

ARK Survival Evolved: La reproduction optimisée

POUR NULS

	aduction de A à 2	2
1. Ar	rk Survival Evolved : La reproduction de A à Z	2
1.1	rk Survival Evolved: La repressión Les Stats des dinos sauvages	2
1.2	retaming	3
1.3	La reproduction	3
1.4	L'élenge	4
1.5	Les Imprints	4
1.6	Les mutations	5
2. (Optimiser la repro	5
2.1		5
2.2	2 Etape II	6
2.	.3 Etape III	7
	2.3.1 Principe N°1	8
	2.3.2 Principe N°2 2.3.3 Principe N°3	8
	Level des dinos et limitations	II
3	Level des dinos et limitations La Mutation avec le MUTATOR du Mod S+.	LI
4		
5.	Sources	18



1. Ark Survival Evolved : La reproduction de A à Z

1.1 Les Stats des dinos sauvages

- Pour une même race, les dinos de lvl 1 ont les mêmes stats.
- Pour un dino 150, il y a donc 149 points à redistribuer. Les points sont répartis par le jeu sur les différentes stats (comme vous le feriez), au hasard. Ainsi, pour 2 dinos de race équivalente, les stats seront légèrement différentes. Il est donc important de ne sélectionner que les dinos, dont les stats qui vous intéressent, sont les plus élevées.
- La stat qui n'évolue pas, en règle générale, est la vitesse.
- Des calculateurs vous permettent de savoir dans quelle proportion le jeu a redistribué les points dans les stats. Il est ainsi facile de savoir si le dino possède des stats élevées en vie, dégâts ou autre. Attention, ces calculateurs ne sont valables que lorsque le dino est encore sauvage, donc lorsque vous l'avez endormi :
 - o http://www.survive-ark.com/ark-dino-stats-calculator/
 - o http://www.dododex.com
 - o http://www.a-calc.de/
 - o http://ark.crumplecorn.com/taming/

1.2 Le taming

- Un dino Ivl 150 pourra prendre au maximun 74 points de Ivl lors d'un taming parfait. La formule est la suivante :
 Points_de_taming = (Level_du_dino_sauvage/2) 1
- Les points obtenus lors du taming seront attribués, par le jeu, de la même manière que ceux attribués sur les dinos sauvages. C'est-à-dire, sur chaque stats (comme vous le feriez), au hasard.
- Il est à noter que si votre dino sauvage possède une distribution de points plus importante en vie, il y a plus de chance qu'une fois tamé, les points soient plus important sur la stat de vie. Au même titre, si les points sont les plus importants sur la stat de dégât à l'état sauvage, il y a plus de chance qu'il ait plus de points sur la stat de dégât une fois tamé.
- Pour obtenir un taming parfait, il suffit d'endormir le dino et d'attendre que sa faim soit suffisante pour qu'il puisse se nourrir sans pause. Des minuteurs de faim et de torpeur sont disponibles sur Dododex (http://www.dododex.com). Lorsque le minuteur arrive à son terme, il suffit de lui donner toute la nourriture nécessaire dans son inventaire. Une autre méthode de taming, appelée le taming passif existe. Elle consiste à donner de la nourriture au dino à intervalle régulier, sans l'endormir. Celle-ci concerne seulement quelques espèces: https://ark.gamepedia.com/Taming.
- Attention toutefois, il ne faut pas que le dino prenne de dégât lors de sa phase de sommeil. Si c'est le cas (vous lui avez mis une fléchette tranquillisante en trop, il s'est fait agresser par un autre dino...), Enfermez le afin qu'il ne puisse pas s'échapper, laissez-le se réveiller et rendormez le. Si sa vie est trop basse pour pouvoir le faire sans le tuer, amenez lui une proie (si c'est un carnivore bien sûr) ou faites don de votre personne tout simplement (en ayant pris le soin de mettre votre stuff à l'abri et d'avoir posé un lit ou sac de couchage à proximité).

<u>Particularité</u>: un Dodo sauvage passe de 100% de vitesse à 300% lorsqu'il est tamé, un Gigano sauvage ayant 80Kpv, passera environs à 18kpv une fois tamé...





