

PROJECT REALITY MANUÁL

Tento manuál je zamýšlen tak, aby lidem, kteří už znají hru Battlefield 2 dal jednoduchý a hladký vstup do hry PROJECT REALITY (projekt realita). Tento manuál začíná s nejdůležitějšími věcmi pro nové hráče, pak pokračuje s více rozvinutějšími a složitějšími předměty. Přečtení kapitoly 1 - 4 je doporučeno než začnete hrát vaše první kola. Na konci kapitoly 8, byste měli vědět, jak všechno důležité ve hře funguje.

Znalosti, jak využít všechny prostředky jsou vzdáleny daleko od rozsahu tohoto manuálu. V kapitole 9 najdete směrníky, kde najít důkladnější a hlubší informace o hře Project Reality.

Doufám, že tento manuál pro vás bude přínosný a pomůže vám v začátcích hry Project Reality, tak rychle jak to bude možné.

Eike "Spearhead" Hanus

OBSAH

1. Instalace
2. Herní režimy
 - Pokročilý a bezpečný (AASv3)
 - Bitevní
 - Velitelský a kontrolní (CnC)
 - Výcvikový
 - Povstalecký (rebelie)
3. První minuty na serveru
 - Výběr výbavy a objevování
 - Změny v dorozumívání a zprávy
4. Život jako pěšák
 - Kontrola zdraví
 - Zbraně a výměna vybavení
 - Civilní kolaborant
 - Trestné body
 - Munice
 - Vše o autech a vozidlech
5. Výskyt výbavy
 - Výbava na vyžádání
 - Postup vyžadování
 - Výbava k vyzvednutí
 - Průvodce omezenou výbavou
6. Speciality vedoucího jednotky
 - Rozmístění shromažďovacích míst
 - GLTD
 - Stavební práce
 - Rozmístitelné stavby
7. Vozidla
 - Hlavní změny vozidel
 - Obrněná vozidla
 - Helikoptéry
 - Letectvo
8. Velitel
9. Další čtení

1. Instalace

Před instalováním Project Reality 0.87 se ujistěte, že Battlefield 2 je opatchovaný na verzi 1.5. Jestli vlastníte Přídavek (Add-On) nebo Podporný balíček (Booster Packs) tak je postup instalace uvedená níže.

- 1) Battlefield 2
- 2) Přídavek: Special Forces (pokud máte k dispozici)
- 3) Podporný balíček: Euro Force (pokud máte k dispozici)
- 4) Podporný balíček: Armored Fury (pokud máte k dispozici)
- 5) Battlefield 2 patch na verzi 1.41
- 6) Battlefield 2 patch na verzi 1.5
- 7) Project Reality 0.86 *instalátor jádra*
- 8) Project Reality 0.86 *instalátor úrovní*
- 9) Project Reality 0.87 *patch*

Jestliže aktualizujete z verze 0.86 tak Vám stačí instalovat patch

Jestli máte předešlou instalaci Project Reality (0.8 nebo nižší) na Vašem počítači tak byste měli kompletně odstranit Project Reality adresář, který je umístěn ve složce MODS V Battlefield 2.

Pokud také máte předešlou instalaci Project Reality (0.86 nebo nižší) tak byste měli smazat stávající zástupce před instalováním verze 0.87. Prosím, použijte zástupce poskytovaným instalátorem PR 0.87 ke spuštění hry

Naši dabéři udělali maximum, aby BF2 zvuky zněly perfektně. Pokud chcete mít nejlepší zážitek s Projectem Reality tak je velmi důležité mít, že máte aktivní EAX ve Vaší zvukové nabídce. Pro instalaci a pomoc použijte tento link:
http://www.realitymod.com/guide/Installation_Guide

Jestli se nemůžete připojit k serveru tak nejspíš běží pod starší verzí. V tomto případě zkuste jiný server.

Pokud vidíte pouze černou obrazovku tak jste se připojili na server Project Reality běžící bez licence. V tomto případě zkuste jiný server.

Project Reality musí být spuštěn pomocí PR.EXE a pokud to budete zkoušet pomocí BF2.EXE tak to nebude fungovat. Toto znamená připojení hry přes Xfire nebude fungovat.

Pokud server, na který se chcete připojit je plný tak zkuste Auto Deploy. Vyberte server, klikněte na "SERVER INFO" a poté AUTO DEPLOY". Objeví se dialog, který vysvětluje odpočinek. Jednoduše se opřete a čekejte než se připojíte.

2. Herní režimy

Hra Project Reality (nyní jen PR) obsahuje 5 různých hracích režimu, každý s úplně jinými cíly (úkoly). K vyznačení současného cílu (úkolů) jsou použity barevné značky na mapě. Tyto značky vám vyznačují důležité cíly.

Žlutá značka - útok na kontrolní body (místa)
Fialová značka - bránit kontrolní body (místa)

Modrá značka - bránit dohodnutý cíl (místo)

Červená značka - útok na dohodnutý cíl (dohodnuté místo)

Herní režim - pokročilý a bezpečný (AASv3)

Tento herní režim je nejbližší režim k originálu BF2 - Dobyvatelský mód (Conquest mode). Cílem je získat všechny kontrolní body (CPs) a ztratit při tom, méně vstupenek než nepřítel. Tyto body mohou být **získány pouze v určitém pořadí**, tak aby napodobovali pohybující se přední linii s důrazností na boji. Kontrolní body, které mohou týmem být získány jsou označeny oranžovou značkou a ty co potřebují být chráněny proti nepřítelům jsou označeny fialovou značkou.

Alespoň 2 muži musí být v dosahu těchto kontrolních míst, abyste je mohli získat a trvá déle je udržet v bezpečí než tomu bylo v BF2. Ačkoli nemůžete získat kontrolní místa, pokud jsou mimo provoz, pokud jste začali neutralizovat nebo získávat (zabírat) kontrolní místo, můžete vždy dokončit momentální stádium (stav) získávání nebo neutralizování, i když ztratíte pozici v procesu získávání kontrolního místa.

Většina map má tři různé verze s různými a odlišnými vozidly a dostupnou podporou. Standardní rozvržení má obvykle těžká vozidla, zatímco rozvržení pro pěchotu používá pouze přepravní vozidla. Některé mapy také zahrnují náhodný výběr kontrolních míst a nabízí další možnosti, když je hrajete po několikáté.

Herní režim - bitevní

Tento herní režim je zmírněná (zredukováná) verze režimu pokročilý a bezpečný a je zamýšlena pro 12 - 16 hráčů. Je skvělá pro zápasy a boje klanů a malá pěšácká střetnutí. Bitevní režim má stejná pravidla jako AASv3, ale je s menšími oblastmi boje, méně kontrolních míst, žádnými vozidly, méně prostředků k rozmístování a také s méně vstupenkami.

Herní režim - velitelský a kontrolní

Tento nový herní režim zahrnuje velké volné bitvy. Nejsou zde žádná kontrolní místa kromě těch na operačních základnách. Boje můžou vypuknout na jakékoliv části a místě mapy, když se týmy snaží postoupit k nepřátelské základně a upevnit (posílit) důležité pozice na cestě k nepříteli. Pokud jeden tým rozmístil všechny základny (strážce), zatímco druhý tým nemá už žádné zbývající, pak nepřátelský tým bude ztrácet 1 vstupenku každou vteřinu.

Herní režim - výcvikový

Tento režim je hlavně pro trénink s různými druhy vozidel a různou výbavou. Palba do vlastních řad je zrušena. Objevování je rychlé a vozidel je tu dost. V tomto herním režimu jsou vstupenky neomezeny. Maximálně 16 hráčů je dovoleno na stejný trénovací server. Pokud je vám hra Project Reality neznámá, je doporučeno vyzkoušet tento herní režim první.

Herní režim - Povstalecký (rebelie)

Tento herní režim je nejrozdílnější od BF2. Koaliční tým (aliance) potřebuje najít a zničit povstalecké zásobárny zbraní zatímco povstalci se jim snaží zabránit, tak dlouho dokud aliance nedojdou listky. Povstalci ztrácejí listky pouze, když zásobárna zbraní je zničena, proto nemohou být poraženi (zničeni) žádným jiným způsobem. Na mapě jsou vždy zobrazeny dvě zásobárny zbraní. Když je jedna zničena, objeví se další. Koaliční (alianční) jednotky potřebují sbírat zprávy o poloze zásobárny pomocí zabití nebo zatknutí povstalců.

