



**v1.0 Manual**

# ***Project Reality: BF2***

—— 指导手册 ——



1900TEAM 

# Project Reality: BF2 指导手册

Project Reality: BF2 ( 简称 PR , 译作 “真实计划/真实战场” ) 经历了超过 8 年的发展 , 才形成今日这般规模。难以计数的改进和升级 , 使得 PR 看起来越来越不像 “战地 2” 的模组。本手册试图以容易理解的方式带领您融入团队配合、适应真实战场 , 即使您没有 “战地 2” 的基础也能很快通过此手册熟悉 PR 的各项操作。在不久的将来 , 我们还将开设包含更多有关 PR 各方面细节的 Wiki。

当您走进充满挑战的 PR 世界之时 , 我们希望本手册能助您获得一个好的开始。

*Eike "Spearhead" Hanus*

翻译 修订 : =1900=Q , =1900=Sanagi1993 , =1900=A

本手册中 PR **1.0** 版更新的游戏内容皆以黄色显示

# 引言

本段引言将对您进入战地 2 的 Project Reality 模组后将要面对内容进行简要的概述。此模组拥有目前大多数 FPS 游戏所不具备的复杂性和对团队协作依赖性，同时又保持着拟真程度和游戏可操作性之间的平衡。此模组的学习曲线颇为陡峭，新玩家在能很好的体验联机游戏之前，需要花费一定的精力和时间去学习很多东西，因此我们强烈建议所有新玩家在加入 PR 模组的公共服务器之前通读此指导手册。

Project Reality 的基础核心理念是团队协作，要求玩家们将小队内部、小队之间以及涉及整个团队的协作摆在首位。欲在 PR 中获取胜利，小队长和指挥官的角色至关重要，各级指挥人员的领导以及玩家们的执行和配合共同决定着战局的方向。

PR:BF2 有许多创新的游戏机制，例如小队长和指挥官可以部署作为重生点的前哨以及散兵坑、重机枪、迫击炮等工事，通过扩展的装备选择强化小队内成员的角色分工，操作特殊载具需要专用的装备等等。

PR 的另一个核心要素是玩家之间的通讯。语音通讯对 PR 的游戏体验来说是必不可少的，因此我们强烈建议所有玩家在准备体验联机游戏之前事先配备好麦克风。PR 强大的通讯系统由其内部集成的 PR Mumble 语音通讯软件提供，完全取代了功能有限的战地 2 内置语音通讯。通过 PR Mumble，不管附近的玩家在哪个小队您都可以向他们说话，而且不管小队成员在战场上的哪个位置您都可以与其进行无线电通话，此外还能向指定的小队长传输无线电语音。PR Mumble 已完全集成，无需进行额外的安装，这保证了战场上的每一个玩家都拥有同样的通讯条件，可以顺畅地沟通。

PR 模组生于玩家，且为玩家而生。当您遇到问题时请别羞于向游戏中的其他玩家寻求帮助，或在与 PR 相关的论坛上提问（PR 官方论坛：<http://www.realitymod.com/forum/>）。最后，再次欢迎您走近 PR 的全新游戏体验！

译者注：本手册侧重于 PR 玩家所必须具备的基础知识，对单兵技能、小队战术和团队策略未作更多讨论，这些内容可参阅=1900=团队提供的相关资料。

# 目录

1. 安装 .....	- 1 -
系统需求 .....	- 1 -
安装 PR .....	- 1 -
使用 “PR 启动器” .....	- 2 -
游戏内部主菜单 .....	- 3 -
PR Mumble .....	- 3 -
常见问题解答 .....	- 4 -
默认游戏控制 .....	- 5 -
2. 游戏模式 .....	- 6 -
进攻与巩固 ( AAS 逐点攻防 ) .....	- 6 -
载具对战 .....	- 7 -
小规模战斗 .....	- 7 -
指挥与控制 ( CnC ) .....	- 7 -
合作 .....	- 7 -
叛乱 .....	- 8 -
3. 首次进入服务器 .....	- 9 -
选择装备与重生 .....	- 9 -
游戏界面 .....	- 10 -
生命管理 .....	- 12 -
弹药 .....	- 13 -
补给箱 .....	- 14 -
分数惩罚 .....	- 14 -
战场导航 .....	- 15 -
载具须知 .....	- 17 -
4. 单兵武器装备 .....	- 18 -
备用瞄具 ( BUIS ) .....	- 18 -
武器装备 .....	- 18 -
5. 装备 .....	- 22 -
PR 中的装备 .....	- 23 -
平民 .....	- 24 -
装备的申请规程 .....	- 24 -
6. 小队长 .....	- 26 -
通报敌情 .....	- 26 -
激光指示器 ( GTLD ) .....	- 26 -
放置集结点 .....	- 26 -
请求支援 .....	- 27 -
修建工事 .....	- 27 -
可部署的工事 .....	- 28 -
7. 载具 .....	- 31 -
综合 .....	- 31 -
装甲载具 .....	- 32 -
直升机 .....	- 33 -
固定翼飞机 .....	- 34 -
8. 指挥官 .....	- 35 -
9. 关于 =1900= 团队 .....	- 37 -



# 1. 安装

## 系统需求

**操作系统：** Windows XP、Windows Vista、Windows 7 或 Windows 8  
**处理器：** 至少双核 2.4GHz，推荐双核 3.2GHz  
**内存：** 至少 3GB，推荐 4GB  
**硬盘：** 8GB 剩余硬盘空间  
**显卡：** 显存至少为 256MB，推荐 512MB  
**声卡：** 支持 DirectX 9，推荐使用支持 EAX 的声卡以获得最佳体验  
**网络：** 联机游戏所需带宽至少为 128kbps  
**输入设备：** 鼠标，键盘，麦克风（用于语音通讯）  
**可选设备：** 飞行摇杆，耳机

## 安装 PR

——安装 PR 模组之前——

请先确保计算机里已经正确地安装了 **1.5 版“战地 2 (Battlefield 2)”**。

如果您下载的是绿色版“战地 2”，解压后请阅读里面的使用说明，按要求修改并导入注册表文件，然后修改并加密 CDKEY，再安装 Punkbuster (PB)。

如果您原来安装过 PR，请将其删除（直接删除**战地 2 安装目录\mods\pr**文件夹），并删除桌面上的 PR 快捷方式。

—— 安装 PR 模组 ——

用虚拟光驱载入 ISO 镜像文件，或直接解压 ISO 镜像文件，即可开始安装 PR 模组。

注意选择正确的安装目录，目标目录必须指向**战地 2 安装目录**（即 BF2.exe 所在的目录）。

PR:BF2 v1.0 中已经集成了 PR Mumble，无需额外下载安装。

如果不确定电脑中的 **Punkbuster (PB)** 是否能正常工作，请在安装时勾选升级 PB 的选项。

# 使用“PR 启动器”

如果您需要汉化 PR ,请安装与本手册打包发布的 Project Reality: BF2 汉化包。中文版玩家也推荐安装 ,以替换缺陷繁多的原始汉化。本手册中的词汇翻译与汉化包一致。

双击桌面上的 PR 快捷方式以打开 PR 启动器。Project Reality: BF2 需要您创建一个用户。您可以导入 Battlefield 2 的帐号 , 请选择您想用帐号然后点击导入。



如果您之前还没有创建过帐号 ,请别担心 ,您可以选择创建一个新的帐号。创建帐号时请务必采用合理的、易于称呼的用户名。若要加入互联网上的服务器进行联机游戏 ,您必须使用联机帐号。如果您需要的话 ,还可以创建离线帐号。

创建用户之后 ,即会向您呈现 PR 启动器的主界面 ,右侧选项的相关说明如下 :

**启动 :** 点击以启动游戏。如果您点击小箭头 ,就会出现检查更新、选择用户的选项。如果有更新 ,点击启动时即会自动出现提示。同意更新后 ,启动器会自动下载并安装更新 ,这可能需要一些时间 ,请耐心等待。

**设置选项 :** 点击以打开设置菜单 ,包括显示、图像、音频等设置。此外 ,还能进行 PR Mumble 的按键设置。

**技术支持 :** 当您遇到问题时 ,请点击此项。这里提供了清空缓存文件、查看系统详细信息等许多功能 ,并且便于您与我们的技术支持团队进行沟通。

**制作人员 :** 点击以查看为此模组辛劳多年的 PR:BF2 团队。

**赞助 :** 点击以访问 PR 团队的赞助网页。

**退出 :** 点击此项以关闭 PR 启动器。

此外 ,启动器主界面下方会滚动显示 PR 开发新闻以及 PR:BF2 社区的活动预告。



# 游戏内部主菜单

- 合作模式 ( CO-OPERATIVE ):** 双方都有电脑控制的 AI 士兵。在加入残酷的联机对抗之前，您可以在模式中熟悉 PR 的基础操作和各种装备。
- 加入战场 ( DEPLOYMENT ):** PR:BF2 的核心内容——多人联机。每个服务器一般可容纳 100 名玩家。
- 军营 ( BARRACKS ):** 可以在此获取或观看战场录像。
- 选项 ( OPTIONS ):** 设置音量、操作键位、鼠标灵敏度等等。
- 退出 ( EXIT ):** 退出游戏。

## PR Mumble

PR 集成的 PR Mumble 通讯软件负责实现游戏中的语音通讯，已完全取代了战地 2 自带的语音通讯系统 ( VOIP )，并且提供了许多 VOIP 所不具备的功能。PR Mumble 特有的功能是传输具有方向定位效果的语音，可模拟出说话者相对于接收者的方向和距离。这种通话被称作“**局域语音**”，您可以使用此功能与附近的任何同阵营玩家“说话”，而且像现实中一样，您可以通过声音来判断说话者所在的方向和大致距离。为了充分利用这种方向定位音效，建议您在游戏时使用耳机。

当您加入一个小队时即会进入该小队的“**小队内部通话**”频道，不管小队成员在战场上的哪个位置，您都可以使用此功能与其进行模拟的无线电通话。小队长们有权使用**小队长频道**，小队长和指挥官之间还设有**指挥官频道**，您可以通过这些频道与指定的小队长/所有的小队长/指挥官通话。PR Mumble 中的这三种通话频道都被模拟为无线电通话，因此不具备方向定位效果，并且您会在传输和接收时听到特别的提示音。

PR Mumble 的默认按键设置如下：

- **局域语音 ( H ):** 向附近的友军“说话”，声音具有方向定位效果。
- **小队内部通话 ( 小键盘 0 ):** 与战场上任何地方的小队成员通话。
- **与所有小队长通话 ( 小键盘 \* ):** 小队长们和指挥官都会接收到此频道上的通话，请慎用。
- **与指定的小队长通话 ( 小键盘 1-9 ):** 只有对应于该数字编号的小队长会接收到。
- **与指挥官通话 ( 小键盘 / ):** 只有指挥官会接收到。

( 指挥官向小队长们说话时，请使用上方**红色**键位所对应的频道。 )

[Commander] [R-DEV]K4on  
[Squad Leader 61] [3dAG] KibJules  
[Squad] [R-DEV]BloodyDeed  
[Squad] Spush  
[Local] [OD-S]CroCop  
[Local] curry-chicken-dinner

在游戏中，您所听到的正在通过 PR Mumble 说话的玩家的名称会显示在屏幕的左下角，不同的颜色代表不同的通话频道。

PR Mumble 已完全集成于 PR:BF2 v1.0 之中，无需玩家进行额外的安装。您可以在 PR 启动器中 ( 设置选项 - PR Mumble 选项卡 ) 修改 PR Mumble 的按键设置，其中**局域语音** ( 默认 : H ) 和**小队内部通话** ( 默认 : 小键盘 0 ) 最为常用，推荐您将其修改为更顺手的按键。之后，推荐您在 PR 启动器的 PR Mumble 选项卡中将其启动，并大致检查一下配置设置，如输入/输出设备、音量等等，确定没有问题后，请务必关闭 PR Mumble，再启动游戏。





在进入支持 PR Mumble 的服务器时，PR Mumble 将自动启动，之后您可以随时切出游戏并在操作系统的任务栏中打开 Mumble 的窗口以对其进行设置。

