

OXYGEN NOT INCLUDED

Dystopie Entropique du Néophyte



Guide pas à pas pour débutant(e)

Cycle 0 à cycle 200

Auteur : SamLogan (Oxygen Not Included FR)

Jeu vidéo développé par : Klei Entertainment

Version : Rocketry Upgrade

Dernière révision le : 10/09/18



Oxygen Not Included FR



A qui s'adresse ce guide pas à pas (walkthrough) ?

Ce guide s'adresse aux nouveaux joueurs d'*Oxygen Not Included* ayant du mal à comprendre ce qu'il faut faire en début de partie. Il sera également utile pour les joueurs qui n'arrivent pas à aller au-delà des cycles évoqués dans le guide.

Important, ce guide n'a pas pour but à vous apprendre à « speed run » ou à créer une base ultra optimisée ou complexe. L'idée est de vous apprendre à créer une base simple et fonctionnelle, en progressant lentement avec peu de Duplicants.

Par la suite, grâce à ces connaissances de base acquises, vous pourrez prendre plus de Duplicants, aller plus vite, utiliser des systèmes automatisés, améliorer l'architecture ou la stratégie de survie.

Ce que vous assure ce guide c'est que vous attendrez le cycle 200 si vous suivez pas à pas, la stratégie du guide.

Pour plus d'efficacité, je vous invite à reprendre le même astéroïde que celui utilisé dans ce guide même si cette stratégie est applicable sur d'autres.

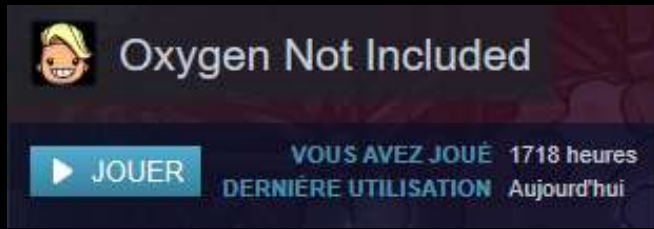
Comment utiliser ce guide ?

Pour tirer la meilleure partie de ce guide, l'idéal est de créer une nouvelle partie et de reproduire la stratégie proposée, pas à pas. Ainsi, vous apprendrez à construire une base saine et par la suite, vous pourrez créer votre propre base. Vous pouvez aussi juste extraire des idées d'architecture ou de stratégies.



A propos de l'auteur

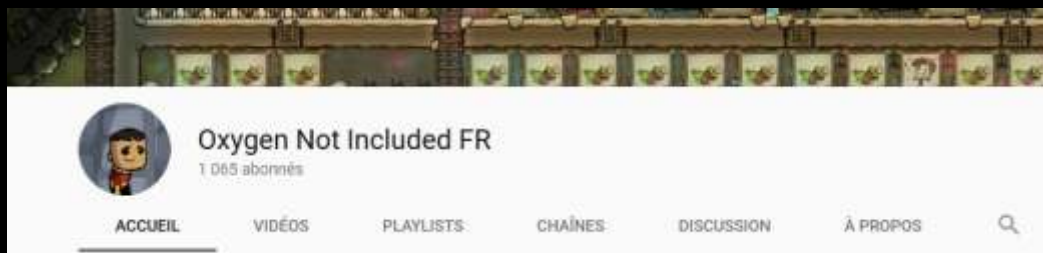
Auteur du blog Français *Don't Starve FR*, plus de 1000 articles à mon actif, qui a dû fermer suite à un piratage, et joueur d'*Oxygen Not Included* depuis la version alpha qui est sortie le 15 février 2017, j'ai acquis de nombreuses connaissances sur le jeu. D'une part grâce à mes 1700 heures passées dessus mais aussi parce que je passe beaucoup de temps à m'informer auprès des meilleurs joueurs anglophones.



Mon record est cycle 2070, mais j'ai l'habitude de faire cycle 1000+ à chaque nouveau patch de contenu qui sort tous les mois.



Auteur de la chaîne Youtube *Oxygen Not Included FR*, du blog éponyme et du site web ONI Architecte, ainsi que de nombreux topics sur le forum officiels qui sont devenus des références, je souhaite à travers ce guide vous aider à comprendre la manière de faire une base sans se précipiter car les conséquences ont une inertie très lente dans le jeu.



Conseils et astuces avant de commencer

Alimentation

Si vous décidez de jouer en mode normal (Survie), il faudra mettre en place plus rapidement la plantation de plantes à poux pour venir en complément des « mush bars ».

Portail qui s'illumine

A chaque fois que le portail s'illumine, vérifier le choix proposé, si un Duplicant vous semble intéressant, gardez-le sous coude jusqu'à pouvoir l'accueillir, sinon relancer la demande.

Jobs

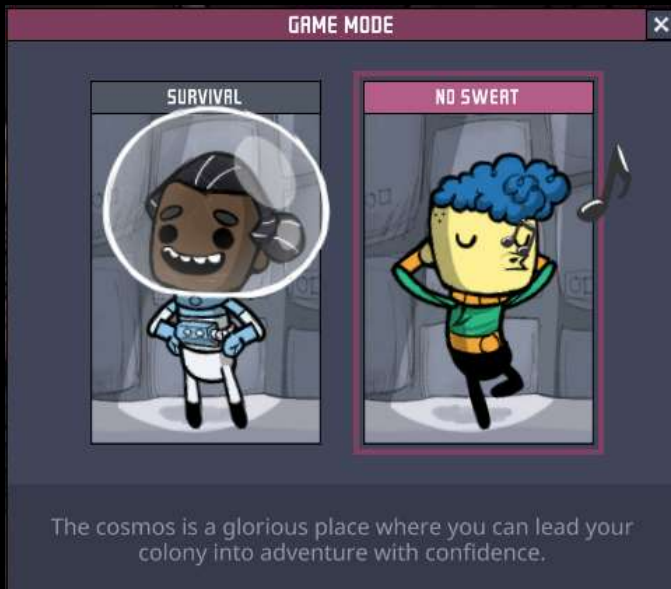
Ne montez qu'au tiers supérieur uniquement si votre moral le permet c'est-à-dire pas de « ! » gris ou orange.

Sommaire

- Architecture finale de mes toilettes – Page 11*
- Architecture de mes chambres + douches (page 58) – Page 14*
- Choix du 4^e Duplicant – Page 15*
- Premier réseau électrique – Page 18*
- Oxygénation et station de recherches – Page 19*
- Réglage des priorités – Page 20*
- Assignation des jobs – Page 21*
- Cuve à CO₂ – Page 22*
- Vision globale de mon réseau électrique – Page 24*
- Choix du 5^e Duplicant – Page 29*
- Décorations – Page 31*
- Salle contaminée – Page 31*
- Délocaliser de l'eau sans pompe – Page 38*
- Choix du 6^e Duplicant – Page 40*
- Plantation de plantes à poux – Page 48*
- Salle contaminée version finale – Page 49*
- Salle à manger – Page 55*
- Choix du 7^e Duplicant – Page 57*
- Salle de raffinage – Page 70*
- Astuce : définir s'il s'agit d'une fumerolle, geyser ou volcan ? – Page 75*
- Evolution grosses batteries -> batterie intelligente – Page 77*
- Mise en place des Exosuits – Page 86*
- Vision globale Cycle 100 – Page 92*
- Choix du 8^e Duplicant – Page 96*
- Mis e en place la Forge de verre (Glass Forge) – Page 102*
- Setup d'Electrolyseur simple (temporaire) – Page 123*
- Fumerolle à vapeur d'eau aménagée – Page 124*
- Plantation de champignons – Page 126*
- Stockage des aliments automatisé – Page 130*
- Vision globale Cycle 200 – Page 135*

Etape 1 : créez une nouvelle partie

Créez une nouvelle partie et choisissez ce mode de préférence, le guide est également compatible avec le mode classique.



Nota : ne vous inquiétez pas les Duplicants de cette fenêtre sont générés aléatoirement donc vous pouvez en avoir d'autres, cela n'a aucune incidence sur la partie.

Cliquez sur « **Partie Personnalisée** » et dans la case « **Worldgen Seed** », entrez ceci : **1693327428**

Cela vous permettra d'avoir un astéroïde équilibré avec des ressources et des geysers bien placés et en nombre suffisant.



Etape 2 : choix des Duplicants

Ren



ATTRIBUTES	
+3 Athletics	0 Construction
0 Cooking	0 Creativity
+5 Digging	0 Farming
0 Kindness	0 Learning
0 Ranching	+3 Strength
0 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Squeamish Twinkletoes	Farm

ADDITIONAL

Decor Benefit: 0 Stress Reaction: Vomiter
Food Benefit: 0

Every Ren has this unshakable feeling that his life's already happened and he's just watching it unfold from a memory.

Mineur

Attributs :

Minimum 3 points en « **Digging** » (Minage).

Des points en « **Athletics** ».

Eventuellement des points en « **Construction** ».

Traits à éviter :

Estomac sans fond

Respire par la bouche

Risque biologique

Petite vessie

Flatulence

Narcoleptique

Intestin irritable, anémique, bras en mousse.

Perceptions : **0 ou plus**. Eviter les malus !

Surtout le **-1 en bénéfice de nourriture**.

Réaction au stress : toutes sauf **Destructeur**.

Ari



ATTRIBUTES	
0 Athletics	0 Construction
+5 Cooking	0 Creativity
0 Digging	+2 Farming
0 Kindness	0 Learning
0 Ranching	0 Strength
+1 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Squeamish Diver's Lungs	Ranch Cook Operate

ADDITIONAL

Decor Benefit: 0 Stress Reaction: Ugly Crier
Food Benefit: 0

Aris tend to space out from time to time, but they always pay attention when it counts.

Cuisinier / agriculteur

Minimum 3 points en « **Cooking** » (Cuisine).

Des points en « **Tinkering** » (Bricolage).

Idéalement des points en « **Farming** ».

Traits à éviter :

Estomac sans fond

Respire par la bouche

Risque biologique

Petite vessie

Flatulence

Narcoleptique


Intestin irritable

Perceptions : **0 ou plus**. Eviter les malus !

Surtout le **-1 en perception de qualité de nourriture**, sinon votre stress va exploser.

Réaction au stress : toutes sauf **Destructeur**.

Max



ATTRIBUTES	
+1 Athletics	0 Construction
0 Cooking	0 Creativity
0 Digging	0 Farming
0 Kindness	+5 Learning
0 Ranching	0 Strength
+2 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Squeamish Germ Resistant	Art

ADDITIONAL	
Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0	Stress Reaction: Ugly Crier

At any given moment a Max is viscerally reliving ten different humiliating memories.

Chercheur / Astronaute

Attributs :

Minimum 3 points en « **Apprentissage** ».

Des points en « **Athlétique** ».

Idéalement des points en « **Bricolage** ».

Traits à éviter :

Estomac sans fond
Respire par la bouche
Risque biologique
Petite vessie
Flatulence
Narcoleptique
Intestin irritable

Perceptions : **0 ou plus**. Eviter les malus !
Surtout le **-1 en perception de qualité de nourriture**, sinon votre stress va exploser.

Réaction au stress : toutes sauf **Destructeur**.

Mon équipe :

Ari le Mineur



ATTRIBUTES	
+4 Athletics	+3 Construction
0 Cooking	0 Creativity
+6 Digging	0 Farming
0 Kindness	0 Learning
0 Ranching	0 Strength
0 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Gastrophobia Mole Hands	Research Ranch

ADDITIONAL	
Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0	Stress Reaction: Ugly Crier

Ari tend to space out from time to time, but they always pay attention when it counts.

Turner le Scientifique



ATTRIBUTES	
+3 Athletics	0 Construction
0 Cooking	0 Creativity
0 Digging	0 Farming
0 Kindness	+8 Learning
0 Ranching	0 Strength
+2 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Squeamish Quick Learner	Operate Build

ADDITIONAL	
Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0	Stress Reaction: Binge Eater

This Turner is paralyzed by the knowledge that others have memories and perceptions of them they can't control.

Ruby l'Architecte



ATTRIBUTES	
+4 Athletics	+6 Construction
0 Cooking	0 Creativity
0 Digging	0 Farming
0 Kindness	+1 Learning
0 Ranching	0 Strength
0 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Yellow Iron Gull	Supply

ADDITIONAL	
Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0	Stress Reaction: Binge Eater

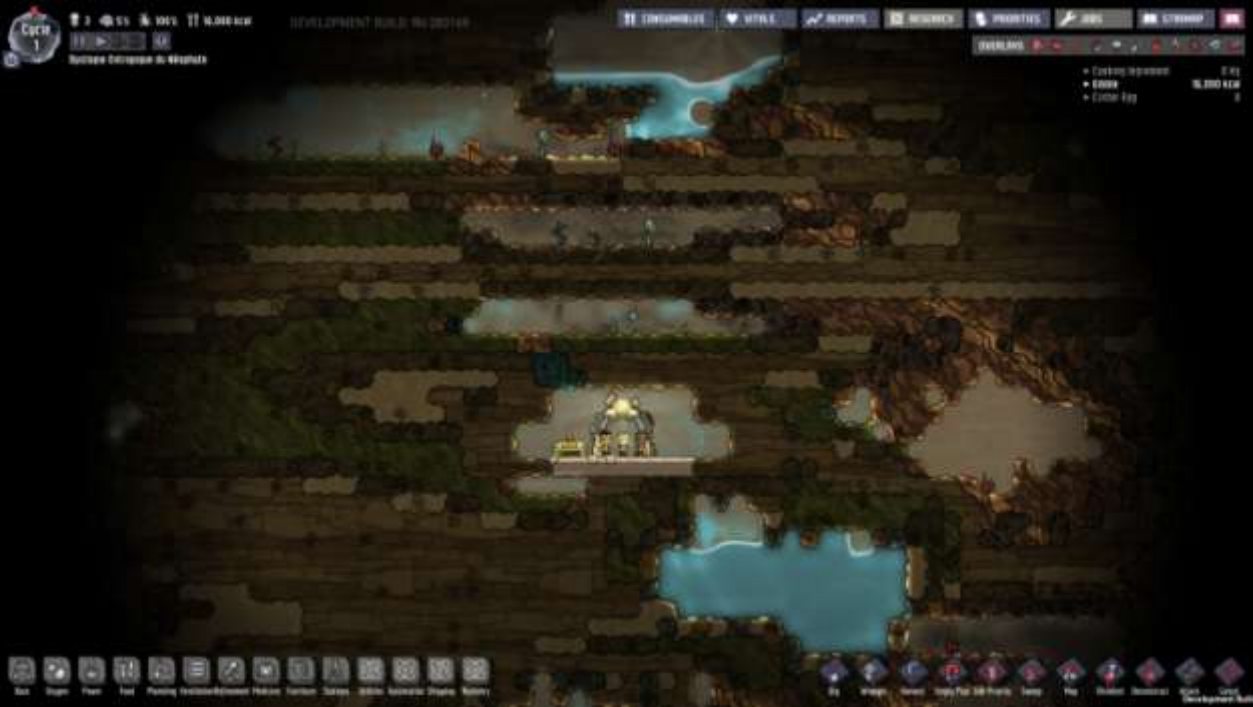
This Ruby asks the pressing questions, like "Where can I get a better jacket or spade?"

Etape 3 : l'aventure commence

Cycle 1

Tour du propriétaire

On fait d'abord une **pause active** (barre Espace) puis on **dézoome** (molette de souris) pour faire le point sur nos ressources. On veut du **minerais de cuivre** (il brille quand on bouge la caméra), voir où se trouve les **bassins d'eau** qui peuvent gêner à la construction, l'**algue** pour l'**oxygénation** et la boue pour les **toilettes** et **plantes à poux**.



C'est parti ! On commence par les toilettes...

Personnellement, je fais souvent mes toilettes à gauche, mais dans *Oxygen Not Included* tout est possible. En tout cas, éloigné du portail car elles **sont sources de germes** et d'**oxygène pollué**.

Appuyez sur la touche **G** ou l'icône **Miner** puis faites un clique gauche maintenu et sélectionnez cette zone pour la miner jusqu'à l'ombre :



En conservant l'outil minage actif, cliquez le 7 de la jauge de priorités :



Puis rajoutez 4 lignes de minage sur le dessus afin d'obtenir une pièce à 5 carreaux (tile) de hauteur :



Ne minez surtout pas l'oxylite, le minerai bleuté qui émet de l'oxygène, car celui réduit sa masse de 50%.

Voici le résultat :



Avant de construire les toilettes nous allons déjà marquer l'emplacement de nos futurs échelles et barre de pompier, pour ce faire, comptez **7 carreaux** depuis cet emplacement inclus :



Puis placez ces éléments, la dalle étant à 7 carreaux du portail :



Nous allons désormais construire les premières toilettes :



Respectez les distances prises sur ma capture d'écran.

Onglets concernés :



Une fois construit, cliquez sur l'un des lavabos pour le paramétrer, la double flèche indique que le Duplicant se lavera les mains en entrant et en sortant des toilettes. Afin d'éviter de consommer trop d'eau, nous allons choisir « *Direction définie : droite* ».





L'icône rouge signifie qu'il manque un consommable dans les lave-mains pour fonctionner. Il s'agit évidemment de l'eau que l'on va aller puiser maintenant.

Faites une pause active, et mettez en place une longue échelle jusqu'au bassin ci-dessous, placez également une pompe à eau en laissant un carreau d'espace entre la pompe et l'échelle (et oui la futur barre de pompier).



