

Mise a jour - 2.0.3500



Mise a jour - 2.0.3500

Informations

Nous avons décidé de changer à nouveau la direction artistique du serveur dans le but d'améliorer la convivialité. Nous avons pris en compte vos retours très négatifs concernant notre ancienne direction artistique, et nous espérons que celle-ci vous plaira.

Cette mise à jour apportera son lot de modifications importantes aux divers règlements de Sensivity, tant du côté légal que du côté illégal. Nous vous informerons dans les différents secteurs, qu'ils soient légaux ou illégaux, dès que les modifications du règlement seront appliquées.

☐ Corrections

- Désormais, lorsque votre arme atteint 0 munitions dans le chargeur, celle-ci ne se range plus automatiquement.
- Correction d'un souci avec la prise de service lors d'une déconnexion simultanée.
- Nous avons résolu un problème lié aux messages d'entreprise pour la LSPD et la BCSO, qui utilisaient l'ancien système de notifications et ne s'affichaient donc pas correctement.
- Correction d'un problème sur les notifications d'annonce qui les empêchait de s'afficher si plusieurs étaient envoyées avec un petit intervalle, désormais, elles sont dans une file d'attente.

- Nous avons corrigé un problème d'actualisation survenant lorsque qu'un joueur était expulsé ou quittait un métier / une organisation, pour l'information de notre équipe.
- Nous avons corrigé un problème lié à l'expulsion des membres via le menu dédié de l'organisation/entreprise. Lorsque le membre était licencié, le menu indiquait une erreur survenue ; ce n'est désormais plus le cas.
- Correction d'un problème de collision avec les entités affichées dans l'inventaire.
- Nous avons appliqué un correctif (en attente de retour d'information) concernant le chargement des objets des joueurs. Parfois, ces derniers n'étaient pas visibles à l'écran des autres joueurs, bien qu'ils aient été correctement positionnés sur le sol.
- Nous avons entièrement révisé la section de notre code responsable de l'expulsion des joueurs. Cette mise à jour devrait désormais offrir une plus grande tolérance envers les problèmes de connexion que vous pourriez rencontrer.
- Correction de la commande 'revive-area' qui ne fonctionnait pas.

Modifications

- Il est désormais possible de sprinter et de sauter tout en naviguant dans l'inventaire.
- Nous avons modifié les prix et les quantités de balles disponibles dans l'armurerie afin d'équilibrer légèrement les choses avec l'arrivée de nouvelles fonctionnalités.
- Nous avons retiré le système d'expérience personnel du joueur et supprimé toutes les choses liées à l'expérience du joueur.
- Refonte de la présentation visuelle de l'écran d'état critique et de coma
- Nous avons intégré un système de recherche d'objets pour faciliter l'achat et la vente d'articles sur les marchés. Cela vous permet notamment, sur le marché des **props**, de trouver plus rapidement l'objet que vous souhaitez.
- Nous avons révisé les différentes interfaces de connexion au serveur pour les adapter aux cartes adaptatives.
- Certaines options liées à l'entreprise ont été transférées du menu F6 au menu contextuel.
- Nous avons réintégré le pseudonyme et l'ID du compte de l'individu dans les raisons du bannissement & d'emprisonnement., afin de vous permettre de savoir qui vous a sanctionné. Étant donné que certains membres du staff, plus ou moins amis avec des joueurs, divulguaient ces informations qui étaient cachées pour les préserver de toute répression, elles sont désormais de nouveau publiques dans les cas de bannissement ou d'emprisonnement.

Ajouts

- Nous avons intégré des animations lors de l'équipage des vêtements pour renforcer l'immersion.
- Les raccourcis peuvent désormais être utilisés pour les gilets pare-balles. Vous avez la possibilité d'assigner un gilet pare-balles à vos raccourcis, facilitant ainsi son utilisation en combat ou dans d'autres situations.
- Ajout d'une sécurité pour éviter qu'une personne ayant un ping élevé sorte plusieurs fois son véhicule.

