

Les mécaniques

- Système de fatigue
- Système d'hygiène
- Système de diète (Alimentation)
- Etat d'Esprit / Statut Psychologique
- Système d'inspection
- Exploitation des épaves, utilisation du métal
- Système d'évènements climatiques
- Poteries et conservation
- Maladies, santé et soins
- Ammo-Builder
- Tentes, abris, et cabanon en rondins
- Stockage virtuel
- Les mécaniques secondaires

Système de fatigue



Tout comme dans la vie réelle, votre personnage va se fatiguer au fur et à mesure de son aventure, et aura besoin de dormir. Veuillez noter que **la mécanique du sommeil est étroitement liée à l'activité physique** de votre personnage. **En clair? plus il court, nage, saute et plus vite il sera fatigué.**

Le niveau de fatigue est affiché sur l'interface du jeu à l'aide d'un [notifier](#) (tendance-mètre) dédié à ce système.

En phase critique, le manque de sommeil aura une incidence sur la santé et l'état d'esprit de votre personnage.

Depuis la version 1.26 de DayZ, il n'est plus possible de s'allonger avec un objet en main (sans modifications). Seul l'usage de l'objet "EasterEgg" (généralement le nounours) fonctionne.

Confort thermal

Un confort thermal correct signifie que votre personnage ne doit pas avoir froid ou chaud. Il est pas forcément utile de faire un feu surtout si il ne fait pas très froid. Parfois de simples vêtements isolés sont amplement suffisants.

Dormir à l'abri

Dormir à l'abri signifie simplement que votre personnage doit avoir une structure quelconque au dessus de lui lorsqu'il dort. Une tente, une maison, un container métallique, un abri font très bien l'affaire. Notez que les maisons en ruine sans toit ne rentrent pas dans ce cas de figure.

Oeuf de Pâques

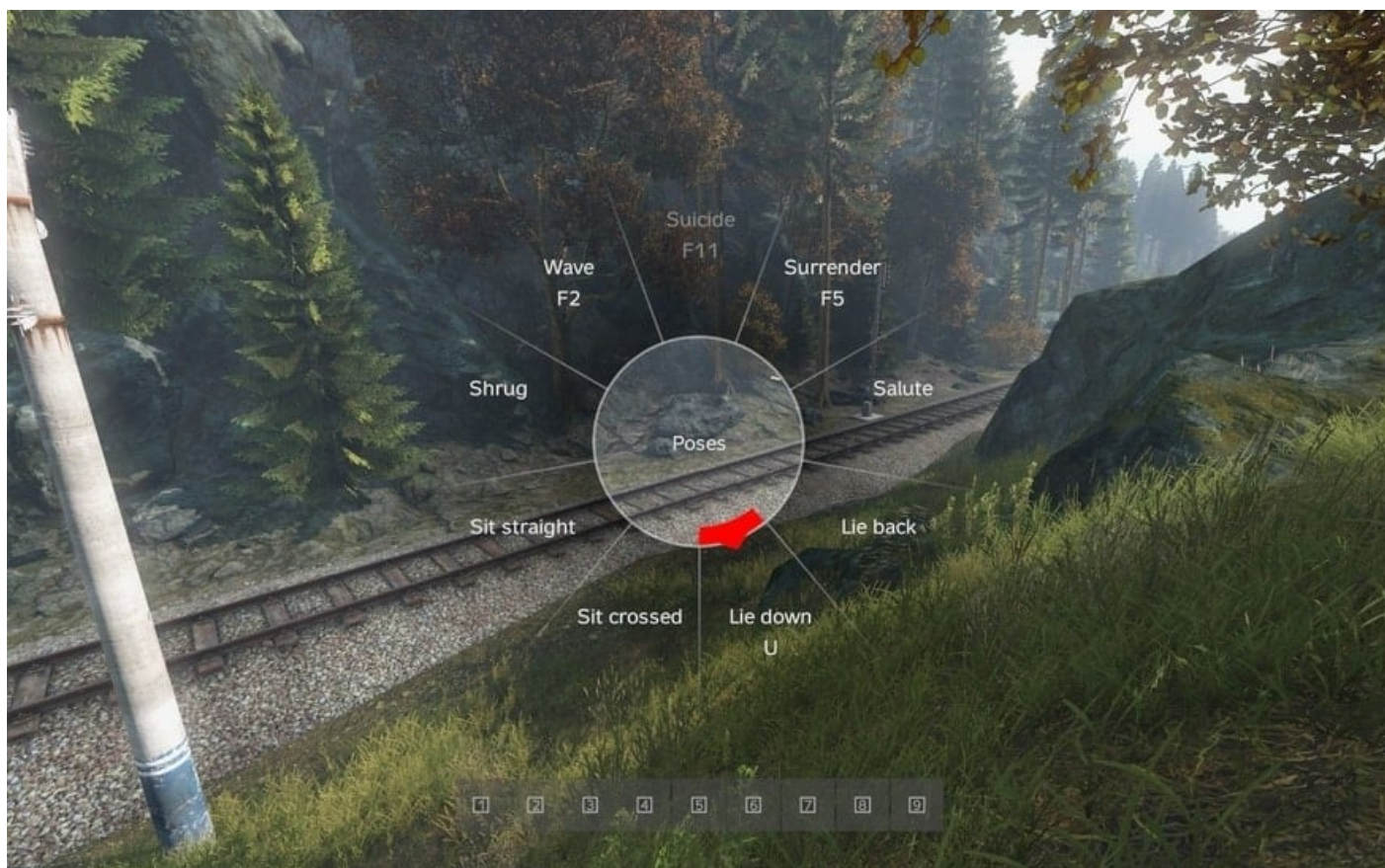
L'œuf de Pâques désigne un objet dans le jeu (qui peut être défini par l'administrateur de votre serveur), généralement il s'agit d'un ours en peluche.

