

# Patchnote de mai – C.6137

**Disponible lors du redémarrage prévu à 03:20 le 09/05/2025.**

## Mise à jour de Roxwood - Changements récents :

- **Ajout des distributeurs automatiques (ATM)** : Les joueurs peuvent désormais retirer de l'argent ou braquer les distributeurs automatiques situés sur l'île de Roxwood.
- **Déplacement du PNJ de blanchiment** : Le personnage non-joueur en charge du blanchiment d'argent a été déplacé à Roxwood.
- **Ajout d'un territoire à Roxwood** : Ce territoire confère automatiquement **5 %** de la somme blanchie par l'ensemble des utilisateurs du système de blanchiment via airdrop. Lorsque les joueurs décident de retirer leur marchandise, l'argent correspondant est automatiquement transféré dans le coffre de leur organisation.
- **Modification de la croissance des plantes** : Les plantes poussent désormais plus rapidement à Roxwood qu'à Los Santos, tandis que leur vitesse de croissance est identique à Los Santos sur Cayo Perico. Roxwood devient donc la zone priorisée pour les cultures.
- **Ajout d'infrastructures commerciales** : Des magasins, supérettes, stations-service, ainsi que des points pour véhicules (avions, voitures, hélicoptères) ont été ajoutés à Roxwood.
- **Ajout de la clinique de Roxwood** : En cas de chute dans un état critique à proximité de Roxwood ou de Paleto Bay, votre réapparition s'effectuera désormais automatiquement à la clinique locale.

## ☐ Corrections diverses et variées

- **Réanimation par les EMS** : Dorénavant, un EMS doit se trouver soit à l'hôpital indiqué sur la carte, soit à proximité de son véhicule de service pour pouvoir effectuer une réanimation. Ce système vise à empêcher les interventions réalisées en véhicule personnel, ce qui est contraire au rôleplay attendu.
- **Maintenance des véhicules par les mécaniciens** : Pour intervenir sur un véhicule, les mécaniciens doivent désormais être présents dans leur entreprise ou proches d'un véhicule d'entreprise. Ce système a pour but de bloquer complètement les interventions réalisées à l'aide de véhicules personnels, ce qui ne respecte pas les règles de rôleplay.
- Ajout d'un poste BCSO à Paleto Bay
- **L'état des portes est désormais sauvegardé**. Cela signifie que si vous laissez une porte ouverte et que le serveur redémarre, celle-ci restera ouverte après le redémarrage.

- Il n'est plus possible de verrouiller ou déverrouiller une porte si une autre personne est déjà en train d'interagir avec celle-ci.

**Disponible lors du redémarrage prévu à 04:00 le 08/05/2025.**

## ☐ Modification des restaurants de la ville

**Les restaurants de Los Santos font peau neuve !**

Dans une volonté de **renouveler l'ambiance culinaire de la ville** et de **redynamiser des lieux emblématiques**, plusieurs établissements changent d'identité :

- **King Tacos** devient **Horny's**
- **Cluckin' Bell** devient **Up-n-Atom**
- **Burger Shot** devient **Casey's Diner**

☐ Ces changements visent à **insuffler un vent de fraîcheur** sur des **lieux de rencontre cultes** du serveur, tout en enrichissant le **gameplay social et RP**.

☐ **À noter** : les menus proposés par ces restaurants **restent inchangés pour le moment**. Toutefois, nous travaillons activement à la création des **nouvelles cartes illustrées** que chaque restaurant proposera **prochainement**.

## Mise à jour des vêtements - Nouvelle collection disponible !

Nous venons d'ajouter la dernière partie de la collection de vêtements offerte par notre partenaire JINX.

Cette mise à jour comprend principalement de nouvelles tenues féminines, avec notamment [128 nouvelles coiffures](#), [128 nouveaux hauts](#), ainsi qu'une recatégorisation d'accessoires auparavant inutilisables comme les faux ongles désormais disponibles dans la catégorie "Accessoires".

[Nous poursuivons activement nos recherches afin d'ajouter prochainement de nouveaux vêtements masculins.](#)

## Refonte du système de cellules de détention

Nous avons entièrement **retravaillé notre système de cellules LSPD**. Celui-ci **n'est désormais plus limité à un seul emplacement** : il fonctionne à présent avec **plusieurs intérieurs**, accessibles par **différents métiers**.

Le **métier Gouvernement** dispose désormais de **sa propre cellule**, tout comme le **LSPD**, et les **cellules du poste de Sheriff à Route 68** sont également pleinement fonctionnelles.

Ce système a été **revu en profondeur** afin de pouvoir être utilisé **depuis n'importe quel lieu et par n'importe quelle entreprise habilitée**, dans le but :

- d'éviter aux joueurs de devoir remonter jusqu'au sud pour incarcérer un suspect,
- de réduire les **oublis de mise en cellule**,
- et de **limiter les signalements inutiles** liés à ces oublis.

## Ajustement de la durabilité des rotors d'hélicoptères

La **durabilité des rotors d'hélicoptères** n'est désormais **plus fixée par défaut à 10 PV**, ce qui provoquait leur destruction au moindre choc.