Pensez à ajouter une dalle sinon la pompe ne pourra pas être construite :



Cycle 2

Toilettes : bonus d'architecture « réduction du stress »

Si vous respectez une certaine architecture, vous pourrez réduire le stress des Duplicants quand ils vont aux toilettes.

En ce début de cycle 2, voici les travaux que nous allons effectuer :



Résultat :



Cliquez sur le calque « **Chambre** » (Room), on voit que l'on a bien le bonus d'architecture :



Avant d'attaquer les chambres, changer la priorité des toilettes pour éviter qu'elles restent bouchées trop longtemps :

Premier WC -> priorité 9

Second WC -> priorité 7

Astuce : si les Duplicants ne débouchent pas assez souvent les toilettes, augmenter la priorité lié au ménage.

Construction des chambres avec douches incluses

Pour être un bon joueur d'*Oxygen Not Included*, il faut avoir une architecture évolutive et prévoir les ajouts futurs. Pour le moment, on ne peut pas faire de douches donc quel intérêt de prévoir un emplacement ? Et bien sachez que **la première chose faite par un Duplicant le matin, c'est prendre une douche !**

Voici le plan des travaux :



La troisième chambre viendra après, on ne peut pas encore miner le granite. La pièce vide avant les chambres est l'emplacement des douches !

L'espacement des lits est volontaire, je prévois 4 dalles (2 pour le lit et 1 de part et d'autres) pour avoir assez de place pour le lit en plastique qui prend 4 dalles de largeur. Encore une fois, anticipation architecturale ! ;)

Le minage est également pensé intelligemment. On mine d'abord le toit qui sera inaccessible (hauteur de 5 dalles) pour ensuite le construire puis miner le restant.

Je mets deux portes l'une sur l'autre pour laisser passer un maximum l'oxygène.

Cycle 3

Résultat et suite des travaux



Il m'a manqué un peu de minerais de cuivre pour la 4^e porte donc j'ai été en chercher à droite, là où se trouve Turner.

Nous allons faire le plafond des pièces.



Si un Duplicant se bloque sous le toit, minez simplement les minerais restant, qu'il faudra miner de toute manière.

Résultat :



Après réflexion, je décide de mettre un 3^e lit temporaire car la vase contenant de la limonchite (germes) nous gênera pour le moment.



Avant l'arrivée des douches, nous allons utiliser la pièce pour générer de l'électricité à partir des roues d'hamster.

Mais avant cela, on va avoir besoin de minerais de cuivre en grosse quantité.



Illumination du portail : un nouveau Duplicant en attente

Même si on n'est pas forcément pressé de prendre un 4^e Duplicant, il est important de voir ceux que l'on vous propose pour éventuellement relancer la recherche au cas où les 3 Duplicants seraient injouables. Ainsi, dès que vous avez besoin d'un Duplicant, vous êtes assuré d'en avoir un bon dans le portail, en attente.

Profil de Duplicant recherché :

- **Cuisinier / Agriculteur** : au moins 3 points en Cuisine et/ou en Agriculture.
- **Artiste / Architecte** : au moins 3 points en Créativité et/ou Construction.

Les autres professions ne me semblent pas utiles dans l'immédiat. **Pensez à vérifier les traits, bénéfiques et réponses au stress !**

Exemple



Character	Attributes	Traits	Interests	Additional
Ada	0 Athletics +1 Cooking +1 Digging +1 Kindness +1 Ranching +4 Tinkering +1 Construction 0 Creativity +1 Farming +1 Learning +1 Strength	Biohazardous Mouth Breather Grease Monkey	Art Research Farm	Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0 Stress Reaction: Vomiter <i>Adas enjoy writing poetry in their downtime. Dark poetry.</i>
Leira	0 Athletics 0 Cooking 0 Digging 0 Kindness 0 Ranching 0 Tinkering +5 Construction +1 Creativity 0 Farming 0 Learning 0 Strength	Yokel Night Owl	Supply	Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0 Stress Reaction: Binge Eater <i>Leiras just want everyone to be happy.</i>
Otto	+5 Athletics 0 Cooking 0 Digging +5 Kindness 0 Ranching 0 Tinkering +4 Construction 0 Creativity 0 Farming 0 Learning 0 Strength	Mouth Breather Uncultured	Build Tidy	Decor Benefit: 20 Food Benefit: 0 Stress Reaction: Vomiter <i>Ottos always insult people by accident and generally exist in a perpetual state of deep regret.</i>

Personnellement, je regarde les **Traits** en premier qui sont un élément éliminatoire d'emblée (cf. liste en début de guide). Du coup, Ada est d'emblée « out ».

Leira ne pourra pas faire astronaute (du fait du trait Péquenaud) mais dispose d'attributs intéressants : construction et créativité (le métier ajoute +2). Otto ferait un très bon architecte, un bon livreur, et un bon médecin, mais respire comme deux Duplicants et n'a pas de bonus en créativité.

Malgré tout, je choisis de conserver Otto qui gagnera des points en Créativité à force de pratiquer et qui une fois les décorations finies sera très utile. Je le garde sous le coude.

Excavation du minerai de cuivre



Avant de continuer les travaux, nous allons aller chercher du minerai de cuivre qui nous sera très utile pour la suite du chantier.

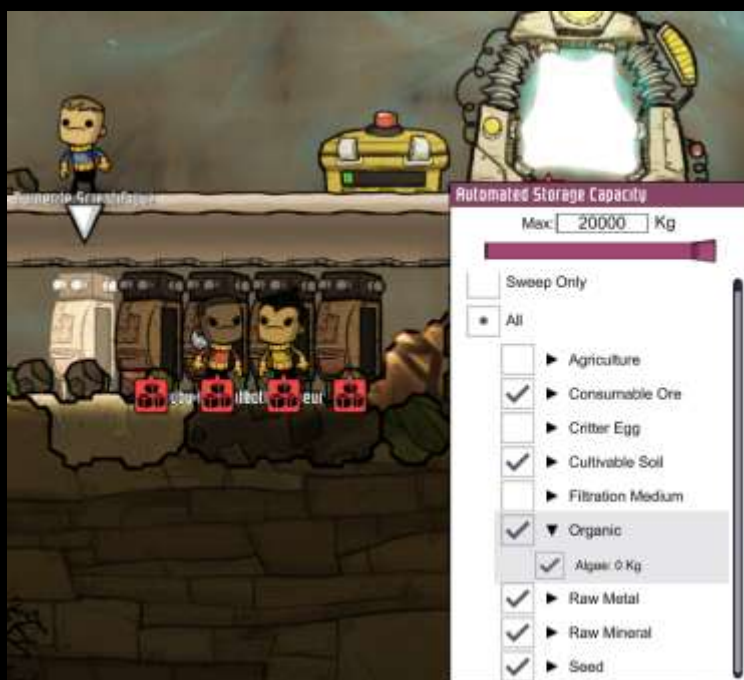
Cycle 4

Stockage du minerai

Pour éviter que les Hatchs (espèce de petit crabe) ne mangent tout votre minerai, je vous conseille de faire tout de suite quelques stockages ici :



Voici les réglages à appliquer :



Cliquez sur « Copier les paramètres » puis cliquez gauche maintenu pour sélectionner tous les stockages.

Astuce : quand vous découvrez de nouvelles ressources, la liste se met à jour. Pensez donc à actualiser votre liste de stockage. Néanmoins, ces ressources seront décochées par défaut, il faudra donc penser à les cocher si vous souhaitez les stocker.

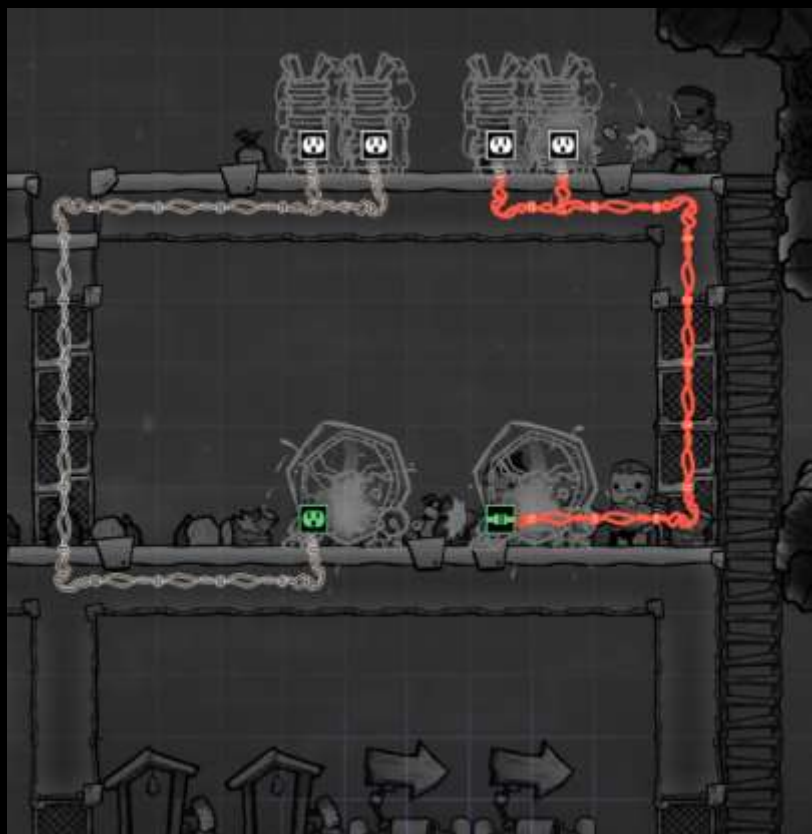
Nous allons aller chercher le minerai de cuivre pour le stocker :



Cycle 5

Premier réseau électrique

Dans la futur pièce des douches, nous allons placer deux roues d'hamster ainsi que des batteries sur le toit afin que les Duplicants les voient le moins possibles (augmentation du stress).



Personnellement, j'aime faire deux réseaux de 1000 Watts en début de partie j'ai :

- Des batteries réservées à l'oxygénation qui ne seront pas vidées en début de soirée par les autres machines.
- Des batteries pour les ordinateurs permettant la recherche, ma cuisine et autres appareils.

On cache les câbles électriques le plus possible pour limiter la répercussion sur le moral.

Cycle 6

Oxygénation et recherches



Suite des travaux inhérents au réseau électrique. On ajoute l'oxygénateur et l'ordinateur de recherche, leur emplacement est encore une fois pensé pour que la base soit évolutive.



Une fois les travaux terminés, nous allons nous intéresser aux priorités qui est l'introduction aux métiers.

Priorités

	Everyone	Combat	Life Support	Toggle	Cure	Tidy	Cook	Art	Research	Operate	Farm	Bench	Build	Dig	Supply	Storage
New Duplicants	-	▲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ari le Mineur Unemployed	-	▲	-	-	-	×	×	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲	▲
Turner le Scientifique Unemployed	-	▲	-	×	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	-	-
Ruby l'Architecte Unemployed	-	▲	-	-	-	-	-	×	-	-	-	▲	-	▲	▲	▲

Clique gauche pour augmenter la priorité, clique droit pour la diminuer. Voici les paramètres que je vous conseille. C'est simplement basé sur ce que font le plus souvent les Duplicants.

Désactivez la recherche pour les autres Duplicants.

Début des recherches

Le premier onglet à rechercher est celui-ci :



Tableau des jobs

Une fois vos recherches finies, voici les travaux à suivre :



Assignation des jobs

Une fois le tableau d'annonce créé, nous allons assigner les métiers à nos Duplicants :







Le plus important est le chiffre sur fond violet, le cœur n'a aucune importance, ça influe sur la vitesse d'apprentissage mais nous ne sommes pas pressé de monter en tiers.

Le Duplicant ayant le plus gros score se voit assigner le job. Ce qui donne :



Mise à jour des priorités

MANAGE ERRAND PRIORITIES																
	Everyone	Combat	Life Support	Toggle	Care	Tidy	Cook	Art	Research	Operate	Farm	Ranch	Build	Dig	Supply	Storage
New Duplicants	-	▲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	◆
 Ari le Mineur Apprentice Miner	■	▲	-	-	▲	×	-	×	▲	-	-	▲	■	▲	▲	◆
 Turner le Scientifique Research Assistant	×	▲	×	×	×	×	×	■	-	-	-	-	-	-	-	◆
 Ruby l'Architecte Apprentice Architect	-	▲	▲	-	-	-	-	×	▲	-	-	■	-	▲	▲	◆
 Otto Sous Chef	-	▲	-	-	-	■	-	-	▲	-	-	-	-	▲	-	◆

Les métiers permettent d'avoir une priorité supérieure aux deux flèches, faites un clique gauche dessus pour obtenir la priorité « clé à molette ».

Cuve à CO₂

Autre élément essentiel à mettre en place, une cuve à CO₂ pour à la fois vous débarrasser du dioxyde de carbone qui traîne dans votre base mais aussi pour stocker vos aliments stérilement.



Ce gaz étant plus lourd que les autres, il ira naturellement s'accumuler dans les pièces inférieures. Placez-y un stockage à nourriture.

Une fois mis en place détruisez celui à côté du Portail où les aliments sont en train de pourrir.

Cycle 7-8

Avant de continuer les recherches, il va falloir installer le Super Ordinateur afin de débloquer les recettes ayant deux paliers.



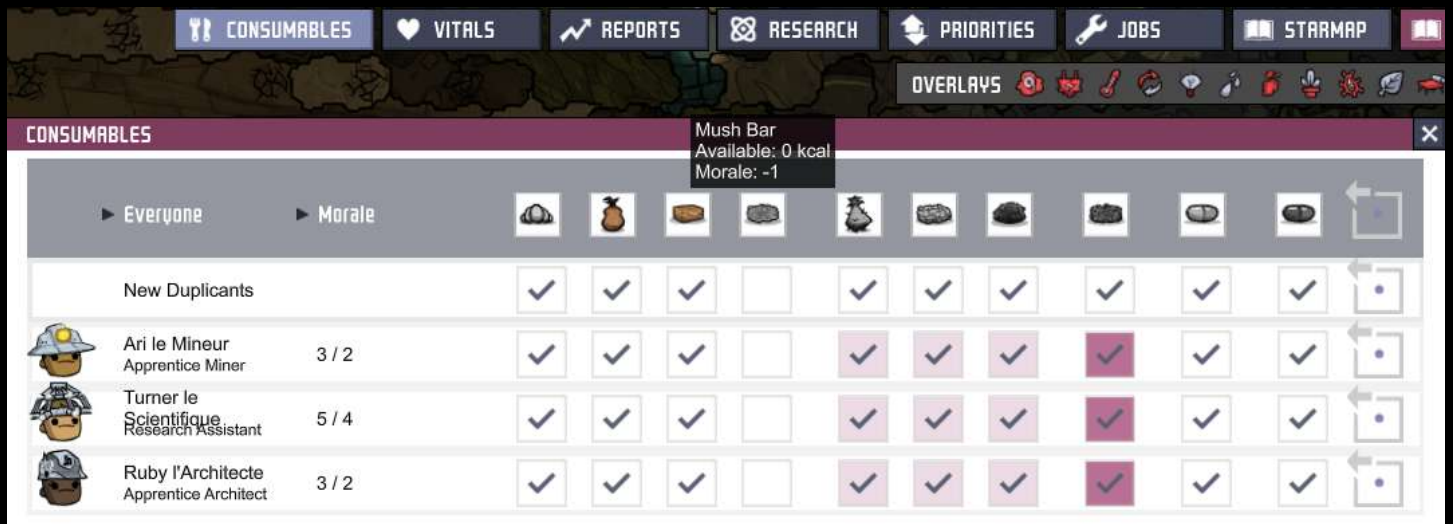
Une fois construit, voici les recettes à lancer :

Basic Farming	Meal Preparation	Agriculture	Ranching
			
0/15	0/20	0/30	0/30
	0/10	0/20	0/20

En parallèle, les autres Duplicants vont commencer à construire la cuisine :



Egalement, pensez à décochez les « **Mush Bar** » dans l'onglet « **Consommables** » (en haut à droite) :



Cela évitera que les Duplicants ne les mangent crus et soient atteints de diarrhée.

Choix du minerais

A partir de maintenant, nous utiliserons le granite pour les sols, murs et plus tard les décorations.

Cycle 9

Construction de la cuisine

Ajoutez un grill à votre pièce. Vous aurez l'alarme « *A court de nourriture* », cela est dû au fait que Duplicants n'ont plus accès au stockage.

Deux raisons : le sol qui n'est pas fini, et l'échelle l'absence de minage l'a rendue inaccessible vu qu'il n'y a qu'un carreau d'espacement au-dessus de l'échelle, il en faut 2 minimums pour que le Duplicant passe.



