

# Mise a jour - 2.0.5157

Bienvenue sur la mise à jour de Sensity\* 2.0.5157. Vous trouverez ci-dessous la liste exhaustive des différents changements qui ont eu lieu.

## Cayo Perico

Nous avons apporté de nombreux changements à l'île de Cayo Perico dans le but d'améliorer l'expérience et de proposer à nouveau une expérience roleplay unique sur cette île auparavant délaissée !

- Il n'est désormais plus possible de survoler l'île de Cayo Perico. Seul l'aéroport de l'île reste accessible en hélicoptère ou en avion pour vous y rendre. Une fois le périmètre autorisé de l'aéroport dépassé, votre hélicoptère ou avion sera abattu si vous ne respectez pas les zones aériennes établies sur l'île



- Toutes les fourrières de Cayo Perico ont été retirées pour améliorer le réalisme. Les fourrières permettaient un usage détourné qui vous offrait la possibilité de transférer vos véhicules de Los Santos à Cayo Perico directement. Cette pratique n'était ni cohérente avec le roleplay ni réaliste.

- Nous avons complètement retravaillé la manière dont Cayo Perico est chargé sur le serveur. Désormais, l'île est persistante : vous ne subirez plus de chargements ni d'écrans noirs en vous approchant, car les deux îles (Los Santos et Cayo Perico) sont constamment chargées. Cependant, la carte de Cayo Perico reste masquée et ne devient visible que lorsque vous vous trouvez sur le territoire. De même, pour Los Santos, aucun changement n'a été apporté à ce niveau.

## Blanchiment et fabrication d'armes

Nous vous informons que notre **blanchisseur** ainsi que les tables servant à la **fabrication d'armes** sont désormais localisés sur l'île de Cayo Perico. Cette nouvelle configuration a été mise en place afin de diversifier l'exploration et de renforcer l'immersion dans votre expérience de jeu.

- Le blanchisseur peut désormais vous restituer jusqu'à **150 000\$** d'argent propre par jour en tant que joueur lambda, et jusqu'à **400 000\$** pour les patrons d'organisation. Avec cette modification, pour récupérer votre argent, le blanchisseur effectuera une **cargaison aérienne** que vous devrez intercepter. Tous les joueurs verront l'avion sur la carte, mais ils ne recevront aucune notification. À vous d'élaborer une stratégie efficace pour éviter de vous faire voler votre argent.

## Radiocommunication

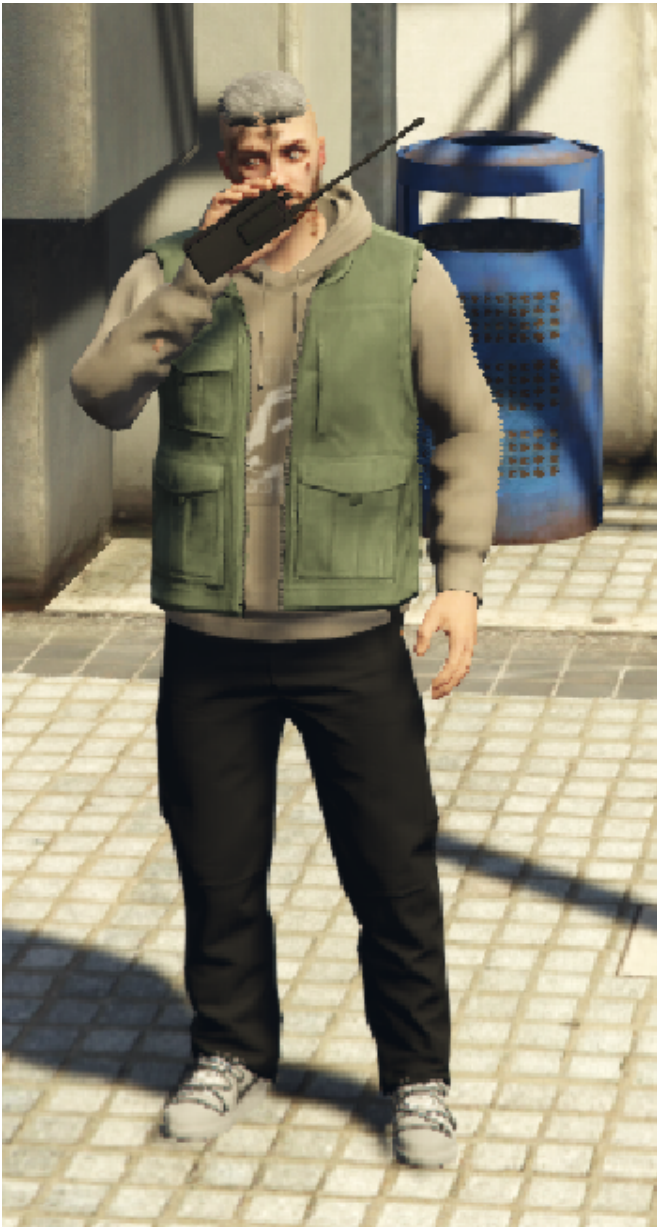
Nous avons apporté diverses modifications aux radios en jeu. Désormais, il n'est plus possible de tirer tout en utilisant la radio.

