



PROJECT REALITY: BF2 v1.3 MANUAL



COMMUNITY TRANSLATION BY THE =ITW= CLAN: PHEELZ, BUTCHER, BRO
& THE PR.IT[EI] CLAN: ARAGON89, GORENOR, SPAD85, ST3RM4N, MARVSAVAGE1

REALITYMOD.COM

Project Reality: BF2 Manual

Project Reality: BF2 è stato realizzato da un vasto numero di sviluppatori che si sono alternati per più di 10 anni.

Modifiche estese e migliorie sono state fatte in questo periodo. Dopo migliaia di cambiamenti, è diventato sempre più difficile realizzare che PR è una modifica di Battlefield 2. Ci auguriamo che questo manuale fornisca un buon inizio nel duro mondo di PR: BF2. Se avete domande o feedback riguardanti questo documento non esitate a contattarci sul forum. **Questo manuale è stato aggiornato per la versione 1.3.1.**

Il team di PR

Translated Manual

This manual is also available in different languages. Do note that there is no guarantee that translated versions are always up to date to the [latest English version](#).



French – v1.3.1



Spanish – v1.3.1



Italian – v1.3.1

If you are interested in helping translating the manual into your language, feel free to contact [IR-DEVMineral](#) through PM on the forums or visit [this thread](#).

Introduction

Questa introduzione darà una breve panoramica su quello che potrete incontrare quando inizierete a giocare su Project Reality per Battlefield 2. Questa mod ha un livello di complessità e teamwork che difficilmente troverete nella maggior parte degli FPS moderni, ma accostata ad un buon equilibrio tra simulazione e gioco. A causa della ripida curva di apprendimento, si consiglia vivamente a tutti i nuovi giocatori di leggere il presente manuale prima di partecipare a qualsiasi partita online.

L'essenza, la filosofia di fondo, di Project Reality, è il lavoro di squadra. Coordinarsi con i tuoi compagni di squadra e tra le varie squadre è fondamentale. Il ruolo dello squad leader e del commander è essenziale per il successo in PR e la direzione del gioco è dettata da coloro che occupano posizioni di leadership e dalle scelte effettuate dai giocatori. PR:BF2 contiene una moltitudine di meccaniche di gioco che differenziano i ruoli all'interno di una squadra e la fazione. Dà anche agli squad leader ed al commander la possibilità di posizionare postazioni fisse quali trincee, postazioni di mitragliatrici e di mortaio per fortificare la difesa di punti di spawn conosciuti come FOB. Inoltre, il ruolo dei giocatori all'interno di una squadra è stato notevolmente diversificato e si riflette in un'ampia gamma di kit, standard e speciali, con diversi equipaggiamenti di fanteria a cui si accostano kit unici per piloti di corazzati e veicoli aerei.

Un altro aspetto importante di PR è come i giocatori comunichino tra loro. La comunicazione in PR è un elemento di gioco essenziale e si raccomanda che tutti i giocatori abbiano un microfono quando si comincia a giocare online. Per garantire una comunicazione avanzata, un sistema software di comunicazione, chiamato PR Mumble, è già integrato e fornisce ai giocatori possibilità nuove non disponibili con il voice-over-IP di default in BF2, come ad esempio la possibilità di parlare ad altri giocatori che ti circondano, indipendentemente dalla squadra, così come parlare ai membri della squadra tramite il canale radio dedicato, indipendentemente dalla posizione sul campo di battaglia. Nessuna installazione aggiuntiva è richiesta, il che significa che ogni giocatore sul campo di battaglia avrà la stessa configurazione delle comunicazioni e sarà in grado di comunicare senza sforzo. Questo mod è stata fatta da giocatori per i giocatori quindi non abbiate paura di chiedere aiuto in-game o sul forum all'indirizzo realitymod.com. Ancora una volta, benvenuti in PR ed ad una nuova e completa esperienza di gioco!



Table of Content

Set-Up	4
Requisiti di sistema	4
Installazione del gioco	4
Il Launcher di PR	5
Navigare nel menù di Gioco	6
PR Mumble	6
Risoluzione dei problemi	7
Controlli del Gioco	8
Modalità di Gioco	10
Advance and Secure (AAS)	11
Vehicle Warfare (VW)	11
Skirmish	11
Command & Control (CNC)	12
Co-Operative (COOP)	12
Insurgency (INS)	12
Le Basi	14
Selezione dei kit e Respawn	14
Interfaccia di Gioco (HUD)	15
Sistema di Cura	17
Munizioni	19
Logistica	20
Punteggi	20
Mortai	21
Close Support Bridges (CSB = Ponti)	21
Orientarsi sul Campo-Navigazione	22
Informazioni Base dei Veicoli	23
Armi e Attrezzature	26
Armi generiche & Attrezzature	26
Ottiche Alternative (BUIS)	30
Kits	31
Selezione dei Kits	32
Il Civile	33
Procedura di Richiesta dei Kits	34
Lo Squad Leader	36
Guidare una Squadra	36
Individuare I Nemici	36
Il Designatore (GTLD)	36
Rally Points	37
Richiedere Supporto	37
Costruzioni	38
Strutture Dispiegabili	39
Veicoli Operativi	42
Informazioni Generali	42
Veicoli Corazzati	43
Elicotteri	44
Aerei	45
Commander	47
Comandare le Truppe	47
UAV	48

Set-Up

Requisiti di sistema

Sistema Operativo: Windows XP, 7 o 8

Processore: 2.4 Ghz Dual-Core minimo. 3.2 Ghz. raccomandata

Memoria: 3 GB RAM. 4 GB raccomandati

Hard Disk: 8 GB spazio libero

Scheda Grafica: 128 MB RAM minimo. 512 MB raccomandato.

Scheda Audio: dispositivo audio compatibile con DirectX 9. Scheda audio dedicata con supporto EAX raccomandata per una miglior esperienza.

Internet: 128 kbps o maggiore per il gioco online

Software: .NET Framework 4

Input: Mouse, Tastiera

Optional: Joystick, Microfono con cuffie. (fortemente raccomandato per comunicazioni vocali)

Installazione del gioco

Con PR:BF2 v1.3 **non sarà più richiesta l'installazione di Battlefield 2**. PR:BF2 v1.3 ed altre versioni lavorano come gioco standalone. Se hai installata una qualsiasi versione precedente di PR:BF2 dovrai disinstallarla prima di installare PR:BF2 v1.3. **Non ci sono patch di aggiornamento dalle versioni precedenti la 1.3!**



Devi scaricare la versione completa dell'installer di PR:BF2 dal nostro sito. Non è richiesta la presenza di Battlefield 2 installato.!

[Download Full PR:BF2 v1.3 Installer](#)

Il download dell'installer usa i [Protocolli Torrent](#) che possono essere usati con software free come [qBittorrent](#). Il download avviene sotto forma di file in formato "[ISO](#)". Per la procedura di installazione il tutto dipende dal tuo sistema operativo:

- Windows 8 e superiori presentano funzionalità di montaggio come parte del sistema operativo. Fai clic destro sul file ISO e seleziona "**Monta**" oppure doppio click sull'ISO. Questo avvierà l'installer.
- Se possiedi Windows 7 o sistemi inferiori hai poche opzioni:
 - a. Masterizzalo su DVD.
 - b. Monta il file ISO usando software gratuiti come ad esempio [Virtual CloneDrive](#).
 - c. Estrai i file contenuti nell'ISO usando software gratuiti come [7-Zip](#) o [WinRar](#).

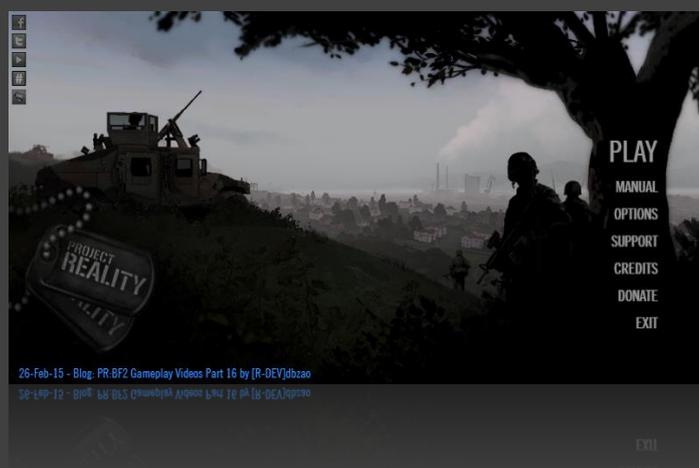
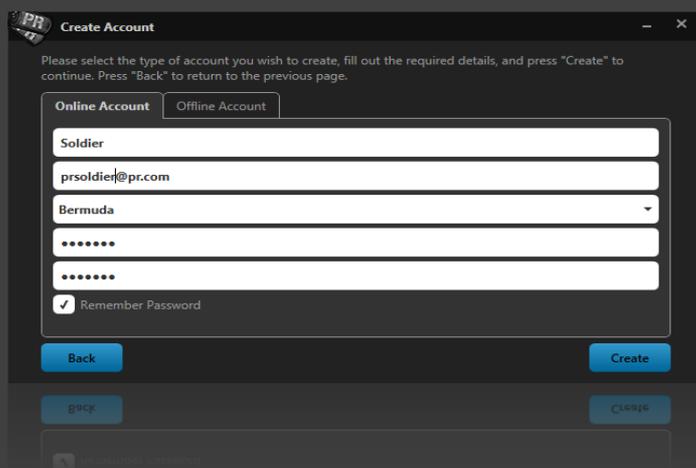
Alcune annotazioni:

- Assicurati di usare l'opzione di disinstallazione per rimuovere qualsiasi versione precedente di PR:BF2 dalla versione 1.0 se ancora non lo hai disinstallato.
- Puoi continuare a giocare a BF2 e altre mod. PR:BF2 non interferisce con quelle già presenti.
- PR:BF2 presenta un auto-updater. Quindi una volta installato PR:BF2 puoi usare l'updater per aggiornare automaticamente il gioco alla versione più recente quando viene rilasciata
- PR:BF2 v1.3 include PR Mumble nell'installazione. Quindi non è necessario il download di quest'ultimo separatamente.
- Se non vuoi usare Torrent puoi trovare link HTTP diretti per il download sul nostro forum.

Il Launcher di PR

Dopo l'installazione una shortcut per Project Reality:BF2 v1.3 apparirà sul desktop, doppio click su tale icona per aprire il Launcher. Quando il programma di avvio appare sarai accolto con una configurazione del profilo giocatore, qui potrai creare un nuovo account, recuperare o importare un profilo giocatore PR preesistente. Per importare il tuo profilo seleziona il profilo desiderato dalla lista e successivamente clicca su "importa". Siccome DICE e EA hanno rimosso il supporto a BF2 nel Maggio del 2014 noi ora usiamo un nostro account-service per PR:BF2. Tutti i tuoi vecchi accounts di BF2 non sono più recuperabili. Condividiamo il nostro account-service con la mod Forgotten Hope 2 per BF2.

Se sei nuovo in PR:BF2 e non hai mai creato un profilo prima d'ora, clicca 'Create New Account' e compila i campi richiesti, optando per un username ponderato e facile da pronunciare. Per accedere ai server multigiocatore di PR devi creare un profilo online. Puoi anche creare un profilo offline se vuoi.



Dopo la creazione del profilo ed il logging in, comparirà il menù principale del launcher di PR. Tutte le opzioni sono mostrate sulla destra..

Play: Questo fa partire il gioco. Se clicca sulla freccia inferiore sulla destra, ti apparirà l'opzione di aggiornamento o la selezione di differenti profili. Se ci sarà un aggiornamento, questo verrà automaticamente visualizzato se premi il tasto "Play". L'update verrà automaticamente mostrato se premi tale bottone. L'aggiornamento verrà automaticamente scaricato ed installato. Il progresso dell'aggiornamento e l'installazione sarà visualizzata mentre è in funzione.

Options: In questo menù potrai editare i tuoi settaggi video, grafici ed audio. Inoltre altre opzioni saranno disponibili come la configurazione dei tasti di PR.

Support: Questo è utile se incontrerai problemi. Offre molte utility come l'eliminazione delle cartelle memorizzate nella cache o dare una visualizzazione delle informazioni dettagliate delle tue specifiche del computer. Questo è utile quando si contatta il nostro team di supporto.

Credits: Qui potete vedere l'intero team di sviluppo di PR: BF2 che ha lavorato su questo mod per molti anni.

Donate: Un link diretto alla nostra pagina di donazione on-line.

Exit: Utilizzare questo pulsante per chiudere il Launcher di PR e tornare a Windows.

Il launcher del menù principale fornisce anche una news ticker nell'angolo basso sinistro, evidenziata in blu, con: annunci di prossimi eventi, il progresso dello sviluppo e blog per sviluppatori di PR: comunità BF2.

Navigare nel menù di Gioco

Co-operative: Permette di giocare a PR: BF2 al fianco di soldati controllati dall'IA. Questa modalità è molto utile per conoscere le meccaniche di gioco e le attrezzature prima di unirsi a battaglie competitive online.

Deployment: La modalità principale di gioco in Project Reality. Qui troverete intense battaglie con un massimo di 100 giocatori umani.

Barracks: Questo menu consente di accedere ai replay usando Battlerecorder.

Options: Qui è possibile configurare le opzioni audio e il layout della tastiera. Le opzioni video devono essere modificati nel Launcher di PR.

Exit: Utilizza questo pulsante per uscire dal gioco e tornare a Windows.

PR Mumble

In gioco, Mumble è il programma che usiamo per comunicare tra giocatori in PR: BF2, che sostituisce il sistema di Voice-Over-IP (VoIP) di BF2. La principale caratteristica unica di PR Mumble è il metodo di comunicazione, dove l'audio viene trasmesso nello spazio 3D, che è direzionale e basato sulla prossimità. Questo è chiamato Local. Ciò significa che tutti i giocatori del team possono parlare gli uni con gli altri se sono nelle vicinanze, si può sentire da che direzione stanno parlando ed allo stesso modo si può giudicare quanto lontano siano, proprio come nella vita reale.



Dopo essere entrato in una squadra, avrai accesso alla **Radio di Squadra**, che ti permetterà di dialogare con gli altri giocatori della tua squadra indipendentemente dalla loro posizione nella mappa. I capisquadra hanno inoltre accesso ad un ulteriore **canale radio** che gli permetterà di entrare in comunicazione con il **commander**, capace di parlare globalmente a tutti i vari capisquadra, oppure parlare al singolo caposquadra. Quando si usa un canale radio un particolare segnale di trasmissione si sentirà quando si preme o si rilascia il tasto relativo alla radio (che può essere attivata nelle opzioni audio). I tasti predefiniti per la trasmissione su mumble sono i seguenti:

- **Local speech (H):** permette di parlare con i giocatori nello spazio 3D raggio intorno a voi.
- **Squad Radio (Num 0):** permette di parlare con la tua squadra, non importa dove ti trovi.
- **Squad Leader to all other squad leaders radio (*):** permette di parlare a tutti i capi squadra, nello stesso tempo. Questo canale radio è disponibile anche al comandante da utilizzare con la stessa scorciatoia.
- **Squad Leader to specific squad leader radio (Num 1 → Num 9):** permette di parlare ad uno specifico capo squadra nella tua fazione. Questi canali in rete sono disponibili anche al comandante da utilizzare con la stessa scorciatoia.
- **Squad leader to Commander Radio (/):** permette di parlare privatamente al comandante.

PR Mumble viene installato insieme con PR: BF2 da v1.0. Si avvia al termine dell'installazione del gioco ed esegue automaticamente tutte le attività lato client per voi, come l'avvio e la connessione al giusto server di mumble. I giocatori hanno la possibilità di configurare i parametri audio a propria discrezione, proprio come la versione precedente. Questo include dispositivi di input e output, i volumi e le scorciatoie da tastiera. I due tasti più importanti sono di default: il Local (H) e la radio di squadra (0 sul tastierino numerico). Le principali scorciatoie da tastiera possono essere modificate nel Launcher di avvio di PR tramite il menu delle opzioni nella scheda di PR Mumble.

Si consiglia di verificare che nel pannello di impostazioni principali direttamente all'interno dell'applicazione di mumble per assicurarsi che sia tutto impostato correttamente. Per fare ciò, basta trovare la Dogtags di PR (simbolo delle piastrine militari) nella barra delle applicazioni accanto all'orologio di sistema di Windows (PR deve essere in esecuzione), fare clic sull'icona per aprire l'interfaccia mumble, poi individuare le impostazioni in alto. Dopo che il pannello delle impostazioni apparirà, si potranno configurare i dispositivi di input e output audio e modificare le altre scelte rapide da tastiera ed altre impostazioni.



PR Mumble è integrato anche con il display HUD di BF2. Durante il gioco potrete vedere i nomi dei giocatori che stanno parlando, dove ogni colore raffigura quale canale stanno utilizzando, e viene visualizzato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Nell'angolo basso a destra mumble inoltre indica su quale canale si sta trasmettendo usando un colore diverso a seconda del canale che si sta utilizzando. Viene inoltre mostrato anche se il vostro microfono o altoparlanti sono disattivati, e se vi sono problemi di collegamento con il client di mumble.



