

L'INVENTAIRE PHYSIQUE

My Life RP 1899

Transporter, ranger, donner, utiliser et protéger ses affaires



Le principe qui change tout

Il n'existe pas de « sac magique » commun à tous vos objets. Ce que vous pouvez transporter dépend réellement des vêtements et équipements que votre personnage porte. Un manteau, un pantalon, un gilet ou une ceinture ont chacun leurs propres poches, leur propre nombre de cases et leur propre limite de poids.

À retenir : sans vêtement capable de stocker un objet, certains ramassages peuvent être refusés.

1. Vos vêtements sont votre inventaire

Chaque pièce portée ouvre ses propres poches

Aucun inventaire principal

L'écran I affiche uniquement les contenants réellement accessibles sur votre personnage. Retirer un vêtement ne supprime pas ce qu'il contient : ses poches restent liées à CE vêtement, mais deviennent inaccessibles tant qu'il n'est plus porté.

Chaque vêtement est unique

Deux manteaux identiques peuvent contenir des objets complètement différents. Le serveur conserve l'identité de chaque exemplaire. Si vous retirez, donnez ou déposez un vêtement, ses poches restent attachées au même vêtement.

Contenant	Cases	Poids max.	Usage
Chemise	4	1,8 kg	petits objets
Gilet	10	6 kg	objets ordinaires
Manteau	10	3 kg	objets ordinaires
Pantalon	10	7 kg	objets ordinaires
Jupe	6	3,5 kg	objets ordinaires
Ceinture / Sacoche	8	5 kg	outils / utilitaires
Holster avant	1	3,5 kg	arme de poing
Holster côté	1	3,5 kg	arme de poing
Épaule	1	6,5 kg	arme longue
Dos	1	6,5 kg	arme longue

Les valeurs sont celles de la configuration actuelle du serveur et peuvent évoluer avec l'équilibrage.

IMPORTANT

Le système refuse un déplacement si la destination n'a pas assez de cases, dépasse son poids maximum ou n'accepte pas la catégorie de l'objet.

2. Utiliser l'inventaire

Ouvrir, sélectionner et déplacer ses objets

1. Ouvrir avec I

Le personnage est figé et la caméra cadre votre équipement.



2. Choisir un objet

Cliquez l'objet ou ouvrez son menu contextuel.



3. Choisir la quantité

Les piles peuvent être déplacées en partie. Les objets uniques restent à 1.



4. Déplacer / agir

Glissez vers une autre poche, la barre rapide ou utilisez les boutons d'action.

Déplacer entre les poches

- Glissez un objet vers une case libre d'un autre vêtement.
- Une pile compatible peut fusionner avec une pile déjà présente.
- Vous pouvez séparer une pile en choisissant une quantité avant l'opération.
- Un échange entre deux cases est accepté seulement si les deux destinations sont compatibles.
- Le poids des objets contenus dans un vêtement ou un contenant est pris en compte réellement.

Actions disponibles

- Utiliser : consomme, équipe ou déclenche la fonction propre à l'objet.
- Donner : transfère la quantité choisie au joueur le plus proche (environ 2,5 m).
- Montrer : présente l'objet au joueur proche sans le lui donner (jusqu'à environ 3,5 m).
- Déposer : place l'objet dans un dépôt physique au sol.
- Détails objet : affiche les informations de l'objet sélectionné.
- Clic droit : donne accès aux actions contextuelles, dont Renommer pour les objets compatibles.

NE SPAMMEZ PAS LES ACTIONS

Chaque déplacement est confirmé par le serveur. Si une action est refusée, attendez le message affiché au lieu de répéter rapidement le même clic.

3. Armes et barre rapide

Les armes ont des emplacements physiques dédiés



Holster côté
arme de poing



Holster avant
arme de poing



Épaule
arme longue



Dos
arme longue



Ceinture
outils / utilitaires

Règles d'armes

Les armes à feu ne se rangent pas dans les poches ordinaires. Revolvers et pistolets utilisent les holsters. Fusils, carabines, fusils de précision, fusils à pompe et arcs utilisent les emplacements Épaule et Dos. Certains outils natifs, le lasso et le matériel de pêche utilisent la ceinture.

Barre rapide 1 à 5

Glissez un objet utilisable ou une arme vers une des cinq cases rapides. En jeu, les touches 1, 2, 3, 4 et 5 utilisent l'objet correspondant. Le raccourci mémorise l'objet exact, pas seulement son nom.

OBJET DEVENU INACCESSIBLE

Si l'objet d'une case rapide se trouve dans un vêtement que vous avez retiré, le raccourci reste connu mais ne pourra pas l'utiliser tant que le vêtement n'est pas de nouveau accessible.