Koalice (aliance) vyhrává pokud zničí 10 zásobáren než jim uběhne čas nebo jim nedojdou vstupenky. Jinak vyhrává povstalecký tým.

Zprávy a zásobárny zbraní

K objevení přibližného místa zásobárny zbraní, když hrajete povstalecký režim, potřebujete sbírat zprávy. Za tyto zprávy získáváte body inteligence (IP). Seznam níže ukazuje jak můžete získat nebo naopak ztratit body za zprávy (IP)

zabití povstalice : 1 bod inteligence

civilista nebo povstalec uvězněn (zadržen) : 10 bodů inteligence

civilista zabit (pod trestnými podmínkami) : - 10 bodů inteligence

Přibližné místo první zásobárny je ukázáno asi za 3 minuty po začátku hry. Další místa budou odhaleny také za tři minuty po tom, co koalice získala dostatek IP bodů. Druhé místo zásobárny je ukázáno po dosažení 50 IP bodů. Celková částka bodů k tomu, abyste viděli všech 10 míst zásobáren na mapě je 450 bodů. Když jsou objeveny obě zásobárny ve herním prostoru, nemůžete získat žádný IP bod, dokud není jedna z nich zničena. Pokud je na serveru méně než 32 hráčů, pak bodů k objevení zásobáren potřebujete jen půlku.

Místo výskytu zásobáren zbraní je vyznačeno (zvýrazněno) použitím fialových obraných značek. Když je místo zásobárny zbraní dohodnuto (zjištěno), jeho značka se změní v modrý diamant. Asi za tři minuty, koalice uvidí na mapě červený diamant, který označuje přibližné místo zásobárny zbraní (plus mínus 140 m). Zásobárny zbraní mohou být zničeny použitím C4 nebo výbušným granátem. Když je zásobárna zničena, koalice získává 10 vstupenek a zpráva vás informuje, kolik ještě zbývá zásobáren ke zničení.

3. První minuty na serveru

Zprv byste měli vstoupit do čety (komanda). Některé servery dokonce prosazují čety (komanda), tým, že vyhazují hráče hrající sami za sebe po určitém čase, kdy tito hráči byli varováni, aby vstoupili do čety. Hra je mnohem více zajímavá, pokud hrajete s fungující četou (komandem). Pokud potřebujete pomoc, zeptejte se jiných hráčů ve vaší četě, co máte dělat (pokud je to možné použijte VOIP, je velmi často používaný v Project Reality). Pokud nikdo neodpoví, zkuste si najít jinou četou nebo použijte všeobecný chat. Ve hře je spousta společenství a komunit, které vítají nové členy a nabízejí jim pomoc v začátcích.

Výběr výbavy a znovuoobnovení

Výbava, která je těžší na použití (hůře se ovládá) je omezena a většina z ní může být vyžádána až po znovuoobnovení.

Zkuste na začátku hrát jako pěšák a vozidla používat až poté, co se seznámíte se základy hraní jako pěšák.

Mnoho vozidel se chová v PR jinak a vyžadují vyšší znalosti k tomu, abyste je mohli ovládat. Také mají mnohem delší čas znovuoobnovení (až 20 minut), takže je důležité je chránit před poškozením. Navíc tým ztrácí vstupenky za každé jejich vozidlo, které je zničeno.

V PR se nelze objevovat na každém kontrolním místě, které váš tým vlastní. Objevování u hlavního vedoucího bylo také odstraněno. Je zde několik nových míst, kde se hráči mohou znovuoobjevit. Ty jsou:

1) Shromažďovací místo vaší čety (pokud takové bylo vytvořeno)

- 2) Specifické týmové shromažďovací místa na mapě (vyprší po 5 minutách, co jste je vytvořili)
- 3) Rozmístitelné základny vaše hlavního vedoucího čety (pokud nejsou nepřátelé blízko)
- 4) Velitelství vašeho týmu nebo vaše operační základny (to jsou jediné nezničitelné objevovací místa)

Povstalci nemohou rozmísťovat shromažďovací místa, ale mají schopnost rozmístit schovaná místa, kde se mohou objevovat. Na mapě Korengal Valley tato povstalecká objevovací místa nemizí (nevypchávací za určitý časový limit), zůstávají dokud nejsou zničena. Neobjevené zásobárny zbraní také slouží povstalcům jako objevující se místa, ale mohou být dočasně vyřazeny (deaktivovány), pokud jsou nepřátelé blízko nich.

Shromažďovací místa vaší čety mají číslo vaší čety vedle sebe na mapě. Pokud se pokusíte znovuobjevit na shromažďovacím místě jiné čety, skončíte buď ve svém vlastním shromažďovacím místě nebo na hlavním velitelství. Snažte se znovuobjevit co nejbližší vaší četu, abyste si mohli pomáhat co nejúčinněji.

Změny v dorozumívání a zprávy

Novinkou v Project Reality jsou hráčské-specifické zprávy, které budou viděny pouze tím hráčem, kterému byly poslány. Používají se proto, aby daly hráčům zpětnou vazbu (odezvu) o různých událostech, jako jsou například:

- důvod proč není hráči vydána výbava, kterou si vyžádal
- důvod proč nemůže být povoleno stavět
- pokyn, že hráč musí opustit vozidlo nebo místo v něm, aby nebyl potrestán

Nové jsou také upozornění z hlavního velitelství (HQ notification), které jsou napsané velkými oranžovými písmeny. Tato upozornění ti dávají důležité informace o současných cílech, pokrocích v misích a další důležité zprávy.

Také na obrazovce nejsou žádné kurzory. Pokud chceš vystřelit přesně, musíš použít zoom (přiblížení), který provede přiblížení zbraně (pohled té zbraně).

Jména kamarádů (nebo přezdívky) se ukazují jen pokud jste v blízkosti nebo pokud je dlouho sledujete. Jména nebo přezdívky nepřátel se nezobrazují vůbec. Je důležité kontrolovat na koho střílíte, protože rozeznání cílů je nyní (v PR) mnohem důležitější.

V PR není ukazovatel zdraví, který ukazuje životní status. Pokud dosáhnete 75% zdraví, obrazovka se začne červenat a uslyšíte výkřiky bolesti. Ztrácet zdraví budete dokud nejste vyléčení nebo nezemřete.

Ukazatel nábojů nyní ukazuje pouze v jakém stavu je vaše zbraň a počet zásobníků. Musíte odhadovat kolik vám zbývá nábojů ve zbrani.

Nejsou zprávy o zabití (palba do vlastních řad je výjimkou). Aktualizace výsledkové tabulky je zpožděna, dokud se oběť neobjeví. Pokud potřebujete vědět, že je někdo mrtvý, hledejte jeho tělo.

Minimapa byla odstraněna z pěchoty. Vozidla ji stále používají. Celkové mapy jsou stále dostupné, ale neukazují směr, kterým lidi koukají. Mapa potřebuje asi sekundu na otevření.

Zbývající vstupenky a čas vašeho týmu může být viděn pouze v mapě Caps Lock. Vstupenky nepřátel nejsou ukázány vůbec.

Pokud jste pod vzdálenou palbou puškou nebo těžkými pěchotními zbraněmi, vaše obrazovka ztmavne a bude rozmazaná. Tento efekt napodobuje sníženou schopnost vracet (oplácet) efektivní palbu, když jste potlačováni nepřáteli.

Mrtví nebo vážně zranění hráči uvidí kolem sebe černou obrazovku místo okolí. Černá obrazovka zmizí po znovuobnovení nebo po oživení zdraví.

Automatický vyhledávací systém byl odstraněn z pěchoty. Vozidla mohou automaticky vyhledat (zachytit) vzdušná vozidla. Vedoucí může vyslat zprávu veliteli a ten může předat zprávu ostatním v týmu tím, že vyznačí značku na mapě. Civilisté - spojenci mohou upozornit lidi kolem sebe, když vidí nepřátele.

Levé kliknutí NABITÍ / STOP PALBĚ říká lidem kolem vás, že měníte zásobníky. Pravé kliknutí říká spřáteleným jednotkám, aby zastavili palbu. Stejný postup se používá při povelení JDI, JDI, JDI / ÚSTUP.

Série tipů a rad byly přidány na obrazovku při načítání mapy, aby vyplnili čas, kdy čekáte a aby pomohli začínajícím hráčům.