Nous avons décidé de **retirer cette modification** afin de **revenir au comportement par défaut prévu par GTA**, offrant ainsi une expérience plus stable et fidèle aux mécaniques d'origine du jeu.

## Refonte des messages entreprise pour le LSPD lors des actions illégales

Nous avons procédé à une **refonte complète du système de notifications entreprise** déclenchées lors des **actions illégales**, dans le but de **faciliter l'apprentissage et l'utilisation des codes radio** pour les nouveaux membres du **LSPD**.

### ☐ Ce qui change :

- Les **appels de renfort** sont désormais signalés sous le **code "10-20"**.
- Lors d'un **braquage de supérette**, un message automatique du type :
  - **"10-XX signalé à [position]"** sera transmis au service concerné.

Cette mise à jour a pour objectif **clair et précis** de :

- **Standardiser** la communication radio,
- **Simplifier** la prise en main des procédures pour les recrues,
- Et **renforcer l'immersion RP** ainsi que la **cohérence des interventions** au sein du **LSPD**.

Par la même occasion, nous avons **amélioré la facilité de gestion des demandes de renfort** pour toutes les entreprises disposant de cette fonctionnalité.

Désormais, un **simple Alt + clic** permet de **fermer rapidement un appel de type "10-20"**, de la même manière que la fermeture d'un **report**.

Cette amélioration vise à **fluidifier les interventions** et à **optimiser la réactivité des équipes sur le terrain**.

## ☐ Corrections diverses et variées

- Correction d'un problème empêchant certains joueurs de **combattre après être entrés ou sortis trop rapidement** d'un **propriété** ou d'un **laboratoire**.
- Correction d'un bug pour les membres du staff, où **le mauvais joueur était affiché comme tueur** lorsqu'un joueur mourait pendant un **raid de laboratoire**.
- **Augmentation de la distance de culling à 300 mètres** (au lieu de 200m) à titre expérimental, afin d'observer les performances et la réaction des joueurs.
  - Cela signifie que vous pouvez désormais **voir les joueurs 100 mètres plus loin** qu'auparavant.
- **La caméra des hélicoptères** n'est désormais **plus accessible à tous** : elle est uniquement utilisable **par le passager** de l'appareil.
- Correction d'un problème pouvant **empêcher le déclenchement des attaques de laboratoires**.
- Ajout d'un **bouton de localisation** lors des attaques de laboratoires, permettant de **repérer rapidement la position de l'attaque ou de la défense**.
- Il n'est **plus possible de faire une emote ou de lever les mains** lorsque vous êtes **menotté**.
- Le temps nécessaire pour que **les plantes passent de 100 à 0 en nutriments et hydratation** a été **augmenté**, afin de mieux équilibrer le système.
- L'utilisation des **flèches directionnelles dans les menus** lorsque vous êtes conducteur **n'activera plus involontairement les clignotants**.
- Il n'est désormais **plus possible d'interagir avec son inventaire** pendant l'utilisation **d'une table dans un laboratoire** (ce comportement était un oubli de notre part).
- Les **coupes de cheveux modées pour homme** disposent désormais de **l'overlay de cuir chevelu utilisé pour les coupes rasées de près**.  
Cela permet de **réduire l'aspect trop lisse du crâne** et d'obtenir un rendu **plus réaliste** en jeu.
- La boutique de compensation n'est plus accessible via le menu F1, mais uniquement par la commande /refunds-store.

**Disponible lors du redémarrage prévu à 8:00 le  
04/05/2025.**

- Les armes sont désormais bien supprimées lorsqu'un joueur est réanimé après sa mort.
- Les joueurs menottés ne peuvent plus débloquent un véhicule.
- La canette de Junk ne soigne plus et ne donne plus d'avantages excessifs. Une version retravaillée est prévue.
- Un véhicule peut être customisé uniquement s'il est à plus de 95 % de vie, ou, s'il n'a pas d'extras, la réparation n'est pas obligatoire.
- Il n'est plus possible d'attaquer un laboratoire si l'organisation attaquante en possède déjà trois ou plus.

- Le braquage de la Maze Bank nécessite désormais d'appartenir à une organisation. Une fois lancé, un délai de récupération d'une semaine s'applique à l'organisation.
- Lorsqu'un joueur prend un otage, il ne peut plus utiliser son arme en même temps.
- Les notifications s'affichent désormais correctement, sans passer au-dessus des menus RageUI.
- Les boutons "Participer" et "Accéder au lien" ont été ajustés pour correspondre au style de la boutique.
- Correction de l'algorithme générant des PNJ afin qu'il y ait moins de problèmes liés à ceux-ci.
- Les véhicules des joueurs sont désormais persistants et ne disparaîtront plus lorsque vous les laissez à un endroit (sauf en cas de redémarrage, de suppression par le staff ou par le LSPD). Cela ne s'applique pas aux véhicules de PNJ que vous volez.

---

Révision #13

Créé 4 mai 2025 16:44:00 par Kalyptus

Mis à jour 9 mai 2025 01:17:12 par Baphomet