

Patchnote de mai

Patchnote de mai

Voici le dernier jour du mois de mai ! Nous espérons que nos efforts durant ce mois auront su satisfaire vos attentes et enrichir votre expérience. Dès demain, nous entamons un nouveau mois, avec de belles nouveautés au rendez-vous !

Nouvelles animations pour l'Imperial Club

Découvrez ci-dessous la liste des nouvelles animations exclusives réservées aux membres de l'Imperial Club.

Vous appréciez ? Ce n'est que le début ! De nombreuses autres animations sont en préparation et arriveront très prochainement.



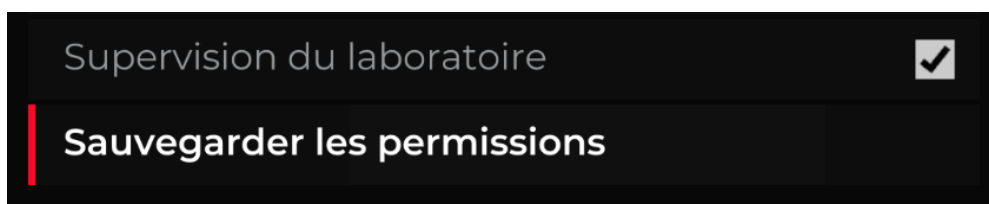
Commande	Label (Nom de l'animation)
ptrashcana	Poubelle - Se cacher (boucle A)
ptrashcanb	Poubelle - Se cacher et jeter un œil
ptrashcanc	Poubelle - Observer discrètement
ptrashcand	Poubelle - Coincé et lutte
ptrashcane	Poubelle - Coincé la tête en bas
ptrashcanf	Poubelle - Coincé retourné
ptrashcang	Poubelle - Complètement coincé (tête en bas)

ptrashcanh	Poubelle - Se cacher (boucle B)
ptrashcani	Poubelle - Se cacher discrètement
ptrashcanj	Poubelle - Se cacher en marchant
ptrashcank	Poubelle - Se cacher (panique)
ptrashcanl	Poubelle - Se cacher (cours pour ta vie !)
ptrashcanm	Poubelle - Danse joyeuse 1
ptrashcann	Poubelle - Danse joyeuse 2
ptrashcano	Poubelle - Danse joyeuse 3
ptrashcanp	Poubelle - Pose stylée
ptrashcanq	Poubelle - Saut lent
ptrashcanr	Poubelle - Saut rapide
ptrashcans	Poubelle - Saut long
ptrashcant	Poubelle tortue - Coincée
ptrashcanu	Poubelle tortue - Détendue
ptrashcanv	Poubelle tortue - Marche (lutte)
ptrashcany	Poubelle tortue - Marche (normal)
ptrashcanx	Poubelle tortue - Marche (panique)
ptrashcany	Poubelle - Se cacher C (regarde autour)
ptrashcanza	Poubelle - Tourner
ptrashcanzb	Poubelle - Tourner rapidement
ptrashcanzc	Poubelle - Roulade lente
ptrashcanzd	Poubelle - Roulade rapide
ptrashcanze	Poubelle - Roulade incontrôlable

ptrashcanzf	Poubelle - Pose assise stylée 1
ptrashcanzg	Poubelle - Pose assise stylée 2
ptrashcanzh	Poubelle - Pose impossible 1
ptrashcanzi	Poubelle - Pose impossible 2
ptrashcanzj	Poubelle - Pose impossible 3
ptrashcanzk	Poubelle - Porter (simple)
ptrashcanzl	Poubelle - Porter (double)
ptrashcanzm	Poubelle - Porter au-dessus de la tête
ptrashcann	Poubelle - Je ne vois rien

🔑 Mise en place d'une permission de supervision pour les laboratoires

Une nouvelle permission destinée aux organisations est désormais disponible. Elle permet une meilleure gestion des laboratoires. Cette permission, attribuable à vos membres, leur permettra d'ajouter des autorisations d'accès temporaires ou définitives pour certains joueurs sur votre laboratoire.

