Mise a jour - 2.0.4167

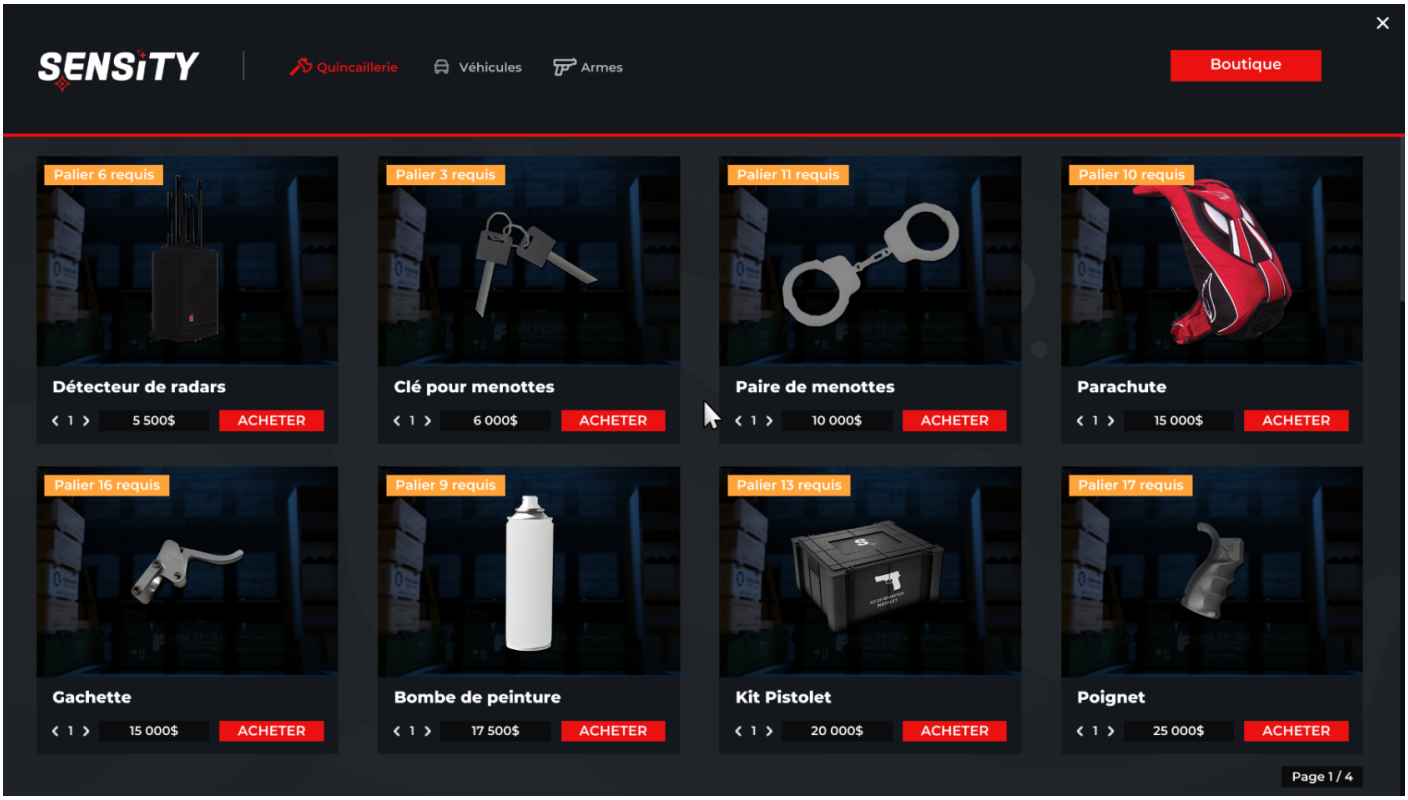
Mise a jour - 2.0.4167

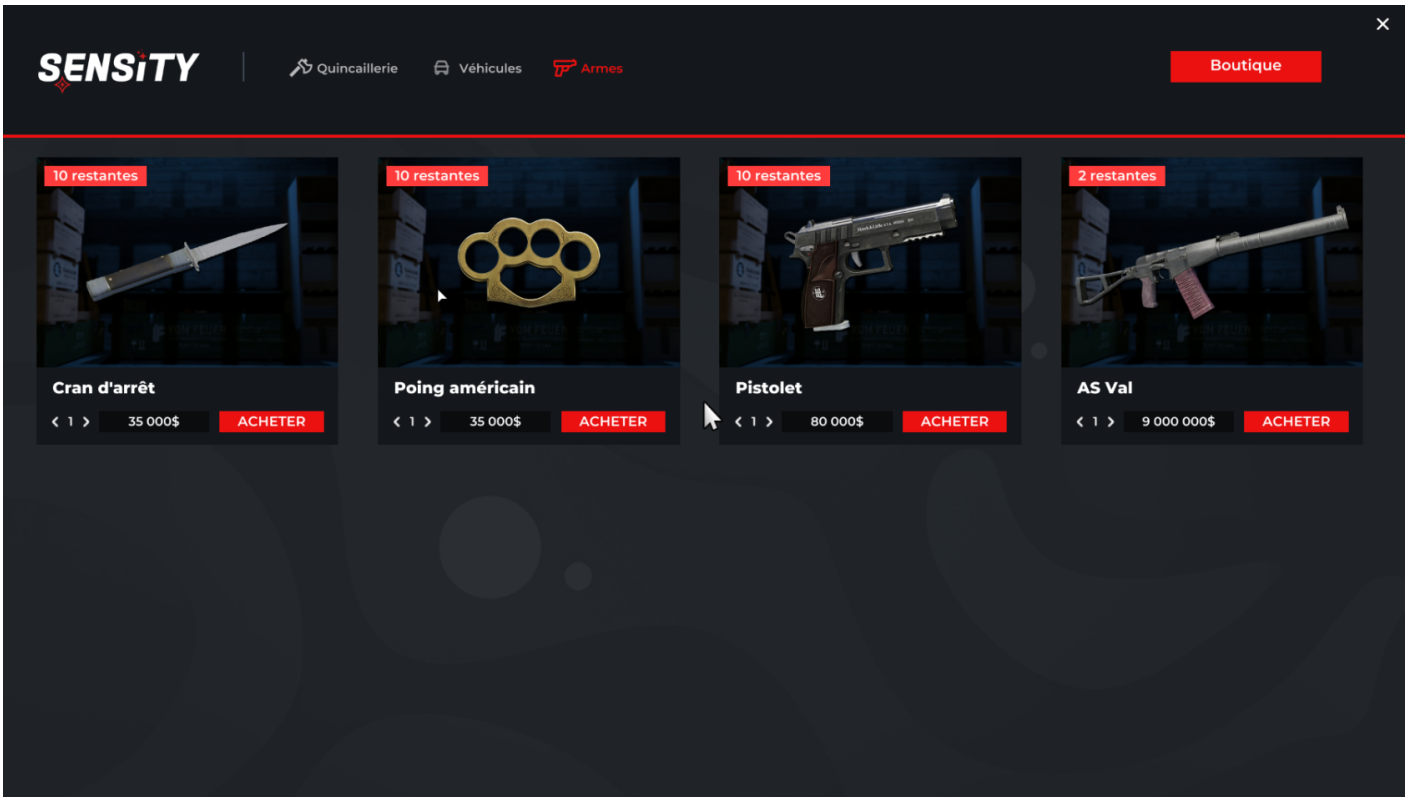
Bienvenue sur la mise à jour de Sensity* 2.0.4167. Vous trouverez ci-dessous la liste exhaustive des différents changements qui ont eu lieu.

Marché noir !

Le marché noir est enfin arrivé ! Il vous permettra d'acheter divers objets, armes, et bien plus encore pour renforcer la puissance de votre organisation criminelle.

Que ce soit des pièces d'armement hautement recherchées pour la fabrication d'armes ou des consommables comme des gilets pare-balles, vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour imposer votre domination sur Los Santos.





Système de craft !