Conseils

- **Modulez l'activité physique de votre personnage** pour réduire son impact sur son niveau de fatigue.
- **Votre personnage se reposera** deux fois **plus rapidement la nuit**.
- **Un confort thermal correct**, apporte un bonus, et réduit le temps de récupération du personnage.
- **Dormir à l'abri** sous un toit/tente/abri, apporte un bonus, et réduit le temps de récupération du personnage.
- **Dormir avec un "œuf de pâques" en main**, apporte un bonus, et réduit le temps de récupération du personnage.
- **Privilégiez le sommeil Polyphasique** ! Cela permet de moins rester inactif (à dormir) et d'être moins pris au dépourvu.
- **Profitez des évènements climatiques**, c'est une occasion pour dormir... (à l'exception des tremblements de terre).

Les bonus sont tous cumulatifs, en clair vous pouvez les cumuler pour augmenter leurs effets.

Dormir / S'allonger



Il suffit d'utiliser la "roue" des emotes, généralement avec la touche ":" (selon votre type de clavier veuillez vérifier dans l'assignation des touches).

Il faut choisir "S'allonger" ou "Lying down", à ce moment l'écran deviendra noir avec un message précisant que votre personnage se repose. Si vous tendez bien l'oreille vous pourrez entendre également un ronflement.

Pour se relever, utilisez les douches pour déplacer votre personnage, et il se relèvera automatiquement.

Système d'hygiène

Tout comme dans la vie réelle, votre personnage va se salir et son hygiène corporelle se détériorer au fur et à mesure de son aventure, et aura besoin de se laver. Veuillez noter que **la mécanique d'hygiène est étroitement liée à l'activité physique** de votre personnage. **En clair? plus il court, nage, saute et plus vite il verra son hygiène se détériorer.**

Le niveau d'hygiène est affiché sur l'interface du jeu à l'aide d'un [notifier](#) (tendance-mètre) dédié à ce système.



Comment ça fonctionne?

En bougeant, et même en étant inactif, l'hygiène de votre personnage se détériore, il doit donc le laver. Il est possible de le laver dans les rivières, les étangs, les lacs et à l'aide des pompes/fontaines, à condition qu'il soit complètement nu (c'est à dire l'inventaire totalement vide). Un savon optionnel peut être utilisé pour accélérer le processus de nettoyage (il peut être fabriqué). Lorsque votre personnage est vraiment sale, il attire les zombies, fait fuir les animaux, risque des infections cutanées et l'on peut entendre des mouches voler autour de votre celui-ci. A l'inverse, si il reste propre en permanence, il disposera des boosts immunitaires aléatoires, ce qui est un allié précieux dans la lutte contre les maladies.

Quand votre notifieur devient rouge, votre personnage pourra être sujet à des maladies, des mouches voleront autour de lui, et il aura tendance à attirer les zombies et faire fuir les animaux (sauf les prédateurs).

Alternative

Il est possible de laver votre personnage à condition qu'il soit complètement nu (c'est à dire l'inventaire totalement vide) en utilisant une marmite ou tout autre récipient d'eau chaude (même une bouteille) si la température ne dépasse pas le statut de "tiède". Il faut avoir le récipient liquide dans les mains pour déclencher l'action.

L'usage d'une marmite d'eau chauffée est aussi efficace que se laver avec un savon !

Se laver avec de l'eau dont la température est supérieure à "Tiède" vous brûlera !

Depuis la version 1.26 de DayZ, Namalsk ne dispose plus d'étangs non gelés, il est donc impossible de s'y laver.

