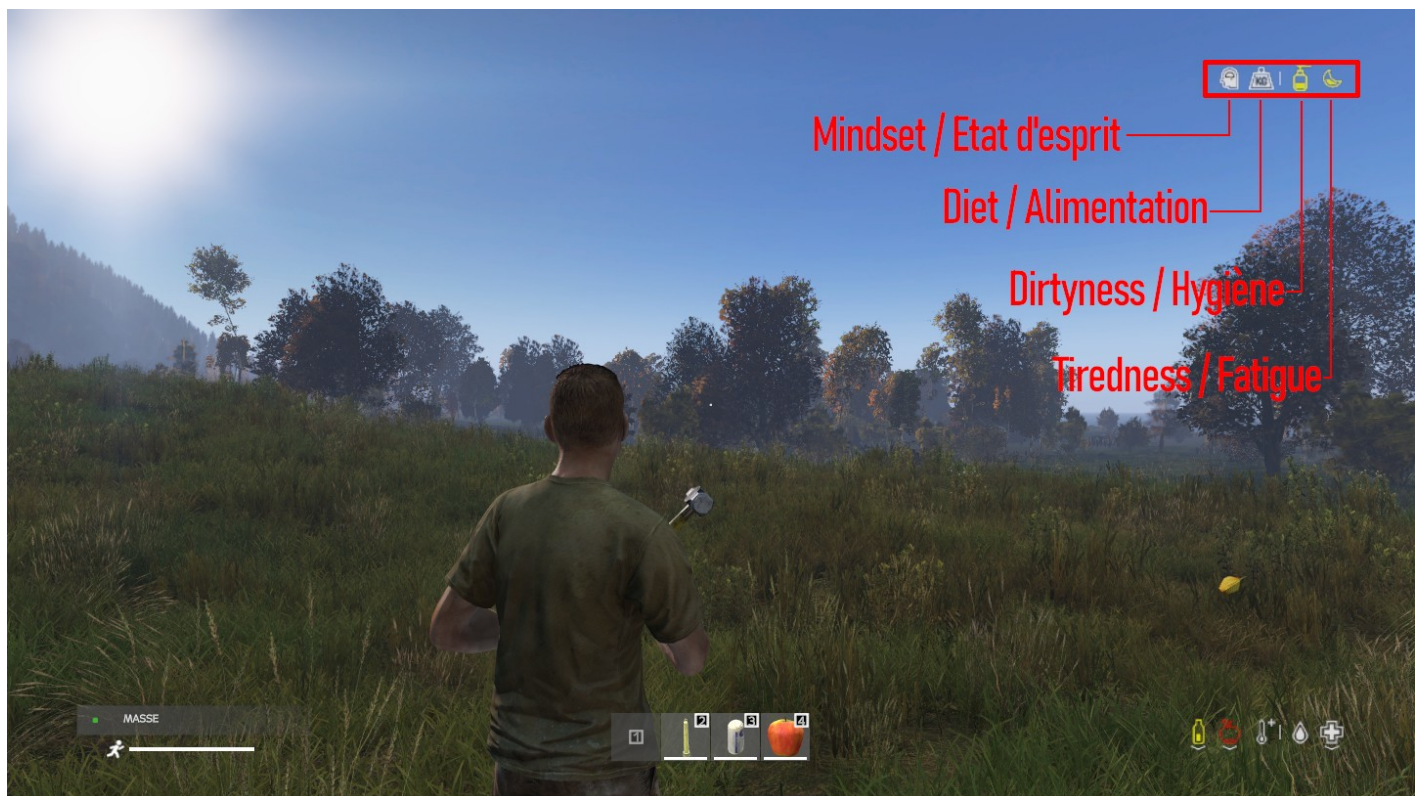


Généralités

"**Tales of Survivalism**" apporte des modifications notables de l'interface graphique du jeu, nous allons les énumérer ci-dessous :

Les notifiers



Les notifiers ou tendance-mètres, ajoutés permettent de visualiser l'état de fatigue (Tiredness), de l'hygiène corporelle (Dirtness), de l'hygiène alimentaire (DietSystem), et de l'état d'esprit (Mindset) psychologique de votre personnage. Ces indicateurs font une moyenne de la tendance à la hausse, ou à la baisse sur 3 secondes. Ils affichent des flèches pour caractériser l'importance de la variation. Une seule flèche signifie une variation faible, tandis que trois flèches signifient une variation importante.

Nous tenons à rappeler qu'il s'agit de tendances, en l'occurrence avoir 3 flèche ne garanti pas d'une augmentation ou d'une diminution qui soit linéaire. En effet il peut y'avoir des variations, nous vous recommandons donc de ne pas l'interpréter comme un fait clair, mais bien comme une tendance non précise.

Options de l'UI

Masquage des notifiere

Il est possible d'afficher ou de masquer les notifiere de **Tales of Survivalism** en utilisant la touche "K" de votre clavier. Cette touche peut être réassignée dans les options du jeu.



Le mode "Immersif"

Il est possible d'activer/désactiver le mode immersif de **Tales of Survivalism** en utilisant la touche "P" de votre clavier. Cette touche peut être réassignée dans les options du jeu. Le mode immersif inhibe tous les messages de notification affichés lors des inspections, du déclenchement du boost immunitaire par exemple. Il est actif jusqu'à fermeture complète du jeu, ou jusqu'à sa désactivation.



Révision #13
Créé 12 mai 2024 17:50:44 par Hellmaker2a
Mis à jour 31 janvier 2025 17:51:42 par Hellmaker2a