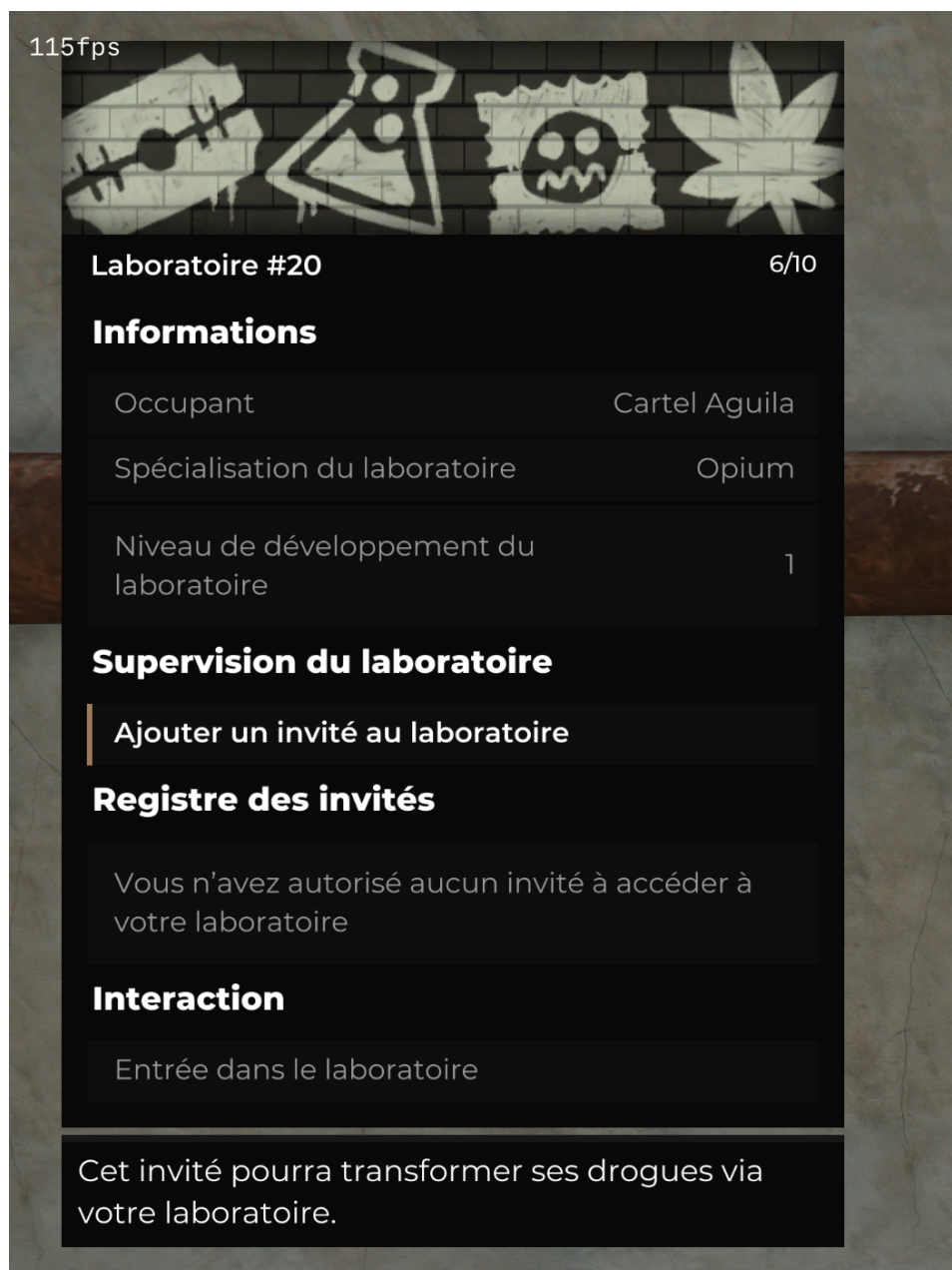


Cependant, toute action financière effectuée via le menu de supervision (F10) nécessitera également la permission d'utilisation du compte bancaire.

🔑 Autorisation d'accès temporaire ou définitive à votre laboratoire

Si vous êtes patron, ou si vous possédez la permission de supervision du laboratoire, une nouvelle option apparaîtra. Cette option vous permettra d'accorder un accès à votre laboratoire à d'autres

joueurs, pour une durée déterminée ou illimitée.