Transmitting Mic Muted Speakers Muted Disconnected

Risoluzione dei problemi

- PR:BF2 dispone di un proprio file di verifica prima di avviare il gioco. Non sarà possibile giocare online con i file modificati. È ancora possibile utilizzare PR in modalità offline.
- PR:BF2 deve essere lanciato mediante il Launcher di PR. I file di avvio BF2.EXE o PRBF2.EXE non funzioneranno.
- Oltre al server browser integrato è possibile utilizzare il web-based [PRSpy](#) per sfogliare ed unirti ai server di PR.
- C'è anche un app per Android con lo stesso nome. Questa applicazione consente di visualizzare le informazioni sul server, la mappa hostat, i giocatori online e una galleria con la descrizione dettagliata delle dotazioni in mezzi presenti (chiamati assets) in ogni layout. Oltre a questo, è possibile attivare le notifiche che vi informerà quando un server avrà la vostra mappa o modalità di gioco preferita. Lo si può trovare [here](#).
- Se il server a cui si desidera accedere è pieno ora avete la possibilità di utilizzare l'Auto Deploy. Selezionate il server, cliccate su "INFO SERVER" e poi "DEPLOY AUTO". Si aprirà una finestra che spiega i restanti passaggi. Poi basta sedersi e aspettare di venire collegati una volta un posto si libera.
- Il menu Supporto nel Launcher di PR può essere molto utile. E 'in grado di raccogliere tutte le informazioni di sistema del computer per voi e poi copiare ed incollare tali notifiche nei nostri forum di supporto, se avrete bisogno di assistenza. Può anche fornire il vostro Hash CD-Key.

Qui trovate alcuni link al forum realitymod.com da utilizzare in casi particolari:

- [PR:BF2 Bugs](#) per riportare vari bugs del gioco.
- [PR:BF2 Feedback](#) per dare il tuo contributo in PR:BF2.
- [PR:BF2 Support](#) per tutti i problemi riguardanti l'installazione e l'esecuzione corretta del gioco.
- [General Technical Support](#) per tutte le questioni tecniche.
- [PR In-Game Tactics and Strategies](#) questa discussione vi aiuterà ulteriormente a padroneggiare tutti gli elementi di PR: BF2, grazie a guide scritte e tutorial video.

Controlli del Gioco

Controlli Generali

Caps Lock/Home	Seleziona menu, squadra e menu della mappa
Tab	Mostra tabelle dei punteggi
Print Screen	Fai uno screenshot
M	Mostra/Nascondi mappa
N	Cambia livello di ingrandimento della minimappa
Q	Mostra rosa di comandi radio principali
T	Mostra rosa di comandi radio secondari
Alt Sx	Show/hide 3D markers (only visible within 50m)
C	Attiva mira secondaria / Cambia inquadratura
End/grave	Console

Armi

G	raccogliere un kit
Left Mouse	Fuoco
Right Mouse	Fuoco secondario cambia la visuale
R	Ricarica
F	Cambia arma
1-9	Seleziona arma

Movimenti

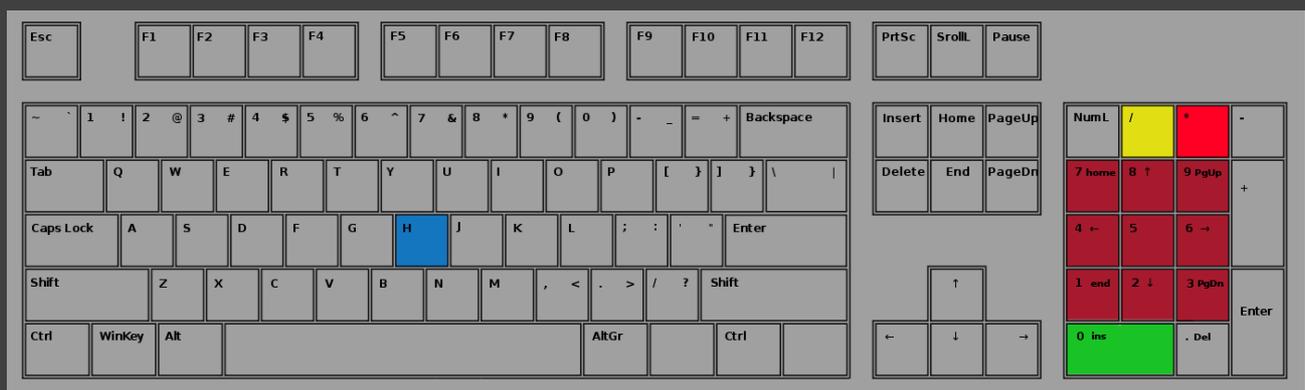
E	Entra / Esci veicoli o postazioni
WSAD	Movimenti base
Left Ctrl	Accovacciati (tenuto premuto)
Z	Sdraiato
Space	Salta
Left Shift	Scatto / aumenta velocità veicolo

Veicoli

F1-F8	Cambia posizione all'interno del veicolo
X	Aumenta lo zoom della mappa/ attiva contromisure (mezzi)
6-9	Posizioni della camera (Elicotteri ed Aerei solamente)
R	Ricarica
F	Cambia arma
1-9	Seleziona arma

Comunicazioni

J	Chat per tutti i giocatori
K	Chat solo per la tua fazione
L	Chat solo per la tua squadra
Page Up	Accetta ordine/riciesta
Page Down	Rifiuta ordine/riciesta
H	PR Mumble Canale radio di prossimità
0 (numpad)	PR Mumble Canale radio con tutti i membri della tua squadra
1-9 (numpad)	PR Mumble Canale radio con singolo caposquadra
*(numpad)	PR Mumble Canale radio con tutti i capisquadra
/(numpad)	PR Mumble Canale radio con il comandante



PR Mumble keys

Modalità di Gioco

Project Reality: BF2 dispone di 6 diverse modalità di gioco con obiettivi diversi. L'obiettivo comune di tutte le modalità di gioco è quello di ridurre i punti di rinforzo della squadra nemica (noti anche come tickets) a zero. Nella maggior parte delle modalità di gioco questo si ottiene ferendo e uccidendo i nemici, distruggendo i loro veicoli e catturando i loro punti di controllo. Degli indicatori di mappa (markers) colorati mostrano i vostri obiettivi attuali in ogni modalità di gioco.

PR: BF2 dispone di oltre 40 mappe con oltre 250 modalità differenti. Potete trovare tutte le mappe e le informazioni correlate su <http://www.realitymod.com/mapgallery/>.

La maggior parte delle modalità di gioco sono dotate di 4 diversi schemi variabili, con diverse dotazioni e risorse a disposizione. Le sottocategorie comprendono:

- **Infantry (16):** Questa modalità consiste nella presenza di soli mezzi di trasporto (corazzati leggeri), con particolare attenzione alla lotta contro la fanteria..
- **Alternative (32):** Questa modalità viene utilizzata dai mapper per creare un set-up unico, che può includere campi di battaglia notturni, diversi layout delle bandiere, fazioni alternative o un mix tra le infantry e le standard.
- **Standard (64):** Questa modalità di solito coinvolge l'intera mappa e tutti gli assets, in quanto applicabili alla mappa.
- **Large (128):** Questo modalità è stata ideata per i server da 100 giocatori e di solito contiene tutti gli assets della modalità standard, ma con più mezzi di trasporto per aiutare nello spostamento di un numero di truppe maggiore.



Advance and Secure (AAS)

La modalità di gioco AAS è la più vicina alla modalità Conquest di BF2. L'obiettivo è di catturare tutti i punti di controllo (CP), pur mantenendo più ticket rispetto al nemico. Il CP può essere catturato solo in un ordine lineare per simulare lo spostamento della linea del fronte e concentrare gli scontri.

I CP in gioco che possono essere catturati sono contrassegnati da un marcatore (o marker) d'attacco arancione, mentre quelli che devono essere difesi dagli attacchi nemici sono evidenziati con un marker di difesa viola.

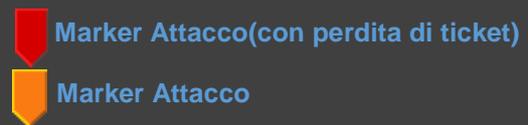
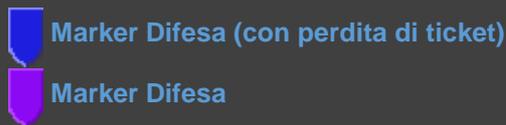
Se la tua squadra raggiunge il suo ultimo CP, contrassegnato da un marker di difesa azzurro, e questo viene catturato dalla fazione avversaria, inizierà una rapida perdita di ticket (chiamato Bleeding) a meno di riconquistare tale bandiera. In modo simile il CP della fazione nemica è indicato da un marker d'attacco rosso e farà iniziare il bleeding dei tickets se la tua squadra lo cattura nello stesso modo.

Un minimo di almeno 2 giocatori deve essere all'interno del raggio di cattura del CP al fine di catturare la bandiera. La cattura può richiedere più di un minuto, questo a seconda del rapporto di avversari all'interno del raggio di cattura.

Non è possibile catturare CP non contrassegnati dal maker di cattura ma si può cominciare a catturare e portare alla neutralità il CP avanzato prima che il CP di cattura abbia finito di essere conquistato/neutralizzato, anche se si perde un'altro CP il peridio di conquista.

Se un CP controllato da una fazione viene neutralizzato e catturato dal nemico, la squadra perde 30 biglietti. Una delle caratteristiche chiave delle AAS è che ogni volta che la stessa modalità viene giocata, potrebbe essere presente un layout delle bandiere differente, grazie ai nostri layout di bandiera randomizzati

The map-markers for AAS are:



Vehicle Warfare, Skirmish & COOP utilizzano indicatori di mappa simili per l'attacco e la difesa.

Vehicle Warfare (VW)

La modalità Vehicle Warfare implica l'utilizzo dei soli mezzi durante l'intero svolgimento del match per il controllo della mappa. I Giocatori sono limitati ad utilizzare soltanto i kit da Crewman (Equipaggio Veicolo). Solo i kit da Officer (Capo Squadra) e Pilot (Pilota) possono altresì essere richiesti. I ticket sono influenzati esclusivamente da quanti CP la fazione controlla. I veicoli che sono stati distrutti riappaiono dopo 5 minuti. Sono necessari 6 giocatori, all'interno di veicoli, per prendere il controllo dei CP. La cattura funziona molto più velocemente rispetto alla modalità AAS.

Skirmish

In questa modalità di gioco le partite si svolgono su mappe della versione Advance and Secure in scala ridotta, pensate per un numero di giocatori tra i 12 ed i 16. E' perfetto per scontri tra clan o piccoli ingaggi di fanteria. La Skirmish ha le stesse regole della AAS ma con un terreno di scontro molto ridotto, di solito non ci sono veicoli o costruzioni, come anche i ticket sono in quantità più bassa. Se una fazione perde un CP, perde anche 10 ticket.

Command & Control (CNC)

Questa modalità di gioco è caratterizzata da una forma completamente libera di scontro. Non ci sono CP da conquistare, ma invece ogni fazione deve costruire un singolo Avamposto (FOB Forward Operating Base) (vedi la sezione Costruzioni) da qualche parte sulla mappa. L'obiettivo è difendere la FOB della fazione mentre si cerca di trovare quello nemico e di distruggerlo. Quando una fazione perde la propria FOB subisce anche un'enorme perdita di ticket e continua a prederne fino a quando non costruisce una nuova FOB. La FOB deve essere piazzata ad almeno 200 metri dal bordo della mappa. Costruire la FOB della tua Fazione più vicino possibile al centro della mappa incrementerà la perdita di ticket del nemico mentre la FOB nemica è distrutta. Entrambi i team possono costruire più difese in un raggio di distanza maggiore dalla propria FOB rispetto alle altre modalità di gioco.

Co-Operative (COOP)

In questa modalità di gioco è possibile per uno o più giocatori umani entrare in battaglia come alleati o come nemici dei bot controllati dall'intelligenza artificiale (AI Artificial Intelligence). Questa modalità è pensata per addestrarsi con gli equipaggiamenti e veicoli prima di usarli in una vera battaglia contro giocatori umani. Per permettere l'uso dei bot alcune regole e oggetti in questa modalità sono modificati.

Insurgency (INS)

Questa modalità è assolutamente unica se comparata alle altre di PR. L'obiettivo delle forze della Coalizione (BLUEFOR) è trovare e distruggere 5 casse di armi degli insorti (Weapon CACHE) nascoste nella mappa prima della fine dei ticket. Le forze della coalizione perdono Ticket per ogni player morto e/o asset distrutto.



Le truppe della coalizione devono necessariamente raccogliere informazioni attraverso l'uccisione dei combattenti insorti o la cattura di insorti civili (vedi la sezione Civili). Per catturare un civile, un soldato della Coalizione deve essere entro 1 metro dal civile ed usare le manette (restrainer), che consiste in un paio di fascette di plastica che legano i polsi, accessibili selezionando il numero 1 della propria tastiera, o in alternativa usando un fucile a pompa caricato a Slugs. Questo simula l'immobilizzazione dei civili con proiettili di plastica. La coalizione vince se è in grado di distruggere 5 CACHE prima di finire il tempo o i ticket, altrimenti vince la fazione insorta. Il genere insorto può anche riparare una CACHE danneggiata.

Per rivelare approssimativamente la locazione di una CACHE mentre si gioca una INS, le forze della coalizione devono raccogliere informazioni. La seguente lista mostra l'ammontare di punti informazione (IP Information Point) ottenuti o persi per le differenti azioni.

- Uccisione di un combattente insorto: +1 IP (entro 300m)
- Civile o combattente insorto arrestato: +10 IP
- Civile ucciso (violando le regole d'ingaggio): -10 IP

La locazione approssimativa della prima CACHE è mostrata dopo circa 5 minuti dall'inizio della partita. Ulteriori locazioni di CACHE saranno rivelate 5 minuti dopo aver raccolto, da parte delle forze della coalizione, sufficienti IP. Ci sono attive contemporaneamente 2 CACHE. La nuova locazione è rivelata al raggiungimento di 50 punti informazione (IP). Se ci sono meno di 32 giocatori sul server l'ammontare di IP necessari a rivelare la CACHE è dimezzato.

I segnali (marker) sulla mappa per la fazione insorta sono



CACHE conosciuta dalla Coalizione: Questa icona sarà visibile sulla mappa dalle forze della Coalizione, indica approssimativamente la locazione della CACHE, raggiunti i sufficienti punti IP
(Il marker può essere posizionato fino a 75 metri dall' esatta posizione della cassa)



CACHE conosciuta dalla Coalizione: Questa icona sarà visibile sulla mappa degli Insorti ed indica che la CACHE è stata localizzata dalle forze della Coalizione.



CACHE sconosciuta: Questa icona rappresenterà la posizione della CACHE dove apparirà sul campo di battaglia. Sono visibili soltanto agli Insorti così da permettergli di coordinare le difese mentre la Coalizione raccoglie informazioni . La CACHE non apparirà fisicamente fino a che non sarà rivelata alla Coalizione.

Le CACHE possono essere distrutte da piccoli o grandi pacchi di C4. Altri tipi di arma faranno poco o nessun danno alla CACHE..

Una volta distrutta la CACHE la Coalizione ottiene 30 ticket e un messaggio informerà la fazione sul numero di CACHE da distruggere. Le CACHE possono essere riparate dalla Chiave inglese del Geniere insorto, o dalla pala di un Combattente insorto.

Le Basi

La prima cosa da fare è entrare in una squadra. Molti server obbligano tale pratica previa espulsione del giocatore solitario dal server stesso, a seguito di un lasso di tempo in cui il giocatore è avvertito tramite vari messaggi. Il gioco è di gran lunga più divertente se giocato in una squadra funzionale. Se avete bisogno di aiuto, basta cosa fare chiedere ai giocatori nella tua squadra. Meglio, se possibile, utilizzando Mumble, comunemente usato in PR. Giocare a PR: BF2 in assenza di un microfono non vi regalerà un'esperienza completa ed appagante, quindi è un investimento saggio. Se nessuno risponde, prova ad entrare in un'altra squadra o ad utilizzare la chat generale. Ci sono molti membri della comunità stessa che offrono spontaneamente di aiutare i nuovi giocatori e dare loro una mano. Ci si aspetta nel nuovo giocatore almeno di avere qualche conoscenza di base di BF2 quando si tratta di navigazione nel menu in-game come il quadro di valutazione, la mappa e la selezione kit. Inoltre è sempre caldamente consigliata la lettura del manuale. È sempre possibile lanciare BF2 e fare il tutorial per acquistare conoscenza con la sua interfaccia. Questo manuale si concentrerà sulle differenze con BF2.