Faites les connections électriques :



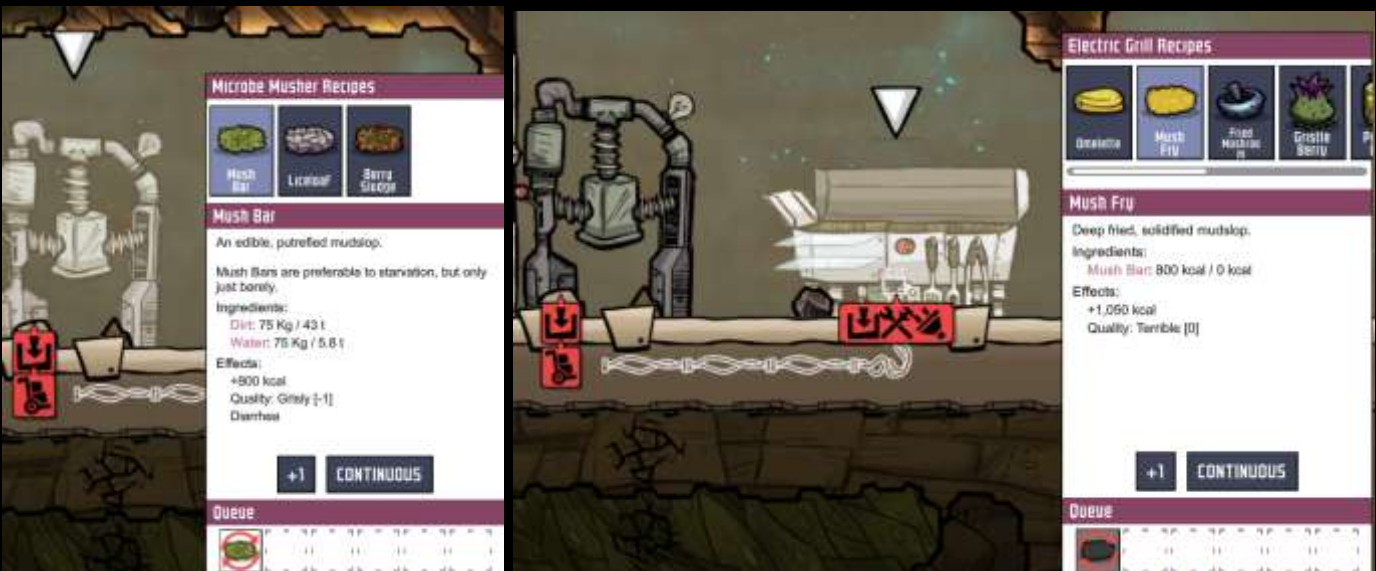
Astuce : vous pouvez laisser toutes les portes ouvertes, afin que les Duplicants se déplacent plus rapidement. Vous conserverez les bonus d'architecture.



Cycle 10

Aux fourneaux !

Il est temps de commencer la production de nourriture, voici les paramètres :



Accueillez votre 4^e Duplicant et mettez-le en cuistot :



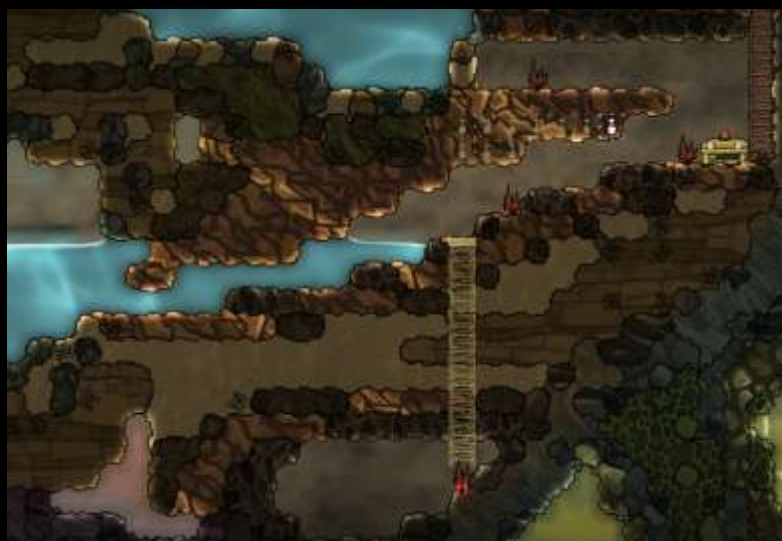
Recherches : on s'occupe de l'électricité



Les petites batteries sont vraiment peu efficaces (peu de stockage et perte d'énergie rapide), je conseille donc de vite les remplacer par des grosses batteries. Le générateur à charbon (Coal Generator) nous sera utile pour la suite pour libérer les Duplicants.

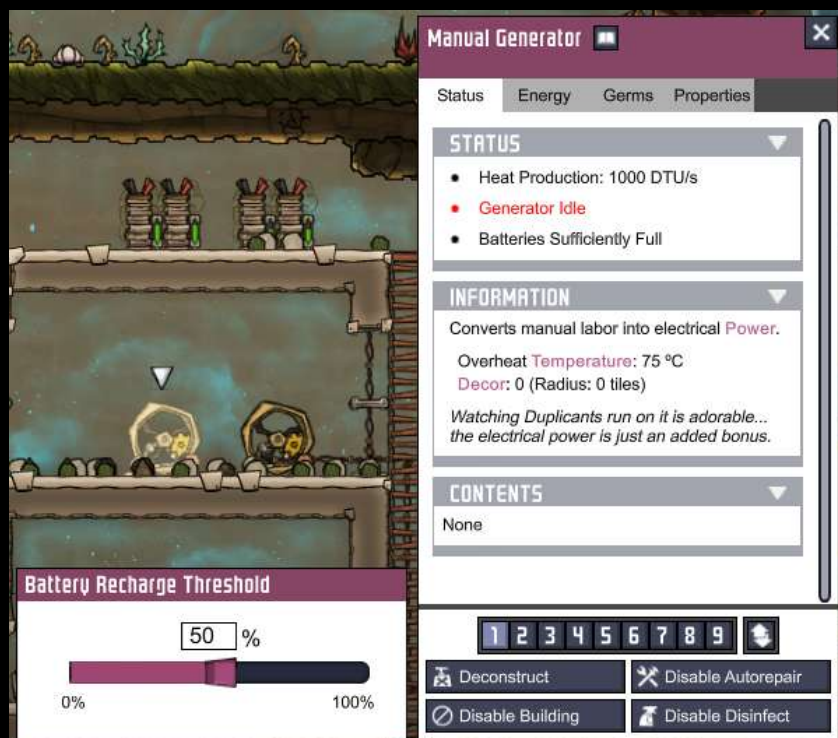
Délocalisation de l'eau : étape 1

Les bassins d'eau nous limitent trop dans notre expansion, nous allons donc la délocaliser de façon mécanique. Regardez en bas à droite de votre base, vous avez une petite cuve à CO₂ qui sera idéal pour stocker notre eau.



Vidanger les petites batteries

Avant de changer les batteries, nous allons les laisser se vider en baissant la priorité des roues d'hamster.



Cycle 11

Mise à jour des batteries

En ce début de cycle détruisez les petites batteries pour les remplacer par des grosses :



Détruisez les bouts de câbles excédentaires.

Recherches : plomberie et filtration d'air



L'oxygène commence à se polluer dans les toilettes, il est temps de prendre le filtreur à air et les portes hermétiques.

Cycle 12

Voici à quoi ressemble la base au cycle 12 :



Délocalisation de l'eau : étape 2

Nous allons miner sous le bassin le plus bas pour libérer de la place.



J'ouvre volontairement la poche d'hydrogène, elle est en faible quantité et ira se loger tout en haut de notre base ne posant aucun souci.

Mise en place des toilettes canalisées : étape 1



Nous allons placer nos toilettes canalisées dans la salle d'à côté. Je choisis de faire deux salles avec 2x deux WC, mais les possibilités d'architecture sont nombreuses comme faire une grande salle.

En parallèle, on attend que les recherches se terminent et que notre mineur continue la préparation du bassin.

Cycle 13

Accueil du 5^e Duplicant : l'artiste !

Rowan 



ATTRIBUTES	
+3 Athletics	0 Construction
0 Cooking	+4 Creativity
+1 Digging	0 Farming
0 Kindness	+4 Learning
0 Ranching	+3 Strength
0 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Pacifist Yokel Buff Twinkletoes	Farm

ADDITIONAL	
Decor Benefit: 0 Food Benefit: 0	Stress Reaction: Binge Eater

Rowans have exceptionally large hearts and express their emotions most efficiently by yelling.

Afin de réduire le stress des Duplicants, il va falloir faire un maximum de décoration au sein de la base. Pour cela, il vous faut un artiste avec minimum 3 points en créativité.

Réglage des priorités :

MANAGE ERRAND PRIORITIES																
	Everyone	Combat	Life Support	Toggle	Care	Tidy	Cook	Art	Research	Operate	Farm	Ranch	Build	Dig	Supply	Storage
New Duplicants	-	▲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ari le Mineur Apprentice Miner	-	▲	-	-	▲	×	-	×	▲	-	-	▲	🔧	▲	▲	▲
Turner le Scientifique Research Assistant	×	▲	×	×	×	×	×	🔧	-	-	-	-	-	-	-	-
Ruby l'Architecte Apprentice Architect	-	▲	▲	-	-	-	-	×	▲	-	-	🔧	-	▲	▲	▲
Otto Sous Chef	-	▲	-	-	-	-	🔧	-	-	▲	-	-	-	-	▲	-
Rowan Art Student	×	▲	▲	-	▲	-	🔧	×	-	-	-	-	-	-	▲	▲

Vu qu'il ne fera pas que peindre ou sculpter, je lui assigne d'autres tâches comme le stockage ou le ménage.

Cycle 14

Recherches : décorations

Une fois les recherches finies sur les canalisations, on enchaîne sur les décorations.



Délocalisation de l'eau : étape 3

Nous allons commencer à dessiner notre bassin d'eau propre, respectez bien son placement comme sur l'image afin qu'il coïncide avec les échelles de la base.



Cycle 15

Décorations et ménages

Normalement votre chercheur aura terminé de débloquer les recettes liées à la décoration. Placez donc vos tableaux et statues.



Salle contaminée

A gauche des toilettes, nous allons mettre une porte hermétique afin d'ouvrir une salle pour stocker tous les éléments contaminés (boue polluée et eau polluée). Pas d'inquiétude pour la limonchite, priorisez la construction des filtres à air qui vous protégerons des germes.



Recherches : filtration d'eau

Ici on veut surtout débloquer la pompe à liquide, ses canalisations et bien sûr le filtreur à eau polluée qui nous permettra d'avoir un circuit de traitement des eaux usées.



Cycle 16

Vision d'ensemble :



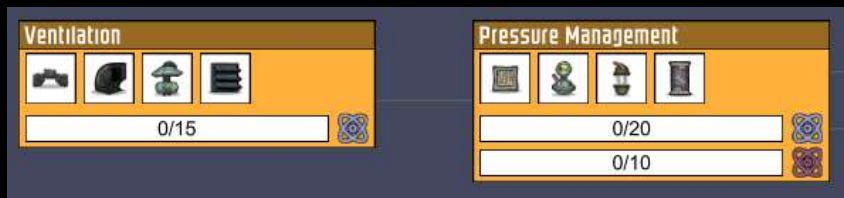
On continue gentiment les travaux de la salle contaminée et les recherches en cours.

Stockage des matières contaminées



Cycle 17

Recherches : canalisations de gaz



Elles serviront un peu plus tard mais demeurent des éléments centraux de la base.

Construction du 5^e lit

Tous les minerais contaminés vont tomber dans notre salle contaminée, c'est pourquoi j'ai un peu attendu avant de faire ce lit.



Cycle 18-19

Point globale :



Recherches : raffinerie

Voici les recherches que je vous conseille :



Le métal raffiné vous permettra d'avoir des batteries intelligentes qui vous feront économiser énormément de charbon donc il est vraiment intéressant d'installer une raffinerie assez rapidement.

Stockage du sable

Maintenant que la salle contaminée a un oxygène suffisamment sain, nous pouvons ajouter un stockage pour le sable qui sera utilisé pour notre filtreur à eau.



Cycle 20-22

Amélioration de la salle contaminée

Nous allons ajouter une pompe pour l'eau polluée et deux composteurs qui serviront à recycler la boue polluée des toilettes sèches et par la suite celle produite par le filtreur à eau. J'en mets deux volontairement puisque cela correspond à la production du filtreur.



Délocalisation de l'eau : étape 4

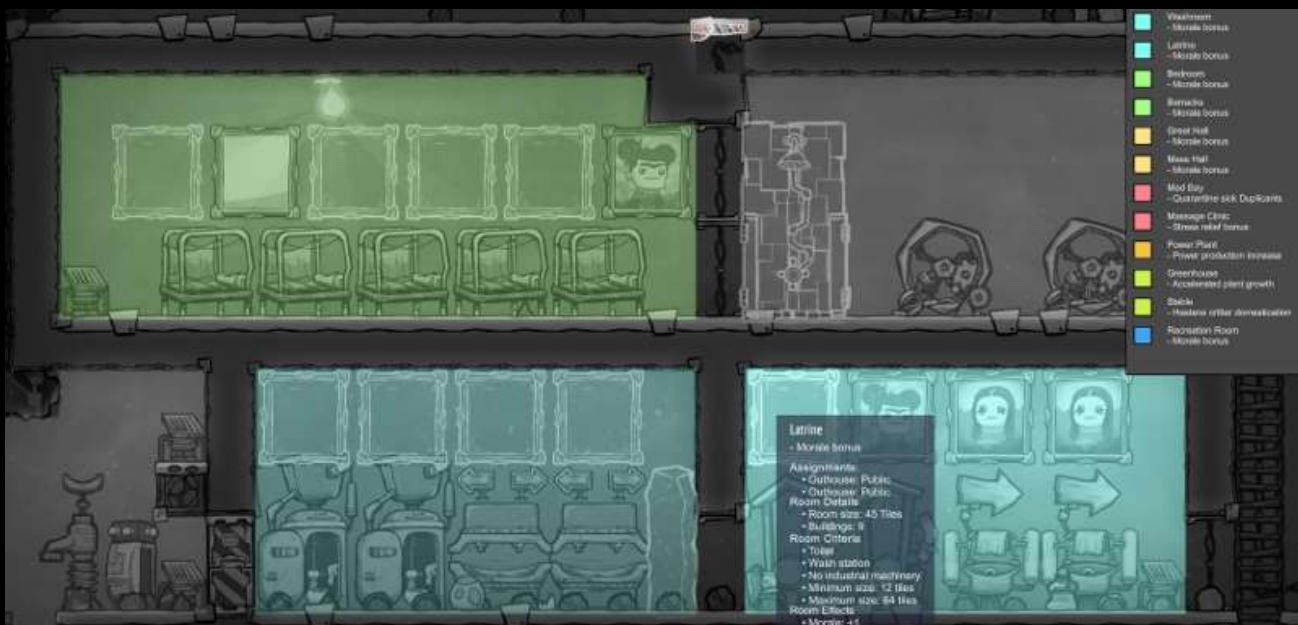
Quand je fais des gros travaux, je place toujours une armoire de stockage à proximité permettant d'extraire les minerais de salle sans devoir parcourir de grandes distances.



Cycle 23

La chambre est terminée, tout du moins sa version temporaire, on a bien le bonus d'architecture maximal (64m² d'où la dalle en haut à droite sinon la pièce est trop grande d'un carré).

C'est l'inconvénient du choix des pièces de 5 carrés de hauteur, vu que 64 n'a pas de multiple de 5, il faut faire des pièces de 65m² auxquelles on ajoute une dalle. L'avantage de ces pièces est que l'on a plus de plus pour les décorations, notamment dans les toilettes ou autres bâtiments assez haut.



Recherches : batteries intelligentes



Plantation de plantes à poux (Mealwood)

Certains joueurs installent dès les premiers cycles leur plantation de plantes à poux, personnellement j'aime avoir un petit stock de calories avant de m'y intéresser car leur mise en place prend un peu de temps et pour peu que leur pousse soit retardée par n'importe quel facteur, vous vous retrouverez sans aucun aliment.

Je décide de mettre la plantation sur la partie inférieure de ma base pour faire pousser les plantes dans le CO₂. Cela a deux avantages :

- Ces plantes nécessitent une pression atmosphérique de 150g / m³ minimum pour pousser. Hors le CO₂ ne fera que croître quand l'O₂ subira différente variation. Ainsi, vous aurez une meilleure stabilité.
- Le CO₂ évite que les poux ne pourrissent sur le sol, ce qui est pratique car les Duplicants mettront parfois du temps à les stocker.

Je ne place pas la plantation sur le côté droite car le biome adjacent émet trop de chaleur, les plantes à poux sont très sensibles au chaud, au-delà de 30°C les plantes ne poussent plus. Le centre du biome de départ est le plus frais donc le plus adapté.

Je respecte mes pièces de 5 carreaux de hauteur, je dessine donc la suite de ma première salle de stockage : 2 salles de 2 carreaux de hauteur + un sol = 5 carreaux (tile). Je laisse également ce même espace pour la plantation, le sol sera composé par les pots qui font office de dalle.

Cycle 25-26

Recherches : agriculture



A l'approche des plantes, l'onglet agriculture me semble à débloquer, même s'il ne sera pas utile dans l'immédiat.

Pour le reste, on continue les constructions en cours.

