entry points

5. SPECIFICHE DEI KIT

Kit limitati

Questi kit necessitano di essere **richiesti** nelle sedi appropriate dopo lo spawn. Come dice il nome stesso, sono kit presenti in un **numero limitato** e devono essere soddisfatti alcuni **requisiti** prima di poterli richiedere. I kit limitati sono:

Kit	Armi (Munizioni)	Equip. Speciali	Scopo
Anti-Tank (Special)	Regular: Heavy AT-launcher (1) & fucile di assalto Milizia: RPG-7 (3), Skorpion Talebani: RPG-7 (3), Carabina	Granate fumogene	Colpire mezzi corazzati
Sniper (Special)	Fucile di precisione con alto tasso di ingrandimento Regular e Militia: Pistola	Granate fumogene Regular: GLTD Regular & Milizia: Granate di segnalazione, 3 field dressing Talebani: Pala	Lavora da solo o con uno spotter, specialista in ricognizioni
Anti-Aircraft (Special)	Lanciarazzi tipo SAM (1) & Fucile di assalto o SMG	Granate fumogene	Colpire unità aeree
Combat Engineer (Special)	Regular: Fucile d'assalto, C4 Militia & Talebani: SKS, IED, Granate a frammentazione / Granate-trappola	Regular: Chiave inglese Regular & Militia: Granate incendiarie Regular & Talebani: Mine	Piazzare esplosivi ad alto potenziale
Automatic Rifleman (Infantry)	Light machine gun	Granate fumogene Regular & Militia: Granate incendiarie	Fornisce fuoco di supporto
Officer (Infantry)	Fucile di assalto con ottica e arma secondaria	Granate a framm. fum. e incend. Field dressing extra Regular: GLTD	A disposizione solo degli SL e del commander, piazzamento dei RP
Cell Leader (Infantry)	Fucile di assalto	Granate & extra field dressing Talebani: Granate fumogene Insorti: Molotov cocktail	A disposizione solo degli SL e del commander, piazzamento dei RP (eccetto Insorti)
Rifleman AT (Infantry)	Regular & Militia: Light AT (1) & Fucile di assalto con ottica Talebani: RPG-7 (2), AK47	Granate fumogene Regular & milizia: Granate incendiarie	Colpire veicoli leggeri
Grenadier (Infantry)	Fucile di assalto con ottica e lanciagranate (9 esp/4 fum)	Regular & Militia: Granate incend.	Utilizzo di granate esplosive e fumogene
Marksman (Infantry)	Fucile semi-automatico con ottica	Granate fumogene Regular & Militia: Granate a framm. & incendiarie	Membro delle squadre di infantry
Crewman (Vehicle)	Fucile, carabina o mitragliatrice	Granate Fumogene	Unica classe che può operare sui mezzi corazzati
Pilot (Vehicle)	Nessuna	Paracadute, Granate di segnalazione	Unica classe che può pilotare aerei & elicotteri - non può catturare i Punti di controllo

Gli **insorti** non possono richiedere questi kit. Gli Officer possono spawnare con il loro kit.

Gli Insorti possono **raccogliere questi kit** (maggiori info su „Kit da Raccolta“)

Procedura di Richiesta

Per richiedere ed ottenere un kit limitato si deve rispondere ai seguenti requisiti:

- Bisogna richiederli nelle **giuste sedi**
- Bisogna essere in una **squadra** con **sufficienti giocatori** senza che molti di questi **usino il kit** che si richiede
- Il kit richiesto deve essere **disponibile** fra la lista dei kit
- Bisogna essere **autorizzati** a fare una richiesta di kit

Se ci si trova nella giusta sede per la richiesta kit ma non si soddisfa uno dei requisiti, un messaggio vi informerà circa il tipo di errore.

You need to be close to your MAIN BASE, BUNKER, FIREBASE, APC or RALLY POINT to request this kit

Sedi di richiesta kit

Per richiedere ed **ottenere i kit** si deve rispondere ai seguenti requisiti:

Infantry & special kits:

- 1) Al **deposito rifornimenti**
- 2) Alle **casse di munizioni** della fazione
- 3) Presso un **APC della fazione**

Vehicle kits:

- 4) Nei pressi del veicolo (APC - Tank - Elicotteri - Aerei)
- Non si possono richiedere kit all'**interno di un veicolo**



Per richiedere un kit limitato in queste sedi bisogna premere il tasto della **2nda rosa di comunicazioni** (default: **T**) quindi scegliendo l'opzione "REQUEST KIT" si aprirà un sotto-menu con la lista dei kit. Se la richiesta verrà accettata potrete trovare il nuovo kit ai vostri piedi. Dovrete così premere il tasto di **raccolta kit** (default: **G**) per prenderlo. Se la vostra richiesta fosse negata, vedrete apparire uno specifico messaggio che vi fornirà la motivazione.