Lorsque vous utilisez une arme et que vous appuyez pour communiquer via votre radio, **cela bloquera la possibilité de tirer**, car une animation se déclenche lorsque vous parlez à votre radio.

Nous en avons également profité pour ajouter un objet 'radio' visible lors de son utilisation, et ce, pour tous les joueurs aux alentours, offrant ainsi une immersion encore plus réaliste.

En parlant de réalisme, nous avons également retravaillé l'animation de communication via la radio. Désormais, deux animations sont disponibles : une lorsque vous parlez sans arme en main, et une autre lorsque vous tenez une arme.





## Nouvel arrivant

Nous avons apporté plusieurs modifications concernant les nouveaux joueurs sur le serveur.

Désormais, à votre arrivée sur le serveur, un minimum d'heures de jeu sera requis avant de pouvoir acheter une arme à feu à l'armurerie. Cette mesure vise à réduire les problèmes liés aux nouveaux joueurs présents uniquement dans le but de freekill ou de causer divers soucis liés aux armes à feu.

Nous avons également modifié le système de fouille des nouveaux joueurs en raison des abus de certains joueurs impliqués dans l'illégal, ce qui décourageait rapidement les nouveaux venus. Dorénavant, les nouveaux joueurs ayant moins de X heures de jeu ne pourront pas être fouillés par les membres de l'illégal. Seules les fouilles effectuées par le LSPD seront autorisées.

## Mesures disciplinaires

Dans un souci d'amélioration et d'évolution de notre serveur, nous avons pris la décision d'adopter des mesures strictes à l'encontre des joueurs ayant un nombre particulièrement élevé de sanctions.

### 1. Remise à zéro des sanctions :

Bonne nouvelle : tout le monde repart de zéro ! L'historique des sanctions a été effacé, permettant ainsi à chacun de repartir sur des bases solides.

### 2. Suppression des avertissements :

Les avertissements ont été supprimés, car ils s'avéraient inutiles et n'avaient pas d'impact réel sur le comportement des joueurs.

### 3. Nouveau barème des sanctions automatiques :

Voici le fonctionnement du nouveau système : lorsque le staff applique une sanction (jail ou bannissement), le nombre total de sanctions cumulées par le joueur sera pris en compte pour appliquer des mesures automatiques supplémentaires.

Quantité de sanctions	Genre de sanction	Validité de la sanction
10	Bannissement	<b>1 semaine</b>
20	Bannissement	<b>2 semaines</b>
30	Bannissement	<b>3 semaines</b>
40	Bannissement	<b>Définitif</b>

ps : Nous avons révoqué toutes les peines de prison actives de tous les joueurs.

