

Find help on the FRENCH REFORGER MOD discord if you need ? Check our progress about this wiki here ?

# Rules

Find the rules and help according to the language you speak

- [EN Rules](#)
- [FR Règles](#)
- [UA правила](#)
- [RU Правила](#)
- [DE Regeln](#)

# EN Rules

## + BASIC RULES

**Respect All Players:** No insults, toxic behavior, or harassment. Show respect to teammates and opponents.

**Fair Play First:** No cheating, glitching, or exploiting bugs. Violations will be punished.

**Team Collaboration Required:** Actively participate with your team by communicating, sharing resources, and working towards objectives.

**Play the Objectives:** Focus on achieving the mission goals instead of camping or avoiding combat.

**No Intentional Teamkilling:** Deliberate friendly fire is forbidden. Report any rule violations immediately.

**Be a Good Player:** Encourage a positive community by helping newcomers, staying constructive, and following the rules.

**Follow Admin Directions:** Admin decisions are final. Respect their authority to ensure a fair and enjoyable experience for everyone.

## + FOR NEW PLAYERS

**Choose a loadout:** Before deployment, you can select a predefined class to be battle-ready as soon as you hit the battlefield.

**Customise your loadout:** Visit the arsenal to customize your loadout. Don't forget to use the Save tab to save your loadout so you can respawn with it.

**XP & Rank:** Earn XP and level up by working as a team and capturing objectives. You can view your level by pressing "J" (default key). Some content will unlock as you achieve higher ranks.

**Vehicule:** Build a depot at the base to access and construct vehicles.

Organize your squad into one vehicle to earn additional transport XP and prevent vehicle spamming.

Lock your vehicle to your squad if needed, especially for helicopters.

**Objectif:** The first army to capture all the points wins the game.

**Need help ?** Don't hesitate to ask for help in-game ! or on the discord

## + **HARDCORE CONFLICT ?**

Thanks to IronBeard this is a new type of conflict with some tweak:

**Restricted 3rd Person:** 3rd person peeking has been disabled for infantry/gunners. Only drivers and pilots can use 3rd person view.

**Preset Loadouts:** Role based loadouts to reduce cognitive load and encourage players to choose less costly kits.

**Loadout Allowances (Rank):** Saving a custom loadout is determined by the total supply value of your kit, which is scaled based on your rank. Increase your rank to save a more expensive custom kit.

**Teamwork XP:** Earn extra XP and rank up faster by completing most tasks in the proximity of a team mate.

**XP Penalty (Death):** To encourage more tactical decisions, players will lose a bit of XP if they die to an enemy. However, that XP is restored if they were near a team mate.

**Scaling Death Respawn Timer:** Each time you are killed, a small amount of time is added to your respawn timer to encourage more tactical decisions. Penalties are reset to 0 if you stay alive beyond the threshold (20 minutes).

**Rank Based Suppression:** Suppression effects have been tweaked from LM suppression and the intensity scales based on player rank. The higher the rank, the lower the effects.

**Death Info Screen:** Get to know who killed you (and other useful tips for the game mode).

**No uncon VON:** Players who are unconscious should not be able to call out enemy locations and status, and is thus disabled.

**Faster Medics + XP:** Anyone who has a Medic Kit within their inventory is considered a medic, and will enjoy double speed for applying bandages, tourniquets, etc. Anyone who heals someone (including enemies) will earn some XP to encourage gameplay.

**Slower ADS Speeds:** The default ADS speed is 0.35 seconds for most weapons. In real life, it takes an average of 1-2 seconds to raise a rifle and obtain an accurate sight picture.

**Shorter Nametag Distance:** To encourage positively identifying targets before engaging, friendly nametag distance has been reduced so players don't learn to use it as a crutch.

**No Killfeed:** Killfeed has been disabled in the fog of war remains in effect.

**Shorter Radio Ranges:** Antenna ranges have been shortened to create more of a defined "front line".

**Frontline Respawn Timer:** Bases that receive enemy radio signal are considered on the front lines, so respawn timers have been increased to spawn at these locations.

