

Mise a jour - 2.0.3298

Mise a jour - 2.0.3298

05-09-2023

Ce devblog marque la fin des vacances ?? ! Nous retournons désormais à un rythme de développement accru et performant. De belles surprises et un contenu toujours plus exceptionnel vous attendent Restez attentifs ?

? Corrections

- Lorsque votre moteur est coupé, votre véhicule ne consommera désormais plus d'essence.
- Désormais, lorsque vous êtes mort, votre faim et votre soif ne se décrémentent plus.
- Il est désormais impossible pour les forces de l'ordre ou les métiers ayant des armes de service de manipuler les accessoires. Cela crée un problème qui empêchait la réception d'une arme avec les accessoires.
- Nous avons corrigé un problème survenu lors de la réception des récompenses de braquage, qui était impossible lorsque vous n'aviez pas suffisamment de place sur vous.
- Nous avons corrigé un problème lié à la possibilité de 'farmer' sur certaines activités lorsque vous étiez mort ou dans le coma. Désormais, cela n'est plus possible.
- Nous avons résolu un problème qui empêchait les gérants d'accéder à et de naviguer correctement à travers la liste des compagnies.

?? Modifications

- Nous avons modifié le système de probabilité de réussite lors du crochetage des véhicules, réduisant ainsi les chances de succès. Par la même occasion, nous avons ajusté la durabilité de l'objet, qui est passée de 25 à 5. Désormais, cet objet vous permet de crocheter les portes des villas fermées via le menu contextuel en cliquant sur une porte.
- Nous avons modifié la quantité de points de vie que le bandage restaure lors de son utilisation. Désormais, il redonne davantage de vie.
- Pour rendre l'expérience de l'inventaire plus interactive, nous avons intégré un contexte d'affichage de certains éléments disponibles sur vos objets. Par exemple, si vous n'avez pas d'accessoire sur votre arme, l'option "manipuler les accessoires" ne sera pas visible. Si votre arme ne contient pas de balles, l'option "décharger les munitions" ne s'affichera pas. Cette approche est appliquée à de nombreux objets afin d'améliorer l'ergonomie des interactions au sein de l'inventaire.
- Pour des raisons de cohérence en jeu de rôle (roleplay), nous avons remplacé le terme 'mort' par 'état critique'.

- Nous avons retravaillé les notifications concernant la disponibilité des entreprises.
- Nous avons considérablement optimisé la manière dont les données sont transmises au sac.
- Désormais, si vous donnez un objet à une personne qui ne peut pas le porter en raison de son poids, mais qui possède un sac avec de l'espace disponible, l'objet sera automatiquement placé dans son sac.
- Nous avons supprimé la limite d'objets sur la carte pour les joueurs ayant le niveau VIP le plus élevé.

? Ajouts

- Nous avons ajouté du texte en 3D lors de la déconnexion du joueur, indiquant la raison et l'ID du personnage du joueur, afin de faciliter la communication avec le staff en cas de refus de scène ou autres situations.
- Nous avons intégré un nouvel item qui permettra de réanimer un joueur s'il est au sol.
- Nous avons intégré la possibilité de fermer votre demande d'assistance si vous n'en avez plus la nécessité. Pour ce faire, il vous suffira d'utiliser le menu contextuel et de cliquer sur le bouton qui s'affichera lors de la création de votre demande d'assistance.
- Nous avons intégré la possibilité de décharger les munitions de vos armes lorsqu'elles sont chargées.
- Nous avons intégré la consommation d'alcool et ses effets associés afin de procurer davantage de réalisme

Révision #7

Créé 2023-09-05 01:51:08 CEST par Baphomet

Mis à jour 2025-10-12 03:26:38 CEST par Baphomet