Selezione dei kit e Respawn

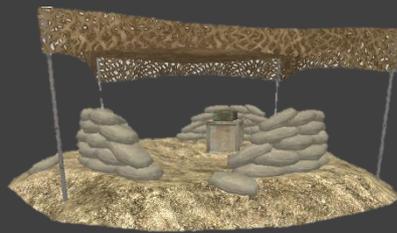
- Quando si inizia a giocare, si consiglia di spawnare solo come fuciliere con a propria scelta. In questo modo si possono meglio imparare le basi fondamentali di gioco.
- Dopo aver appreso le nozioni di base sulla fanteria potete chiedere al vostro SL di assegnarvi un kit speciale quando ci si sentirà pronti. Se si vogliono provare nuovi kit o veicoli, è possibile farlo facilmente in modalità co-op senza creare problemi ai membri della squadra o rischiare gli assets della tua squadra.
- Kit specializzati sono più difficili da utilizzare e sono generalmente limitati, quindi possono essere ottenuti solo se alcune condizioni in una squadra sono soddisfatte. Tali kit, essendo in numero limitato, dovrebbero sempre utilizzati chiedendo prima alla propria squadra la possibilità d'uso.
- I kit possono essere richiesti dal menù di spawn principale (come BF2), una cassa rifornimento (*vedi sezione Logistica*) o la parte posteriore di un APC / IFV (*vedi sezione Veicoli*). Per avere la possibilità di richiedere un kit da una cassa rifornimento o da un veicolo, è necessario far parte di una squadra.

In PR: BF2 non si può spawnare in ogni CP sotto il controllo della fazione. I punti di spawn disponibili in PR: BF2 sono:

- **Punto di Raduno (Rally Point)** è un cerchio verde che circonda un punto di spawn con il numero della tua squadra adiacente. A seconda della posizione del RP della tua squadra, in relazione ad una FOB, verrà determinata la sua longevità. Nota: Se si spawna sul RP di un'altra squadra, si spawnerà automaticamente all'RP della propria squadra, o nelle vicinanze di una FOB. Se nessuno di questi è disponibile si respawnerà alla base principale della propria fazione. Se l'RP verrà circondato dal nemico, questo scomparirà. Gli RP sono disponibili solo per le forze convenzionali. (*Per ulteriori informazioni sui RP, consultare la sezione Rally Point*)
- **Punti di spawn di fazione.** Questi di solito scadono 5 minuti dopo l'inizio del round e possono essere utilizzati da tutta la squadra.
- **Rally Point Commander.** Questo RP può essere piazzato solo dal commander, a condizione che più squad leader siano nelle sue vicinanze. Sulla mappa questo sarà un punto di raduno con una "C".
- **Avamposto di Dispiegamento Avanzato (FOB) o "Nascondigli"** can be used by the entire team to spawn at, but must be constructed before becoming operational. If 2 enemies get close to them (within 50m), spawning is disabled for 90 seconds. On the map it will show as a spawn point with a green triangle. (*see deployables Section*).
- Nella modalità Insurgency, il team insorto di difesa può spawnare alle casse di armi (weapons caches) non ancora rivelate al nemico, questo è chiamata Cache Sconosciuta (Unknow Cache). Tale spawn viene disattivato anche se nemici si avvicinano troppo.
- **Base Principale (Main base) o FOB Permanente.** Questi sono gli unici punti di spawn sempre disponibili.



Rally Point



Deployable Forward Operating Base



Insurgent Hideouts



Weapon Cache

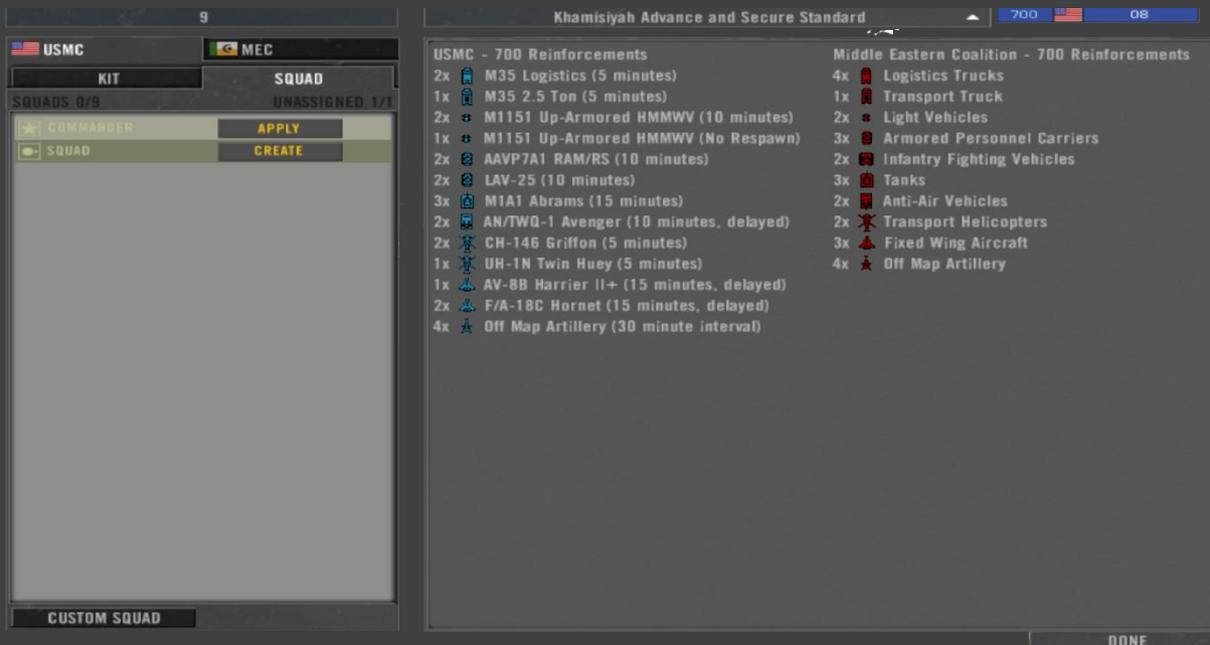


Armored Command Vehicle (ACV)

Interfaccia di Gioco (HUD)

- Nell' HUD di PR: BF2, i giocatori vengono notificati tramite messaggi indirizzati al giocatore e possono essere visualizzati dal giocatore. Questi sono utilizzati per dare ai giocatori un feedback su diverse notifiche di gioco, ad esempio:
 - Il motivo per cui al giocatore non viene rilasciato il kit richiesto.
 - Il motivo per cui gli assets schierabili che il giocatore ha richiesto, non possono essere dispiegate.
 - Il giocatore deve uscire dal veicolo o dalla posizione attuale per evitare la punizione.
- PR utilizza anche **Comunicazioni del HQ** (Head Quartes = Quartier generale) visualizzabili tramite grandi caratteri arancioni in alto a sinistra dello schermo. Queste forniscono aggiornamenti sugli obiettivi attuali, i progressi della missione e altri messaggi essenziali.
- Il **cross-air** nel centro dello schermo è stato rimosso. Se si vuole sparare con precisione, è necessario premere il tasto di fuoco secondario per mirare tramite l'ottica, o utilizzare il BUIS per il combattimento a breve distanza (CQB = Close Quarte Battle).(vedi la sezione Armi).
- **Le tags dei nomi sono state rimosse** per tutti i giocatori. E 'di vitale importanza per identificare i vostri bersagli prima di aprire il fuoco per evitare fuoco amico. Imparare la distinzione tra le diverse camo, decalcomanie e la forma del profilo dei fanti aiuterà all'identificazione più veloce del nemico. Ad esempio per individuare uno squad leader di una squadra, basta cercare un antenna radio che si estende verso l'alto dal suo zaino.
- **Nessuna barra di salute** indica il tuo stato vitale. Quando si perde più del 25% della propria salute, si inizierà a vedere uno schermo rosso sangue che pulsa abbinato a suoni di dolore. Si continuerà a perdere salute come uno stato di sanguinamento finché non si riceverà un primo soccorso, altrimenti sopraggiungerà la morte. Se invece la vostra salute scenderà ulteriormente, lo schermo perderà tutto il colore, la vostra visione diventerà molto sfocata e sarete penalizzati nel movimento. Da questo momento avrete a circa un paio di minuti per raggiungere un medico o sopraggiungerà la morte.
- **Contatore di munizioni** visualizza solo la modalità di fuoco dell'arma e il numero di caricatori rimanenti.Per avere una stima della quantità di munizioni rimanenti nel vostro caricatore puoi aprire la rosa di comunicazione (**Tasto Q**) in cui visualizzerai nello schermo inferiore sinistro un indicatore a schermo della quantità di munizioni.
- **Il medico** può vedere lo stato delle cure di un soldato con l'HUD nell'angolo in basso a destra. La fanteria può guardare allo stesso modo quanto tempo manchi alla completamente della costruzione di un asset.
- **Non esistono messaggi di uccisione** (il fuoco amico è un'eccezione). Anche la tabella dei punteggi (Scoreboard) non visualizzerà chi è vivo o morti della fazione nemica. Per avere la conferma della morte di un nemico, dovrete cercare il suo corpo.

- Solo i veicoli utilizzano una **mini-mappa permanente** sul HUD. La mappa completa è disponibile per tutti.
- **La mappa e la modalità di gioco** possono essere visualizzati nella parte superiore dello schermo quando si apre la mappa.
- Utilizzando la freccia del mouse vi sarà mostrata **la tabella degli assets disponibili** e di tutti i veicoli che si trovano nella mappa compresi i tempi di spawn dei veicoli della propria fazione.



Le informazioni della mappa corrente in sovraimpressione

- **I ticket rimanenti** e il tempo alla fine della partita può essere visto solamente dalla schermata di squadra. I ticket della fazione nemica non sono mostrati.
- **Il fuoco di soppressione** succede quando subisci il fuoco da parte di armi in corto raggio come fucili, armi pesanti o esplosioni nelle vicinanze. Lo schermo diventerà più scuro ed inizierà a tremare l'immagine. Questo effetto simula le ridotte capacità di risposta al fuoco mentre si è soppressi dai proiettili nemici.



Visione normale del gioco (sinistra) e sotto fuoco di soppressione (destra)

- Quando un giocatore è **morto** senza che sia possibile rianimarlo appare una schermata nera con scritto "DEAD", invece di lasciare intravedere le vicinanze del cadavere come succede su BF 2.
- **Il sistema automatico di "Spot"** per la fanteria è rimosso. Solo i Velivoli aerei possono essere Spottati automaticamente.

- Gli Officer possono inviare al comandante un **rapporto sui contatti** o usare la propria radio per piazzare sulla mappa di fazione i contatti avvistati. I normali soldati urlano solamente un generico avvistamento di nemici quando li avvistano.
- **Le rose di comando della radio (default Q & T)** contengono comandi a 2 funzioni, " RELOADING/ CEASE FIRE " click sinistro del mouse dice che stà ricaricando l'arma, mentre il click destro del mouse di cessare il fuoco. Lo stesso principio si applica al comando "GO GO GO / FALL BACK " ed altri della stessa forma.
- **Per orientarsi** sulla mappa basta usare i riferimenti della mappa stessa intorno alla propria icona.
- Quando si equipaggiano particolari armi non comuni, il **menù principale della radio** viene sostituito da un menù contestualizzato. Se selezioni il "FIELD DRESSING" (bendaggio da campo) o il "MEDIKIT" (borsa del medico) puoi usare comandi contestuali "FIRST AID" che comunicano a coloro che ti sono intorno la volontà di curarli. Molti equipaggiamenti ed armi hanno menù contestuali specifici.



Sistema di Cura

Le armi di Project Reality sono altamente letali ed è solo una questione di tempo fino a quando si è colpiti e si comincia a sanguinare. Sebbene l'interfaccia di PR non contenga una barra della salute, una volta che questa scenda al di sotto del 75% ci saranno effetti visivi e audio che avviseranno della situazione come una visione compromessa dal sangue mentre si sentono colpi di tosse o grida di dolore.

Cura

Se le ferite non sono trattate, si morirà lentamente dissanguati, per prevenire ciò ci sono due strade percorribili. Praticamente tutti i kit dispongono di **"Field Dressing"** che selezionati. Premendo il bottone di fuoco viene lanciato per terra. Entro un paio di secondi il **"Field Dressing"** scomparirà e il giocatore più vicino riottenerà il 25 % della sua salute totale.



La maggioranza dei kit ha a disposizione solo 1 o 2 field dressing, la migliore scelta per riottenere salute è essere curati da un medico. I medici possono curare completamente un giocatore usando il **"First Aid Kit"** e possono essere chiamati sulla propria posizione attraverso il comando della radio "Q" e selezionando **"Need Medic"**. Il Medico selezionerà il First Aid kit con la pressione del bottone appropriato o ciclando tutto l'equipaggiamento. Al contrario di BF2, il medico non può lanciare il kit per terra ma deve invece tenerlo in mano, toccando il giocatore da curare ed quindi tenere premuto il tasto sinistro del mouse. Il suono di bende tirate e tagliate simula le cure applicate al giocatore. Per poter completamente curare un giocatore sono necessari circa 15 secondi, quindi è bene farlo in un posto sicuro.





Rianimazione

Se non si è curati in tempo si diventerà incoscienti e sullo schermo apparirà una scritta che comincia l'esser feriti in modom grave (crytically wounded). Dallos tato di incoscente il medico ha 5 minuti di tempo per rianimare il ferito e salvare dei preziosi ticket per la fazione. Per essere localizzati dal medico si può utilizzare il canale vocale di mumble Locale (default :H) o il **canale di squadra** (default: numpad0). Il medico per rianimare il giocatore dovrà equipaggiare la **EIPEN**, selezionandola dal suo equipaggiamento, ed iniettare con la stessa il corpo del ferito nella massa più grande del torso tenendo premuto il bottone sinistro del mouse. Il giocatore ferito tornerà conscio, ma al contrario di BF2, avrà soltanto il 10 % di vita e necessiterà di cure urgenti. Il medico ed il giocatore rianimato dovranno trovare un luogo sicuro per proseguire il processo di cura. Se il corpo del ferito è incastrato "stuck" (dentro 1 muro, in un albero , ecc) o è in una superfice non pari, deve deve subire un massaggio cardiaco sul corpo. Questo sposterà il corpo del ferito che potrebbe diventare non incastrato ("un-stuck").

Morte

Qualche volta il giocatore no può essere rianimato, come un giocatore morto all'interno di un veicolo. Oppure un giocatore rianimato recentemente e reso incosciente entro 2 minuti dalla rianimazione. Se il giocatore è incosciente e non viene rianimato entro 5 minuti diviene morto. Se non ci sono opportunità di essere rianimato, tasto sinistro del mouse su **"Give Up/ Call Medic"** sulla schermata di spawn. La schermata mostrerà il messaggio "morto" e la scelta del respawn. Il tempo atteso da incosciente prima di premere il "GIVE UP" è contato ai fini del tempo totale di respawn.

Re-spawning

Il tempo di respawn per un giocatore è di almeno 45 secondi ed un massimo di 60 secondi oltre a sanzioni temporanee. Il tempo speso di un medico verrà sottratto da quel momento. Una volta che un giocatore muore deve aspettare almeno 5 secondi prima di poter rinascere. Queste azioni influenzano il tempo di respawn:

- Morte del giocatore: **+3s**
- Catturare CP o distruggere obbiettivi **-3s**
- Fare un azione difensiva: **-1s**
- FoB costruite dalla squadra: **-10s**

Una penalità temporanea di spawn che riguarderà solo la morte successiva (fino ad un massimo di 5 minuti) viene aggiunta:

- Teamkill: **15 seconds per teamkill**
- Suicide: **15 seconds**
- Catturato se si usa il kit da civile: **90 seconds**
- Uccidere un civile violando le ROE: **120 seconds per civilian**
- Propria cassa distrutta (da insorti): **300 seconds.**

Per selezionare un punto di spawn, aprire la mappa di spawn selezionare una posizione tra quelle mostrate. Una volta scelta la posizione, cliccare sul pulsante "Done" nell'angolo in basso a destra della schermata della mappa di re-spawn nel gioco. Aspettare che il timer scenda a 0 cliccare il tasto **"Enter"** non vi permetterà di rinascere automaticamente. Se si vede un numero elevato sul timer, come 5999, allora non hai cliccato "Done".

Munizioni

Se si è a corto di munizioni, sarà possibile rifornirsi alle seguenti posizioni:

- I kit Fuciliere (Rifleman), Miliziano (Militant), Guerrigliero (Warrior) ed altri kit delle fazioni insorte presentano nell'inventario delle **sacche di munizioni** che devono essere lanciate sul terreno (tasto sinistro del mouse) dal altri compagni o da se stessi. Queste contengono una quantità molto piccola di munizioni (un paio di granate e caricatori/clip) per cui dovrebbero essere conservati per le situazioni disperate. Queste sacche possono essere utilizzate anche per rifornire il vostro medico, o medici di altre squadre, o postazioni di fuoco fisse, gettando la sacca dentro la postazione (come ad esempio i TOW o postazioni AA). Una volta che il sacchetto è stato consumato scomparirà.
- Mezzi di trasporto leggeri e APC / IFV possono dispiegare uno o più casse di munizioni grandi (**large ammunition crates**). Tali scatole possono essere rilasciate conducente del mezzo facendo clic col tasto destro del mouse. I veicoli possono ricaricare le loro scatole di munizioni in punti specifici nella base di partenza (Main base) chiamati Supply Depot (Depositi di rifornimento)
- Camion logistici ed elicotteri possono rilasciare **casse di rifornimento (supply crates)**. Possono presentarsi in due varianti: **Leggera (Light)** o **Pesante (Heavy)** quest'ultima ha una capacità maggiore rispetto a tutte le altre. Il rifornimento di tali casse avviene ai Supply Depot per i Veicoli (Vehicle Depot) o agli Helipad (Eliporti) per gli elicotteri. Più dettagli nella pagina successiva.
- Le mappe Insurgency contengono nascondigli di armi (**Weapons Cache**) che forniscono una quantità illimitata di munizioni agli Insorti.
- È inoltre possibile rifornire direttamente dal deposito del veicolo (**Vehicle Depot**) stando a pochi metri da esso. Esso fornisce una quantità illimitata di munizioni alla fazione e può riarmare i veicoli e la fanteria, nonché provvedere cure infinite.
- Rifornirsi **non è un evento immediato**, ma richiede circa 10-30 secondi.
- Non è possibile ottenere rifornimenti da **casse di rifornimento nemico** (presentano una bandiera della fazione) mentre dalle casse di munizioni (senza bandiera) si.
- Nuove sacche di munizioni possono essere ricaricate alle casse in caso le abbiate usati sul campo.