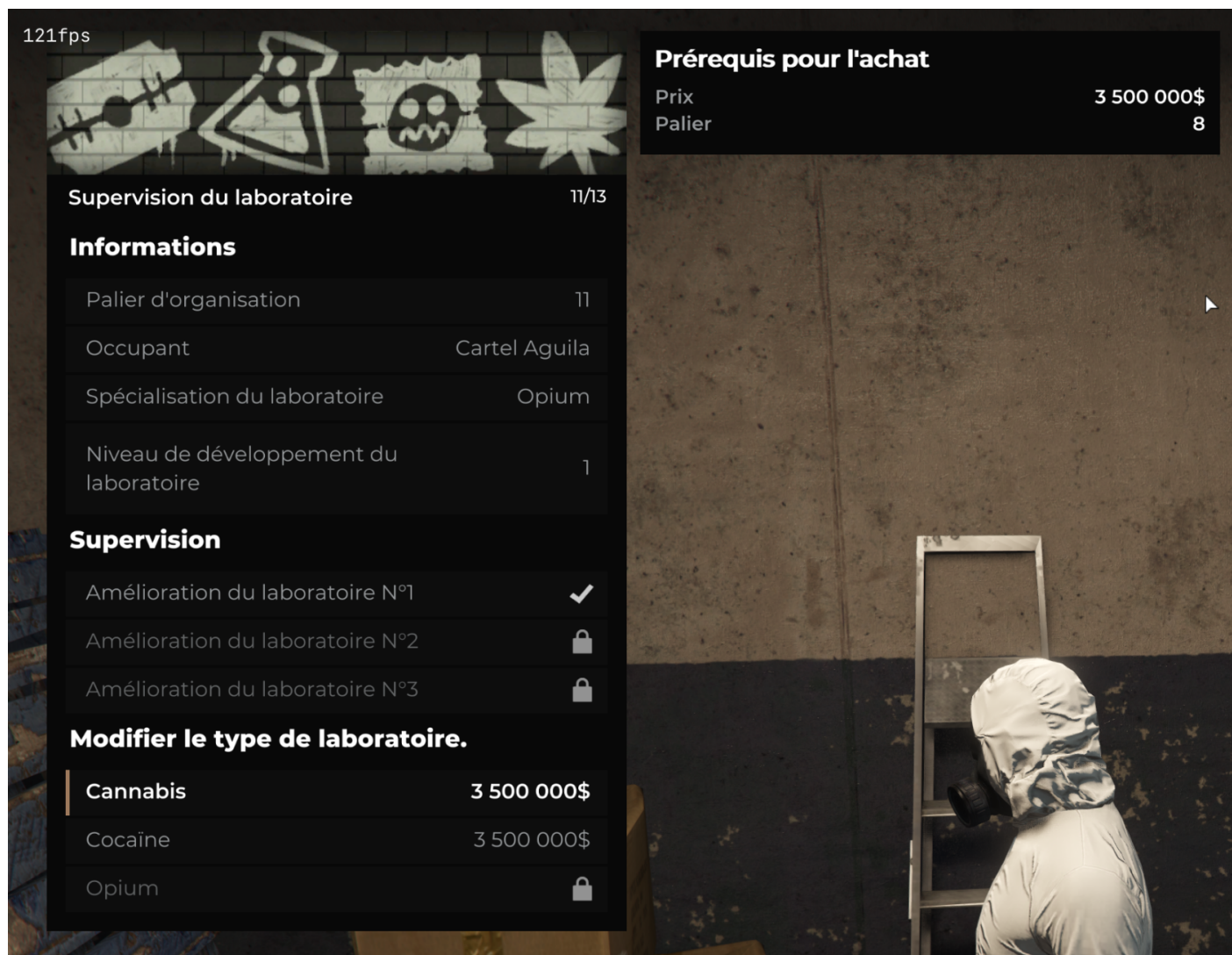
[Vous pouvez bien sûr “vendre” l’accès à votre laboratoire dans un contexte RP, contraindre certains joueurs à récolter pour vous, éviter que les plus petites organisations n’y accèdent gratuitement tout en les taxant, et bien plus encore.](#)

[Cette option a pour objectif d’élargir les possibilités RP ainsi que les usages et avantages que peut offrir votre laboratoire.](#)

[Nous espérons que cette fonctionnalité encouragera les grandes organisations à générer du jeu pour les plus petits groupes, à soutenir les nouveaux joueurs, tout en tirant profit de leur supériorité et de leur influence dans la ville de Los Santos.](#)

☐☐ Changement de type de laboratoire

Les patrons d'organisation ont désormais la possibilité de réinitialiser leur laboratoire via le menu de supervision dédié. Cette opération, bien qu'accessible à tout moment, reste payante et ramène le laboratoire au niveau 1. Cette fonctionnalité a été pensée pour faciliter le traitement de certaines drogues spécifiques, tout en ouvrant la voie à la création de nouveaux business.



☐☐ Corrections diverses et variées

- Dans le Daily Store, vous trouverez désormais une indication du nombre de dégâts infligés par balle tirée.
- Nous avons retravaillé l'équilibrage de certaines armes. Désormais, de nombreuses d'entre elles ont **vu leurs dégâts augmentés.**

Disponible lors du redémarrage prévu à 03:40 le 30/05/2025.

