

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?

Veillez 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 asymptotique :</p> <p>Lorsque le notifier est plein votre personnage se trouve dans une phase dite "<i>asymptotique</i>". Dans l'absolu les joueurs doivent tout faire pour y rester et ne pas descendre dans les phases inférieures.</p>
	<p>Phase N°1 :</p> <p>Durant cette phase des sons parasites apparaîtront 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 apparaîtront 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.

Blesser 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 asymptotique)
- 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.**

Révision #33

Créé 12 mai 2024 17:50:44 par Hellmaker2a

Mis à jour 17 novembre 2024 13:25:14 par Hellmaker2a