Ammunition Bag



Coalition Forces Large Ammo Crate



Insurgent Forces Large Ammo Crate



Light Supply Crate



Weapon Cache



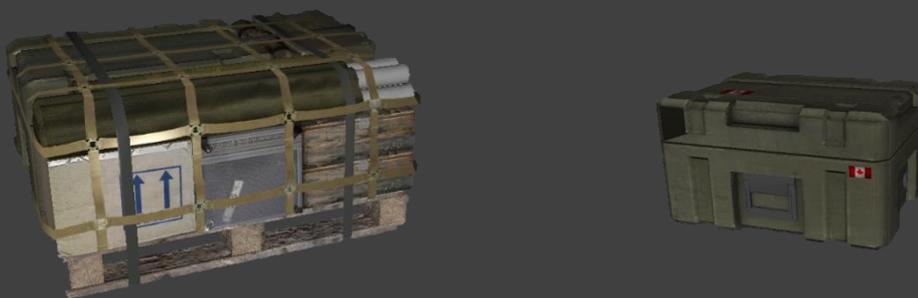
Vehicle Depot

Logistica

Esistono molte forme di logistica in PR: BF2. Casse di rifornimento, casse di riparazione, munizioni, strutture schierabili, ecc Qui discuteremo solo delle casse di rifornimento e riparazione. Per ulteriori informazioni su postazioni schierabili che possono essere costruite vedere la [sezione Squad Leader](#).

Supply Crates (Cassa di Rifornimento)

In PR: BF2 esistono due tipi di casse di rifornimento in. La nazionalità della cassa è rappresentato dalla presenza di una decalcomania di bandiera sulla parte superiore della cassa e su un lato. Le casse Leggere (Light) possono essere trasportate da elicotteri classificati come Trasposrti Leggero (Light Lift) come lo Huey, il Lynx e lo Zhi-9B. Le casse pesanti (Heavy) contengono il doppio della munizioni delle Light, venendo trasportate da elicotteri Trasporti Medi, come il Black Hawk, Mi-17 e NH-90, o da elicotteri pesanti come il Chinook, Zhi-8KA e MV -22. Elicotteri medio possono contenere 1 Heavy crate mentre i suoi i modelli più pesanti possono trasportare 2 Heavy.



Qui potete vedere la cassa Heavy sulla sinistra e la versione light a destra.

Quando si costruiscono dispiegabili (vedere la sezione Squad Leader) una cassa Light è l'equivalente della metà del Heavy. Questo significa che avrete bisogno di 2 casse di rifornimento Light o una Heavy per costruire una FOB e 4 Light o 2 Heavy per l'aggiunta di postazioni schierabili. Le casse di rifornimento Heavy e Light possono essere combinate per costruire difese dispiegabili. Il sistema permetterà di avere un mix di diverse casse, come ad esempio due Light e una cassa Heavy per soddisfare la stessa esigenza, come due Heavy, o quattro casse di rifornimento Light.

Repair Drop (Riparazioni)

I Camion logistici presentano anche la possibilità di rilasciare una cassa di riparazione. Sono necessari per le riparazioni sul campo dei veicoli che sono pesantemente danneggiati e non possono muoversi..



Punteggi

Il punteggio dei giocatore è diviso in punti per lavoro di squadra e per se stessi. Si parla da sé che facendo attività di gruppo relative (costruire, guidare veicoli, difendendo / attaccando bandiere) contribuiscono alla prima e azioni individuali (uccidendo giocatori) contribuire al vostro punteggio personale.

Il punteggio totale di un giocatore non può mai andare sotto lo 0 ma il punteggio di squadra può diventare negativo. Ci sono moltiplicatori di punteggi per quando si è per esempio in un veicolo o si è uno squad leader. Qua sotto ci sono alcune altre aggiunte per quanto concerne punteggi positivi o detrazioni. Non sono tutti i punteggi, ma solo per dare una buona idea su ciò che è possibile ottenere..

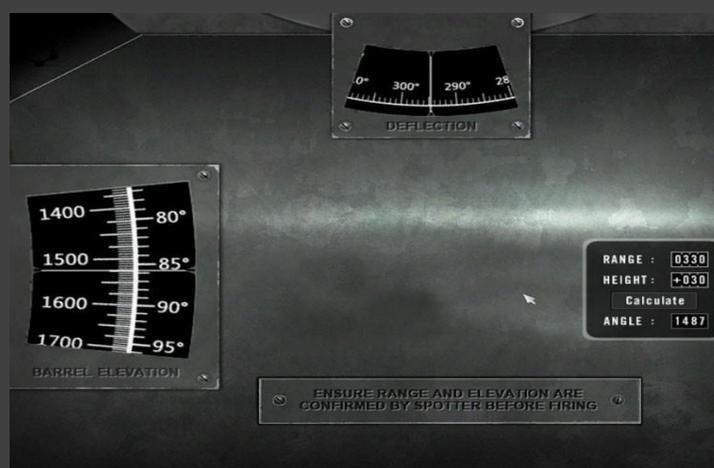
- Catturare un civile: **+100**
- Uccidere un civile (violando le ROE): **-100**
- Distruggere un obiettivo personale: **-100**
- Distruggere obiettivo nemico: **+150**

Mortai

Una posizione fissa per mortaio può fornire supporto indiretto di fuoco su lunghe distanze. Tutte le fazioni possono sparare colpi ad alto esplosivo. Forze convenzionali e la milizia possono anche usare munizioni a scoppio anticipato (Air-Burst) e fumogeni. I mortai non possono essere costruiti su mappe più piccole di 2 km.

- **Munizioni ad alto potenziale (HE)** (premere **1** per selezionare): il tipo più comune di colpo da mortaio. Fa più danni direttamente al bersaglio. Ideale per bersagli corazzati leggeri e postazioni.
- **Airburst** (premer **2** per selezionare): esplose in volo sopra il terreno. Copre una superficie più grande, ma fa meno danno complessivo. Ideale per impegnare la fanteria all'interno di edifici e su terreni sconnessi.

Una volta che sono i mortai sono necessari è possibile utilizzare i calcolatori per mortai (premere 3 per selezionare) per attivare la calcolatrice. La distanza del bersaglio e la differenza di quota possono essere inseriti nella calcolatrice cliccando sui numeri in "Range" e i campi "Height". Una volta fatto è sufficiente fare clic sul pulsante "Calculate" per visualizzare l'elevazione richiesta. L'elevazione può essere regolato con i tasti W e S, mentre la deviazione si cambia con i tasti A e D. Quando sono impostati entrambi i valori, è sufficiente selezionare il tipo di munizione e sparare. HE a Air-burst condividono le munizioni.



The mortar calculator interface

Close Support Bridges (CSB = Ponti)

Le Forze convenzionali possono dispiegare questi ponti con i camion logistici. Possono essere utilizzati per creare nuovi ponti o tappare i buchi per i ponti danneggiati. Il posizionamento dei CSB è molto semplice:

1. Guidare un camion logistico verso la posizione in cui verrà dispiegato il CSB.
2. Posizionare il retro del camion il più vicino possibile alla posizione di dispiego..
3. Selezionare il CSB come apparecchiatura del camion (usando la rotellina del mouse).
4. Premere il tasto di fuoco alternativo per dispiegare il ponte.

Il CSB può essere utilizzato solo in posizioni predeterminate. Queste sono visualizzate come cumuli di sabbia posizionati in prossimità di un ostacolo. Alcuni ostacoli richiedono più CSB per coprire la distanza completa.

La dispiegazione di un CSB utilizza tutte le forniture sul camion. Il camion ha bisogno di essere a pieno carico per distribuire il ponte. (Entrambe le casse di rifornimento devono essere ancora sul camion). Il CSB è molto stretto, quindi si deve guidare con prudenza quando si attraversa il ponte.

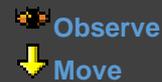




Orientarsi sul Campo-Navigazione

È abbastanza facile perdersi sulle grandi mappe di PR: BF2. Il ritmo di gioco ed il coordinamento della fazione richiede ai giocatori di comunicare le proprie posizioni in modo chiaro e conciso. PR: BF2 offre 4 strumenti per aiutare i giocatori in questo.

1. Gli Squad Leaders possono utilizzare il loro **marcatore (Marker)** di squadra per comunicare posizioni precise alla squadra ed al comandante. La direzione del marker è indicata da una V sulla bussola. Se ci si trova a meno di 75m dal marker vedrete anche un' icona 3D. L'indicatore potrà anche essere visibile sulla mappa.



2. Una **bussola di precisione** posizionata al centro in basso dello schermo. La bussola può essere utilizzata per dare indicazioni sull' esatta posizione di nemici individuati nelle vicinanze. Gli **8 Punti Cardinali** sono chiaramente indicati insieme ai numeri che indicano i gradi che aumentano in modo incrementale ogni 15°, con le principali divisioni ogni 5°. Se si vuole comunicare una direzione generale è consigliato fare pratica cominciando ad indicare la direzione cardinale, seguito dal grado e in alcune situazioni la distanza, se necessario. Ad esempio, "*Nemico avvistato NE, 75° gradi a 200 m*". Ulteriori informazioni possono essere il tipo di bersaglio (fante, apc etc.) e la sua disposizione (sopra la collina, alla base di un edificio...).

- Se il bersaglio è visivamente in linea con il grado indicato sulla bussola quando si guarda quella direzione, si comunica semplicemente il numero.
- Ricorda che tutte le tacche grandi bussola corrispondono a 5°. Se il bersaglio è in linea con una tacca sulla destra di una tacca contrassegnata, esempio sulla destra di 75°, allora si aggiungono 5°. Quindi il bersaglio è a 80°.

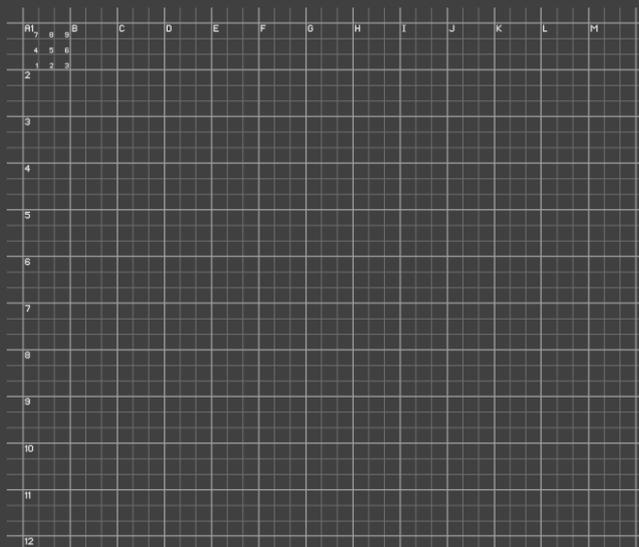


3. Le mappe di PR: BF2 contengono griglie (Grid) di riferimento di rete e sottogriglie (Keypad). I grid si trovano nel bordo superiore sinistro della mappa. La mappa è divisa in 169 grid partendo con A1 nell'angolo superiore sinistro e terminano con M13 nell'angolo inferiore destro. Ogni grid è suddivisa in 9 keypads. Questi sono etichettati da 1 a 9 nella stessa maniera di come i numpad di una tastiera sono disposti. (Ex. Nella parte superiore da sinistra a destra si ha 7,8 e 9).

È possibile comunicare le posizioni usando le griglie come riferimento. Per una posizione approssimativa si dice solo la griglia principale (ad esempio D6). Per le posizioni precise si aggiunge anche il keypad (es D6- keypad 2). le griglie sono per lo più utilizzate per comunicare posizioni tra squadre.

Quando si utilizza Mumble la prima lettera del riferimento griglia è di solito pronunciata usando l'alfabeto fonetico NATO. Le parole codice sono Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Golf, Hotel, India, Juliett, Kilo, Lima, Mike, Novembre, Oscar, Papà, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Uniforme, Victor, Whisky, X-ray, Yankee e Zulu.

4. **La scala delle griglie** viene visualizzata nell'angolo inferiore destro della mappa. Per mappe da 1 km sarà indicata una griglia di 75m, 150m per quelle da 2 km, 300m per una di 4 km. Si può facilmente stimare le distanze utilizzando i quadrati della griglia. Lo schermo degli squad leader mostra la distanza approssimativa del marker da quest'ultimo, visualizzabile nella mappa (tasto M).



Informazioni Base dei Veicoli

Molti veicoli si comportano in modo molto diverso rispetto a BF2 e richiedono conoscenze più avanzate per operare. Dal momento che hanno anche tempi di spawn molto lunghi (fino a 20 minuti) è fondamentale sapere come tenerli lontani da situazioni problematiche. Questa parte si concentrerà su spiegare i diversi tipi di veicoli e come influenzino la fazione. Per maggiori dettagli sui veicoli visionare la sezione Veicoli Operativi.

Vi sono molti tipi di veicoli in PR: BF2 usati come classificazione. Questi non sono sempre direttamente in linea con la loro controparte realtà a causa di ragioni di gameplay. La seguente lista mostra le principali classi di veicoli di PR: BF2:

- **Jeep:** veicoli di piccole dimensioni adibite per il trasporto, che non trasportano sempre l'intera squadra. Può sempre rilasciare casse di munizioni. A volte possono avere in dotazione mitragliatrici.



- **Veicoli civili:** Le forze ribelli di PR:BF2 hanno accesso ad una gamma di macchine civili e jeep con mitragliatrici (Technicals), pod di razzi e SPG-9 (fucile senza rinculo anticarro). Dispongono anche di un camion con un cannone antiaereo montato, camion bomba ed auto bomba nel loro arsenale.



- **Motrici:** presenti nelle varianti trasporto e logistico. La variante di trasporto è in grado di dispiegare 1 light crate e può ospitare un'intera squadra. La variante logistica può trasportare solo 2 soldati e può dispiegare 2 supply crate, stazioni di riparazione e ponti di supporto (maggiori informazioni più tardi).



- **Trasporto Corazzato di Personale (APC):** grossi veicoli molto di norma non armati in modo pesante. Spesso non possiedono la forza di sconfiggere altri bersagli corazzati pesanti come gli IFV ed i carri armati, ma sono i migliori per supportare la fanteria. Presenta 2 membri d'equipaggio, guidatore (driver) ed artigliere (gunner), e fino a 6 passeggeri.



- **Veicolo da Combattimento per la Fanteria (IFV):** Meglio armati e più forti rispetto alla maggior parte degli APC, spesso con capacità per sconfiggere bersagli corazzati pesanti con missili AT (Anti-Carro). Non sono sempre in grado di trasportare la fanteria. In questa categoria rientrano spesso veicoli di ricognizione.



- **Anti-Tank Missile Mounted Vehicle (ATM):** Il nome parla da sé. Si tratta di veicoli armati con missili AT adibiti alla distruzione di altri veicoli blindati. Non possono trasportare la fanteria.



- **Carri:** I nostri veicoli blindati più pesante. Sono dotati di armi AP, HE e coassiali.



- **Antiaeree:** Questi sono veicoli corazzati leggermente di norma, con solo la capacità di abbattere aerei ed elicotteri nemici. Possono usare missili o/e armi pesanti.



- **Boat:** PR:BF2 presenta un vasto parco di barche armate e disarmate.



- **Elicotteri da Trasporto:** Questi elicotteri di solito sono armati in modo leggero ad uso della fanteria. Sono anche in grado di far cadere heavy supply crate. Esistono varianti leggere, medie e pesanti. Vedere la sezione di rifornimento casse a quale variante corrisponde la cassa trasportata.



- **Elicotteri da Attacco:** Questi elicotteri sono dotati di pod di mitragliatrici ed una vasta gamma di razzi e missili. Esistono varianti leggere, medie e pesanti. Elicotteri da Recon sono dotati della capacità di laserare obiettivi ed utilizzare le loro telecamere termiche rientrano in questa categoria in PR: BF2. Non sono sempre armati.



- **Jets:** PR:BF2 ha una grande varietà di Jets. Esistono varianti leggere e pesanti di attacco, caccia, bombardieri e caccia-bombardieri..



Tutti i veicoli amici sono individuabili sulla mappa con icone uniche per una più facile individuazione.