Pokud držíte nějakou výbavu, pak je základní interaktivní menu nahrazeno kontextově citlivým tlačítkem. Když držíte kapesní obvaz nebo lékařskou výbavu můžete použít povel PRVNÍ POMOCI, abyste informovali hráče kolem, že je chcete vyléčit. Stejný způsob je aplikován při použití muniční výbavy, epipelu nebo lopaty.

Pokud držíte minu nebo granát, pak interaktivní menu může být použito k vyznačení červené značky na týmové mapě. Velitel také může tuto značku umístit nebo vymazat.

4. Život jako pěšák

Jedna z prvních věcí, které si při hraní všimnete, je **snížená rychlost pohybu**. Běháte a sprintujete mnohem pomaleji než v BF2. Dobrá zpráva je, že můžete sprintovat až 30 sekund. Vzhledem k pomalejšímu pohybu jste mnohem víc zranitelný. Aby toho nebylo málo, **kulky způsobují větší škody** než v BF2. Proto se nejdříve budeme zabývat tím, co dělat, když vás zraní.

Péče o zdraví

Jak už bylo řečeno, není žádný **ukazatel zdraví**.

Když klesne zdravotní stav pod 75%, objeví se několik varujících podnětů (červená obrazovka, kašel, rozostřené vidění). Pokud nebudete léčit svoje zranění, pomalu vykrvácíte a zemřete. Existují dva způsoby jak tomu zabránit. Značná část výbroje nyní obsahuje **balíček první pomoci**, který obnoví 25% z celkového zdraví. Tu můžete před sebe rozprostřít na zem a s její pomocí zkusit zastavit krvácení a tím získat zdraví. Můžete také využít výbroj ostatních hráčů, kteří jí položí poblíž na zem.

Lepší způsob, jak znovu nabít sil je nechat se léčit **zdravotníkem**. Ten je schopen vás plně vyléčit díky brašně s první pomocí (ta se nerozbaluje). Musíte stát **přímo před ním** a zdravotník musí zmáčknout tlačítko **press & hold fire** v době, kdy chce brašnu použít. Pokud jste byl vážně zraněn, zdravotník je schopný vás během 3 minut oživit. Můžete ho odvolat stisknutím tlačítka **“Give up”**. Klikem pravou myší na toto tlačítko ho znovu přivoláte. V nové hře stačí méně kulek k tomu, aby způsobily vážné zranění a střely do hlavy jsou většinou smrtelné. Někdy hráč **střelený do hlavy** už nemůže být oživen. Po oživení jste ve špatném zdravotním stavu (jen 9% zdraví) a **musíte být léčení** nebo brzo **vykrvácíte**.

Jednou z nejdůležitějších věcí v PR je **zůstat naživu**.

Při každém úmrtí se doba znovu objevíte **navýší o 3 sekundy** (maximálně však o jednu minutu).

Pokud se váš tým zmocní cílového místa nebo zničí objekt, doba objevení se **zmenší o 3 sekundy**. Když při obraně cílového místa přímo v něm zabijete nepřítele zkrátíte si tím čas o **1 sekundu**. Za postavení základny nebo mužstva přijdete o **10 sekund**.

Dočasné potrestání, které ovlivní pouze příští znovuoobjevení (maximálně do 5 minut) je vymezeno těmito úkony:

Zabití člena týmu:	15 sekund za jednoho
Sebevražda:	30 sekund (120s za civilistu)
Zabitý civilista:	120 za jednoho (max. 5 minut)
Zničení vlastního skladu zbraní:	300 sekund (plus skóre -100)

Zbraně a výměna výzbroje

V této oblasti se změnilo hodně věcí. Zde je seznam těch nejdůležitějších změn:

Po přesunu **trvá déle zamířit** a zasáhnout cíl (až 5 sekund). Pistole jsou tím méně ovlivněné než pušky

Zbraně jsou **poloautomatické** a v případě potřeby se musí nabít ručně (tlačítko **R**)

Zbraně jsou určeny pouze pro důstojníky a ostřelovače

Veškerá výzbroj je vybavená dalekohledy

Vybavení standardní armády, milice a talibanu obsahuje balíček první pomoci

Množství munice ve všech druzích výzbroje se zvětšilo

Počet raket a výbušnin se velmi výrazně snížil

Tříštivé granáty zasáhnou s menší přesností cíl, pokud je použijete během pohybu nebo skoku. Jejich počet se zmenšil, naopak čas detonace je delší.

Kouřová clona způsobená **kouřovými granáty** vzniká pomaleji, je hustší a trvá déle než minutu.

Lopata se může používat jen pro účely stavby a ne k obraně. Je součástí veškerého vybavení, kromě výzbroje důstojníka, lékaře, ostřelovače a civilisty

Někteří vojáci, pokud použijí tlačítko F1 mohou místo hodem granátem **nastražit past**.

Specializovaní střelci používají **signalizační granát**, který funguje podobně. Oba dva druhy granátu mohou být položeny pouze v leže na břicho a sami se odjistí za **5 sekund**. Zůstávají ve hře dalších 10 minut i po smrti hráče. Vojáci, kteří se plazí je neaktivují k výbuchu

Miny proti tankům se samy odjistí po **15 sekundách** po uložení. Musí být také položeny v leže na břicho. Pokud ten, kdo je položí, zemře, zůstávají ve hře dalších **20 minut**

Limity omezující umístění nástrah pro 1 hráče:

4 nástrahy granátů

10 signalizačních granátů, 4 balíčky nebo IEDs

20 min

Pouze piloty jsou vybaveni **padáky**. Je potřeba je otevřít **30 sekund** před dopadem na zem, abyste se vyhnuli vážným zraněním. Otevření 10 sekund před dopadem je smrtelné

Zápalný granát není zobrazen mezi zbraněmi HUD, ale může se použít, pokud je dostupný **klíč 9**

Hod granátem není doprovázen varovným výkřikem. Když hráč drží granát, může **ručně** pomocí **interaktivního menu** vykřiknout varování

Ve hře je 5 odlišných typů výbavy (kit):

Výbavy neomezeného znovuoobjevení ve hře (po tom co tě zabijou) může být vybrána na obrazovce po zabití a jsou dostupné pro všechny hráče. Nemůžou být vyžadovány po začátku boje.

Výbavy omezeného znovuoobjevení lze také vybrat na obrazovce po zabití, ale jsou dostupné pouze pro hráče, kteří jsou ve skupině. Pouze jedna z těchto výbavy může být použita v každé skupině.

Pěchotní výbavy musí být žádány po znovuoobjevení (po tom co tě zabijou). Jsou omezeny počtem 1 na skupinu a 3 na tým (záleží na hráči #)

Výbavy pro specialisty musí být vyžadovány po znovuoobjevení (po tom co tě zabijou). Jsou omezeny počtem 1 na skupinu a 2 na tým (záleží na hráči #)

Výbavy pro vozidla musí být vyžadovány po znovuoobjevení (po tom co tě zabijou) a nejsou omezeny v číslech. Jsou potřebné pro provozování obrněné jednotky a letadel.

Zde se nachází seznam základních součástí výbroje **standardní armády**:

Výzbroj **důstojníka** je omezená ale velitelé jednotky s přinejmenším dalšími dvěma hráči se s ní mohou znovu objevit (více v kapitole 5)

Střelec (železný hledí) nese pušku s železným hledím nebo zaměřovačem. Má nejen tříštivé, kouřové a zápalné granáty ale také jeden batoh s municí.

Střelec (s optikou) používá pušku se zvětšovací optikou. Jeho dalším vybavením je stejné jako střelce s železným hledím.

Speciální střelec má pušku se zvětšovací optikou a střelnou zbraň s trhavými náboji. Dále je vybavený signalizačními, zápalnými granáty a hákem s kotvou.

Zdravotník používá pušku s železným hledím. Dále nese kouřové a zápalné granáty spolu se zdravotnickým vybavením, které se skládá ze šesti balíčků první pomoci, epipenem a vlastní lékařskou brašnou. Aby mohl léčit, musí stát přímo vedle postižené osoby a zmáčknout tlačítko pro střelbu. Sám sebe může léčit pomocí balíčku první pomoci nebo stačí aby stál nad svojí lékařskou brašnou, podíval se dolů a zmáčkne tlačítko pro střelbu. Může také resuscitovat vážně raněné členy týmu, pokud je položí na zem a použije epipen.