Conseils

- **Modulez l'activité physique de votre personnage** pour réduire son impact sur son niveau d'hygiène.
- **Vous pouvez utiliser les lacs, étangs, rivières et fontaines** pour laver votre personnage.
- **Vous pouvez utiliser un récipient** (bouteille, marmite...) **contenant de l'eau chauffée** pour laver votre personnage.
- **Pour laver votre personnage, celui-ci doit être entièrement nu.**
- **Utiliser un savon permet d'accélérer l'efficacité du lavage**, et de réduire le temps de toilette.
- **Il n'est pas possible d'utiliser du savon lors d'un lavage avec un récipient.**
- **Maintenir un niveau d'hygiène élevé permet de bénéficier de boosts immunitaires.**
- **Un mauvais niveau d'hygiène peut provoquer des maladies.**
- **Un mauvais niveau d'hygiène attire les zombies et les prédateurs.**
- **Un mauvais niveau d'hygiène fait fuir le gibier.**

Totalement nu?

Mieux vaut être explicite, cela signifie que votre personnage ne doit porter les accessoires suivants :

- Un blouson, t-shirt, chemise...
- Un pantalon, short...
- Des chaussures...
- Des gants...
- Une casquette, un chapeau, un casque...
- Une cagoule, un masque...
- Des lunettes...
- Un sac à dos, une ghillie...
- Une ceinture...
- Une arme à feu ou arme blanche...
- Ne pas porter de brassard...

La totalité des emplacements (slots) de votre personnage doit être vide !

Boosts Immunitaires?

Les boosts immunitaires aléatoires quand votre personnage est maintenu assez longtemps (ou en permanence) dans une hygiène convenable (le notifier doit être rempli), est l'équivalent à une prise de vitamines, vous verrez le symbole de pilule s'afficher pour matérialiser ce boost. Les boosts immunitaires sont très puissants car tout comme les vitamines, cela vient augmenter temporairement votre système immunitaire, ce qui aide très fortement à combattre les maladies légères, et les grosses maladies lorsque cumulé à la prise des médicaments adéquats.

La fabrication de savon artisanal

Il est possible de fabriquer du savon artisanal à partir de graisse animale et de cendres... (principe de la soude). Il suffit de découper du lard pour obtenir des blocs de graisse (voir [l'artisanat](#)), puis les placer dans des centres de feu de camp.

Bon à savoir

- Le savon est facultatif
- Le savon permet juste d'accélérer le processus de lavage
- Il n'est pas possible d'utiliser le savon lors d'un lavage avec un récipient d'eau chaude
- Se laver avec un récipient d'eau tiède est aussi efficace que l'usage du savon
- L'eau si elle est plus chaude que "Tiède" provoquera des blessures

Tutoriel

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

<https://www.youtube.com/embed/eZZc0izBERQ>

Système de diète (Alimentation)

Tout comme dans la vie réelle, votre personnage devra maintenir une diète (régime alimentaire). Le choix des aliments aura un impact significatif sur le métabolisme de votre personnage.

Le niveau de fatigue est affiché sur l'interface du jeu à l'aide d'un [notifier](#) (tendance-mètre) dédié à ce système.



Comment ça fonctionne?

En fonction de ce que votre personnage mange, le notifier du système de diète se remplit et vire au blanc dans le cas d'une bonne hygiène. A l'inverse il se vide et vire au jaune, puis rouge et rouge clignotant dans les cas de malbouffe. Certains aliments et boissons peuvent être "étiquetés" comme de la malbouffe, et d'autres comme des aliments sains. Il y a 3 niveaux pour chaque type de nourriture, le second étant toujours plus élevé que le premier et pénalisant deux fois plus.

Plus votre personnage mange mal, plus le notifieur affichera un nombre de flèches vers le bas important. Lorsque le notifieur est complètement **dans le rouge, votre personnage perd de la capacité d'endurance**. En d'autres termes, c'est comme si il portait du poids en plus. A l'inverse, un curseur complètement **dans le blanc** vous donne un **bonus** du même type.

Conseils

- **Les bons aliments**, Ce sont généralement les légumes, la viande, le poisson, les fruits, les champignons...
- **La malbouffe**, Ce sont généralement les aliments transformés... (conserves, sodas, alcool, aliments non naturels)
- **La malbouffe**, peut provoquer des "*bruits*" digestifs que les joueurs, les infectés et les animaux peuvent entendre... et provoque des maladies !
- **Manger sain donne un bonus d'endurance.**
- **La malbouffe donne un malus d'endurance.**
- **Surveillez le notifieur lorsque vous mangez ou buvez...** ça permet de se faire une idée de la qualité de la nourriture.

