

# 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:** Зосереджуйтесь на виконанні місій, 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 дотримуйтесь правил.

**Дотримуйтесь 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" (клавiша 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.

---

Revision #1

Created 2024-12-16 15:23:00 UTC by Benjamin

Updated 2024-12-16 15:25:10 UTC by Benjamin