Priorité

J'ai décidé d'affiner les priorités de mon cuisinier qui avait un peu tendance à papillonner :

MANAGE ERRAND PRIORITIES																
	Everyone	Combat	Life Support	Toggle	Care	Tidy	Cook	Art	Research	Operate	Farm	Ranch	Build	Dig	Supply	Storage
New Duplicants	-	▲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
An le Mineur Apprentice Miner	-	▲	-	-	▲	×	-	×	▲	-	-	▲	▲	▲	▲	▲
Turner le Scientifique Research Assistant	×	▲	×	×	×	×	×	▲	-	-	-	-	-	-	-	-
Ruby l'Architecte Apprentice Architect	-	▲	▲	-	-	-	-	×	▲	-	-	▲	-	▲	▲	▲
Otto Sous Chef	×	▲	▼	×	×	▲	×	×	▼	-	×	×	×	▲	×	×
Rowan Art Student	×	▲	▲	-	▲	-	▲	×	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲

Cycle 27-28

Recherches : cuves de stockages d'eau

Smart Storage 0/35 0/30	Solid Transport 0/40 0/50	Industrial Storage 0/50 0/70
Smelting 35/35 30/30	High-Temperature Forging 0/40 0/50	

Les cuves de stockages d'eau nous seront très utiles pour avoir un moyen de désengorger le réseau d'eau usée mais aussi de stériliser l'eau contaminée.

Délocalisation de l'eau : partie 4



Cette fois-ci nous allons accélérer le mouvement en fermant le bassin afin d'effondrer la première réserve d'eau.

Sur la capture d'écran, j'ai omis de placer une pompe à eau, voici la construction à effectuer avant de percer le bassin :



Cela évite à vos Duplicants de passer trop de temps dans l'eau et ainsi d'être en hypothermie. Ce n'est pas très grave, puisqu'il suffit d'un lit médical, mais si on peut éviter c'est toujours mieux.

Une fois le mur de droite terminée, nous allons percer le bassin naturel d'eau par ici :



Ainsi, l'eau va s'écouler tranquille dans votre bassin.



Nous allons replacer la pompe à eau dans le bassin :



Puis nous allons miner le bloc à gauche, balayer l'eau sur le sol, installer un robinet, fabriquer la pompe ainsi qu'une échelle.



Cycle 29

Délocalisation de l'eau : partie 5

Nous allons continuer à aménager notre bassin et la plantation.



Accueil du 6^e Duplicant : agriculteur

Burt

ATTRIBUTES

0 Athletics	+2 Construction
0 Cooking	0 Creativity
0 Digging	+1 Farming
+4 Kindness	0 Learning
+1 Ranching	+1 Strength
+3 Tinkering	

TRAITS

- Yokel
- Caregiver
- Grease Monkey

INTERESTS

- Cook
- Dig
- Supply

ADDITIONAL

Decor Benefit: 0
Food Benefit: 0
Stress Reaction: Binge Eater

Every single Burt has perpetually damp hands. It must be genetic.

Ici j'ai choisi un Duplicant polyvalent, le choix le plus optimisé serait de prendre un Duplicant avec au moins 3 points en agriculture.

Cycle 30-34

Plantation

Maintenant que l'espace est libéré, nous allons attaquer la plantation de plantes à poux.

Farm Tile Seeds

Mealwood Seed	Blossom Seed	Fungal Spore
17	1	1

PLANT: Mealwood Seed

This plant produces edible Meal Lice.

Growth Requirements:

- Lifecycle: 3 cycles
- Temperature: 10 to 30 °C
- Air Pressure: 150 g minimum
- Atmosphere:
 - Oxygen
 - Polluted Oxygen
 - Carbon Dioxide
- Dirt: -10 Kg/cycle
- Farm Plot

Effects:

- Meal Lice: 600 kcal
- Base Seed Harvest Chance: 10%
- Decor: -10 (Radius: 2 tiles)

Plant

Je décide d'en ajouter une deuxième juste en-dessous ainsi nous aurons suffisamment de calories pour accueillir plus de Duplicants.

Rappel : il faut 5 plantes à poux par Duplicant ! Mais seulement 2,5 plantes en mode « Sans sueur ».

Canalisation d'eau

Nous allons tirer la canalisation d'eau propre vers les toilettes :



Et brancher électriquement la pompe :



Amélioration de la salle contaminée

Nous allons ajouter un filtreur à eau pour gérer les eaux usées des toilettes, lave-mains et douches.



Cycle 35-39

Le point sur la base :



Pour le moment, j'attends avant de percer le deuxième bassin afin d'éviter que le nôtre ne déborde.

Le prochain gros chantier qui nous attend va être de mettre en place un système de filtration des eaux usées efficaces, le filtreur à eau étant le premier élément mais il n'est pas suffisant puisque nous aurons deux autres problèmes qui vont arriver :

- L'eau va se contaminer avec des germes alimentaires. Même si cette bactérie n'est pas très dangereuse, il est préférable de la gérer.
- Les canalisations vont finir par se saturer puisqu'en allant aux toilettes, les Duplicants ajoutent de l'eau au réseau, qui s'il est fermé finira par s'obstruer et donc bloquer toutes les machines. En effet, si une entrée et/ou sortie d'un appareil a une canalisation saturée, celui-ci s'arrête.

Nous allons prévoir à la fois un système de stockage et de stérilisation grâce aux nouvelles cuves. Je choisis de les placer en-dessous du filtreur à eau, il va falloir donc purifier l'oxygène de la zone.

Notre meilleur allié, le filtreur à air, va nous permettre cela sans risque, en procédant ainsi :



Nous allons placer un filtreur à air juste à côté du filtreur à eau, en ne cassant qu'un carreau et en priorisant la construction à 9 pour éviter de se faire envahir par le nuage.

Une fois que l'oxygène commence à se clarifier, augmentez la charge :



< ! > L'apparence des cuves a été modifiée. < ! >

Recherches à effectuer

Le câble à 20K Watts nous sera utile pour la raffinerie.



Puis nous allons chercher l'Electrolyzer qui nous servira de relais à notre oxygène.



Enfin, nous attaquerons les fameuses Exosuits qui nous seront utiles pour visiter les biomes à haute température.



Canalisations d'eaux usées



Je ne connecte pas directement les canalisations d'eau usées au filtreur à eau car si ce dernier est éteint, cela peut bloquer mes toilettes !

J'ai placé 4 cuves sous le filtreur ainsi qu'une pompe à gaz et un évent à gaz. Cela nous sera utile pour faire le vide dans la pièce et injecter de la chlorure qui stérilisera l'eau. Nous ferons cela un peu plus tard.

Cycle 40-47

Le stock d'algues commence à être bas, nous allons donc gratter dans les stocks restants.

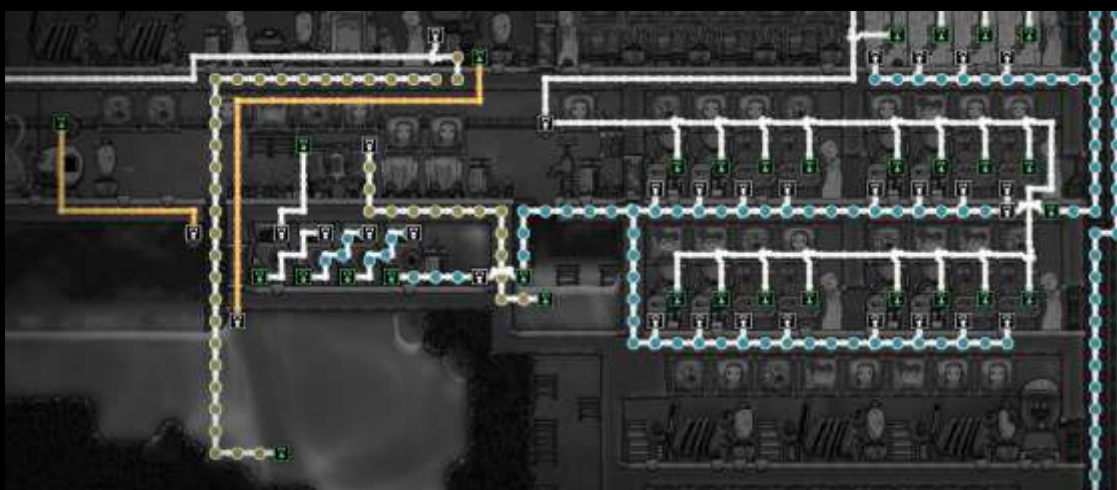


Traitement de l'eau

Voici le système de traitement d'eau à un stade bien avancé et fonctionnel. Il ne manquera plus que la chlorure pour stériliser l'eau.



Les deux cuves de gauche stockent l'eau filtrée, quant les deux cuves à droite stocks l'eau polluée.

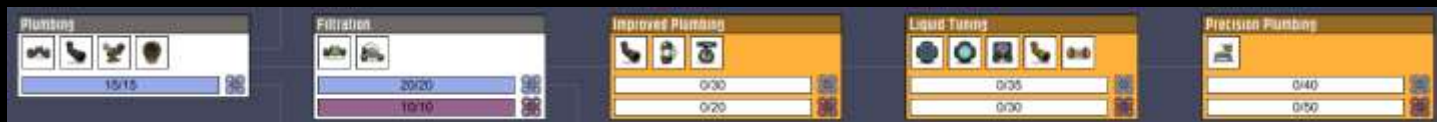


La sortie du filtreur à eau (sortie verte) envoie l'eau filtrée dans les cuves qui le déleste et livre les toilettes et lave-mains.

Le pont (bridge) de la troisième cuve évite que l'eau polluée ne reflux et hésite sur le sens à emprunter.

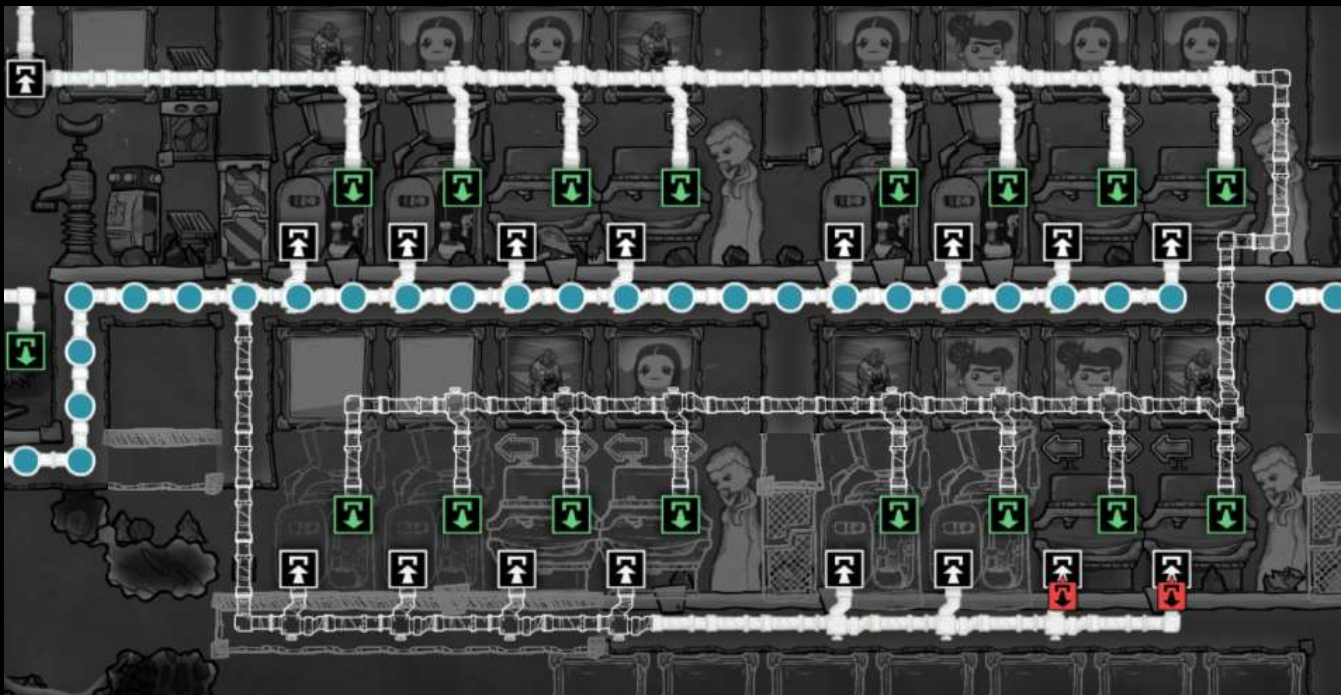
Tout à droite de la capture d'écran, on voit que j'ai coupé l'arrivée d'eau car nous avons deux sens contraire qui s'affrontent. Et je ne souhaite pas mélanger l'eau contaminée avec l'eau propre de mon bassin, je choisis donc un réseau fermé que je délesterai plus tard.

Recherches



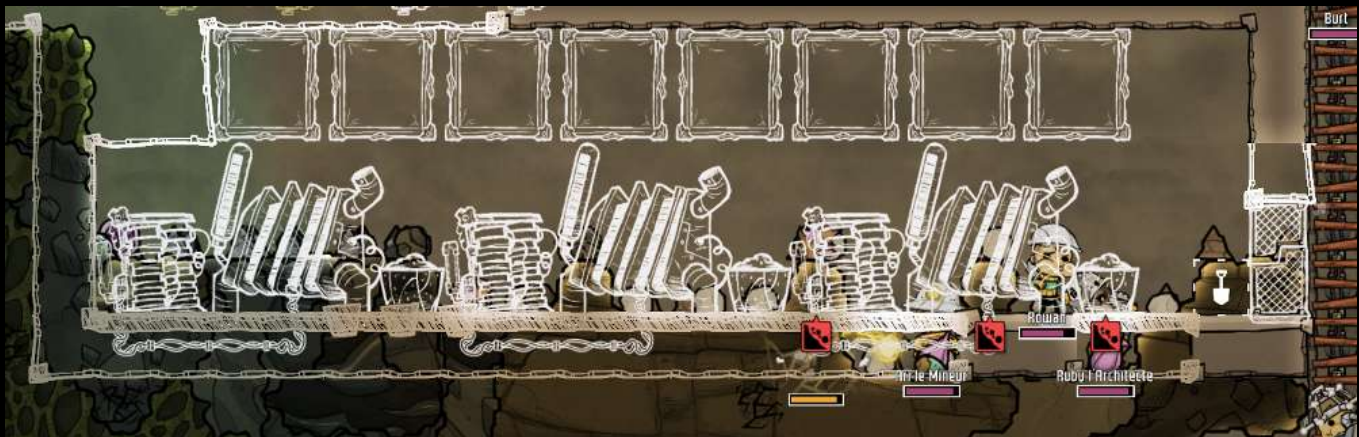
Agrandissement des toilettes





Salle des générateurs

Sous la deuxième salle des toilettes, nous allons placer notre première salle de générateurs. Pour avoir le bonus d'architecture, elle doit mesurer 96m² maximum. Nous allons encore devoir jouer d'astuce car ici notre salle mesure 100m² (pas le choix, 96 n'étant pas un multiple de 5 – hauteur du toit).



Je rajoute donc une grosse dalle de 4 carreaux au fond de la pièce. Egalement, il est important de laisser de l'espace à l'entrée pour la station qui permettra d'améliorer les générateurs.

Les pots permettront d'accueillir les plantes de glace qui se chargeront du refroidissement de la salle.

Bassin d'eau



Le niveau est suffisamment bas, nous allons pouvoir ajouter le second bassin.

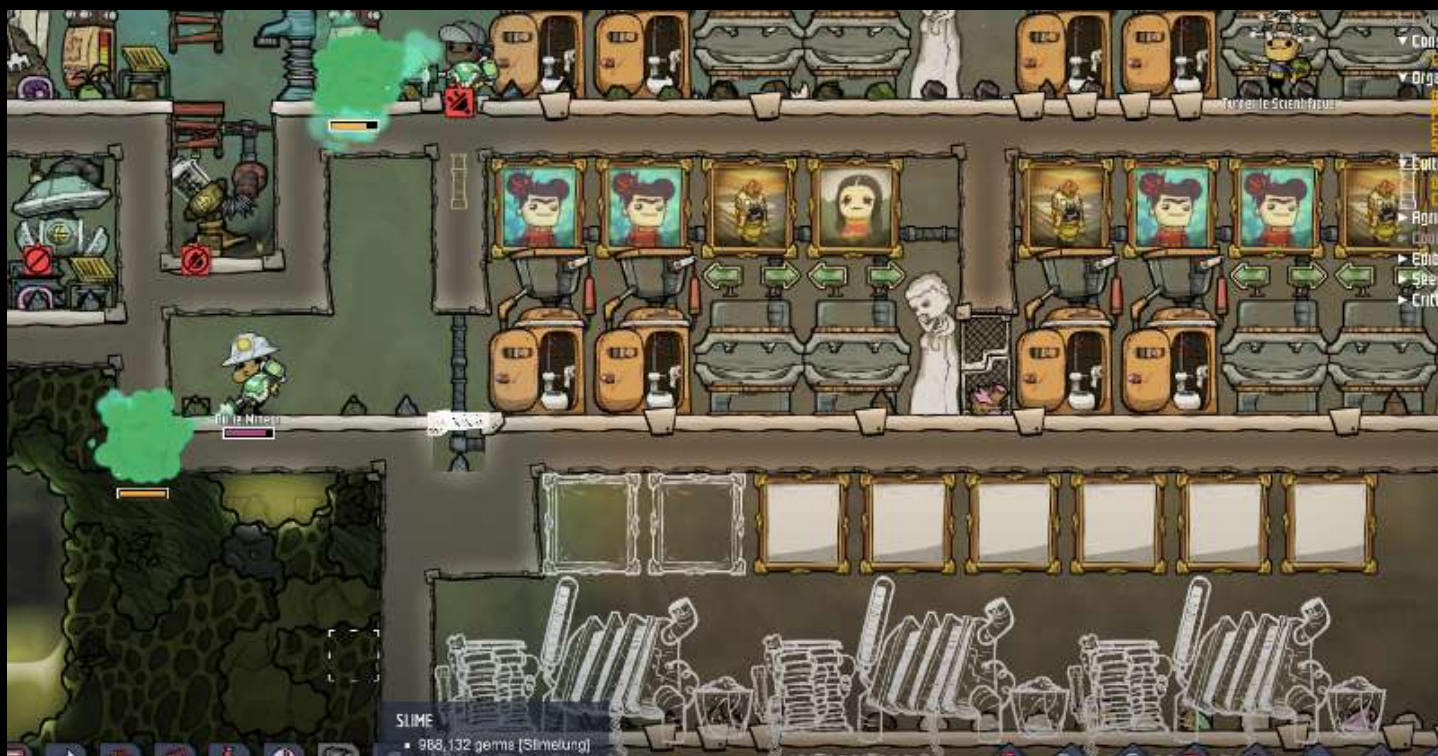
Cycle 48-50

Vision globale de la base :



Agrandissement du bassin d'eau polluée

Nous allons profiter de l'espace mort entre les différentes pièces pour agrandir le bassin d'eau polluée, à termes cela sera toujours utile car nous aurons de plus en plus d'eau polluée.