Etat d'Esprit / Statut Psychologique

Dans un monde post-apocalyptique, aucun être humain ne peut survivre sans un **minimum de stress post-traumatique** ou de problèmes psychologiques. C'est pourquoi cette fonctionnalité a été mise en place.

Le but de cette fonctionnalité? Créer un climat de stress, voire de la paranoïa, chez le joueur, en le déstabilisant afin qu'il ne puisse pas distinguer la réalité en jeu, de sa propre imagination, en provoquant des biais de perception.



Ressources liées :

- 📖 Les mécaniques : [Maladies, santé et soins](#)
- 📖 Les mécaniques : [Poteries et conservation](#)
- 📖 Les recettes d'artisanat : [Relatives à la poterie, culture, soins](#)




Comment ça fonctionne?



Veuillez noter que **la mécanique d'état d'esprit est étroitement liée aux actions et à la santé globale** de votre personnage. **En clair?** les actions que l'on pourrait considérer comme négatives feront descendre le niveau d'état d'esprit, à l'inverse celles que l'on pourrait considérer comme positives augmenteront le niveau d'état d'esprit, de même des constantes vitales basses démoraliseront votre personnage.

Le niveau d'état d'esprit est affiché sur l'interface du jeu à l'aide d'un **notifier** (tendance-mètre) dédié à ce système.

Les phases d'évolution

L'état d'esprit dispose de 5 phases d'évolution, avec chacune des symptômes précis.

	<p>Phase asymptomatique :</p> <p>Lorsque le notifier est plein votre personnage se trouve dans une phase dite "<i>asymptomatique</i>". Dans l'absolu les joueurs doivent tout faire pour y rester et ne pas descendre dans les phases inferieures.</p>
	<p>Phase N°1 :</p> <p>Durant cette phase des sons parasites apparaitront leur but est de désorienter le joueur en lui laissant croire à la présence d'animaux (généralement du gibier et des animaux domestiques) à proximité.</p>
	<p>Phase N°2 :</p> <p>Durant cette phase des sons parasites supplémentaires apparaitront et les délais d'apparition seront plus courts comparé à la phase N°1. A partir de cette phase, les sons ne sont plus uniquement des animaux.</p>

	Phase N°3 : Durant cette phase des sons parasites supplémentaires apparaîtront et les délais d'apparition seront plus courts comparé à la phase N°2.
	Phase Finale : Durant cette phase, des sons aléatoires seront joués très très souvent et mettront vos nerfs à l'épreuve, votre personnage pourra également perdre de la vie progressivement.

Constantes vitales

Le niveau des constantes vitales est pris en compte et influe sur l'état d'esprit du personnage. Mais les constantes n'ont pas toutes la même prédominance, et certaines sont plus importantes que d'autres !

Nous allons traiter ci-dessous l'ordre de prédominance des constantes du plus important vers le moins important, et les informations détaillées selon leur "niveau".

Selon le modèle ci-dessous, il sera plus pénalisant d'être au 2/3 blanc sur le tendance-mètre de la vie, que d'être rouge au niveau de celui qui affiche la diète.

Par ordre d'importance :

1. Niveau de santé
2. Niveau de sang
3. Niveau de fatigue
4. Temperature
5. Niveau de soif
6. Niveau de faim
7. Niveau d'hygiène
8. Niveau de diète alimentaire

Caractéristiques des constantes

1) Niveau de santé



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

2) Niveau de sang



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

3) Niveau de fatigue



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

4) Temperature



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

5) Niveau de soif



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

6) Niveau de faim



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

7) Niveau d'hygiène



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

8) Niveau de diète alimentaire



Le personnage reçoit un bonus en terme d'état psychologique



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Neutre : Aucun bonus ou pénalité



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique



Le personnage reçoit une pénalité en terme d'état psychologique

Traitements & Soins

Il existe différents moyens d'influer sur la baisse ou l'augmentation du niveau d'état d'esprit de votre personnage, ceux-ci sont expliqués ci-dessous :

Adapter son comportement

Le comportement de votre personnage influera sur la vitesse de changement de l'état d'esprit de votre personnage. L'idée de cette fonctionnalité est de créer un changement d'habitudes chez les joueurs en les obligeant à s'adapter à de nouvelles mécaniques sous peine de pénalités et de choses gênantes dans le cas où ils ne changeraient pas leur style de jeu.

Nous ne souhaitons pas divulguer toutes les choses bénéfiques et négatives qui influent sur le niveau d'état d'esprit, gardez juste en tête les quelques "hints" ci-dessous qui pourront vous aiguiller sur les bonnes et mauvaises actions prévues.