**Contested Respawn Timer:** Bases that are under attack have additional time added to the respawn timer to encourage players to spawn elsewhere.

**Supply Capture Time:** Supplies are factored in to the capture time for bases, making it worthwhile for logi runners to keep frontline bases stocked, adding more strategy.

**Slower Strafe Spam:** Strafing speed is unrealistic and been reduced to discourage strafe-spam tactics when engaging enemies.

**Increased Squad Sizes:** Squad sizes have been increased to allow for larger groups to work together and stay together.



# FR Règles

## + RÈGLES DE BASE

**Respectez tous les joueurs** : Pas d'insultes, de comportement toxique ou de harcèlement. Montrez du respect envers vos coéquipiers et vos adversaires.

**Fair-play avant tout** : Pas de triche, de glitch ou d'exploitation de bugs. Les violations seront sanctionnées.

**Collaboration d'équipe obligatoire** : Participez activement avec votre équipe en communiquant, partageant des ressources et travaillant vers les objectifs.

**Jouez les objectifs** : Concentrez-vous sur l'accomplissement des missions plutôt que sur le camping ou l'évitement des combats.

**Pas de tirs amis intentionnels** : Les tirs amis délibérés sont interdits. Signalez immédiatement toute violation des règles.

**Soyez un bon joueur** : Encouragez une communauté positive en aidant les nouveaux joueurs, en restant constructif et en respectant les règles.

**Suivez les directives des administrateurs** : Les décisions des administrateurs sont finales. Respectez leur autorité pour garantir une expérience équitable et agréable pour tous.

---

## + POUR LES NOUVEAUX JOUEURS

**Choisissez un équipement** : Avant le déploiement, vous pouvez sélectionner une classe prédéfinie pour être prêt au combat dès votre arrivée sur le champ de bataille.

**Personnalisez votre équipement** : Visitez l'arsenal pour personnaliser votre équipement. N'oubliez pas d'utiliser l'onglet "Sauvegarder" pour enregistrer votre équipement et le réutiliser après une réapparition.

**XP et Rangs** : Gagnez de l'XP et progressez en travaillant en équipe et en capturant des objectifs. Vous pouvez consulter votre niveau en appuyant sur "J" (touche par défaut). Certains contenus se débloquent avec des rangs plus élevés.

**Véhicules** : Construisez un dépôt à la base pour accéder et fabriquer des véhicules. Organisez votre escouade dans un seul véhicule pour gagner de l'XP de transport supplémentaire et éviter le spam de véhicules.

Verrouillez votre véhicule pour votre escouade si nécessaire, notamment pour les hélicoptères.

**Objectif** : La première armée à capturer tous les points remporte la partie.

**Besoin d'aide ?** N'hésitez pas à demander de l'aide en jeu ou sur le Discord.

---

## **+ CONFLIT HARDCORE ?**

Grâce à IronBeard, voici un nouveau type de conflit avec quelques ajustements :

**Restriction à la vue à la 3e personne** : La vue à la 3e personne est désactivée pour l'infanterie/les tireurs. Seuls les conducteurs et les pilotes peuvent l'utiliser.

**Équipements prédéfinis** : Des équipements basés sur les rôles pour réduire la charge cognitive et encourager les joueurs à choisir des kits moins coûteux.

**Enregistrement des équipements (par rang)** : La sauvegarde d'un équipement personnalisé dépend de la valeur totale en ressources de votre kit, qui est ajustée selon votre rang. Augmentez votre rang pour enregistrer un kit plus coûteux.

**XP de travail d'équipe** : Gagnez de l'XP supplémentaire et progressez plus rapidement en accomplissant des tâches près d'un coéquipier.

**Pénalité d'XP (mort)** : Pour encourager des décisions plus tactiques, une petite quantité d'XP est perdue en cas de mort par un ennemi. Toutefois, cet XP est restauré si vous étiez proche d'un coéquipier.