☐☐ Corrections diverses et variées

- Nous avons résolu un problème concernant certains vêtements qui ne pouvaient pas être achetés dans les magasins de vêtements, en raison d'un pack lié à Roxwood que nous avons donc désactivé temporairement.
- Les GoFast sont désormais corrigés et de nouveau fonctionnels. Le problème provenait de certains véhicules retirés du serveur dans le cadre de la remise en conformité.
- Vos plantations sont désormais intégrées dans une "catégorie de blip", tout comme les objets placés sur la carte.
Les éléments liés à la carte sont ainsi mieux organisés, ce qui permet de réduire l'affichage d'informations inutiles sur votre carte.
- Nous avons retiré de nombreuses textures de vêtements qui n'étaient pas conformes aux réglementations strictes imposées par FiveM. Nous en avons également profité pour ajouter quelques vêtements supplémentaires ici et là.
- Nous avons mis à jour Roxwood. Cette mise à jour apporte un lot de corrections de problèmes majeurs. Selon le rapport des développeurs, plus de 150 bugs, majeurs comme mineurs, ont été corrigés. Certaines améliorations graphiques ont également été apportées à l'île. Pour plus d'informations, nous vous invitons à consulter leur Discord.
- Nous avons modifié certains prix du blackmarket liés au craft d'armes.

☐☐ Plantation

Nous avons modifié le temps de croissance des plantations ne nécessitant aucun entretien particulier. Voici les nouveaux délais :

Lieux	Ancienne durée	Nouvelle durée
Los Santos	15 minutes	20 minutes
Cayo Perico	15 minutes	10 minutes
Roxwood Country	10 minutes	10 minutes

Désormais, **les plantations ne disparaîtront plus au bout de 20 minutes**. Cela signifie qu'une plante pourra rester indéfiniment à son état final.

Cette modification vise à compenser l'allongement du temps de croissance. Elle vous offre la possibilité de planter, puis de vous éloigner sans contrainte : votre plante restera en place jusqu'à ce qu'elle soit récoltée à sa phase finale.

☐☐ Accessoires d'armes

Nous avons corrigé un problème lié à certaines personnalisations d'armes, notamment en ce qui concerne l'ajout d'accessoires introduits lors des dernières mises à jour de GTA. Ces accessoires, bien que présents dans les fichiers du jeu, n'étaient pas fonctionnels sur notre serveur. Désormais, ils sont pleinement pris en charge.

Vous trouverez ci-dessous la liste des accessoires concernés, classés par arme, qui ne fonctionnaient pas auparavant et qui sont désormais opérationnels :

Micro SMG

- – Camouflage Dildodude
-

Fusil à pompe

- – Camouflage Dildodude
-

Pistolet Mk II

- – Season's Greetings
 - – Season's Greetings
-

Batte de baseball

- – Blagueurs
 - – Spatter
 - – Bullet Holes
 - – Burger Shot
 - – Cluckin' Bell
 - – Fatal Incursion
 - – Lucha Libre
 - – Trippy
 - – Tie-Dye
 - – Wall
-

Couteau

- – Eyes
- – Spatter
- – Flames
- – Lightning
- – Pills
- – Snakeskin
- – Lucha Libre
- – Trippy
- – Tequilya
- – Orang-O-Tang

Disponible lors du redémarrage prévu à 03:45 le 29/05/2025.