## Dynasty 8

L'entreprise Dynasty 8 subit son lot de modifications et d'améliorations !

### Informations stockage

Désormais, lors de la création d'un bien immobilier, vous y trouverez davantage d'informations, comme la capacité de stockage par défaut et la valeur maximale de stockage améliorable, ce qui vous permettra d'informer vos clients avec plus de précision sur leurs possibilités.



## Affichage sélectif

Nous avons de nouveau procédé à une modification de l'affichage sélectif des maisons. Désormais, lorsque l'option pour cacher les maisons via l'affichage sélectif est activée, toutes les maisons achetables seront masquées. Toutefois, les biens immobiliers que vous possédez ainsi que ceux qui vous sont partagés resteront visibles sur la carte.

L'affichage sélectif a également été corrigé pour l'achat et la création de maisons. Auparavant, lorsqu'une maison était créée ou achetée, elle restait visible même si vous aviez activé l'option pour cacher les maisons via l'affichage sélectif, et ce, jusqu'à votre prochaine déconnexion/reconnexion. Ce problème est désormais résolu.

## Entrepôt !

Vous avez désormais la possibilité de posséder un entrepôt.

Ces entrepôts offrent une capacité de stockage extrêmement élevée, vous permettant de stocker une grande quantité d'objets. Ils sont particulièrement utiles si la capacité de stockage des maisons ne suffit pas pour vos activités, qu'elles soient professionnelles ou criminelles.

Les entrepôts fonctionnent avec le même système que les maisons, ce qui signifie que vous pouvez, bien entendu, les meubler et les décorer à votre convenance, tout comme vos maisons.

Actuellement, trois types d'entrepôts sont disponibles :

- **Petit entrepôt**

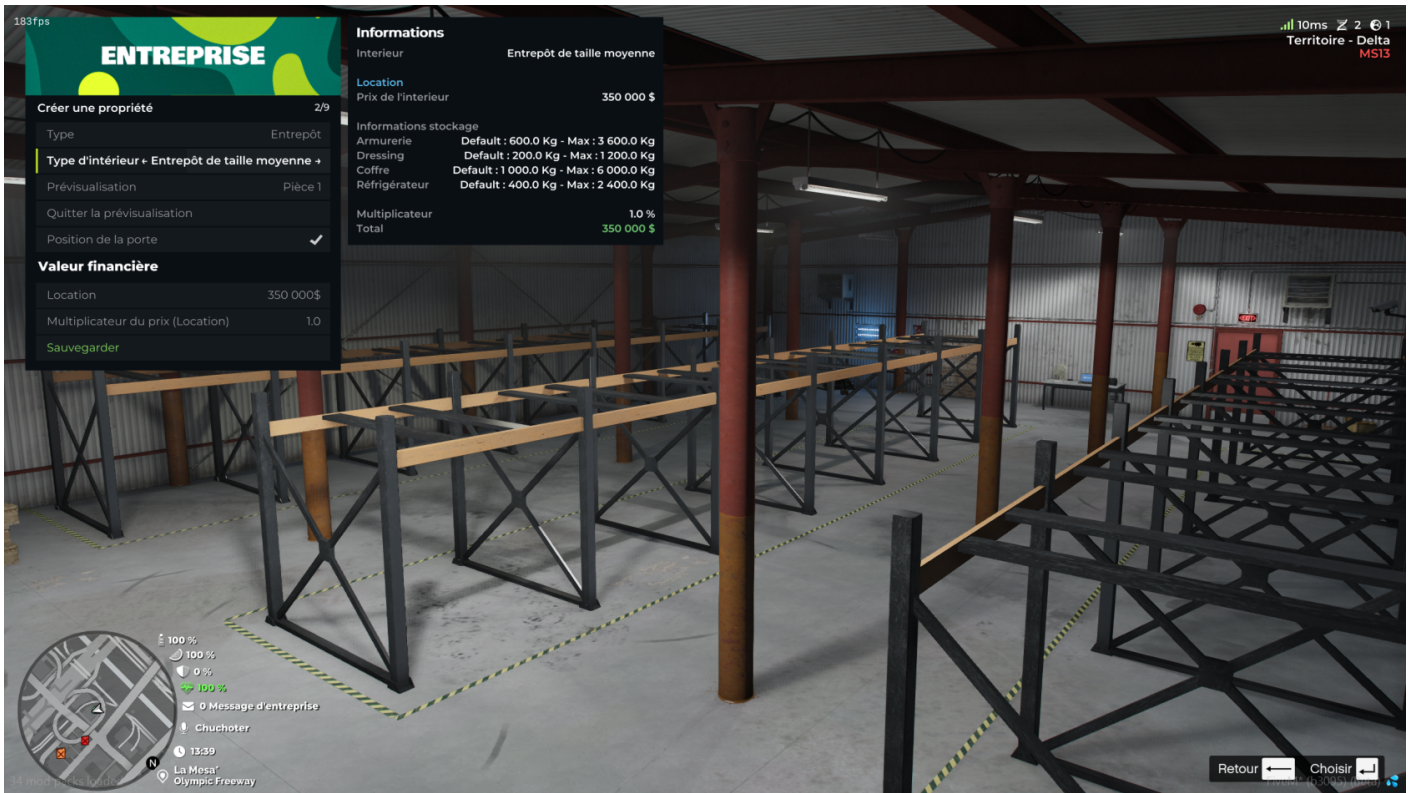
- Entrepôt de taille moyenne
- Entrepôt de grande envergure