在游戏中，屏幕的右下角会显示出 PR Mumble 所处的状态。向不同的频道传输语音时，会显示出不同颜色的喇叭图标。



语音传输中 / 麦克风已关闭 / 扬声器已静音（不会收到语音通讯） / Mumble 已断开连接

## 常见问题解答

- PR:BF2 必须由 PR 启动器启动，运行 BF2.exe 或 PRBF2.exe 是无法正常进入游戏的。
- 只有一部分服务器不需要玩家使用正版战地 2 的 CDKEY。如果您无法进入某个服务器，可能是由于您的 CDKEY 有问题，也可能是由于服务器端有问题。请尝试其他服务器或者稍后重试。若某服务器在服务器列表中显示为红色，则表示您没有该服务器正在运行的地图。
- 我们的音效师已经将“战地 2”的声音引擎推到极致，在 PR 启动器的音频设置里勾选 **EAX** 能让您获得极佳的游戏体验。
- 请将画面分辨率**至少**设为 1024×768，推荐设置为显示器的分辨率。
- 除了游戏中的服务器列表之外，您还可以使用基于 Web 的 [PR Spy](#) 来浏览和加入 PR 服务器。此外，PRSPY 还有好友功能，可方便您找到好友所在的服务器。
- 当服务器满员时，在服务器列表里点选该服务器，点击**服务器信息**（SERVER INFO），选择**自动加入**（AUTO DEPLOY），即可使用[自动挤服务器](#)的功能。



# 默认游戏控制

## 一般

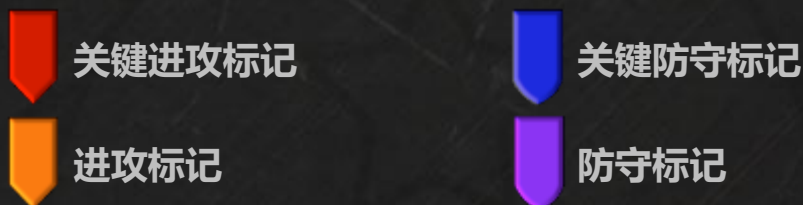
E	进入/跳出 载具或固定武器
J/K/L	向 所有玩家/我方玩家/小队成员 发送文字信息（不支持中文字符）
B	小队员/小队长：小队语音频道 (BF2 VOIP) 指挥官：与被选择的小队进行语音通话 (BF2 VOIP)
V	小队长：与指挥官进行语音通话 (BF2 VOIP) 指挥官：与所有小队长进行语音通话 (BF2 VOIP)
Page Up/Down	表达 是/否
Caps Lock	小队员/小队长：打开/关闭 带有地图的小队界面 指挥官：打开/关闭 指挥官地图界面
Enter	打开/关闭 带有地图的重生选择界面
Tab	按住以查看分数
Print Screen	截图
M	打开/关闭 战场地图
N	缩放地图、小地图（在载具中才会显示小地图）
Q	按住此键显示主无线电菜单
T	按住此键显示副无线电菜单
左 Alt	打开/关闭 小队命令标记（仅在 50 米内显示）
C	切换视角 / <b>切换瞄具</b>
H	局域语音 (PR Mumble)
0 (小键盘)	小队内部通话 (PR Mumble)
* (小键盘)	与所有小队长通话 (PR Mumble)
1-9 (小键盘)	与指定的小队长通话 (PR Mumble)
/ (小键盘)	与指挥官通话 (PR Mumble)

## 移动与战斗

W/S	步兵：前进/后退	地面载具和固定翼飞机：加速/减速	直升机：增大/减小 旋翼推力
A/D	步兵：向左/向右 横移	载具：左转/右转	
空格	步兵：跳	载具：主武器开火/发射	
左 Shift	步兵：快速奔跑	固定翼飞机：启动发动机的加力后燃器	
左 Ctrl	步兵和某些射手位、机枪位：蹲下	直升机和固定翼飞机：按住此键即可用鼠标察看其他方向	
Z	步兵：卧倒		
鼠标左键	主武器开火 / 选择无线电菜单选项的第一功能		
鼠标右键	副武器开火 / 选择无线电菜单选项的第二功能		
	步兵：使用武器的瞄具		
	步兵：投掷时按住不放然后松开，即可根据按键持续时间以相应的力度投掷		
F	循环切换武器装备		
鼠标滚轮	在武器装备列表中进行选择（按鼠标左键以确认选择）		
1-9	直接切换到相应的武器/装备（重复选择当前武器可切换该武器的射击模式）		
6-9	直升机和固定翼飞机：选择不同的观察方向		
<b>8/9</b>	步兵：拿出战地止血包		
9	空降兵和飞行员：打开降落伞		
R	重新装填武器的弹药		
G	步兵：拾起地上的装备，同时丢下身上的装备		
X	飞机副驾驶员和地面载具：视角缩放		
	<b>某些载具：投放烟雾弹</b>		
	直升机和固定翼飞机驾驶员：释放红外干扰弹		
F1-F8	切换玩家在载具上的位置		

## 2. 游戏模式

PR 中有 6 种目标不同的游戏模式，各模式的共同目标都是将敌方兵力点数削减至 0。大部分模式中可以通过杀伤敌方士兵、损毁敌方载具或占领敌方控制点来削减敌人的兵力点数。在各种游戏模式中，地图上都会标有彩色标记来提示您现在的目标是什么。



### 进攻与巩固（AAS 逐点攻防）

Advance and Secure (AASv4)

AAS 模式与战地 2 的征服模式相似，以占领所有控制点（又名“旗点”）比敌人保存更多兵力点数为目标。为了模拟战线的推进并使战斗更为集中，通常只能以一定的顺序逐个占领控制点。可以攻占的控制点以橙色的**进攻标记**表示，而需要防守的控制点则以紫色的**防守标记**表示。当我方带有蓝色**关键防守标记**的控制点失守并被敌军占领之后，我方兵力点将开始持续减少；若夺取了带有红色**关键进攻标记**的敌方控制点，则敌方兵力点将开始持续减少。

如果您在控制点的占领半径范围内按 Caps Lock 键打开地图，就能在地图右上方看到占领控制点的进度。至少需要 2 名玩家处于控制点的占领范围内才能“拉旗”（即夺取控制点的控制权），拉旗的速度取决于占领范围内敌我双方的比例。虽然不能颠倒占领控制点的顺序，但如果我方已经开始中立化（俗称“拉白”，将控制点标记变为白色）或占领一个控制点时后方的控制点丢失了（被敌军拉白），我方则仍然能继续目前的中立化或占领进度。如果某个我方控制点被敌人完全占领，我方的兵力点数就会被扣除 30 点。

大多数地图拥有 4 种版本的兵力及载具配置，它们是：

- **步战 (Infantry 16)**：仅提供运输载具，专注于步兵战斗。
- **备选 (Alternative 32)**：此版本一般是地图的制作者的特殊方案，可为同一张地图提供不同的战斗体验，例如夜战、不同的控制点设置或步战和标准版本的折中方案。
- **标准 (Standard 64)**：此版本通常包含完整的地图以及适用于该地图的全部载具。
- **大型 (Large 128)**：此版本专为 100 人的服务器而设计，在标准版本的载具配置的基础上添加了更多的运输载具。

大多数地图拥有几套不同的控制点设置，并且控制点的选取带有一定的随机性，这样在每次玩该地图的时候都能获得不同的体验。

# 载具对战

## Vehicle Warfare

此模式是大量重型载具参与的地图控制权争夺。玩家只能以装甲兵 ( crewman ) 装备重生，而且只能申请到队长、飞行员装备。兵力点数与人员、载具的伤亡无关，而只与控制点的占领情况相关。被摧毁的载具 5 分钟后即会刷新。占领控制点至少需要 6 名玩家 ( 在载具中 )，占领的过程比 AAS 模式中快得多。

# 小规模战斗

## Skirmish

此游戏模式是 AAS 模式的缩小版本，专为 12-16 人的对战而设计，非常适用于**战队比赛**和小规模步兵对抗。此模式的规则与 AAS 相同，但战区更小，兵力点数和控制点更少，没有载具，也不能修筑工事。占领敌方控制点只会给敌方造成 10 点兵力点数惩罚。

# 指挥与控制 ( CnC )

## Command & Control (CnC)

此模式以大规模的**自由**作战为特色，地图上没有控制点，但双方都只能部署一个前哨。作战目标是守住我方前哨，并摧毁敌方前哨。前哨失守的一方会被扣除大量兵力点数，并持续自动扣点，直至其部署新的前哨。我方的前哨越靠近地图中心，摧毁敌方前哨对其造成的兵力点数惩罚就会越多。前哨离地图边缘的距离必须大于 200 米。相比于其他游戏模式，CnC 中前哨周围可以部署更多的工事。

# 合作

## Cooperative

此模式可以让一名或多名玩家与电脑 AI 控制的 BOT ( 机器人 ) 共同作战，以熟悉各种武器装备和载具的操作方法。若您想在全部由真人玩家参与作战的服务器中使用某种特殊装备或者重要载具，请事先在合作模式中熟悉、掌握该装备/载具的使用方法。为了兼容智能低下的 BOT，在此模式中某些规则和装备被修改了。



# 叛乱

## Insurgency

此模式与其他模式大有不同。联军的目标是在兵力点数耗尽之前找到并摧毁 5 个叛乱分子的武器库。联军方面每有玩家伤亡或者载具被毁都会损失兵力点数，而叛乱阵营只在武器库被摧毁时才会损失兵力点数。在地图上，武器库有三种标志：



**已知的武器库（对联军）：**联军获取了足够的情报点数之后即会在联军的地图上出现，以指示武器库的大致位置（误差不超过 35 米）。



**已暴露的武器库（对叛乱分子）：**仅在叛乱分子的地图上出现，当武器库的位置已被联军获悉时用以指示武器库的大致位置（误差不超过 35 米）。



**未暴露的武器库：**此标志表示该位置上的武器库在暴露之后即会出现，仅叛乱分子可见，因此他们可以互相配合，于联军获悉此位置之前在周围的区域组织防御。

联军需要通过击杀、逮捕叛乱分子来收集有关武器库位置的情报。逮捕平民时需要使用 1 号武器（简易手铐）或者霰弹枪（模拟使用橡胶弹将人击晕）。联军摧毁 5 个武器库即可获胜，而时间或兵力耗尽则宣告失败。

## 情报与武器库

通过收集情报可以获得武器库的大概位置。情报点数的获得与扣除规则如下：

- 击毙一名叛乱分子：+1 情报点数
- 逮捕一名叛乱分子或平民：+10 情报点数
- 非法杀害平民（违反交战规则）：-10 情报点数

第一个武器库的大致位置将于开局 5 分钟后出现在联军的地图上，每当联军收集到 150 点情报点数，就会在 5 分钟后获得新的武器库位置。当前的武器库全部暴露时，仍会继续累计情报点数以用于获悉之后出现的武器库的位置。若服务器里的玩家少于 32 人，则定位武器库所需的情报点数减半。

武器库可以被以下方式摧毁：

- 在武器库上安设 C4 炸药
- 靠近武器库的大威力爆炸，如：IED、自爆车、飞机的炸弹或导弹等等

每摧毁一个武器库，联军即增加 30 点兵力点数，同时屏幕左上方会显示目前的摧毁武器库任务进度。



武器库

### 3. 首次进入服务器

最重要的是您必须**加入小队**，很多服务器都会自动踢出一段时间内不加入小队的玩家。在一个运作良好的小队中和战友并肩作战，才是此游戏的最大乐趣所在。而且当您遇到不懂的地方或需要帮助时，请打字或用 PR Mumble **请教您的队友**。记住，多和队友交流沟通不仅可以助您快速入门，也能增强小队协作配合，提高战斗力和游戏乐趣。如果小队毫无组织，没人帮助您，请尝试加入别的小队。特别需要注意的是：请仔细听从小队长的命令，在清楚该在何时何地选择何种装备重生之前，请**不要随意重生**！大多数 PR 玩家，尤其是战队成员和各个团体的成员，都很欢迎新玩家的加入，并乐于帮助新玩家。如果您服从指挥而且喜欢主动配合队友，就会受到大家的欢迎与赞扬，并结交很多热爱军事游戏的朋友。