Zde se nachází seznam základní výbavy **milice**. Ta není vybavena jako standardní armáda, ale za to si lépe poradí při vzbouření povstalců.

Výzbroj **důstojníka** je omezená ale velitelé jednotky s přinejmenším dalšími dvěma hráči se s ní mohou znovu objevit (více v kapitole 5)

Bojovník 1 nese pušku AK-47 se zabudovaným bajonetem. Také používá RKG-3 a zápalné granáty. Jeho výzbroj také obsahuje kouřové granáty a brašnu s municí, kterou může odložit

Bojovník 2 používá pušku AK-74. Pomocí F1 může nastražit všechny druhy granátů. Jeho výzbroj také obsahuje brašnu s municí

Průzkumník nese samopal PPSH-41. Může umístit všechny typy granátů. Navíc má k dispozici hák s kotvou

Zdravotník je vybavený AKS-74U. Má jeden zápalný granát a několik kouřových. Léčí a oživuje způsobem, který byl popsán výše u zdravotníka standardní armády

Zde je seznam základního vybavení **talibanu**. Není tak dobře vybavený, jako standardní armáda, ale všeobecně vyniká ve vzpourách.

Výzbroj **vůdce buňky** je omezená ale velitelé jednotky s přinejmenším dalšími dvěma hráči se s ní mohou znovu objevit (více v kapitole 5)

Válečník 1 má pušku AK-74. Také používá RKG-3 a střelnou zbraň s trhavými střelami. Jeho vybavení rovněž obsahuje batoh s municí, který může položit.

Válečník 2 střílí z AK-47. Zároveň může použít ruční granáty F1 nebo je nastražit jako past. Má také batoh s municí.

Průzkumník nese pušku SKS s připevněným bajonetem. Má další dva ruční granáty F1, které buď použije přímo nebo nastraží past. Vlastní také hák s kotvou.

Zdravotník má pušku Lee-Enfield a pár kouřových granátů. Léčí a oživuje členy týmu jako ostatní zdravotníci (viz výše)

Zde je seznam výzbroje **povstalců**. Jejich vybavení je velmi zastaralé a základem jakéhokoli z výtržností ve hře:

Výzbroj **vůdce buňky** je omezená ale velitelé jednotky s přinejmenším dalšími dvěma hráči se s ní mohou znovu objevit. To je jediný způsob, jak ji vedoucí jednotky mohou získat. (více v kapitole 5)

Povstalec 1 je vybaven puškou AKS-74U a jedním protitankovým granátem RKG-3

Povstalec 2 má střelnou zbraň Norinco s hrubými broky a trhavými střelami

Povstalec 3 je vybaven AK-74 a dvěma molotovy

Povstalec 4 nese pušku AK-47 a dva molotovy

Záškodník má pušku SKS s připevněným bajonetem. Disponuje ručními granáty F1, které může hodit nebo nastražit. Dále jeho výzbroj obsahuje dvě ručně vyrobené miny (IEDs). Jedna na dálkový odstřel a druhá se spouští při přímém kontaktu.

Civilní kolaborant je neozbrojený. Napadnout protivníka může jen házením kamení. Má pouze hák s kotvou, mobil a zdravotní potřeby. Spojenci **nesmí zabíjet civilisty** nebo budou potrestáni (viz civilisté na další straně)

Existuje mnohem **větší množství výzbroje**, která není dostupná na obrazovce pro objevení. Hráč ji **může požadovat** při objevení se nebo sebrat na jistých úsecích. Tato výzbroj je **omezená** v počtu a dostupnosti. Podrobnější popis naleznete v kapitole 5.

Civilní kolaborant

Povstalci si vyberou výzbroj kolaboranta, která nezahrnuje žádné zbraně (kromě kamenů). Během stávek se mohou spojit s velitelem, pokud je přítomný (viz kapitola 6). Civilisté **zemřou**, pokud **seberou upuštěnou výzbroj**.

Pokud zastřelíte civilistu, budete potrestáni následně:

Po smrti se objevíte o **120 sekund později** za každého zabitého civilistu (v součtu maximálně 5 minut)

Nebudete moci si vyžádat žádnou **omezenou výzbroj** po dalších 10 minut.

Vaše skóre klesne na 0 a zastřelení se nepřipočítá do skóre.

Váš tým ztratí 7 bodů inteligence.

S pomocí zpomalovače, který nahradí nůž na mapě povstání můžete zatknout civilisty (a další povstalce). Zbraně s trhavými střelami mohou být také použity k zatčení povstalců. Civilisté, kteří spáchají sebevraždu, se počítají jako zajatci a přidají IP body týmu spojenců.

Civilisty můžete přejet jakýmkoli vozem nebo sestřelit z vozidel, žebříků nebo lan bez jakéhokoli potrestání nebo bonusu. Pokud je zastřelíte, když se snaží k své poslední záchraně použít zdravotnické vybavení, nestihne vás trest, nezískáte ale ani bonus.

Trestné body

Kladné body i výsledek celého týmu klesne na 0 pokud se hráč dopustí jednoho z následujících činů:

Dvě zabití člena týmu během jednoho života

Zastřelený civilista, pokud je hráč již pod trestem

Zničení skladu zbraní jako povstalec

Celkové skóre jednoho hráče nemůže nikdy klesnout pod nulu, ale výsledek celého může být záporný. Pokud **zabijete člena týmu** a neprodleně seberete jeho výzbroj (do 3 minut), okamžitě zemřete.

Munice

Pokud máte málo munice, můžete ji doplnit na těchto místech:

- 1) Výzbroj střelců obsahuje **batoh s municí**, kterou můžou využít nebo se jí vzdát ve prospěch dalších hráčů. Mělo by se s ní ale šetřit pro vypjaté situace.
- 2) Lehká dopravní vozidla mohou upustit jeden velký **batoh s municí**. IFV až čtyři.
- 3) Zásobovací kamiony a velké helikoptéry mohou donést **krabici se zásobami**. V nich jsou obsaženy velké ale omezené zásoby munice. Tyto krabice nemůže komandér pustit ze vzduchu. V kamionech jsou tyto krabice dvě.
- 4) Povstalci mohou čerpat pouze ze **skladu zbraní**, který je na povstaleckých mapách.
- 5) Můžete se také zásobit ve skladišti se zásobami.

Čerpání zásob **není nepřetržité** ale trvá asi 10-30 sekund

Není možné čerpat z nepřátelských beden se zásobami

Pokud je to možné, zásobujte se ze skladiště, protože poskytuje neomezené množství munice a také zásobuje dopravní prostředky

Batohy s municí vystačí pouze pro **jednoho vojáka**, zatímco krabice a bedny mají mnohem větší množství

Vše o autech a vozidlech

Pokud tým ztratí vozidlo, ztrácí také vstupenky

Jeep nebo nákladník	2 vstupenky
Dopravní helikoptéra	5 vstupenek
APC nebo průzkumné vozidlo (recon)	5 vstupenek
Tank nebo IFV	10 vstupenek
Letadlo nebo útočná helikoptéra	10 vstupenek

Vozidla jsou uzamčena. Nemůžete ukrást nepřátelské IFV, vzdušná vozidla, lodě nebo auta. Připevněné automatické zbraně jsou odemčeny a může je využít kdokoliv.

Do vozidel můžete vstoupit pouze ze správných míst kolem nich (dveře, otvory)

Běžným vojákům je dovoleno řídit malá, neozbrojená vozidla (jeepy, lodě, nákladníky) bez potřeby mít speciální výbavu

Pokud k nastoupení do vozidla potřebujete speciální výbavu, budete při nastupování upozorněni tím, že obrazovka zčerná. Pokud nevystoupíte z vozidla do 10 vteřin, zemřete.

Pokud opouštíte pohybující se nebo hořící vozidlo, utrpíte zranění. Čím je vozidlo rychlejší, tím větší bude zranění.

Ničení trosk vozidel neovlivňuje skóre, ačkoli varovná zpráva tvrdí opak při odstřelování přátelských trosk vozidel.

Pokud obsluhujete připevněné zbraně nebo zbraně ve vozidlech, trvá jim nějakou dobu, než jsou připraveny ke střelbě.