**Temps de réapparition évolutif** : À chaque mort, un peu de temps est ajouté à votre délai de réapparition pour encourager des décisions plus réfléchies. Les pénalités sont remises à zéro si vous restez en vie au-delà du seuil (20 minutes).

**Suppression basée sur le rang** : Les effets de suppression ont été ajustés et leur intensité varie selon le rang du joueur. Plus le rang est élevé, moins les effets sont intenses.

**Écran d'info de mort** : Découvrez qui vous a tué (ainsi que d'autres astuces utiles pour le mode de jeu).

**Pas de VON inconscient** : Les joueurs inconscients ne peuvent pas signaler les emplacements des ennemis, cette fonctionnalité est désactivée.

**Médics plus rapides + XP** : Toute personne avec un kit médic bénéficie d'une vitesse doublée pour appliquer des bandages, garrots, etc. Les joueurs qui soignent quelqu'un (y compris des ennemis) gagnent de l'XP pour encourager ce type de jeu.

**Vitesse ADS réduite** : La vitesse ADS par défaut est de 0,35 seconde pour la plupart des armes. Dans la réalité, il faut entre 1 et 2 secondes pour lever un fusil et obtenir une visée précise.

**Distance réduite des noms d'alliés** : Pour encourager l'identification visuelle des cibles, la distance d'affichage des noms d'alliés a été réduite.

**Pas de killfeed** : Le killfeed est désactivé et le brouillard de guerre reste en place.

**Portée radio réduite** : Les portées des antennes ont été raccourcies pour créer une "ligne de

front" définie.

**Temps de réapparition en première ligne** : Les bases recevant un signal radio ennemi sont considérées comme en première ligne, et le temps de réapparition y est augmenté.

**Temps de réapparition contesté** : Les bases attaquées voient leur temps de réapparition allongé pour inciter les joueurs à réapparaître ailleurs.

**Temps de capture des ressources** : Les ressources influencent le temps de capture des bases, ce qui encourage les ravitailleurs à maintenir les bases en première ligne approvisionnées, ajoutant ainsi une dimension stratégique.

**Réduction des spams de strafe** : La vitesse de déplacement latéral a été réduite pour décourager les tactiques de spam lors des engagements.

**Augmentation de la taille des escouades** : Les escouades sont plus grandes pour permettre à de grands groupes de mieux coopérer et rester ensemble.

---

# UA правила

## + ОСНОВНІ ПРАВИЛА

**Поважайте всіх гравців:** Жодних образ, токсичної поведінки чи переслідувань. Проявляйте повагу до товаришів по команді та супротивників.

**Чесна гра передусім:** Жодного шахрайства, використання багів чи експлоїтів. Порушення будуть каратися.

**Обов'язкова командна співпраця:** Активно беріть участь у командній роботі: спілкуйтесь, діліться ресурсами та працюйте над досягненням цілей.

**Грайте на цілі:** Зосереджуйтеся на виконанні місії, а не на кемпінгу чи уникненні бою.

**Заборонено навмисне вбивство союзників:** Умисний вогонь по союзниках заборонений. Негайно повідомляйте про порушення правил.

**Будьте хорошим гравцем:** Підтримуйте позитивну атмосферу, допомагайте новачкам, залишайтеся конструктивними та дотримуйтеся правил.

**Дотримуйтеся вказівок адміністраторів:** Рішення адміністраторів є остаточними.

Поважайте їхню владу для забезпечення чесного та приємного ігрового досвіду для всіх.

---

## + ДЛЯ НОВАЧКІВ

**Обирайте спорядження:** Перед розгортанням ви можете вибрати заздалегідь визначений клас, щоб бути готовими до бою одразу на полі бою.

**Налаштуйте своє спорядження:** Відвідайте арсенал, щоб налаштувати спорядження. Не забудьте використати вкладку "Зберегти", щоб зберегти його для повторного використання після відродження.