Nous allons donc casser l'ancien fond du bassin, pensez à cliquer sur « Bâtiments » (Buildings) au niveau de l'outil de filtre. Cela évitera de casser les canalisations derrière le mur.



Perçage du second bassin

Normalement, le deuxième bassin devrait être percé, il ne sera pas complètement vidé au début, car le bassin n'est pas assez grand pour accueillir un tel volume. Attendez juste que le niveau baisse pour ajouter le reste en minant la barrière rocheuse.



Recherches

On continue les recherches, celles-ci sont moins urgentes mais l'objectif est de tout débloquent pour être tranquille par la suite.

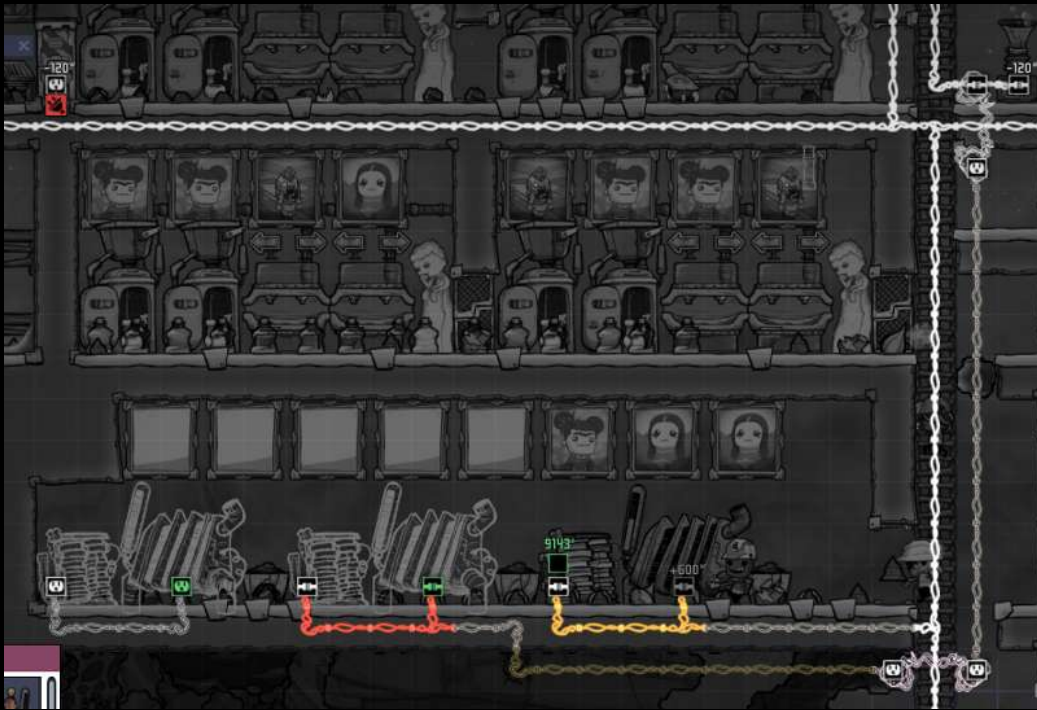


Cycle 51-54

Quand les générateurs à charbon sont fabriqués, désactivez-les dans un premier temps avant de les connecter à vos réseaux électriques. Egalement, je vous conseille de les désactiver quand les batteries sont pleines, cela évite de brûler du charbon dans le vide.

Par la suite, les batteries intelligentes se chargeront de les éteindre.





Un peu de minage

Maintenant que le deuxième bassin est effondré, nous allons un peu miner autour de la plantation.



Canalisation d'eau usée



Nous allons casser une dalle du sol pour finir la canalisation des eaux usées de la deuxième salle de toilettes.

Cycle 55-56

Installation de la salle à manger



Minage de la vase (slime)



Afin d'éviter que la limonchite n'infecte nos murs puis notre base, nous allons miner la vase en contact avec ces derniers. Pour ce faire, pas besoin d'exosuits, il suffit de mettre une multitude de filtre à air afin de casser l'oxygène pollué où se duplique la limonchite.

Recherches

Advanced Research	Medical Research	Healthcare
15/15	0/20	0/30
	0/10	0/20

Désormais, on finit les recherches qu'il nous reste, elles ne seront pas utiles dans l'immédiat.



Normalement, vous avez débloqué cette station qui permet de créer des améliorations pour n'importe quel générateur. Deux pré-requis pour la faire fonctionner :

- Avoir un ou plusieurs générateurs dans une salle de 96m² maximum.
- Avoir un Duplicant ayant le métier « ingénieur électricien ».

Cycle 57

Vision globale :



Salle à manger

En ce début de cycle 57, nous allons nous concentrer sur la construction de la salle à manger. En mode « Survie », nous aurions certainement fait cette salle beaucoup plus tôt pour profiter de l'énorme bonus de moral, mais ici en mode « Sans sueur », le moral est beaucoup plus permissif et nous permet d'attendre un peu.



Gestion des générateurs à charbon

En attendant les batteries intelligentes, il est important de gérer manuellement votre générateur à charbon en les éteignant quand les batteries sont pleines.

Placez une priorité 9 sur le générateur pour que les Duplicants les activent / désactivent rapidement.



Désactivez complètement le 3^e générateur qui sera utile pour la suite.

Nous allons également déconstruire les anciennes batteries de notre réseau primaire avec les câbles :



Recherche :



Cycle 58

Salle à manger

La salle à manger devrait être terminée, voici le réglage du réfrigérateur :



Je le connecte électriquement au réseau de la pompe à oxygène dont le générateur n'a que ça à gérer.

Douches



Nous allons ajouter les douches manquantes.

Barre de pompier



Mise en place de la barre de pompier pour accélérer les déplacements.

Cycle 59

Salle de raffinerie : étape 1



Pour miner la vase sans combinaison, il suffit de mettre une multitude de filtreur à air et de miner doucement afin de permettre à l'oxygène pollué d'être filtré.

Cycle 60

Point global sur la base :



Accueil du 7^e Duplicant

Abe ✎



ATTRIBUTES

+5 Athletics	+1 Construction
+1 Cooking	+1 Creativity
+1 Digging	+1 Farming
+1 Kindness	+1 Learning
+1 Ranching	+2 Strength
+1 Tinkering	

TRAITS

INTERESTS

Gastrophobia

Simple Tastes

Farm

Supply

Build

ADDITIONAL

Decor Benefit: 0

Food Benefit: 1

Stress Reaction: Ugly Crier

Abes are sweet, delicate flowers. They need to be treated gingerly, with great consideration for their feelings.

Ici pour mon 7^e Duplicant, je cherche plutôt un personnage polyvalent. Il sera formé d'abord comme **agent de ménage** pour débloquer le métier « plombier ».

Groundskeeper (Tidy)

Abe (Pending)

0%

✕

Vacant Position

▼

Plumber (Tidy)

Vacant Position

▼

Priorités :

MANAGE ERRAND PRIORITIES																
	Everyone	Combat	Life Support	Toggle	Care	Tidy	Cook	Art	Research	Operate	Farm	Ranch	Build	Dig	Supply	Storage
Turner le Scientifique	✕	▲	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✎	—	—	—	—	—	—	—
Ruby l'Architecte	—	▲	▲	—	—	—	—	✕	▲	—	—	▲	—	—	▲	▲
Otto Sous Chef	✕	▲	▼	✕	✕	✎	✕	✕	▼	—	✕	✕	✕	✕	▲	✕
Rowan Artist	✕	▲	▲	—	▲	—	▲	✕	—	—	—	—	—	—	▲	▲
Burt Courier	—	▲	—	—	—	—	—	—	✕	—	—	—	—	—	—	—
Abe Groundskeeper	—	▲	▲	—	—	✎	✕	—	—	▲	—	—	—	—	▲	▲

On en profite également de faire monter en tiers certains Duplicants qui ont suffisamment de moral :



Recherches

On continue à débloquer les recettes restantes afin de toutes les avoir même si elles ne sont pas utilisées immédiatement.



Cycle 61

Douches et chambres



J'ajoute des douches au-dessus, l'idée est d'avoir 4 lits / 4 douches / étages, ainsi nous avons une architecture répétable à l'infini (enfin dans la limite de l'astéroïde) qui nous permet d'accueillir facilement des nouveaux Duplicants.

Cycle 60-62

Salle de raffinerie : étape 2

Nous allons dégager toute la vase se trouvant dans la future pièce de raffinerie. Toujours la même technique :



Salle à manger (suite et fin)



Fabriquer une dalle sur deux pour miner le minerai dessous, puis une fois la zone totalement minée, combler le toit avec les dalles manquantes.

Cycle 63

Découverte de la fumerolle à vapeur d'eau

Si vous regardez en haut à gauche de votre carte, vous apercevrez la première fumerolle à vapeur d'eau de la carte. Avant d'envisager de l'aménager pour optimiser sa production, nous devons trouver des plantes de glace pour transformer sa vapeur en eau à l'état liquide.

Stockage de nourriture

Nous allons ajouter un deuxième stockage de nourriture, le premier étant plein.



Nettoyage de l'ancien bassin d'eau



Plantation

Nous allons agrandir la plantation de plantes à poux, cela nous permettra de tenir jusqu'à la transition vers les champignons.

Nous avons en stock 40,9 tonnes de boue donc c'est encore viable de rester sur cette plante même si la qualité offerte n'est pas top.



Cycle 65

Point global :



Partons à l'aventure

L'algue commence à être basse, nous avons besoin de plantes de glace pour la fumerolle, il est temps d'aller explorer l'astéroïde. Plus vous dévoilez la carte, plus vous aurez des solutions pour mieux survivre.

Souvent j'aime explorer la partie droite puisque il n'est pas rare d'avoir une fumerolle sur cette partie ou un biome de glace.



On tape dans le vase comme d'habitude sans aucune crainte grâce à mon astuce. Et au contraire, on aime cela car ça nous fournira de l'oxygène gratuit qui va se raréfier à mesure de notre avancée dans le tunnel.

Dégagement de la vase



En parallèle, nous allons décoller la vase qui contamine notre mur.

Cycle 66-69

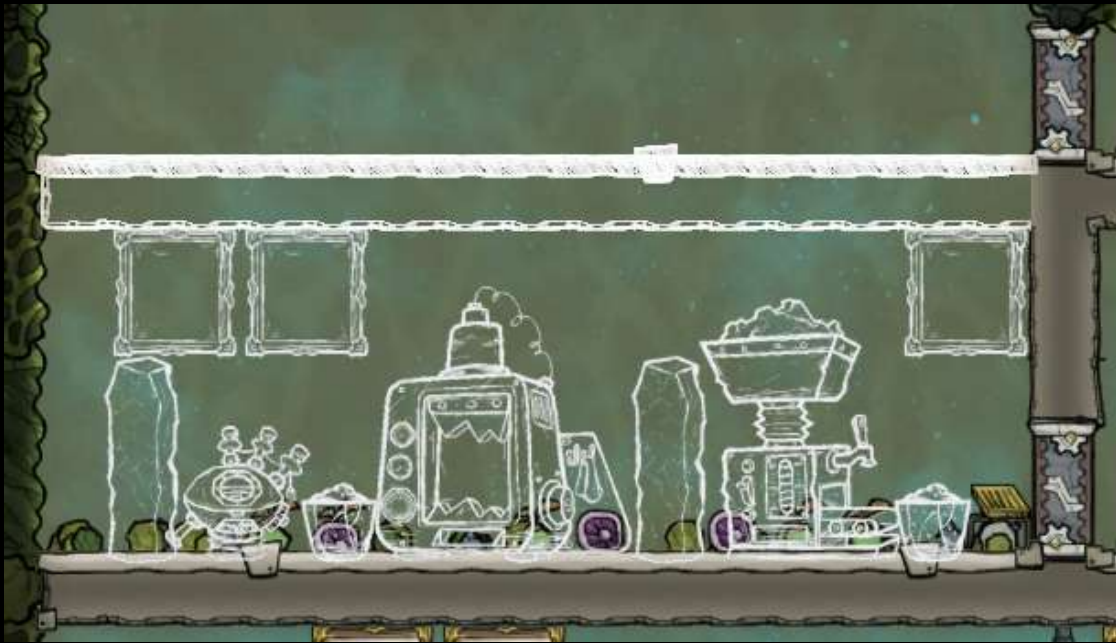
Recherches

Idem ici l'idée est de débloquent des recherches pour plus tard.



Salle de raffinerie : étape 3





Je prévois des emplacements pour d'éventuelles plantes de glace même si ces machines ne chauffent pas tant que ça du fait que leur utilisation est très sporadique.

Le setup sera électrifié par deux générateurs à charbon afin d'alimenter directement la raffinerie qui demande 1200 Watts.



Nous allons délocaliser le bassin d'eau polluée qui nous gêne pour terminer la pièce.

Du côté de l'exploration



Tout se passe bien grâce aux filtres, nous allons placer une porte grillagée au bout du tunnel pour éviter que les Pufts ne s'échappent de leur biome. Cette porte se ferme assez vite pour éviter qu'ils ne partent qu'en les Duplicants passent.



Cycle 70-71

Point global :



Recherche :

Advanced Automation	Computing	Celestial Detection
		
0/35	0/40	0/50
0/30	0/50	0/70

Cuisine

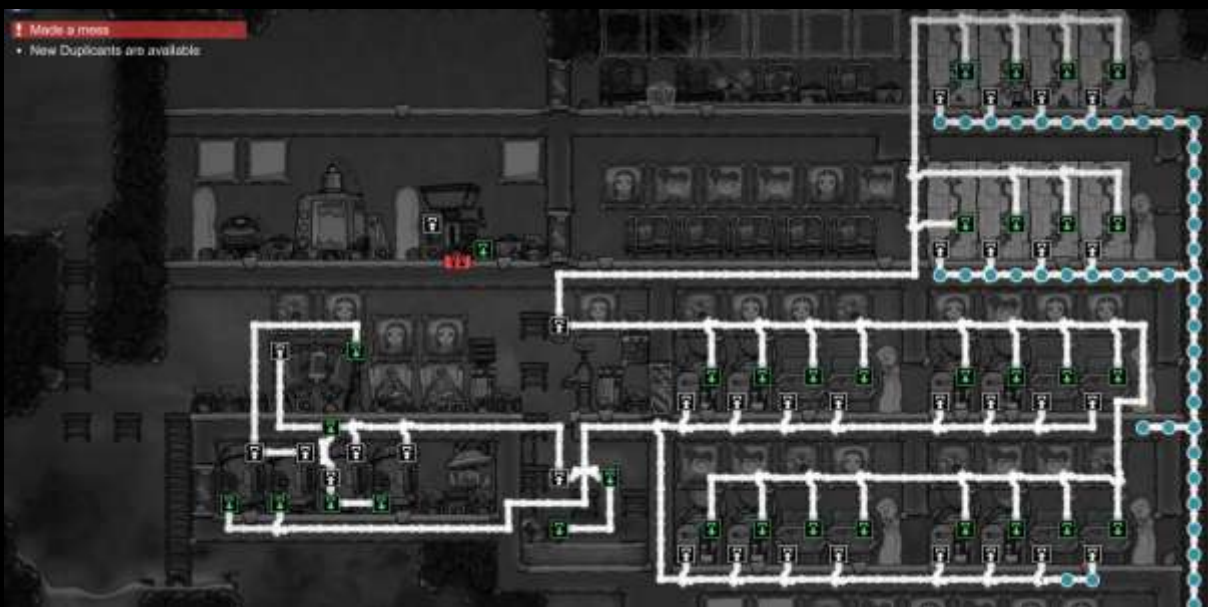
Nos calories étant largement suffisantes, nous pouvons arrêter les Mush Bars et se contenter des plantes à poux.