MG	5 sekund
Řízená raketa	7 sekund
AT - umístovač	15 sekund

Přípevněné (pevné) AT zbraně mají schopnost zoomu (přibližování)

Opouštění vozidel ve vzduchu a padání do vody z vysokých výšek vám způsobí zranění a může vést ke smrti.

5. Výskyt výbavy

Výbava na vyžádání

Tyto výbavy potřebují být vyžádány na určitých místech po znovuoobjevení. Je jich pouze omezené množství a určité požadavky potřebují být splněny, abyste je dostali. Výbava na vyžádání je:

Výbava (typ)	Zbraně (munice)	Další výbava	Poznámky
Anti - tanková (specialista)	Základní armáda: AT - odpalovač (1) a útočná puška Milice: RPG-7 (3), Skorpion Talibanci: RPG 7 (3) a karabina	Kouřové granáty	Zaměřují ozbrojená vozidla
Sniper (specialista)	Západková puška s velkým zvětšením Základní armáda, milice i talibanci: Pistol	Kouřové granáty Základní armáda: GLTD Zákl. armáda, talibanci, milice: signální granáty, 3 kapesní obvazy	Fungují samostatně nebo s hledačem, průzkumným specialistou
Proti - vzdušný (specialista)	SAM - odpalovač a jedna útočná puška nebo SMG	Kouřové granáty	Zaměřují vzdušné jednotky
Bojový inženýr (specialista)	Zákl. armáda: útočná puška, C4 Milice a talibanci: SKS, IEDs, F1 granáty/granátové pasti	Zákl. armáda: hasák Zákl. arm. a milice: zápalný granát Zákl. arm. a talibanci: mina	Rozmísťují velké výbušniny
Střelec AT (pěšák)	Zákl. arm. a milice: lehký AT odpalovač (1) a útočná puška s optikou Talibanci: RPG-7 (2), AK47	Kouřové granáty Zákl. arm. a milice: zápalné granáty	Zaměřují lehká vozidla
Granátník (pěšák)	Útočná puška s teleskopem a odpalovač granátů (9/4)	Zákl. arm. a milice: zápalný granát	Odpaluje výbušniny a kouřové granáty
Odstřelovač (pěšák)	Poloautomatická puška s optikou	Kouřové granáty Zákl. arm. a milice: tříštivé a zápalné granáty	Součástí pěšácké čety
Člen posádky (vozidlo)	Puška, karabina nebo samopal	Kouřové granáty	Jediná třída, která mlže obsluhovat ozbrojená vozidla
Pilot (vozidlo)	Nic	padák, signální granát	jediná třída, která může létat s letadly a helikoptéry,

			nemůže získávat CP body
--	--	--	-------------------------

Výbava automatického odstřelovače, zdravotníka, velitele a talibanského vedoucího jde také vyžádat po znovuoobnovení. Detaily jejich vybavení najdete v předchozí kapitole.

Povstalci mají přístup k výbavě na vyzvednutí, které se obvykle dají najít kolem zásobáren zbraní (více v kapitole Výbava na vyzvednutí)

Proces vyžádání

K vyžádání a obdržení omezené výbavy musíte splnit tyto požadavky:

- musíte být na správném místě
- musíte být v četě s dostatkem hráčů a nesmí hodně hráčů už používat výbavu, kterou požadujete
- musíte mít dovolen proces vyžádání výbavy

Pokud jste na správném místě, ale nespĺňujete ani jeden požadavek, zpráva vás informuje, co děláte špatně.

Požadavky správného místa

Podle typu výbavy, kterou vyžadujete, musíte být na těchto místech.

Všechna vyžadatelná výbava:

- 1) v zásobovacím depu (nebo u velitelské stanice)
- 2) u týmových zásobovacích beden
- 3) u přátelského APC (tank)

Výbava na vozidla:

- 4) u vozidla, které tuto výbavu potřebuje, aby mohlo být zprovozněno (helikoptéra, tank, letadlo)

Nemůžete vyžadovat žádnou výbavu, když jste uvnitř vozidla.

K vyžádání limitované (omezené) výbavy potřebujete podržet menu (tlačítko T) a pak vybrat REQUEST KIT, což otevře pod-menu se seznamem výbavy. Když váš požadavek je přijmut, pak najdete výbavu ležet vám rovnou u nohou. Musíte zmáčknout PICK UP tlačítko (tlačítko G), abyste výbavu mohli zvednout. Pokud byl požadavek zamítnut, uvidíte zprávu, která vám řekne proč nemůžete výbavu získat.

Požadavky čety

K vyžádání omezené výbavy potřebujete být v četě. Každý typ výbavy vyžadujete určitý minimální počet hráčů ve vaší četě. Dodatečně může být jen jedna z každého typu limitované výbavy v každé četě (kromě výbavy na vozidla), což platí v případě, že jste si ji vyžádali a ještě jste nezemřeli.

Pěšácké výbavy a výbavy specialistů jsou dostupné pro čety, kde jsou nejméně 2 hráči. Pouze jeden z nich může používat stejnou výbavu ve stejný čas.

Výbava na vozidla není omezena, můžete ji využívat tak dlouho, co jste v četě.

Požadavky dostupnosti

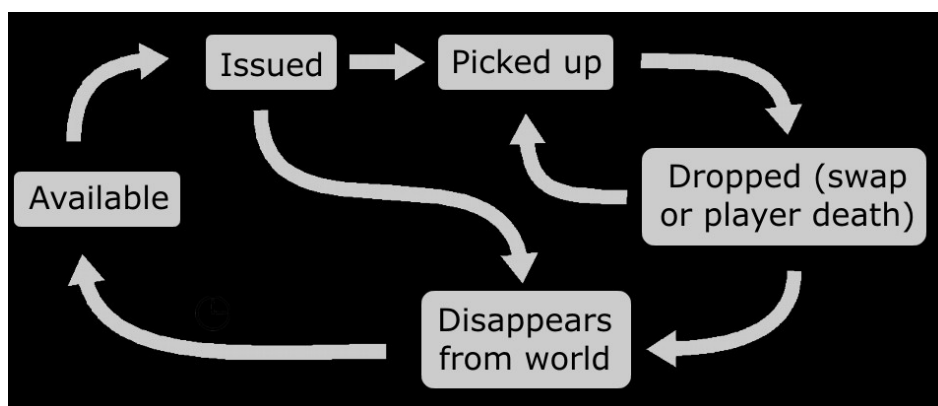
Počet dostupné výbavy závisí na počtu hráčů, které máte v četě. Více výbavy je dostupné pokud počet hráčů dosáhne 8, 16 a 24 hráčů. Velitelské a výbavy na vozidla nejsou omezeny počtem.

Typ výbavy	1-7 hráčů	8 - 15 hráčů	16-23 hráčů	24 - 32 hráčů
Pěchota	1	2	2	3
Specialista	0	1	1	2

Když je omezená výbava nepoužívaná delší dobu nikým (což zahrnuje i nepřátele) a zmizí se světa, trvá výbavě pěchoty 5 minut vrátit se do _____ . POOL

Cyklus výbavy

dostupná - vydána - vyzvednuta - vyhozena (výměna nebo smrt hráče) - zmizení ze světa - dostupná



Požadavky přidělení

Povstalci nemohou vyžadovat žádnou výbavu. Velitel může vyžadovat důstojnickou výbavu. Určité události vás mohou blokovat při vyžadování výbavy. Tyto události jsou:

Poté, co vám je vydána výbava, musíte čekat další 2 minuty na vyžádání další.

Pokud změníte četou, jste blokováni 2 minuty.

Po zabití někoho z týmu, kdo měl omezenou výbavu, budete muset čekat 3 minuty.

Pokud zabijete civilistu, musíte čekat 10 minut.

Pokud nepotvrdíte požadavek na výbavu, budete muset čekat 1 minutu.

Základní výbava

Výbava se dá najít na povstaleckých mapách na povstaleckých základnách. RPG, PKM a Al-Quds se nacházejí v zásobárnách zbraní. Různé druhy výbavy jsou sepsány níže.

RPG: Vybaveno RPG-7 odpalovačem , bajonetem, kameny a 2 náhradními RPG

MG - kulomet - Existují 2 MG výbavy k vyzvednutí. První používá PKM kulomet a další Al-Quds. Obě výbavy jsou vybaveny bajonetem, kameny, molotovem.

SNIPER: Jsou dvě rozdílné sniperské výbavy k vyzvednutí. Používají Lee - Enfield nebo Dragunov SVD a také obsahují, bajonet a kameny.