- Un délai de X minutes (15 minutes) est appliqué lorsque vous êtes ranimé par un EMS ou via un objet. Ce délai vous empêche de sortir une arme pendant cette période, et cela s'applique dans tous les contextes de réanimation.
- Nous avons intégré un système d'attente obligatoire et automatique lorsque vous êtes expulsé d'une organisation ou que vous la quittez. Une période d'attente de 2 jours vous sera appliquée, vous empêchant de quitter et rejoindre des organisations en boucle.
- Ajout d'une fonctionnalité permettant de reproduire l'animation d'un joueur via le menu contextuel.
- Ajout d'une section 'Marché d'organisation' dans le menu F6 permettant l'achat de divers objets selon différents paliers.

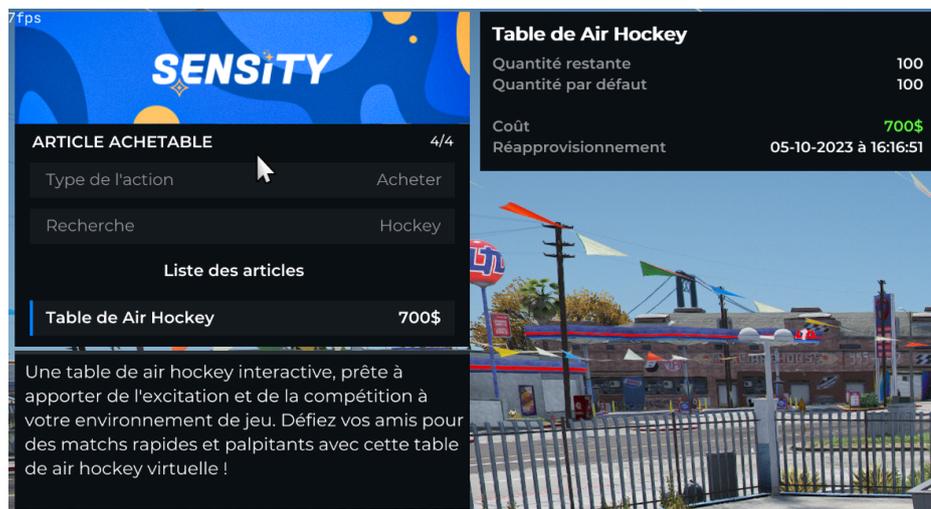
Nouvelles activités !

Air-Hockey

L'arrivée du air-hockey ! Une petite activité réalisable entre amis avec des règles simples. Les règles du air-hockey consistent à faire glisser le palet dans le but de l'adversaire à l'aide de votre poussoir. Le premier joueur à atteindre un certain nombre de points, généralement 7 ou 10, remporte la partie. Comment jouer au air-hockey ?

Nous avons actuellement installé deux tables de air hockey près de la grande roue de Del Perro. Ces tables sont permanentes et ouvertes à tous.

Cependant, nous avons ajouté des tables de air-hockey achetables dans le magasin de props, ce qui vous permet de créer des parties n'importe où sur la carte avec vos amis !

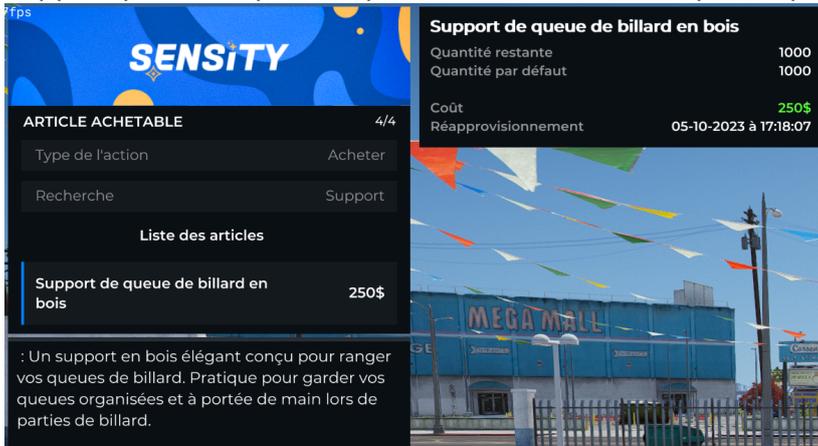


Modifications pour le billard

Il y a un moment que le billard est présent sur le serveur, mais il n'était pas utilisé à son plein potentiel. En effet, l'aspect fun et utilitaire de celui-ci serait de pouvoir le placer où l'on veut, n'est-ce pas ?

Et bien, désormais, c'est possible grâce à l'ajout du nouveau prop "Support de queue de billard en bois", qui vous permet de prendre la queue pour lancer une partie.