**Досвід та ранги:** Заробляйте досвід (XP) і підвищуйте свій ранг, працюючи в команді та захоплюючи об'єкти. Ви можете переглянути свій рівень, натиснувши "J" (клавша за замовчуванням). Деякий контент відкривається із підвищенням рангу.

**Транспорт:** Побудуйте депо на базі, щоб отримати доступ до транспортних засобів та їх створення.

Організуйте свою команду в одному транспортному засобі, щоб заробити додатковий досвід транспортування та уникнути надмірного використання техніки.

За необхідності заблокуйте транспортний засіб для своєї команди, особливо для гелікоптерів.

**Мета:** Перша армія, яка захопить усі точки, виграє гру.

**Потрібна допомога?** Не соромтеся запитувати про допомогу в грі або на Discord.

---

## + ХАРДКОРНИЙ КОНФЛІКТ?

Завдяки IronBeard представлено новий тип конфлікту з деякими змінами:

**Обмеження камери від третьої особи:** Вид від третьої особи відключений для піхоти/стрільців. Лише водії та пілоти можуть використовувати цю функцію.

**Попередньо визначені спорядження:** Спорядження на основі ролей для зменшення когнітивного навантаження та заохочення гравців вибирати менш дорогі комплекти.

**Дозволи на спорядження (за рангом):** Збереження налаштованого спорядження залежить від загальної вартості комплекту, що масштабується відповідно до рангу.

Підвищуйте ранг, щоб зберегти дорожчі комплекти.

**Досвід командної роботи:** Отримуйте додатковий досвід та швидше підвищуйте ранг, виконуючи завдання поблизу товаришів по команді.

**Штраф за смерть (XP):** Щоб заохотити тактичні рішення, гравці втрачають невелику кількість досвіду в разі смерті від ворога. Однак цей досвід відновлюється, якщо ви були поруч із товаришем по команді.

**Збільшений час відродження:** З кожною смертю додається трохи часу до відродження, щоб стимулювати обережніші рішення. Штрафи скидаються, якщо ви залишаєтеся живим більше 20 хвилин.

**Пригнічення за рангом:** Ефекти пригнічення адаптовані, а їх інтенсивність залежить від рангу гравця. Чим вищий ранг, тим менший ефект.

**Екран інформації про смерть:** Дізнайтеся, хто вас убив (та інші корисні підказки щодо режиму гри).

**Без голосового чату для непритомних:** Гравці, які втратили свідомість, не можуть повідомляти про місцезнаходження ворогів, тому ця функція відключена.

**Швидші медики + XP:** Кожен, хто має аптечку, вважається медиком і може використовувати її вдвічі швидше. Лікування гравців (включаючи ворогів) приносить XP, заохочуючи до такого типу гри.

**Знижена швидкість прицілювання (ADS):** За замовчуванням швидкість ADS становить 0,35 секунди для більшості видів зброї. У реальному житті підняття гвинтівки для точної наводки займає в середньому 1-2 секунди.

**Скорочена дистанція імен товаришів:** Для заохочення візуальної ідентифікації цілей відстань відображення імен союзників зменшена.

**Відсутність списку вбивств:** Інформація про вбивства відключена, а туман війни залишається активним.

**Скорочений діапазон радіо:** Діапазон роботи антен зменшений для створення більш визначеної «лінії фронту».

**Час відродження на передовій:** Бази, які отримують радіосигнал ворога, вважаються передовими, тому час відродження на них збільшено.

**Час відродження під час нападу:** Бази, що перебувають під атакою, мають додатковий час відродження, щоб стимулювати відродження в інших місцях.

**Час захоплення ресурсів:** Ресурси враховуються у часі захоплення баз, що заохочує забезпечення передових баз, додаючи більше стратегії.

**Зменшення спау стрейфу:** Швидкість руху боком зменшена, щоб знеохотити тактики спау під час бою.

**Збільшення розміру команд:** Розмір команд збільшений, щоб дозволити великим групам ефективніше працювати разом.

---

# RU Правила

Voici la traduction en russe tout en conservant la même mise en page :

---

## + ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

**Уважайте всех игроков:** Никаких оскорблений, токсичного поведения или преследования.

Проявляйте уважение к своим товарищам по команде и противникам.

