

# Introduction

- Présentation et avertissement
- Bugs & Problèmes connus
- Roadmap & Projets

# Présentation et avertissement

## Tales of Survivalism, c'est quoi?

**ToS** est l'abréviation de "**Tales of Survivalism**". Il s'agit d'un mod privé que Scalp et moi-même (Hellmaker2a) développons pour nous même, nous le partageons avec quelques amis uniquement. Ce mod est le résultat de la fusion de deux de nos anciens mods publics retirés du workshop en Juin 2021 qui étaient :



- **HRS** (*HellRetex Survival*)
- **HREG** (*HellRetex Enhanced Gameplay*)

Le premier apportait l'artisanat orienté survie, le second l'aspect de la mécanique de survie plus poussée avec la gestion du sommeil, de l'hygiène par exemple...

Nous ne donnons (et ne donnerons) jamais d'autorisation pour l'utilisation de ce mod sur vos serveurs personnels, il est donc inutile de nous faire des demandes (ni à nous, ni à nos amis/partenaires), elles sont (et seront) systématiquement refusées. Par ailleurs, nous ne facturons pas de services, nous ne vendons pas, ne louons pas de mods, au delà du côté illégal (en particulier la vente de mods "Ready to use"), nous proposer de l'argent est inutile, l'argent ne permet pas de tout avoir en ce monde.

# Notre vision, nos choix...

"**Tales of Survivalism**" est un mod qui fait la part belle à la survie !

L'idée principale du mod, est de pouvoir survivre uniquement grâce aux ressources naturelles récoltées et/ou fabriquées (ou presque) en utilisant l'artisanat. Les seules exceptions à ce principe fondateur étant l'exploitation du métal qui implique d'aller dans les villes/villages, et le stockage virtuel qui n'a vocation que d'alléger la charge pour les gros serveurs. **Le gameplay est volontairement simplifié/différent de la réalité** car nous ne voulons pas de mécaniques d'une complexité telle, qu'elles seraient une contrainte et non une source de plaisir pour les joueurs. Nous cherchons un juste milieu entre complexité, réalisme et gameplay.

Ce mod propose des techniques de survie basiques, mais aussi quelques concepts issus de la survie...

Vous ne trouverez pas de fonctionnalités de métallurgie avancés car ce n'est pas le but de ce mod (et des mods le font déjà très bien, comme le mod de métallurgie de Dumpgrah (inutile de réinventer la roue), néanmoins, il y a quelques alternatives simplistes pour avoir une arbalète par exemple. Au final, seuls les objets liés à l'artisanat et à la survie sont présents dans ce mod. Nos armes, tenues, sacs à dos sont dans mod "à part" qui contient les objets conventionnels qui peut être ramassé sur la carte et non orienté survie.

## Modularité !

Ce mod possède une particularité très prononcée à être modulaire. **Il permet aux administrateurs de serveurs de changer certains paramètres, et de désactiver certaines fonctionnalités** (mais pas toutes, ni tous les paramètres). L'avantage c'est que chaque administrateur de serveur peut orienter, et définir le niveau de difficulté qu'il désire.

## Priez le dieu du RNG\* !

Le **RNG** est l'acronyme de "**Random Number Generator**", qui est un système mathématique qui génère des nombre aléatoires, et notre mod utilise énormément ce type de système pour générer des probabilités à partir de "**lancés de dés**".

# RNGesus



“ Un tirage par RNG aura tendance à se lisser, et se diriger vers la probabilité voulue dès lors que l'échantillon statistique sera suffisamment conséquent.

Pour faire simple, si le taux d'apparition d'un objet est de 50%, il est peut probable qu'avec deux tirage vous ayez un taux de 50%. Vous pouvez très bien avoir un taux à 0%.

Dans le cas d'une action qui donnerai un objet quelconque avec une probabilité de 30%, il est tout autant possible de refaire l'action dix fois d'affilée et de n'avoir qu'une seule fois un objet (c'est à dire 90% d'échecs), que de la refaire trois fois et d'en avoir un systématiquement.

Nous précisons que comme le dit la citation plus haut, le taux de probabilité aura tendance à devenir de plus en plus juste au fur et à mesure que le nombre de tentatives sera élevée... **C'est des maths inutile donc de pleurer en pensant que l'on vous aime pas.**

**En somme, priez RNGesus !**



# Bugs & Problèmes connus

## Listing

Ci dessous une liste des problèmes connus et recensés qui seront traités dans de prochains correctifs :

- L'AdminGUI n'est pas encore réimplémenté dans ToS v2 et le sera ultérieurement.
- Le Stockage Virtuel n'est pas encore réimplémenté et subira une refonte avant son retour.
- Le plancher du Rez-de-chaussée du Cabanon en rondins a tendance à bloquer les items posés dessus.
- **L'évènement "AcidRain" est inopérante sur Sakhal à cause la neige ! (ce n'est pas de la pluie)**
- **L'évènement "Hurricane" est inopérante sur Sakhal à cause la neige ! (ce n'est pas de la pluie)**
- **L'évènement "SnowStorm" est inopérante sur les cartes classiques à cause la neige ! (ce n'est pas de la pluie)**
- Les arbres ne bougent pas au vent lors des évènements climatiques
- Problème s'utilisation du sac d'engrais artisanal sur les garden plots de serres (à vérifier)
- Kit à feu en lévitation dans la main (problème d'animation)
- Une masse usagée permet de récolter du métal sur les camions

## Avertissement

Il est préconisé de **toujours charger ToS en dernier** dans votre liste de mods pour éviter les problèmes !