1.3 La reproduction

- Le but de la reproduction est de réussir à rassembler les stats maximales des 2 parents sur un même bébé.
- Essayer de réunir les stats maximales des 2 parents sur un même bébé n'est pas chose facile. J'ai souvent entendu dire ou vue dans des vidéos qu'une astuce consistait à distribuer tous les points d'XP de chaque parent dans les stats que l'on veut obtenir sur le bébé, avant de les accoupler, afin de maximiser les chances d'obtenir une mutation dans ces stats. Exemple: les parents ont 24 points d'XP chacun à distribuer. Le père possède une compétence en vie et la mère, en dégâts. Mettre les 24 points du père en vie et les 24 points de la mère en dégât. En réalité, cette stratégie ne fonctionne absolument pas, elle n'a aucun impact sur le résultat. Le réunification des stats est juste une question de chance et demande beaucoup de patience.
- Pour obtenir un œuf fécondé, il existe trois méthodes :
 - La première consiste à enfermer les deux parents dans un enclos suffisamment restreint, afin qu'ils ne s'éloignent pas trop l'un de l'autre et d'activer la promenade,
 - Une autre technique consiste à spammer la touche « u », à côté des deux parents en promenade, ce qui correspond à l'ordre « ne pas bouger »,
 - Et la dernière qui est la plus simple, est de rapprocher les 2 parents et d'activer l'ordre « permettre l'accouplement ».

1.4 L'élevage

- Une fois l'œuf pondu, suivant le biome ou vous réalisez l'incubation, il faut réguler sa température. Il existe plusieurs solutions.
 - Si il fait trop froid, une des solutions les moins onéreuse consiste à poser l'œuf à l'intérieur d'un demi-cercle composé de torche ou de feu de camp et n'allumer que celles ou ceux nécessaire.
 - o La deuxième solution consiste à poser l'œuf à l'intérieur d'un demi-cercle de climatiseurs.
- Vous trouverez sur le Wiki les températures d'incubation minimum et maximum de tous les dinos :
 <u>https://ark.gamepedia.com/Incubation</u> (Attention, pour les œufs nécessitant des températures extrêmes, comme les œufs de Rock Drake par exemple, une trentaine de climatiseurs sont nécessaires).
- Lorsque l'éclosion a eu lieu et le bébé récupéré il suffit de remplir son inventaire de nourriture. N'oubliez pas de désactiver la promenade et de le siffler afin qu'il ne vous suive plus.
- Tant que le bébé n'arrive pas à 10% de maturation, vous aurez besoin de le nourrir manuellement, c'est-à-dire lui placer la nourriture dans son inventaire. Une fois les 10 % dépassés, il est capable de se nourrir seul.
 Vous n'aurez donc plus qu'à placer de la nourriture dans une mangeoire à proximité et surveiller régulièrement si celle-ci n'est pas vide.
- Attention, le bébé va grandir. Donc si vous avez réalisé l'incubation dans une pièce trop petite, pour lui à l'âge adulte, vous ne pourrez pas le sortir sans avoir à démolir votre construction.
- Au même titre, attention à la taille de la porte (Un Rex adulte ne passera pas une dino-porte si ce n'est pas une Behemot).
- Et enfin, évitez de le laisser grandir sur des fondations ou une structure, car une fois à l'âge adulte celui-ci se retrouvera bloqué. Il sera alors impossible de le faire bouger sans tout démonter.