- La solitude, peut causer la déprime...
- Les bonnes choses ont une bonne influence...
- La nuit porte conseil...
- Nuire aux autres, est l'anti-chambre de la schizophrénie...
- La santé générale de votre personnage à une forte influence sur le psychisme

En bref, pensez à ce que vous feriez pour clarifier vos idées, certains feraient du yoga, d'autres mangeraient un bon repas, d'autres iraient consulter leurs amis...

Gardez un œil sur le notifieur de l'état d'esprit pour assimiler ce qui est "positif" et ce qui est "négatif".

Tuer des infectés est pénalisant. Néanmoins, certaines méthodes le sont moins que d'autres.

Blessier et tuer des joueurs est encore plus pénalisant que pour les infectés.

Le Diazepam



Le Diazepam est un médicament de la famille des benzodiazépines. Il possède des propriétés anxiolytiques, sédatives, amnésiantes et hypnotiques. Utilisé dans le traitement des troubles bipolaires et de la Schizophrénie une consommation excessive de celui-ci est nuisible.

Le Diazepam est un objet qui se trouve (loot), ses particularités sont les suivantes :

- Il permet de remonter le niveau de l'état d'esprit rapidement, mais en faible quantité
- Il ne permet pas d'interrompre les sons parasites (sauf si vous remontez en phase asymptomatique)
- Une surdose peut provoquer des réactions violentes, voir tuer votre personnage

L'infusion de Valériane

L'infusion de Valériane est une infusion faite à base de fleurs de Valériane, une plante ayant des propriétés calmantes et reposantes psychologiquement. [Elle s'obtient en faisant bouillir des fleurs de Valériane dans de l'eau propre.](#)

- Elle ne permet pas de remonter le niveau de l'état d'esprit
- Elle permet d'interrompre les sons parasites temporairement (60mins par litre d'infusion consommée)

Conseils

- Attirer les infectés, monter sur une voiture, les tuer à l'arme à feu afin de pouvoir se balader à son aise est une très mauvaise chose pour votre état d'esprit... celui-ci va descendre à vitesse importante en très peu de temps.
- Prêtez attention à votre notifier afin de comprendre quelles sont les actions à éviter, et celles à privilégier.

- Jouer avec d'autres joueurs n'apporte pas de bonus particulier, mais dans certaines conditions peut ralentir partiellement la vitesse de baisse de votre état d'esprit.
- **Si les tendance-mètres (notifieurs) de votre personnage (Santé, Sang, Temperature, Faim, Soif, Fatigue, Higiène, Diète...) passent dans le rouge vous serez fortement pénalisé. Si il restent au maximum vous aurez un bonus.**

Système d'inspection

Insatisfaits de la façon dont l'apparition des baies, fruits, et pierres sont gérées dans le jeu (Trajectories), nous avons conçu un système d'inspection pour trouver certains objets qui sont à la base des recettes d'artisanat dans notre mod.

Comment ça fonctionne?

Il existe deux méthodes pour effectuer les inspections :

- Le mode "**mains libres**" (le personnage à les mains vides)
- Le mode "**outil**" (le personnage doit avoir un outil/objet spécifique en main)

Les mécaniques d'inspection utilisent un tirage aléatoire, des taux d'apparition, une liste d'objets à distribuer, qui peuvent être ajustées par les administrateurs de serveurs.



Le mode "mains libres"

Cette méthode est simple, quand votre personnage a les mains vides et qu'il s'approche de certains éléments de décor, une action "Inspecter" vous est proposée. Contrairement aux captures d'écran, désormais l'utilisation d'un clic gauche maintenu est obligatoire en remplacement de l'appui maintenu sur la touche F, et ce, pour des raisons logiques et ergonomiques.

Ce mode vous permet entre autres d'inspecter :

- Buissons
- Rochers, pierres et massifs rocheux
- Poulailers
- Les surfaces tapissées de feuilles
- Les surfaces tapissées de fougères

Vous pourrez récolter des baies, des pierres, de la marcassite, des plumes, des feuilles, des fougères... pour le reste, il faudra le découvrir par vous-même.

Le mode "outil"

Cette méthode est différente, quand votre personnage a en main un objet, ou une famille d'objet précise et qu'il s'approche de certains éléments de décor une action "Inspecter" vous est proposée. Contrairement aux captures d'écran, désormais l'utilisation d'un clic gauche maintenu est obligatoire en remplacement de l'appui maintenu sur la touche F, et ce, pour des raisons logiques et ergonomiques.

Ce mode vous permet entre autres d'inspecter :

- Arbres
- Arbres morts, troncs, et souches
- Les surfaces de terre ou d'argile
- Les étangs, lacs et rivières
- Les épaves de véhicules

Vous pourrez récolter des bûches, des branches, de l'argile, du salpêtre, du soufre, du métal pour le reste, il faudra le découvrir par vous-même.