SAPPER: Tato výbava používá Lee - Enfield pušku s železným hledím, nůž, 2 ruční granáty, které mohou být využity k postavení granátových pastí, dělostřelecký IED a přibližovací IED.

PROTI - VZDUŠNÁ: protivzdušná výbava používá SA-7 odpalovač, bajonet a kameny. SA-7 odpalovač potřebuje nějaký čas k otevření zámku



Průvodce omezenou výbavou

RPG projektily potřebují 30 - 40 metrů na odjištění nebo nevybuchnou.

Na sniperově pušce, přepnutím FIRE tlačítka (číslo 3) můžete aktivovat zvuk dýchání. Ten napodobuje kontrolu dechu a dává vám zvukový podnět (nápovědu), kdy bude vaše přesnost (míření) na maximu. Držením FIRE tlačítka po vystřelení vám dovoluje sledovat vaši střelu před znovunabitím zbraně

C4 je nyní mnohem silnější a působí na větším dosahem (doletem). Odjištění trvá 5 sekund po vystřelení. Zvuk indikuje, kdy byla C4 odjištěna. Pokud je spuštěna předčasně, vůbec nevybuchne. IED nemají toto zabezpečení. IED se nepřilepí k vozidlům. Dělostřelecké IED jsou silnější a mají větší dosah než normální IED, ale musí být odjištěny v leže na břiše.

Lehké AT odpalovače potřebují 4 vteřiny na ustálení, než mohou být vystřeleny přesně. Maximální přesnost je největší pro základní armádu a nejmenší pro povstalice.

Těžké AT odpalovače mají spotřební (zvyklostní) zpoždění. Rozmístění zbraně trvá asi 15 sekund než může být použita. Je připravena k použití, když vidíte hledí. K zasažení cíle přesně, potřebujete malou chvíli stát nehybně. Když jsou oba cílové určovatele vycentrovány, střílíte s nejvyšší přesností. VAROVÁNÍ: Střílení moc brzy, vás klidně může zabít, tím, že vás to odhodí na zem. Pokud chcete sledovat váš cíl, musíte držet tlačítko FIRE stlačené, při střílení. VAROVÁNÍ: Střela musí letět alespoň 30 metrů, jinak nevybuchne.

SA-7 odpalovače a jiné SAMs se potřebují na cíl nejprve napojit (zaměřit), aby mohli trefit efektivně. To může trvat několik sekund a pokud cíl používá světlice, toto napojení bude přerušeno.

Sniperské a odsřelovačské zbraně potřebují jiný druh munice při střelbě nad 600 metrů.

Hasák se používá pouze na odstranění výbušnin jako jsou miny, světlicové pasti a granátové pasti. Už se s ním nedají opravovat vozidla. Ale může být použit k opravě děravých vozovek a ranvejí.

6. Speciality vedoucího čety

Vedoucí jednotky (čety) má v PR mnoho nových speciálních schopností. Je to také jediná osoba v četě, která může předávat kontaktní zprávy kapitánovi týmu. Aby tak udělat, potřebuje použít Caps Lock mapu nebo interaktivní menu. Když je vyžadována dodatečná přesnost, měl by umístit značku s příkazem (přesun, obrana..) na cílovou pozici. Pokud kapitán přijme zprávu, vytvoří značku na mapě, která je pak viditelná všem v týmu.

Umístění shromažďovacích míst (bodů)

Nejdůležitější speciální akcí pro vedoucího čety je rozmístování týmových shromažďovacích míst. Ty umožňují padlým členům týmu znovu se objevit poblíž svého týmu. K umístění shromažďovacího místa potřebujete druhotné (sekundární) menu a vybrat UMÍSTIT SHROMAŽĎOVACÍ MÍSTO ("Place rally point")

Následující požadavky musí být splněny k umístění shromažďovacího místa.

- musíte být velitelem čety
- musíte používat důstojnickou výbavu
- další člen čety musí být vzdálen do 25 metrů od vaší pozice

Umístěním nového shromažďovacího místa automaticky zaniká vaše staré shrom. místo. Vaše četa může mít pouze jedno shrom. místo.

Shromažďovací místa mohou být jednoduše zničeny nepřáteli (2 bodnutí nožem jsou nejjednodušší způsob). Pokud dva nepřátelé jsou v blízkém okolí vašeho shrom. místa (do 50 metrů) nebo 6 členů vaší čety zemřelo v jeho dosahu, pak je vaše shrom. místo obsazeno a bude také zničeno. Když je vaše shrom. místo zničeno, další můžete umístit až za 2 minuty.

Pravé kliknutí na UMÍSTIT SHROM. MÍSTO dává vaší četě povel se shromáždit okolo vaší pozice (dovoluje umístit shrom. místo)

Pravé kliknutí na CÍL/ SLEDOVAT (target/observe) dává vaší četě povel ke sledování. Stejný princip platí pro rozkazy POHYB/ STAVĚT (move/build), POTŘEBUJU APC /HELIKOPTÉRU, POTŘEBUJU ZÁSObY/POTŘEBUJU NÁBOJE a POTŘEBUJU ZDRAVOTNÍKA A OPRAVIT (need APC/ helicopter, need supply, need ammo a need medic, repair)

Rozkazy Potřebuju APC /helikoptéru, potřebuju zásoby, náboje, zdravotníka a opravit vytváří na mapě značku, kterou mohou vidět všichni z týmu.

Rozkaz POTŘEBUJU POSILY(need reinforcements) vytváří značku na mapě a informuje tým, že potřebujete posily na vaší pozici

GLDT

Výbava velitele čety (a sniperská výbava) standardní armády obsahuje GLDT (pozemní laserový cílový indikátor), který může být použit při hledání nepřátelských cílů a jejich indikaci. Tyto cíly mohou být zaměřeny leteckými jednotkami. Když chcete použít GLDT, jednoduše levým kliknutím umístíte laserovou značku na cíl. Značka zůstane 30 sekund a připevní se k vozidlům. Po umístění nové značky, stará zmizí. K informování vašeho týmu, že umístíte tuto značku, použijte příkaz LASEROVÝ CÍL (laser target).

Kapitán týmu může umístit CAS značku na mapě, což znamená, že blízká letecká podpora (CAS) je vyžadována na vaší pozici. Spřátelené letecké jednotky se mohou přiblížit k tomuto místu a obsadit označenou značku. Mohou vás upozornit rozkazem NA CESTĚ (on the way).

Další rozkaz, který je dostupný, když používáte GLDT je POTŘEBUJU MÍSTNÍ ÚTOK (need area attack). S ohledem na druh mapy, tento rozkaz vyžaduje taktický letecký útok nebo dělostřeleckou palbu na cílovou pozici. Tato podpora je dostupná každých 60 minut a je potřeba ji schválit kapitánem týmu. Ovšem, pokud jeden z těchto útoků vypukne, je lepší být někde jinde.

Povstalečtí velitelé a kolaboranti mohou vyvolat stávky každých 30 minut, použitím dalekohledů nebo mobilů navzájem. Povstalecký velitel musí tyto stávky také schválit. Milice může vyvolat místní boje pomocí zelených dalekohledů.

Stavební práce

Užitečným aspektem velitele jednotky je schopnost rozmístit konstrukce pro jeho tým.

Když rozmístíte přední hlídky, dvě zásobovací bedny musí být v 50 metrovém dosahu, aby se mohly tyto konstrukce úspěšně umístit.

Velitel čety potřebuje důstojnickou výbavu nebo výbavu technika (inženýrskou). Bez správné výbavy nemůže rozmístit žádné stavby. K rozmístění potřebuje:

- 1) Dívat se na místo, kde má být stavba umístěna.
- 2) Zmáčknout druhotné (sekundární) menu
- 3) Vybrat UMÍSTI X (place x) kde x je druh stavby, kterou chcete umístit

Hráči, kteří stojí na místě, kde se zrovna umísťuje stavba, zemřou.

Umísťujte stavby na otevřeném terénu, abyste se vyhnuly nechtěným efektům a nechtěným pozicím.

Stavby se objeví, pouze pokud jejich pozice není příliš daleko nebo příliš blízko vaší pozici, když je rozmístíte.

Pokud konstrukce, které potřebují dokončit (dоставit) nejsou dokončeny do 5 minut, zmizí.