Bike	Armoured Logistics	Heavy Trans. Chopper	Light APC
ATV	Logistics Truck	CH-47 Chinook	AAVP7A1 Medium APC
Forklift	Light Scout	MV-22 Osprey	Medium APC
Civi Car	Heavy Scout/Light Tank	Scout Helicopter	Heavy APC/IFV
Bomb Car	Medium Tank	Light Attack Chopper	ATGM Vehicle
Semi Truck	Heavy Tank/ MBT	Medium Attack Chopper	Light AAV
Bomb Truck	Sampan Boat	Heavy Attack Chopper	Medium AAV
Support Jeep	RHIB/ Light Boat	Turboprop Plane	Heavy AAV
Light Jeep	PRR/ Medium Boat	Light Attack Jet	
Medium/Heavy Jeep	Heavy Boat	Heavy Attack Jet	
ATM Jeep	Light Trans. Chopper	Fighter-Bomber	
Support Truck	Medium Trans. Chopper	Strike Fighter	

- Se veicolo della fazione squadra viene distrutto, questa incorre in una penalità in tickets
- Jeep o Motrice: **2 tickets**
- Elicottero da Trasporto: **5 tickets**
- APC/AAV/RECON: **5 tickets**
- Tank o IFV: **10 tickets**
- Jet o Elicottero da Attacco: **10 tickets**

- I veicoli sono **Specifici per Fazione** e non è possibile utilizzare veicoli nemici di qualsiasi tipo.
- Accedere ai veicoli può avvenire solo da **specifiche posizioni dello scafo**.
- I soldati standard sono autorizzati a guidare veicoli di piccole dimensioni non corazzati, come jeep, camion, barche senza la necessità di un qualsiasi kit specializzato. Se avete bisogno di un **kit da crewman o pilota** per operare una posizione del mezzo, si riceverà un messaggio di avviso entrando in quest'ultimo e lo schermo varierà al nero. Se non si esce dalla posizione del mezzo nel giro di pochi secondi, si muore.
- Quando si esce da **un mezzo in movimento o in fiamme** si viene feriti e probabilmente morirete. Più veloce è il mezzo, maggiore è la probabilità di morte.
- **Distruggere relitti** di veicoli non influenza il punteggio, anche se un messaggio di avviso apparirà se sparerete a relitti amichevoli.
- Quando si usano **armi fisse o dei veicoli** ci vuole un tempo specifico di riscaldamento prima di avere la capacità di poter attivamente sparare:
 - MG: **5 seconds**
 - Anti-Air Missile: **5 seconds**
 - AT-Postazione: **10 seconds**
 - Cannone Principale: **30 seconds**
- La maggior parte di armi AT hanno ottiche con capacità di zoom fisso. Alcune di esse offrono anche ottiche termiche.
- Uscire da mezzi a mezz'aria e cadere in acqua da alta quota vi ferirà e potrà causare la tua morte.
- I giocatori possono **richiedere i kit** dalle posizioni d'entrata di APC / IFV.
- Veicoli blindati sono più vulnerabili quando vengono colpiti ai loro fianchi. La corazza sulla parte posteriore del veicolo è più debole. Un solo proiettile anticarro ben piazzato in grado di disattivarli o distruggerli.



Punti di ingresso del veicolo possono differire per veicolo. Cercate i portelli.

Armi e Attrezzature

Armi generiche & Attrezzature

Le Armi, a seguito di un movimento prolungato, a volte richiedono un momento per riottenere precisione ed accuratezza di fuoco contro obiettivi a lungo raggio. Ingaggi a brevi distanze saranno influenzati dalla deviazione basata sul movimento. Questo permette ai giocatori di fare piccole correzioni di posizione senza subire cali di precisione dell'arma. Stare sdraiati riduce notevolmente la precisione del giocatore per qualche istante, ma assicura la massima precisione per colpire obiettivi a lunga distanza, una volta la mira del giocatore si è recuperata.

La maggior parte delle armi sono impostate al funzionamento semiautomatico di default.

Le armi devono essere ricaricate manualmente (default: **R**). Deviazione delle armi non sono influenzate dall'uso di ottica o mirini metallici. Le armi sono classificate per categorie in PR:BF2, spesso collegata ai kit da cui vengono utilizzati:



Fucili d'Assalto sono generalmente disponibili in diverse varianti con differenti ottiche. Utilizzare in con ottica con ingrandimento risulta in un vantaggio nella precisione; di contro si ha la perdita di visione periferica, altamente ridotta rispetto alle reflex o mire metalliche.

Kits: Tutti i kit che non usano un arma primaria o sono disarmati



Lanciagranate (UGL) sono attaccati nella parte inferiore di fucili d'assalto e sono usati contro gruppi di nemici o bersagli che non possono essere colpiti dal fuoco diretto. Sono anche efficaci contro veicoli non blindati e possono essere utilizzati in modo efficace anche a distanze superiori di 200m. Le granate necessitano di viaggiare per 28m prima di attivarsi o non esploderanno. Gli UGL possono anche sparare granate fumogene usate per coprire il campo visivo del nemico. La distanza di lancio può essere impostata utilizzando una tacca di mira laterale attaccata all'arma. Mentre si utilizza tale tacca di mira, il menù radio principale (default: **Q**) può essere utilizzato per impostare la distanza tra voi ed il bersaglio. Quando si ingaggiano bersagli superiori o inferiori alle distanze predefinite, è importante compensare autonomamente questo gap. Nella mappette notturne il granatiere avrà anche accesso a munizioni illuminanti (Flare Rounds).



Kits: Grenadier



Pistole sono tradizionalmente usate dagli squad leaders delle forze convenzionali come backup ed un segno di autorità. I cecchini sono inoltre dotati di side arm per l'auto-difesa durante lo spostamento. Alcuni ribelli che non possiedono un'arma primaria utilizzano invece una pistola o mitraglietta.

Kits: Officer, Sniper, Pilot, Cell Leader, Vietnam Grenadier, various Insurgent kits



Fucili a Pompa sono mortali se usati a distanza ravvicinata. Possono anche essere utilizzati per violare porte e cancelli chiusi. I civili insorti possono essere arrestati con pallettoni per simulare il rendere inoffensivo un informatore con buckshots di gomma. Il fucile semi-automatico Inglese L128A1 può anche sparare palle franche che sono efficaci anche a lunghe distanze. Alcuni fucili utilizzano colpi penetranti (breaching slugs) usati solo ed unicamente solo per violare porte chiuse.

Kits: Rifleman Breacher on conventional forces. Various Insurgent / Hamas / Taliban / Militia kits



Franco Tiratore (DMR) sono usati per abbattere obiettivi prioritari lontani con rateo fuoco preciso. Possono essere dispiegati (deployed) per aumentare notevolmente la loro precisione a costo della mobilità. La posizione di un giocatore non influisce l'accuratezza dell'arma, se il DMR è stato deploiato; la sua posizione ottimale di fuoco è la posizione prona. Quando si ingaggiano bersagli fino a 600m di distanza si è tenuti a compensare la caduta proiettile. È anche vitale compensare per lo spostamento dei bersagli dalla distanza, se sono in movimento. Per massimizzare la precisione il tiratore deve attendere circa un secondo tra un colpo e l'altro.

Kits: Marksman



Fucili da Cecchino sono usati per colpire obiettivi ad alta priorità su lunghe distanze. Il loro rateo di fuoco è lento dal momento che operano usando fucili bolt action. La posizione del tiratore influenza la precisione di tiri a lunga distanza. Compensare la caduta del proiettile è necessario solo a distanze superiori di 600 metri. La massima precisione è ottenuta attendendo per circa 8 secondi dopo il movimento e 4s dopo lo sparo. Il tasto "selettore di fuoco" (default 3) può essere utilizzato per stabilizzare la respirazione, che dura per circa 8 secondi. Questo suono può aiutare a stimare il tempo necessario per riguadagnare la precisione. Tenendo premuto il pulsante di fuoco dopo lo sparo vi permetterà di monitorare il colpo prima ricaricare il fucile.

Kits: Sniper



Mitraglietta Automatica (SMG) sono utilizzati in situazioni di CQB a corto raggio. Il loro rateo di fuoco è alto ed il loro munizionamento è costituito da munizioni di pistola come colpi da 9 millimetri, anche se ci sono eccezioni. Alcune SMG rientrano nella classificazione di arma di difesa personale (PDW), che di solito presentano una canna più corta, fornendo una maggiore manovrabilità e portabilità. Queste armi possono essere utilizzati in movimento con poca o nessuna deviazione di movimento, ma sono limitati dalla loro gittata.

Kits: Crewman, Rifleman AT, Heavy Antitank, Squad leader, Rifleman Breacher on unconventional forces



Mitragliatrici Leggere (LMG) sono utilizzate per sopprimere il nemico e possono decimare una squadra nemica quando usate a media distanza o in situazioni d'agguato. Possono essere deploiate per aumentare notevolmente la loro precisione, stabilità e gittata. Quando si utilizza il deploy dell' LMG, la precisione aumenta, ma solo quando la mobilità è minimo e non è adatta per l'uso quando ci si muove. La posizione del giocatore influisce la sua precisione a lunga distanza, la sua posizione ottimale di fuoco è in prono; in questa posizione si avrà la massima precisione per le lunghe distanze. La modalità non deploita viene utilizzata per quando un giocatore si sta muovendo e ha bisogno di rispondere al fuoco senza ritardo su brevi distanze.

Kits: Automatic Rifleman



Mitragliatrici Medie (MMG) sono una versione di media delle mitragliatrici. Usano un calibro superiore, 7.62 millimetri che può avere effetti devastanti in determinate situazioni e sono eccellenti per la soppressione nemico a lunga distanza ma sono limitate alla sola modalità deploia richiedendo 10 secondi di attesa prima di raggiungere una precisione ottimale.

Kits: Machine Gunner



Granate a Frammentazione hanno un grande raggio d'azione ma non sono precise quando lanciato durante lo spostamento od il salto e la loro portata è relativamente corta. Ci vogliono circa 5 secondi prima della detonazione. La granata RKG -3 esplose al momento dell'impatto ed è progettata per essere utilizzato contro i veicoli. Le pietre (Stones) provocano solo lievi ferite quando colpiscono un giocatore, ma parecchi colpi possono ancora essere letali. Per mettere in guardia gli alleati prima di lanciare una granata è possibile utilizzare il tasto della radio principale (default: Q) mentre si tiene la granata per gridare un avvertimento, o in alternativa utilizzare mumble.

Kits: Grenades: most Infantry kits, especially Officers and Riflemen | stone: civilian and several insurgents



Coltelli & Baionette sono immediatamente letali se colpiscono il nemico. Gli insorti uccisi tramite coltello contano come un arresto. Attacchi corpo a corpo senza coltello/baionetta impiegano circa 5 colpi per abbattere un nemico ..

Kits: Armed Melee: all except for Pilot, Civilian and Unarmed | Unarmed Melee: Pilot and Unarmed



Lanciarazzi AT Leggeri (LAT) sono usati contro obiettivi non corazzati e leggermente blindati. Non sono efficaci contro corazzati medi o pesanti . L'operatore deve preparare il lanciarazzi stando fermo per prendere la mira, che richiede circa 4 secondi prima di raggiungere una precisione ottimale di fuoco . A seconda di quale particolare launcher si sta utilizzando, dipende da come funzionano. Alcuni launcher sono tarabili al reticolo, gli altri sono regolabili, ma in genere sono precisi fino a circa 500m. Colpire efficacemente un bersaglio a distanza richiede abilità e tempismo per avere successo. La gittata può essere impostata usando una tacca di mira regolabile montata sull'arma, mentre si mira. Per eseguire questa operazione , tenere premuto la rosa-radio principale (default: Q) e selezionare l'intervallo per il vostro target. Quando si ingaggiano bersagli tra gli intervalli impostati, è possibile compensare manualmente l'angolo di attacco elevando o de-elevando per mantenere un colpo efficace sul bersaglio.

Kits: Rifleman AT, Militia / Taliban / Hamas Anti Tank



Lanciarazzi AT Pesanti (HAT) sono utilizzati per abbattere veicoli blindati. Possono distruggere corazzati leggeri e medi con un solo colpo, mentre carri armati (MBT) necessitano più colpi per essere distrutti. L'efficacia dell'AT pesante dipende da dove si colpisce l' MBT. L'armatura di un carro è più debole nella parte posteriore del veicolo e sulla parte superiore della torretta. In alternativa, il lato più corazzato del carro è la parte anteriore. Per preparare l'arma a sparare bisogna prima dispiegare l'arma che richiede una notevole quantità di tempo, circa 10 secondi. Per monitorare in modo efficace l'obiettivo devi essere a lunga distanza, altrimenti l'arma diventa imprecisa. Una volta che i marcatori del reticolo si stabiliscono in posizione centrata siete pronti a sparare. Launchers particolari sono dotati di guida a filo, che consente di guidare la testata direttamente al bersaglio. Per colpire un bersaglio mobile, tenere premuto il pulsante principale di fuoco anche dopo lo sparo e continuare a seguire il bersaglio fino all'impatto. Alcuni HAT sono senza guida ed il razzo ha procede dritto, mentre pochi non presentano marker di reticolo. Prima di sparare assicurarsi che il bersaglio sia a più di 30 metri da voi, altrimenti la testata non si armerà e non esploderà.

Kits: Conventional forces Anti Tank



Missili Terra-Aria (SAM) sono utilizzati per abbattere velivoli nemici. Per raggiungere questo obiettivo è necessario acquisire visivamente il bersaglio guardando in cielo. Mirando si sente un suono dal tono basso, dopo alcuni secondi quando il bersaglio è agganciato si sente un tono alto, a questo punto si può sparare . Contromisure quali flare vi impediranno di distruggere in modo efficace il vostro obiettivo, quindi l'angolo di attacco rispetto alla direzione di marcia del veicolo è fondamentale per ottenere il successo. Piloti nemici riceveranno un suono di avviso pochi secondi dopo che sono stati agganciati da un SAM dando loro il tempo di manovrare lontano dalla minaccia.

Kits: Anti Aircraft



Esposivi a Detonazione Remota sono esplosivi che vengono fatte detonare da un dispositivo remoto dalla persona che ha piazzato gli esplosivi, sono generalmente utilizzati per le imboscate e difese. **Mine Antiuomo = Anti-Personnel Mines (Claymores)** richiedono 5 secondi per armarsi dopo esser state collocate. Quando armate, un suono indicherà quando è trascorso questo tempo. Se gli esplosivi sono attivati prematuramente, non esploderanno affatto. Gli IED non hanno questo meccanismo. La maggior parte degli esplosivi devono essere collocati mentre si è in posizione prona. Un giocatore può posizionare fino a 4 mine antiuomo e 5 pacchi C4 o IED contemporaneamente. Alcuni soldati possono piazzare due gruppi indipendenti di esplosivi che possono essere attivati individualmente. Questi esplosivi possono essere disarmati dalla chiave inglese del Combat Engineer.

Kits: AP Mines: Rifleman AP | Mine, Mortar, TNT IEDs: Sapper | Water Container IED: Sapper and unconventional Engineer



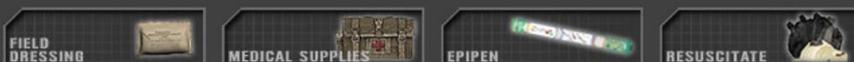
Esplosivi con detonazione a Tempo sono esplosivi con un timer che detonano poco tempo dopo che sono state collocate e sono utilizzati essenzialmente per distruggere assets fissi quali FOB nemiche, casse munizioni e veicoli nemici abbandonati. I due tipi principali esplosivi temporizzati sono la **Grande e Piccola carica di C4**. La carica grande è due volte più potente della carica piccola ed è disponibile solo per le forze convenzionali nel kit Combat Engineer mentre la carica piccola è presente sia nel Combat Engineer delle forze convenzionali e nel kit Breacher. Per distruggere una FOB serve collocare una carica grande o piccola di C4 per distruggerla, ma una singola carica piccola non distrugge istantaneamente una Firebase, la quale crollerà pochi secondi dopo che la carica è brillata, dando il tempo alla fazione avversaria di riparare la Firebase. Per distruggere le fondamenta di una Firebase o altro, semplicemente inserire un'altra carica piccola sulle fondamenta che si distruggerà alla detonazione. La carica piccola può anche essere usata per distruggere veicoli fermi, con 1x piccola carica si eliminano veicoli leggeri blindati (Land Rovers, Civilian Cars, Technicals, lightly armoured HMMWVs, etc.), 2x piccole cariche distruggono Jeep blindate e truck (HMMWV armate, Panther CLV and Support & Logistics Trucks come M-35, etc.), 3x piccole cariche distruggono un APC. Queste cariche possono essere disattivate dalla chiave inglese del Combat Engineer.

Kits: Small C4: Conventional Forces Combat Engineer & Breacher | Large C4: Conventional Forces Combat Engineer



Mine sono delle mine terrestri in dotazione al genere. Possono essere posizionate ovunque e spuntano dal terreno. Mentre vengono piazzate si può indicare la loro posizione con un marker, in modo da renderle visibili agli alleati sulla mappa (premendo **Q**.) Si possono piazzare al massimo 3 marker sulla mappa. Le mine possono essere rimosse con la chiave inglese del genere.

