

# 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.

## Evènement "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