

# Mise a jour - 2.0.3072

## Mise a jour - 2.0.3072

05-07-2023

Statistiques : 714 fichiers modifiés, 10 463 lignes de code écrites, 3 717 lignes de code supprimées.

### ☐ Corrections

- Nous avons modifié les différentes conditions météorologiques disponibles dans chaque zone. Désormais, la pluie n'apparaîtra plus dans le nord de Los Santos.
- Les membres du staff ne seront plus fouillables par les joueurs et ne recevront plus automatiquement de salaire de la part des entreprises à partir de maintenant.
- Nous avons corrigé un problème bloquant qui empêchait les joueurs n'ayant aucune tenue de pouvoir en sauvegarder une. Dorénavant, cela est possible.
- Nous avons désactivé la fonctionnalité qui permettait aux joueurs de contourner leur blocage à l'hôpital en acceptant ou en envoyant une demande d'animation partagée.
- Nous avons corrigé un problème lié à la station-service et à l'hélicoptère/avion.
- Désormais, lors d'un wipe roleplay, les personnalisations des véhicules seront correctement réinitialisées, à l'exception des éléments personnalisés achetés en boutique tels que les plaques personnalisées et les couleurs caméléon.
- Nous avons corrigé un problème lié à l'expiration des VIP.
- Correction de plusieurs problèmes liés au nombre de personnes en service lorsqu'elles étaient licenciées de l'entreprise alors qu'elles étaient encore en service.
- Dorénavant, vous gagnez de l'expérience lors de vos sessions de farming dans les métiers de mineur et de GOpstal.
- Nous avons corrigé un problème qui posait des difficultés lors du pilotage des avions/hélicoptères via le pavé numérique et les raccourcis d'armes.

### ✎ Modifications

- Nous avons modifié le système de suppression des objets illicites des coffres des véhicules pour les métiers qui possèdent cette fonctionnalité. Désormais, au lieu d'être supprimés définitivement, les objets illicites retirés seront transférés dans le coffre du métier et pourront être réutilisés par les différentes forces de l'ordre pour organiser des convois incluant le contenu de leurs saisies.
- Les métiers disposant de la fonctionnalité de fouiller le coffre du véhicule verront désormais les objets contenus dans un véhicule directement depuis l'interface de

l'inventaire. Nous avons oublié de retravailler l'aspect visuel de cette fonctionnalité.