Richieste di squadra:

Per richiedere i kit limitati dovrete obbligatoriamente far parte di una **squadra**. A seconda del kit la vostra squadra dovrà essere composta **da un certo numero di giocatori**. In più non sarete abilitati a ricevere kit se molti dei vostri compagni di squadra siano **già in possesso** del kit da voi richiesto. (Anche se la loro richiesta è stata accettata e non sono ancora morti)



- I kit di tipo **Infantry** sono disponibili per i giocatori di squadre da almeno **3** membri. **Solo uno** di questi potrà usare uno di questi kit nello stesso momento
- I Kit **speciali** sono disponibili per giocatori di una squadra di almeno **2** membri
- I kit per i **veicoli** (crewman) non son limitati alla partecipazione in una squadra

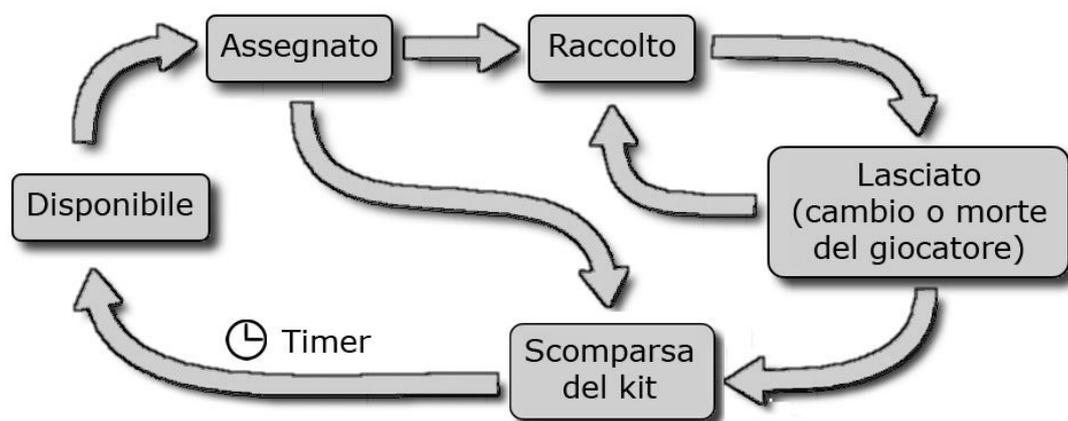
Disponibilità per la richiesta

I kit limitati sono assegnati secondo **uno schema**. La disponibilità ed il numero di questi kit dipendono dall'ammontare dei giocatori nella propria fazione. Un maggior numero di kit sarà disponibile quando il numero di **giocatori della fazione** salirà da 8 a 16 a 24 elementi. Il kit Officer e crewman (kit veicolo) **non sono limitati**.

Tipo di Kit :	1-7 players	8-15 players	16-23 players	24-32 players
Infantry*	1	2	2	3
Special	0	1	1	2
Aut. Rifl.	1	2	4	6

Quando un kit limitato non è più usato da **nessuno** (compresi i nemici) e scompare, un kit infantry impiega **5 minuti** a tornare disponibile (10 minuti uno special kit):

Il ciclo dei kit:



Richieste permesse:

Gli **insorti** non possono richiedere nessun kit. Il **commander** può solo richiedere il kit Officer. Alcuni eventi potrebbero **bloccarvi** dal richiedere kit, fra i quali:

- Dopo aver richiesto un kit limitato, bisogna attendere **2 minuti** prima di richiederne un altro
- Se **cambiata squadra**, la richiesta dei kit è bloccata per 2 minuti
- Se effettuate **teamkill** su qualcuno che dispone di un kit limitato sarete bloccati alla richiesta di kit per 3 minuti
- Se **uccidete un civile**, la richiesta sarà bloccata per 10 minuti
- Se richiedete kit continuamente (**spam**), sarete bloccati per 1 minuto

Kit da raccolta

I Kit da Raccolta si trovano solitamente sulle mappe di tipo **Insurgency**, presso la Main Base degli insorti. Il kit RPG, PKM e Al-Quds sono inoltre disponibili presso le casse di armamenti. Ecco di seguito la lista dei kit:

- **RPG:** Equipaggiato con il lanciarazzi RPG-7, coltello, pietre e due razzi per RPG
- **MG-gunner:** Ci sono 2 Kit da raccolta di tipo MG (Machine-gun). Uno dotato di mitragliatore PKM e l'altro del AL-Quds. Entrambi i kit sono dotati inoltre di coltello, pietre e 2 Molotov cocktail
- **Sniper:** Sono presenti due differenti kit di tipo sniper. Uno dotato di fucile Lee-Enfield, l'altro del Dragunov SVD, dotati entrambi di coltello e pietre
- **Sapper:** Sapper: Il kit da raccolta Sapper (geniere) usa il fucile Lee-Enfield con sistema di mira iron sights, un coltello, 2 granate che possono essere utilizzate anche per assemblare le granate-trappola, un IED con controllo remoto ed un altro con sensore di prossimità.
- **Anti-Air:** Il Kit anti-aircraft usa il lanciarazzi SA-7 in aggiunta ad un coltello ed alle pietre. Il SA-7 necessita di qualche secondo per agganciare il bersaglio.



Guida agli equipaggiamenti dei kit limitati

- Le **LMG** (Light Machine Gun) hanno **2 modi di impiego**: Normale o "dispiegata" (bipede aperto e collocato). Nella modalità normale sarà difficile colpire un bersaglio senza l'ausilio del mirino. Con l'uso del mirino sarà possibile sparare piccole raffiche controllate con un livello sufficiente di precisione. Quando si usa il bipede della MG si può sparare solamente stando **proni**, aumentando la precisione notevolmente anche quando si sparano lunghe raffiche.
- Il **lanciagranate** del Grenadier necessita di una distanza di tiro utile di almeno 30-40mt per armare il proiettile o non avverrà la detonazione. Si possono indirizzare le granate usando l'apposito sistema di mira (default: tasto dx)
- Con il **fucile da Sniper**, il tasto per il cambio di rateo di fuoco (default: 3) può essere usato per controllare il respiro; il rumore di quest'ultimo fornirà servizio per capire quando la precisione sarà al massimo livello. Tenere premuto il tasto di fuoco dopo lo sparo permetterà di seguire la traiettoria del proiettile prima di ricaricare l'arma.

- Il **C4** è ora più potente e ha effetto in un raggio più ampio. Impiega **5 secondi** prima di essere armato dopo essere stato piazzato. Un segnale acustico indicherà quando il C4 sarà armato. Se fatto esplodere prima di essere armato, il C4 non effettuerà alcuna detonazione. Gli IED invece non hanno questo dispositivo di sicurezza e non possono essere attaccati a veicoli. Gli IED di tipo "artillery" sono molto più potenti ed hanno un raggio di azione più ampio rispetto agli IED standard, ma necessitano di essere posizionati da proni.
- Il kit **AT pesante** necessita di **15 secondi** di attesa, una volta imbracciato, per poter essere operativo e pronto a far fuoco. Sarà comunque pronto non appena sarà accessibile e funzionante il sistema di mira. Per colpire accuratamente un bersaglio bisogna comunque attendere un secondo. Non appena entrambi i marker di mira convergeranno al centro, si otterrà la maggior precisione possibile. **ATTENZIONE:** Aprire il fuoco troppo presto, potrebbe far cadere il colpo al suolo causando la vostra morte. Se volete seguire il colpo fino al bersaglio, tenete premuto il tasto di fuoco dopo lo sparo. **ATTENZIONE:** Il missile necessita di percorrere almeno 30mt o non ci sarà detonazione
- Il lanciarazzi di tipo **SA-7** e gli altri SAM necessitano di **agganciare un bersaglio** prima di poter aprire il fuoco. Questo impiegherà alcuni secondi, e se il bersaglio ricorrerà all'uso dei flares si perderà l'acquisizione del bersaglio.
- Gli Sniper ed i Marksman dovranno compensare la caduta del proiettile per tiri superiori a **600mt**
- La **chiave inglese** può essere utilizzata solamente per disinnescare le mine o le granate-trappola. Non servirà più per la riparazione dei mezzi. Possono però essere usate per la riparazione di strade e/o piste di decollo e atterraggio precedentemente bombardate.

6. Abilità speciali dello Squad Leader

Gli Squad Leader in Project Reality hanno molte nuove abilità. Sono inoltre gli unici all'interno della squadra che **possono riferire** gli avvistamenti e le attività nemiche al commander della fazione. Per fare ciò possono usare la mappa attivabile tramite il tasto Caps-Lock o la prima rosa di comunicazione. Se è richiesta maggiore precisione, può piazzare un **marker di comando** della squadra (Muovi, Difendi, etc) sul bersaglio. Se il commander accetta il report dello SL apparirà un marker sulla mappa visibile da tutta la squadra.



Piazzamento dei Rally Point:

L'abilità speciale più importante degli SL è il piazzamento dei Rally Point di squadra. Ciò permette ai compagni di squadra caduti di raggrupparsi più vicino al fronte. Per piazzare un RP bisogna accedere alla seconda rosa di comunicazioni e selezionare „PLACE RALLY POINT“.