1.5 Les Imprints

- Le bébé va demander qu'on s'occupe de lui à heure régulière. Le nombre de fois où il faudra le faire dépend des réglages du serveur sur lequel vous vous trouvez.
- « S'occuper de lui » consiste, lorsqu'il le demande, à :
 - o lui « Faire un câlin » : il suffit d'appuyer sur la touche « E » lorsque vous êtes près de lui,
 - o ou l'emmener « Faire une promenade », en activant le suivi,
 - ou lui donner une croquette (Kibble) ou de la viande, des baies ou du lait, etc... Cela dépend du dino que vous élevez. Le lait, par exemple, ne sera demandé que par les Wyvernes. Pour réaliser cette action, placez la nourriture qu'il demande dans la dernière case de la barre de raccourci et donnez-lui en appuyant sur la touche « E ».
- Lors de l'élevage, seuls certain œufs sont nécessaire à l'élaboration des kibbles demandées par les bébés. Il n'est donc pas nécessaire de faire l'élevage de tous les dinos qui pondent des œufs. Vous trouverez la liste de ces dinos suivant les cartes sur le Wiki: https://ark.gamepedia.com/Imprinting/Kibble List
 - Les œufs peuvent être récupérés dans la nature, mais cette technique peut être longue. Le plus simple reste d'apprivoiser une femelle de chaque espèce demandée et de récupérer, au fil du temps, les œufs qu'elle pondra.
 - Afin que le pourcentage de ponte augmente, il faut apprivoiser un mâle pour profiter du bonus de couple. Pour augmenter encore les chances de ponte, vous pouvez placer un Oviraptor à proximité du couple et activer sa promenade. N'oublier pas de remplir son inventaire de pierre afin que celui-ci ne bouge pas.
- Le fait de s'être occupé du bébé lui octroie un pourcentage de bonus d'élevage. Le but est, bien sûr d'obtenir un pourcentage de bonus de 100 %, ce qui correspond à une augmentation de 20 % de toutes les stats.
- Pour la reproduction à partir d'un bébé, les augmentations de stats dues aux imprints ne sont pas prisent en compte. C'est-à-dire que les stats qui seront héritées de celui-ci sont les stats après taming. Il n'est donc pas primordial de réussir les imprints à 100% sur un bébé qui ne servira qu'à la reproduction.
- Par contre, les imprints sont importants lorsque vous vous servirez du dino. Avoir un bonus d'élevage de 100% permettra, au dino, de gagner 30% de dégâts et 30% de résistance lorsque l'éleveur (uniquement l'éleveur) le chevauchera. L'éleveur est celui qui récupère l'œuf à la naissance.

1.6 Les mutations

Il existe 2 sortes de mutations : les mutations de stats et les mutations de couleurs.

- Les mutations de Stats
 - Les mutations de stats sont toujours positives.
 - Les mutations de stats sont transmissibles par les parents dans seulement 90% des cas. Il est donc possible qu'un bébé, dont les parents possèdent une mutation, n'en hérite pas.
 - Dans la lignée ancestrale (onglet « afficher les ancêtres » de l'inventaire du dino) sont affichées les mutations. Il est noté que celle-ci sont au maximum de 20 du côté de la mère et 20 du côté du père.
 Mais il faut savoir qu'elles ne sont pas limitées. Il est donc possible de se retrouver avec un dino avec 40/20 mutations, voire plus.







Les mutations sont aléatoires, il n'existe pas de règles. Elles peuvent survenir dès le premier bébé, mais il est aussi possible de n'en obtenir qu'à partir du cinquantième. Personnellement, je n'ai obtenu ma première mutation qu'à partir du quarante deuxième œuf (Mon mate me maudissait au vue du nombre de dino trainant dans l'enclos). Mais je suis un cas à part, car autant j'adore ARK et ses concepts, autant le jeu ne me le rend pas question chance.

• Les mutations de couleur :



- Les mutations de couleurs permettent de modifier une zone de couleur d'un dino par rapport aux couleurs héritées des parents.
- O Il existe 5 zones de couleurs sur un dino. En fonction de la race du dino, toutes les zones ne sont pas visibles et modifiables (Un exemple : Imaginons la zone correspondante au niveau des pattes du dino. Si le jeu lui octroie une mutation de couleur rouge, elle ne se verra pas s'il s'agit d'un Rex. Si par contre, il s'agit d'un dodo, celui-ci aura les pattes rouges). Il se peut, donc, qu'une mutation de couleur ne soit pas visible. Pour savoir si c'est votre cas, vérifiez si les stats du dino n'ont pas évoluées. Si c'est le cas et qu'aucune couleur différente de celle des parents n'est identifiable, c'est une zone de couleur non visible de votre dino qui a obtenu la mutation de couleur.

2. Optimiser la repro

Cette méthode est une parmi d'autres. Je n'ai pas la prétention d'affirmer que c'est la meilleure ou la plus optimisée, mais elle permet d'arriver à obtenir des dinos avec des stats élevées.

2.1 Etape I

Le but de cette étape est de réussir à tamer des dinos HL ayant les meilleurs stats que vous souhaitez (Pv, dégâts, poids ...). Cette étape peut être assez longue suivant le serveur et la map sur lesquels vous vous trouvez. L'idéal étant de réunir un couple avec par exemple un mâle ayant des stats élevées en PV et une femelle, des stats élevée en dégâts.

