

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

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. Организуйте 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.

Revision #1

Created 2024-12-16 15:26:36 UTC by Benjamin

Updated 2024-12-16 15:26:47 UTC by Benjamin