Le seguenti condizioni devono essere soddisfatte per poter piazzare un RP con successo:

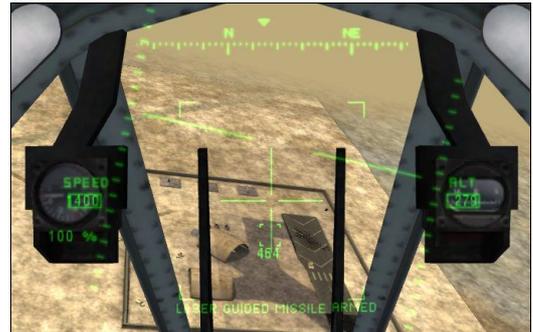
- Dovete essere il **leader** della squadra
- Dovete usare lo **officer kit**
- **2** o più **membri della squadra** nel raggio di 25 metri dalla vostra posizione

- Piazzare un nuovo Rally Point rimuoverà automaticamente quello piazzato in precedenza. Ogni squadra può avere un solo RP
- I Rally point possono essere facilmente **distrutti**, 2 colpi di coltello sono la via più facile. Se 3 nemici sono molto vicini al RP (nell'arco di 50mt) o se 6 componenti della squadra muoiono nello stesso raggio, il RP sarà **automaticamente distrutto**. Una volta distrutto un RP, la squadra non può piazzarne un altro prima di 2 minuti
- Premere il **tasto destro** su "PLACE RALLY POINT" darà l'ordine alla vostra squadra di avvicinarsi (per permettervi di piazzare il RP)
- **Tasto destro** su "TARGET / OBSERVE" darà un ordine di "controllo" alla vostra squadra. Lo stesso principio vale per "MOVE / BUILD", "NEED APC / HELICOPTER" e "NEED SUPPLIES / REPAIR"
- "NEED APC / HELICOPTER" e "NEED SUPPLIES / REPAIR" crea un **marker** sulla mappa visibile dall'intera fazione
- Il comando **"NEED REINFORCEMENTS"** crea un marker sulla mappa informando la fazione che avete bisogno di aiuto sulla vostra posizione

IL GLTD:

Il kit dello squad leader (e il kit dello sniper) degli eserciti regolari possiedono il GLTD (Ground Laser Target Designator) che può essere usato per cercare obiettivi nemici e **designarli**. Questi obiettivi possono essere ingaggiati da unità aeree. Quando si utilizza il GLTD un semplice click sinistro piazzerà il marker laser target. Il marker rimarrà per **30 secondi** agganciato ai veicoli. Piazzando un nuovo marker quello precedente scomparirà. Per informare la fazione sul piazzamento di un laser target è possibile usare il comando "**LASER TARGET**"

Il comandante della fazione può piazzare un **CAS marker** sulla mappa che significa che un supporto aereo ravvicinato (Close Air Support) è richiesto in quel dato punto. Le unità aeree amiche potranno quindi avvicinarsi a quell'area e ingaggiare gli obiettivi designati. Potranno informarvi del loro avvicinamento con il comando "**ON THE WAY**"



Un altro comando disponibile mentre si sta usando il GLTD è "**NEED AREA ATTACK**". A seconda della mappa può richiedere un attacco aereo tattico o uno sbarramento di artiglieria sul punto indicato. Questo supporto è disponibile solo ogni 60 minuti ed è necessario che il comandante lo approvi. Ad ogni modo quando uno di questi ha luogo, è meglio essere altrove!

I capi cellula degli insorti ed i collaboratori possono chiamare un **attacco di mortai** ogni 30 minuti utilizzando il binocolo o il cellulare rispettivamente. Anche il comandante degli insorti deve sempre approvare le richieste. La milizia può chiamare l'attacco utilizzando i binocoli verdi.



Impatto di un Tactical air strike visto da distanza di sicurezza

Costruzioni:

Un aspetto essenziale dello squad leader è la capacità di **costruire strutture** per la sua fazione. Le strutture più piccole possono essere piazzate dagli squad leader senza chiedere il permesso del commander, che serve invece per piazzare avamposti e nascondigli. Per ottenere l'autorizzazione gli squad leader devono usare il comando "**NEED A BUILD ORDER**" puntando sull'area dove vogliono costruire l'avamposto. Se il commander approva la richiesta, un ordine di costruzione sarà disposto in quel punto. La struttura può essere piazzata entro **100m** dall'ordine di costruzione. Se il commander non è presente nella fazione l'ordine di costruzione non è necessario.

Quando si collocano gli avamposti sono necessarie **due casse di rifornimento** nel raggio di 50 metri.

