

# Ammo-Builder

L' "**Ammo-Builder**" est un système de fabrication de munitions que nous avons implémenté dans "**Tales of Survivalism**". Cette fonctionnalité n'est pas à proprement parler une fonctionnalité de survie, dans le sens où, il est possible de survivre sans arme à feu. Néanmoins les armes à feu étant une composante essentielle de DayZ, nous avons choisi de créer ce système.



## La genèse

Nous avons voulu un système qui permettrait de créer des munitions avec une difficulté acceptable. En effet, dans notre vision, prendre plusieurs heures pour fabriquer une dizaine de balles n'est, ni encourageant, ni motivant, et cela ne met pas l'artisanat en avant. L'orientation du mod étant dans de l'artisanat plus ou moins simple, il était hors de question pour nous de créer un mod pointu pour fabriquer des balles tel qu'Ammo-Making de notre ami Dumpgrah (**parce qu'il l'a déjà fait, et très bien fait d'ailleurs...**). L'autre problématique était les balles provenant de mods d'armes devaient pouvoir être également fabriquées !

## Comment ça fonctionne?

La création de munitions se fait en trois étapes :

- **Création d'un ou plusieurs kits à munitions**
- **Création de poudre noire**
- **Création des "stacks" de balles**

## Les "Kits à munitions"

Il existe cinq types de kits qui peuvent être fabriqués (voir [l'artisanat](#))

- **Les kits "Pistolet"**
- **Les kits "Cal .12"**
- **Les kits "Fusils"**
- **Les kits "Fusils gros calibre"**

Les kits peuvent être combinés jusqu'à dix unités par "stack" !

### Le kit "Pistolet"

Généralement toutes les balles pour pistolets et armes de poing peuvent être fabriquées à l'aide de ce kit.

### Le kit "Cal .12"

Généralement toutes les balles pour fusil à pompe et "shotguns" peuvent être fabriquées à l'aide de ce kit.

### Le kit "Fusils"

Généralement toutes les balles pour fusils inférieures à 7mm peuvent être fabriquées à l'aide de ce kit.

### Le kit "Fusils gros calibre"

Généralement toutes les balles pour fusils a partir de 7mm peuvent être fabriquées à l'aide de ce kit.

## La poudre noire

Pour créer de la poudre noir il vous faudra :

- Créer un **mortier** et une **soucoupe** en terre cuite (voir la partie [relative aux poteries](#)).

- Collecter du **salpêtre** en exploitant les rochers à l'aide d'une pioche.
- Collecter du **soufre** dans les points d'eau et rivières ou à proximité des sources chaudes ayant le sol "jaune" (*Sakhal*).
- Collecter des bûches brûlées dans des feux de camps et les transformer en **charbon**.
- **Fabriquer la poudre noire** à l'aide du mortier en y plaçant le salpêtre, le soufre et le charbon, et en interagissant (en le visant/regardant) avec une pierre en main.

Depuis la version 1.26 de DayZ, Namalsk ne dispose plus d'étangs non gelés, il est donc impossible de chercher du soufre.

## Utiliser l'Ammo-Builder

Il vous faudra combiner la poudre au kit, ou au "stack" de kits que vous désirez utiliser pour avoir la possibilité d'ouvrir l'interface graphique de l'Ammo-Builder.

## Conseils

- Les kits peuvent être combinés en "stack".
- La poudre peut être combinée.
- Quand il n'y a plus de kit disponible, la poudre restante (si il y'en a) tombe au sol.
- Quand il n'y a plus de poudre, vous conservez vos kits restants (si il y'en a) en main.

## Tutoriel

Sur la map **Sakhal**, le soufre peut être collecté dans les zones des sources d'eau chaude (*sol jaune*) avec une pelle/pioche.

Pour les besoins de cette vidéo, les probabilités, les durées, les quantités ne reflètent pas les valeurs réelles.

<https://www.youtube.com/embed/H8eo9Qi8Y34>

Révision #14

Créé 12 mai 2024 17:50:44 par Hellmaker2a

Mis à jour 31 janvier 2025 17:51:42 par Hellmaker2a