**Честная игра превыше всего:** Запрещены читерство, использование багов и эксплойтов.

Нарушения будут наказываться.

**Обязательное сотрудничество в команде:** Активно участвуйте в командной работе:

общайтесь, делитесь ресурсами и работайте над достижением целей.

**Играйте на цели:** Сосредоточьтесь на выполнении задач миссии, а не на кемпинге или

избегании боев.

**Запрещено намеренное убийство союзников:** Намеренный огонь по своим строго

запрещен. Немедленно сообщайте о нарушениях правил.

**Будьте хорошим игроком:** Способствуйте созданию позитивного сообщества, помогайте

новичкам, оставайтесь конструктивными и следуйте правилам.

**Соблюдайте указания администраторов:** Решения администраторов являются

окончательными. Уважайте их авторитет для обеспечения честного и приятного игрового

опыта для всех.

---

## + ДЛЯ НОВЫХ ИГРОКОВ

**Выберите снаряжение:** Перед началом миссии вы можете выбрать заранее определенный класс, чтобы быть готовым к бою.

**Настройте своё снаряжение:** Посетите арсенал, чтобы настроить снаряжение. Не

забудьте использовать вкладку "Сохранить", чтобы сохранить его для повторного

использования после возрождения.

**Опыт и ранги:** Зарабатывайте опыт (XP) и повышайте свой ранг, работая в команде и

захватывая цели. Ваш уровень можно посмотреть, нажав "J" (по умолчанию). Некоторые

элементы контента открываются с повышением ранга.

**Транспорт:** Постройте депо на базе, чтобы получить доступ к технике и её созданию.

Организируйте свою команду в одном транспортном средстве, чтобы заработать дополнительный опыт за транспортировку и избежать спама техники.

При необходимости заблокируйте транспорт для своей команды, особенно вертолеты.

**Цель:** Первая армия, которая захватит все точки, выигрывает матч.

**Нужна помощь?** Не стесняйтесь просить помощи в игре или на Discord.

---

## + ХАРДКОРНЫЙ КОНФЛИКТ?

Благодаря IronBeard представлен новый тип конфликта с некоторыми изменениями:

**Ограничение камеры от третьего лица:** Вид от третьего лица отключён для пехоты и стрелков. Использовать его могут только водители и пилоты.

**Предустановленные снаряжения:** Ролевые снаряжения для снижения когнитивной нагрузки и поощрения выбора менее затратных комплектов.

**Доступ к снаряжению (по рангу):** Возможность сохранять пользовательское снаряжение зависит от общей стоимости комплекта, которая масштабируется в зависимости от ранга. Повышайте ранг, чтобы сохранять более дорогое снаряжение.

**Опыт командной работы:** Зарабатывайте дополнительный опыт и быстрее повышайте ранг, выполняя задачи вблизи союзников.

**Штраф за смерть (XP):** Чтобы поощрять более тактические решения, игроки теряют небольшое количество опыта в случае смерти от врага. Однако этот опыт восстанавливается, если вы были рядом с союзником.

**Увеличенное время возрождения:** С каждой смертью немного увеличивается время возрождения, чтобы стимулировать более обдуманные решения. Штрафы сбрасываются, если вы остаётесь живым более 20 минут.

**Подавление по рангу:** Эффекты подавления изменены, и их интенсивность зависит от ранга игрока. Чем выше ранг, тем меньше эффект.

**Экран информации о смерти:** Узнайте, кто вас убил (и получите другие полезные подсказки о режиме игры).

**Отключён голос для бессознательных:** Игроки, находящиеся без сознания, не могут сообщать о местоположении врагов, и эта функция отключена.

