



OXYGEN NOT INCLUDED

Mateo ALBER LATOUR

1. De quel type de jeu s'agit-il ?
2. Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.
3. La gestion et la collecte des ressources dans ce jeu comporte une multitude de règles, définissez-en un maximum.
4. La gestion des fluides/gaz dans ce jeu comporte une multitude de règles, définissez-en un maximum.
5. Le monde est généré d'une certaine façon ? Laquelle ? Expliquez les règles de cette génération.
6. Les déplacements des personnages ne se font pas au point and click mais plutôt à l'aide de règles bien spécifiques. Lesquelles ?
7. Personnel : ce jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Type de Jeu :

Oxygen Not Included est un jeu de simulation et de gestion créé par Klei Entertainment.

Les joueurs doivent superviser une colonie souterraine spatiale, en s'assurant que ses habitants, disposent des ressources essentielles telles que l'oxygène, la nourriture, l'eau et l'électricité pour survivre.

Il s'agit principalement d'un jeu de survie dans lequel la gestion des ressources et la stratégie sont essentielles pour garantir la survie et le succès de la colonie.

Mécaniques rencontrées :

1.Gestion des ressources :

Les joueurs doivent gérer diverses **ressources** telles que l'oxygène, la nourriture, l'eau, l'électricité, les matériaux de construction, etc.

2.Construction et aménagement :

Les joueurs doivent concevoir et **construire** des installations pour approvisionner leur colonie en ressources essentielles telles que des générateurs d'oxygène, des **fermes**, des **stations** de traitement de l'eau, des **entrepôts**, etc.

Chaque **salle** peut posséder un effet bonus en fonction de son agencement (bonus de moral, mois de stress, bonus de production...)

3. Gestion des dupl... (habitants)

- **Recrutement** de nouveaux dupl... :
 - De nouveaux dupl... peuvent **rejoindre** la colonie en construisant des lits ou en utilisant des pods d'arrivés.
- **Compétences** spécifiques :
 - la construction, la recherche, la cuisine, etc. Les joueurs doivent **assigner** les dupl... aux tâches correspondantes en fonction de leurs compétences afin de **maximiser** l'efficacité de la colonie.
- **Besoin physiologique**
 - **Nourriture** : rester en bonne santé et maintenir un niveau d'énergie. Il existe différents types de nourriture pour différents niveaux de nutrition.
 - **Sommeil** : Dormir pour se reposer et récupérer. Les joueurs doivent construire des lits

- **Hygiène** : maintenir un certain niveau d'hygiène pour éviter les **maladies** et les **infections**. Les joueurs doivent fournir des installations sanitaires (douches, toilettes, lavabos).

- **Température** : variations de température qui peut engendrer un inconfort s'ils sont exposés à des températures extrêmes. Les joueurs peuvent **contrôler** la température en utilisant des systèmes de chauffage et de refroidissement.

- **Air respirable** : besoin d'oxygène, les joueurs doivent veiller à ce que leur colonie dispose de suffisamment d'oxygène pour éviter l'asphyxie.

- **Santé** : prendre en charge les maladies et blessures en construisant des installations médicales et en donnant des soins appropriés.

- **Stress** : conditions de vie et de travail difficiles..., trop de stress engendre des **malus** de stats. Il faut des installations de loisirs et l'amélioration de leurs conditions de vie pour diminuer le stress.

Gestion et la collecte des ressources

1. Identifier les sources de ressources :

- Explorez la carte pour repérer les gisements de ressources comme les minerais, les points d'eau, les poches d'oxygène, etc.

2. Édifier des infrastructures :

- Utilisez les outils de construction pour ériger des bâtiments et des installations qui facilitent la collecte des ressources. Par exemple, construisez des puits pour l'eau, des extracteurs de gaz pour l'oxygène, des mines pour les minerais...

3. Assigner des duplicants :

- Une fois les infrastructures en place, utilisez l'outil d'assignation pour attribuer des tâches aux duplicants. Ceux-ci se chargeront de collecter les ressources selon vos priorités.

4. Gérer les priorités :

- Utilisez le menu des priorités pour décider quelles ressources doivent être collectées en premier.

5. Surveiller les niveaux de ressources :

- Assurez-vous de vérifier régulièrement les niveaux de ressources dans votre base. Si une ressource est basse, ajustez les priorités ou construisez de nouvelles infrastructures pour augmenter sa collecte.

Gestion des gaz

Équilibrage de la pression

Étanchéité pour éviter les fuites

Contrôle directionnel du flux

Filtration pour éviter la contamination

Refroidissement avec des échangeurs de chaleur

Contrôle de la condensation et de l'évaporation

Gestion des déchets pour éviter la pollution

Utilisation de l'énergie générée par les
mouvements de fluides et de gaz

Génération du monde

Dans Oxygen Not Included, le monde est généré de manière procédurale avec une carte unique comportant diverses zones comme des cavernes, des biomes, des lacs de magma, et des poches d'eau. Les ressources sont réparties aléatoirement, la topographie présente diverses caractéristiques géographiques, et les températures varient selon les sources de chaleur naturelle. Les biomes ont des particularités environnementales distinctes, et les geysers, volcans, et créatures sont disposés aléatoirement, offrant une expérience de jeu variée à chaque partie.

Déplacement personnage

Dans Oxygen Not Included, le pathfinding contrôle les déplacements des duplantes en suivant des règles telles que l'accessibilité, la distance, la priorité des tâches, l'évitement des dangers, l'optimisation du chemin et la priorité de la navigation. Ce système permet aux duplantes de se déplacer efficacement dans la colonie pour accomplir leurs tâches, malgré quelques difficultés possibles.

Conclusion du jeu

Le jeu à l'air sympa et la gestion a l'air bien développée j'ai envie d'y jouer (passe le .exe)