V0.3.2.0 :

- Jeu :

- Ajout du mini-jeu de filature (mini-jeu 5) dans une première version, j’attends vos retours :

- Le code secret est mis par défaut sur « jaimelecouscoustajine », (changeable facilement).

- Le mini-jeu inclut la possibilité de se lancer en mode développeur, désactivant le filtre sombre, activant le sprint et laissant le joueur passer les gardes sans se faire repérer.

- Ajout d’une flèche pointant vers un point de la carte (par défaut le spawn de la carte où vous êtes) (par défaut non affichée).

- Refonte du système de coordonnées :

- Les coordonnées sont stockées sous une forme plus simple et plus compatible.

- Chaque carte possède maintenant un spawn unique accessible avec */spawn*.

- La téléportation vers un point peut maintenant se faire vers n’importe quel point de la carte, en entrant */tp [nom du point]*, par exemple, */tp spawn\_Aizu*. La téléportation vers une ville sur la carte principale via un raccourci (mgm,ine,azw,bos) fonctionne toujours avec */tp [raccourci]*.

- Le changement de carte vous emmènera au spawn de cette carte

- Nouvelles commandes */spawn*, */arrow* et */devmode*.

- La commande */spawn* vous emmènera au spawn de la carte où vous vous trouvez

- La commande */arrow [on/off/point]*:

- *[on/off]* Active ou désactive le rendu de la flèche, qui par défaut est désactivé

- */arrow point [nom du point]* avec à nouveau n’importe quel point de la carte fera indiquer à la flèche ce point. Par défaut indique le spawn.

- La commande */devmode [on/off]* :

- Active ou désactive le mode développeur (seulement implémenté pour le mini-jeu 5 pour le moment.

- Ajout de la carte (*/map 2*) pour le mini-jeu de filature, les pnjs ne sont pas visibles et les hitboxes ne sont pas actives.

- Note : faire bien attention à l’orthographe du nom des points.