### 选择装备与重生

- 新玩家最好以**步枪手**（Rifleman）装备重生，并选择一个合适的瞄具，这样可以更好地学习游戏的基本常识和要领。
- 当您成为了一名合格的步枪手、具备了基本的战场生存能力后，再去尝试扮演小队中的其他角色时才能得心应手。打牢步兵基础、充分了解步兵在战场上的需求后再去驾驶重要载具，才能真正发挥这些载具的作用。如果您实在很想尝试使用自己不熟悉的装备或载具，请先在**合作模式**（相当于单机模式）中熟悉其使用方法。请勿在服务器中拿团队资产去冒险，这会拖累战友、危害友军。
- 需要更多技巧经验才能有效使用的装备，其数量都有**限制**。这些装备在特殊情况下能发挥关键作用，所以**千万不要随意申请**，否则会使真正需要使用却申请不到该装备的友军身陷被动局面。请按小队任务安排来申请使用相应的装备。（详见第 5 章）
- 可以从重生选择界面选取装备，或者在补给箱、装甲运兵车、步兵战车旁边申请装备，前提是您必须是某个小队的成员。

在 PR 中，我方控制点没有重生功能。PR 中的重生点有以下几种：

- **小队集结点**（又名“**重生包**”）。已放置的集结点只能存在一分钟，**除非其位置满足一定的条件**（详见第 6 章），而且有敌人靠近时就会自动消失。注意认清集结点上的小队编号，您不能重生于其他小队的集结点上，否则就会被强制重生到基地中。请尽量在靠近小队的地方重生并尽快和小队汇合，以利于小队协作配合。
- **团队集结点**。我方玩家都能使用的重生点，大部分会在开局 5 分钟后自动消失。
- **指挥官集结点**。我方玩家都能使用这种集结点，只能由指挥官放置，放置时指挥官身边需要有 6 名玩家（包括 1 名小队长）。





- **前哨/藏匿点。**由小队长部署，建成之后我方玩家都能在此重生。若有敌人靠近，则其重生功能暂时会被封锁 1 分钟。
- **武器库。**叛乱模式中，防守方可以在位置未暴露的武器库上重生。敌人靠近时其重生功能也会被封锁。
- **基地。**团队的指挥部、作战基地是唯一固定存在的重生点。



## 游戏界面

- 在重生选择界面中选择重生点，然后点击右下角的“**完成 (DONE)**”方可等待重生。
- **没有屏幕准星。**若想要精确射击，请按鼠标右键使用武器的瞄具或备用瞄具（详见第 4 章）。
- **不再显示玩家的名称 (ID)**，所以敌我识别非常重要！开火之前您必须仔细辨认目标的身份，可以通过迷彩、外形和武器等等，最保险的方法是打开地图进行判断，如果您还是不能分辨敌我，请报告您的队友。千万不要看见目标就开火，这是严重威胁友军生命安全的行为。小队长使用的队长装备的背包上有无线电天线，您可以据此来识别小队长。在交战区域进入友军驻守的建筑或巷道、接近警戒状态中的小队、临时拾起敌人的装备时，请用 PR Mumble 的局域语音通报友军，以防误伤。
- **没有显示生命值的血条。**当生命值低于 75% 时，屏幕会间歇性变暗、模糊，伴随着痛苦的呻吟，若得不到及时治疗，在生命值很低时屏幕会变得黑白而模糊，并且将失去奔跑的能力，在几分钟之内即会休克（进入重伤状态，倒地等待救治）。
- 枪械中的**弹药数量**不会显示在屏幕上，而只显示了枪械的射击模式和剩余的弹夹数量。您需要估计枪里还剩多少发子弹。
- **没有击杀信息提示**（击杀友军除外），而且被您击杀的敌人重生之后您的击杀计数才会增加。如果您想确认敌人是否已被击毙，就需要查看其尸体。
- **您可以在重生选择界面或小队界面的上方看到当前地图的名称和版本。**地图的开启有 1 秒的延迟。在载具中时屏幕上才会出现**小地图**。
- 您可以在小队界面或重生选择界面的右上角，查看我方的**剩余兵力点数**和地图剩余时间。您无法看到敌方的剩余兵力点数。



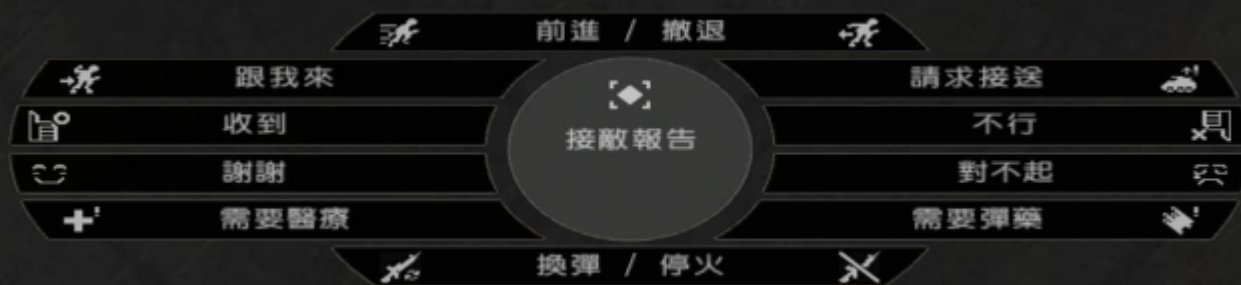
- 当您的位置被步枪、机枪或重武器**压制射击**时，屏幕会变模糊，近处发生爆炸时屏幕会晃动。这些效果模拟了真实战场上被敌军火力压制时无法有效进行观察、还击的情形，并且使火力压制、火力掩护战术在游戏中变得实用。



正常游戏画面

受到压制射击时的画面

- 步兵的自动**报点系统**被移除了，但仍然能用无线电菜单里的“接敌”报出敌方空中载具的位置。小队队长可以对着敌军所在的位置，使用无线电菜单里的“接敌报告”向指挥官发送一个接敌报告，或使用队长装备里的无线电在地图上放置整个团队都能看到的标记。普通士兵使用“接敌”时，只会喊出一句普通的警告。
- 无线电菜单**（默认：**Q**和**T**）中的某些项目包含两个功能，可以用鼠标左右键分别选择。例如：“换弹 / 停火（RELOADING / CEASE FIRE）”，左键点击它即可提醒身边的友军您在换弹夹，而右键点击它则是呼叫友军停止射击。手持不同的装备时，无线电菜单的内容会有所不同。例如拿出手雷时，您就可以使用主无线电菜单（默认：**Q**）来提醒周围的友军注意您投出的手雷；拿出急救包时，您可以使用“急救”来告知周围的友军您可以治疗他们。



# 生命管理

PR 中的武器非常致命，通常中弹即会造成持续出血。即便没有显示生命值的血条，您也可以通过视听效果来判断自己的健康状况。

## 治疗

如果对伤势不闻不问就会持续失血至死。您可以通过两种方式来得到治疗。几乎每套装备中都有**战地止血包**，按数字 **8** 或 **9** 即可将其取出，然后点击鼠标左键将其放到地上，止血包上面的伤员即可回复 25% 的生命值。大多数装备中**只有 1 个战地止血包**，最好只在紧急情况下使用，一般情况下请主动寻求**医护兵**的帮助，他们能提供最为稳妥可靠的治疗。医护兵必须手持**急救包**正对伤员，并按住开火键不放，才能进行治疗。根据伤势的不同，完全治好需要 10-20 秒，所以请在安全的地方进行治疗，同时，被治疗者应注意保持警戒。

## 复苏

当您得不到及时的救治而倒下时，屏幕上会显示您的状态为“**重伤 ( WOUNDED )**”，这并不意味着您阵亡了！如果您处于重伤状态，医护兵仍然可以在 5 分钟内救起您以节省宝贵的兵力点数，所以您应该用 **PR Mumble** 告诉队友您倒下了，然后将有用的敌情通报给队友以及周围的友军，而不要一直狂喊救命，这只会干扰附近友军的作战。请耐心等待友军肃清附近的敌人并控制局面之后，再用 Mumble 引导医护兵来救您，届时请将您相对于医护兵的方向和大致距离告诉医护兵。此外，右键点击地图下方的“**放弃/呼叫医护兵 ( GIVE UP / CALL MEDIC )**”即可发出呼救并将您的位置显示在我方所有医护兵的地图上，医护兵靠近时请换用局域语音来进行引导。

医护兵的**胸外按压 ( resuscitate )**用于处理重伤士兵的身体（也称“尸体”），对着其身体按压 1-2 次可使伤员处于容易被救活的状态（在“尸体”上放一个战地止血包，也能暂时起到同样的效果）。当“尸体”被卡在某处时很难被救活，这时需要使用胸外按压将其解脱出来再进行救治。进行胸外按压之后必须立即拿出**肾上腺素注射器 ( epipen )**，向伤员的大腿、小腹、臀部或肩部注射，即可使其苏醒，然后将伤员带到安全位置并使用**急救包**将其治愈。被救起时，玩家处于很糟糕的状态（只有 9% 的生命值），需要立即得到治疗。如果被救起后 2 分钟内又被击倒，则判为阵亡，再也不能被救活。

重伤时一定要不要轻易选择放弃，如果队长命令您重生，请左键点击“**放弃/呼叫医护兵**”并向小队长询问重生位置。

重伤倒地时无法立即选择放弃，而需要等待一些时间。这是为了遏制随意放弃的行为。

## 重生

**生存**是 PR 中最重要的事之一。士兵重伤倒地或阵亡时，我方的兵力点数都会减少 1 点。

玩家的**重生时间**至少为 60 秒（重伤状态下即开始倒计时），每阵亡一次，重生时间+3 秒，最多加至 75 秒。选择放弃之后至少会有 5 秒的重生倒计时。以下行为将影响重生时间：

- 阵亡 +3 秒
- 在任务目标附近击杀敌军 -1 秒
- 我方团队完成了一个目标 -3 秒
- 玩家所在的小队修建了前哨 -10 秒

**一次性重生时间惩罚**只会累加在下一次的重生时间上（累加上限为 5 分钟）：

- 击杀一名友军 +15 秒
- 自杀 +30 秒
- 非法杀害一个平民 +120 秒
- 摧毁己方武器库 +300 秒

## 弹药

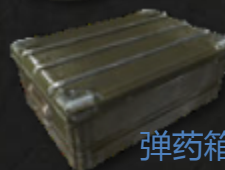
如果您**缺乏弹药**，补给方法如下：

- 步枪手（Rifleman）、武装分子（Militant）、战士（Warrior）和部分暴动分子（Insurgent）装备中有一个**弹药包**，扔出它即可给自己或友军士兵补充少量弹药或止血包。弹药包应保留到紧急情况下使用，一般优先用于反载具武器的补给。给某个友军补给时，自己和无关人员不要靠近弹药包。此外弹药包还可以补充固定武器工事（可部署的迫击炮、重机枪、反坦克工事、防空导弹等等）的弹药。
- 轻型运输载具、装甲运兵车、步兵战车的驾驶员可以按鼠标右键放出一个或多个**弹药箱**。您可以将载具开回补给站以装载新的弹药箱。
- 后勤补给卡车/大中型运输直升机可投放**补给箱**，内含大量弹药，上面标有旗帜图案，仅限该阵营使用，您无法从敌方补给箱获得补给。运输补给箱的载具可以在补给站/停机坪装载新的补给箱。当您需要补给时，最好在 补给箱/装甲运兵车/步兵战车 旁申请步枪手装备，并用其中的弹药包为自己补给，或者先卸下装备然后去申请一套新的装备。补给箱缺乏时请注意珍惜使用，尽量减少停留在补给箱旁的时间，可使其存在更久以发挥更多的作用。
- 叛乱模式中的**武器库**可为叛乱分子提供无限的弹药。
- **补给站**也可以提供无限的弹药，并可以维修、补给地面载具。