Kits: Combat engineer



Field dressings ripristinano il 25 % di salute. Vengono gettati a terra per guarire il giocatore in piedi vicino alla medicazione. I Field dressing sono selezionati premendo il tasto 8 o 9. Il **kit di pronto soccorso = first aid kit** può guarire completamente un giocatore ed è utilizzato tenendo premuto il pulsante di fuoco mirando alla persona che deve essere guarita. Il kit di pronto soccorso non vengono più abbandonati a terra e necessitano un po' di tempo per guarire completamente un giocatore pesantemente infortunato. Un medico può guarire se stesso utilizzando il field dressing disponibile. I giocatori all'interno di un veicolo con un medico guariranno automaticamente nel corso del tempo. Il **Resuscitate** si usa per preparare un giocatore ferito prima di somministrare un colpo di adrenalina. **L'adrenalina = Epipen** viene poi utilizzato per farlo rialzare. Soldati appena fatti rialzare hanno bisogno di cure mediche immediate per impedire loro di sanguinare.

Kits: Field Dressing: all soldiers | First Aid kit: Resuscitate, Epipen: Combat Medic / Corpsman / Insurgent Medic



Munizioni Extra possono essere utilizzate quando un giocatore è a corto di munizioni. Un singolo sacchetto di munizioni di solito fornisce un paio di caricatori e una granata o due. La borsa di munizioni può essere utilizzata anche per riarmare armi schierabili come HMG, TOW e postazioni di mortaio.

Kits: Rifleman and various Insurgent rifleman kits



Pala (Entrenchment tool) viene utilizzato per costruire strutture schierabili per la fazione. Non può essere usata in maniera offensiva. Per costruire una struttura è necessario puntare verso di essa e tenere premuto il pulsante di fuoco fino a quando l'animazione di scavo si arresta. L'opzione alternativa della rosa di comando permette agli squad leader di demolire foxholes e blocchi stradali spinati e blocchi stradali.

Chiave Inglese / Kit di riparazione vengono utilizzati per disarmare e rimuovere esplosivi, come mine, IED, trip flares e trappole a filo. Possono anche fornire le riparazioni a particolari veicoli leggeri quando hanno subito danni. Possono anche essere utilizzati per costruire del filo spinato. Sia la pala che la chiave sono in grado di riparare una cache

*Kits: Entrenching Tool: all except for Officer, Combat Medic / Corpsman, Sniper, Pilot, Cell leader and Hamas Civilian
Wrench: Conventional forces Combat Engineer*



Fumogeni sono utilizzate per nascondere il movimento delle truppe o come segnale a velivoli amici. Lo schermo di fumo in genere richiede circa 30 secondi per espandersi e gonfiarsi. La copertura dura più di un minuto prima di dissiparsi. *Kits: Smoke Grenade: most kits | Signal Smoke: Officer, conventional forces Sniper, Pilot*



Binocoli permettono ai soldati di individuare i nemici lontani e identificare i contatti sconosciuti. Officers e Cell Leaders possono anche utilizzare i loro binocoli per richiedere colpi di mortaio. Il **Designatore Laser per Bersagli a Terra o Ground Target Laser Designator (GTLD)** è usato per indicare gli obiettivi per l'ingaggio da parte di velivoli e mortai amici.

Kits: Binoculars: Crewman, Sniper and most kits on unconventional factions | GTLD: Officer and Spotter for conventional forces.



Radio e Cellulari sono utilizzati per segnalare i contatti ostili al resto della squadra. Possono essere utilizzati anche dagli squad leader per richiedere il supporto di altre unità e di piazzare strutture schierabili.

Kits: Officer, Cell Leader, Spotter, Civilian



Rampino (The Grappling Hook) è usato per scalare pareti, edifici o per ottenere l'accesso alla parte superiore di strutture per consentire ad membro chiave della squadra di avere il vantaggio dell'altezza. Dopo che il rampino si è attaccato con successo ad una superficie, ogni giocatore può utilizzare la corda premendo il tasto "enter / exit" (default: E) e muoversi in avanti per salire ed indietro per scivolare lungo la corda. Il rampino rimarrà in posizione per 3 minuti e possono essere recuperati dal Breacher con il tasto di raccolta di kit (default: G).

Kits: Rifleman Breacher, Scout, Civilian

Paracadute sono utilizzati da piloti e paracadutisti. Essi vengono aperti pigiando freneticamente il tasto 9. Il Parachutes deve essere aperto in un tempo ampiamente precedente al raggiungimento del suolo per evitare lesioni o di morte. Dopo che lo squad leader tocca terra, una speciale supply crate apparirà accanto. Questa cassa può essere utilizzata solo per richiedere i kit.

Kits: Pilot, any spawnable kit used by a team with a paradrop spawn point

Ottiche Alternative (BUIS)

Back up iron sights (BUIS) sono progettate per fornire all'operatore un metodo alternativo di acquisizione del bersaglio, a seconda della situazione. A condizione che l'arma sia dotata di BUIS, il giocatore sarà in grado di passare dall'ottica principale alla modalità di mira di backup usando il preesistente tasto del **Cycle Camera (C)**. Il giocatore può scegliere tra le diverse modalità, indicate dalla lettera BUIS in basso a destra. S per l'ottica, B per le BUIS. La modalità di BUIS può essere attivata in qualsiasi momento, ovvero sia che si stia mirando o no, ma è necessario puntare nuovamente per rendere effettiva la modifica.



Le modalità di BUIS sono qui rappresentate.

Kits

Ci sono vari kit in PR:BF2. Puoi raccogliere ogni kit alleato che trovi sul campo ma non puoi utilizzare i kit armati dei soldati nemici. Se raccogli un kit nemico sarai avvisato e avrai 30 secondi per lasciarlo per evitare di essere ucciso. Dopo 15 secondi dall'aver raccolto un kit nemico lo schermo diventerà nero e dovrai lasciare il kit. i Kit possono essere suddivisi in 3 grandi gruppi:

- Spawn-able: illimitati / specializzati / fanteria
- Richiedibili: illimitati / specializzati / fanteria
- Raccoglibili

Tutti i kits spawnabili possono essere ottenuti selezionandoli nella schermata di spawn. Tutti i **kit Richiedibili** possono essere richiesti dalle casse di rifornimento o dai veicoli solo dopo essere respawnati. Gli insorti = Insurgents non possono richiedere alcun kit ma hanno accesso ai **kit raccoglibili** nella loro base principale e alle CACHE.

Kits illimitati I kit illimitati possono essere ottenuti da chiunque. Ogni kit Richiedibile specializzato di fanteria è disponibile alla selezione solo per un certo numero di giocatori per fazione.



Selezione dei Kits

Kits spawnabili illimitati:

-  **Rifleman / Militant Warrior / Insurgent** sono i soldati di fanteria standard di ciascuna fazione. E' tipicamente dotato di un fucile d'assalto, due granate a frammentazione e fumogene, a seconda della fazione, un sacchetto munizioni.
-  **Civilian** è un insorto disarmato che può aiutare la sua fazione con il suo kit di pronto soccorso ed il grappling hook. Può anche usare il suo cellulare per segnalare le unità nemiche alla sua fazione. Dal momento che è un civile vi sono diverse regole particolari che lo riguardano.
-  **L' Insurgent Sapper** è capace di piazzare trappole con granate e IED. E 'di vitale importanza quando si vuole preparare un agguato.

Kits Speciali Spawnabili:

-  **Officer / Cell Leader** kit possono essere richiesti solo dagli squad leader della squadra. E' il responsabile per il comando della sua squadra, la comunicazione con il resto della fazione ed il dispiegamento/costruzione di FOB. Informazioni più dettagliate su questo kit possono essere trovate nella sezione Squad Leader.
-  **The Combat Medic/Corpsman** è responsabile di mantenere la sua squadra viva, uno dei ruoli più importanti sul campo di battaglia..

Kits Speciali Spawnabili:

-  **The Rifleman Breacher / Scout** è di solito l'uomo di punta per la squadra. Il kit è presenta un rampino (Grapling Hook) per consentire alla sua squadra di attraversare ostacoli, un fucile a pompa con pallettoni che può essere usato per violare porte chiuse e di arrestare civili nelle Insurgency.
-  **The Automatic Rifleman (AR)** è specializzato nel fuoco di soppressione per la squadra ed è ideale per compromettere la capacità del nemico di spostarsi e di rispondere al fuoco efficacemente..
-  **The Rifleman Anti-Tank (AT)** è un deterrente ad alta portabilità contro mezzi blindati che ha la capacità di neutralizzare veicoli nemici disarmati o blindati leggeri..
-  **The Grenadier** utilizza un lanciagranate integrato per ingaggiare gruppi di nemici o veicoli disarmati su lunghe distanze o all'interno di edifici in aree difficili da raggiungere..

Kits Illimitati Richiedibili:

-  **The Crewman** è l'unico kit con la capacità di operare su veicoli blindati. E' dotato di un arma compatta per autodifesa..
-  **The Pilot** Il Pilot è l'unico kit che può operare in elicotteri e aeromobili. Questo kit è dotato di una pistola per difesa ed un paracadute per le emergenze.
-  **The Unarmed kit** può essere utilizzato come kit intermedio quando si scambia il proprio kit con un altro membro della squadra. Se un giocatore Insorto o di Hamas utilizza il kit disarmato egli sarà trattato come un civile dopo due minuti di tempo. *(Per saperne di più sul civile visionare la sezione Civile)*

Kits Speciali Richiedibili:

-  **The Anti-Tank (HAT)** è una minaccia molto efficace contro tutti le classi di corazzato e può distruggere veicoli con estrema efficacia su lunghe distanze.
-  **The Sniper** fornisce intelligence mentre è ricognizione per tenere la fazione ben informata sui movimenti del nemico ma è anche in grado di abbattere obiettivi prioritari da lunghe distanze.
-  **The spotter** è un ruolo dedicato all'osservazione e di assistente chiave per un cecchino. E' capace di chiamare ed acquisire designazioni laser e fornire alla fazione intelligence dal campo di battaglia. Presenta anche un rampino per posizionarsi in zone non raggiungibili, guadagnando un maggiore vantaggio visivo.
-  **The Anti-Aircraft (AA)** è capace di ingaggiare, oltre a fare da deterrente, velivoli nemici.
-  **The Combat Engineer** è in grado di creare campi minati, demolire assets nemici, disarmare dispositivi esplosivi e riparare veicoli leggeri..

Kits di Fanteria Richiedibili:

-  **The Rifleman Anti-Personnel (AP)** è dotato di una mina antiuomo ad esplosione remota che può essere utilizzata sia per impostare imboscate sia per un uso a difesa di determinate aree.
-  **The Designated Marksman (DMR)** fornisce fuoco di precisione sostenuto per la sua squadra ed in grado di coinvolgere obiettivi al di fuori portata effettiva del Rifleman.
-  **The Machine Gunner (MMG)** fornisce fuoco di soppressione pesante mentre è schierato. Egli può sopprimere con precisione un'intera squadra ed è letale a distanza.

Pick-up (insurgents):

- Vari kit con differenti tipi di armi sono disponibili come pick-upi kit per le fazioni ribelli. Queste variano in quasi tutte le classi sopra menzionate..

Il Civile

Quando si gioca nella fazione degli insorti, i giocatori possono scegliere di giocare come Civili. L'obiettivo primario di questo ruolo è quello di raccogliere informazioni di intelligence sulle forze della Coalizione e per fare azioni di disturbo per i Cell Leader insorti. Questo kit non presenta alcuna dotazione di armi ma ha una vasta gamma di apparecchiature e strumenti. I civili possono utilizzare i loro telefoni cellulari per individuare le truppe nemiche per la loro fazione ponendo un indicatore sulla mappa. Se un civile viene ucciso, ci vogliono 2 minuti per rinascere se si viene arrestati. Questa è una penalità se un civile viene catturato; inoltre le forze della coalizione acquisiscono punti intelligence per scoprire un deposito di armi.



La fazione nemica può **arrestare i civili** come altri insorti tramite le manette (restrainer) o con i colpi dello Shotgun. I Civili che decidono di suicidarsi sono contati come arrestati, quindi la coalizione viene premiata con **Punti Intelligence**, inoltre serviranno dai 60-75 secondi per poter rinascere.

L' Insurgent iracheno presenta nell'inventario una pala e binocolo, mentre quello di Hamas ottiene solo un cellulare come equipaggiamento.

Per ottenere un kit da civile il giocatore deve abbandonare il proprio kit corrente (**G**) ed attendere 2 minuti.

I civili, insorti armati e combattenti di Hamas sono vincolati da particolari **regole di ingaggio (ROE)**. Se un civile fa uno qualsiasi delle azioni elencate qui sotto, sarà considerato un combattente per 1 minuto e potrà essere abbattuto senza penalità:

- prendere un kit con che presente un arma o utilizzare un veicolo
- Eseguire una rianimazione o somministrare una dose epinefrina.

Un civile verrà inoltre punito se muore nel raggio di 1.5m in verticale e 5m in orizzontale da un insorto armato.

Se si spara ad un civile, si incorrerà in diverse penalità::

- Alla vostra prossima morte il respawn aumenterà di 120 secondi per civili abbattuti (si sommano fino ad un massimo di 5 minuti)
- Non sarai in grado di richiedere kit per 10 minuti
- Il tuo punteggio sarà ridotto a 0 e l'uccisione non sarà contata sul tabellone
- La tua squadra perde 10 punti di intelligenza

Investire Civili con un veicolo o ucciderli mentre si arrampicano su di una scala o una fune si tradurrà in una penalità se effettuate al di fuori del ROE



Procedura di Richiesta dei Kits

Per richiedere un kit standard, di fanteria o di un kit limitato è necessario soddisfare quattro requisiti:

- È necessario essere nel giusto **luogo**
- È **necessario essere in una squadra** con abbastanza giocatori, senza che sia già stato richiesto da altri giocatori
- Il kit richiesto deve essere **disponibile** nel pool Kit
- È necessario **ottenere il permesso** dallo squad leader per richiedere il kit

Dove richiedere i Kits:

A seconda del tipo di kit che si desidera richiedere è necessario essere in una delle seguenti posizioni:

Tutti I Kits richiedibili:

- Al supply depot (o al posto di comando)
- Alle supply crate o alle cache di armi della fazione

Nella parte posteriore di un APC o IFV amico

Kits per Veicoli:

- Ad un veicolo che ha bisogno il kit richiesto per operare (Veicoli, Elicottero, Aeromobili)

Kit Disarmati:

- Possono essere richiesti ovunque
- Non è possibile richiedere i kit mentre si è in un veicolo. Non è inoltre possibile richiedere tale kit per 15 secondi dopo l'uscita di un veicolo.

Per richiedere un kit limitato nei luoghi specifici, è necessario tenere premuto il tasto **radio secondario (T)** e quindi selezionare **REQUEST / DROP KIT**. Si aprirà un sottomenu con un elenco di kit da scegliere. Se la richiesta verrà accolta, il nuovo kit si potrà trovare direttamente ai vostri piedi. Vi apparirà con un messaggio arancione:

“Your kit has been ALLOCATED and is at your feet”

È necessario premere il tasto di raccolta (G) per prenderlo. Se la richiesta verrà negata, si vedrà un messaggio specifico per il giocatore in arancione che spiega perché non si è ricevuto il kit.

“You need to be close to a friendly SUPPLY CRATE or APC to request this kit”

“You need to be close to a friendly SUPPLY CRATE or VEHICLE to request this kit”

	ANTI-TANK
	SNIPER
	ANTI-AIRCRAFT
	COMBAT ENGINEER
	AUTOMATIC RIFLEMAN
	RIFLEMAN SPECIALIST
	MEDIC
	RIFLEMAN
	RIFLEMAN AT
	RIFLEMAN AP
	GRENADIER
	MARKSMAN
	CREWMAN
	PILOT

Per ottenere il kit disarmato è sufficiente tenere premuto il tasto radio secondario, premere il tasto destro del mouse per selezionare l'opzione “drop kit”

Quando si richiede un kit da una crate o da un veicolo, nel medesimo sottomenù sarai in grado di fare clic con il tasto destro per richiedere il kit alternativo di quella classe, compresa di arma alternativa. In alternativa, nel menu di spawn ci sono anche i pulsanti STD e ALT per passare da un kit alternativo ad un altro.

Requisiti di Squadra:

I Kits di fanteria richiedibili sono disponibili in una squadra con un numero minimo di giocatori. Nella tabella troverete il numero di giocatori per poter richiedere Kits di fanteria e specializzati e relative eccezioni. **Tutti i Kits di fanteria e e specializzati possono essere presenti nella stessa squadra solo uno alla volta, ad eccezione del medico, sniper e civil, che possono essere presenti due volte.**

Kit	Minimum	Kit	Minimum
Infantry Default	4	Machine Gunner	6
Special Default	3	Officer	2
Grenadier	6	Medic	2

Quando non vengono soddisfatti tali requisiti vi apparirà il seguente messaggio:

“Unavailable due to squad limitations”

Requisiti per la Disponibilità:

Kit di fanteria e speciali sono prelevati da uno stock predefinito. Il numero di kit disponibili dipende dalla quantità di giocatori attualmente nella vostra fazione. I kit richiedibili e quelle per i veicoli hanno sono in numero limitato.