En passant directement par le magasin de props, vous pouvez donc vous procurer le billard et le support pour les queues, permettant ainsi à n'importe qui de jouer où bon lui semble !



Graffitis

Nous sommes enchantés de présenter le système de graffitis dynamiques ! Une fonctionnalité unique permettant une expression artistique entre amis ou des messages codés pour vos adversaires. Le principe est simple : créez des graffitis textuels sur les murs de Los Santos, exprimant vos pensées, marquant votre territoire ou laissant des messages pour d'autres joueurs. Chaque graffiti demeure en place pendant deux jours, après quoi ils disparaissent, à moins d'être retirés plus tôt avec l'item spécial disponible.

Comment créer et gérer les graffitis ?

Le processus est simplifié pour une interaction facile. Avec l'outil de graffiti en main, approchez-vous d'une surface appropriée, et laissez libre cours à votre créativité. Les graffitis peuvent être retirés par le créateur ou par quiconque possède l'item spécial de retrait de graffiti.

Où peut-on voir ces graffitis ?

Les graffitis peuvent être créés sur presque toutes les surfaces à travers Los Santos, ajoutant ainsi une dimension supplémentaire à l'exploration et à l'interaction dans notre monde. Nous avons également mis en place quelques zones protégées pour maintenir l'esthétique de certains endroits clés.

Tennis, Basket-ball, Bras de fer.

Dans cette mise à jour, nous avons également intégré le tennis, le basket-ball, le bras de fer, et bien d'autres activités, le tout dans l'objectif de proposer des divertissements en dehors du RP pour profiter avec vos amis et vous lancer des défis. Nous vous laissons découvrir tout cela en jeu, le devblog est déjà suffisamment long.

Organisation et criminalité



Gilet pare-balle

Les gilets pare-balles font leur grand retour sur le serveur avec la sortie de la version 2.0. Après la fermeture de la version 1.5, nous avons décidé de ne plus les intégrer dans le RP. Cependant, grâce à nos efforts acharnés pour améliorer le serveur, nous avons revu cette décision. Ils seront désormais disponibles pour les organisations les plus importantes et déterminées.

Explication importante

Avant d'aller plus loin, laissez-moi vous présenter notre prochain système de saison. Nous avons récemment introduit un nouveau système d'expérience pour les organisations. Il fonctionnera par étapes, et au fur et à mesure de l'évolution du serveur, nous ajouterons de nouvelles étapes avec de nouveaux objectifs pour offrir un contenu de plus en plus dynamique et exceptionnel. Actuellement, les saisons ne sont pas encore actives, mais elles le seront probablement dans 1 à 2 mois. Nous ne pouvons pas préciser une date exacte à ce sujet.

Saison

Les saisons réinitialiseront l'expérience des organisations ainsi que les récompenses obtenues grâce à cette expérience. Cela permettra de renouveler les objectifs et donnera à chacun la possibilité de se battre pour la première place au classement et de montrer sa suprématie dans la ville. Chaque saison aura probablement une durée de 2 à 4 mois, et cette période sera déterminée en fonction de la rapidité d'évolution des organisations à travers le nouveau système de classement.

Système d'expérience

En ce qui concerne le système d'expérience des organisations, il fonctionnera en partie grâce à l'expérience (XP) et en partie par paliers. Une fois que vous aurez atteint un palier, vous devrez continuer à accumuler de l'expérience pour votre organisation en participant à des activités

illégalles mises en place sur le serveur. Cela débloquera du contenu que seuls les chefs d'organisation pourront acheter et distribuer à leur équipe.

Marchés des organisations

Les marchés privés des organisations demanderont bien entendu de l'expérience pour débloquer certains objets. Les marchés proposeront, entre autres, les gilets pare-balles, les kits de réanimation, et bien plus encore, pour ne citer que les plus attendus. Ces objets ne pourront être achetés que par les organisations et leurs chefs. L'objectif sera, bien sûr, de proposer du contenu débloquable via diverses activités illégales telles que les points de récolte, le traitement de la drogue, les nouvelles missions illégales de Trevor, ou encore grâce au nouveau système de vente de drogue et de revendication de points de drogue que nous appelons CTF pour plus de simplicité.