补给不能瞬间完成，一般需要 10-30 秒。



弹药包



弹药箱



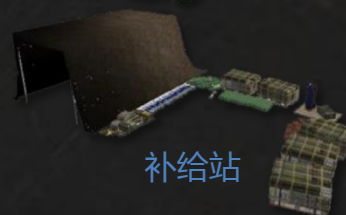
小型补给箱



大型补给箱



武器库



补给站



# 补给箱

PR:BF2 中有两种不同的补给箱，其归属以阵营旗帜的方式标示在补给箱的上方。**小型补给箱**可以由轻型运输直升机投送，例如休伊、山猫和直-9B。**大型补给箱**的**弹药补给量**相当于**两个**小型补给箱，可以由黑鹰、Mi-17、NH-90 等中型运输直升机或支努干、直-8KA、鱼鹰等重型运输直升机投送。中型运输直升机可携带 1 个大型补给箱而重型运输直升机可以携带 2 个。



大型补给箱



小型补给箱

修建工事时（详见第 6 章），**小型补给箱相当于半个大型补给箱**。修建前哨需要 2 个小型或者 1 个大型补给箱，而在前哨附近修建其他工事需要 4 个小型或者 2 个大型补给箱。这两种补给箱可以混用，例如 2 个小型+1 个大型补给箱也能满足其他工事的修建条件。

# 分数惩罚

下列行为会将玩家的个人得分和团队协作分数扣至 0 分：

- 存活时连续 2 次击杀友军（teamkill，简称 TK），而且都未得到对方的原谅
- 违反交战规则（ROE）非法杀害平民，具体规则详见第 5 章
- 摧毁己方武器库

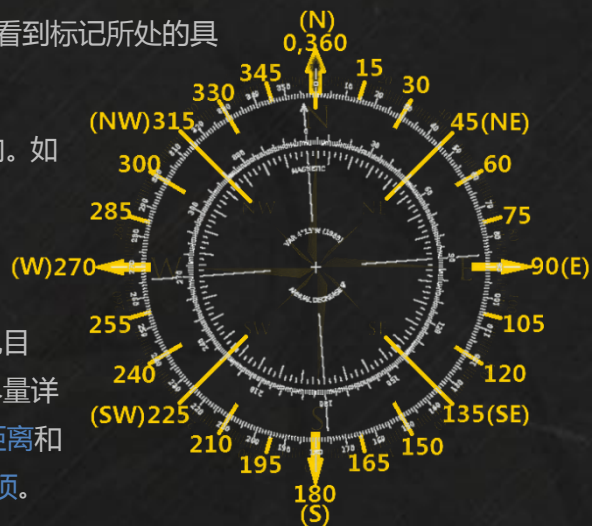
玩家的个人得分不会低于 0，而团队协作分数可以被扣至负数。如果您在**击杀友军**（TK）之后拾起和受害者的装备相同的限制装备，就会立即死亡。医护兵装备除外，但将其拾起之后您需要在 3 分钟内救起被您击杀的医护兵，并归还医护兵装备。



## 战场导航

PR:BF2 的巨大战场很容易让人迷路，力求稳重的游戏节奏和团队协作也要求玩家以清楚的方式传达方位，为此 PR:BF2 给玩家提供了 3 种工具：

1. 小队长可以使用**小队命令标记**向队员和指挥官传达方位。玩家的罗盘（指南针）上会出现 V 形图案以指示标记所在的方向。如果标记位于 50 米内，您还可以看到标记所处的具体位置，以及标记与您之间的水平距离。
2. 游戏界面下方有**精密的罗盘**，用于向身边的队员报告方向。如果要报告大致的方向，最好只报出**八大方向**之一，如 N（North 北）、SW（South-West 西南）。报告准确方向时，一般报出罗盘上最接近的那个数字即可。报告目标时最好附上目标周围的环境特征，以使友军更容易发现目标。标准的报告语句必须包括**目标种类**（可以识别的话尽量详细）、**大致方向**（可以追加与其最近的数字方向）、**大致距离**和**环境特征**，例如：**敌方机枪手 NE30 方向 200 米外 楼顶**。
3. PR 中的地图上划有**参考坐标网格**，网格的定标位于地图顶端和左侧，地图被划分为  $13 \times 13 = 169$  个大格（从左上角的 A1 至右下角的 M13）。每个大格又被细分为 9 个小格，其划分方法和电脑键盘上的**数字小键盘区**（keypad，简写作 kp）相同。描述大致位置时，用大格坐标即可（例如 D6）。若要描述准确位置，就要加上小格的编号（例如 D6kp2 或 D6-2），这里使用“kp”或“-”可向他人表明您在表达一个准确的坐标，后面的数字指的是小格编号。



使用语音报告坐标时，为了避免混淆，通常使用国际无线电电话拼写代码：

Alpha	Bravo	Charlie	Delta	Echo	Foxtrot	Golf
Hotel	India	Juliett	Kilo	Lima	Mike	November
Oscar	Papa	Quebec	Romeo	Sierra	Tango	
Uniform	Victor	Whiskey	X-ray	Yankee	Zulu	

0-Zero 1-Wun 2-Too 3-Tree 4-Fower 5-Fife 6-Six 7-Seven 8-Ait 9-Niner

以及无线电数字解释法：0-洞 1-幺 2-两 3-三 4-四 5-五 6-六 7-拐 8-怕 9-钩



地图与坐标网格

每张地图的右下角都标注了大格的边长，以便玩家通过地图网格来估测距离。如果您是小队长，则可以利用小队命令标记来测距：您与标记之间的大致水平距离（RANGE，以 50 米为单位）显示在小队界面中的地图下方。



## 各类载具在地图上的图标

- 1  摩托车
- 2  全地形车
- 3  叉车
- 4  小汽车
- 5  自爆汽车
- 6  半挂牵引货车
- 7  自爆卡车
- 8  运输越野车 / 运输皮卡
- 9  轻型越野车 / 武装皮卡
- 10  中型越野车 / 重型越野车
- 11  反坦克越野车 / 反坦克皮卡
- 12  运输卡车
- 13  装甲后勤补给车辆
- 14  后勤补给卡车
- 15  轻型 APC (装甲运兵车)
- 16  AAVP7A1 中型 APC / 两栖攻击载具
- 17  中型 APC (装甲运兵车)
- 18  重型 APC (装甲运兵车) / 步兵战车
- 19  反坦克导弹发射车
- 20  轻型防空车
- 21  中型防空车
- 22  重型防空车
- 23  轻型装甲侦察车
- 24  重型装甲侦察车 / 轻型坦克
- 25  中型坦克
- 26  重型坦克 / 主战坦克
- 27  舢板 (越南的小船)
- 28  硬壳充气艇 / 轻型船只
- 29  中型船只
- 30  重型船只
- 31  轻型运输直升机
- 32  中型运输直升机
- 33  重型运输直升机
- 34  支努干 (重型运输直升机)
- 35  MV-22 鱼鹰 (重型运输直升机)
- 36  侦察直升机
- 37  轻型武装攻击直升机
- 38  中型武装攻击直升机
- 39  重型武装攻击直升机
- 40  涡轮螺旋桨飞机
- 41  轻型攻击机
- 42  重型攻击机
- 43  战斗轰炸机
- 44  空优战斗机



# 载具须知

- PR 中载具的操作使用与“战地 2”中大不相同，有效地使用载具需要更多知识与技巧。载具被毁后的刷新再生时间很长（最多可达 15 分钟），所以避免载具的浪费与损毁非常重要，每位玩家都应该珍惜载具。
- 损失载具时会扣除相应数量的兵力点数：
  - 越野车/卡车 -2 点
  - 运输直升机 -5 点
  - 装甲运兵车（APC）/防空车/侦察车 -5 点
  - 坦克/步兵战车 -10 点
  - 固定翼飞机/武装直升机 -10 点
- 载具仅限**单方使用**，您无法使用敌方载具。
- 只能从**适当的位置**进入载具，比如舱门、舱口盖。
- 您需要穿上**装甲兵（Crewman）/飞行员（Pilot）装备**才能驾驶或操作装甲载具/飞机。身穿错误的装备登上载具的操作位置后会收到警告，屏幕会变黑，若还不离开该位置，几秒后即会死亡。
- 跳出**移动**或**燃烧**的载具时会受伤，跳出高速移动的载具等于自寻死路。
- 摧毁我方载具的**残骸**时虽然会出现警示语句，但不会影响您的分数。
- 登上**载具**或**固定武器**之后需要等待一定时间才能射击：
  - 车载机枪/重机枪 5 秒
  - 防空导弹 7 秒
  - 反坦克工事 15 秒
  - 装甲载具 30 秒
- 某些固定反坦克武器上的光学瞄具有视角缩放功能，有些甚至配有热成像仪。
- 从高处跳入水中时会受伤甚至死亡。
- 装甲载具的车体侧面比较薄弱，而后部和行走机构（轮子、履带）最为脆弱。关键部位上的准确一击即可将其瘫痪或摧毁。



## 4. 单兵武器装备

### 备用瞄具 ( BUIS )

**备用瞄具**与光学瞄具的配合使用可以灵活应对各种交战情况。当您手持含有瞄具切换功能的武器时，可以按**视角切换键**（默认：**C**）在光学瞄具和备用瞄具之间切换，屏幕右下角的射击模式与剩余弹夹数旁边的图标表示当前选用的是何种瞄具。瞄具的切换随时都可以进行，但当您处于瞄准状态时，瞄具切换将于下一次瞄准时生效。



### 武器装备

- 在较长时间的移动之后，需要原地等待几秒才能进行**精确射击**。5 秒以内的短时间移动对射击精度的影响随移动时间而减小。不需要很高精度的**近距离射击几乎不受移动的影响**。卧倒的瞬间玩家的射击精度会降低很多，而且需要几秒才能恢复，但卧姿可以提供最高的射击精度。快速移动枪口指向也会暂时降低射击精度，但通常 1 秒之内就能恢复。
- 大多数武器的默认射击模式为**半自动**（屏幕右下角：A-全自动、3-三点射、1-半自动）。
- 枪械的弹夹必须**手动更换**（默认：**R**）。
- 武器的射击精度与其使用何种瞄具无关。



**突击步枪**通常有几种使用不同瞄具的版本。相比于反射式瞄具 ( reflex sight ) 和机械瞄具 ( iron sights )，具有放大功能的 ( magnified ) 光学瞄具 ( optics ) 在近距离战斗中灵活性稍逊，而且瞄准时的观察视野大打折扣。



**榴弹发射器**适用于打击集群的敌人或躲在掩体后的敌人，还可用于对付无装甲载具，这种武器在 300 米以内非常有效。榴弹被射出 30 米之后才会解除保险，所以不会在近距离爆炸。榴弹发射器还能发射烟雾弹来遮挡敌人的视线。如右图所示，在瞄准时按住主无线电菜单键（默认：**Q**）即可设置瞄具的归零距离（弹道和瞄准线重合时的距离）。



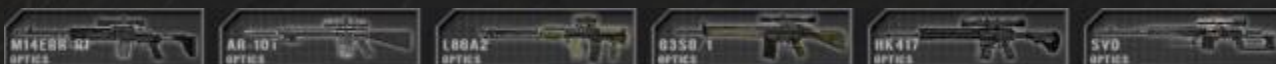




**手枪**通常被配发给队长，作为其职权的象征。狙击手和飞行员也配备了手枪，用于自卫。



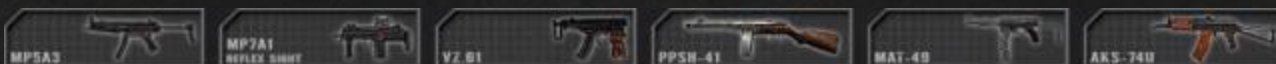
**霰弹枪**在近距离上非常致命，还可用于打开被锁住的门（对着门锁打一发即可）。被鹿弹（buckshot，又名“大号铅弹”，弹壳为红色）击倒的平民算作被捕（模拟使用橡胶弹将人击晕）。英军装备的半自动霰弹枪 L128A1 还能发射有效射程可达 130 米的独头弹（solid slug）。有些霰弹枪使用的是破门弹（breaching slug），只能用于破坏门锁。