☐ Corrections diverses et variées

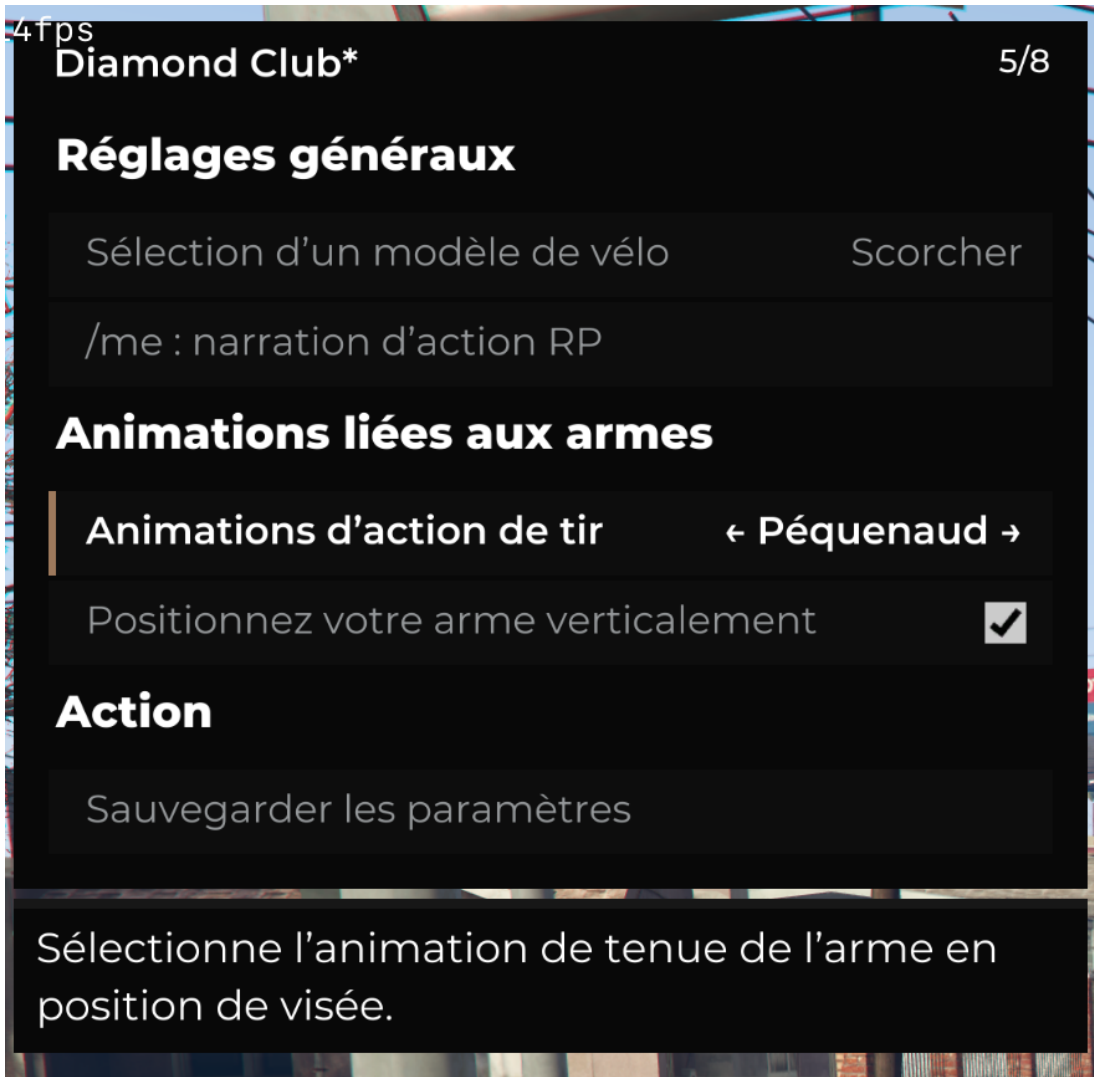
- Désormais, lors des attaques de laboratoire, à partir de 10 minutes, la zone se rétrécira de **65 mètres** toutes les 5 minutes (le premier rétrécissement de la zone se fera à 10 minutes de combat).
- Il n'est plus possible d'attaquer un laboratoire si votre organisation ou celle que vous souhaitez attaquer est déjà en cours de raid. Vous pourrez le lancer dès que celui-ci sera terminé, mais pas pendant.
- Ajout de l'abonnement **Imperial Club***. Toutes les informations sont disponibles sur [Tebex](#).

Disponible lors du redémarrage prévu à 04:30 le 27/05/2025.

Abonnement est amélioration

Nous avons mis en place un nouveau système de personnalisation réservé aux titulaires d'un abonnement. Il vous permet actuellement de :

- Choisir la couleur de votre BMX ;
- Sélectionner le type de BMX que vous souhaitez utiliser ;
- Personnaliser la couleur de vos /me parmi un panel prédéfini, selon votre niveau d'abonnement ;
- Choisir une animation de tir ou adopter une posture où votre arme est tenue à la verticale.



Retrouvez plus d'informations sur les nouveaux avantages liés aux abonnements directement sur notre boutique officielle <https://boutique.sensityliferp.io/subscription>

D'autres ajouts majeurs sont prévus pour ce système, et nous espérons qu'ils sauront ravir nos fidèles contributeurs !

Armes à feu

À la demande de nombreux chefs d'organisation, nous avons pris en compte leurs remarques concernant la facilité de certains affrontements armés. En effet, plusieurs **gunfights** étaient jugés trop rapides, ne laissant que très peu de marge de manœuvre aux participants. Cela était notamment dû à certaines armes particulièrement puissantes, souvent ajoutées par des mods, qui déséquilibraient les combats.

C'est pourquoi nous avons procédé à une révision des dégâts de plusieurs armes. Vous trouverez ci-dessous la liste des anciens et des nouveaux dégâts appliqués à ces armes, que nous avons rééquilibrées en nous basant sur des modèles similaires proposés dans GTA, en termes de gabarit et de logique de jeu.

Nous espérons que ces modifications rendront les **gunfights** plus longs, plus stratégiques et plus techniques.

