

# Crédits & Changelogs

- [Crédits & Remerciements](#)
- [Changelog des versions 2.0.x](#)

# Crédits & Remerciements

## Crédits

- **Outils Primitifs** par =[Z]= du Discord "*Enfusion Modders*" et adaptés par Hellmaker2a.
- **Tente improvisée** : par vUv et adaptée par Hellmaker2a.
- **Bâche** : par Krisdian Hristov et adaptée par Hellmaker2a.
- **Sfx kit à feu** : par Epic Stock Media.
- **Cabanon en bois** : par Stylisables et adapté par Hellmaker2a.
- **Radis noir** ; par Lolla et retexturé par Vasquez
- En cours de rédaction

## Remerciements

### Amis, Supporters, Partenaires...

Je souhaiterai remercier quelques personnes (je poste ci-dessous les nom, l'ordre est aléatoire, il ne s'agit pas d'un classement):

- Dumpgrah
- Vasquez
- MDC
- DogDays
- Shaggoth
- HunterCZ
- Stéphane
- Derleth
- Fenotte
- Rom1
- Ben

- "Les Vieux Crevards" Community
- "SunRiZe" Community

## Donateurs, Patreon, Ko-Fi...

- Imecano
- Stéphane
- Akuseru
- \_Ben\_
- Rom1
- Lynch
- Shrekou
- Pi\_Toon
- Fenotte

# Changelog des versions

## 2.0.x

Veillez consulter la liste des bugs et problèmes connus : [Cliquez-ici](#)

## Version 2.2.7 (Version actuelle)

### Correctifs

- Le système de diète (Alimentation) ne réagit plus depuis la mise à jour 1.27 de DayZ
- Messages "*FIX-ME*" dans les logs à propos de références fortes passées en argument (mot-clé **ref**)

## Version 2.2.6

### Correctifs

- L'action se mouiller l'argile se déclenche de manière impromptue et inopinée

# Version 2.2.5

## Correctifs

- L'action se laver se déclenche de manière impromptue et inopinée quand le personnage est nu

# Version 2.2.4

## Correctifs

- **Exploitation des épaves** : La collecte de métal sur les camions ne donne qu'une unité de métal
- **Exploitation des épaves** : La collecte de métal sur les camions ne fonctionne pas sur les épaves de bus (Ikarus)
- **Sakhal** : Il n'est pas possible de se laver aux fontaines en pierre
- **Sakhal** : Il n'est pas possible de mouiller l'argile aux fontaines en pierre

# Version 2.2.3

## Changements

- **Etat Psychologique** : Cinquième et dernier ajustement des paramètres.

La vitesse de progression (baisse du niveau) ou de régression (augmentation du niveau) est **divisée par 3**.

Votre personnage perdra moins vite sa santé psychologique, mais il mettra aussi beaucoup plus de temps à la remonter à un niveau correct.

## Version 2.2.2

### Correctifs

- **Mortier en terre cuite** : Il est désormais possible de réutiliser un mortier complètement vide.

## Version 2.2.1

# Ajouts

- **IEMStormEvent** : Évènement climatique "*Tempête Electro-Magnétique*", dans sa phase principale, elle détruit toutes les sources d'électricité (batteries et piles). Prenez vos précautions en véhicule, et pensez à éteindre vos lampes, optiques, jumelles de vision nocturne, GPS pendant cet évènement climatique.

# Version 2.2.0

## Ajouts

- **SnowStormEvent** : Évènement climatique "*Tempête de neige*" spécifique à *Sakhal* et aux cartes où la neige est disponible. (voir *CfgWeather.xml*)

## Changements

- **HurricaneEvent** : L'évènement climatique a été corrigé et peut être utilisé sur toutes les cartes tempérées (sans neige).
- **EventManager.json** : Le délai minimum pour un évènement climatique secondaire passe à 1800.
- **EventManager.json** : Le délai maximum pour un évènement climatique secondaire passe à 5400.
- **General.json** : Désormais les évènements climatiques sont par défaut désactivés.

## Correctifs

- **HurricaneEvent** : L'évènement climatique se déclenche trop brusquement.

# Version 2.1.12

## Changements

- **Buche brulée** : Désormais la quantité de buches brulées est liée au nombre de buches insérées dans le feu (maximum 6).

# Version 2.1.11

## Changements

- **Etat Psychologique** : Quatrième ajustement des paramètres.

# Version 2.1.10

# Changements

- **Etat Psychologique** : Troisième ajustement des paramètres.