**特等射手步枪**（DMR）用于快速而精确地射击远距离目标。展开（deployed）两脚架的模式下射击精度更高（**需要进行远距离射击时推荐采用卧姿**以获得最高的射击精度），但是移动对射击精度的影响较大（大于 5 秒的长时间移动后需要大约 8 秒才能恢复精度）。射击 600 米内的目标时几乎不用考虑子弹下坠（600 米内的弹道几乎为直线，之后才开始慢慢下坠），但是射击远处的移动目标时要注意提前量。若要连续进行精确射击，两枪之间的时间间隔至少要有 1 秒。



**狙击步枪**用于狙杀远距离重要目标。为了保证射程与精度，它们的枪机都是手动闭锁的，所以射速很低。**需要进行远距离射击时推荐采用卧姿**以获得最高的射击精度，射击 600 米内的目标时几乎不用考虑子弹下坠（600 米内的弹道几乎为直线，之后才开始慢慢下坠）。经过大于 5 秒的长时间移动之后需要原地等待大约 8 秒才能获得最大的射击精度。要保证射击的精确性，两枪之间的时间间隔至少要有 4 秒。重复选择狙击步枪（默认：3）时会响起调整呼吸的声音，此声音正好持续 8 秒，和停止移动后恢复最大精度所需的时间相同，因此可作为精确狙击之前的辅助倒计时。射击时，按住开火键不放可推迟拉枪栓抛壳的动作，以观察射击效果。



**冲锋枪**（SMG）用于近距离战斗，射速很快，但是其使用的手枪弹威力较小（少数使用步枪弹的冲锋枪除外）。某些冲锋枪可被归类为单兵自卫武器（PDW），它们的枪管更短，因而更容易携带和操控，甚至可以在移动中使用，但是它们的有效射程非常有限。



**班用机枪**用于压制敌人，在伏击战斗中甚至能打垮一整个小队。您可以展开并使用班用机枪的两脚架（deployed 展开模式），以获得更高的精度和稳定性。展开（deployed）模式下持续射击不会影响精度，但是移动对射击精度的影响较大（大于 5 秒的长时间移动后需要大约 8 秒才能恢复精度）。**需要进行远距离射击时推荐采用卧姿**以获得最高的射击精度。移动时推荐使用非展开模式，以便于在近距离接敌时迅速开火还击。



**通用机枪**的口径一般为 7.62mm，可提供很强的压制火力，即使在较远的距离上也非常致命。通用机枪只具备展开模式，并且长时间移动后需要 **10 秒**才能恢复射击精度。





**破片手雷** (frag grenade) 有很大的杀伤半径, 但是投掷距离较小, 移动或跳跃时投掷精度很差。手雷被投出大约 5 秒之后才会爆炸, 而 **RKG-3** 手榴弹会在撞击时引爆, 适用于对付车辆。被**石头** (stone) 砸中一次只会造成轻伤, 但被击中多次仍然是致命的。在投出手中的手雷之前, 您可以使用主无线电菜单 (默认: **Q**) 喊出一句警告, 或者使用 PR Mumble 的局域语音提醒周围的友军注意您的手雷。



**烟雾弹** (smoke grenade) 用于遮挡敌人的视线、掩蔽我方的行动, 或作为引导友军飞机的信号。扔出烟雾弹 30 秒后即会形成浓厚的烟雾, 烟雾将持续存在 1 分钟以上。



**近身攻击** 一击致命, 被近身攻击打倒的敌人算作被捕。赤手空拳 (unarmed melee) 的攻击需要打中对方 5 次左右才能将其击倒。



**反装甲火箭筒** (AT) 用于对付无装甲及轻型、中型装甲目标, 对付重型装甲目标时效果欠佳。玩家需要停止移动大约 4 秒后才能准确地发射。各型号火箭筒的瞄准方法稍有不同, 有些需要[参照其瞄准镜中的分划](#)进行瞄准, 而有些则[配有可调节的瞄具](#)。大多数火箭筒可以准确命中 500 米以内的目标, 对中远距离上的目标进行有效的打击需要一定的经验和技巧, 并需要掌握好射击的时机。对于可调节的瞄具, 在瞄准时按住主无线电菜单键 (默认: **Q**) 即可设置瞄具的归零距离 (弹道和瞄准线重合时的距离)。当目标稍远于归零距离时, 需要稍微抬高准星, 而稍近于归零距离时, 则需要稍微压低准星。



**重型单兵反坦克武器** (HAT) 用于对付各种装甲载具, 单发即可击毁轻型、中型装甲目标, 击中坦克的顶部、后部或行走机构时通常能将其立即摧毁, 因此攻击坦克时请尽量选择这些弱点。这类武器的射击准备时间较长, 瞄准时需要等待瞄具中的两个可动标记 (如果有的话) 停止在屏幕中央, 才能准确地发射。某些型号发射的是单兵反坦克导弹, 发射时按住开火键不放即可引导导弹追踪目标。某些型号为非制导火箭, 但能以直线飞向目标。美军的 **SMAW** 火箭筒配有两种弹药, 其中 HEAA 适用于攻击各种装甲载具, 而 HEDP 可用于攻击步兵和轻装甲载具。此外, SMAW 上还配有[弹道枪](#), 其发射的曳光弹的弹道与火箭筒的弹道相同, 预瞄某个距离时, 可事先用弹道枪测量该距离需要的准星抬高幅度。



**地对空导弹** (SAM) 需要锁定目标后发射, 才能追踪目标。锁定目标需要几秒钟时间, 如果敌机放出红外干扰弹就会破坏对敌机的锁定 (导弹会优先锁定干扰弹)。锁定目标时提示音会发生变化, 此时应赶在敌机放出干扰弹之前尽快发射。飞机被锁定 **0.5 秒** 后飞行员才会收到警报。导弹与飞机的飞行方向之间的夹角越大, 则越不容易命中, 而瞄准时考虑一定的提前量能提高命中率。



**遥控爆炸物**有很大的威力和杀伤范围，常用于伏击和防守，其中**反人员雷**（例如“阔剑”）只会杀伤雷体正面一定范围以内的人员。有些爆炸物需要趴着安设，安设爆炸物之后，点击鼠标右键即可在遥控引爆器和剩余的（或新补充的）爆炸物之间切换。反人员雷的遥控引爆器设有启动延时，拿出遥控器并等一段时间后（大约 5 秒）即会听到启动提示音，如果提前按下遥控器则不会引爆。每个玩家最多可以同时安设 4 个反人员雷、5 个 IED（简易爆炸装置）。某些装备中同一种爆炸物有两栏，这使玩家可以分两组来安设爆炸物，并分别引爆。人员和载具都能触发叛乱分子的**水桶压板雷（water container IED）**，但是您可以从它上面趴着爬过去而不会将其引爆。千万不要在靠近武器库的地方安设爆炸物。

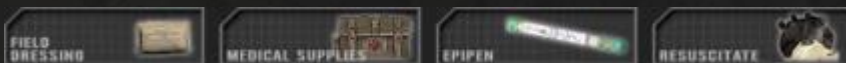
**地雷**可以炸毁压在它上面的载具。某些使用苏制 F1 手雷的士兵可以用手雷来制作并安设**绊雷（grenade trap）**。**绊索式火焰信号器（tripflare，简称焰火绊雷）**会在有人走过时发出警报。由于敌我双方都能触发这些装置，所以尽量不要在友军频繁活动的区域安设。手持绊雷或地雷时，可以使用主无线电菜单在您所处的位置上做出一个地图标记（每人最多 3 个），以警示友军注意标记附近的地雷或绊雷。安设绊雷/地雷时必须趴下，并且安设完毕 5/15 秒后才会被触发，安设者死亡之后它们仍会存留 10/20 分钟。每个玩家最多可以同时安设 30 个地雷、4 个绊雷和 10 个焰火绊雷。若要避免触发绊雷和焰火绊雷，趴着爬过绊线即可。



**定时爆炸物**会在被安设一定时间之后爆炸，主要用于爆破敌方前哨、工事、武器库和停放的车辆。其中**C4 炸药分为大、小两种**，大型 C4 的威力略大于两个小型 C4，仅正规军的战斗工兵配有大型 C4，而除了战斗工兵之外，尖兵也配有小型 C4。大型 C4 可以直接摧毁敌方工事，而被小型 C4 爆破的工事需要过一段时间才会崩塌，这会给敌人留下修复工事的机会。摧毁工事的基座仅需要 1 个小型 C4。小型 C4 也可用于摧毁停放的载具，1 个可摧毁无装甲小型载具，2 个可摧毁轻装甲载具或卡车，3 个则可以摧毁装甲运兵车（APC）。战斗工兵可以用工具包拆除定时爆炸物。



**挖掘工具（entrenching tool）**用于修建小队部署的工事，修建工事时您需要对着工事并按住开火键不放，工事修建完毕时挖掘动作即会停止。手持挖掘工具时您可以使用主无线电菜单中的“移除”来**拆除我方的散兵坑和刺网路障**。**工具包（repair kit）**可用于拆除地雷、IED、绊雷等各种爆炸物，**还可用于维修轻载具**。



**战地止血包（field dressing，按 8 或 9 即可将其取出）**被放到地上后，位于它上方的伤员即可恢复 25% 的生命值。**急救包（first aid kit）**可以完全治愈伤员，您必须手持急救包正对着伤员按住开火键不放才能进行治疗。玩家无法用急救包治疗自己。当医护兵/平民搭乘载具（作为乘客）时，载具中的人员都能被治愈。**胸外按压（resuscitate）**用于处理重伤士兵的身体（也称“尸体”），对着其身体按压 1-2 次可使伤员处于容易被救活的状态（在“尸体”上放一个战地止血包，也能暂时起到同样的效果）。当“尸体”被卡在某处时很难被救活，这时需要使用胸外按压将其解脱出来再进行救治。进行胸外按压之后必须立即拿出**肾上腺素注射器（epipen）**，向伤员的大腿、小腹、臀部或肩部注射，即可使其苏醒，然后将伤员带到安全位置并使用急救包将其治愈。





**弹药包** ( extra ammunition ) 被扔出之后即可给自己或友军士兵补充少量弹药或止血包。弹药包应保留至紧急情况使用,一般优先用于反载具武器的补给。给某个友军补给时,自己和无关人员不要靠近弹药包。此外弹药包还可以补充固定武器工事(可部署的迫击炮、重机枪、反坦克工事、防空导弹等等)的弹药。



**双筒望远镜** ( binoculars ) 用于观察、识别远处的目标,小队长可以使用其望远镜呼叫迫击炮攻击。而**地面目标激光指示器** ( GTLD ) 还可以为友军飞机标记目标,以实施精确打击。



**无线电通话器** ( radio ) 和**手机** ( cellphone ) 用于向友军报告敌情,还可用于呼叫各种支援、部署工事。只有在接通状态下,小队长、指挥官的无线电菜单中才会出现这些功能。



**抓钩** ( grappling hook ) 用于穿越障碍或占领制高点,可将其扔到高处或扔过障碍物,之后任何玩家都可按“进入/跳出”键(默认:**E**)攀附于抓钩上连接的绳子,并可以上下移动。若要从高处爬下,取出抓钩并站在离边缘半米处点击鼠标右键即可。扔出抓钩的玩家可按“拾起装备”键(默认:**G**)取回抓钩,未被取回的抓钩会在 3 分钟后自动消失。

**降落伞** ( parachute ) 仅被配发给飞行员和伞兵,在空中按 **9** 即可打开。着陆前打开降落伞的时间在 20 秒以上,着陆时才不会摔伤。若着陆前打开降落伞的时间少于 8 秒,则会摔死。伞兵小队长着陆后,身旁会出现一个特殊的补给箱,只能用于申请装备。