Nom de l'arme	Ancien dégât	Nouveau dégât
AK ShortStock	70.0 /hit	34.0 /hit
M4 Chromium	70.0 /hit	34.0 /hit
M4 Orange Gate	70.0 /hit	34.0 /hit
GROZA Chromium	65.0 /hit	37.5 /hit
AK47 Orange Gate	65.0 /hit	34.0 /hit
SCAR-17	58.5 /hit	35.0 /hit
P20 Orange Gate	55.0 /hit	29.0 /hit
VIOLET VENGEANCE	55.0 /hit	37.5 /hit
P90 Chaton	40.0 /hit	29.0 /hit

Laboratoires

Nous avons constaté que depuis le lancement initial des laboratoires, la configuration que nous avons préalablement établie n'avait en réalité jamais été appliquée. Cela signifiait que tous les laboratoires, quel que soit leur niveau, bénéficiaient du même rendement : un ratio de production identique (1 pour 1) ainsi qu'un temps de traitement équivalent.

Le seul véritable avantage d'un laboratoire de niveau 2 résidait dans la possibilité de lancer des **RAID** et de disposer d'un plus grand nombre de tables de traitement. En dehors de cela, l'évolution vers un niveau supérieur n'offrait aucun bénéfice concret. En d'autres termes, un laboratoire pouvait rester au niveau 1 sans que cela n'impacte réellement son efficacité, si ce n'est en termes de capacité de traitement.

C'est pour cette raison que nous avons pris le temps d'analyser en profondeur la situation. À l'issue de cette étude, nous avons procédé à plusieurs modifications concernant le fonctionnement des laboratoires : notamment les temps de traitement ainsi que les objets traités.

Vous trouverez ci-dessous les différences appliquées en fonction du **niveau** et du **type de laboratoire**.

Laboratoires - Weed

Niveau 1

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
1	Fleurs de cannabis	6 seconds	32 seconds	1	1

Niveau 2

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
2	Fleurs de cannabis	6 seconds	16 seconds	1	2
2	Fleurs résineuses	6 seconds	16 seconds	1	2

Niveau 3

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
3	Fleurs de cannabis	6 seconds	8 seconds	1	3
3	Fleurs résineuses	6 seconds	8 seconds	1	3
3	Fleurs riches en trichomes	6 seconds	8 seconds	1	3

Laboratoire - Cocaïne

Niveau 1

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
1	Erythroxylum coca	6 seconds	32 seconds	1	1

Niveau 2

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
2	Erythroxylum coca	6 seconds	16 seconds	1	2

Niveau 3

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
3	Erythroxylum coca	6 seconds	8 seconds	1	3

Laboratoires - Opuim

Niveau 1

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
1	Latex d'opium	6 seconds	32 seconds	1	1

Niveau 2

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
2	Latex d'opium	6 seconds	16 seconds	1	2

Niveau 3

Niveau	Nom de l'item	Durée (Ancien)	Durée (Nouveau)	Max (Ancien)	Max (Nouveau)
3	Latex d'opium	6 seconds	8 seconds	1	3

Nous avons apporté des modifications aux quantités d’objets que les plantes peuvent fournir après récolte, qu’elles soient légales ou illégales.
Voici des tableaux récapitulatifs présentant l’ensemble des changements effectués.

Graine illégale

Voici le tableau des changements concernant la récolte des drogues, avec leur valeur minimale et maximale, qui était auparavant aléatoire entre ces deux chiffres.

Graine	Avant	Maintenant
Fleurs de cannabis	7-12	3-5
Fleurs de cannabis riches en trichomes	1-4	1-2
Graine du coca	10-25	3-5

Graine légale

Graine	Avant	Maintenant
Graine d'oignon	2-6	1-2
Graine d'ananas	1-3	1-1
Graine de carotte	5-10	1-1
Graine de pomme de terre	6-12	1-5
Épi de maïs	2-6	1-2
Graine de melon	1-4	1-2

☐ Corrections diverses et variées

- Correction d'un problème permettant de poser des pots de plantation dans l'eau.
- Les territoires sont désormais limités à 2 maximum par organisation. Si vous en possédez déjà 2 et que vous effectuez des activités sur un autre territoire, aucun point ne sera comptabilisé dessus.
- Les personnes en service et possédant des armes de service ne les perdent plus lorsqu'elles se déconnectent et se reconnectent en service.
- L'expérience gagnée par les braquages d'ATM passe de **15 000** à **5 000**.
- L'entreprise LSPD dispose désormais d'une fonctionnalité permettant à tous d'appeler les agents en service directement depuis leur téléphone, sans avoir besoin d'enregistrer un numéro ou toute autre information. Cette amélioration vise à simplifier les appels de type radio et à favoriser une meilleure communication entre les agents, sans recourir à l'utilisation de la radio.

Disponible lors du redémarrage prévu à 04:30 le 23/05/2025.