Lo squad leader necessita di un kit da **officer** o da **combat engineer**. Senza il kit corretto non gli sarà possibile piazzare alcuna struttura. Per collocare queste strutture ha bisogno:



- 1) **Guardare nel punto** dove si vuole posizionare la struttura
- 2) Premere il tasto della **rosa di comunicazioni secondarie** (default: **T**)
- 3) Selezionare "**PIAZZA X**" dove X è il tipo di struttura da collocare

- I giocatori che si trovano sull'area dove verrà piazzata la struttura moriranno
- Piazzate le strutture in campo aperto per evitare effetti indesiderati e piazzamenti in posizioni non volute
- Le strutture collocabili appariranno solo se il luogo prescelto non sarà troppo sopra o troppo sotto la vostra posizione nel momento in cui richiedete l'ordine di costruzione
- Se una struttura che richiede di essere costruita non viene eretta entro 5 minuti, scomparirà
- Gli squad leader degli insorti possono piazzare i nascondigli usando il kit di cell leader o quello da collaboratore

Strutture collocabili:

Questa è una lista delle **strutture** collocabili e dei **requisiti** per collocarle. Tutte richiedono almeno un soldato con una **pala** per costruirle dopo che sono state collocate. Le strutture collocabili possono **crollare** (divenendo così inutilizzabili) con le granate incendiarie. Possono essere completamente **distrette** danneggiando ulteriormente i resti con granate incendiarie, C4, IED, colpi di carro, bombe o missili pesanti.

Avamposti: l'avamposto serve come punto collocabile di spawn per la fazione. Se tre o più nemici sono vicini lo spawn è disabilitato fino a quando i nemici non sono andati via o sono morti.

Requisiti:

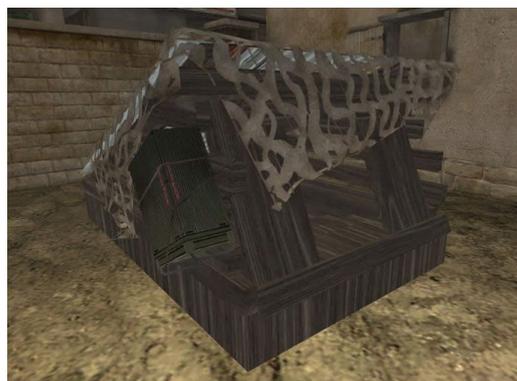
- Deve essere piazzato entro 50 metri da 2 casse di rifornimento
- Una fazione può avere un totale di 4 avamposti
- Deve essere costruito ad almeno 300 metri dagli altri avamposti
- Deve essere costruito ad almeno 300 metri dal command post (almeno 600 metri sulla mappe più grandi)
- Solo la fanteria dotata di pala può costruirlo o ripararlo



Nascondigli: il nascondiglio può essere collocato solo dagli insorti. Gli insorti usano il nascondiglio come punto di spawn.

Requisiti:

- Deve essere costruito ad almeno 300 metri dagli altri nascondigli
- Una fazione può avere un totale di 4 nasco
- Solo la fanteria dotata di pala può costruirlo o ripararlo



Heavy MG: Mitragliatrice pesante collocabile.

Requisiti:

- Deve essere piazzata entro 150 metri dall'avamposto
- Ne possono essere piazzate due per ogni avamposto
- Solo la fanteria dotata di pala può costruirla o ripararla



Anti-Air: Lanciamissili anti-aereo collocabile.

Requisiti:

- Deve essere piazzato entro 150 metri dall'avamposto
- Un solo lanciamissili anti-aereo può essere piazzato per ogni avamposto
- Solo la fanteria dotata di pala può costruirlo o ripararlo



Trincee: Trincea protetta da sandbags, utile come riparo.

Requisiti:

- Deve essere piazzata entro 150 metri dall'avamposto
- Possono essere costruite trincee e ostacoli di filo spinato fino ad un massimo di 10 unità
- Solo la fanteria dotata di pala può costruirla o ripararla



Wire: 10mt di palizzata con filo spinato e trappole per tank.

Requisiti:

- Deve essere piazzato entro 150 metri dall'avamposto
- Possono essere costruite trincee e ostacoli di filo spinato fino ad un massimo di 10 unità
- Solo la fanteria dotata di pala può costruirlo o ripararlo



7. Veicoli

Cambiamenti generali sui veicoli

Veicoli leggeri, camion e barche possono essere utilizzati da qualsiasi soldato. Per i veicoli blindati, gli elicotteri e gli aerei occorrono **kit speciali**. I giocatori che non usano i kit corretti non saranno in grado di guidare i veicoli o usare le armi. Non si può entrare utilizzare od entrare nei veicoli nemici.