Velitelé povstalců mohou stavět místa ke skrývání pomocí výbavy CELL velitele nebo výbavy kolaboranta.

Rozmístitelné stavby

Zde se nachází seznam rozmístitelných staveb a jejich požadavků na rozmístění. Všechny vyžadují alespoň jednoho vojáka s lopatou k postavení po jejich rozmístění. Rozmístitelné stavby mohou být zničeny (považovány za nepoužitelné) použitím zápalných granátů. Mohou být úplně zničeny, tím, že budete na trosky házet zápalné granáty, C4, IEDy, tankové střely, bomby nebo těžké řízené střely.

Předsunutá hlídka: Předsunutá hlídka slouží týmu jako místo znovuobjevování ve hře. Pokud 2 nebo více nepřátelů jsou v blízkosti, znovuobjevování je pozastaveno po 2-3 minuty než nepřátelé odejdou nebo zemřou. Požadavky:

- musí být postaveny do 50 metrů od zásobovacích beden
- tým můžeme mít celkově 4 předsunutá hlídka
- musí být zkonstruovány alespoň 300 metrů od další předsunutá hlídka
- pěšák s lopatou k výstavbě a opravě

Schovky: Mohou být postaveny pouze povstalcemi. Povstalci toto místo používají jako znovuobjevovací místo. Pokud 2 nebo více nepřátelů jsou v blízkosti, znovuobjevování je pozastaveno po 2-3 minuty než nepřátelé odejdou nebo zemřou. Požadavky:

- požadavek postavit dále než 300 metrů od nejbližší schovky
- tým může mít jen 4 schovky najednou
- pěšák s lopatou k výstavbě a opravě

Těžké MG: Rozmístitelný těžký kulomet. Požadavky:

- musí být umístěn do 150 metrů od předsunutá hlídka
- až 2 mohou být umístěny u každé předsunutá hlídka
- pěšák s lopatou k výstavbě a opravě

Proti-vzdušné: Protivzdušný raketový odpalovač. Požadavky:

- musí být umístěn do 150 metrů od předsunutá hlídka
- pouze jeden protivzdušný odpalovač u předsunutá hlídka
- pěšák s lopatou k výstavbě a opravě

Zákop: Zákop obklopený pytli písku ke krytí. Požadavky:

- musí být umístěn do 150 metrů od předsunutá hlídka
- maximum 10 zákopů nebo barikád z ostatného drátu
- pěšák s lopatou k výstavbě a opravě

Ostnatý drát: 10 metrů nataženého drátu a tankových pastí. Požadavky:

- musí být umístěn do 150 metrů od předsunutá hlídka
- maximum 10 zákopů nebo barikád z ostatného drátu
- pěšák s lopatou k výstavbě a opravě

7. Vozidla

Hlavní změny vozidel

Lehká vozidla, nákladáky a lodě mohou být řízeny jakýmkoliv vojákem. Obrněná vozidla, helikoptéry a letadla potřebují speciální výbavu na vozidla k řízení. Hráči, kteří nemají správnou výbavu nebudou moci řídit vozidla nebo používat zbraně. Nemůžete vstoupit nebo používat nepřátelská vozidla.

Do vozidel musíte vstupovat správnými místy.

IFV - záleží na modelu, vzadu nebo z boku vozidla

Tank - otvor na vrchu věže

Proti-vzdušná vozidla - otvor na vrchu vpředu, vzadu na trupu

Omezení v použití vozidel

Obrněná vozidla - výbava člena posádky

Helikoptéry a letadla - výbava pilota

Vnější výhled z vozidel byl odstraněn. V některých vozidlech si můžete přepnout pohled na zadní kameru, který umožňuje pohled vzad, zmáčknutím písmena C.

Vozidla s namontovanými kulomety dovolují zamíření hledím zmáčknutím písmena C.

Pevné a namontované MG (kulometech) na vozidlech používají nyní nábojové pásy. Nabíjí se automaticky, ale jsou omezeny počtem.

Vozidla mohou být doplněna v zásobovacích depech.

Vozidla mohou být opravovány v zásobovacích depech nebo stáním u opravovacích míst. Letadla a helikoptéry se opravují a znovuvyzbrojují automaticky v jejich znovuoobjevovacích místech.

Povstalci mají sebevražedná vozidla. Ty jsou:

- červené nákladáky s návěsem s leteckou bombou upevněnou na návěsovém připojení
- červená auta se 2 sedadly a balíkem C4 na zadním sedadle

Jsou odpáleny, když řidič zmáčkne alternativní vystřelovací tlačítko.

Pokud opouštíte pohybující se vozidlo utrpíte ztrátu zdraví, která závisí na rychlosti vozidla. Pokud opouštíte hořící vozidlo, bude velmi poranění.

Když jsou vozidla velmi rozbitá, mohou se přestat pohybovat nebo otáčet hlavicí dokud nejsou úplně opraveny.

Zásobovací vozidla mohou vyložit 2 zásobovací bedny, které mohou být vysypány řidičem použitím alternativního tlačítka. Velké helikoptéry také mohou vyhodit jednu zásobovací krabici. IFV mohou vyhodit 4 krabice s náboji, které obsahují mnohem méně nábojů než bedny. Lehká přepravní vozidla mohou vyhodit jednu krabici nábojů. Všechny zásoby mohou být doplněny v zásobovacím depu.

Zásobovací vozidla mohou rozmístit opravovací místo, které opravuje vozidla, která u něho stojí blízko. Opravovací místa nepotřebují být naplňovány, ale pokud se umístí druhé opravovací místo, první zanikne. Opravovací místa také samy zanikají po 5 minutách. Toto místo je umístěno použitím tlačítkem (tlačítko X).

Obrněná vozidla

Tanky a IFV mají oddělená sedadla pro řidiče a střelce. K jejich využití je potřeba 2 mužů. Po usednutí do střeleckého sedadla, musíte čekat 30 sekund než můžete střílet a řidič musí sedět ve svém sedadle.

Pokud řidič a střelec obsluhují jedno stejné vozidlo, musí být ve stejné četě.

Řidiči a střelci mohou přibližovat jejich výhled (pohled) použitím tlačítka (tlačítko X)

Obrněná vozidla nemají žádný varující zvuk, že na ně je mířeno raketami nebo že na ně byla vystřelena raketa.

Tanky a IFV obvykle mají 3 typy munice:

Proti obrnění (standard) - pro útok na nepřátelská obrněná vozidla

Výbušniny (naloženy zmáčknutím 2) - efektivní na slabé cíle (domy, jeepy, helikoptéry..)

Proti - tankové střely (naloženy zmáčknutím 3) - použití na těžce obrněným

Tanky mohou rozmístit dým zmáčknutím alternativního vystřelovacím tlačítkem. Tanky a IFV střelci rozmisťují dým vybráním otvoru pro zbraň (obvykle 3) a zmáčknutím PALBY, aby vystřelil příval dýmových bomb. Každý z nich může vystřelit 2 přívaly dýmových bomb (střelec musí čekat mezi přívaly 60 sekund).

Helikoptéry

Helikoptéry mají 30 sekund na zahřívání. Když se vytvoří příliš velký tlak vrtule při jejím otáčení, pilot ztratí kontrolu nad helikoptérou a narazí. K nastartování helikoptéry ji musíte nechat 30 sekund na volnoběh, než se pokusíte vzlétnout.

Piloti helikoptér se mohou rozhlížet do různých směrů při létání zmáčknutím tlačítek 7,8 a 9 .

Řízení je vysoce účinné i při malé rychlosti. Při větší rychlosti musíte helikoptéru natočit, aby mohla zatočit.

Piloti útočných helikoptér mohou vypálit neřízené rakety a také nějaké rakety typu vzduch-vzduch, zatímco střelec obsluhuje dělo a laserově naváděné střely.

Střelec útočné helikoptéry má 4 druhy režimů, ze kterých si může vybrat:

- výhled první osoby z kokpitu
- kamera zbraně - která kontroluje zbraň helikoptéry
- laserově naváděný režim střelby dovoluje vypálit raketu a upravovat její směr za jejího letu
- laserově cílový režim střelby (vystřel a zapomeň) vystřelí raketu na cíl, který je určen pozemními jednotkami

Laserově cílový režim střelby funguje lépe pokud hledač určí cíl a zabrání tím vystavování helikoptéry na oči (kryje její pozici).