- **Ajout d'armes dans les bonnes catégories** : Certaines armes ont été correctement classées dans leurs catégories respectives afin de garantir le bon fonctionnement des nouvelles animations pour les pistolets moddés et les armes de poing.
- **Correction du système de prise d'otage** : Plusieurs problèmes liés à la commande `/otage` ont été résolus. Le joueur ne reste plus bloqué après l'animation, et un crash du joueur pris en otage ne provoque désormais plus de dysfonctionnements. De plus, si l'otage se déconnecte, vous ne resterez plus bloqué.
- **Stationnement à nouveau autorisé** : Vous pouvez désormais stationner vos véhicules partout sur la carte, à l'exception des zones de restriction spécifiques. Nous avons décidé de lever l'interdiction de stationner sur les voies rapides et autoroutes, étant donné que la vitesse des véhicules y est désormais réduite, ce qui laisse le temps de réagir à leur présence.

- **Mise à jour ergonomique du Daily Store** : Le fonctionnement du rafraîchissement du magasin a été simplifié. Désormais, s'il reste un **rafraîchissement gratuit**, cela sera clairement indiqué avec un coût de **0 diamant**. Une fois ce rafraîchissement utilisé, le prix d'un nouveau refresh s'affichera automatiquement, sans passer par un sous-menu.
- **Ajout de plus de 75 armes** : L'ensemble des armes disponibles sur le serveur (hors armes d'événements comme Halloween ou Noël) est désormais accessible à l'achat via le **Daily Store**. Vous avez été nombreux à le demander : les voici enfin disponibles. Bonne chance à toutes et à tous !

Disponible lors du redémarrage prévu à 04:10 le 22/05/2025.

- Nous avons modifié l'animation de sortie d'arme. L'ancienne est toujours présente, mais une nouvelle animation, bien plus rapide, a été ajoutée pour **les armes de poing et les armes à une main**. Cette amélioration offre de meilleures possibilités aux joueurs qui utilisent ce type d'armement, leur conférant ainsi un avantage considérable.
- Les forces de l'ordre sont désormais notifiées **1 minute et 30 secondes** après **l'ouverture de la porte d'entrée lors d'un cambriolage de domicile**, contrairement à auparavant où l'alerte était déclenchée instantanément, ce qui entraînait une intervention extrêmement rapide de la LSPD.
- Lorsqu'un braquage d'ATM est effectué, l'organisation à laquelle vous appartenez **gagne désormais 15 000 points d'expérience** par distributeur braqué, **contre aucun gain auparavant**.
- Lors d'un cambriolage de domicile, **vous gagnez désormais 50 points de territoire par meuble volé et déposé dans le coffre de votre véhicule, contre aucun gain auparavant**.
- Lors d'un cambriolage de domicile, **vous gagnez désormais 500 points d'expérience pour votre organisation par meuble volé et déposé dans le coffre de votre véhicule, contre aucun gain auparavant**
- Correction d'un problème qui vous obligeait à vous déconnecter puis vous reconnecter lorsque vous survoliez une arme dont le skin (teinte) était introuvable.

Disponible lors du redémarrage prévu à 08:00 le 21/05/2025.

- **Réduction de la durée des braquages**
La durée des braquages (supérette, magasin de vêtements, Ammu-Nation, etc.) passe de **240 secondes à 125 secondes**, afin de rendre ces événements plus dynamiques.
- **Réouverture de Cayo Perico avec de nouvelles possibilités**
Toutes les restrictions liées à **Cayo Perico** ont été levées. Il est désormais possible de :
 - Sortir votre **BMX** sur l'île ;
 - Contacter les **EMS** en cas de besoin ;
 - Accéder à l'île via un **pont permanent**.

Nous expérimentons une nouvelle approche pour l'intégration de cette zone. Nous espérons que cette version de Cayo Perico saura vous plaire !

- **Correction d'un bug lié aux RAIDs de laboratoire**

Les joueurs ne voyant pas la zone de combat (boule rouge) ne seront pas intégrés au combat, même s'ils se trouvent dedans.

- **Munitions du pistolet de détresse (Flaregun)**

Le **Flaregun** nécessite désormais les **munitions appropriées** pour fonctionner correctement.

- **Limitation du déchargement sur certaines armes**

Il n'est **plus possible de décharger** les munitions des armes qui nécessitent un rechargement payant (comme le **RPG**, le **Smoke Launcher**, etc.), afin d'éviter certains abus.

Disponible lors du redémarrage prévu à 05:50 le 20/05/2025.

Mise en place d'un système de restriction d'accès pour les lieux des entreprises Unicorn, Bahama mamas, The Palace

Les boîtes de nuit représentent un élément clé dans le développement du rôleplay, qu'il soit légal ou illégal. C'est pourquoi l'accès à ces lieux est désormais soumis à validation par les employés via une nouvelle permission. Cette dernière leur permet soit d'autoriser l'entrée d'un joueur à l'intérieur, soit de l'en expulser.