## Version 2.1.9

# Changements

- **Etat Psychologique** : Deuxième ajustement des paramètres.
- **Metal** : Le changement d'apparence du metal est maintenant corrélé aux températures en jeu Chaud (Hot) et Torride (Blistering)
- **Metal** : Pour être utilisé dans les recettes d'artisanat le metal doit être "Torride" (Blistering)

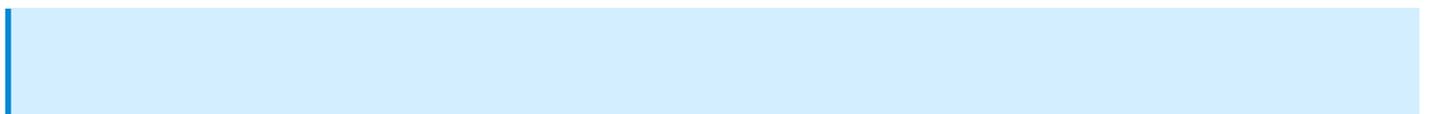
## Version 2.1.8

# Ajouts

- **Radis noirs** : Les radis noirs peuvent guérir de la maladie des métaux lourds quand ils sont bouillis, et bien sûr sont source d'eau et d'énergie.

# Changements

- **Etat Psychologique** : Premier ajustement des paramètres, il sera actif plusieurs jours, voir semaines pour collecter des "data" et réfléchir à un éventuel équilibrage (ou non).
- Le fichier "types.xml" a été mis à jour. (pour les propriétaires serveur)



Les radis noirs se trouvent comme la recherche des vers mais avec une pelle/pioche/binette.

Les radis noirs doivent être pelés avec un couteau avant d'être mangés/cuits.

Les radis noirs doivent être impérativement décongelés avant de tenter de les cuir, fumer, ou bouillir, sans quoi il ressortiront brûlés !

## Version 2.1.7

### Changements

- Correctif : Changement de mode de tir impossible sur les armes non-vanilla
- **Etat Psychologique** : Désormais l'évolution est **uniquement** basée sur l'état du personnage, et ses actions.

**Des changements concernant l'etat psychologique pourront être effectués pour garantir un équilibre de la mécanique selon ma vision.**

## Version 2.1.6

# Ajouts

- Consommer du Diazepam sans avoir attendu que le symbole "pilule" disparaisse rendra immédiatement malade votre personnage (Mesure anti-spam)

# Changements

- Correctif : Il n'est plus possible d'arroser l'argile avec un récipient d'eau gelée
- Correctif : Le sac d'engrais ne sera plus "plein" lorsqu'il sera fabriqué
- Correctif : Tentative de minimiser l'impact des autres mods sur le bug "AddActionJuncture"

# Version 2.1.5

# Changements

- Correctif : Remise à la bonne valeur de la variable de l'état d'esprit lors du spawn qui était restée à 0 après tests

# Version 2.1.4

# Changements

- Correctif : Il n'est plus possible de nourrir un joueur qui dors
- Correctif : Il n'est plus possible de créer des carreaux d'arbalète avec la hachette artisanale et une faucille
- Les sons de l'état d'esprit sont désormais désactivés quand le personnage dors

## Version 2.1.3

### Changements

- Correctif : Modifications des action bug "*AddActionJuncture*" (il manquait quelques actions)
- Correctif : L'action "Inspecter" est disponible via les pierres à aiguiser

## Version 2.1.2

### Changements

- Correctif : Modifications des action bug "*AddActionJuncture*"
- Correctif : Il n'est plus possible de se laver avec la neige
- Correctif : Il n'est plus possible de chercher du soufre dans la neige et dans la mer sur Namalsk
- Correctif : Il n'est plus possible de mouiller l'argile avec la neige
- Correctif : Il n'est plus possible de mouiller l'argile dans la neige et dans la mer sur Namalsk
- Correctif : Il n'est plus possible de se laver dans les mares chaudes de Sakhal (> 80°C)
- Correctif : Le mortier une fois vidé peut à nouveau être rempli et utilisé
- Correctif : Certaines actions nécessitant de "viser" un point d'eau sont réparées (lié à la 1.26)
- **AmmoKits** : Le temps de fabrication des kits d'armes passe de 15s à 30s
- **Fatigue** : Sprinter réduit la durée de fatigue de 75% au lieu de 60%
- **Hygiène** : Sprinter réduit la durée d'hygiène de 75% au lieu de 60%
- **Statut Psychologique** : Augmentation de l'impact lié au kill de zombies avec des armes à feu de 25%

- **Statut Psychologique** : Réduction de l'impact lié au kill de zombies avec des armes blanches de 25%
- **Statut Psychologique** : L'arc en bois et l'arbalète sont désormais considéré comme armes blanches

## Version 2.1.1

### Changements

- Correctif : Erreur "**AddActionJuncture**", toutes ls actions coté client ont été mises à jour
- Correctif : Les réglages de l'Event Manager en terme de délai n'étaient pas fonctionnels

## Version 2.1.0

### Ajouts

- **Sakhal** : Possibilité de récupérer du soufre dans les geysers (sol jaune) avec des pelles/pioches

### Changements

- Amélioration du système de jet de dés pour le système d'inspection
- Correctif : Crash serveur lié à une "division par zéro" dans le système RNG de la collecte de métal

## Version 2.0.0

### Ajouts

- Ajout d'un mode "Immersif"
- Ajout d'événements climatiques (Ouragan, Pluie acide, Tremblement de terre)
- Ajout d'un effet de transition météo
- Ajout d'un cabanon de rondins
- Ajout d'un cataplasme pour soigner les plaies
- Ajout d'une recette pour fabriquer des filets de camouflage
- Ajout d'une fonction brulure lorsque le joueur tient des objets chauds en main
- Ajout d'une tente à déploiement rapide fabriqué à partir de la bâche vanilla
- Le mortier est désormais obligatoire pour la préparation de pénicilline, et de purée de baies et fruits