- Bisogna entrare nei veicoli dai reali **punti d'accesso**:
 - IFV: a seconda del modello sulla parte posteriore o laterale del veicolo
 - Tank: boccaporto in cima alla torretta
 - Anti-Air: boccaporto superiore anteriore o attraverso la carena posteriore
- **Restrizioni per i veicoli**:
 - Veicoli blindati: Crewman kit
 - Elicotteri & Aerei: Pilot kit
- Le **viste esterne** per i veicoli sono è stata rimosse. In alcuni veicoli si può passare alla **camera posteriore** che permette di guardare indietro, premendo il tasto delle contromisure (default: **X**)
- Veicoli con **mitragliatrici** fisse, permettono di usare il mirino premendo il tasto della camera (default: **C**) per una maggiore precisione
- Le MG fisse e montate sui veicoli usano nastri di munizioni. Vengono ricaricate automaticamente ma un numero di volte **limitato**
- I veicoli possono essere **riforniti** al deposito rifornimenti
- I veicoli possono essere **riparati** al deposito rifornimenti o accanto ad una cassa di riparazioni. Gli elicotteri e gli aerei sono automaticamente riparati e riarmati presso i loro punti di spawn
- Gli Insorti hanno **veicoli - suicidio**. Questi sono:
 - **Semirimorchi** rossi con una bomba da aereo fissata sul gancio del rimorchio
 - **Macchine** rosse con due posti e un panetto di C4 sul sedile posteriore



Camion suicida

Questi esplodono quando il guidatore preme il tasto del **fuoco secondario**

- Quando **si esce** da un veicolo **in movimento** si può essere feriti in base alla sua velocità. Quando si esce da un veicolo **in fiamme**, si verrà severamente feriti
- Quando i veicoli subiscono molti danni saranno **impossibilitati a muoversi** od a spostare la torretta finche non verranno completamente riparati
- I camion logistici possono scaricare due **casse di rifornimenti** che possono essere sganciate dal guidatore tramite il tasto di **fuoco secondario**. Gli elicotteri più grandi possono scaricare una singola cassa di rifornimenti. Gli IFV possono scaricare quattro **scatole di munizioni**, che contengono un numero significativamente inferiore di munizioni rispetto alle casse. I veicoli leggeri da trasporto possono scaricare una singola scatola di munizioni. Tutte queste forniture possono essere ripristinate al deposito di approvvigionamento

- I camion logistici possono scaricare una **cassa delle riparazioni** che riparerà i veicoli vicini. La cassa delle riparazioni non necessita di essere rifornita ma se il camion scaricherà una seconda cassa delle riparazioni la prima svanirà. Ad ogni modo la cassa delle riparazioni svanirà automaticamente dopo 5 minuti. La cassa può essere scaricata premendo il tasto delle contromisure (**X** di default).

Veicoli Corazzati

- I carri e gli IFV hanno posti separati per il **conducente** e il **gunner**. Per utilizzare in modo efficiente questi veicoli, sono necessari due uomini. Dopo essersi seduto al suo posto il gunner deve **attendere 30 secondi** prima di poter far fuoco
- Se il pilota e il gunner operano sullo stesso veicolo, devono stare nella stessa squadra
- I piloti e i gunner possono **aumentare** la propria visuale premendo il tasto delle contromisure (default: **X**)



- I veicoli blindati **non hanno nessun suono di allarme** quando vengono puntati dai lanciarazzi o quando un razzo è sparato verso loro
- I carri e gli IFV di solito hanno **tre tipi di munizioni**:
 - Armor-piercing (standard): Per attaccare i veicoli **blindati** nemici
 - Esplosive (caricate premendo **2**): efficaci contro obiettivi non corazzati (jeep, case, elicotteri, fanteria coperta, ...)
 - Missili anti-tank(caricati premendo **3**): usati contro i corazzati pesanti
- I piloti dei carri possono lasciare del **fumo** premendo il tasto del fuoco secondario; i gunner del carro & IFV possono selezionare lo slot dell'arma (di solito 3) e premere il tasto di fuoco per alzare una **cortina** di fumo. Ognuno di loro ha a disposizione due cortine fumogene (il gunner deve aspettare 60s tra le due cortine)