Laserově naváděný režim střelby je lepší na hýbající se cíl.

Střelci v útočných helikoptérách si mohou přiblížit jejich kameru zmáčknutím písmena C, při používání děla.

Střelec a pilot jedné útočné helikoptéry také potřebují být ze stejné čety.

Helikoptéry se musejí vrátit na helipad (přistávací plocha pro helikoptéry) a přistát, aby mohla být znovu vyzbrojena.

K úspěšnému spuštění zásobovacích beden, musí pilot provést tento manévr z výšky menší než 50 metrů tím, že zmáčkne alternativní vystřelovací tlačítko. Pokud je bedna spuštěna z vyšší výšky, rozbije se.

Klamné světlice jsou omezeny a vystřelují se z helikoptér v přívalech. Také musí být znovu doplněny jako zbraně.

Letectvo (letadla)

Stejně jako helikoptéry, i letadla mají zahřívací čas 30 sekund než se mohou vznést ze země.

Piloti se mohou rozhlížet do různých směrů při létání zmáčknutím tlačítek 7,8 a 9 .

Vliv plynového pedálu na rychlost je nyní velmi nepřímý a zpožděný a nemůže být využíván k popojíždění.

K pomalému popojíždění na zemi udržujte plyn nulově a ruční páku dejte dopředu k pomalému pohybu dopředu. Dejte řadící páku dozadu, pokud chcete couvat. K pohybu vpravo nebo vlevo použijte řízení.

Ke vzletnutí dejte plyn na maximum a pak chvíli čekejte než se letadlo začne zrychlovat. Když ujedete 2/3 ranveje, začnete tahat za řadící páku a možná přidejte i trochu spalovací trysky.

Většina letadel je vybavena dělem a několika vnějšími zbraněmi. Základní vystřelovací tlačítko obsluhuje zbraň a alternativní vystřelovací tlačítko obsluhuje zvolenou (vybranou) zbraň.

K znovu doplnění potřebujete přistát letadlo na vašem letišti. Trvá nějakou dobu se kompletně doplnit. Létání nízko nad vaším letištem vám pouze dodá pár kulek pro hlavní zbraň. V Quinlingu můžete znovu doplnit letadlo pouze na otevřeném prostranství vedle hangáru.

Rakety typu vzduch-země potřebují zřídít laserový zámeček k zasažení cíle. Doporučený postup při jejich používání je popsán níže.

- pozemní jednotky najdou vhodný cíl pro útok ze vzduchu
- jednotky kontaktují pilota buď přímo nebo umístěním CAS značky (4 šipky ukazující na společné centrum)
- pilot informuje jednotky na zemi, že se blíží, tím, že zadá příkaz NA CESTĚ (on the way) z nabídky interaktivního menu
- když se pilot přiblíží, pozemní jednotky označí cíl GLTD laserovým indikátorem
- když je cíl zaměřen (uzamčen) pilot obdrží zvukovou náповědu, pak může vystřelit raketu na cíl

Laserově naváděné bomby využívá podobný systém. Hlavní rozdíl je ten, že je nemusíte uzamykat na cíl před vystřelením. Naopak je lepší je vystřelit při výškovém letu. Další důležitý rozdíl je, že musí být shozeny alespoň z výšky 500 metrů, aby se jejich rozbuška odpálila.

Velitel může umístit laserový cíl u jeho mapy, ale toto není moc přesné a proto se doporučuje bombovat (házet bomby) na stálé (nepohyblivé) cíle.

Letadla nemají kameru na zádi letadla, ale i tak se můžete dívat dozadu zmáčknutím cyklující kamery (tlačítko C).

Světlice se vyhazují samostatně a potřebují být znovu doplněny po vyčerpání. Od té doby, co varující signál (30 sekund) uslyšíte pouze, když nepřítel zamířil (uzamkl) vaše letadlo, je doporučeno použít světlice při útěku, abyste se vyvarovali, že vás opravdu sestřelí.

K přistání v PR potřebujete mnohem delší plánování dopředu než v BF2. Tady je několik rad, aby vám usnadnily vaše první přistání:

- potřebujete snížit rychlost v předstihu, do té doby, než zůstanete vyrovnaný, abyste nespadli (asi 40%)
- pokud jste na této rychlosti, měli byste se začít přibližovat
- představte si bod na ranveji, tím že si jí prodloužíte asi o 1 km
- leťte k tomuto bodu a zahněte k ranveji
- když jste asi 200 metrů od ranveje, snižte rychlost
- dejte řadící páku na 1/3 zpátečky, když jste skoro u ranveje
- až bude rychlost dostatečně malá, že už se nemůžete s ničím srazit, dejte řadící páku na volnoběh a popojíždějte zbývající vzdálenost tak jak bylo popsáno dříve

8. Velitel

Velitel nemůže získávat body za žádnou aktivitu, ale dostane body podle toho jaké má jeho tým výsledky na bitevním poli.

Aby byl velitel schopen používat velitelskou mapu, potřebuje nejprve vstoupit do vojenské (velitelské) stanice. Povstalecký velitel také může použít schovky k získání přístupu k velitelské mapě.

Hlavním úkolem velitele je koordinace celého týmu a podávání rad individuálním četám. Monitoruje celkovou situaci a rozhoduje strategii.

Velitel povoluje nebo zamítá požadavky, které mu posílá vedoucí čety. tyto požadavky mohou být stavební, kontaktní nebo o taktických stávkách.

K mluvení s jednou četou musí otevřít velitelskou mapu a vybrat ji. Zmáčknout četařské VOIP tlačítko (B) a pouze vybraná četa ho uslyší. Velitelské VOIP tlačítko by mělo být použito jen pokud je nutné, aby informaci slyšeli všechny čety.

Podle mapy, standardní armáda může vyvolat boje každých 60 minut. Povstalci mohou vyvolat útoky každých 30 minut. Velitel nemůže vyvolat útok sám, musí mu být poslá požadavek vedoucím čety.

Velitel už nemá žádnou z výbavy BF2 k použití (automatický UAV, sken, kameru nad hlavou, dělostřelectvo..)

K vedení týmů může velitel zadávat příkazy jednotlivým četám a rozmísťovat několik značek na mapě.

- vymazávací značka - používá se k odstranění nepotřebných značek na hracích mapách
- nepřátelská značka - označují výskyt nepřátel týmu
- minová značka - označují přátelské týmy na minová pole
- podpurná - označuje, kde je potřeba podpora při útoku
- letecká značka - označuje místa laserového cílu, které mohou být použity k útoku na pevné cíly s laserově naváděnými bombami
- označující značky - jsou stálé značky, které pomáhají veliteli v komunikaci s týmem o důležitých místech, mlže jich rozmístit 7
- ničící značka - odebírá všechny přátelské majetky do 50 metrů od položení této značky

Velitel může vypustit a řídit UAV z jeho velitelského postu. UAV v PR neodhaluje pozice nepřátel automaticky, ale dává veliteli prostředek jak prozkoumat bitevní pole vizuálně. UAV léta ve stálé (konstantní) výšce.

K vystřelení, zatímco jste na velitelském postě, jednoduše přiblížte mapu dokud nevidíte základnu vrchní kamerou a zmáčkněte levé tlačítko na mapě.

Ke změně směru letu UAV, zmáčkněte myš nad místem, kam chcete UAV navést.

UAV letí asi 10 minut a potřebuje dalších 10 minut před další misí.

Povstalci nemají k dispozici UAV, ale mohou získat nějaké informace o pozici nepřátelských jednotek vysláním informátorů. Vyšlou je jednoduše tím, že umístí označující značku na místo, kam je chtějí vyslat. Po 5 minutách od umístění značky, bude informátor na místě a oznámí jestli je na místě vícepočetná skupina nepřátel (6 a více). Tomuto oznámení trvá 30 až 60 sekund než dorazí k veliteli a může pomoci určit odkud se blíží nepřátelé.

9. Další čtení

Pokud se zajímáte o detaily o mapách, zbraních, taktice a sháníte další rady, pak si více můžete přečíst na:

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

Pokud vám neodpoví na všechny vaše otázky, pak můžete navštívit oficiální fórum.

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

Pokud se zajímáte o taktického průvodce, pak doporučuji tohoto průvodce "*Arma Tactics, Techniques, and Procedures Guide*", který může být aplikován na mnoha místech v PR.

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