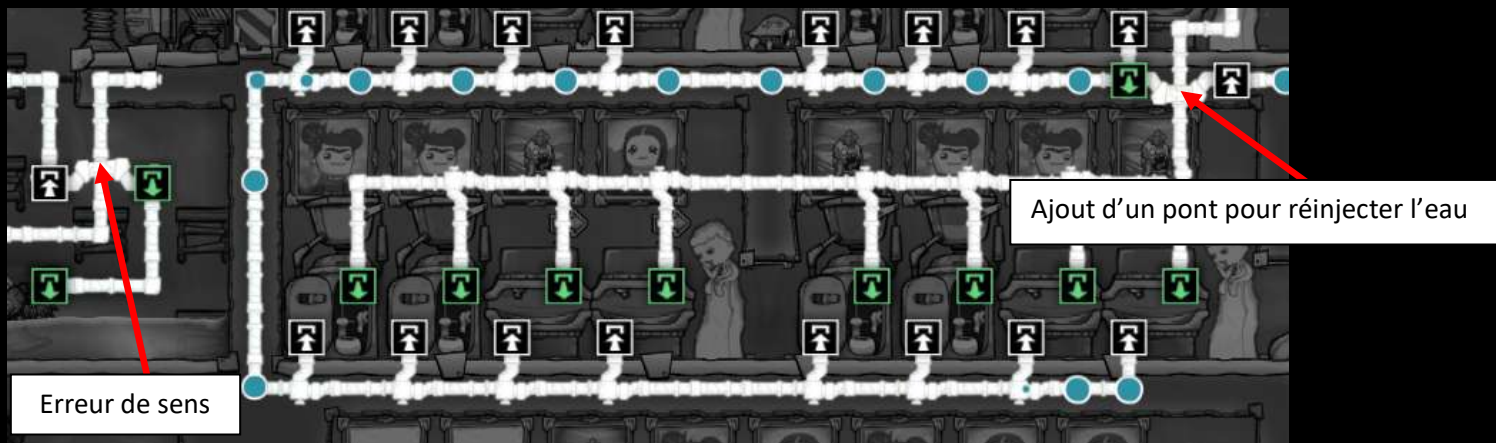


Nous pouvez apprendre un second métier à notre cuisinier, soit agriculteur soit livreur.

Toilettes

Mes Duplicants se mettent pisser sur le sol suite à une erreur de canalisation.





En fait, je n'avais pas connecté dans le bon sens le pont de la pompe à eau polluée empêchant l'ajout d'eau propre au circuit. Rien de grave, un coup de balayage et la correction de cette erreur viennent à bout de ce souci.

Pour temporeriser, je réinjecte de l'eau dans le réseau en plaçant simplement un pont.

Puis je répare ma coquille.



Chambres

Le 5^e Duplicant de la première chambre va déménager au second étage ainsi, nous aurons bien 4 Duplicants / étage correspond aux douches.

Cliquez simplement sur le nouveau lit pour assigner le Duplicant concerné.



Exploration : Pufts confinés et biome de glace

En ne plaçant que deux filtres à air dans la salle des Pufts vous filtrerez suffisamment l'air pour les inciter à rester plus bas, vous laissant la possibilité de faire un sol afin d'isoler votre tunnel de leur salle.



Nous arrivons au biome de glace, minez simplement comme sur l'image afin d'aller chercher la plante de glace.



Il faudra impérativement prévoir un ou deux lits médicaux pour soigner l'hypothermie, rien de grave.



Nous ferons plus tard une vraie infirmerie.

Cycle 72-73

Plante de glace

Nous allons chercher la première plante de glace que nous placerons ici :



Pour chercher la deuxième plante de glace, nous passerons par l'extérieur pour éviter de réchauffer le biome de glace, d'où la présence de la porte pour éviter que l'air chaud ne rentre de trop.



L'avantage de conserver le biome plus ou moins intact, est de cultiver à l'état sauvage les maïs de glace. Plante qui rapporte énormément de calorie et qui n'est pas simple à domestiquer.

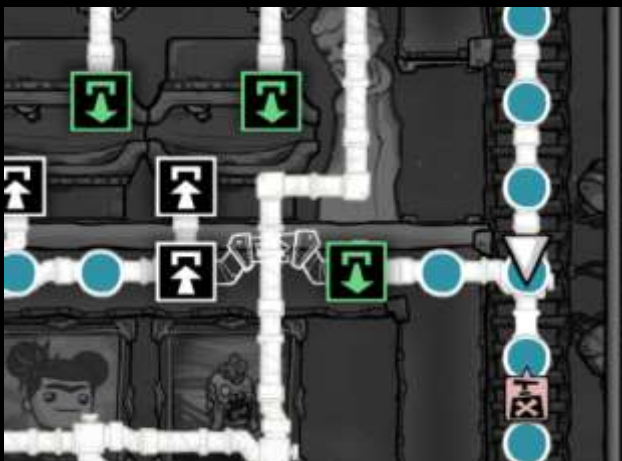
Cycle 74-75

Toilettes

Nous avons filtré assez d'eau polluée, je décide de remettre en route mon circuit fermé.



Je vais également alimenter les douches du 2^e étage avec mon réseau fermé en inversant le pont :



Salle de raffinerie : étape 4

Les machines étant construites, je vais maintenant finir les connectiques de la raffinerie :



Pour le refroidissement, il faut impérativement utiliser de l'eau polluée puisque sa température d'évaporation est supérieure à l'eau propre. En effet, si vous utilisez de l'eau propre, celle-ci va se transformer en vapeur dans la machine quand vous raffinerez de l'acier.

Même si l'eau polluée a été modifiée avec ce patch, elle demeure encore un bon refroidisseur.

J'utilise une **canalisation isolée** en roche magmatique (Igneous rock) pour le retour au bassin.

Le **stockage** est pour centraliser les **coquilles d'œufs** et par la suite les **fossiles** que l'on concassera dans le « *Rock Granulator* ».

Sur le plan de l'électricité, on commence à mettre un gros câble à 20k Watts de façon temporaire car le câble à 1000 Watts ne pourra pas tenir les 1200 Watts demandés par la raffinerie et le câble à 2000 Watts nécessite du métal raffiné. On utilisera d'ailleurs celui-ci par la suite.



Cycle 76

Recherches

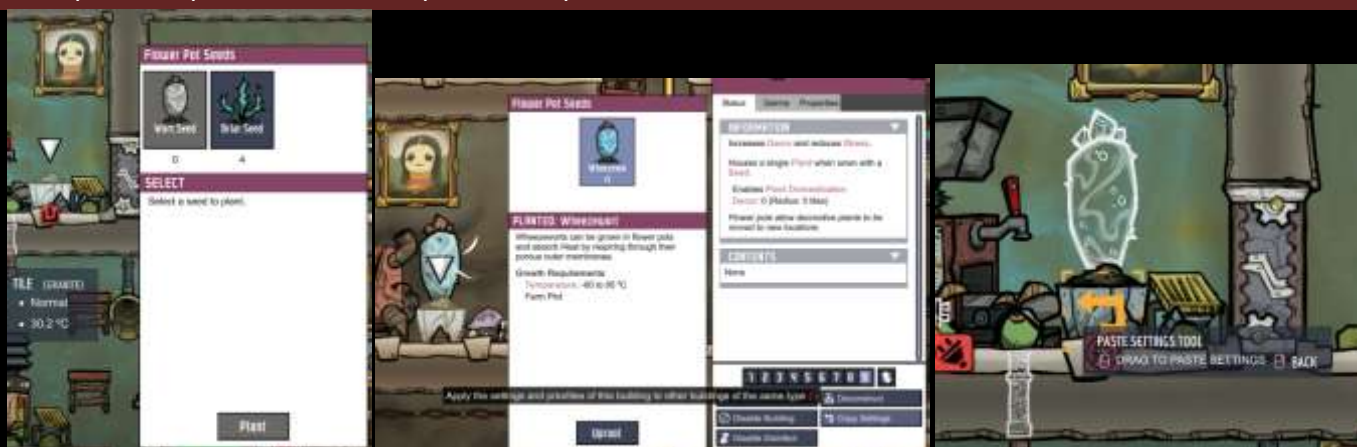


Nous allons lancer les recherches pour la raffinerie de verre que l'on pourra mettre en place avec nos autres raffineries.

Plante de glace

Nous allons aller chercher la 2^e plante de glace que je vais assigner à la raffinerie.

Astuce : si vous n'avez pas encore de graine mais que vous souhaitez mettre en attente une demande, il suffit de copier une plante d'un autre pot sur un pot vide :



Maïs des glaces



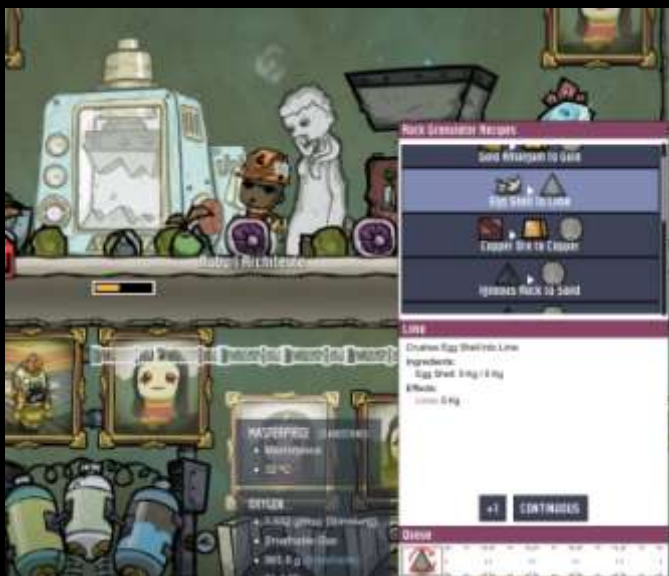
Pensez à activer la récolte des maïs de glace, vous avez deux recettes de cuisine associées.

Cycle 76-78

Recherches



Un peu de chaux



En attendant que la raffinerie soit finie vous pouvez dès à présent produire de la chaux, il en faut une telle quantité pour la surface de l'astéroïde qu'il vaut mieux s'y mettre tôt.

Raffinerie



La canalisation étant trop haut, je casse une dalle sur deux pour finir les travaux, on répare juste après promis.

En quête de charbon

Le niveau de charbon commence à bien baisser, nous allons donc tenter d'en trouver. Souvent, le biome caustique en contient.



Nous mettrons une porte à l'entrée du tunnel pour éviter que tout le CO_2 ne parte dedans ce qui pourrait déstabiliser notre setup de stockage d'aliment dans le CO_2 en cassant la pression voir en le faisant partir.

Cycle 79

Oxygénation

L'oxygène commence à être serrée, j'ai été à flux tendu jusqu'à maintenant volontairement pour économiser un maximum d'algues, nous allons mettre une deuxième pompe :



Chambres

Nous allons corriger le premier étage des chambres du premier étage pour coller au modèle standard réalisé au 2^e étage.



Recherches

Nous lançons les dernières recherches tiers 2, les dernières recettes nécessitent la station tiers 3 qui nécessite d'être établie à la surface de l'astéroïde.



Raffinage d'or

Ca y est nous débutons enfin le raffinage, je vous conseille de d'abord raffiner l'or, nous garderons le cuivre pour les exosuits.



Attention : personnellement je vous déconseille de raffiner le métal en mode « infinie » car si vous ne surveillez pas votre machine tout votre métal brut se verra convertit ! Et le métal brut n'est pas renouvelable en tout cas pas sur l'astéroïde, peut-être via les expéditions spatiales.

Cycle 80-82

Point global de la base :



L'architecture de la base est plutôt saine, on peut facilement rajouter des chambres et des toilettes au-dessus des autres, la plantation de plantes à poux est au frais et inondé de CO2 grâce au générateur à charbon. Sur la partie de droite, nous mettrons la plantation de champignons, dans la pièce vide nous placerons des frigos inondés dans la chlorure et réfrigérés par des plantes de glace. Des ramasseurs automatiques se chargeront de nous livrer.

Au-dessus de la cuisine nous établirons nos étables pour les Hatchs.

D'ici le cycle 100, nous devons aménager la fumarole à vapeur d'eau et mettre en place les électrolyseurs pour amorcer la transition au niveau du système d'oxygénation.

Volcan caché

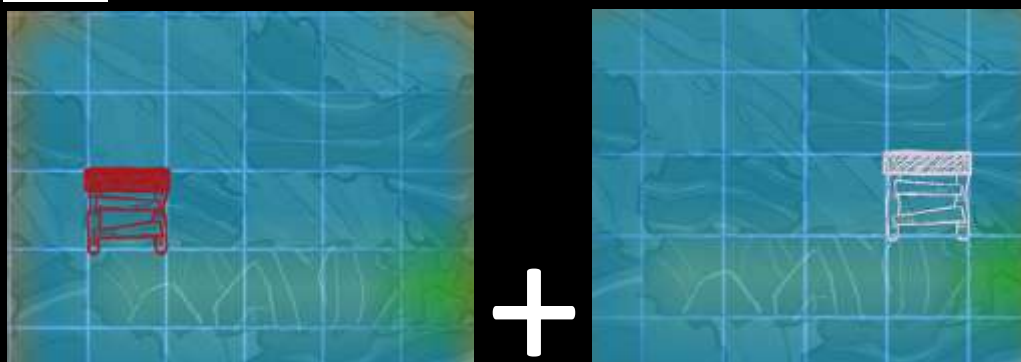
En bas à gauche de votre carte visible, se trouve une barre de neutronium.



Pour savoir s'il s'agit d'un geyser, fumarole ou volcan, utilisez cette astuce :

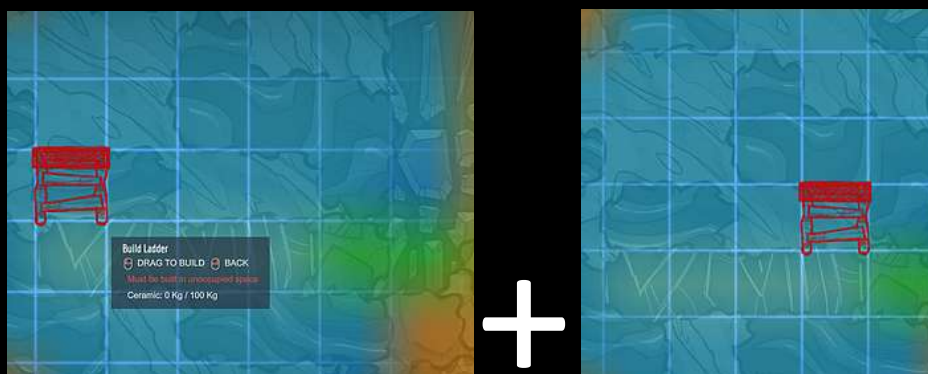
Chacun de ces éléments n'occupent pas la même place sur le socle de neutronium. Ainsi, on peut facilement détecter son identité :

Volcan :



Si vous ne pouvez pas construire d'échelle à gauche du socle mais que vous le pouvez à droite, il s'agit d'un volcan.

Geyser :



Si vous ne pouvez faire aucune échelle sur les bordures du socle, il s'agit d'un geyser.

Fumerolle :



A l'inverse, si vous pouvez mettre deux échelles, il s'agit d'une fumerolle.

Sur ma partie, il s'agit d'un volcan donc nous n'allons pas le miner afin de ne pas l'activer.

En quête de plantes de glace

Je décide de miner sur la partie gauche de ma carte pour visiter le deuxième biome de glace à la recherche de plantes.



Récupération du charbon

Il va falloir taper dans les stocks de charbon qui commence à manquer.



Installation des batteries intelligentes



Branchez vos batteries intelligentes avec un câble d'automatisation :



La batterie se charge d'éteindre et d'allumer le générateur en fonction de ses besoins.

Oxygénation du tunnel

Pour mon tunnel du bas, je place un algae terrarium afin que mes Duplicants disposent d'un point de respiration car ils traversent un gros nuage de CO₂.



Cycle 83

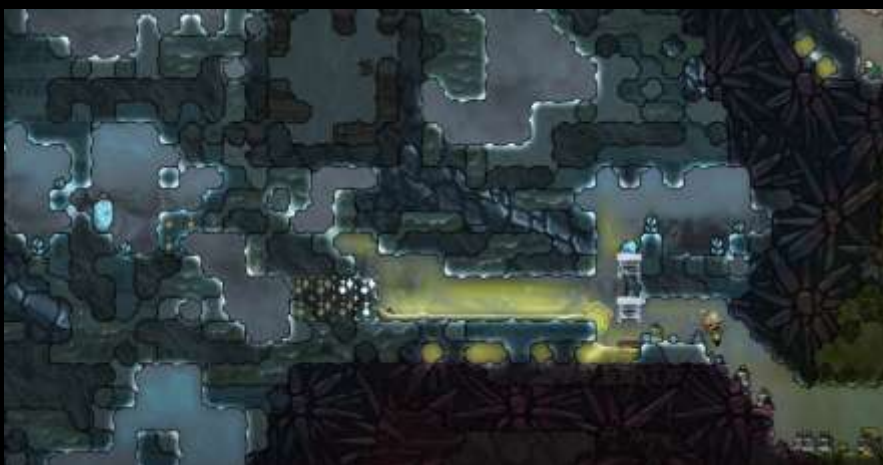
Un peu de minage dans la base



Nous allons finir le minage entamé pour la récupération du charbon.

Exploration du biome de glace

Nous allons continuer de visiter le biome de glace de gauche qui regorge de plantes de glace qui nous seront utiles pour refroidir la fumerolle.



Astuce : ne laissez pas de l'eau sur le sol cela accélère l'apparition de l'hypothermie, n'hésitez donc pas à la balayer.