Un système de craft avancé proposé par nos soins ! L'intégralité des crafts est réalisable par notre équipe technique en temps réel.

Vous avez des idées pour enrichir le gameplay ? Nous pouvons les mettre en œuvre ! Voici un aperçu de l'interface.

Maintenant, c'est à vous de découvrir et de comprendre comment tout cela fonctionne en jeu.

Attention toutefois, tous les crafts ne seront pas disponibles dès aujourd'hui ! Notre équipe technique a besoin de temps pour tout créer progressivement.

N'hésitez pas à ouvrir un ticket sur Discord si vous avez des questions à ce sujet !

Tables de réparation !

Les tables de réparation ! Elles vous permettront de réparer vos armes, outils et tout autre objet ayant une durabilité. Cela vous coûtera divers matériaux pour remettre votre équipement en état. Ces tables seront disponibles dans les Ammu-Nation répartis sur toute la carte !

Attention toutefois, tous les réparations ne seront pas disponibles dès aujourd'hui ! Notre équipe technique a besoin de temps pour tout créer progressivement.

Optimisation et connexion

***Déjà en place depuis le 01/08/2024.**

Il y a un peu plus d'un mois, nous avons mis en place un système d'envoi de données différent de celui habituellement utilisé par les joueurs. Ce système a été conçu pour optimiser la charge du serveur et permettre à tout le monde de se reconnecter sans que le serveur ne souffre lors d'un potentiel crash ou redémarrage, même avec 200 joueurs en ligne.

Nous avons écouté vos retours concernant la lenteur de cette connexion et avons apporté des modifications pour accélérer le processus. Nous avons également ajouté un nouvel écran de chargement indiquant le chargement des modules de manière plus précise, afin de ne pas vous perturber, car beaucoup de joueurs pensaient que leur jeu était bloqué ou extrêmement lent.

Armes, Accessoires, Munitions

Armes

Lors de cette mise à jour, nous avons complètement retravaillé notre gestion des armes et des accessoires pour les joueurs ! Ces changements ne seront malheureusement pas visibles pour vous, mais de notre côté, nous avons grandement optimisé et amélioré le code permettant aux armes de fonctionner sur le serveur, ce qui nous offre plus de liberté pour l'avenir.

Ce retravail inclut également une nouveauté pour toutes les armes du serveur : l'arrivée de la durabilité ! Toutes les armes, munies de munitions et pouvant tirer, sont désormais dotées d'une durabilité. Pas d'inquiétude, lorsque votre durabilité atteint 0, votre arme n'est plus utilisable pour le moment, mais vous pouvez bien entendu la réparer via les tables de réparation que nous avons également mises en place lors de cette mise à jour fabuleuse !

Accessoires

Nous avons également revisité et modifié nos modèles statiques concernant les accessoires des armes. Il est possible que certains accessoires aient pu manquer sur l'une de vos armes (comme les finitions luxe sur les fusils d'assaut), mais ce n'est plus le cas.

Grâce à ce retravail complet, nous avons régénéré proprement notre liste d'accessoires avec des informations additionnelles qui nous seront utiles pour vous proposer de grandes choses à l'avenir !

Durabilité !

L'arrivée de la durabilité pour vos armes va changer la méta et la manière de jouer sur le serveur ! Comme le nom l'indique, vos armes auront désormais une durabilité, et il vous appartiendra de les réparer à l'aide des différentes tables de réparation.

Pour l'instant, les armes sont réparables à l'infini, sans que le nombre de réparations n'ait d'impact négatif sur leur fonctionnement. Mais qui sait ? Peut-être que, dans un avenir proche ou lointain, cela pourrait évoluer !

Munitions

Oh nostalgie ! Très peu d'entre vous s'en souviendront, mais à une époque, les munitions spéciales ont fait leur apparition sur Sensity V1.5, quelques mois avant le début de la V2.0.

Cependant, nous n'avions pas souhaité réintroduire cette fonctionnalité sur Sensity 2.0, car nous avions des priorités plus importantes à concrétiser.