## 5. 装备

PR:BF2 拥有种类丰富的装备。您可以拾取友军的装备,但无法正常使用敌人的装备。拾起敌人的装备时屏幕左侧会显示警告信息,15 秒后就会黑屏,如果 30 秒后您还不放下这套装备就会死亡。

可以按以下两种属性来对各种装备进行分类:

- 获取方式: 重生 / 申请 / 拾取
- 限制条件: 无限制 / 专业人员 / 步兵火力组

**重生**装备即重生选择界面中可供选用的装备,其余的装备则必须在重生后通过**申请**或**拾取**才能获得。对于只能由**申请**来获取的装备,其数量都**非常有限**(整个团队即使在服务器满员的情况下,每一种最多也只有 1-3 个),所以请根据小队长的安排、战场形势或任务需要来申请使用合适的装备。千万不要盲目申请,否则很可能使其他地方的友军申请不到急需的装备而陷入被动局面。暴动分子 ( INSURGENT ) 无法申请装备,但可以在基地或武器库**拾取**一些特别的装备。

**无限制**装备可以被任何人无限制地获取。玩家所在的小队里至少有 **2** 人时才能申请**专业人员**装备,至少有 **4** 人时才能选用或申请**步兵火力组**装备。整个小队中,同种限制装备最多只能获取 1 个,而**医护兵**是一种例外的限制装备,每个小队最多可以获取 **2 个医护兵装备**。



# PR 中的装备

## 重生 无限制：

- **步枪手** ( Rifleman ) / **武装分子** ( Militant ) / **战士** ( Warrior ) / **暴动分子** ( Insurgent ) 是基本的步兵人员，通常配备有突击步枪、2 个手雷、烟雾弹以及弹药包。
- **平民** ( Civilian Collaborator ) 是一种无武装人员，可使用急救包、抓钩、手机等等来协助其他暴动分子。**平民的总数有一定的限制**。有关平民的特殊游戏规则详见后文。
- **布雷兵** ( Sapper ) 可以安设绊雷、IED ( 简易爆炸装置 ) 或地雷，是伏击作战中的关键。

## 重生 专业人员：

- **队长** ( Officer / Cell Leader ) 装备仅被提供给小队长和指挥官。小队长的职责是指挥整个小队、与我方其他小队及指挥官沟通、部署前哨。有关小队长的内容详见第 6 章。
- **医护兵** ( Combat Medic / Corpsman ) 的职责是保障小队成员的生存，是战场上不可或缺的关键角色。

## 重生 步兵火力组：

- **尖兵** ( Breacher ) / **侦察兵** ( Scout ) 通常担任小队的先锋，可以使用抓钩协助小队穿越障碍或占领制高点，一般还配有霰弹枪，用于近距离战斗、破坏门锁和逮捕人员。此外还**配备了 3 个小型 C4 炸药**以爆破各种敌方目标。
- **班用机枪手** ( Automatic Rifleman ) 的职责是为小队提供持续的压制火力，让敌人难以行动并且无法有效还击。
- **反装甲步枪手** ( Rifleman Anti-Tank ) 可使用火箭筒对付无装甲及轻装甲载具。
- **榴弹手** ( Grenadier ) 的可使用榴弹发射器有效地攻击扎堆成群的、建筑中的或掩体后的敌人，还可以对付无装甲载具。

## 申请 无限制：

- **装甲兵** ( Crewman ) 装备是操作装甲载具的人员所必需的，配有用于自卫的紧凑型武器。
- **飞行员** ( Pilot ) 装备是飞机驾驶及操作人员所必需的，配有手枪和降落伞。您不能身穿飞行员装备坐在飞机的乘客座位上。
- **无武装人员** ( Unarmed ) 装备可以让您卸下原有的装备，以供其他玩家拾取。暴动分子或哈马斯 ( HAMAS ) 卸下装备处于无武装状态 1 分钟后，即被视为平民，不可随意击杀。

## 申请 专业人员：

- **反坦克兵** ( Anti-Tank ) 配有单兵反坦克武器，对各类装甲载具极具威胁。
- **狙击手** ( Sniper ) 的职责是侦察并通报敌情、远程狙杀高价值目标。
- **观察手** ( Spotter ) 的职责是侦察并通报敌情、协助狙击手、为激光制导炸弹/导弹提供指引，可以使用抓钩穿越障碍或占据有利的观察位置。
- **防空兵** ( Anti-Aircraft ) 的职责是威慑、驱逐敌方飞机，或看准机会击落敌机。
- **战斗工兵** ( Combat Engineer ) 可以安设地雷，或使用 C4 炸药爆破敌方目标，还能拆除爆炸装置、**维修轻载具**。

## 申请 步兵火力组：

- **反人员步枪手** ( Rifleman AP ) 配备有遥控反人员雷，可用于伏击敌人或抵御进攻。
- **特等射手** ( Marksman ) 的职责是为小队提供快速而精确的远程火力，以攻击步枪手和机枪手难以命中的远距离目标。
- **通用机枪手** ( Machine Gunner ) 可提供很强的压制火力，即使在较远的距离上也非常致命。

## 拾取 无限制 ( 暴动分子 )：

- 伊拉克暴动分子可以在基地或武器库拾取各种各样的装备，它们的功能都已在上文有所涉及。

# 平民

伊拉克暴动分子阵营的玩家可以选择无武装的**平民装备**来干扰敌人或协助友军。平民只能用石头攻击敌人。使用平民装备的小队长可以用手机通报敌情。平民被逮捕后，联军会获得情报点数，作为惩罚，其重生时间至少为 2 分钟。

联军可以用手铐来**逮捕平民**或其他叛乱分子，发射鹿弹（ buckshot ）的霰弹枪也能用于逮捕平民。自杀的平民也算作被捕，联军会获得相应的情报点数，但其重生时间只有 60-75 秒。

平民受**交战规则**（ ROE ）的保护，但以下行为之后的 1 分钟内是不受保护的：

- 重生
- 拾取有武器的装备，使用武器或载具（石头除外）
- 使用胸外按压或肾上腺素注射器

杀害交战规则保护之下的平民，将会受到以下**惩罚**：

- 每杀一个平民，下一次死亡后的重生时间加 120 秒（上限 5 分钟）
- 10 分钟内不能申请任何装备
- 玩家的得分扣至 0，而且杀害平民不计入击杀数
- 联军失去 10 点情报点数

用载具撞死交战规则保护之下的平民，也会受到惩罚。平民在爬梯子或绳子时，同样受交战规则的保护。



## 装备的申请规程

申请一个限制装备需要满足以下条件：

- 您必须位于合适的**地点**
- 您所在的小队有足够的人数，并且队友未使用您想要申请的装备（**医护兵除外**）
- 装备库中**存有**该装备
- **符合**小队长的任务安排和周围的战场情况

申请失败时屏幕上会显示出不能申请该装备的理由，例如：

**\* 你需要靠近我方 [補給箱] 或 [裝甲運兵車] 才能申請此裝備**

### 申请地点：

所有可申请的装备：

- 我方**补给站**或**指挥所**旁边
- 我方**补给箱**或**武器库**旁边
- 我方**装甲运兵车**或**步兵战车**旁边

载具装备：

- 需要该装备才能操作的载具旁边（装甲载具、直升机、固定翼飞机等等）

“无武装人员”装备：

- 在任何地方都可以申请



您无法在载具中申请装备。跳出载具或固定武器后，15 秒内无法申请无武装人员装备。

申请装备时按住**副无线电菜单**键（默认：**T**），用鼠标左键选择“**申请 / 卸下装备**（REQUEST / DROP KIT）”，然后在弹出的装备列表中选择您想要申请的装备。某些装备可提供两种武器配置（或装配不同型号的瞄具），用左键或右键点选该装备时可以申请到该装备的不同版本。

申请成功后，该装备会出现在您的脚下，按**拾起装备**键（默认：**G**）拾取即可。

无论在什么地方，用鼠标右键选择“**申请 / 卸下装备**（REQUEST / DROP KIT）”都可以申请到“**无武装人员**”装备。

## 装备库：

我方通过申请才能获得的步兵火力组装备和专业人员装备都存放在一个假想的装备库中。这些装备的库存数量与我方玩家数量的关系如下：

	HAT 反坦克兵
	SN 狙击手
	SP 观察手
	AA 防空兵
	CE 战斗工兵
	AR 班用机枪手
	MG 通用机枪手
	R 步枪手
	M 医护兵
	SL 队长
	B 尖兵
	AT 反装甲步枪手
	AP 反人员步枪手
	G 榴弹手
	DM 特等射手
	C 装甲兵
	P 飞行员

装备	1-7 名玩家	8-15 名玩家	16-23 名玩家	24-50 名玩家
防空兵	0	1	1	2
反坦克兵	0	1	1	1
狙击手	0	1	1	2
战斗工兵	0	1	1	2
特等射手	1	2	3	3
榴弹手	1	2	3	3
反装甲步枪手	1	2	4	5
反人员步枪手	1	2	3	3
通用机枪手	1	2	3	3
观察手	1	1	1	2
平民	1	3	9	12

装备被丢弃（无人拾取）5 分钟后才会消失。步兵火力组装备消失后会立即回到装备库中，而专业人员装备消失后还需要 5 分钟才能返回装备库。

## 申请许可：

- 申请装备之前请先征得小队长的许可。
- 伊拉克暴动分子无法申请装备，但是小队长可以在武器库旁边申请到队长装备。指挥官只能申请队长装备。
- 如果您已经被配发了限制装备，或者加入了其他的小队，那么之后的 2 分钟内您将无法申请装备。
- 击杀携带限制装备的友军后 3 分钟内、非法杀害平民后 10 分钟内，您将无法申请装备。
- 短时间内不断尝试申请装备的玩家会被暂时禁止申请（30 秒）。



## 6. 小队长

### 通报敌情

小队长可以**将敌方目标标记在地图上**，或者向指挥官发送接敌报告。放置地图标记的步骤如下：

1. 用小队命令标记标出目标位置，您与目标之间的大致距离就会显示在地图下方。
2. 选择无线电通话器（radio）或手机（cellphone），然后按鼠标右键接通。
3. 按下主无线电菜单键（默认：**Q**），选择“**设置距离（SET CONTACT DISTANCE）**”，然后用鼠标左键/右键在弹出的列表中选择目标距离。
4. 再次按下主无线电菜单键，用左键/右键选择目标类型，对应的标记就会被放置到地图上。

每个玩家最多只能放置 3 个地图标记，每个标记都会持续存在 5 分钟。

### 激光指示器（GTLD）

正规军的**队长、观察手**装备中的“**地面目标激光指示器（GTLD）**”除了用于观察之外，还可以为友军飞机的攻击**指示**目标。使用 GTLD 时，点击鼠标右键可调整放大倍数，点击鼠标左键即可在目标上放置一个激光标记，标记会持续存在 30 秒，还可以附着在载具上。放置新的标记时旧的即会消失。

使用 GTLD 时还可以用**主无线电菜单**在地图上放置呼叫请求标记，以引导迫击炮攻击或近距空中支援（CAS）。使用这个功能时，会同时发送具体的请求信息。非正规军的小队长则可以使用其装备中的望远镜来呼叫迫击炮攻击。

### 放置集结点

小队长可以在安全的区域放置**小队集结点（RP，又名“重生包”）**供阵亡的队员重生，以迅速地重新集结小队。要放置集结点，按住副无线电菜单键（默认：**T**）然后选择“**放置集结点（PLACE RALLY POINT）**”即可。

成功放置小队集结点需要满足以下条件：

- 小队长必须使用队长装备
- 小队集结点处于预备状态
- 小队长的身边有 **2 名** 小队成员
- 2 倍地图小格边长的距离之内没有敌人

每个小队长只能放置一个集结点，它会在 60 秒后自动消失，而在**以下情况中集结点会持续存在**：

- 2 倍地图大格边长的距离内有我方旗点
- 2 倍地图大格边长的距离内有我方前哨
- 2 倍地图大格边长的距离内有我方装甲运兵车

**1 倍地图小格边长的距离之内出现敌人时，集结点即会消失。**

放置集结点 1 分钟后即会自动预备好新的集结点以供放置。重生或靠近友军前哨、指挥所、补给站都会立即使小队集结点处于预备状态。在集结点因敌人的接近而消失之后的 5 分钟内无法放置新的集结点。

