

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 ancien mods publics retirés du workshop en Juin 2022 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 !

Révision #14

Créé 12 mai 2024 17:50:43 par Hellmaker2a

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