

Project Reality v1.5.2

Project Reality (PR) é uma modificação para Battlefield 2 no PC. O objetivo do Project Reality é criar um ambiente de combate mais realista do que o padrão Battlefield 2, e colocar uma maior ênfase no trabalho em equipe e cooperação.

A maioria dos aspectos do Battlefield 2 que têm a capacidade de ser modificados foram otimizadas, ou completamente reformulados, de modo a refletir os seus homólogos da vida real, para aumentar o realismo, a balística também foi auditada para refletir as armas reais, incluindo características tais como desvio, danos e queda do projétil em função de sistemas de armas e calibre.

Características Jogabilidade

Remoção de elementos do vanilla Battlefield 2:

- Desova em bandeiras / Desova em líderes de esquadrão.
- User Interface redução: a remoção de vários elementos desnecessários HUD.
- Automático spotting de infantaria e veículos que utilizam a Q Commo Rose.
- As vistas externas para todos os veículos.
- vBF2 commander: UAV, Digitalização, Artilharia, Abastecimento e gotas de veículos.
- Comandante overhead "espião" da câmera.

Modos de Jogo Personalizado:

- AAS - Assault and Secure foca as batalhas mais uma chave de algumas áreas. Estas áreas têm de captura raio muito grande (100-300m), o que significa que seu controle sobre a área ao invés de capturar a bandeira. Na verdade, as bandeiras não são visíveis no mundo de jogo a todos. Além do raio de captura de grande porte, muitos dos pontos de controle são configurados para serem aleatórios, de modo que cada nova rodada de AAS tem um layout de bandeira diferente, aumentando imensamente a re-jogabilidade do modo de jogo mais tradicional vBF2 Conquista.
- Insurgência - é o modo de jogo assimétrico PR.
- Skirmish - Modo de infantaria em pequena escala destinada a ser desempenhado pela comunidade do clã de PR. Destinado a 6v6 batalhas de infantaria.
- Cenário - baseado modo Scenario, que define cenários específicos para que as equipes completas, ou defender-se, para garantir a vitória.
- Formação - Um modo para iniciantes e jogadores experientes para aprender novos sistemas e experimentar novas táticas de forma segura.
- Co-Op - Realidade do modo Single Player projeto com total apoio bot.

Sistema inovador Spawn - Project Reality tem uma nova maneira de lidar com respawns jogador. Não há mais desova em bandeiras ou aparecendo em torno de líderes de esquadrão regular como em Battlefield 2. Em vez disso, os jogadores agora têm o controle de onde eles querem que os seus reforços para entrar, através de pontos rally destacáveis e jogador construído em frente aos postos avançados.

Reformulação do equipamento de soldado - Todas as classes de soldado agora transportar equipamento realista e ferramentas úteis, tais como: combate desarmado, baionetas, Ferramentas entrenching, duradouro granadas de fumaça, binóculos, Curativos campo e granadas incendiárias. Apenas algumas classes transportar uma arma, e apenas os pilotos estão equipados com um pára-quedas.

HUD-não desordenado - a Heads-Up Display tem sido muito mexido, mantendo-se com um tema minimalista, que só mostra o que você precisa para ver, e permitindo que os mods gráficos poderosos atualizado para ser a característica mais proeminente em vez de não-essenciais de informação 2D . Os seguintes elementos vBF2 HUD foram removidos: linhas cruzadas, Nome Tags Long Range, Tags Nome Enemy, Hit & Kill Indicação, Saúde Bar, Bar munição, Infantaria Minimap, balcão (agora só no mapa). O Project Reality HUD permite você se concentrar no que importa.

Pedido de Kit Sistema - Unique à realidade do projeto, kits especiais poderosos com funções especializadas já foram limitados e colocados à disposição esquadrões que as solicitem. Por realisticamente racionamento e poderosos equipamentos únicos, esquadrões têm agora mais realistas loadouts, e temos que usá-los de forma eficaz se a sua equipa deseja ganhar. Estes jogos incluem: Officer, Rifleman com o Iron Sights. Rifleman com escopo, Rifleman com Grapple Hook, Combat Medic, Sniper, antitanques, Engenheiro, Anti Air, AT Rifleman, Automatic Rifleman. Grenadier, designada Marksman, Crewman, piloto e, claro, os civis

Atualizado Características do Comandante - Comandantes desempenham um papel vital no Project Reality como o hub de comunicação e organização central de comando da equipe. Os comandantes devem dar ordens esquadrões e supervisionar a estratégia de batalha de todo o time. Eles são necessários para comandar a batalha usando o Posto de Comando com o novo sistema de marcador de mapa. Comandantes pode colocar marcadores laser GPS para guiar bombas a laser, chamada em greves JDAM, várias formas de Artilharia, e waypoints marca e campos minados.