Elicotteri

- Gli elicotteri hanno un tempo di **warm-up** di 30 secondi. Se viene generata troppa spinta mentre le pale dei rotori cominciano a ruotare, il pilota **perderà il controllo** e si schianterà. Per avviare l'elicottero occorre lasciare la **manetta al minimo** per almeno 30 secondi prima di tentare il decollo
- I piloti degli elicotteri possono **guardare in altre direzioni** mentre volano premendo i tasti 7, 8 e 9
- I **controlli dei pedali** sono efficaci solo a **velocità molto bassa**. A velocità più elevate è necessario **inclinare** l'elicottero per girare
- Il pilota degli elicotteri da attacco può sparare i razzi senza-guida come **missili aria-aria** mentre il gunner controlla il cannone e i missili a guida laser
- Il gunner degli elicotteri d'attacco ha quattro differenti **modalità** tra cui scegliere:
 1. Vista in prima persona nella **cabina di pilotaggio**
 2. **Camera-Gun** che controlla l'arma dell'elicottero
 3. La modalità di fuoco a **Guida-Laser** permette di sparare i missili e correggere la direzione mentre il missile è in volo (in maniera analoga al TOW-Launcher)
 4. La modalità di fuoco **Laser-target** (fire and forget) blocca il missile su un obiettivo laser fornito dalle truppe di terra o piazzato usando il fuoco secondario
- La modalità **Laser-target** funziona al meglio se uno spotter designa l'obiettivo in modo tale da far esporre l'elicottero il meno possibile. La modalità a **Guida-Laser** consente il migliore monitoraggio di bersagli mobili o mentre si è in movimento
- I gunner negli elicotteri d'attacco possono **ingrandire** la visuale della propria arma premendo il tasto assegnato al cambio della camera (default: **C**), mentre stanno usando il cannone
- Gli equipaggi degli elicotteri d'attacco sono formati da un pilota e un gunner che devono stare nella stessa squadra
- Gli elicotteri devono ritornare sull'helipad ed atterrare per essere riarmati
- Per sganciare con successo le **casce di rifornimento** da un elicottero da trasporto, il pilota deve effettuare lo sgancio da un'altezza inferiore ai **20 metri**, premendo il tasto del fuoco secondario. Se la cassa è scaricata da un'altezza eccessiva, si romperà all'impatto.
- Le contromisure di tipo **flares** sono limitate e sono espulse dall'elicottero tutte intorno ad esso. Possono essere ricaricate come le armi



Aerei

- Come gli elicotteri anche gli Aerei hanno un tempo di **warm-up** di 30 secondi prima che possano decollare
- I piloti dei Jet possono **guardare in altre direzioni** mentre stanno volando premendo i tasti 7, 8 e 9
- L'influenza della manetta sulla velocità dell'aereo è molto **indiretta** e **ritardata** ora e non può essere utilizzata per il rullaggio
- Per **rullare** lentamente sul terreno, dovete mantenere la manetta in posizione neutrale e spingere la barra in avanti lentamente per muoversi in quella direzione. Tirate la barra indietro per invertire. Per virare a destra o sinistra, dovete usare i comandi del timone.
- Per **decollare** dovete mettere la manetta al massimo e poi aspettare un po' affinché il velivolo inizi ad accelerare. Quando siete a 2/3 della pista, iniziate ad usare la barra ed eventualmente ad attivare il postbruciatore.
- La maggior parte degli aeromobili è dotata di un **cannoncino** ed alcune **armi esterne**. Il tasto di fuoco principale attiverà il cannoncino mentre quello di fuoco secondario l'attuale arma selezionata.
- Per il **riarmo** è necessario che l'aereo **atterri** al proprio aeroporto. Per il riarmo completo è necessario un po' di tempo. Volare basso sulla pista comporta al massimo alcune munizioni per il cannone principale. Sulla mappa **Battle for Quinling** potete riarmare l'aereo solo nello spazio aperto vicino agli hangar aerei.
- I missili aria-terra hanno bisogno di un **segnale laser agganciato** per colpire l'obiettivo. La procedura raccomandata per un attacco è quella spiegata sotto:
 - Le truppe di terra trovano un obiettivo adatto all'attacco aereo
 - Le truppe contattano il pilota o collocano un marker CAS (4 frecce che puntano ad un centro comune)
 - Il pilota informa le truppe di terra del suo avvicinamento con il comando "**ON THE WAY**", comando presente tra quelli disponibili per il pilota
 - Quando il pilota si avvicina, le truppe **collocano un segnale laser** con il GLTD sull'obiettivo
 - Quando l'obiettivo è agganciato, il pilota riceve un segnale acustico. Egli può ora fare sparare il missile verso l'obiettivo
- Le bombe a Guida-Laser usano un sistema simile. La differenza principale è che **non sono agganciate** prima di essere rilasciate, ma è meglio rilasciarle in volo livellato. Un'altra importante differenza è che hanno bisogno di essere sganciate ad **una altitudine di almeno 500 metri** per consentire che si inneschi.
- Il comandante può mettere un bersaglio laser dalla sua mappa. Poiché questo metodo non è molto preciso, è raccomandato per il bombardamento scegliere oggetti statici