Désactivation des fontaines à eau

Nous aurions pu le faire dès le début, mais je voulais tester leur impact sur le niveau de l'eau. Notre stock commençant à bien baisser, nous allons les désactiver pour ne pas prendre de risque.



Fin des recherches tiers 2

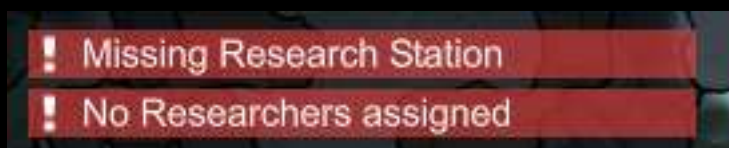
Normalement, vous devriez finir vos recherches tiers 2 à ce cycle, il ne restera que les deux cases tiers 3 pour débloquer la fusée.

Vous avez néanmoins la possibilité de commencer les deux derniers rectangles de recherches afin de vous débarrasser des ordinateurs. En effet, vous pouvez débloquer les deux premiers tiers de ces recettes puis débloquer le troisième tiers (ligne) avec l'observatoire astronomique que nous ne ferons pas avant le cycle 400.



Vous ne pourrez pas aller au-delà.

Ne vous inquiétez pas, vous aurez une alerte :



Cela signifie juste que vous n'avez pas la station tiers 3 et que les recherches ne seront pas débloquées immédiatement. Une fois les deux premières lignes remplies, décochez les recherches, les alertes disparaîtront lors de rechargement de votre partie.

Cycle 84-87

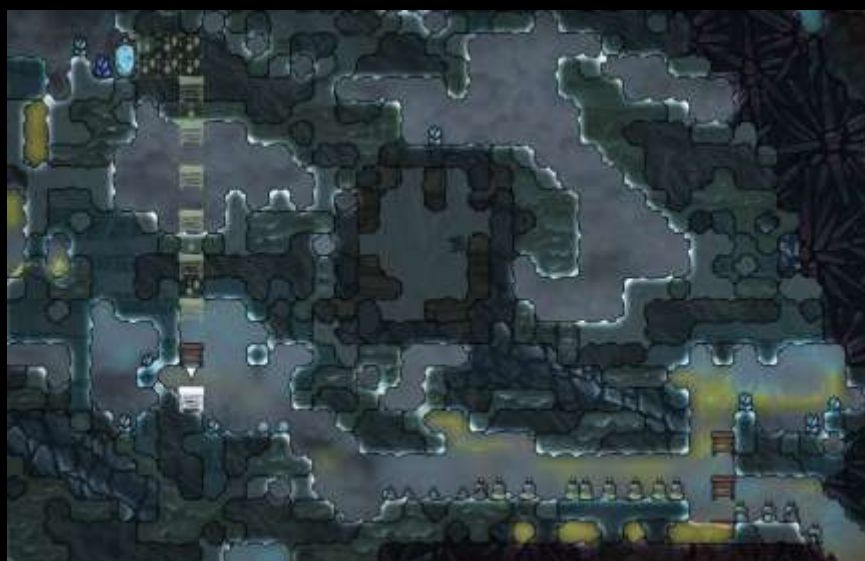
Point global : nous pourrions agrandir la base en ajoutant les champignons et les étables néanmoins je préfère me focaliser sur l'exploration. Pour d'une part, ramener un maximum de plantes de glace et d'autres parts trouver des gisements de charbon.

Mettre des plantes de glace de côté

En vue de l'aménagement de la fumerolle à vapeur d'eau, je dois mettre 6 plantes de glace de côté. Personnellement j'aime assez fabriquer des pots temporaires qui me permettent de délocaliser dès que possible toutes les plantes que je vais trouver.



Dès lors, nous continuons notre récolte de plantes de glace (non, elles ne peuvent pas être cultivées) dans le biome de glace jusqu'à en avoir 6 :



Déconstruction des PC



Le tiers 3 des recherches ne se feront pas avant le cycle 500+ donc autant récupérer la place au niveau du portail pour en faire une grande salle de détente.

Découverte de la première AETN

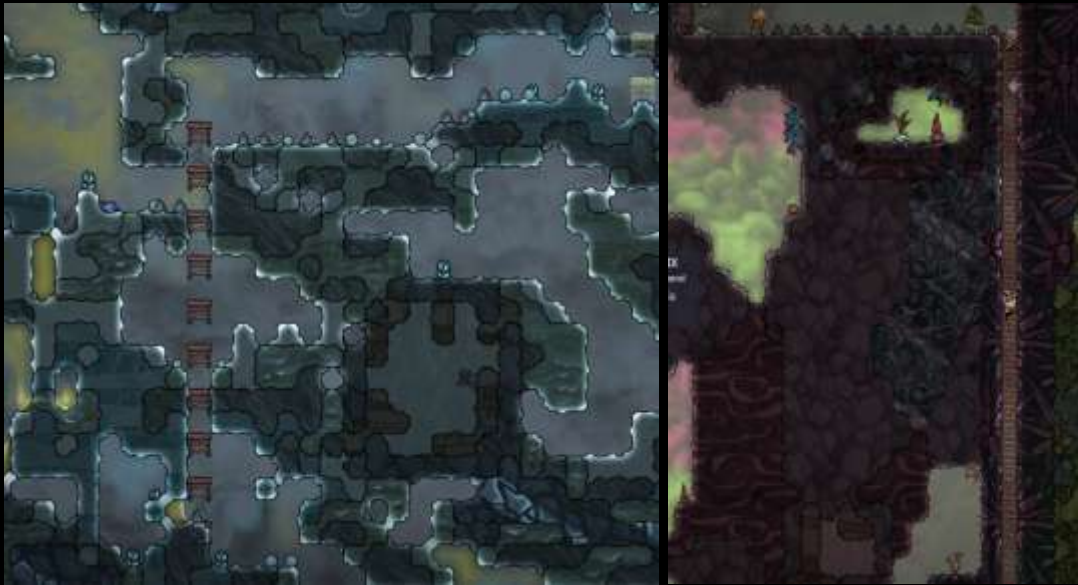
En haut du biome de glace du côté gauche se trouve une Anti Entropy Thermo Nullifier AETN) qui est un méga refroidisseur fonctionnant à base d'hydrogène. Nous nous en servons pour refroidir les Electrolyseurs, en outre.



Cycle 88-89

Suite de l'exploration

Continuez à explorer le biome de glace de gauche et le tunnel du bas afin de ramener un maximum de plantes de glace. Laissez les petites plantes en place.



Ouverture d'une discothèque



A la place des ordinateurs, nous allons mettre le Jukebot qui permet d'augmenter drastiquement le moral. Nous attendrons néanmoins pour sa mise en route, le plus urgent est d'aménager la fumerolle à vapeur d'eau.

Changement de métier pour l'artiste



Cycle 90-94

Vue d'ensemble :



Stock d'algues

Nous allons de nouveau taper dans nos stocks d'algues, il y a en a pleins l'astéroïde, il faut juste explorer suffisamment.



Raffinerie



En parallèle continuez à raffiner de l'or et du fer, ces matériaux nous seront utiles pour la suite.

Nouveau geyser

Si vous regardez bien en haut du biome de glace du côté gauche, on peut distinguer un socle de geyser/fumerolle/volcan. Le test de l'échelle nous indique qu'il s'agit d'un geyser.



Nous continuons à miner et à ramasser les plantes de glace.

Duplicant perdu



Parfois, les Duplicants se perdent (bug de *pathfinding*), il faut donc les aider à retourner sur la base.

Cliquez sur le Duplicant, puis sur le bouton « Déplacer vers ».



Puis déplacez la cible vers un endroit plus sûr :



Et gare aux Duplicants qui se bloquent suite à un effondrement :



Pour le sortir de là, il suffira de miner l'effondrement.

Cycle 95-99

Mise en place des Exosuits


Nous avons quasiment toutes les plantes nécessaires pour aménager le geyser, désormais il faut mettre en place les exosuits car l'environnement de la fumerolle est suffisamment chaud pour provoquer des arrêts cardiaques et potentiellement tuer vos Duplicants.

Même si l'on peut attendre qu'elle dorme, il sera plus confortable d'avoir les combinaisons.

Voici les travaux à programmer :



A gauche, nous plaçons un portique d'accès + trois vestiaires. A droite, nous plaçons la Forge pour fabriquer les exosuits.

Toutes ces recettes se trouvent dans l'onglet **Station**  :



Astuce : en pressant sur la touche O (la lettre), vous pouvez faire pivoter le portique vers la gauche.

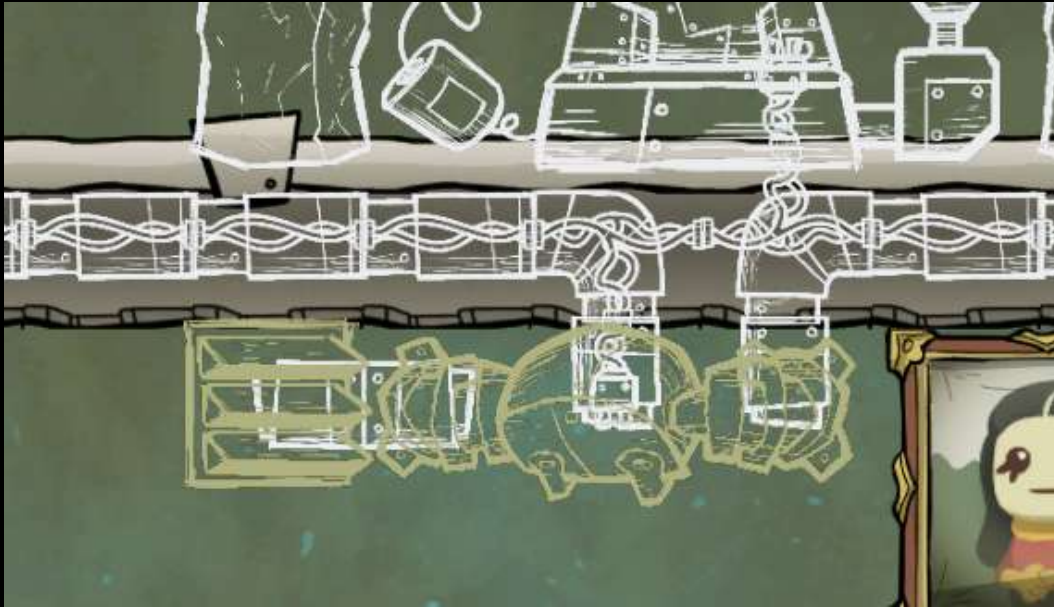
Voici les branchements électriques :



Nous allons utiliser le 3^e générateur à charbon pour connecter nos exosuits et la forge. Il faudra également mettre à jour la batterie en batterie intelligente pour économiser le charbon. Nous allons également remplacer cette porte, par une porte standard car le câble électrique va la traverser.



Les exosuits doivent être alimentées en oxygène pur, il va donc nous falloir une pompe et un filtre qui est fortement conseillé car **le moindre gaz autre que de l'oxygène endommage** voir détruit vos vestiaires.



Voici la canalisation :



En utilisation ce branchement :



Vous répartissez de façon homogène l'oxygène sur les trois vestiaires.

Concernant la pompe, nous la branchons sur le réseau le plus proche qui a encore beaucoup de place :



Certaines dalles seront à détruire temporairement pour construire certains éléments :



Récupération d'algues et fin de la 2^e chambre

Nous commençons à manquer d'algues, pas d'inquiétude il y a en pleins l'astéroïde, il suffit juste d'aller la chercher. Nous en avons au-dessus de la chambre, nous allons donc en profiter pour terminer le plafond et en même temps ramasser l'algue.



Réglage du filtre à gaz

Une fois construit, cliquez sur le filtre à gaz et choisissez « Oxygène » dans la liste. La sortie orange est le gaz sélectionné dans la liste, les autres sortiront par la sortie verte.



Fabrication des exosuits

Pour fabriquer des exosuits, nous avons besoins de minerais de cuivre, ça on en a, et de fibres de roseaux (Reed Fiber).

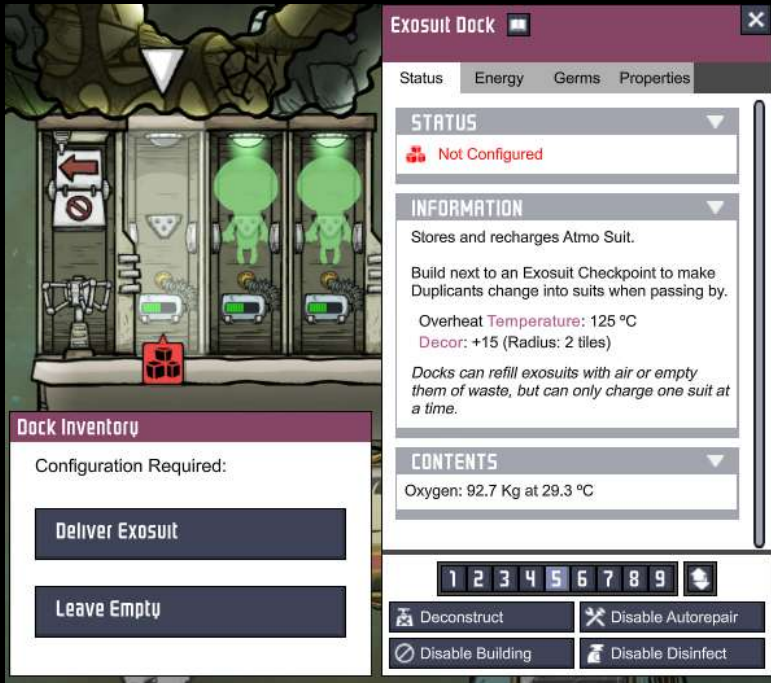
Par chance, nous en avons juste au-dessus de nous, pas besoin de cultiver la plante, elle en produit suffisamment à l'état sauvage.



Une fois, les fibres récupérées, lancez la fabrication de 3 exosuits :



Egalement, pensez à lancer la demande de pose d'exosuits aux vestiaires :



Première ébauche de notre salle de stockage d'aliments automatisés



Sous la cuisine, nous allons placez une multitude de réfrigérateur qui ne seront pas branchés, mais plongés dans la chlorure et réfrigérés par une plante de glace. Ainsi, les aliments auront une conservation maximale.

Ceci n'est que la première ébauche, le setup sera plus complet par la suite.

Effondrement du bassin d'eau polluée



Nous allons aussi nous faire de la place du côté des exosuits, pour dégager la route.

Cycle 100

Point global



Minage de l'algue



Nous allons continuer à maintenir nos stocks d'algues à flot en allant chercher les réserves proches de la base.

Fermeture de la salle de raffinerie

Nous allons fermer la salle de raffinerie afin d'accéder au biome de vase en exosuit, cela sera plus confortable même si ce biome peut être miné sans.

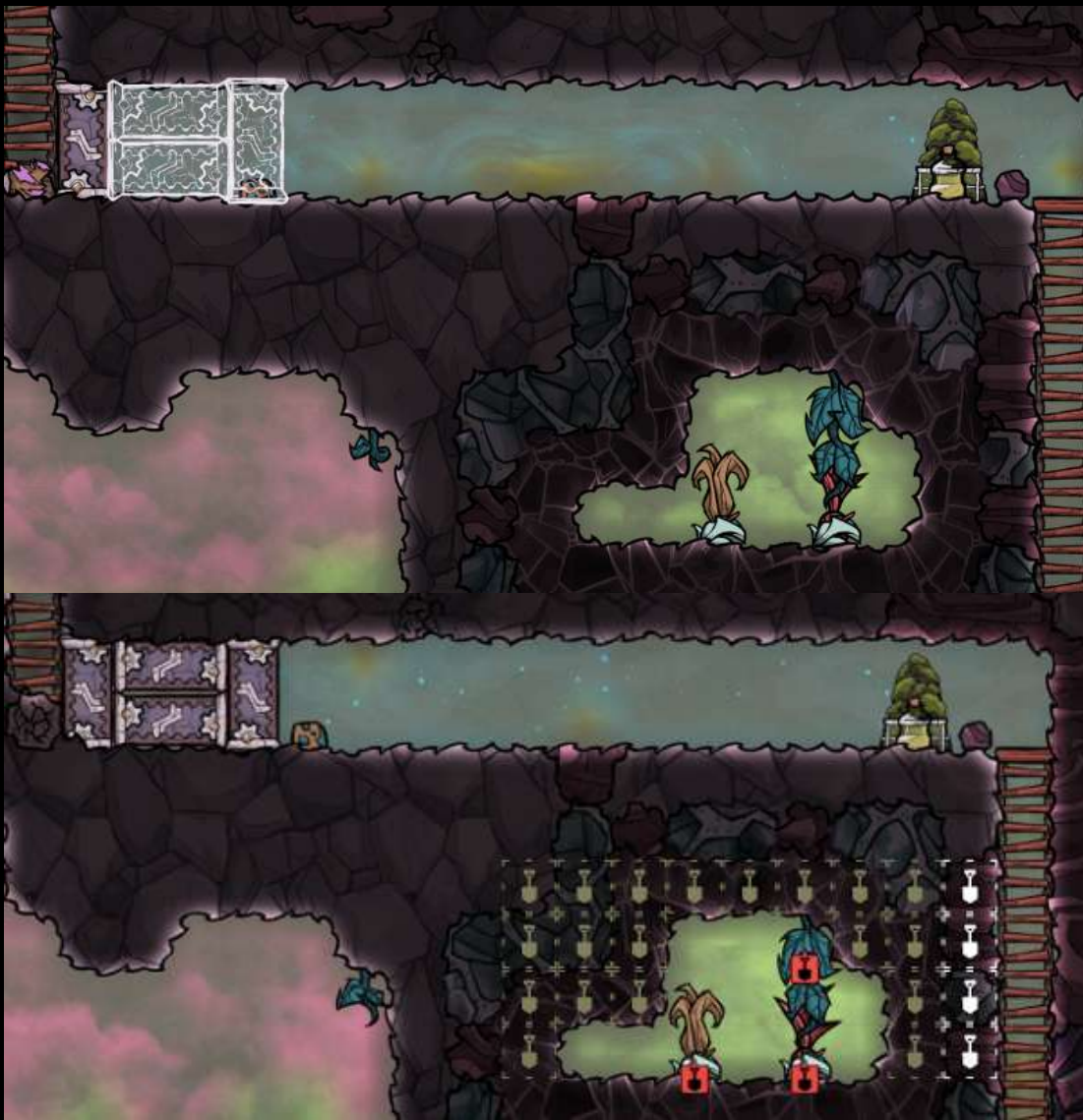
Il est très important que les Duplicants ne puissent pas revenir à la base par un autre endroit que par le portique, sinon les combinaisons ne reviennent pas aux vestiaires !