右键点击“放置集结点 ( PLACE RALLY POINT )”可命令您的小队成员向您靠近。

## 请求支援

小队长可以使用无线电通话器 ( radio ) 或手机 ( cellphone ) 向其他小队请求支援。在无线电接通状态下按住副无线电菜单键 ( 默认 : T ), 菜单的下半部分即是各种呼叫请求选项。呼叫请求时会在相应的位置上自动生成一个地图标记, 以方便友军进行定位。

“呼叫 区域攻击 ( NEED AREA ATTACK )”用于向指挥官请求火炮攻击, 如果得到了指挥官的批准, 区域攻击 ( 炮击 ) 就会在大约 1 分钟之后来临。开局或执行区域攻击之后, 需要等待 40 分钟才能准备好下一轮区域攻击。呼叫时请用屏幕中心对准需要攻击的地点, 呼叫后请打开地图以确认其位置是否准确。

区域攻击具有毁灭性的破坏力, 呼叫区域攻击之前请确认目标附近没有友军。

## 修建工事

小队长和指挥官都能部署工事。在部署前哨时, 您必须使用队长装备, 并且 50 米之内有我方的 1 个大型补给箱或 2 个小型补给箱。作为修建工事的前提条件时, 2 个小型补给箱等效于 1 个大型补给箱, 后文将不再赘述。

伊拉克暴动分子 ( INSURGENT )、塔利班 ( TALIBAN ) 和哈马斯 ( HAMAS ) 等叛乱阵营只能部署藏匿点 ( Hideout )、迫击炮 ( Mortar ) 和反坦克工事 ( Anti-Tank )。部署这些工事时, 玩家必须使用队长 ( Cell Leader ) 或平民 ( Collaborator ) 装备, 但不需要补给箱。



部署工事的步骤如下：

1. 选择并接通您的无线电通话器 ( radio ) 或手机 ( cellphone )
2. 面向您想要部署的位置, 由于工事会出现在您面前 10 米处, 所以请保证面前比较平坦、没有障碍物
3. 按住副无线电菜单键 ( 默认 : T )
4. 左键选择“部署 工事 ( DEPLOY ASSET )”, 然后在弹出的列表中选择您要部署的工事



- 部署工事时，位于工事将要出现的位置上的玩家会受伤甚至死亡，所以部署工事之前请务必要求面前的友军走开。
- 必须使用**挖掘工具**（entrenching tool）来修建工事，修建完毕时，挖掘动作即会停止。



- 工事只会出现在和您**高度相近**的地方。部署时如果面前有障碍物或空间狭小，那么工事很可能不会出现在预期的位置上。
- 未被建成的工事会在 5 分钟后自动消失。您可以用鼠标右键点击“部署 / **移除** 工事（DEPLOY / REMOVE ASSET）”来移除 **5 米**以内未被建成的工事，或拆除已建好的工事。此外，手持挖掘工具时，任何玩家都能用此办法（即右键点击移除）来**拆除我方的散兵坑和刺网路障**。
- 向固定武器工事上扔弹药包可为其补充弹药，几个弹药包即可将其完全补满。

## 可部署的工事

下面列出了所有可部署的工事及其部署条件。工事可以被 C4 炸药、IED、炮弹、炸弹或导弹摧毁，之后继续对其进行破坏即可使其完全消失。

**前哨**（Forward Outpost，简称 FO 或 FB）可作为我方所有玩家的重生点。如果有 2 个敌人靠近前哨，其重生功能即会消失，敌人离开或被消灭后，还要过 1 分钟其重生功能才会恢复。部署条件：

- 50 米内有一个我方的大型补给箱
- 我方前哨的总数不能超过 6 个
- 距离我方基地和其他前哨至少 200 米
- CnC 模式中距离地图边界至少 200 米



**藏匿点**（Hideout）是叛乱分子修建的重生点。如果有 2 个敌人靠近藏匿点，其重生功能即会消失，敌人离开或被消灭后，还要过 1 分钟其重生功能才会恢复。部署条件：

- 距离基地和其他藏匿点至少 200 米
- 藏匿点的总数不能超过 6 个



**重机枪**（HMG），可以用鼠标右键放大观瞄视角。部署条件：

- 200 米内有我方前哨以及 2 个大型补给箱
- 距离基地至少 200 米
- 200 米内最多只能有 2 个重机枪工事
- 重机枪工事的总数不能超过 24 个





**反坦克工事 ( Anti-Tank )** —— 正规军的反坦克导弹发射架上配有热成像仪，某些还能用鼠标右键放大观瞄视角，重新装填导弹需要 20 秒；非正规军的 SPG9 无后坐力炮只有很小的炮口旋转范围，需要使用 A/D 键来旋转炮架，可以发射两种弹药，重新装填需要 15 秒。部署条件：

- 200 米内有我方前哨以及 2 个大型补给箱/200 米内有藏匿点
- 距离基地至少 200 米
- 200 米内没有其他的反坦克工事
- 反坦克工事的总数不能超过 2 个



**防空导弹 ( Anti-Air )**，部署条件：

- 200 米内有我方前哨以及 2 个大型补给箱
- 距离基地至少 200 米
- 200 米内没有其他的防空导弹工事
- 防空导弹工事的总数不能超过 12 个



**散兵坑 ( Foxhole )** 是沙袋围成的掩体，可抵挡各种轻武器的攻击，对重武器也有一定的防御能力。

**刺网路障 ( Razorwire )** 可用于封锁关键路口，每段的长度约为 10 米。

部署条件：

- 200 米内有我方前哨以及 2 个大型补给箱
- 距离基地至少 200 米
- 200 米内散兵坑和刺网路障的总数不能超过 10 个
- 我方的散兵坑和刺网路障的总数不能超过 100 个

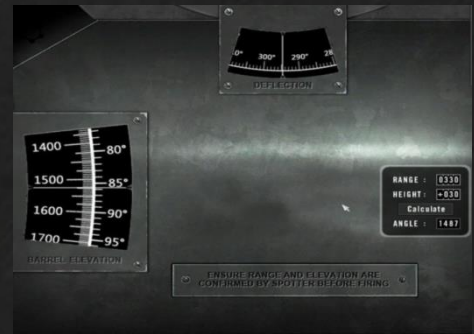


**迫击炮 ( Mortar )** 可提供远程的间接火力支援。所有阵营的迫击炮都配有高爆弹，而正规军及反叛军 ( MILITIA ) 阵营还配有空爆弹和烟雾弹。部署条件：

- 地图边长至少为 2km
- 200 米内有我方前哨以及 2 个大型补给箱/200 米内有藏匿点
- 距离基地至少 200 米
- 迫击炮的总数不能超过 3 个，其间距不能超过 50 米



小队长用小队命令标记标出了需要炮击的地点后，炮手循环切换弹药种类（默认：**F**）直至打开弹道计算器界面（按数字键也能选择弹种或打开计算器），然后用鼠标点击数字以输入目标所在的“**距离**（**RANGE**，显示在小队界面中的地图下方）”和“**高度差**（**HEIGHT**）”，最后点击“**计算**（**Calculate**）”即可在“**角度**（**ANGLE**）”方框中得到满足要求的炮管仰角参数。用 **W** 和 **S** 键调整仰角对准刚才计算出来的参数，用 **A** 和 **D** 键调整方向角对准目标所在的方向，调整完毕后选择友军请求的炮弹种类（弹种显示在屏幕右下角）并射击。炮手可以先试射一发，然后与前线的观察员沟通以修正着弹点，并再次试射，直至命中目标区域，之后即可开始覆盖炮击。



**密接支援桥梁**（**CSB**）由正规军的后勤补给卡车架设，可以跨越天然障碍或断开的桥面。**CSB** 只能在断桥或预设的位置上架设，某些天然障碍的两侧各有一小堆沙石，即表明这里可以架设 **CSB**。有些障碍需要几段 **CSB** 才能跨越。补给卡车上载有大型补给箱时才能架设 **CSB**，架设一段 **CSB** 会消耗掉车上的 **1** 个大型补给箱。架设 **CSB** 的过程如下：

- 将后勤补给卡车开至可以架设 **CSB** 的地点
- 使车尾尽量靠近架桥位置（您可以使用卡车的后视视角）
- 用鼠标滚轮选择 **CSB** 并按鼠标左键选中
- 按鼠标右键架设 **CSB**



**CSB** 很窄，而且被分为左右两半，所以开上 **CSB** 之前请务必确保两侧的车轮/履带分别正对着两半桥面。如果没有把握，请让车外的友军来引导。



## 7. 载具

### 综合

- 有些载具有后视视角，按视角切换键（默认：**C**）即可启用。
- 按视角切换键（默认：**C**）即可使用固定机枪或载具机枪的瞄具（无后坐力炮也是如此）。
- 重机枪、车载机枪、全自动机炮连续射击一段时间后就会**过热**并无法继续射击，需要待其冷却。点射或短点射不仅可以节约弹药，还能延缓过热状态的出现。
- 补给站可以**补给并修复**载具。后勤补给卡车放出的修理工具也能自动修理旁边的载具。直升机则需要  
在直升机停机坪得到维修与补给。
- 叛乱分子拥有**自爆车辆**：
  - 装载大型炸弹的橙色垃圾卡车
  - 后座上有一包 C4 炸药的小汽车驾驶员按下鼠标右键就会引爆炸弹与敌人同归于尽。
- 载具严重受损时将无法行驶，甚至无法转动炮塔。
- 后勤补给卡车的驾驶员用鼠标滚轮与左键选中**补给箱**（supply crate）后，按鼠标右键即可卸下补给箱。补给卡车载有 2 个大型补给箱，中型运输直升机载有 1 个（支努干直升机载有 2 个）。每个载具投放的补给箱总数如果超过 10 个，之前投放的补给箱就会消失。
- 步兵战车和运兵卡车等运输车辆的驾驶员，点击鼠标右键可以放出 1-4 个**弹药箱**。每辆载具放出的弹药箱总数不会超过 16 个。
- 后勤补给卡车还可以放出**修理工具**（repair assistance）来自动修理旁边的载具。补给卡车会自动补充新的修理工具，但是放出新的后旧的会立即消失。被放出的修理工具会在 5 分钟后自动消失。
- 正规军的后勤补给卡车还能架设**密接支援桥梁**（CSB），详见上一页。
- 发射**线导反坦克导弹**的载具（例如布雷德利步兵战车）需要停止移动 10-15 秒后才能正常使用其导弹发射器，此外也**可以在车速低于 10km/h 的情况下使用**。





# 装甲载具

- 坦克、步兵战车和装甲运兵车的驾驶位及炮手位各需要一名玩家来操作，而且这两名玩家必须在同一个小队中。玩家无法从驾驶位切换到炮手位，也无法在驾驶位没人时切换到炮手位，所以无法单人使用这些载具。进入炮手位后需要**等待 30 秒**才能操作武器。
- 驾驶员和炮手都可以按 **X** 键来**缩放**视角。坦克驾驶员必须先按 **2** 切换到车长视角后才能使用视角缩放功能。
- 大多数坦克和步兵战车上装有**热成像仪**，按住副无线电菜单键(默认：**T**)并点击“可见光/热成像(DAY / THERMAL)”即可将其开启。
- 和“战地 2”不同，PR 中的装甲载具被反坦克导弹瞄准时不会响起警报。
- 常见的**弹药种类**：
  - APFSDST ( AP ) - 动能**穿甲弹**，用于对付各种装甲载具（威力大于同口径的破甲弹）
  - MPAT ( HEAT ) - **破甲弹**，兼有很强的爆炸威力，可用于对付装甲目标以及步兵等软目标
  - HEFRAG ( HE ) - **高爆弹**，用于杀伤各种软目标
  - ATGM - **反坦克导弹**，用于对付重装甲载具，比如坦克
- 大部分装甲载具的炮手可以点击鼠标右键使用**同轴机枪** ( coax MG )，同轴机枪的弹夹需要手动更换（默认：**R**）。
- 坦克驾驶员按鼠标右键即可在车体周围投放一串**烟雾弹**，而坦克和步兵战车的炮手需要按数字键选中烟雾弹( Smoke )然后按开火键投放。每人至少可以放两轮烟雾弹，炮手的两轮之间需要等待 60 秒。