Il devient donc essentiel pour chaque établissement nocturne d'avoir une personne chargée de gérer les entrées et sorties. Ce système vise à limiter les comportements toxiques, en particulier vis-à-vis des joueuses, notamment dans des lieux sensibles comme l'Unicorn. Il permet également un meilleur contrôle de la fréquentation.

Ce changement permettra de limiter drastiquement les comportements troll et incivils de certains joueurs qui, passés minuit, n'ont qu'une seule intention : manquer de respect aux femmes et adopter des attitudes déplacées, en pensant qu'il n'y aura aucune conséquence.

Désormais, si la gestion des entrées et sorties est correctement assurée, ce type de comportement pourra être évité efficacement. Vous n'aurez donc plus à craindre ce genre de situations.

À noter : les agents du LSPD en service n'ont pas besoin d'autorisation pour accéder à ces bâtiments. Leur fonction leur donne un droit d'entrée automatique.

☐ Corrections diverses et variées

- Lorsque vous récoltez une plante ayant été plantée par une personne d'un autre groupe, celui-ci perd désormais **100 points** sur le territoire, contre **50** auparavant.
- Ajout d'une multitude de nouveaux braquages sur le même système que les supermarchés : tous les tatoueurs, Ammu-Nation, magasins de vêtements, supermarchés et coiffeurs sont désormais braquables et synchronisés pour tout le monde.
- Correction d'un problème permettant de porter plusieurs personnes en même temps.
- La radio se désactive automatiquement lorsque le joueur entre dans l'eau.
- Ajout d'une fonctionnalité pour poser des zones de restriction de voix.
- Les zones de craft ont été déplacées de Cayo Perico vers Roxwood et Los Santos.
- Suppression de la zone de restriction hélicoptère autour de Cayo Perico.
- En mode freecam, le joueur ne sera plus téléporté avec la caméra.
- Correction d'un bug : si vous n'avez pas l'autorisation d'accéder à une radio, celle-ci ne s'affichera plus sur l'ATH.
- Toutes les notifications de facture disposent désormais du bouton pour la payer directement, afin de faciliter les paiements.
- Le nombre de territoires influe désormais sur l'expérience gagnée dans les activités rapportant de l'expérience d'organisation. Pour chaque territoire contrôlé, vous obtenez un bonus de **5%**.

Disponible lors du redémarrage prévu à 17:15 le 16/05/2025.

Corrections diverses et variées

- Lorsque vous récoltez une plantation illégale en étant membre d'une organisation, celle-ci reçoit **100 points d'expérience** par plante récoltée. En revanche, si la LSPD détruit l'une de vos plantations, votre organisation **perd 200 points d'expérience**.
- Vous gagnez désormais **10 points d'expérience** pour chaque vente de drogue effectuée.
- Lorsque notre staff masque les pseudonymes, cela désactive également plusieurs notifications liées au menu et aux options du staff.
- Correction des point GPS : un bug lié aux frontières empêchait son affichage. Problème résolu.

Disponible lors du redémarrage prévu à 08:00 le 10/05/2025.

Corrections diverses et variées

- Correction d'un problème qui n'empêchait plus l'utilisation de la radio en cellule.
- Résolution d'un bug lié aux véhicules "parked" provoquant leur disparition et nécessitant une reconnexion pour les faire réapparaître et pouvoir les "unpark".

- Réduction significative du montant des amendes émises par les radars automatiques.
- Correction d'un bug pouvant empêcher l'achat de certaines anciennes tenues, suite aux mises à jour continues des vêtements.
- Résolution d'une erreur bloquant la possibilité pour les EMS de réanimer les joueurs.
- Les membres du LSPD ne peuvent plus mettre un véhicule à la fourrière si un conducteur est encore présent à l'intérieur.
- Correction de notre outil de déplacement des laboratoires.
- Correction d'un problème avec notre outil permettant d'éditer des stockages lorsque ceux-ci avaient un code.
- Nous avons retravaillé le système de blips liés aux objets que vous avez posés. Jusqu'à présent, ces blips n'étaient pas associés à une catégorie spécifique. Désormais, ils apparaissent dans une catégorie dédiée, avec le nom de votre objet pour vous permettre de mieux vous repérer. De plus, lorsque vous retirez l'un de vos objets, le blip correspondant disparaît immédiatement de la carte, sans attendre votre prochaine déconnexion. Ce problème est désormais résolu.

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 Paletto 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 #70

Créé 4 mai 2025 16:44:00 par Kalyptus

Mis à jour 1 juin 2025 15:42:36 par Baphomet