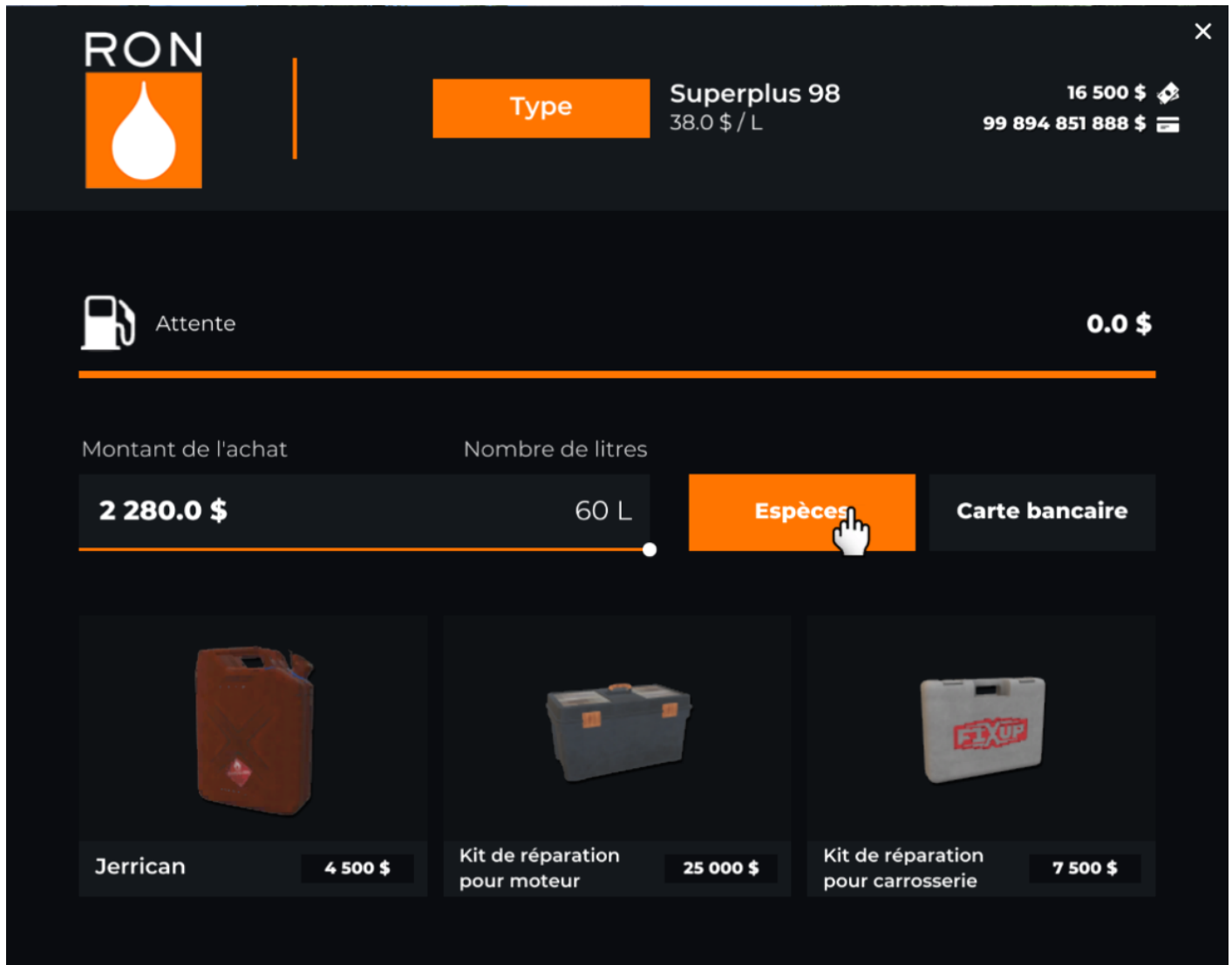
- Nous avons décidé d'effacer tous les niveaux de PPA afin de le restructurer différemment et de l'utiliser de manière différente dans le jeu.
- Pour des raisons de réalisme, nous avons décidé de réduire drastiquement la durabilité des rotors des hélicoptères. Désormais, si vous heurtez un arbre ou tout autre obstacle avec l'hélice de votre hélicoptère, celle-ci se cassera.
- Nous avons restreint la possibilité de passer des appels aux services médicaux d'urgence (EMS) lorsque vous avez un report en attente. De même, vous ne pourrez plus soumettre de report si vous avez un appel EMS concernant votre réanimation en attente.
- Nous avons mis à jour notre outil de manipulation des véhicules sur le serveur. Désormais, un fondateur pourra définir si une voiture est électrique ou non sans avoir besoin de l'aide des développeurs.
- Désormais, pour tous les véhicules d'entreprise en dehors de ceux du LSPD, du BCSO et du LSMC, l'achat de carburant sera automatiquement facturé à l'entreprise plutôt qu'au joueur. Pour les métiers publics, le gouvernement continuera de prendre en charge les frais de carburant
- Si un EMS se trouve à proximité de vous, vous ne pourrez plus réapparaître à l'hôpital. Vous devrez obligatoirement attendre la réanimation de l'EMS afin de prévenir les abus de respawn à l'hôpital dans le but d'éviter les scènes RP
- Nous avons retravaillé l'interface et la consommation des véhicules électriques. Désormais, les voitures électriques auront une autonomie et devront être chargées aux bornes spécifiques pour pouvoir continuer à rouler. En ce qui concerne la consommation électrique, celle-ci diffère des voitures à moteur thermique afin de rendre les choses plus équitables pour les modèles électriques.
- Nous avons modifié le contenu des armes disponibles à l'Amunation.
- Désormais, tous les véhicules possèdent des quantités différentes de carburant. Cependant, pour des raisons de simplicité, nous avons mis à jour la quantité maximale de carburant dans les voitures en fonction de leur "classe". Voici la liste des classes et de leur quantité maximale de carburant. Nous avons donc profité de cette occasion pour remplir le réservoir de carburant à sa capacité maximale dans tous les véhicules appartenant aux joueurs, entreprises et organisations.
- Les stations-service ont subi une refonte majeure. Voici les changements : dorénavant, lorsque vous ajouterez X litres de carburant dans votre voiture, cela prendra X temps. Plus vous ajouterez de litres dans votre voiture, plus cela prendra de temps. Cela est dû à l'ajout de récepteurs dynamiques pour chaque véhicule. Si vous souhaitez remplir uniquement une partie de votre réservoir, vous pouvez le faire facilement grâce à la nouvelle interface. De plus, nous avons séparé les stations-service électriques des stations-service classiques pour des raisons de logique et de réalisme.
- Nous avons modifié la manière dont les icônes des stations-service pour les hélicoptères, avions et bateaux sont affichées sur la carte. En effet, lorsque vous n'êtes pas à bord d'un hélicoptère, d'un avion ou d'un bateau, les stations-service correspondantes ne seront pas visibles sur la carte. Nous estimons en effet qu'elles ne sont utiles que si vous êtes le conducteur de l'un de ces moyens de transport.
- Lorsque vous achèterez ou recevrez une arme via la boutique, une quantité de 150 balles sera ajoutée à votre inventaire. Par la suite, vous devrez vous rendre à l'armurerie pour acheter vos munitions.

