

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.

Spiele 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.

Revision #1

Created 2024-12-16 15:42:07 UTC by Benjamin

Updated 2024-12-16 15:43:25 UTC by Benjamin