- 美国海军陆战队 AAV-7 两栖装甲运兵车的 40mm 自动榴弹发射器的使用方法：先用屏幕中心对准目标以测出目标距离，然后在放大的观瞄视角下，大致对照屏幕上标尺右侧的距离刻度进行射击，并根据榴弹落点来修正仰角。射击时最好采用每次 1-5 发的短点射方式，以防过热。

# 直升机

- 启动直升机后需要**预热** 30 秒才能起飞。如果在预热阶段强行加大旋翼推力，直升机就会失控并翻转。要避免这种事故，启动直升机时不加油门等待 30 秒即可。
- 低速飞行时可以用方向舵（默认：**A/D**）来转向，而高速飞行时只能通过倾斜机身来转弯。按 6-9 可选择不同的观察方向，之后按 1 即可还原。
- 您不能身穿飞行员装备坐在飞机的乘客座位上。直升机的主、副驾驶员必须在同一个小队中。
- 双座武装攻击直升机的主驾驶员可以发射无制导的火箭弹，副驾驶员则控制机炮和激光制导导弹。让副驾驶员做小队长可以获得导航、战术安排等方面的便利，主驾驶员也能专心地控制飞机。
- 双座武装攻击直升机的**副驾驶员**可以用数字键选择以下模式：
  1. 座舱视角模式。
  2. 机炮模式。
  3. 激光制导导弹手动引导模式（LG），通过点击鼠标来修正落点，引导导弹飞向目标。
  4. 激光制导导弹标记锁定模式（LT），需要锁定友军在目标上做出的激光标记，锁定之后即可发射后不管，导弹会自动飞向激光标记，而直升机可以立即脱离危险区域。
- 使用标记锁定模式（LT）的激光制导导弹进行攻击是最安全的。这种攻击模式下直升机只需要移动到攻击位置并发射导弹即可离开，暴露在敌军视野中的时间最短。如果友军在敌方目标上做出了激光标记，那么武装攻击直升机应当立即给予配合，不要放过绝佳的攻击机会。
- 直升机上的观瞄仪器都由副驾驶员操作，按视角切换键（默认：**C**）可**缩放**观瞄视角（或按 F9-F11 直接切换），打开副无线电菜单（默认：**T**）可以选择开启或关闭**热成像**模式。
- 直升机需要回到停机坪进行**补给**和**维修**。在航母/登陆舰甲板上，跑道及升降机以外的地方才算作停机坪。
- 对于载有补给箱的直升机，其驾驶员点击鼠标右键即可**投放补给箱**，投放时距离地面的高度不要超过**5 米**，否则会使补给箱摔碎。
- **红外干扰弹**（FLARES）的数量有限，只能在停机坪得到补充。由于被锁定**0.5 秒**后才会收到警报，所以进入危险空域时应该提前开始释放干扰弹，以减小被导弹锁定的几率。





# 固定翼飞机

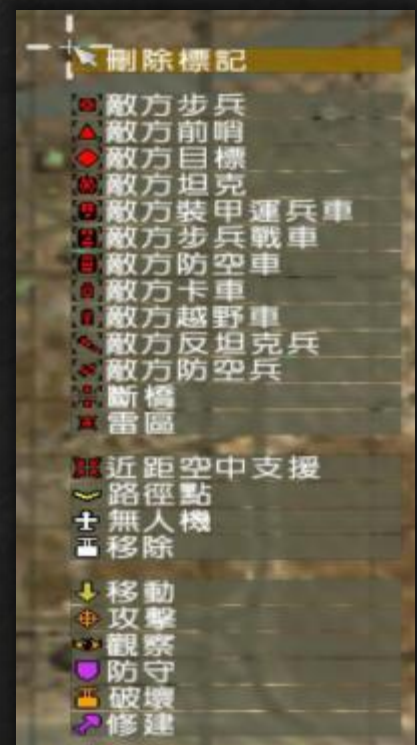
- 起飞前需要将飞机**滑行**至跑道上：不加油门，预热之后向前推摇杆可以使飞机向前滑行（没有摇杆的玩家可使用前后方向键来控制滑行），方向舵（默认：**A/D**）可以控制左右转向。
- **起飞**：将油门加至最大，使飞机开始加速，当飞机冲过跑道长度的 2/3 时，再慢慢拉杆抬升机头。如果速度还不够就启动加力后燃器。
- 飞机对油门控制的响应比较迟缓，所以机动时的加速或减速都需要提前计划好，尤其是在降落的时候。
- 按数字键可以选择启用飞机上的各种武器。默认鼠标左键控制机炮，鼠标右键控制当前选择的武器。按 7-9 可选择不同的观察方向，之后按 1 即可还原。
- 只有将飞机停在跑道上的指定位置或跑道旁的停机坪上，才能获得**补给**和**维修**。
- 单座飞机的**空对地武器**（航空炸弹和空对地导弹）一般需要锁定激光标记才能准确命中目标。这类武器的标准攻击过程如下：
  1. 友军发现目标之后，与飞机驾驶员沟通，并在目标所在地放置近距空中支援（CAS）地图标记（其图案为四个朝内的小箭头）。
  2. 飞机驾驶员用主无线电菜单中的“马上赶到（ON THE WAY）”回应友军的呼叫。
  3. 友军收到回应后，用激光指示器标记目标。
  4. 激光标记被锁定时飞行员将听到一个提示音，锁定之后即可投下炸弹或发射导弹。
- **双座**飞机副驾驶位与武装攻击直升机副驾驶位，其武器操作方法几乎相同。
- 指挥官可在其地图上直接放置一个持续 30 秒的激光标记，以协助飞机轰炸固定目标。
- 按视角切换键（默认：**C**）即可启用飞机的**后视**视角（或按 F9/F11 直接切换）。
- 飞机的**红外干扰弹**（Flares）是逐对释放的，而且数量有限。由于被锁定 **0.5 秒**后才会收到警报，所以进入危险空域时应该提前开始释放干扰弹，以减小被导弹锁定的几率。
- 飞机的**降落**需要提前做好计划，以下建议能帮助您完成第一次成功的降落：
  - 打算降落时，减速并保持油门在 40%左右，使飞机接近水平飞行所需的最低速度
  - 飞至跑道延长线上距离跑道大约一千米处，并对准跑道
  - 滑翔至距离跑道 200-400 米处关闭油门，减速至 700 左右并触地
  - 触地后向后拉杆（或按住地面上向后滑行的方向键）以减速
- 各种飞机的降落方法稍有不同，详见下面的视频：

[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XMjU5ODA3MTI4.html](http://v.youku.com/v_show/id_XMjU5ODA3MTI4.html)



## 8. 指挥官

- 指挥官参与普通的行动不会得到分数，指挥官的得分与战场上我方的表现有关。
- 指挥官的主要工作之一是**协调**各个小队与各个兵种，并提供各种指导或下达具体命令。指挥官需要监控全局并制定相应的策略、回应小队长的呼叫（包括接敌报告和区域攻击，右键点击地图上的呼叫标记并做出选择即可）。
- 指挥官可以通过 PR Mumble **与指定的小队长通话**（默认：**小键盘 1-9**）。只有在发布所有小队都需要知道的信息时，才使用“与所有小队长通话”频道（默认：**小键盘 \***）。
- 指挥官可以向被选中的小队下达**命令**，还可以放置各种**地图标记**：
  - 删除标记（DELETE MARKER）用于移除不需要的地图标记
  - 敌方步兵（ENEMY INFANTRY）至**敌方防空兵**（ENEMY AA）选项用于在地图上标记敌情
  - 断桥（DESTROYED BRIDGE）用于标记断开的桥梁
  - 雷区（MINE FIELD）用于标记有地雷的区域
  - 近距空中支援（CLOSE AIR SUPPORT）地图标记可以在该位置上生成一个持续 30 秒的激光标记，以协助飞机使用激光制导武器攻击固定目标
  - 路径点（WAYPOINT）是永久性地图标记，最多可以放置 7 个，用于标记地图上的重要位置，以便沟通
  - 无人机（UAV）选项用于向该位置派遣无人侦察机
  - 移除（DEMOLISH）选项用于移除半径 200 米范围内的所有我方工事
- 每个小队长的地图下方都有“撤换指挥官（MUTINY）”选项，用于投票撤下不合格的指挥官。
- 指挥官放置的**指挥官集结点**可供我方所有玩家重生。放置时我方至少需要有 12 名玩家，指挥官身边要有 6 名玩家（包括 1 名小队长）。小规模战斗（Skirmish）模式中不能使用这种集结点。只要指挥官一直待在距离指挥官集结点 100 米的范围之内，集结点就不会消失（除非有敌人靠近），第 6 章中小队集结点的相关规则也同样适用于指挥官集结点。
- 正规军及反叛军（MILITIA）阵营的指挥官可以在基地指挥所里控制**无人机**（UAV）。无人机抵达目的地并处于盘旋巡航状态时，指挥官才可以控制其摄像头。
  - 无人机能立即到达指挥官指定的地点**
  - 按视角缩放键（默认：**X**）可缩放观察视角，按数字键即可在普通模式与热成像模式之间切换
  - 在热成像模式下可以使用激光指示器，激光标记会持续存在 30 秒
  - 无人机仅用于边长 2-4km 的地图**





无人机摄像头传回的画面

- 反叛军（MILITIA）阵营的无人机只能提供黑白画面，而且摄像头的放大能力较弱，没有热成像仪与激光指示器。
- 没有无人机的阵营的指挥官可以派出**线人**来搜集有关敌人的情报。指挥官只需在需要的地点上放置路径点（waypoint）即可，3 分钟后虚拟的线人就会到达该路径点。如果路径点附近有敌人经过（至少 6 个），指挥官就会在 15 秒后收到报告，并以此判断敌军动向。





## 关于=1900=团队

在 FPS 游戏（第一人称射击游戏）的发展史上，无数优秀的作品都令我们这些热爱军事的人们狂热。玩家一代一代成长，而游戏也不断进步。时至今日，战地、荣誉勋章、使命召唤、武装突袭等系列满足了不同口味的 FPS 玩家。

而虚拟军事竞技，则是近些年才逐渐形成的一个游戏圈子，其中 PR:BF2 是当下我认为拟真性与竞技性最为平衡的作品之一。在 PR 中，你可以明显感受到真实战场所带来的种种氛围。在枪林弹雨中奔跑，在炮火中穿行，在一片寂静中埋伏敌人，在枪口瞄准敌人的时候等待队长的指示；你需要掌握各类武器装备的使用、地面空中载具的操作；在不同的战场环境下，或丛林、或山地、或沙漠、或城镇；掌握带队的技巧、战术的运用；掌握各种军事知识，学习各种技战术，而又不断利用这些学到的知识，去获得最终的胜利。

“兵者，国之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。”

战争在人类的历史中扮演着重要的角色，我们希望远离战争，但看似遥远的战争也有可能一触即发。我们希望每一位热衷于 FPS 游戏的朋友都来体验一下 PR 这款游戏，认真的学习和实践，使国内的 PR 战场变得更具水平，提高每一位参与到其中的朋友的军事素养。

=1900=团队成立于 2012 年 12 月 22 日——逝去而重生的日子。凭借着对 Project Reality 的热爱，来自国内各个地方的我们聚集在一起，组成了这样一个特殊的集体。

我们渴望能够培养出更多具有较高战术素养的 FPS 游戏玩家，使国内的 PR 战场环境更具魅力，使每一位参与进来的玩家都能体会到虚拟军事竞技的精彩！

=1900=A（老 A）

---

**=1900=TEAM 官方 QQ 群：190041627**

---

欢迎对 Project Reality 感兴趣的朋友前来讨论。我们会在群里发布更多=1900=团队的作品。