Novo Sistema de Destacamento de Ativos - Nunca antes visto em um realista First Person Shooter, Project Reality tem um sistema de construção original. Esquadrões podem agora implementar equipamentos vitais e armas no campo de batalha para defender e controlar áreas-chave. Com a fornecimentos adequados; esquadrões pode cavar trincheira defesas, implementação, ninhos de metralhadora e posições AA, corda de arame farpado e implantar postos avançados para a frente que funcionam como um reforço (semente) ponto para sua equipe. As posições destes são implantados em são completamente à discricção jogadores - isso permite que os jogadores têm o controle completo de como os recursos são utilizados de forma estratégica, permitindo que os jogadores usam táticas inteligentes para controlar áreas de importância estratégica.

Logística - Project Reality introduziu um sistema de logística que garante que uma equipe que trabalha em conjunto pode garantir que o abastecimento, reparos e munição estão sempre à mão, perto da linha de frente.

O que é o PROJETO REALITY "PR"

Escrito por Admim

Close Air Support - Os jogadores podem agora tirar partido de equipamentos modernos real para coordenar o apoio aéreo aproximado. Jatos e helicópteros de ataque através da placa agora utilizar um sistema de designação laser, permitindo que as unidades de infantaria para designar alvos para o ataque. Além disso, os líderes de esquadrão podem chamar apoio aéreo através do comandante, sob a forma de uma bomba JDAM lb 2000.

Single Player - Project Reality apoia jogo Single Player (conhecido como Local CO-OP), bem como a promoção equipe baseada multiplayer. Isso está incluído no âmbito do principal construir sem addons.

Mapas - A Realidade do Projeto vem com 28 mapas exclusivos, baseado fora de localizações geográficas do mundo real e imaginário, e incluem estática personalizado. Nenhum mapas BF2 vanilla são retidos dentro da realidade do projeto. Para se ter uma estimativa do tamanho que alguns dos mapas do projeto Reality incluem, mapas vanilla BF2 são escalados como 2 quilômetros quadrados (área quatro quilômetros). A maioria dos mapas do projeto Reality são quatro quilômetros quadrados (16 quilômetros de área), e alguns são oito quilômetros quadrados (64 quilômetros de área). Este, juntamente com menos sistema estático intensivos têm possibilitado a equipe a melhorar a distância vista a proporções mais realistas e melhorar muito o realismo do combate dentro do mod.

Atualizado Funções da tela do Mapa - O mapa que os jogadores têm acesso a tweaked drasticamente do BF2. A capacidade de "auto-spot" e as faixa unidades inimigas foi removida. Em seu lugar, é um sistema de contato Relatório onde líderes de esquadrão podem ligar para a cadeia de comando para o comandante, e tem unidades inimigas marcado, excluído, e movimentados no capricho do comandante. setas direcionais do jogador foi retirado e todos os ícones do veículo foram atualizados para refletir as diversas classes de veículos novos apresentou no Project Reality. Além de enviar relatórios de contacto, líderes de esquadrão podem comunicar mais eficazmente através da colocação de marcadores para a APC, pedidos Transportes, pedidos de transporte por helicóptero, pedidos de reforços de tropas, os pedidos de reabastecimento, e pedidos da Ordem Build.

Novo menu principal - Completamente redesenhado menu principal interativa para o olhar mais elegante e mais fácil de navegação, bem como novas funcionalidades. Online e offline modos de treinamento estão disponíveis, bem como previews visão geral do mapa, antes de aderir a um servidor.

Facções

Facções Lançado em:

- Marinha dos Estados Unidos (atualizado de BF2)
- Exército Popular de Libertação (atualizado de BF2)
- Coalizão do Oriente Médio (atualizado de BF2)
- Exército britânico

O que é o PROJETO REALITY "PR"

Escrito por Admim

- Forças russas
- Exército dos Estados Unidos
- Canadian Forces
- Força de Defesa Israelense
- Forças alemãs
- Milícia
- Taliban
- Insurgentes iraquianos

Comunidade WIP Facções PR:

- Forças polonês
- Holandês Forças
- Forças australianas
- Forças norueguesas
- Forças Francesas
- Defesa das Forças Novas Zelândia
- Forças brasileiras
- Rebeldes das Farc
- Empreiteiros privados Segurança
- Africano combatentes da Resistência

Para obter mais informações adicionais veja paginas oficiais do forum do Project Reality abaixo.

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

para DOWNLOAD do MOD AQUI NO SITE OFICIAL

<http://www.realitymod.com/downloads.html>