- Gli aerei non hanno ancora una camera anteriore ma è ancora possibile **guardare indietro** premendo il tasto per il cambio della visuale (default: **C**)



- I **flares** sono attivati singolarmente e devono essere riarmati quando tutti quelli a bordo sono stati espulsi. Dal momento che il segnale d'avviso è attivato solo quando il nemico ha già agganciato il vostro aereo per mezzo secondo, è raccomandato usare i flares mentre si procede all'attacco in modo tale da ridurre la possibilità che il nemico vi agganci

- **Per atterrare** in Project Reality vi occorre un avvicinamento molto più lungo rispetto a BF2. Ecco alcuni consigli su come effettuare i primi atterraggi più facilmente:

- È necessario **ridurre** la velocità **in anticipo** fino a quando non si può rimanere in aria senza cadere (circa il 40% della potenza)
- Quando si è a questa velocità, dovete iniziare il vostro approccio
- **Immaginate un punto** sulla mappa ottenuto da un prolungamento della pista di circa 1 km
- Volate verso questo punto e virate verso la pista
- Quando siete a circa 200 metri dalla pista, riducete la velocità lentamente
- Mettete la manetta ad 1/3 inverso quando siete quasi sulla pista
- Quando la velocità è sufficientemente bassa per evitare le collisioni, mettete **la manetta al minimo** e avanzate lentamente lungo lo spazio rimanente, come spiegato in precedenza

8. Commander

- Il comandante **non può ottenere punti** da tutte le normali attività, ma potrà ottenere un punteggio a seconda del **rendimento del suo team** sul campo
- Il comandante per poter utilizzare la mappa di comando, deve entrare nel **Command Post** della fazione. Il command post degli insorti appare come un nascondiglio e si trova vicino alla base delle operazioni
- Il **compito principale** del comandante è quello di **coordinare** il team e dare consigli alle singole squadre. Inoltre controlla la situazione e decide la strategia
- Il comandante concede o nega le **richieste** inviategli dagli squad leader. Queste includono ordini di costruzioni, rapporti di contatto e azioni tattiche
- Per parlare con **una sola squadra**, aprire la mappa e selezionarla. Premere il tasto di VOIP-Squadra (Default: **B**) e solo la squadra selezionata sentirà. Il VOIP-Commander deve essere utilizzato solo quando le informazioni sono importanti per tutte le squadre della fazione
- A seconda della mappa gli eserciti classici possono richiedere un attacco aereo ogni 60 minuti. Gli Insorti possono chiedere un attacco di mortaio ogni 30 minuti. Il comandante **non può ordinare** un attacco **da solo** ma gli occorre la richiesta di uno squad leader
- Il comandante **non ha** più alcuna delle **risorse del Comandante** di BF2 (UAV, scansione, camera dall'alto, artiglieria, fornitura di veicoli & rifornimenti)r
- Per guidare la squadra il comandante può dare **ordini** individuali alle squadre e ha la possibilità di piazzare diversi **indicatori** sulla mappa:
 - Il **Delete marker** è usato per rimuovere i markers non necessari
 - I marker **enemy infantry, outpost, tank, APC e AAV** sono utilizzati per segnalare contatti nemici alla squadra
 - Il marker **mine field** avvisa i player amici sulla posizione della mina AT
 - Il marker **fire support** è destinato a segnalare alla squadra dove è richiesto aiuto
 - Il marker **close air support** piazza un segnale laser sulla mappa che può essere usato dai bombardieri per attaccare obiettivi con le bombe a guida laser (durata 30 secondi)
 - I marker **waypoint** sono permanenti, per assistere il comandante nel comunicare posizioni importanti alla fazione. Il comandante può piazzarne fino a 7 sulla mappa
 - L'ordine **demolish** rimuove ogni risorsa alleata entro 50m dal suo posizionamento



9. Per saperne di più

Se siete alla ricerca di ulteriori informazioni sulle mappe, le armi, le tattiche e le altre guide, la Wiki ufficiale di Project Reality è il posto dove andare. Potete trovarla qui:

<http://www.realitymod.com/guide/>

Se non avete trovato una risposta alle vostre domande, andate sul forum ufficiale. Assicuratevi di utilizzare la funzione di ricerca prima di iniziare nuove discussioni .

<http://realitymod.com/forum/>

Se siete interessati ad una guida sulla tattica, il nostro primo suggerimento è ShackTac-"*ArmA Tactics, Techniques, and Procedures Guide*", che può essere applicata in Project Reality in diverse situazioni.

<http://dslyecxi.com/armattp.html>