Certains chanceux qui avaient acheté l'accessoire pour leurs armes pouvaient encore en profiter sur la V2.0 de Sensity. Actuellement, 257 personnes possèdent une arme avec un accessoire que les autres ne peuvent pas obtenir.

Ce n'est pas injuste, n'est-ce pas ? Eh bien, grâce à cette mise à jour, finie l'injustice ! Les munitions spéciales sont de retour avec de grands changements concernant le système de munitions !

Désormais, à l'armurerie, les munitions suivantes :

- **9mm Parabellum**
- **.45 ACP**
- **7.62x51mm NATO**
- **.50 AE**
- **.44 Magnum**
- **5.56x45mm NATO**
- **12 Gauge**
- **.308 Winchester**
- **.338 Lapua Magnum**

existeront également en munitions spéciales : Chemise pleine, Traçante, Perforant blindé, et Pointe creuse" Les munitions **incendiaires** et **explosives**, quant à elles, ne seront pas achetables et resteront probablement désactivées, sauf en cas d'événement.

Visuellement, nous avons appliqué une pastille de couleur afin de permettre de différencier les munitions sans avoir à passer le curseur dessus. Voici la définition de chaque couleur.

- **Chemise pleine**
- **Traçante**
- **Perforant blindé**
- **Pointe creuse**
- **Explosif**
- **Incendiaire**

Vous l'avez donc compris ! Si vous équipez votre arme d'un accessoire modifiant le type de munitions, il vous faudra posséder les munitions adéquates pour pouvoir recharger votre arme à munitions spéciales !

Cellule LSPD automatique

Nous avons mis en place un système similaire à celui de la prison, mais pour les mises en détention RP par le LSPD, afin que plus aucun joueur ne reste 50 minutes en détention au lieu de 20 à cause d'oublis fréquents du LSPD.

Désormais, les joueurs seront placés en détention, et leur libération se fera automatiquement.

Pendant cette période de détention, le joueur ne pourra bien sûr plus utiliser son téléphone, sa radio, ni aucun autre système de communication en jeu.

GO Postal

Nous avons ajouté un coffre de retrait uniquement dans les différents GoPostal existants.

Ce coffre vous permettra de récupérer des récompenses ou tout autre objet que nous y transférerons lorsque nécessaire. Par exemple, lors de la refonte complète du système d'appartements, pour simplifier le processus, nous déplacerons tout le contenu de vos coffres, armureries et garde-robes dans votre coffre personnel GoPostal afin que vous puissiez les récupérer ultérieurement.

Carte universel

Nous avons changé l'esthétique de la carte universelle afin qu'elle soit plus moderne. Les métiers ne sont désormais plus affichés dessus ; cependant, certains métiers ont un fond différent, comme le LSPD, le LSMC, le Gouvernement et Weazel News, afin de les différencier malgré tout.

Modifications diverses

1. Ajout d'une période d'attente automatique de 3 jours pour rejoindre une organisation lors d'un wipe.
2. Il est désormais possible de porter n'importe quel individu mort sans lui demander sa permission.
3. Il n'est désormais plus possible de faire d'émote partagée pendant 15 minutes après avoir été réanimé par un LSMC, l'hôpital ou un objet.
4. Ajout d'un correctif permettant de ne plus avoir de trou dans les masques. Cet ajout fonctionne uniquement sur les masques natifs à GTAV.
5. Nous avons amélioré la compréhension du temps restant avant de pouvoir réapparaître à l'hôpital. Celui-ci est désormais affiché en minutes, et non plus en secondes.
6. Correction d'un problème où, dans certains cas, lorsque l'animation pour sortir et ranger son arme n'était pas terminée, il n'était plus possible de frapper et tirer.
7. Ajout d'un algorithme permettant de corriger la plupart des masques causant des trous dans le visage. Cette modification ne prend pas en compte les masques addon pour le moment et fonctionne uniquement pour le visage, mais pas pour les cheveux.

Révision #26
Créé 17 juillet 2024 04:31:12 par Kalyptus
Mis à jour 12 octobre 2025 03:26:38 par Kalyptus