Certains mods n'utilisent pas la bonne instruction pour assigner des items aux slots vanilla ou custom, celle-ci doit être :

```
inventorySlot[] += {"MonSlot", "MonAutreSlot"}; // Bonne méthode
```

```
inventorySlot[] = {"MonSlot", "MonAutreSlot"}; // Mauvaise méthode
```

L'usage du **+=** permet d'ajouter de nouveaux slots tout en conservant ceux des mods précédemment chargés dans la liste de votre serveur. Malheureusement certains mods dont les

auteurs ne sont pas au courant, ou par mauvaise habitude utilisent = ce qui à pour effet de supprimer les slots des mods chargé avant, et donc casse le bon fonctionnement de ceux-ci.

Pour cette raison, nous préconisons de toujours mettre ToS en fin de liste de vos mods sur vos serveurs.

# Roadmap & Projets

Bien entendu notre mod est destiné à évoluer constamment pour offrir un environnement plus menaçant afin de compenser les avantages donnés par certaines mécaniques. Ci-dessous une liste non limitative d'idées et de projets que nous souhaitons intégrer à plus ou moins long terme dans *Tales of Survivalism*.

## Réaction aux ondes de basse fréquence

L'idée est de provoquer des réactions visuelles via des artefacts lumineux et divers effets de flou et de dédoublement de la vision pour signifier une réaction liée aux ondes de basse fréquence. Ces symptômes bénins se manifesteront au bout de quelques minutes avant de s'amplifier par des vomissements. Cette "maladie" sera liée aux émissions radios, et donc vous devrez prendre vos précautions lors de vos passages près de radars, et antennes.

## Fièvre à virus de Marbug

Il s'agit d'une fièvre hémorragique assez similaire (mais pas identique) à la fièvre à virus Ebola. Cette fièvre pourra être contractée sous certaines conditions, comme le non port de masque et de gants lorsque un joueur est à proximité de cadavres. On parle principalement des "charniers" et des "pendus" et non des joueurs morts ou animaux morts.

Les premiers stades seront des symptômes faibles comme la baisse générale des constantes physiologiques de votre personnage, puis des vomissements apparaîtront au stade numéro deux. Le stade trois ajoutera des hémorragies à soigner. Le stade final sera le stade auquel personne ne souhaite arriver : En effet ce stade sera rempli de pertes de conscience et aura la particularité de rendre le personnage trop faible pour manger et se soigner par lui-même... Il faudra obligatoirement un joueur tiers pour vous perfuser et vous alimenter afin de survivre.

## Évènement "EruptionCycle"

Ce évènement sera en fait un enchaînement de plusieurs évènements dans l'ordre suivant :



1. Des tremblements de terre progressifs (qui vont s'amplifier au niveau délai)
2. Une éruption localisée (avec des coordonnées) et un rayon léthal autour de ces coordonnées (Tremblement et nuage qui s'étend)
3. Une pluie de cendres volcaniques et un effet de nuit en plein jour
4. Une pluie acide aléatoire pouvant suivre la fin des retombées de cendres volcaniques

# Radeau de rondins

Initialement prévu pour la map Taal, cette fonctionnalité sera disponible de base dans Tales of Survivalism, l'idée est un radeau de rondins à voile dont la vitesse sera basée sur le vent. Il sera basé sur les bateaux vanilla avec des variations notables. Ne comptez pas y trouver de système de clé/antivol, ça ne correspond pas à la ligne directrice du mod.

# Système de talents (Perks)

Comme c'était le cas dans HellRetex Enhanced Gameplay, l'un des ancêtres de Tales of Survivalism, le système de talents pour les personnage reviendra. Il sera basé sur la durée de vie du personnage, et non sur des actions de farming. Ce choix est dicté par la volonté d'obliger les joueurs à tenir à la vie de leur personnage et de reconsidérer l'idée d'appuyer sur F11.

# Zombification

Egalement présente dans HellRetex Enhanced Gameplay, l'un des ancêtres de Tales of Survivalism, la zombification offrira une gameplay alternatif aux joueurs, en les zombifiant au bout d'un certains temps. Si ils relèvent le défi et essaient d'assommer/tuer un certain nombre de joueurs, ils pourront récupérer leur personnage avec ses "perks". Dans le cas d'un suicide, leur personnage sera supprimé et il repartiront fresh spawn.

Le joueur zombie :

- Sera plus fort
- Sera plus rapide
- Ne pourra pas porter d'objet en main
- Aura son inventaire verrouillé
- Sera ignoré par les IA, Zombies, Animaux
- Ne pourra pas être attaché/menotté
- Sera aussi fragile que les joueurs non-zombifiés