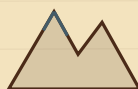


MY LIFE RP 1899

GUIDE JOUEUR

MÉTÉO & CYCLE DU TEMPS



Un territoire vivant, une météo qui suit les régions

La météo de My Life RP 1899 n'est pas un simple decor. Le monde suit une horloge commune, des transitions progressives et des climats adaptés aux grands biomes du territoire.

À RETENIR

- Une journée complète en jeu dure 4 heures réelles.
- Tous les joueurs partagent la même heure.
- La météo peut varier selon la région sans devenir artificiellement différente partout.

1. LE TEMPS DANS LE TERRITOIRE

Cycle jour / nuit

Une horloge commune

24 h en jeu

4 h réelles

1 h en jeu

10 min réelles

6 h en jeu

1 h réelle

Ce que cela change pour le RP

- Une session de plusieurs heures permet de voir passer une vraie partie de la journée : matin, après-midi, coucher du soleil et nuit.
- Les horaires des services, locations, activités et ambiances peuvent se baser sur la même heure ingame.
- La nuit ne disparaît pas en quelques minutes : elle a le temps de devenir un vrai moment de jeu.
- L'heure reste synchronisée pour tout le serveur : il n'existe pas de jour ou de nuit différents selon les joueurs.

EXEMPLE DE SESSION

Connexion à 18 h 00 ingame

2 h réelles plus tard : 06 h 00 ingame

Le joueur a traversé une soirée, une nuit complète et l'aube sans que le temps paraisse précipité.

2. UNE MÉTÉO COMMUNE, ADAPTEE AUX RÉGIONS

Climats régionaux

Le serveur part d'une météo de référence commune, puis chaque grand biome peut l'adapter. Le but est de garder un monde cohérent : deux villes proches peuvent partager le même temps, tandis qu'un désert ou une montagne réagit différemment à la même situation générale.



Territoire central

La référence commune est conservée telle quelle.



Lemoyne / Saint-Denis

Plus humide : brume, bruine et orages sont naturellement favorisés. La neige y devient plutôt pluie ou ciel couvert.



Côte Est / mer

Influence marine : brume et pluie restent crédibles, et les gros orages peuvent devenir plus violents.



New Austin

Climat sec : les tempêtes de sable peuvent apparaître. La neige est remplacée par des conditions adaptées au désert.



Montagnes / Grand Nord

Le froid domine : pluie et averses peuvent devenir neige, neige fondue ou blizzard.

3. COMMENT LA MÉTÉO ÉVOLUE

Transitions & synchronisation

Pas de changement brutal

Les changements de météo sont appliqués avec des transitions progressives. En voyageant d'une région à l'autre, le nouveau climat ne doit pas remplacer instantanément le ciel : il s'installe progressivement pour éviter les ruptures visibles.

UN MEME CYCLE, PLUSIEURS REPONSES REGIONALES



D'où vient la météo de référence ?

Météo réelle de référence

Quand ce mode est actif, le serveur peut prendre comme base les conditions observées autour de Trelissac / Périgueux, puis les adapter aux biomes du jeu.

Cycle automatique

Le serveur peut aussi faire évoluer naturellement le temps entre soleil, nuages, brume, pluie et orages, avec des durées variables.

Événement / administration

Pour un événement RP, une tempête ou une situation spéciale, la météo peut être forcée temporairement puis revenir au fonctionnement normal.

4. LES CONDITIONS QUE VOUS POUVEZ RENCONTRER

Le beau temps aux extrêmes

Conditions courantes

Ensoleille / haute pression

Nuageux / couvert

Brume / brouillard

Bruine / averses / pluie

Tonnerre / orage

Conditions régionales ou exceptionnelles

Neige & neige légère

Surtout en altitude et dans le Grand Nord.

Pluie verglaçante

Plus crédible dans les zones froides et montagneuses.

Blizzard / voile blanc

Conditions sévères réservées aux climats ou événements qui les justifient.

Tempête de sable

Caractéristique de New Austin et des zones désertiques.

Ouragan / très gros orage

Peut apparaître sur la côte ou lors d'un événement exceptionnel.

Grêle

Disponible pour des situations ponctuelles ou des changements particuliers.

IMPORTANT POUR LE RP

La météo elle-même gère le ciel, l'ambiance et la synchronisation. Les conséquences de gameplay (froid, chaleur, tenue, fatigue, etc.) dépendent des autres systèmes du serveur lorsqu'ils sont reliés à la météo. Ne supposez pas qu'un effet est actif uniquement parce qu'il est visuellement logique.

5. QUESTIONS DE JOUEURS

Comprendre ce que vous voyez

Pourquoi il pleut chez moi et pas chez un ami loin de moi ?

Parce que vous pouvez être dans deux biomes différents. La météo générale reste cohérente, mais chaque région peut l'adapter à son climat.

Pourquoi la neige disparaît en allant vers Saint-Denis ou New Austin ?

Parce que ces régions ne réagissent pas comme les montagnes. Le système transforme les conditions impossibles ou peu crédibles en pluie, nuages, brume ou tempête de sable selon le biome.

Pourquoi le ciel change pendant un trajet ?

Vous venez probablement de changer de région climatique. Le serveur applique alors la variante locale avec une transition progressive.

Est-ce que tout le monde a la même heure ?

Oui. L'heure est globale et synchronisée pour tous les joueurs.

Combien dure une journée ?

Une journée complète de 24 heures ingame dure 4 heures réelles.

La météo revient-elle après un redémarrage ?

Le système conserve son état afin de reprendre de façon cohérente, plutôt que de repartir arbitrairement sur un beau temps fixe.

**RÈGLE SIMPLE : OBSERVEZ LE CIEL, ADAPTEZ VOTRE RP,
ET LAISSEZ LE TERRITOIRE VIVRE.**

My Life RP 1899 - météo synchronisée, régionale et évolutive