## ▣ Ajouts

- Nous avons implémenté une fonctionnalité de "Bring Back" pour notre équipe staff, lorsqu'ils vous téléporteront, ils pourront vous replacer à votre position précédente.
- Nous avons intégré une fonctionnalité permettant au staff de vous envoyer des messages
- Nous avons intégré un outil qui permet au fondateur du projet d'éditer en temps réel différentes variables d'environnement liées aux armes. Par exemple, le recul des armes peut être modifié en temps réel par les fondateurs si ces valeurs ne sont pas correctes. Par ailleurs, nous avons également réintégré le recul des armes.
- Nous avons intégré un système de bracelets électroniques pour différents métiers nécessitant cette fonctionnalité. Cet ajout est géré via deux nouvelles permissions pour les employeurs. La première concerne l'attribution et la gestion des bracelets actifs, tandis que la seconde permet de visualiser sur la carte les individus portant un bracelet actif. Cela permet aux membres ayant la permission de voir les bracelets actifs de prévisualiser en semi temps réel les joueurs portant un bracelet, avec un délai de mise à jour de 7 à 9 secondes.
- Nous avons intégré les positions des hélipads sur la carte afin de faciliter l'atterrissage des pilotes d'hélicoptère sans nécessiter une connaissance précise de leur localisation. Ces positions seront affichées uniquement lorsque vous piloterez un hélicoptère et disparaîtront dès que vous quitterez le véhicule.
- Ajout d'un nouveau système permettant d'effectuer des échanges entre les joueurs de façon sécurisée pour éviter les arnaques.
- Nous avons intégré un système attribuant des objets aux joueurs lors de leur prise de service, car avec l'arrivée des munitions, nous ne pouvons pas nous permettre de laisser les forces de l'ordre sans défense. Cependant, je tiens à préciser que tous les objets obtenus lors d'une prise de service sont attachés à cette prise de service et donc non échangeables, tout comme les armes de service. Il est inutile de braquer les policiers à répétition pour voler leurs munitions. Par la même occasion, nous en profitons pour ajouter certains utilitaires tels que des parachutes pour les forces de l'ordre, etc.
- Nous avons intégré la mesure de latence entre le serveur et le client pour tous les joueurs afin de permettre au personnel de savoir si un joueur simule ou non des "lags". Cette information est affichée au-dessus de votre tête pour tous nos membres du staff.
- Afin de célébrer comme il se doit la fête nationale française, nous avons intégré dans nos supérettes l'achat d'un feu d'artifice personnalisable selon vos envies. Cependant, veuillez noter que sa durée est limitée et qu'il disparaîtra lors de la prochaine mise à jour. Néanmoins, il restera utilisable.
- Nous avons intégré la possibilité pour le gérant légal et illégal de choisir le PED souhaité.
- Nous avons intégré l'achat de munitions chez Ammunition. Chaque personne pourra acheter jusqu'à 30 munitions de chaque type d'arme par jour
- Finies les balles infinies et bienvenue au réalisme avec l'arrivée des munitions ! Que dire de plus ? Dorénavant, vous devrez vous munir de munitions pour recharger vos armes.

# ☐☐ Changements fondamentaux.

## Station Service



Comme vous l'avez lu précédemment, nous avons apporté des modifications majeures à l'ensemble des stations-service. Cependant, ces changements ne se limitent pas aux stations-service.

L'introduction de réservoirs de carburant dynamiques (avec des quantités variables) rendra l'expérience de jeu plus réaliste et immersive pour toutes les scènes de jeu de rôle.

De plus, la nouvelle fonctionnalité de remplissage dynamique constitue également un changement majeur.

En effet, il faudra dorénavant 1,4 seconde pour remplir un litre de carburant dans un véhicule, ce qui signifie que plus vous ajouterez de carburant, plus le temps de remplissage sera long !

## ☐☐ MUNITIONS AU MAX !



L'arrivée des munitions représente un changement majeur dans la philosophie et le fonctionnement des organisations et des activités.

Ce changement est principalement motivé par une volonté accrue de réalisme, car les balles ne tombent pas du ciel ! Cependant, cela crée de nouvelles opportunités commerciales pour le développement des organisations criminelles à travers Los Santos et Cayo Perico.

L'intégration des munitions est également un choix stratégique visant à limiter les combats non nécessaires, ce qui réduit le nombre de demandes adressées au staff pour des réanimations.

Pour simplifier, les combats auront désormais une autre issue possible : soit l'élimination de l'organisation adverse, soit le manque de munitions. Cela exigera une préparation et des efforts accrus pour maintenir votre emprise sur tout Los Santos !

## ☐☐Système d'échange sécurisé





Nous sommes heureux de vous annoncer l'intégration d'un tout nouveau système d'échange sécurisé

Désormais, tout échange effectué par le biais de ce système bénéficiera d'une protection accrue, vous permettant de négocier et de conclure des transactions en toute confiance. Ce système garantit la sécurité de vos objets précieux, évitant ainsi tout risque de fraude ou de perte lors des échanges entre les joueurs.

Il est important de souligner que tout échange qui ne passera pas par ce système sécurisé ne sera pas remboursable. Nous mettons en place cette mesure afin de protéger les joueurs contre les tentatives d'escroquerie et d'assurer une expérience de jeu équitable pour tous.

Nous encourageons tous les joueurs à utiliser exclusivement ce système d'échange pour leurs transactions. Cela garantira non seulement votre sécurité, mais également celle de la communauté dans son ensemble. En adoptant cette approche, nous créons un environnement de jeu fiable et transparent.

Revision #2

Created 5 July 2023 13:39:48 by Baphomet

Updated 12 October 2024 14:42:09 by Baphomet