Ces trois entrepôts sont proposés à des prix différents afin de vous permettre de profiter d'une capacité de stockage accrue, adaptée à votre budget.

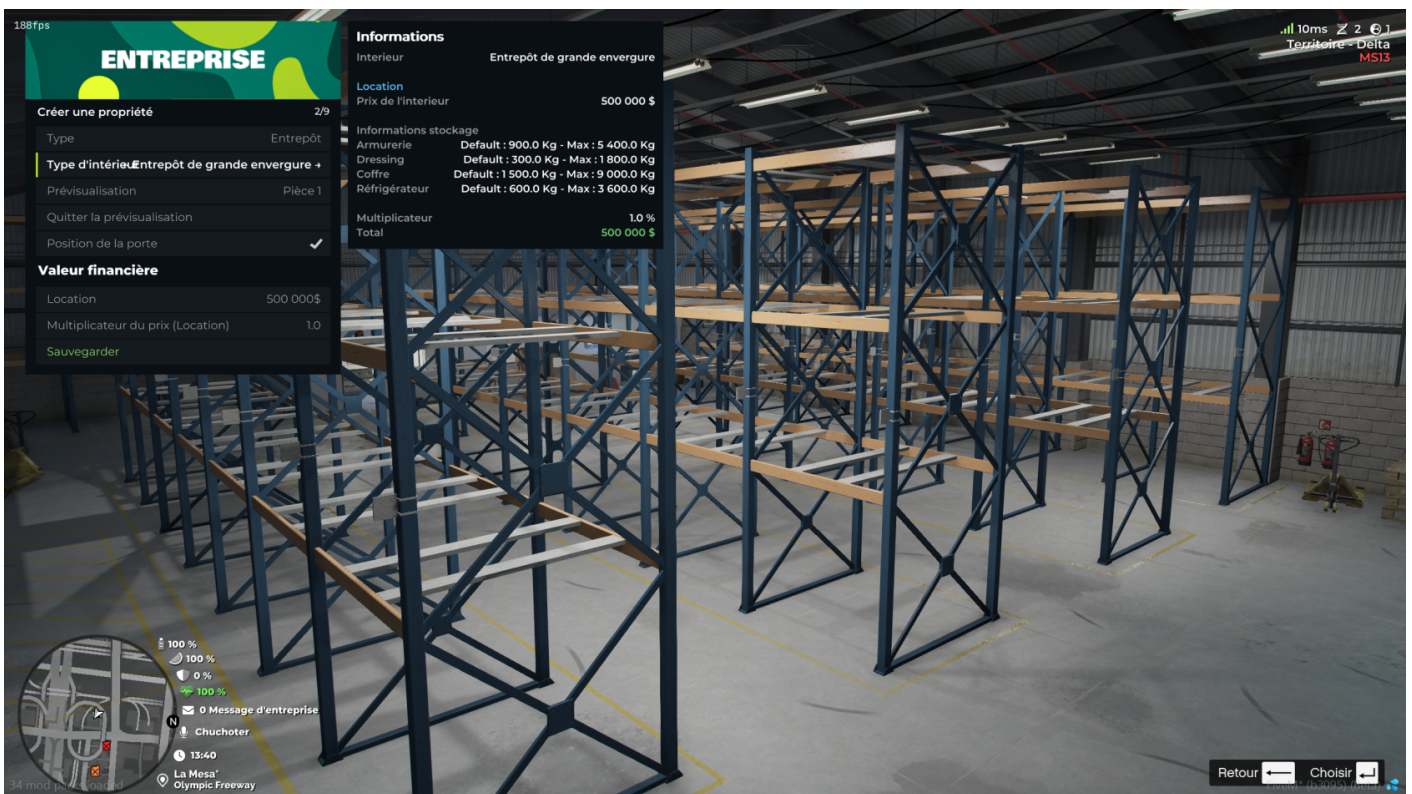
## Petit entrepôt



## Entrepôt de taille moyenne



## Entrepôt de grande envergure



## Améliorations diverses

- Nous avons amélioré pour notre staff le système de 'gamertag'. Désormais, ces derniers s'afficheront au-dessus de la tête des joueurs, ce qui permettra un 'stacking' plus propre et vous offrira la possibilité de lire et d'identifier clairement les individus présents dans un véhicule.
- Nous avons ajouté la synchronisation de la direction du regard de votre personnage. Cela offrira une meilleure immersion, car la tête de votre personnage sera désormais synchronisée avec la direction réelle de votre regard.
- Désormais, lorsque vous sortez votre téléphone, l'objet téléphone sera correctement attaché à la main de votre personnage et sera synchronisé avec les joueurs aux alentours, offrant une meilleure immersion roleplay.
- Nous avons rendu visibles par défaut de nombreux composants de la carte, tels que la base militaire, qui n'est désormais plus cachée sur la carte, etc.
- Nous avons augmenté la densité des PNJ de **30 %**
- Nous avons retiré la section 'Guide' du menu F1 pour la déplacer sur le [wiki](#), afin de permettre une meilleure mise à jour du contenu qui y est présenté.
- Les membres du LSPD disposent désormais d'une limite de **8 objets** sur la carte s'ils ne possèdent pas d'abonnement, contre **3 par défaut**.
- Les notifications s'affichent désormais sous le menu staff afin d'améliorer leur visibilité pour les membres du staff.