Kit	1-7 Players	8-15 Players	16-23 Players	24-31 Players	32- 50+ Players
Infantry Default	1	2	3	3	4
Special Default	0	1	1	2	2
HAT	0	1	1	1	1
Sniper	0	1	1	2	2
Rifleman AT	1	2	4	5	8
Civilian	1	3	9	12	16

Quando un kit di fanteria viene lasciato a terra e non viene recuperato per 5 minuti scomparirà e ritornerà al stock iniziale. I Kit specializzati richiedono 10 minuti per tornare allo stock. Vi apparirà un messaggio in arancione se il kit non è disponibile:

“All of these kits have been issued”

Precisazioni sulla richiesta dei kit:

Gli insorti non possono richiedere kit. Il commander di una fazione può farlo solo per il kit Officer. Alcune azioni impediscono temporaneamente dai richiedere kit quali:

- Quando viene richiesto un kit limitato si dovrà aspettare 2 minuti prima di richiederne un altro.
- Se si cambia squadra, non si potrà richiedere un kit per altri 2 minuti.
- Teamkilliare qualcuno che detiene un kit a numero limitato di kit vi bloccherà per 3 minuti.
- Se si uccide un civile violando il ROE, si verrà bloccati per 10 minuti.
- Se spamma per la richiesta di un kit, si verrà bloccati per 30 secondi..

Non tutte le fazioni dispongono di tutti i kit. Se il kit da voi richiesto non è presente, compariranno questi messaggi:

“Unavailable for your forces”

“You can't get another limited kit so soon after your last”

“You are new to this squad, request again in a minute”

Lo Squad Leader



Guidare una Squadra

Come spiegato nella sezione "Navigazione di battaglia", lo Squad Leader può piazzare dei marker da seguire sulla mappa per i membri della squadra. I vari membri troveranno un indicatore da seguire sulla loro bussola, nonché un'icona sulla mappa.

Lo Squad Leader dovrebbe utilizzarli frequentemente nel corso della partita; inoltre può utilizzarli per ottenere facilmente la distanza da un bersaglio. Può effettuare tale operazione anche dalla mini-mappa cliccando col tasto destro e ponendo il marcatore oppure tenendo premuto il tasto **radio secondario (T)**, puntare il bersaglio ed usare uno delle opzioni che appariranno per piazzare il marker.



Il Commander può fare lo stesso anche con qualsiasi Squad Leader. Per accettare l'ordine, premere il tasto **PAGE UP** ed il marker dello Squad Leader verrà rimpiazzato con quello ordinato dal Commander.

Individuare I Nemici

Lo **Squad Leader** in PR: BF2 ha molte capacità funzionali. E' in grado di marcare le unità nemiche sulla mappa e le FOB per il Commander della fazione; i marker appariranno per tutti i giocatori della propria fazione e rimarranno per un lungo arco di tempo. Per effettuare quest'operazione basta seguire la seguente procedura:

1. Impostare un marker tramite la rosa di comando per avere una distanza approssimativa dal contatto.
2. Selezionare la radio dal vostro inventario ed utilizzare **il tasto di fuoco alternativo (RMB)** per attivarla.
3. Ora tenere premuto il **tasto della radio principale (Q)** e selezionare il pulsante SET CONTACT DISTANCE, quindi selezionare la distanza del bersaglio dalla lista che apparirà
4. Riaprire il menù della radio principale e selezionare il tipo di contatto per imprimerlo sulla mappa. Ogni giocatore può posizionare fino a 3 marker con durata di 5 minuti ciascuno.



Il Designatore (GTLD)



Il kit da Spotter e da Squad Leader usati dalle forze convenzionali sono dotati di **GTLD (Designatore Laser per Bersagli a Terra)** che può essere utilizzato per osservare, acquisire e designare le unità nemiche per bombardamenti da parte di unità aeree alleate. Quando si utilizza il GTLD, fare clic col tasto destro del mouse per aumentare il livello di zoom, quindi il tasto sinistro per dispiegare un marcatore laser. L'indicatore rimarrà agganciato all'obiettivo per 24 secondi, con la capacità di agganciarsi a bersagli mobili quali veicoli. Sarà possibile bloccare bersagli in movimento solo una volta che saranno stazionari. Se si marca con il laser un'area di destinazione, il marcatore laser precedente scomparirà. Mentre si osserva con il GTLD è possibile accedere al menù della radio principale per impostare i marker di mappa, richiedere il supporto aereo ravvicinato (CAS) o chiamare missioni per il fuoco dei mortai. In questo modo si trasmette automaticamente un messaggio di testo per la vostra fazione con la richiesta. È necessario specificare la distanza dal bersaglio utilizzando lo stesso metodo descritto per avvistare i nemici. Le fazioni non convenzionali possono utilizzare dei binocoli verdi per individuare i nemici e chiamare il fuoco dei mortai.

Rally Points

Uno Squad Leader possiede la capacità di posizionare dei **Rally Points (RP)**, questo permetterà ai membri caduti di raggrupparsi in un'area sicura con il resto della squadra. Per piazzare un RP si deve mantenere premuto il **tasto radio secondario (T)** e selezionare PLACE RALLY POINT.



Per posizionare un RP servono determinate condizioni:

- Devi essere a caposquadra ed avere un kit da Officer.
- Bisogna avere almeno 2 membri della squadra vicini alla propria posizione.
- I nemici devono essere distanti almeno 50m in una mappa 1x1 km o 125m in mappe 2x2 km e 4x4 km.

I RP spariscono automaticamente dopo 60 secondi a meno che::

- Non disti più di 2x grid da una bandiera amica.
- Non disti più di 2x grid da una FOB amica
- Non disti più di 2x grid da un APC o IFV amico. Solo dai modelli da cui è possibile richiedere un kit.

Un nemico che entra in 1x keypad dal RP lo disabiliterà.

Il RP si riarma dopo 1 minuto, a meno che non venga disabilitato, in quel caso si dovrà attendere 5 minuti..

Richiedere Supporto

Lo Squad Leader può anche usare la sua radio per richiedere il supporto di altre squadre. Per farlo, deve attivare la sua radio e poi premere il **tasto radio secondario (T)**. Si aprirà il menù per la richiesta di supporto e la dispiegamento degli assets di squadra. Cinque comandi nella parte inferiore che iniziano con "Need ..." piazzeranno un marker di mappa sulla vostra posizione. Tali marker trasmettono anche un messaggio radio alla fazione per avvertirli della richiesta. La richiesta "NEED AREA ATTACK" si effettua in modo differente. Su alcune mappe, le forze convenzionali possono utilizzare questo comando per richiedere uno **sbarramento d'artiglieria**. Se la richiesta viene approvata dal Commander della fazione, l'attacco avverrà dopo circa un minuto. Dopo aver caricato una nuova mappa od aver chiamato un Area Attack, servono 30 minuti prima che torni disponibile. Allo stesso modo le fazioni non convenzionali hanno accesso a un fuoco di fila di mortaio ogni 20 minuti sulla maggior parte delle mappe..



Costruzioni

La costruzione di assetti è una abilità essenziale dello Squad Leader, posseduta anche dal Comandante della fazione. Per posizionare e costruire una base avanzata (FOB) il Caposquadra deve avere il kit da ufficiale (officer kit) e una cassa di rifornimenti grande entro un raggio di 50 m. 2 casse di rifornimento leggere offrono le stesse capacità di costruzione di 1 cassa grande. Gli Insorti, i Talebani e Hamas possono costruire solo nascondigli (hideouts), mortai e posizioni anti-carro e non richiedono casse dei rifornimenti nelle vicinanze per queste strutture. Per poterlo fare è però necessario che il caposquadra abbia il kit da capocellula (cell leader) o da collaboratore (collaborator).



Per posizionare una struttura seguire questi punti::

1. Selezionare e attivare (tasto dx) il cellulare o le cuffie.
2. Guardare nella direzione in cui si vuole posizionare la struttura. Verrà piazzata circa 10m in fronte a voi.
3. **Premere il tasto menù secondario (T).**
4. Tasto sx del mouse su **DEPLOY / REMOVE ASSET.**
5. Selezionare dalla lista la struttura che si vuole costruire.



I giocatori che si trovano sul luogo in cui comparirà la costruzione moriranno. Pertanto assicurarsi sempre che la squadra sappia dove si ha intenzione di costruire. I soldati devono usare la pala (**entrenching tool**) per costruire (tenendo premuto il tasto sx del mouse). La costruzione è completa quando non si riesce più a spalare.

Posizionare la costruzione su terreno aperto per evitare effetti indesiderati o di posizionarlo in luoghi non voluti. La costruzione apparirà solo se il luogo di posizionamento non è troppo alto o basso rispetto alla tua posizione.

Per smatellare una costruzione, i membri della squadra devono usare la pala col tasto dx, lo Squad leader può usare il tasto dx del mouse su (**DEPLOY / REMOVE ASSET**) che compare nel menù T mentre si hanno selezionate le cuffie o il cellulare. Rimuoverà l'oggetto che si trova non più distante di 5 m di fronte a lui.

Le postazioni armate (mortai, MG, anti-aerea, anti-carro) possono essere ricaricate lasciando dei pacchetti di munizioni (Ammunition bag del kit rifleman) vicino alle stesse. Sono richieste diverse sacche di munizioni per ricaricarli completamente.



Strutture Dispiegabili

Questa è una lista delle strutture posizionabili e dei requisiti per costruirle. I posizionabili possono essere smantellati con una pala o distrutti con C4, IEDs, Colpi di carroarmato, Colpi di APC, o qualsiasi altra forma di proiettile pesante. Possono inoltre essere distrutti completamente continuando a danneggiare alla base della costruzione. Basi avanzate e nascondigli possono essere anch'essi distrutti con lo stesso metodo. I Capisquadra possono rimuovere o distruggere le costruzioni con la radio con un metodo simile a quello con cui le hanno posizionate. Il tasto dx del mouse per la pala ha anche esso la capacità di rimuovere i posizionabili non ancora costruiti. Le informazioni sui requisiti e le limitazioni sotto elencate fanno riferimento ai valori di distanza da una FOB, ricordando che, nella modalità di gioco CNC il numero di posizionabili per FOB è raddoppiato (ad esclusione dei mortai). C'è inoltre da ricordare che 2 casse grandi di munizioni equivalgono a 4 casse piccole o a 1 grande + 2 piccole. *(per saperne di più consulta la sezione LOGISTICA)*

Forward Operating Base (FOB): La base avanzata è una postazione difensiva che provvede un punto di respawn per la fazione. Se 2 o più nemici si trovano entro 50 m da essa il respawn sarà disabilitato fino a 90 secondi dopo che hanno lasciato l'area. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere costruito entro 50m da una cassa grande alleata.
- La fazione può avere un massimo di 6 FOB contemporaneamente.
- Deve essere costruita a più di 200m di distanza dalle altre FOB e dal HQ di fazione.
- Deve essere costruita ad almeno 10 m di distanza dal bordo mappa (200 m nella modalità CNC).



Hideout: Gli insorti usano i nascondigli come punti di respawn. Se 2 o più nemici si trovano entro 50 m da essa il respawn sarà disabilitato fino a 90 secondi dopo che hanno lasciato l'area. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere costruita a più di 200m di distanza dalle altre FOB e dal HQ di fazione.
- La fazione può avere un massimo di 6 FOB contemporaneamente.
- Deve essere costruita ad almeno 10 m di distanza dal bordo mappa.



Heavy MG: Una postazione mitragliatrice posizionabile. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate al massimo di 200m.
- Massimo 2 MG per FOB entro 200m di raggio.
- La fazione può dispiegare fino a 24 MGs.



Anti-Tank: Un lanciarazzi anti-carro posizionabile. Quest'arma a un'ottica termica ad 1 livello di ingrandimento fisso. Impiega 20s per ricaricare. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate al massimo di 200m.
- Massimo 1 postazione anti-carro per FOB entro 200m di raggio.
- Massimo 3 postazione anti-carro totali per fazione.



Anti-Tank (unconventional forces): Il laciarazzi anti-carro SPG9 ha un angolo di mira ristretto. Può sparare due tipi di munizioni ed impiega 15 secondi per ricaricare. Requisiti e limiti:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate ad un massimo di 200m. (Solo per le fazioni militia e Syrian Rebels)
- Massimo 1 postazione anti-carro per FOB entro 200m di raggio
- Massimo 3 postazione anti-carro totali per fazione.



Anti-Air: Una postazione missilistica antiarea dispiegabile. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate ad un massimo di 200m.
- Nesun altra postazione AA deve essere presente in almeno 200m di distanza e sulla FOB dove si desidera schierare tale postazione.
- La fazione può dispiegare fino ad un massimo di 6 postazioni AA.



Foxhole: Una trincea fortificata con sacchi di sabbia copertura contro le armi leggere e colpi di artiglieria. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot..
- 2 supply crates devono essere posizionate ad un massimo di 200m.
- Un massimo di 9 Foxholes o Razor wire (Filo spinato) sono permessi entro un massimo di 200m dalla FOB.
- La fazione può schierare fino ad un massimo di 100 Foxholes, Sand-bags walls e Razor wire in totale.



Sandbag-wall: Un sandbag wall è un piccolo muretto lungo 5m e costruito con di sacchi di sabbia dietro cui nascondersi, da utilizzare come copertura contro armi di piccolo calibro. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate ad un massimo di 200m.
- Un massimo di 9 Foxholes o Razor wire (Filo spinato) sono permessi entro un massimo di 200m dalla FOB.
- La fazione può schierare fino ad un massimo di 100 Foxholes, Sand-bags walls e Razor wire in totale.



Razor wire: Un blocco stradale ampio 10 metri costituito da filo spinato e le ostacoli anti-mezzo. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate ad un massimo di 200m.
- Un massimo di 9 Foxholes o Razor wire (Filo spinato) sono permessi entro un massimo di 200m dalla FOB.
- La fazione può schierare fino ad un massimo di 100 Foxholes, Sand-bags walls e Razor wire in totale.



Roadblock (unconventional forces): Un blocco stradale costituito da immondizia largo dai 5 ai 10m (se si usa il tasto sinistro o destro del mouse prima della scelta). Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- Un Massimo di 9 roadblock sono permessi0020entro un Massimo di 200m dalla FOB.
- La fazione può schierare fino ad un Massimo di 100 Roadblock in totale.



Mortar: Una postazione fissa permortai in grado di fornire un supporti tramite fuoco indiretto su lunghe. Tutte le fazioni possono sparare colpi ad alto potenziale (HE). Forze convenzionali e la milizia possono anche usare colpi Air-bust e fumogeni. Tali postazioni non possono essere

costruite su mappe più piccole di 2 km. Requisiti e limitazioni:

- Deve essere posizionato entro 200m da una FOB / Nascondiglio e ad almeno 200m dal CO di fazione e 50m dal Vehicle Depot.
- 2 supply crates devono essere posizionate ad un massimo di 200m. (Solo per le fazioni militia e Syrian Rebels)
- La fazione può avere fino ad un massimo di 2 postazioni di mortaio simultaneamente.
- Entrambe le postazioni devvo essere dispiegate entro un massimo di 50m l'una dall'altra.



Veicoli Operativi



Informazioni Generali

- Blindati leggeri, camion, barche e la maggior parte delle jeep (ad eccezione di quelle corazzate) possono essere utilizzati da qualsiasi soldato indipendentemente dal kit. Veicoli blindati medi / pesanti, elicotteri ed aerei necessitano di specifici kit per essere utilizzati. I giocatori che non utilizzando il kit corretto non saranno in grado di guidare il veicolo o di utilizzare le armi in dotazione. Non sarà possibile entrare o utilizzare veicoli nemici. Per i veicoli di terra bisogna richiedere ed utilizzare il kit **Crewman**. Per aerei e gli elicotteri è il kit **Pilot**. Sono entrambi richiedibile dal veicolo stesso o da una a supply crate.
- La visione esterna per i veicoli è stata rimossa. Per alcune classi di veicoli, esempio i truck, esiste una camera personalizzata per aiutare a vedere alle proprie spalle durante le manovre di retromarcia (**C**)
- **E' possibile mirare da MG** statiche o montate su veicoli premendo il tasto di cambio camera(**C**).
- Armi automatiche montate sui veicoli spesso soffrono di **overheating** (surriscaldamento). Guardare l'icona di surriscaldamento in basso a destra dell'HUD.
- MG montate sui veicoli usano nastri di munizioni. Vengono ricaricate automaticamente ma sono in numero limitato.
- I veicoli possono essere **riforniti e riparati** presso i supply depot. Oppure utilizzare il repair drop che ogni camion logistica può rilasciare. Aerei ed elicotteri vengono riparati e riforniti automaticamente presso la propria sede di spawn.
- Gli insorti sono dotati di **veicoli kamikaze**, come un camion per la spazzatura arancione (chiamato in gioco The Gary) o piccole macchine civili con C4. Si possono far detonare questi veicoli con il tasto alternaivo di fuoco
- Quando si esce da un mezzo terrestre in movimento si subiscono danni a seconda della sua velocità. Si verrà gravemente feriti se si esce da un veicolo in fiamme.
- Quando i veicoli subiscono un quantitativo di danni eccessivo possono diventare incapaci di muoversi o di utilizzare la torretta fino a riparazioni ultimate.
- Veicoli che usano **missili filoguidati** necessitano di essere stazionari per almeno 7 secondi prima di poter aprire il fuoco.
- Selezionare vari tipi di munizioni nel mezzo stesso causa un breve ritardo prima di poter aprire il fuoco.
- Si può utilizzare **Left CTRL+Mouse** per sbloccare la visual libera, ad esempio su elicotteri e aerei, jeep, barche e motrici. Gli APCs e IFVs non possiedono questa funzione poichè dotati di telecamere apposite.



