



OBJ Primari (obbligatorio)

Dopo l'attacco a sorpresa delle Forze Armate Irachene tutti i Curdi si sono messi al riparo nel villaggio principale che si trova in una posizione strategica.

Pur di salvare la vita hanno abbandonato una postazione missilistica. Per sicurezza i missili sono stati divisi e conosciamo la posizione di solo uno dei due Quassam presenti in loco.

Nel tentativo di bloccare lo spionaggio del nemico hanno interrotto anche le comunicazioni con l'antenna radio. Il villaggio è accessibile solo dopo aver contrattato l'ingresso col capovillaggio, esso rimane però non conquistabile.

Obj Quassam 1

Nel territorio è stato individuato un missile Quassam recentemente abbandonato dalle forze Curde, costrette alla ritirata dai terroristi iracheni.

Il vostro obiettivo sarà quello di conquistare la zona e renderla sicura al fine di, al momento adatto (una volta ritrovati i codici di lancio) poter spostare il Quassam fino alla rampa di lancio per dare il via alla manovra di lancio /disinnesco.

Sull'obj sarà presente una bandiera che contrassegnerà la detenzione dell'area in questione. Conquistando l'obiettivo dovrete successivamente ruotare la bandiera in modo che mostri il colore della vostra fazione e segnare l'orario esatto di conquista con tanto di nome del caposquadra, solo allora inizierà il conteggio dei minuti di conquista.

Obj Base missilistica

In loco è presente la batteria di lancio missilistico che potrà essere attivata solo alla presenza di almeno uno dei due missili Quassam.

Ulteriori informazioni sulla procedura di lancio/disinnesco, verranno rilasciate più avanti per evitare fughe di informazioni.

Questo obj non assegnerà punteggio vincolato all'orario di conquista bensì, vi permetterà di guadagnare 35 punti per la vostra fazione al lancio

del missile.

La base potrà essere attivata solo due volte nel corso della milsim in quanto una volta interagito con un missile esso non sarà più utilizzabile.

In caso di errore nella procedura di lancio del missile si subirà un malus di 20 punti.

Obj Antenna radio

Un ulteriore punto strategico per i nostri piani è l'antenna radio, anche essa abbandonata dai cittadini Curdi.

Il vostro obiettivo sarà quello di conquistare la zona e renderla sicura.

L'obiettivo della fazione turca sarà di mantenere in funzione l'antenna, mentre quello della fazione Irachena sarà quello di fermarla per interrompere le comunicazioni tra turchi e padroni di casa.

Sull'obj sarà presente una bandiera che contrassegnerà la detenzione dell'area in questione. Conquistando l'obiettivo dovrete successivamente ruotare la bandiera in modo che mostri il colore della vostra fazione e segnare l'orario esatto di conquista con tanto di nome del caposquadra.

Obj Ordigno

Nelle vicinanze del villaggio di Wirpool abbiamo rilevato la presenza di un ordigno artigianale dalle strane fattezze, sembra infatti avere una sorta di sistema di protezione dal disinnescamento.

La bomba è già stata analizzata dall'esperto del villaggio che ha scoperto il codice di disinnescamento della bomba.

Le restanti informazioni per effettuare l'operazione vi verranno fornite successivamente.

Questo obj non assegnerà punteggio vincolato all'orario di conquista bensì, vi permetterà di guadagnare 35 punti per la vostra fazione al lancio/disinnescamento del missile.

In caso di errore nella procedura di disinnescamento dell'ordigno si subirà un malus di 20 punti.

Ogni fazione dovrà (fortemente consigliato) mettere sul campo un team da 2 operatori sniper/spotter che agiranno in totale libertà di movimento.

Lo scopo di questa coppia sarà quello di agire al di fuori dai cruenti scontri a fuoco concentrandosi sulla ricognizione del villaggio, cercando di carpire informazioni e dettagli essenziali per la risoluzione della complessa situazione creatasi.

Le missioni da considerarsi "sniper" sono le seguenti.

- 1) Individuare la locazione dei codici di lancio.
- 2) Individuare la posizione del missile nascosto
- 3) Recon fotografica del villaggio
- 4) Fotografare il leader del villaggio Wirpool in ogni comportamento che potrebbe destabilizzare la sua leadership.
- 5) Non fatevi scoprire, o verrete uccisi (-3pt)
- 6) Potrebbe essere richiesta l'eliminazione del capovillaggio al momento opportuno

Il team sniper dovrà obbligatoriamente essere dotato di almeno una replica bolt action con binocolo/ottica per le recon fotografiche.

Lo spotter potrà invece essere dotato della asg che preferisce.

Ad ogni recon fotografica ottenuta guadagnerete un

bonus di punteggio di 5 punti (inviare foto al 3331196917 per controllo)

Dovendo basare il vostro gioco sul movimento tattico e sul silenzio ogni morte degli sniper causerà un malus di 3 punti)

Obj secondari delle fazioni:

- Instaurare un rapporto di amicizia col capovillaggio e gli abitanti per poter dialogare con loro ed eventualmente chiedere rinforzi o la possibilità di usare l'ospedale del villaggio per la vostra fazione.
- Tentare col supporto degli sniper di destabilizzare il capovillaggio in modo da convincere la popolazione a fidarsi di voi.

L'interpretazione del vostro ruolo sarà fondamentale per lo sviluppo della storia che varierà a seconda delle vostre scelte in-game.