Attention ! L'inspection avec un outil lui inflige des dégâts.

Exploitation des épaves, utilisation du métal

Exploitation des épaves

L'exploitation des épaves permet d'en tirer du métal, qui est à la base de certaines recettes d'artisanat.

Comment ça fonctionne?

Il suffit d'avoir une masse ou une masse improvisée dans les mains, et de s'approcher d'une épave.

Attention ! certaines épaves ne permettent pas de collecter du métal, et doivent être ajoutées manuellement par les propriétaires de serveurs, c'est particulièrement le cas pour les épaves "*non-vanilla*" des cartes faites par des contributeurs sur le Steam Workshop.



Conseils

- **La quantité de métal récupérée est aléatoire.**
- **L'exploitation peut échouer**, dans ce cas vous ne récolterez aucun métal.
- **L'exploitation ne peut se faire qu'une seule fois par épave** (jusqu'au redémarrage du serveur).
- **La masse s'abîme à chaque exploitation,**

Tutoriel

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

<https://www.youtube.com/embed/Au1KGdNStUU>

Utilisation du métal

Le métal peut être utilisé pour la réalisation de multiples recettes d'artisanat. Le métal est utile pour les recette liés à [certains outils](#), au [base-building](#), aux [armes](#) et dans certains cas des [consommables](#) et [objets médicaux](#).

Le métal doit être chauffé (jusqu'à être entièrement rougeoyant) directement dans un feu pour pouvoir être utilisé !

Systeme d'évènements climatiques



Introduction

Afin d'agrémenter le gameplay, il à été décidé d'intégrer à **Tales of Survivalism**, un gestionnaire d'évènements climatiques (mais pas seulement) indépendant de tout autre mod (comme le veut notre principe de ne pas imposer de mod tiers). Ce gestionnaire assez simple, permet de lancer à des intervalles régulières des évènements qui viennent de notre carte privée "**Taal - Volcano Island**", et ce, sur n'importe quelle carte.

La compatibilité avec des mods manipulant les effets visuels n'est pas garantie !

Évènements Principaux

Les évènements principaux sont des évènements qui ne peuvent pas être lancés simultanément, car leur fonctionnement ou leur gameplay seraient trop contradictoires, à titre d'exemple mettre un blizzard polaire et une tempête de sable en simultané ne serait pas de bon goût.

Ouragan / Tempête

Une vidéo étant plus simple que de longs textes, voici ci-dessous l'Ouragan, ou tempête. Pour les anglophones vous pouvez activer les sous-titres automatiques.

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

<https://www.youtube.com/embed/WBRkzQby-nY>

Pluie Acide

Une vidéo étant plus simple que de longs textes, voici ci-dessous la pluie acide. Pour les anglophones vous pouvez activer les sous-titres automatiques.

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

<https://www.youtube.com/embed/-AGudL5k-ng>

Évènements Secondaires

Les évènements secondaires sont des évènements qui ne peuvent être lancés simultanément avec les évènements principaux, car leur fonctionnement ou leur gameplay reste plausible et logique.

Tremblement de terre

Une vidéo étant plus simple que de longs textes, voici ci-dessous le tremblement de terre. Pour les anglophones vous pouvez activer les sous-titres automatiques.

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

<https://www.youtube.com/embed/MuNQmeAk4RE>

Poteries et conservation

Introduction

Tales of Survivalism propose diverses mécaniques autour de l'alimentation, comme la poterie (mais qui ne se limite pas seulement à l'alimentation), la salaison pour méthode de conservation à long terme, et des breuvages comme l'infusion d'aiguilles de pins qui permet un "coup de fouet" à l'organisme de votre personnage.

Poteries

Marmite en terre cuite

La marmite en terre cuite s'obtient à partir d'argile mouillée (avec de l'eau douce), en façonnant celle-ci, puis en la cuisant dans un feu de camp tout simplement. **N'oubliez pas de la sortir du feu une fois cuite !** Cette marmite se comporte et s'utilise exactement comme celle en métal du jeu.

Soucoupe en terre cuite

La soucoupe en terre cuite s'obtient à partir d'argile mouillée (avec de l'eau douce), en façonnant celle-ci, puis en la cuisant dans un feu de camp tout simplement. **N'oubliez pas de la sortir du feu une fois cuite !** Elle se comporte et s'utilise exactement comme la poêle en métal du jeu.

