Oxygen Not Included

* 1. De quel type de jeu s’agit-il ?

Oxygen Not Included est un jeu de simulation d’une colonie spatiale qui donne la possibilité au joueur de gérer des “Duplicants” qui auront besoin d’eau, de nourriture d’oxygen et autre pour survivre et être heureux à l’intérieur d’un astéroïde.

* 2. Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.
  + Gestion des ressources : Pour assurer la survie des Duplicants, le joueur doit apprendre très vite à gérer ses ressources comme l’eau, la nourriture etc.
  + Gestion de l’air : Le joueur doit construire des générateurs d’air et des purificateurs d’oxygène pour garder un niveau d’oxygène convenable.
  + Construction : Le joueur doit construire des espaces de travail et de vie à ses Duplicants pour le permettre d’être heureux et d’avoir des bonnes conditions de travail.
  + Gestion de la chaleur : Le joueur doit gérer la chaleur produite par les installations pour veiller à ce que la base ne surchauffe pas.
  + Gestion des déchets : Le joueur doit gérer les déchets produits par les Duplicants et trouver des moyens de les recycler/éliminer.
  + Gestion du stress : Le joueur doit surveiller le niveau de stress des Duplicants et leur donner des moyens de se détendre pour éviter les effets négatifs sur leur travail.
  + Exploration et recherche : Le joueur doit envoyer les Duplicants pour explorer les alentours de la base et découvrir de nouvelles ressources ou technologies.
  + Gestion des priorités : Le joueur doit attribuer des taches aux Duplicants en fonction de leurs compétences et des besoins de la base. Chaque Duplicants a des points fort et des points faibles par exemple, un Duplicant peut être bon en cuisine, mais est très mauvais en agriculture.
* 3. La gestion et la collecte des ressources dans ce jeu comporte une multitude de règles, définissez-en un maximum.
  + Production des ressources : Les duplicants produisent des ressources en effectuant des tâches telles que la collecte, la construction ou la génération, ils en consomment pour leurs besoins quotidiens.
  + Stockage et distribution : Les ressources peuvent être stockées dans des conteneurs spécifiques et distribuées via des systèmes de tuyauterie, de câblage ou d'autres moyens de transport, en fonction de leur nature (gaz, liquide, solide).
  + Priorisation des taches : Le joueur peut donner au Duplicants des taches à faire en priorités par rapport à d’autres en fonction des besoins de la base.
  + Equilibrage automatique des ressources : Le système de gestion des ressources peut être conçu pour s'auto-équilibrer, en ajustant automatiquement la production et la distribution en fonction des besoins et des disponibilités.
  + Interactions entre les ressources : Certaines ressources peuvent interagir entre elles. Par exemple, l’oxygène peut se mélanger à l’hydrogène pour donner de l’eau.
  + Automatisation et programmation : Les joueurs peuvent automatiser certains aspects de la gestion des ressources en utilisant des capteurs, des actionneurs et des circuits électriques pour créer des systèmes de contrôle.
  + Evènements imprévus : Des évènements aléatoires peuvent se produire comme des contaminations, des catastrophes naturelles ou des pannes d’équipement, ce qui peut apporter de nouvelles difficultés dans la gestion des ressources.
* 4. La gestion des fluides/gaz dans ce jeu comporte une multitude de règles, définissez-en un maximum.
  + Dynamique des fluides et des gaz : Les fluides et les gaz se déplacent dans l'environnement en suivant les lois de la physique, comme la gravité, la pression et la viscosité.
  + Pression et volume : Les fluides et les gaz peuvent exercer une pression sur les surfaces ou les conteneurs dans lesquels ils se trouvent. Le volume varie en fonction de la température et de leur pression.
  + Equilibre des pressions : Les fluides et les gaz ont tendance à se déplacer des zones de haute pression vers des zones de basse pression. Ce qui crée des courants dans les systèmes de tuyauterie et les conteneurs.
  + Mécanisme de transport : Le joueur peut créer des systèmes de tuyauterie/ventilation pour transporter fluides et gaz à travers la base.
  + Propriétés spécifiques : Chaque fluide et gaz a des propriétés spécifiques telles que la densité, la viscosité, la température d'ébullition, qui influencent leur comportement et leur interaction avec l'environnement.
  + Condensation et évaporation : Les fluides peuvent passer de l’état liquide à gazeux et inversement en fonction de la température et de la pression.
  + Mixage et séparation : Les fluides peuvent se mélanger ou se séparer e fonction de leurs propriétés et des forces appliquées.
  + Gestion des fuites et ruptures : Les systèmes de tuyauterie et de ventilation peuvent subir des pannes/fuites ce qui entraine souvent des situations d’urgence.
* 5. Le monde est généré d'une certaine façon ? Laquelle ? Expliquez les règles de cette génération.

Le monde est généré de façon procédurale à la création d’une nouvelle partie. A chaque nouvelle partie, le jeu génère un monde aléatoire en fonction de certaines conditions. Ces conditions de génération peuvent être ajustés par les joueurs avant de commencer une nouvelle partie, leur permettant de personnaliser l'expérience de jeu en fonction de leurs préférences.

- 6. Les déplacements des personnages ne se font pas au point and click mais plutôt à l'aide de règles bien spécifiques. Lesquelles ?

Les duplicants se déplacent de manière autonome en fonction des tâches assignées, des priorités individuelles et des obstacles à éviter, ce qui crée une expérience de jeu réaliste et dynamique.

- 7. Personnel : ce jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Je n’ai personnellement jamais joué à ce jeu. Mais, au vu de toutes les vidéos que viens de regarder à son sujet je peux assurer que ce n’est un jeu fait pour moi. Je ne suis pas trop fan des jeux de gestion. Je préfère les jeux compétitifs donc Oxygen Not Included ne rentre pas dans cette catégorie.