- Nous avons amélioré nos notifications. Désormais, lorsqu'une texture est manquante, par exemple pour la disponibilité d'une entreprise parce que le joueur ne nous a pas fourni les assets correspondants, celle-ci n'affichera plus un rectangle blanc disgracieux.
- Nous avons ajouté une fonctionnalité permettant à nos gérants légaux et illégaux de définir une zone temporaire. Cette zone vous informera si les morts RP sont activées ou non. L'information sera affichée au même endroit que les zones safe.
- Nous avons implémenté une fonctionnalité de placement d'objets sans nécessiter la présence du prop dans l'inventaire, destinée à notre équipe. Initialement réservée aux développeurs, cette fonctionnalité a été associée à une permission spécifique afin qu'elle soit désormais accessible à l'ensemble de notre équipe.
- La fonctionnalité de **placement rapide** des appartements a été intégrée au système de placement d'objets dans le monde. Cela signifie que vous pouvez désormais profiter du placement rapide pour vos props placés en extérieur.
- Lorsque vous interagissez avec le coffre d'un véhicule, celui-ci s'ouvrira désormais automatiquement et se refermera également de manière automatique.
- Lorsque vous visitiez ou entriez dans une maison, puis en ressortiez, votre minimap ne s'affichait plus. Ce problème est désormais résolu.
- La réapparition d'un ATM braqué passe de **3 jours à 7 heures**.
- La suppression des véhicules sur la carte est désormais réservée aux grades **modérateurs et supérieurs**
- Nous avons réorganisé et optimisé le menu contextuel destiné aux membres du staff lorsqu'ils interagissent avec un véhicule. Désormais, les options sont beaucoup plus claires et adaptées au contexte. Par exemple, l'option de suppression d'un stationnement n'est plus affichée si le véhicule concerné n'est pas stationné. (Cela semblait logique, mais nous n'avions pas pris le temps de le faire auparavant.)