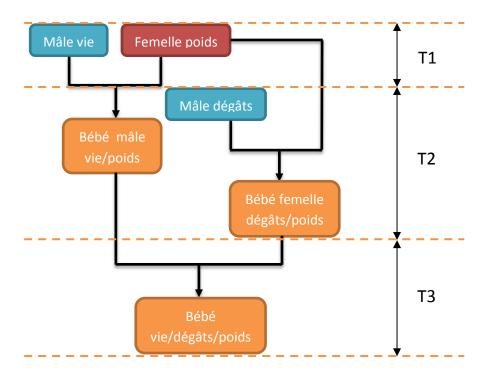
2.2 Etape II

Cette étape est une étape de sélection. Son but est de réunir toutes les stats élevées de chaque parent sur le même bébé. L'idéal étant d'obtenir un bébé avec toutes les stats au max sans mutation afin que celui-ci serve de base de reproduction par la suite. A savoir, évidemment, qu'il faut réussir à obtenir un couple de bébé réunissant les mêmes stats. Cette étape peut être assez longue car c'est une question de chance, il faut donc multiplier les accouplements afin d'obtenir un maximum d'œufs.





Dans le cas où vous cherchez à réunir plus de 2 stats sur un bébé, voilà un exemple de ce que cela pourrait donner :



Maintenant, imaginons que vous jouez sur serveur officiel dont les coefficients multiplicateurs sont tous réglés à 1. Prenons l'exemple d'un REX :

• T1 \approx 20 H (Temps d'attente avant que la femelle soit de nouveau fécondable par un mâle)

• T2 ≈ 3 j 20 H 30 (Temps d'élevage entre l'éclosion et l'âge adulte du bébé)

• T3 ≈ 3 j 20 H 30 (Temps d'élevage entre l'éclosion et l'âge adulte du bébé)

Il faut donc 7 jours et 1 heure pour arriver, en théorie, à obtenir un bébé réunissant les stats de poids, dégâts et résistance des 3 parents. Dans ce calcul, je vous ai fait grâce du temps d'incubation des œufs (2x5 heures), de fécondation (quelques minutes) et de tous les petits qui ne regroupent pas les stats recherchées. Ce temps n'est valable, bien sûr que pour un seul bébé (la finalité est d'obtenir au moins un couple), mais aussi d'obtenir un bébé parfait dès le premier œuf.

La solution consiste donc à multiplier les reproductions afin d'obtenir un maximum d'œufs. Il est intéressant, d'ailleurs, d'essayer d'obtenir un maximum de femelles réunissant les même stats, afin d'avoir plus d'un œuf par séance de fécondation. A savoir, tout de même, que lorsqu'un mâle se reproduit avec plusieurs femelles, le temps d'attente, avant que celles-ci puissent de nouveau se reproduire, est plus élevé.

2.3 Etape III

Cette étape peut être considérée comme la recherche du graal : la mutation de stats. Pour cela, il faut recommencer les accouplements des parents, mais, cette fois ci, à partir des 2 bébés créés à l'étape précédente, donc ceux réunissant toutes les statistiques maximales que l'on désire, appelons les « les bases ». Voilà donc toute l'importance d'avoir un maximum de femelles « de base » issues de l'étape 2 permettant ainsi d'optimiser la production d'œufs.

Nous allons maintenant aborder 3 principes de reproduction avec mutations.