**Быстрее медики + опыт:** Любой игрок с медицинским комплектом считается медиком и может лечить в два раза быстрее. Лечение союзников (и врагов) приносит опыт, поощряя такой геймплей.

**Снижена скорость прицеливания (ADS):** По умолчанию скорость ADS составляет 0,35 секунды для большинства видов оружия. В реальной жизни поднятие оружия для точного

прицеливания занимает 1–2 секунды.

**Сокращена дистанция отображения имен союзников:** Чтобы поощрять визуальную идентификацию целей, расстояние отображения имен союзников уменьшено.

**Отключён фид убийств:** Фид убийств отключён, а эффект тумана войны остаётся активным.

**Сокращён радиус действия радио:** Дальность работы антенн уменьшена для создания более чёткой линии фронта.

**Время возрождения на передовой:** Базы, находящиеся под вражеским радиосигналом, считаются передовой, поэтому время возрождения там увеличено.

**Время возрождения при атаке:** Базы, находящиеся под атакой, имеют увеличенное время возрождения, чтобы стимулировать возрождение в других местах.

**Время захвата ресурсов:** Ресурсы влияют на время захвата баз, что побуждает снабженцев поддерживать передовые базы, добавляя больше стратегии.

**Снижение спама стрейфов:** Скорость бокового перемещения уменьшена, чтобы предотвратить тактику спама при столкновениях.

**Увеличение размера отрядов:** Размер отрядов увеличен, чтобы позволить большим группам более эффективно работать вместе.

---

# DE Regeln

## + GRUNDREGELN

**Respektiere alle Spieler:** Keine Beleidigungen, toxisches Verhalten oder Belästigungen. Zeige Respekt gegenüber deinen Teamkollegen und Gegnern.

**Fairplay an erster Stelle:** Kein Cheaten, Glitchen oder Ausnutzen von Bugs. Verstöße werden bestraft.

**Teamzusammenarbeit erforderlich:** Beteilige dich aktiv am Teamspiel, indem du kommunizierst, Ressourcen teilst und auf gemeinsame Ziele hinarbeitest.

**Siehe die Ziele:** Konzentriere dich auf das Erreichen der Missionsziele, anstatt zu campen oder Kämpfen auszuweichen.

**Kein absichtliches Teamkillen:** Vorsätzliche Angriffe auf Teamkollegen sind verboten. Melde Regelverstöße umgehend.

**Sei ein guter Spieler:** Fördere eine positive Community, hilf neuen Spielern, bleib konstruktiv und halte dich an die Regeln.

**Befolge die Anweisungen der Admins:** Die Entscheidungen der Admins sind endgültig. Respektiere ihre Autorität, um ein faires und angenehmes Spielerlebnis für alle zu gewährleisten.

---

## + FÜR NEUE SPIELER

**Wähle eine Ausrüstung:** Vor der Entsendung kannst du eine vordefinierte Klasse auswählen, um sofort einsatzbereit zu sein.

**Passe deine Ausrüstung an:** Besuche das Arsenal, um deine Ausrüstung individuell anzupassen. Vergiss nicht, die "Speichern"-Option zu nutzen, damit du nach dem Respawn deine Konfiguration beibehalten kannst.

**XP und Rang:** Verdiane XP und steige im Rang auf, indem du im Team arbeitest und Ziele erobert. Deinen Rang kannst du mit der Taste "J" (Standard) einsehen. Bestimmte Inhalte werden mit höheren Rängen freigeschaltet.

**Fahrzeuge:** Baue ein Depot in der Basis, um Fahrzeuge zugänglich zu machen und herzustellen. Organisiere dein Team in einem Fahrzeug, um zusätzliche Transport-XP zu verdienen und Fahrzeug-Spamming zu vermeiden.

Sperre dein Fahrzeug für dein Team, insbesondere bei Helikoptern.