- Lors de l'achat d'un 'Pounder', la texture de celui-ci ne sera plus défectueuse. Nous lui avons appliqué une configuration par défaut afin de résoudre ce problème.
- Nous avons entièrement retravaillé les points de largage afin d'éviter qu'ils soient trop similaires. Les anciens points étaient souvent trop proches les uns des autres. Ainsi, nous sommes passés de 120 emplacements de largage à 50, garantissant une meilleure répartition
- Nous avons retravaillé le menu pause afin d'y intégrer notre logo.
- Nous avons corrigé un problème qui rendait la minimap des intérieurs invisible. Désormais, lorsque vous entrez dans un intérieur ou que vous vous trouvez dans une zone de faux intérieur (comme le yacht, par exemple), la minimap se zoomera automatiquement pour vous permettre de profiter pleinement de la vue adaptée à l'intérieur.
- Nous avons corrigé un problème concernant le métier de facteur dans Gopostal. Désormais, si lors de votre livraison vous arrivez à un point d'habitation appartenant à un joueur, cela ne vous empêchera plus d'interagir avec ce point et vous pourrez déposer votre colis.
- Nous avons ajouté une animation lors du menottage.
- Les patrons d'entreprise peuvent désormais retirer de **l'argent sale** de la banque.
- Les membres du staff ne peuvent désormais plus utiliser le noclip en véhicule, ce qui permettra d'éviter de nombreux problèmes à l'avenir.

## Corrections diverses

- Nous avons corrigé un problème important concernant les blips et l'affichage sélectif. Lorsque l'option pour masquer l'affichage était activée, vos propres maisons, ainsi que celles pour lesquelles vous possédiez des clés, n'étaient pas visibles. Ce problème est désormais résolu : l'affichage sélectif masque toutes les maisons, sauf les vôtres ou celles partagées avec vous.
- De plus, un autre problème a été corrigé : lorsque vous restiez en jeu et qu'un blip de maison s'actualisait (par exemple, après l'achat d'une maison par un autre joueur), celui-ci réapparaissait sur la carte, ignorant vos paramètres. Cette anomalie a également été réglée.
- Nous avons corrigé un problème lié à une mise à jour de FiveM qui cassait une native utilisée pour le braquage à la perceuse des ATM. Désormais, les braquages fonctionnent à nouveau.
- Lorsqu'une personne quitte une entreprise, les véhicules qui lui sont attribués ne le seront plus lorsqu'elle rejoindra l'entreprise à nouveau.
- Correction d'un problème bloquant le joueur avec le message "Vous ne pouvez pas effectuer cette action car vous êtes occupé." lorsque celui-ci mourrait en lors d'un rechargement d'arme.
- Correction d'un problème qui n'utilisait pas la durabilité des bombes de peinture.

---

Révision #57

Créé 2025-01-18 09:52:18 CET par Baphomet

Mis à jour 2025-10-12 03:26:38 CEST par Kalyptus