

# Mise a jour - 2.0.2758

## Mise a jour - 2.0.2758

25-05-2023

### ☐ Corrections

- Nous avons corrigé un problème concernant les personnages proches de vous dans l'inventaire. Désormais, il n'est plus possible de voir les staff en mode noclip à proximité.
- Nous avons corrigé un problème concernant les personnages proches de vous dans l'inventaire. Désormais, cela ne devrait plus causer de problèmes de collision avec le monde extérieur, notamment les voitures, etc.
- Nous avons résolu un problème dans les différentes interfaces qui provoquait un tir lorsque vous teniez une arme ou tapiez avec le clic gauche.
- Nous avons résolu le problème de l'icône manquante du parachute dans l'inventaire.
- Nous avons corrigé un problème concernant les dégâts des véhicules qui étaient devenus presque indestructibles après notre mise à jour. Désormais, cela fonctionne à nouveau plus ou moins comme avant la mise à jour.
- Nous avons corrigé un problème concernant les WIPE. Vos paramètres personnels n'étaient pas réinitialisés et continuaient à fonctionner sur l'ancien format, ce qui entraînait de nombreux problèmes d'interaction.

### 📝 Modifications

- Désormais, lorsqu'un EMS vous réanime, vous perdrez seulement 5% de vos capacités au lieu de 15%.
- Nous avons modifié les valeurs de perte des capacités lors d'une réanimation par les EMS. Celles-ci passent désormais de 15% à 5% à chaque réanimation par les EMS. De plus, lors des réapparitions à l'hôpital, vous perdrez 30% de vos capacités.

### ☐ Ajouts

- Ajout de la possibilité d'émettre une facture depuis le menu contextuel dans les options d'entreprise.
- Ajout des barres de nourriture et d'hydratation dans l'inventaire.

### ☐ Fonctionnalité temporairement désactivée.

- Nous avons temporairement désactivé le recul des armes, car cela nécessite un travail plus approfondi pour équilibrer correctement chaque arme individuellement.

Crédit :  
Baphomet,  
Kalyptus

---

Revision #2

Created 25 May 2023 22:43:39 by Baphomet

Updated 1 July 2024 11:47:00 by Baphomet