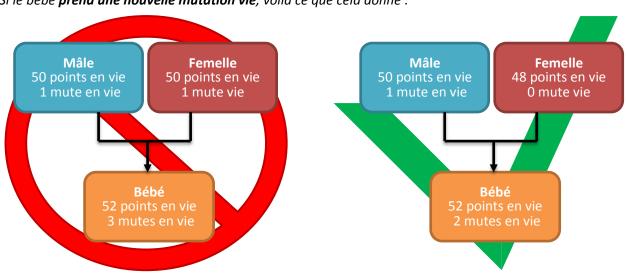


2.3.1 Principe N°1

Le premier principe est un petit peu complexe à appréhender, mais très important. Lorsque vous avez un couple de dino dont chacun possède une mutation, l'erreur à ne pas faire est de les accoupler ensemble. Voilà pourquoi : si vous avez une femelle avec une mutation de résistance et un mâle avec une mutation identique, donc dans la même stat, lorsque vous les accouplerez, la valeur de la stat du bébé ne va pas augmenter plus que celle des parents (s'il n'y a pas de nouvelle mutation bien sûr). Par contre vous obtiendrez un bébé avec une statistique de mutation de 2/20 (Si vous avez bien lu les paragraphes précédent, il a 90% de chances seulement), là où les parents n'ont seulement que 1/20. Donc vous avez un bébé qui correspond aux stats des parents mais qui possède une mutation de plus qu'eux. Vous avez donc perdu la possibilité d'avoir une mutation intéressante supplémentaire. Voilà pourquoi, il faut toujours accoupler un bébé muté avec un dino de base issu de l'étape II. Cela permet de monter les mutations une par une et de ne pas perdre d'emplacement sans avoir eu une élévation de stat. Un petit schéma permettrait d'éclaircir les choses je pense.



Si le bébé **prend une nouvelle mutation vie**, voilà ce que cela donne :





2.3.2 Principe N°2

Le deuxième sujet correspond à la mutation de couleur. Si la mutation de couleur ne s'accompagne pas d'une élévation d'une des stats intéressantes que vous recherchez, cela ne sert à rien de continuer l'élévation des mutations à partir de ce bébé. Mais ne l'abandonnez pas pour autant, écartez le du groupe et gardez le précieusement. Continuez simplement les mutations à partir des autres bébés et lorsque ceux-ci arriveront à 19/20, réintégrez celui dont la couleur vous intéresse afin de colorer vos dinos. L'idéal étant, bien sûr, que ce dino ne possède qu'une seule mutation sur 20.

2.3.3 Principe N°3

Enfin le dernier principe correspond aux mutations du côté du père et aux mutations du côté de la mère.



Maintenant essayons de réfléchir à comment optimiser au mieux afin d'obtenir un dino avec 20 mutations du côté de la mère et 20 mutations du côté du père le plus rapidement possible.

Imaginons que vous avez un couple de Rex de base niveau 320 dont les stats sont présentées sur l'image de gauche.

En ce qui concerne les mutations, pour l'instant, nous ne nous intéresseront qu'aux statistiques de vie et de dégâts. Il est toujours préférable de privilégier la montée des mutations séparément. Il est primordial d'avoir un maximum de femelles de base à reproduire avec le mâle. Reproduisez donc le couple, autant de fois qu'il est nécessaire, pour obtenir au moins une dizaine de femelles de base.

Lorsque vous avez un nombre suffisent de femelles, placez les autour du mâle et mettez tout ce petit monde en reproduction. Il ne reste plus maintenant qu'à croiser les doigts et attendre patiemment la première mutation en vie ou en dégâts.

Lors de l'éclosion des œufs de première génération, afin de bien appréhender le principe, voilà ce que vous pourrez obtenir comme bébés et ce qu'il faut en faire :

	Que dois-je en faire ?		Que dois-je en faire ?
Mâle 320	A écarter	Mâle 322, mutation nourriture	A écarter
Femelle 320	ajouter au groupe de reproduction	Femelle 322, mutation nourriture	A écarter
Mâle 322, mutation vie	A garder	Mâle 322, mutation poids	A écarter
Femelle 322, mutation vie	A écarter	Femelle 322, mutation poids	A écarter
Mâle 322, mutation stam	A écarter	Mâle 322, mutation dégâts	A garder
Femelle 322, mutation stam	A écarter	Femelle 322, mutation dégâts	A écarter
Mâle 322, mutation oxygène	A écarter	Mâle 322, mutation vitesse	A écarter
Femelle 322, mutation oxygène	A écarter	Femelle 322, mutation vitesse	A écarter

Remarque: Il est possible, si vous avez énormément de chance, d'obtenir sur un même bébé, 2 mutations (Une côté père et une côté mère). Mais cela reste exceptionnel (Pour ma part, cela ne m'est arrivé qu'une seule fois