**Ziel:** Die erste Armee, die alle Punkte erobert, gewinnt das Spiel.

**Braucht ihr Hilfe?** Zögere nicht, im Spiel oder auf Discord um Hilfe zu bitten.

---

### + **HARDCORE-KONFLIKT?**

Dank IronBeard gibt es einen neuen Konflikttyp mit folgenden Anpassungen:

**Eingeschränkte 3rd-Person-Sicht:** Die Third-Person-Sicht ist für Infanterie und Schützen deaktiviert. Nur Fahrer und Piloten können sie nutzen.

**Vordefinierte Loadouts:** Rollenbasierte Loadouts, um die kognitive Belastung zu reduzieren und die Wahl kostengünstigerer Kits zu fördern.

**Loadout-Beschränkungen (nach Rang):** Das Speichern eines benutzerdefinierten Loadouts hängt von den Gesamtkosten deines Kits ab, die sich nach deinem Rang richten. Erhöhe deinen Rang, um teurere Kits zu speichern.

**Teamwork-XP:** Verdiane zusätzliche XP und steigere deinen Rang schneller, indem du Aufgaben in der Nähe von Teamkollegen ausführst.

**XP-Strafe bei Tod:** Um taktischere Entscheidungen zu fördern, verlieren Spieler bei einem Tod durch einen Feind etwas XP. Dieses XP wird wiederhergestellt, wenn du dich in der Nähe eines Teamkollegen befandest.

**Ansteigende Respawn-Zeit:** Bei jedem Tod wird deine Respawn-Zeit etwas verlängert, um überlegteres Handeln zu fördern. Strafen werden zurückgesetzt, wenn du länger als 20 Minuten überlebst.

**Rangabhängige Unterdrückung:** Die Effekte von Unterdrückungsfeuer wurden angepasst, und ihre Intensität hängt vom Rang des Spielers ab. Höhere Ränge haben geringere Auswirkungen.

**Todes-Info-Bildschirm:** Erfahre, wer dich getötet hat (und erhalte weitere nützliche Hinweise für den Spielmodus).

**Kein Voice-Chat bei Bewusstlosigkeit:** Spieler, die bewusstlos sind, können keine Feindpositionen melden. Diese Funktion ist deaktiviert.

**Schnellere Sanitäter + XP:** Jeder, der ein Sanitäter-Kit besitzt, gilt als Sanitäter und kann doppelt so schnell heilen. Das Heilen von Spielern (auch Feinden) bringt XP und fördert diesen Spielstil.

**Langsameres Zielen (ADS):** Die Standard-ADS-Geschwindigkeit beträgt 0,35 Sekunden für die meisten Waffen. Im echten Leben dauert es 1-2 Sekunden, ein Gewehr hochzuheben und ein genaues Zielbild zu erhalten.

**Reduzierte Namensschildreichweite:** Um die visuelle Identifizierung von Zielen zu fördern, wurde die Distanz für die Anzeige von Verbündeten-Namensschildern verringert.

**Kein Killfeed:** Der Killfeed ist deaktiviert, der "Nebel des Krieges" bleibt aktiv.

**Kürzere Funkreichweiten:** Die Reichweite der Antennen wurde verkürzt, um eine klar definierte

"Frontlinie" zu schaffen.

**Respawn-Zeit an der Frontlinie:** Basen, die feindliche Funksignale empfangen, gelten als Frontlinie, daher ist die Respawn-Zeit dort erhöht.

**Respawn-Zeit bei Angriffen:** Angegriffene Basen haben verlängerte Respawn-Zeiten, um Spieler dazu zu ermutigen, sich woanders wiederzubeleben.

**Eroberungszeit für Vorräte:** Vorräte beeinflussen die Eroberungszeit von Basen, was Logistikläufer dazu anregt, die Frontbasen versorgt zu halten und mehr Strategie hinzuzufügen.

**Langsamere Seitwärtsbewegung:** Die Seitwärtsbewegungsgeschwindigkeit wurde reduziert, um Spam-Taktiken im Kampf zu verhindern.

**Größere Truppengrößen:** Die Truppengrößen wurden erhöht, damit größere Gruppen besser zusammenarbeiten können.

---