## Changements

- Refonte et optimisation du code interne du mod
- Refonte et amélioration des textures de la majeure partie des objets
- Correction de bugs et de problèmes de sons
- Changements et amélioration de certains sons
- Changements de certains "classnames" (voir tos\_types.xml)
- Refonte des fichiers de configuration du mod coté serveur (fichiers .json)
- Mise en place de limites imposées dans les valeurs de configuration afin d'éviter de dénaturer le mod
- Tous les objets ayant un équivalent vanilla, hériteront de ceux-ci directement pour plus de compatibilité
- L'inspection de buissons à baies peut maintenant donner plusieurs baies (aléatoire)
- L'inspection des épaves peut donner à présent des petits éléments de véhicule en plus du métal (aléatoire)
- La vitesse de perte du niveau de sommeil est calée sur un personnage immobile et non plus qui trotte
- La vitesse de perte du niveau d'hygiène est calée sur un personnage immobile et non plus qui trotte
- Marcher, fait baisser de 10% plus vite les niveaux de fatigue et d'hygiène, par rapport à un personnage immobile
- Trotter, fait baisser de 30% plus vite les niveaux de fatigue et d'hygiène, par rapport à un personnage immobile
- Sprinter, fait baisser de 60% plus vite les niveaux de fatigue et d'hygiène, par rapport à un personnage immobile
- Les actions telles que sauter une barrière, grimper un mur sont assimilées au "Sprint"
- Lors du spawn les valeurs de sommeil, d'hygiène, de diète, et d'état d'esprit sont aléatoires
- Un niveau de sommeil critique (notifier rouge clignotant) provoque maintenant une perte de points de vie

- L'apparition de maladie dues à une mauvaise hygiène se fera grâce à un pourcentage de probabilité
- L'apparition du boost immunitaire due à une bonne hygiène se fera grâce à un pourcentage de probabilité
- Le système de diète est basé sur 6 niveaux de qualité de nourriture au lieu de 4
- Une mauvaise diète (notifier rouge fixe) peut rendre probable l'apparition de maladies
- Une très mauvaise diète (notifier rouge clignotant) rendra très probable l'apparition de maladies
- Les rots après avoir consommé certains aliments se feront grâce à un pourcentage de probabilité
- Les flatulences dues à une mauvaise diète se feront grâce à un pourcentage de probabilité
- Le mortier peut être vidé de tout résidus
- Deux mortier peuvent transvaser leur contenu si celui-ci est identique
- L'action de recherche d'argile au sol se fait désormais avec un couteau ou assimilé
- Les tentes à déploiement rapide s'utilisent maintenant comme les tentes vanilla
- Les tentes à déploiement rapide ne disposent plus de slot "sac à dos"
- Les tentes à déploiement rapide ont désormais un inventaire de 120 cases (10 x12)
- Les tentes à déploiement rapide ne permettent plus (moins) de voir au travers
- Le modèle 3D des tentes à déploiement rapide à été revu et amélioré
- Le modèle 3D des bâches de jute et camouflée pour tentes à été revu et amélioré
- Porter une tente à déploiement rapide dans ses mains ne permet plus de courir et sprinter
- Il n'est plus possible de grimper sur les tentes à déploiement rapide
- Les abris de feuilles/fougères ne permettent plus (moins) de voir au travers
- Il n'est plus possible de grimper sur Les abris de feuilles/fougères
- Les flèches de l'arc en bois se fabriquent désormais par lot et non plus à l'unité (par 10 ou 20)
- La quantité de métal requise est augmentée pour un "Pistol Kit" à 5
- La quantité de métal requise est augmentée pour un "Shotgun Kit" à 10
- La quantité de métal requise est augmentée pour un "Rifle Kit" à 20
- La quantité de métal requise est augmentée pour un "Large Rifle Kit" à 30
- Les ghillies de feuilles/fougères peuvent étes portées sur les slots ceinture ou sac à dos
- Il n'est plus possible de détruire un baril avec une masse, si il n'est pas vide
- L'argile peut être mouillé aux pompes et fontaines
- Le lard peut désormais être combiné pour faciliter la création de savon artisanal
- Il n'est possible d'obtenir des buches brulées que de feux de camps sans aucuns accessoires
- Il n'est plus possible d'obtenir une buche brulée d'un feu n'ayant pas une buche restante une fois celui-ci éteint
- La fabrication de charbon donne entre 2 et 4 morceaux par bûche brûlée

## Retraits

- Retrait du mousquet, car celui-ci ne correspondait plus à nos standard qualité
- Retrait du "Musket Kit"
- Retrait des cartouches papier associées au mousquet
- Retrait de l'item unique poudre noire, la poudre est désormais dans le mortier
- Restriction des sac à dos car très peu utilisée