Introduction des CTF

Les CTF, qu'est-ce que c'est ? Les CTF sont simplement les points de vente de drogue, qui sont revendiquables par n'importe quelle organisation. La revendication vous apporte divers avantages dans la rapidité de revente de vos drogues. Contrairement aux gens qui ne sont pas dans l'organisation titulaire du point de vente, vous avez la possibilité de personnaliser le drapeau présent au milieu de la zone parmi de nombreux choix de pays disponibles dans le menu d'organisation. Cependant, lancer une conquête ne vous fera gagner de l'expérience que si vous gagnez. Dans le cas où vous perdez votre conquête, votre organisation en subira les conséquences et perdra beaucoup d'expérience. Bien que les zones de CTF soient prévues pour se battre, elles peuvent rester des zones neutres où vous pourrez bien entendu collecter des ressources sans soucis. Cependant, il est important de prendre en compte que en dehors des captures, il reste interdit de tuer des gens sans motif RP valable, et cela sera sanctionné sévèrement. Le système de CTF est encore un prototype, il nécessitera des modifications que nous apporterons rapidement dans les jours qui suivent.

The Diamonds Casino

L'arrivée tant attendue du Diamond Casino est enfin là. Celui-ci vous propose diverses fonctionnalités très proches de ce que vous pouvez trouver sur le casino officiel de GTA Online. Permettez-moi de vous les présenter.

Achat ou l'échange de jetons

Pour l'achat ou l'échange de jetons, rendez-vous simplement au comptoir du caissier du casino. De plus, le caissier offre la possibilité d'acquiescer un statut VIP, vous permettant ainsi de participer à des tables exclusives avec des mises maximales plus élevées.

Bar

Bien sûr, pour une pause détente entre deux ou trois parties, le casino dispose d'un bar où vous pourrez vous relaxer et profiter d'une boisson rafraîchissante.

Lucky Wheel

La Roue de la Chance vous permettra d'obtenir diverses récompenses gratuites toutes les 24 heures. Cela comprend bien sûr de l'argent, des jetons, de la nourriture, ou encore le véhicule du podium que nous choisissons avec soin et personnalisons nous-mêmes.

Une multitude de jeux à votre disposition.

Blackjack

Le paquet de cartes : Ce jeu utilise quatre paquets standards de 52 cartes, qui sont mélangés au début de chaque main.

7 Card Charlie : Le joueur gagnera automatiquement s'il parvient à avoir sept cartes sans sauter.

Doubler : Lorsqu'un joueur a reçu ses deux premières cartes, il peut doubler sa mise en échange d'une seule carte supplémentaire. Cette option est également disponible dans chacune des deux mains obtenues après avoir séparé la main de départ.

Séparer : Vous avez la possibilité de séparer votre main une fois si les deux premières cartes distribuées ont la même valeur. Vous devrez miser le même montant sur la nouvelle main créée.

Valeur des cartes : Dans ce jeu, l'as peut avoir une valeur de 1 ou 11. Les cartes figuratives valent toutes 10 points, tandis que les cartes numériques de 2 à 10 ont une valeur équivalente à leur numéro.

Gains : Un blackjack, une main composée d'un as et d'une carte valant 10 points, rapporte une fois et demie la mise. Les autres mains gagnantes rapportent une fois la mise.

Main du croupier : Le croupier tire des cartes tant que la valeur de sa main est inférieure à 17 ou jusqu'à ce qu'il dépasse ce total. Si le croupier et le joueur ont tous deux un blackjack, il y a égalité.

Main souple : Si le joueur a un as et une autre carte ne valant pas 10 points, il a ce qu'on appelle une "main souple", car l'as peut avoir une valeur de 1 ou 11. Une main souple ne peut pas sauter lorsqu'une autre carte est tirée.

Roulette

Mises intérieures :

- *Plein* : Vous pouvez miser sur un seul numéro. Si vous gagnez, cela rapporte 35 fois votre mise.
- *À cheval* : Placez votre mise sur la ligne qui sépare deux numéros. En cas de victoire, vous recevez 17 fois votre mise.
- *Trio* : Misez sur trois numéros, parmi lesquels le zéro, le double zéro, ou les deux. Si vous gagnez, vous obtenez 11 fois votre mise.
- *Carré* : Placez votre mise à l'intersection de quatre numéros, et en cas de victoire, vous gagnez 8 fois votre mise.
- *Transversale* : Misez sur trois numéros situés à l'extrémité d'une rangée horizontale. Une victoire rapporte 11 fois la mise.
- *Sixain* : Vous pouvez miser sur six numéros à l'intersection de deux mises transversales. Une victoire rapporte 5 fois votre mise.
- *Quinte* : Placez votre mise sur cinq numéros spécifiques (0, 00, 1, 2 et 3), et si vous gagnez, vous recevez 6 fois votre mise.

