

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

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.

Revision #2

Created 2024-12-16 15:21:39 UTC by Benjamin

Updated 2024-12-16 15:22:55 UTC by Benjamin