Mortier en terre cuite

Le mortier en terre cuite s'obtient à partir d'argile mouillée (avec de l'eau douce), en façonnant celui-ci, puis en le cuisant dans un feu de camp tout simplement. **N'oubliez pas de le sortir du feu une fois cuit !** Le mortier peut être utilisé pour créer des comestibles comme la purée de baies/fruits, la pénicilline... mais aussi la poudre noire utilisable pour l'[Ammo-Builder](#).

Tutoriels



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

<https://www.youtube.com/embed/vEs0uklrZMA>

ERRATA : L'argile se récupère désormais avec un couteau (comme pour les vers) et non plus avec un petit bâton !

<https://www.youtube.com/embed/1loSfzVPL0o>

Cuisson

Support de cuisson multiple

En cours de développement.

Conservation par salaison

La conservation par salaison a été ajoutée dans **Tales of Survivalism** afin de vous permettre de conserver vos aliments pour une durée illimitée (ils ne pourrissent plus). Ce procédé requiert des carte ayant des zones maritimes, car nous n'avons pas l'intention d'implémenter une méthode complexe par "minage" pour obtenir du sel.

Collecter du sel

La collecte de sel est relativement simple :

- Se munir d'une marmite
- Remplir la marmite d'eau de mer
- La faire chauffer jusqu'à évaporation
- Récupérer les cristaux de sel agglomérés

Tutoriel

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

<https://www.youtube.com/embed/0bpWN2TjKes>

Salaison des viandes et poissons

Il suffit de se munir du sel et d'agir sur des aliments de type viande comme :

- La viande rouge (Chèvre, Mouton, Cerf, Chevreuil...)
- La viande blanche (Poulet)
- La chair de poisson

Et d'utiliser le sel sur celles-ci, le statut "SALÉ" apparaîtra sur l'aliment, mais **vous ne pourrez plus le manger tant que le processus de salaison est en cours** (3 à 8 mins). Une fois le processus terminé, l'apparence de l'aliment change et prends le même aspect que les aliments séchés.

Tutoriel

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

https://www.youtube.com/embed/xTd-3UzUb_g

Boissons

Infusion d'aiguilles de pin et de Valériane

Tales of Survivalism vous propose deux boissons à préparer de type "infusion". L'une à base d'aiguilles de pin qui à un effet bénéfique sur le système immunitaire en lui donnant un coup de "Boost", et l'autre à base de Valériane, une plante au vertus apaisantes, relaxantes... Cette dernière est particulièrement utile dans le cas d'un syndrome de [statut psychologique](#) dégradé ou d'[état d'esprit](#) négatif.

Tutoriel

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

<https://www.youtube.com/embed/MtN74rrNj3w>

Maladies, santé et soins



Ressources liées :

- 📖 Recettes d'artisanat : [Relatives à la poterie, culture, soins.](#)
- 📖 Les mécaniques : [Poterie, conservation](#)
- 📖 Les mécaniques : [Etat d'esprit / Status psychologique](#)

Médicaments

Pénicilline

La pénicilline est un antibiotique naturel basé sur la toxine des moisissures de type penicillium. Elle peut être obtenue avec des aliments pourris (rotten) à l'aide du mortier. Dans le jeu elle est une alternative à la tétracycline lootable.

Purée de baies/fruits

La purée de baies/fruits est une solution alternative aux vitamines lootables. Elle peut être obtenue à l'aide du mortier en y insérant des fruits (pommes, poires...) ou des baies (Cynorhodons,

sureau...) bouillies.

Charbon

Le charbon extrait des buches brulées en les frappant avec une pierre, est une alternative aux tablettes de charbon lootables. Cela permet entre autre de soigner les affections liées à l'alimentation et à la toxicité. Ce charbon permet également de recharger les filtres de masques à gaz même si cela n'est pas sa vocation principale qui est la fabrication de poudre noire et de soigner votre personnage.

Les buches brulés ne peuvent être récupérées que :

- Sur des feux extérieurs sans aucun ajout fonctionnel (pas de pierres, pas de four, pas de trépied...)
- Le feu doit être éteint et il doit rester au moins une buche disponible dedans

<https://www.youtube.com/embed/lk7uW-1Be8E>

Usage du mortier

<https://www.youtube.com/embed/1loSfzVPL0o?t=1s>

Radis noir

Le radis noir est une ressource facilement récupérable dès l'instant ou l'on dispose d'une pelle, ou d'une pioche. Il suffit de creuser le sol pour essayer d'en trouver. Il permet au delà du côté alimentaire, de soigner la maladie aux métaux lourds de manière préventive et curative quand il est bouilli. Il s'agit d'une alternative aux cachets de chélation.