Mises extérieures :

- *Rouge* : Misez sur les 18 numéros rouges pour une victoire qui rapporte 1 fois votre mise.
- *Noir* : Placez votre mise sur les 18 numéros noirs pour une victoire de 1 fois votre mise.
- *Pair* : Misez sur les 18 numéros pairs pour une victoire de 1 fois votre mise.
- *Impair* : Vous pouvez miser sur les 18 numéros impairs pour une victoire de 1 fois votre mise.
- *Manque/Passe* : Misez sur les 18 premiers numéros (1-18) ou les 18 derniers numéros (19-36) pour une victoire de 1 fois votre mise.
- *Colonne* : Placez votre mise sur l'une des trois colonnes de 12 numéros. En cas de victoire, vous recevez 2 fois votre mise.
- *Douzaine* : Misez sur les numéros 1-12, 13-24 ou 25-36 pour une victoire de 2 fois votre mise."

Poker a 3 carte

Le paquet de cartes : Nous utilisons un seul paquet standard de 52 cartes, qui est mélangé au début de chaque main.

Main du croupier : Le croupier doit avoir une main de dame ou mieux pour jouer. Si le croupier ne peut pas jouer, les joueurs gagnent l'équivalent de leur mise d'ante et récupèrent leur mise de jeu.

Main du joueur : Les joueurs ont plusieurs options de mise. Ils peuvent placer une mise d'ante, une mise "Paire ou plus", ou les deux. Après avoir reçu leurs cartes, les joueurs ayant misé une mise d'ante doivent placer une mise de jeu équivalente pour comparer leur main à celle du croupier.

Gains "Paire ou plus" :

- *Quinte flush* : Rapporté 40 fois la mise.

- Breton : Rapporte 30 fois la mise.
- Quinte : Rapporte 6 fois la mise.
- Couleur : Rapporte 4 fois la mise.
- Paire : Rapporte 1 fois la mise.

Gains bonus d'ante :

- Quinte flush : Rapporte 5 fois la mise.
- Breton : Rapporte 4 fois la mise.
- Quinte : Rapporte 1 fois la mise.

Pour remporter le bonus d'ante, le joueur doit avoir une quinte ou mieux. Pour gagner la mise "Paire ou plus", le joueur doit avoir au moins une paire. Cette récompense est indépendante de la main du croupier.

Machine a sous

- **Les Rangers de l'Espace**
 - Alignez trois symboles identiques ou une ou deux bouteilles sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **L'Ange et le Chevalier**
 - Alignez trois symboles identiques ou une ou deux étoiles de ninja sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **Rage Impuissante**
 - Alignez trois symboles identiques ou un ou deux éclairs sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **Star ou Tocard**
 - Alignez trois symboles identiques ou un ou deux micros sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **Dieu-Soleil**
 - Alignez trois symboles identiques ou une ou deux croix ansées sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **Le Bistouri de la Nuit**
 - Alignez trois symboles identiques ou un ou deux couteaux sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **Mineur de Diamants**
 - Alignez trois symboles identiques ou un ou deux diamants sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.
- **Evacuator**
 - Alignez trois symboles identiques ou une ou deux chaussettes sur la ligne de paiement pour recevoir le prix correspondant.

Inside Track

Inside Track est un jeu où vous devez choisir le cheval virtuel qui finira en premier. Vous pouvez parier seul en pari simple ou rejoindre d'autres joueurs en grand pari. Les cotes des chevaux

dépendent de leurs chances de victoire. Chaque course a deux favoris, deux chevaux du peloton du milieu, et deux outsiders, avec des cotes différentes. Gagnez en choisissant le bon cheval et remportez des gains basés sur les cotes.

Révision #23

Créé 4 octobre 2023 18:54:10 par Baphomet

Mis à jour 4 mai 2025 16:55:02