Veicoli Corazzati

- Carri ed IFV hanno posizioni separate per il conducente (driver) e mitragliere (gunner). Per utilizzare la posizione del gunner il driver deve essere presente. Dopo il passaggio alla posizione di gunner è necessario attendere 30 secondi prima di poter usare il cannone.
- Il driver ed il gunner in un veicolo devono essere nella medesima squadra.
- I driver dei carri e di certi IFV presentano una **postazione d'osservazione per il commander** che offre una vista a 360 ° attorno alla torretta. Si può accedere a tale postazione premendo il tasto 2.
- Driver e gunner possono **zoomare** con le loro ottiche tramite il tasto per il rilascio delle contromisure (X). Alcuni carristi devono prima passare alla postazione da commander.
- La maggior parte dei carri armati e IFV possono utilizzare **ottiche termiche** in aggiunta alle loro ottiche standard. È possibile passare alla modalità termica utilizzando il menu radio secondario (T) e selezionando "DAY / THERMAL".



- I veicoli blindati non hanno alcun suono di avviso quando vengono presi di mira dai lanciarazzi o quando i missili vengono sparati contro di loro.
- Veicoli blindati simulano le loro controparti reali. Ciò significa che la corazza anteriore e quella della torretta è più spessa di quella nella parte posteriore e superiore del veicolo. I lati dei veicoli ed i cingoli di solito si trovano in una via di mezzo quando si tratta di spessore della corazza.
- Carri ed IFV solito hanno fino a 4 tipi di munizioni:
 - **Armor-piercing (AP)**: Per ingaggiare mezzi corazzati nemici.
 - **High Explosive (HE)** (caricati premendo il tasto 2): Efficaci contro bersagli leggeri (Jeep, case, elicotteri, fanteria al coperto, etc.)
 - **Anti-tank missiles** (caricati premendo 3): Usati contro carri pesantemente corazzati.
 - **Co-axial MG** (premedando il tasto di fuoco alternativo): Usata per ingaggiare la fanteria..
- Carristi ed alcuni veicoli possono lanciare una **cortina fumogena** premendo il tasto alternativo fuoco. Carristi & i gunner degli IFV possono lancia-la selezionando lo slot corrispondente (tasto 3) e premere il tasto di fuoco per lancia-la. Ognuno può lanciare 2 volte (il gunner deve inoltre aspettare 60 secondi tra una lancio ed il successivo).
- Per alcuni veicoli il fumo sarà **IR-blocking** il che significa che potrà bloccare la visione termica. Per gli altri (i veicoli più vecchi) sarà in possibile vedere attraverso la cortina fumogena usando la visione termica.



Fumogena lanciato da un veicolo

Elicotteri

- Gli elicotteri hanno un **tempo di riscaldamento** di circa 30 secondi. Se troppa spinta viene generata dalle pale durante l'avviamento del rotore, il pilota perderà il controllo e precipiterà. Per far decollare l'elicottero si deve lasciare l'acceleratore al minimo per almeno 30 secondi prima di provare a sollevarsi.
- I piloti di elicottero possono guardare in altre direzioni durante volo premendo i tasti 6, 7, 8 e 9, che è possibile mappare ad un joystick. Per guardare avanti di nuovo, premere il tasto 1 oppure selezionare qualsiasi altra arma il vostro velivolo abbia.
- I comandi del timone sono maggiormente efficaci a basse velocità. Se si vola a velocità più elevate è necessario inclinare l'elicottero per girare.
- I giocatori che utilizzano il kit Pilot **non possono occupare qualsiasi altro posto su di un velivolo** che non sia il posto di guida. Questo impedisce ai giocatori di utilizzare il Pilot come una sorta di kit da paracadutista d'assalto, siccome possiede un paracadute. Se avete dovuto espellervi dal vostro velivolo mentre eravate in volo e quindi riceverà un recupero da un altro velivolo, assicuratevi di lasciare a terra il vostro Pilot kit prima di entrare nel velivolo verrete uccisi..
- Il pilota di elicotteri d'attacco pesanti, meglio conosciuti come Gunships, può sparare **razzi non guidati**, mentre il Gunner controlla il cannone e missili guidati.
- Il gunners in elicotteri d'attacco in grado è capace di aumentare lo zoom del visore dell'arma premendo il tasto ciclo della camera (**C**) o premendo i tasti da F9 a F11. Può anche passare ad una modalità di immagine termica tramite Menu secondario della radio (**T**) e selezionando "DAY / THERMAL" per alternare le due modalità.
- Il **gunner** dell'elicottero d'assalto ha 4 diverse modalità tra cui scegliere (i numeri indicano i tasti numerici da premere per la scelta):
 1. Visione in prima persona nella cabina di pilotaggio
 2. Camera che controlla direttamente l'arma
 3. **Laser-guided fire mode (LG)** permette una modalità di acquisizione del bersaglio semi-manuale, dove è possibile fare fuoco sul bersaglio, il missile verrà lanciato verso il bersaglio ed il gunner potrà cliccare di nuovo per aggiornare la posizione del target per missile in volo che correggerà la traiettoria.
 4. **Laser-targeted fire mode (LT)** (fire-and-forget) blocca il missile su di un bersaglio laser fornito dalle truppe di terra o da un elicottero esploratore. La modalità di mira laser è la miglior scelta se uno spotter può designare il bersaglio. Permette la minima esposizione dell'elicottero alle minacce. La modalità di guida laser consente un miglior aggancio di bersagli mobili. Tuttavia, se l'obiettivo non è stato agganciato (Lazed) correttamente oppure in malo modo o semplicemente per qualche motivo il missile non può vedere il bersaglio dopo il lancio, ad esempio se un edificio ripara il mezzo, il missile può mancare.
- Gli equipaggi di elicotteri devono essere nella stessa squadra.
- Gli Elicotteri devono tornare all'eliporto e ed atterrare in moda da essere **riarmato / riparato**. Sulle portaerei è possibile ricaricarsi solo sulla "rampe", nelle zone circostanti la pista; questo non include le rampe di accesso per i velivoli.
- Per **sganciare con successo i rifornimenti** da un elicottero da trasporto, il pilota deve effettuare il lancio ad un'altitudine al di sotto dei 5 m premendo il tasto di fuoco alternativo.
- **Countermeasure flares (contromisure)** sono limitati e necessitano di essere ricaricati quando si esauriscono. Ogni volta che vengono lanciati (**con il tasto X**) un singolo flare viene lanciato. Su può premere il tasto per rilasciare più flare.



Aerei



- I Jet presentano un **tempo di riscaldamento** dei motori di 30 secondi prima di poter decollare da terra.
- I piloti dei Jet possono guardare in altre direzioni durante volo premendo i tasti 6, 7, 8 e 9, che è possibile mappare ad un joystick. Per guardare avanti di nuovo, premere il tasto 1 oppure selezionare qualsiasi altra arma il vostro velivolo abbia.
- Per **rullare** lentamente ai bordi della pista, non premere assolutamente l'acceleratore ma spingere lo stick in avanti oppure premere il tasto freccia su, a muoversi lentamente in quella direzione. Tirate lo stick o premere il tasto freccia giù per invertire. Per guidare a sinistra e a destra usare i comandi del timone (**A & D**) o tirare a sinistra e a destra lo stick).
- Per **decollare** è necessario spingere al massimo la manetta del motore e aspettare un poco che l'aereo cominci ad accelerare. Quando si è raggiunti i 2/3 della pista delicatamente tirare lo stick e aggiungere a discrezione il postbruciatore.
- La maggior parte degli aerei è equipaggiata con **cannoni ed altro armamento esterno**. Il comando principale di fuoco sarà quello del cannone (se l'aereo ne è fornito) mentre il comando di fuoco alternativo userà l'arma attualmente selezionata come bombe o missili..
- Per **riarmare e riparare** è necessario atterrare con l'aereo alla base e rullare fino all'hangar o in pochissime mappe, sulla pista. E' necessario abbastanza tempo per riarmare completamente l'aereo. Sulle portaerei è possibile riarmare e riparare solo lontano dalla pista ed esclusivamente sull'area di parcheggio per aerei. Questo non include gli "ascensori".
- **Armi aria-terra** di un aereo monoposto necessitano di un lock laser per colpire il bersaglio. La procedura raccomandata per un attacco aereo è spiegata di seguito:
 1. Le truppe a terra trovano un possibile bersaglio di un attacco aereo...
 2. Le truppe contattano il pilota o attraverso mumble o la chat testuale o posizionando un marker per CAS. 🗺️
 3. Il pilota informa le truppe a terra del suo avvicinamento usando il comando "ON THE WAY" dal menù principale della radio o attraverso mumble o attraverso la chat testuale.
 4. Come il pilota si avvicina al bersaglio, le truppe a terra designa il bersaglio con il designatore laser GLTD, se il laser è leggermente fuori dal bersaglio il missile lo può mancare.
 5. Quando il bersaglio è agganciato il pilota riceve un suono acuto. Il pilota può scegliere se sganciare missili/bombe.
- **Aereo biposto** permette all'ufficiale alle armi di identificare ed ingaggiare i bersagli autonomamente usando il sistema di mira TV. Il sistema di mira funziona nel medesimo modo di quello degli elicotteri d'attacco.
- Per via del fatto che è un sistema non molto preciso dovrebbe essere usato solo per bombardare bersagli statici.
- Gli aerei non hanno più la telecamera anteriore, ma possono guardare dietro premendo il comando (**C**) per ciclare le visuali o premendo F11 per guardare dietro, e F9 o il comando di selezione di un arma per guardare avanti di nuovo.
- **Flares** sono lanciati singolarmente (x) e devono essere ricaricati dopo che tutti sono stati scaricati. Il suono di allerta per un missile antiaereo è suonato solo dopo che il nemico ha già agganciato l'aereo per mezzo secondo, è fortemente raccomandato l'uso durante un attacco per ridurre le possibilità del nemico di agganciare l'aereo. Come per gli elicotteri si può mantenere premuto il comando per un rilascio multiplo.

- **Atterrare** in PR:BF2 è necessario pianificare con molto anticipo rispetto a BF2. Qui di seguito alcuni utili consigli come fare il primo atterraggio in modo più facile:
 1. È necessario ridurre la velocità in anticipo fino a che sia possibile rimanere rasente al livello del suolo senza schiantarsi su di esso (a circa il 40% di potenza) con uno stallo di velocità relativa diversa per ogni aereo. (È possibile trovare la velocità di stallo del vostro aereo da soli, semplicemente decollando in verticale per poi rallentare il mezzo finché non inizia a perdere il controllo e a cadere, ma farlo ad alta significa che è possibile riprendere il controllo aumentando la manetta del e puntando il naso giù, poi basterà stare al di sopra di tale velocità di stallo nella fase di atterraggio, fino a che le ruote non toccheranno il suolo.)
 2. Quando si raggiunge tale velocità si può incominciare l'approccio.
 3. Immaginare un punto sulla mappa un punto di atterraggio ed aumentare la lunghezza di 1 km.
 4. Volare fino a questo punto per poi girarsi verso la pista d'atterraggio.
 5. Quando si è a circa 200 metri dalla pista portare a 0 la manetta del gas.
 6. Dopo aver toccato il suolo, tirare indietro lo stick in modo tale che il velivolo rallenti autonomamente.
- Ogni aereo si comporta diversamente. Per informazioni più dettagliate sulle differenti procedure d'atterraggio a partire da Project Reality v 0.9 guardare questo video didattico dallo sviluppatore ritirato di nome Spearhead.

Commander



Comandare le Truppe

Il compito principale del Commander è di **coordinare** e dare le linee guida a coloro che sono sotto il suo comando. Il suo ruolo prevede la supervisione delle situazioni e degli scontri al fine di determinare la strategia più efficace. Può accettare o negare le richieste ricevute dai Squad Leader. Questo include sia i contatti avvistati che le richieste di Area Attack..

Per parlare direttamente ad un preciso Squad Leader il commander può usare la Rete di Comunicazione Diretta con le Squadre utilizzando i numpad della tastiera dal 1 al 9 per parlare con la squadra corrispondente al numpad selezionato.

Il Commander può **confermare o negare la richiesta di Area Attack**. Se uno Squad Leader chiamara una richiesta d' artiglieria, il commander può usare il tasto destro del mouse sull'icona e scegliere se accettarla (accept) o negarla (deny). L'ordine verrà quindi comunicato alla fazione. L' area-attack è disponibile ogni 30 minuti. Per gli insorti e fazioni simili l' area-attack (sbarramento di mortai) è di 20 minuti. Per visualizzare quando sia disponibile l' area-attack per un secondo utilizzo, basta guardare nella parte superiore sinistra del pannello da Commander e visionare la barra "AREA ATTACK"

Per tenere la fazione unita, l'obiettivo principale del commander è **di fornire gli ordini** ad ogni squadra. Può inoltre supportarne i membri tenendoli informati sulle sviluppi di situazioni al di fuori della loro area di operazione (AO) confermando le informazioni di intelligence sulla mappa tramite un vasto numero di marker dispiegabili con il tasto destro del mouse sulla mappa:



- **Commands**
 - **Destroy:** Rimuove FOB amiche.
 - **Remove Marker:** Rimuove marker nemici non desiderati dalla mappa.
 - **UAV:** Lancia un drone di ricognizione su una data posizione.
 - **Waypoint:** Piazza un waypoint marker. Puoi piazzarne fino a 7. Ogni marker è identificabile da una lettera. Non spariscono.
 - **Request Mortars:** Richiede alla squadra mortai una missione di fuoco su quella posizione..
 - **Target laze:** Richiede all' equipaggio della CAS di bombardare la posizione.
 - .
- **Squad Orders**

Gli stessi marcatori a disposizione degli squad leader. Quando si seleziona una squadra nel menù a sinistra è possibile ordinarli ad uno specifico squad leader. Se accettano (**PAGE UP**) verrà sostituito dal marker di squadra



Target

Difendere



Costruire

Demolire



Osservare

Spostarsi

- **Infantry | Vehicles | Emplacements | Misc.**
 - Vari maker che possono essere utilizzati per indicare la posizione di fanteria nemica, veicoli, oggetti costruiti o altre categorie di segnali!.

I Marker non possono essere piazzati in ogni momento . In alto a sinistra della schermata si trova una barra con scritto "MARKER" che segnala tra quanto tempo è possibile piazzarne un altro.

Se uno Squad Leader pensa che il Commander non svolga efficacemente, allora ha l'opzione di cominciare un **mutiny o ammutinamento**. Se ha successo , un nuovo giocatore può prenderne il posto.

Il **Rally Point del Comandante (Commander Rally Point)** può essere usato dall'intera fazione. Per posizionare questo RP il Commander ha bisogno di 6 giocatori vicini a lui (1 deve essere uno squad leader). Questo RP non è disponibile nella modalità skirmish e sono richiesti almeno 12 giocatori nella fazione del Commander. Il RP starà attivo fino a che il commander sarà in un raggio di 100 metri dal Rally. Tutte le altre regole descritte nel capitolo dello Squad Leader a proposito dei Rally Point si applicano anche a quello del Commander Rally Point.

UAV

Il commander di forze convenzionali e della militia può controllare un an **Unmanned Aerial Vehicle (UAV) Veicolo Aereo Teleguidato** dal posto di comando della sua fazione o dal veicolo corazzato di comando (ACV) armored command vehicle. L'UAV in PR:BF2 non rivela automaticamente la posizione automatica delle posizioni nemiche, ma da al commander l'opportunità di visionare il campo di battaglia dalla posizione volo d'uccello. Il comandante può controllare la telecamera dell'UAV mentre viaggia ad altitudine costante..

L'UAV si lancia piazzando sulla mappa di comando il marker dell'UAV. Questo può essere fatto premendo l'icona dell'UAV in alto a sinistra della schermata del commander o cliccando con il tasto destro posizionando il marker UAV. Per operarlo si deve entrare nel veicolo ACV alla base principale della propria fazione.



L'UAV non sarà operativo per sempre L'UAV consuma lo 0.2% di combustibile/secondo mentre arriva in zona operativa, 0.1% combustibile/secondo mentre si muove sulla zona operativa e ricarica in base 0.2% combustibile/secondo. E' possibile per il comandante controllare lo stato del combustibile nella sua schermata in alto a Sinistra.



L'UAV può essere inviato in base in ogni momento a rifornirsi. Il rientro in base non consuma combustibile. Tu puoi farlo cliccando con il tasto destro sull'icona dell'UAV in alto a sinistra nella schermata del commander.

Il tempo necessario per schierare l'UAV cambia in merito alla distanza percorsa.

Viaggerà a 50 m/s. L'UAV impiega 45 secondi per decollare ed atterrare.

La telecamera dell'UAV ha 3 modalità di ingrandimento con capacità di visione termica (selezionabile con il bottone 2). Nella modalità termica c'è anche l'abilità di designare bersagli per il supporto aereo ravvicinato. I bersagli restano evidenziati per 30 secondi.

L'UAV può essere riposizionato istantaneamente in una nuova posizione sulla mappa. L'UAV è operativo solo nelle mappe di 2KM e 4 KM perchè è troppo vantaggioso in mappe più piccole.

The commander's UAV Camera





REALITYMOD.COM