4. Déposer des objets au sol

Un dépôt temporaire n'est PAS un coffre de stockage

DÉPÔT TEMPORAIRE

02:00

20 cases - 50 kg maximum

Comment ça fonctionne

Lorsque vous déposez un objet ordinaire, un sac physique apparaît au sol. Vous pouvez y ajouter plusieurs objets et un autre joueur peut interagir avec ce dépôt. Le chronomètre appartient au dépôt lui-même : ajouter un objet ne remet jamais les 120 secondes à zéro.

Vous reprenez tout

Dès que le dernier objet est retiré, le dépôt disparaît immédiatement.

Le temps expire

À 120 secondes, le dépôt et tout ce qu'il contient sont détruits définitivement.

Le serveur redémarre

Les dépôts temporaires ne sont pas restaurés après un redémarrage.

RISQUE RÉEL

Ne laissez jamais un objet important dans un dépôt temporaire en pensant le récupérer plus tard. Un vêtement-contenant déposé puis laissé expirer perd également tout le contenu lié à ses poches.

5. Les sacs personnels

Un inventaire indépendant, physique et persistant



Petite sacoche

16 cases - 6 kg



Grande sacoche

20 cases - 10 kg



Sac à dos

28 cases - 15 kg



Grand sac d'expédition

36 cases - 20 kg

Une règle volontairement physique

Le contenu d'un sac personnel n'apparaît pas dans l'inventaire I. Tant que le sac est porté, il reste fermé. Pour consulter ou modifier son contenu, utilisez Déposer, puis ouvrez le sac physique au sol avec l'interaction prévue.

Ce qui est autorisé

Vous pouvez posséder plusieurs sacs, mais un seul est équipé et visible à la fois. Chaque sac garde sa propre identité, son nom personnalisé et son contenu. Les objets ordinaires ne sont pas placés automatiquement dans le sac : vous choisissez ce que vous y rangez.

INTERDIT

Un sac ne peut pas être rangé dans un autre sac ni dans les poches d'un vêtement. Cette règle empêche les inventaires imbriqués infinis.



Un cadenas physique peut verrouiller un sac. Un sac non verrouillé posé au sol peut être consulté par les autres joueurs. Le propriétaire reste le seul à pouvoir le ramasser, le verrouiller ou le déverrouiller.

6. Vêtements, poches et tenues

Vos vêtements sont de vrais objets, pas de simples apparences



Chemise

4 cases



Gilet

10 cases



Manteau

10 cases



Pantalon

10 cases



Jupe

6 cases



Ceinture

8 cases

Retirer un vêtement

Vous pouvez retirer un vêtement depuis l'interface. Le système cherche une place compatible dans les autres contenants portés. S'il n'existe aucune place ou si le poids maximal serait dépassé, l'opération peut être refusée. Le contenu des poches du vêtement n'est pas effacé.

Tenues enregistrées

Le bouton Enregistrer tenue mémorise l'ensemble actuellement porté. Une tenue sauvegardée réutilise les vêtements que vous possédez réellement : elle ne crée pas de copie gratuite. Le bouton Récupérer ancienne tenue permet de revenir à la tenue précédente lorsque cette restauration est disponible.

TOUT RETIRER

Le bouton Tout retirer tente d'enlever les vêtements physiques. Faites-le uniquement si vos autres contenants peuvent recevoir ce qui doit être déplacé. Le serveur garde la décision finale et refuse une opération impossible.

7. Mémo joueur

Les bons réflexes à retenir

À faire

- Ouvrir avec I et vérifier dans quel vêtement se trouve réellement un objet.
- Répartir le poids entre plusieurs vêtements plutôt que remplir une seule poche.
- Utiliser les cases 1 à 5 pour vos objets indispensables.
- Choisir la bonne quantité avant Donner, Déposer ou déplacer une pile.
- Poser un sac personnel au sol avant de l'ouvrir.
- Verrouiller un sac personnel si vous le laissez accessible à d'autres joueurs.
- Reprendre rapidement les objets d'un dépôt temporaire.
- Lire les notifications : un mouvement d'objet réel affiche un petit bandeau avec image, nom et quantité.

À éviter

- Considérer l'inventaire comme un stockage global : vos poches dépendent de ce que vous portez.
- Tenter de mettre une arme à feu dans un manteau, un pantalon ou un gilet.
- Utiliser un dépôt temporaire comme coffre : il disparaît après 120 secondes.
- Ajouter des objets à un dépôt en pensant relancer son minuteur.
- Mettre un sac dans un sac ou dans un vêtement.
- Retirer tous vos vêtements avant d'avoir prévu où iront les objets transportés.
- Spammer une action refusée : attendez la réponse serveur et corrigez la cause.

LA RÈGLE SIMPLE

Si vous pouvez expliquer physiquement où votre personnage porte l'objet, l'inventaire est généralement capable de le représenter. My Life RP 1899 privilégie la cohérence physique plutôt qu'un sac invisible sans limite.