Le radis noir doit être décongelé avant d'être cuit, bouilli ou fumé, dans le cas contraire il pourrait devenir brulé !

https://www.youtube.com/embed/45jh-7pp7_U

Cataplasme

Le cataplasme est un bandage basé sur un onguent de résine qui dispose de propriétés antiseptiques. Il est une alternative aux alcools de teinture, sprays désinfectants et iodine. Il se fabrique avec un bloc de résine et des charpies (voir l'artisanat).

Infusions

Infusion d'aiguilles de pin et de Valériane

Tales of Survivalism vous propose deux boissons à préparer de type "infusion". L'une à base d'aiguilles de pin qui à un effet bénéfique sur le système immunitaire en lui donnant un coup de "Boost", et l'autre à base de Valériane, une plante au vertus apaisantes, relaxantes... Cette dernière est particulièrement utile dans le cas d'un syndrome de [statut psychologique](#) dégradé ou d'[état d'esprit](#) négatif.

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

<https://www.youtube.com/embed/MtN74rrNj3w>

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 dizaines de balles n'est, ni encourageant, ni motivant, et cela ne mets 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 sources chaudes (*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>

Tentes, abris, et cabanon en rondins



Même dans un monde apocalyptique, il est parfois utile et rassurant de disposer d'un "chez-soi" afin de pouvoir simuler une vie "normale".

Tales of Survivalism propose plusieurs possibilités :

- Des tentes à déploiement rapide pour les nomades et fanatiques du trekking.
- Des abris forestiers en feuilles ou en fougères pour les naturalistes.
- Un cabanon de rondins pour les sédentaires exigeants.

Tentes à déploiement rapide

"**Tales of Survivalism**" vous propose trois tentes à déploiement rapide, elles sont simples à mettre en place et très pratiques pour rapidement s'abriter, elle sont incontournables pour les joueurs nomades. Il vous faudra dans un premier temps fabriquer un kit de tente, puis y ajouter une bache. L'une requiert une bâche en jute qui se fabrique (voir l'artisanat), les deux autres une bâche soit camo, soit celle vanilla, qui devront être trouvées au gré de vos voyages.

Tutoriel

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

<https://www.youtube.com/embed/GEK5tsnaDHo>

Abris de feuilles/fougères

"**Tales of Survivalism**" propose deux abris, un composé de feuilles, et un autre composé de fougères. Ils seront un complément élégant pour vos bases car il s'intègrent parfaitement dans le paysage, et disposent en plus d'emplacements réservés pour des items tels que une arme, un sac, une hachette, une lampe à gaz et trois caisses en bois.

Pour les déployer c'est semblable à la méthode vanilla :

- Fabriquer un kit d'abri
- Collecter des feuilles ou fougères selon le cas
- Déployer le kit d'abri
- Placer "500" feuilles ou fougères
- Placer deux rondins
- Monter l'abri

Tutoriel

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

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

Cabanon de rondins

Le cabanon de rondin est le "boss" ultime des abris de notre mod ^^ Il est le mieux que vous puissiez avoir dans une optique sédentaire, là où le nomadisme encourage à utiliser nos tentes. Il réagit et se construit selon les mêmes principes qu'une tour de guet vanilla.

Tutoriel

Pour les besoins de cette vidéo, l'utilisation du mode admin permet d'éviter le processus complet de coupe des arbres.

https://www.youtube.com/embed/ks7bOPQQ_BI

Stockage virtuel

Image not found or type unknown



Les mécaniques secondaires



Le système de restriction

Alimentation restreinte

Par défaut "**Tales of Survivalism**" interdit de manger/boire avec un certain nombres d'accessoires du jeu. Partez du principe que tout item couvrant la bouche comme :

- Un casque de moto intégral
- Un casque médiéval
- Un masque de soudure
- Une cagoule avec un seul trou
- Un masque de chirurgien
- Un bandana sur la bouche
- Un masque à gaz
- ect ect

Vous empêchera d'avoir l'action "manger/boire" quand vous le porterez.

Brulures aux mains

Désormais, tout objet dont la température est supérieure à "Tiède" provoquera des blessures à votre personnage. La seule issue est le port de gants en matière résistante à la chaleur et couvrant les doigts, comme les gants des types suivants :

- Gants de travail
- Gants en cuir
- Gants de combat renforcés

Les gants de matières synthétiques comme la laine, le caoutchouc, le latex, mais aussi les gants de type "mitaine" sont à proscrire.

Transition Météorologique

Notre mod permet selon les conditions climatiques en terme de température, de passer de la pluie à la neige et inversement automatiquement. La zone où se trouve le joueur est prise en compte, et donc les zones en bord de mer plus chaudes auront moins tendance à présenter de la neige que les zones élevées.

https://www.youtube.com/embed/mtdY_b84eIU