

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 notifier affichera un nombre de flèches vers le bas important. Lorsque que le notifier 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 notifier lorsque vous mangez ou buvez...** ça permet de se faire une idée de la qualité de la nourriture.

Révision #10

Créé 12 mai 2024 17:50:44 par Hellmaker2a

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