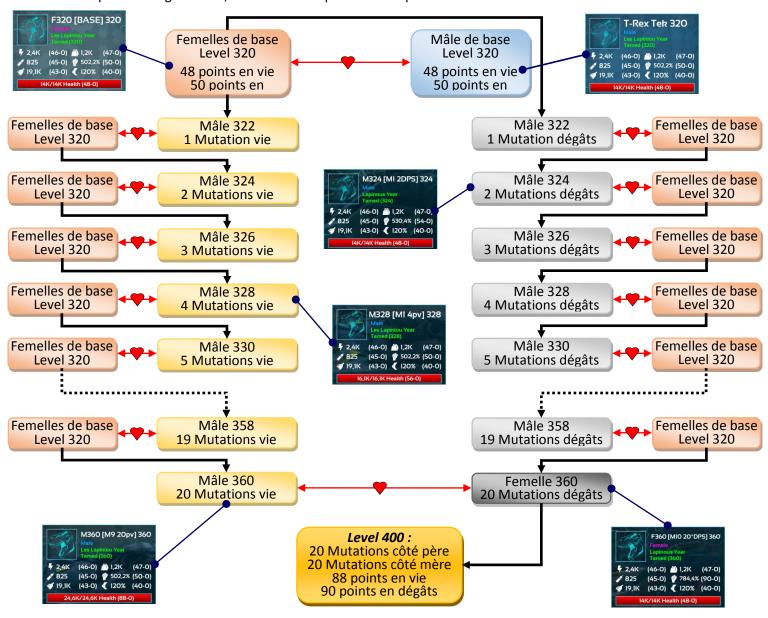


en 3000 heures de jeu). Dans ce cas, le principe reste le même, ne gardez que les mâles ayant 2 mutations en vie ou en dégâts.

Une fois les deux mâles mutés en vie et dégâts obtenus, il suffit de remplacer le mâle de base, dans le groupe de reproduction, par celui mutés en vie et de recommencer les fécondations. Puis de recréer un deuxième groupe de femelles de base afin de les reproduire avec le mâle muté en dégâts. Vous avez ainsi deux groupes de reproduction dont le premier sera exclusivement réservé aux mutations vie et le deuxième aux mutations dégâts.

Il suffit ensuite de ne garder que les mâles recevant une mutation en vie dans le premier groupe et les mâles recevant une mutation en dégâts dans le deuxième groupe, puis de remplacer les mâles de génération précédente par les nouveaux, pour continuer les reproductions.

Mais après un long discours, rien ne vaut un petit schéma pour consolider tout ce blabla :





Lorsque vous arrivez au nombre de mutations voulues moins une (19 sur le schéma précédent, mais il est tout à fait possible de continuer les mutations au-delà, voir l'image à la fin de ce paragraphe), il vous faudra bien évidement un couple pour réunir les stats en dégâts et en vie sur un même Rex. Pour cela, sur un des groupes de reproduction, celui en dégâts par exemple, le dernier Rex devra être une femelle et non un mâle. Il suffit ensuite, de reproduire le couple final pour réunir les stats, comme nous l'avons déjà fait de nombreuse fois dans les étapes précédentes, pour obtenir un bébé niveau maximum, c'est-à-dire level 400 ayant 88 points en vie et 90 points en dégâts.

Lors de ces différentes étapes, que ce soit dans le groupe de vie ou de dégâts, vous remarquerez que les mutations (onglet « afficher les ancêtres » de l'inventaire du dino) se regroupent toutes du côté du père. Ne vous inquiétez pas, lors du regroupement des stats, le bébé aura bien 20 mutations d'un côté et 20 mutations de l'autre.

Voilà un petit Rex bien sympathique, capable de démonter n'importe quelle vague sur les veines et capsules d'Extinction, associé à une bonne selle bien sûr :





3 Level des dinos et limitations

Un dino ayant une mutation prend automatiquement 2 niveaux quelle que soit la statistique mutée (pv, dégâts, poids, couleur...). Ce qui veut dire que si vous apprivoisez un dino de niveau 150, celui-ci aura un niveau 224 après un taming parfait. A cela, ajoutons 2 x 2 x 20, donc 80 niveaux dus aux mutations. Votre dino aura donc un total de 304 level lorsque vous atteindrez les 40 mutations. Mais ce n'est pas fini. Après taming, il vous reste 74 niveaux que vous pouvez distribuer au dino. Nous pouvons donc théoriquement obtenir un dino dont le niveau atteint 378.

Pour la petite histoire, sur serveur officiel, le niveau maximal, quel que soit le dino, a été plafonné à 450 en Juillet 2017. Si vous avez bien suivi tout le tuto, cela nous laisse donc encore 36 mutations possibles (Sur serveur officiel uniquement, je préfère le rappeler).

Pour chaque naissance, il existe trois mutations de stat possibles pouvant se produire simultanément. La probabilité d'au moins une mutation pour un bébé est de 7,3 %, pour au moins deux mutations de 0,18 % et pour trois mutations, de 0,00156 %. A trois exceptions prêtes, en raison des leurs ascendance à partir d'ancêtres sauvages : les Wyvernes, Rock Drake et Reaper King.

Les chances de transmissions de stats des parents à l'enfant seraient de 70 %.

Les niveaux maximaux par statistiques sont plafonnés à 255 points. Si le niveau d'une stat. atteint 255, il n'est plus possible de distribuer les 71 level du dino. Il est donc préférable de stopper les mutations afin d'atteindre 254 points quel que soit la stat.

4 La Mutation avec le MUTATOR du Mod S+

- Le MUTATOR est un engramme du mode Structure Plus (S+),
- Il s'obtient en débloquant l'engramme de la chambre de clonage,
- La chambre de clonage se débloque en tuant le Dragon Alpha, la Manticore Alpha ou Rockwell Alpha.

Exemple simple : Mutation dégât.

Préparatifs :



- Mettre les 20 femelles avec 0 mutation (Elles resteront avec les mêmes, tout le temps) en cercle sur 1,2 et/ou 3 étages, reproduction activée,
- Mettre le mâle (qui changera après chaque reproduction) au centre de toutes les femelles, **reproduction désactivée** (*Le coquin*).

(L'image représente des RexTek sur un seul étage, mais le principe reste le même quel que soit le dino)







Déroulement de la mutation :

Choisir le mode "Mutation Pulse", puis lancer l'impulsion (Les dinos dans la zone d'effet aurons un symbole au-dessus d'eux indiquant qu'ils sont affectés, cela dure 5 minutes).



Chaque impulsion du Mutator donnera un +2 dans la stat muté, et il est possible de faire 2 impulsions (avec 2 Mutator) par accouplement, donc obtenir jusqu'à +4 dans la stat.

- Lancer au plus vite la reproduction du mâle, qui fécondera toutes les femelles (Chanceux)
- A la fin des 5 minutes, stopper la reproduction du mâle,
- Récupérer les bébés, puis regarder à la Spyglass les Stats de chacun d'entre eux. (Sous l'effet du Mutator, les bébés auront 100% de chances d'avoir une mutation sur l'une des 7 stats existantes, il se peut cependant qu'aucun des bébés n'ait eu la mutation sur la stat voulu),
- Conserver le dino ayant acquis la mutation dégât (+2/+4). Tuer les autres (Euthanasie Gun S+)
- Attendre la croissance du dino jusqu'à la phase Adulte (100%) à proximité de la Nanny.

(Selon les dinos il est recommandé d'avoir plusieurs Nanny alimentées pour éviter les malnutritions, qui résulterait sur un décès du bébé)

- Si le dino muté est une femelle, changer son sexe à l'aide du Mutator avec la fonction "Swap Gender" (ATTENTION à le faire LOIN des femelles reproductrices, TOUS les dinos dans la zone du mutator changeront de sexe)
- Remplacer l'ancien Mâle reproducteur par le nouveau avec la mutation dégât
- Vérifier sur les femelles que le Timer d'accouplement est fini (C'est aléatoire, 24 Heures Max)
- Renouveler l'opération





Après toute cette prose, il me reste à vous souhaiter bonne chance à tous et... bon jeu.

BartMan

5 Sources

Wiki Ark Survival Evolved : https://ark.gamepedia.com/ARK_Survival_Evolved_Wiki

Wiki Mod Structure +: https://ark.gamepedia.com/Mod:Structures-Plus

Wiki Mutator : https://ark.gamepedia.com/Mod:S%2B Tek Mutator

Dododex : http://www.dododex.com/

LeFauRuS Gaming : https://youtu.be/h9dXarMR1D0

[TUTO SUR LES MUTATIONS/BOOSTER LES STATS DE VOS REX]

Sanfaill TV: https://youtu.be/3wq5dl1cH3Q

[TUTO STATS REPRO MUTATION IMPRINT]

Sanfaill TV: https://youtu.be/DDNc7TUjEC0

[TUTO COMMENT FAIRE DES MONSTRES AVEC LES MUTATIONS]

Logiciel d'aide à la reproduction :

Ark Smart Breeding : https://github.com/cadon/ARKStatsExtractor

Merci au « STAFF ADMIN DIVISION » (https://ark-division.fr/),

Merci enfin à John Doe des « Lapinious Years », mon partenaire de jeu.