Cycle 101-104

Minage du charbon

Nos stocks de charbon commencent à être vraiment bas, il est temps d'aller en chercher. Nous avons une formation minérale sur la partie inférieure de la base mais il faut percer une poche de chlore. Nous allons donc fabriquer un sas pour limiter l'intrusion de ce gaz dans notre base même si sa présence n'est pas très grave.



Stockage de la vase

Nous allons stocker la vase dans l'eau polluée pour éviter les émissions de gaz, cela nous permettra de miner entièrement le biome à côté de notre base.



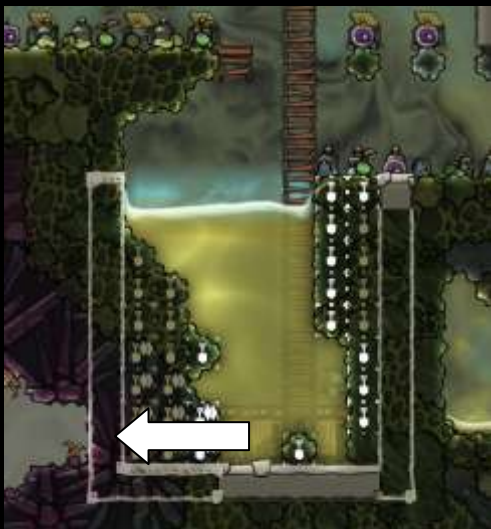


Cycle 105-109

Excavation de la vase : suite



Egalement, j'ai décidé de créer un bassin en dur pour mon stockage de vase :



Attention, j'ai fait une petite erreur ici, décalez de mur d'une dalle vers la droite sinon une partie de l'eau polluée part dans la salle d'à côté lors du minage.

Arrivée du 8^e Duplicant : ingénieur

Je choisis de prendre un 8^e Duplicant afin d'avoir un ingénieur qui permettra de fabriquer les ramasseurs/livreurs automatiques et également mettre en place la station d'amélioration des générateurs.

Astuce : si vous avez un portail illuminée mais que le choix ne vous convient pas, enregistrez votre partie, faites *Echap* puis « Charger » votre partie. Cela réinitialise le choix. A répéter jusqu'à obtenir le bon Duplicant.

Il vous faut un Duplicant avec au minimum 3 en bricolage (Tinkering) :

Gossmann



ATTRIBUTES	
0 Athletics	0 Construction
0 Cooking	+3 Creativity
+1 Digging	0 Farming
+3 Kindness	0 Learning
0 Ranching	0 Strength
+3 Tinkering	


TRAITS	INTERESTS
Pacifist	Tidy
Early Bird	Operate
Grease Monkey	Supply

ADDITIONAL	
Decor Benefit: 0	Stress Reaction: Vomiter
Food Benefit: 0	


Gossmanns are major goofballs who can make anyone laugh.

Voici mon choix et son job :

General Engineer (Operate)

 Gossmann (Pending)	0%	X
 Vacant Position		▼

Et ses priorités :

 Gossmann General Engineer	X	▲	▲	■	▼	X	X	X	🔧	▼	X	▲	■	▲	▼	⬆️
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Stockage



Comme vous le voyez j'ai ajouté des stockages car ceux d'avant sont quasiment tous pleins. Nous en profitons également pour mettre à jour la liste.

Excavation de la vase : suite #2



Cycle 110

Point global :



Pour le moment, nous allons laisser de côté les stockages d'aliments automatisés, notre priorité reste de faire le ménage sur la partie droite de notre base et surtout d'aménager la fumerolle pour avoir de l'eau renouvelable.

Point sur les geysers, fumerolles et volcans :





Point sur les AETN :



Mise à jour du réseau électrique

Au niveau de la salle de raffinerie, nous allons remplacer le câble à 20K Watts par un câble 2000 Watts qui a moins d'impact sur la décoration et qui sera suffisant pour le setup.



Cycle 111 à 114

Amélioration de la zone des exosuits

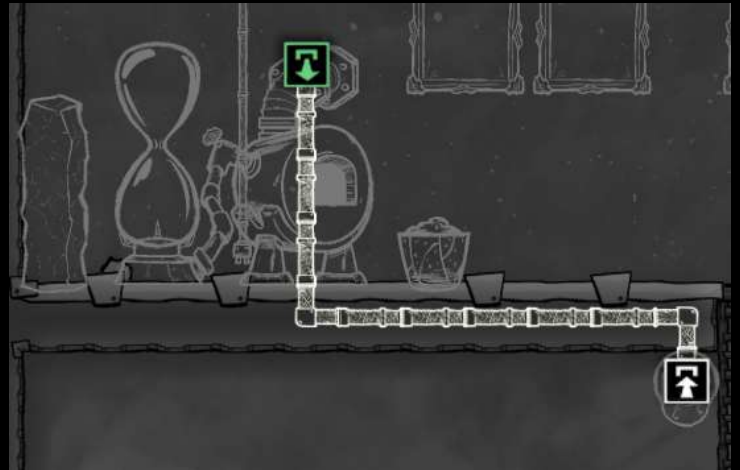


Nous continuons à aménager la zone des exosuits / raffinerie. Attention, les Duplicants en exosuits peuvent rentrer dans la base par le bassin en bas à droite d'où la demande de mur. Si vous en voyez un passer par là, cliquez sur lui et faites-le aller vers les vestiaires.



En minant la partie inférieure sous le bassin, j'ai libéré des Pufts, donc je décide de retirer les filtreurs à air, ils se chargeront de cette tâche.

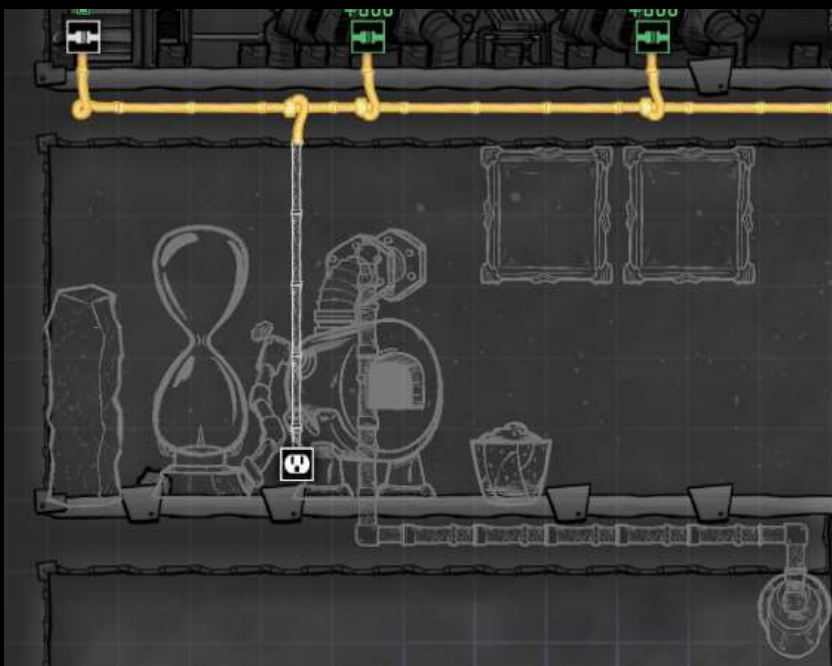
Mise en place de la Forge à verre (Glass Forge)



La **canalisation** doit impérativement être en **abyssalite isolée** car le verre sort à l'état liquide à 1700°C !

La **forge** en elle-même sera construite en **roche magmatique** (igneous rock).

L'eau polluée se chargera du refroidissement, faites en sorte que le volume d'eau soit assez important pour mieux tanker ces fortes températures. Plus il y a de masse, plus la chaleur se dissipe.



Niveau électricité, nous la connectons au réseau de la raffinerie, en faisant attention de ne pas activer toutes les machines en même temps, vous n'aurez pas de surcharge.

Il faut un câble à 2000 Watts puisque la machine demande 1200 Watts.

Cycle 115-119

Aménagement de la fumerolle à vapeur d'eau



Pour optimiser au maximum la production d'eau, il faut un aménagement bien spécifique pour cette fumerolle.

Le setup se compose :

- Tout en haut dans le nuage d'hydrogène, une salle avec 4 à 6 plantes de glace pour liquéfier la vapeur en eau. Car si la vapeur se condense trop autour de la fumerolle (5Kg / carreau max) celle-ci se met en surpression et s'arrête. Du coup, vous produisez moins d'eau durant la période active.
- Au niveau de la fumerolle, des plaques « TempShift ». A proximité de celle-ci plutôt des plaques résistantes à la chaleur (roche magmatique), alors qu'à proximité du mur où se trouve les plantes de glace, des plaques thermo-réactives (obsidienne par exemple).
- Sur la gauche, le bassin de récupération de l'eau avec une salle pour de stockage à haute pression afin d'éviter d'avoir un bassin énorme. Je décide de placer mon bassin de ce côté pour avoir de la place pour l'expansion de ma base.

Important : tous les murs et sols seront en abyssalite.

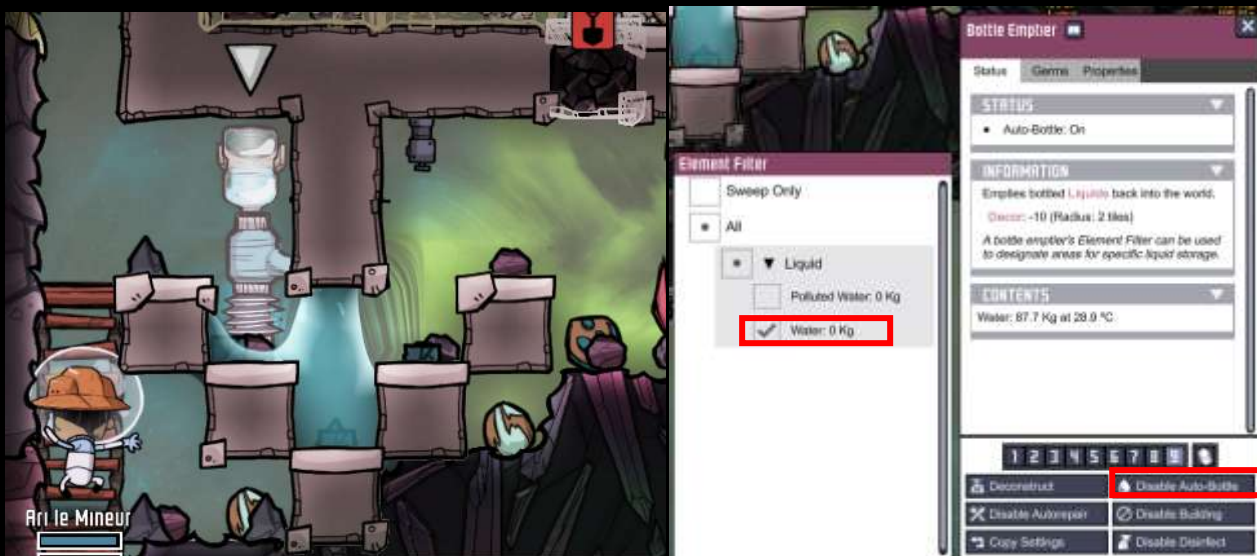
Pour éviter que la chlorine et l'hydrogène ne quittent la salle, nous allons faire un sas à eau qui va nous offrir une entrée qui va bloquer les échanges de gaz.

Etape 1 :



Etape 2 :

Finissez le « V » du sas à eau et placez un robinet. Cochez « Eau » et « Activer l'auto embouteillage ».



Pensez également à baisser votre pompe à eau si besoin :



Etape 3 :

Pour avoir une bulle d'eau stable, vous devrez mettre plusieurs bouteilles d'eau afin d'avoir plusieurs kilos d'eau à ce niveau :



Cycle 120

Jobs : on fait le point

Voici mon avancé au niveau des jobs :

DEVELOPMENT BUILD: RU-284053

Tier 0	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4	Tier 5
+1	+2	+4	+8	+12	+16
Unemployed None	Apprentice Miner (Dig) 1 Vacant Position	Miner (Dig) 1 Vacant Position	Seasoned Miner (Dig) Archie Maear (Pending) 0% Vacant Position		
	Apprentice Architect (Build) 1 Vacant Position	Architect (Build) 1 Vacant Position	Senior Architect (Build) Ruby Handwerker (Pending) 0% Vacant Position		
	Gofer (Supply) 2 Abe (Pending) 0% Vacant Position	Courier (Supply) 1 Rowan 86% Burt 100% Vacant Position			Mechatronics Engineer (Operate) Vacant Position
		Research Assistant (Research) 1 Vacant Position		Scientist (Research) Turbinie Scientifique 75% Vacant Position	
		General Engineer (Operate) Gossmann 71% Vacant Position		Electrical Engineer (Operate) Vacant Position	
		Farmhand (Farm) 1 Vacant Position		Farmer (Farm) Otto (Pending) 0% Vacant Position	

Aménagement de la fumerolle : bassin



J'ai effacé quelques éléments du setup final pour avoir accès à la salle de compression que nous allons construire en premier. Cette salle a des portes à l'intérieur pour renforcer les parois qui exploseraient sous la pression de l'eau. L'évent à liquide est placé dans une bulle de gaz ainsi l'eau ne sera jamais devant et il ne rentrera jamais en surpression.

Nous profiterons de ce chantier pour refaire notre stock d'algues, avec la poche qui se trouve juste au-dessus du bassin :



Cycle 121-124

Aménagement de la fumerolle : bassin (suite)

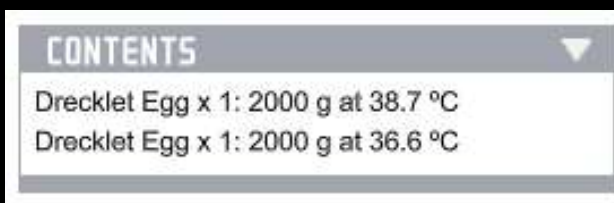


Les travaux avancent bien, j'ai rajouté d'autres portes, pensez à bien les verrouiller pour sécuriser à 100% la pièce.

J'ai rajouté un stockage afin de délocaliser les œufs de Dreckos présents dans la salle.



Une fois à l'intérieur :



Décochez les éléments que vous avez sélectionnés pour les faire tomber sur le sol.



Avant de fermer la pièce :



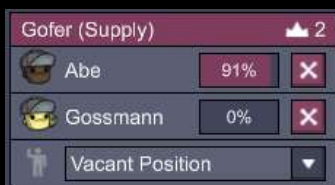
Vérifiez que vous avez bien tirés le câble électrique et la canalisation à l'extérieur pour pouvoir les récupérer plus tard quand vous voudrez les connecter.



Ramassez aussi toutes les ressources sur le sol, cette pièce sera complètement condamnée. Pompe et câble électrique en or pour éviter qu'ils ne brûlent.

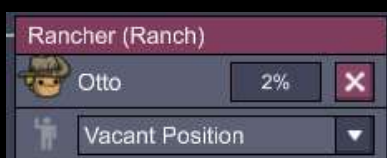
Cycle 125-127

Métiers : deux modifications



Gossmann ayant fini son tiers 1 d'ingénieur, je choisis de l'entraîner « livreur » car il faut ce second métier pour débloquer l'ingénierie mécatronique permettant de fabriquer les ramasseurs automatiques et tout le système qui va avec.

Par la suite, nous le formerons à ingénierie électrique pour améliorer les générateurs.



Otto va changer de métier, il avait commencé l'agriculture, finalement je le réoriente vers l'élevage de créatures pour relocaliser les deux Pufts qui traînent dans l'hydrogène.

Pour ce faire, il faut construire cette flèche :



En cochant ces options, si vous avez un éleveur (rancher), il ligotera toutes les créatures se trouvant dans la zone y compris les créatures volantes. Ainsi, en plaçant une seconde flèche dans la pièce/zone où vous souhaitez délocaliser la créature, vous pourrez les déplacer facilement.



Délocalisation des œufs de Puft



Mes Pufts se trouvant au niveau de mon chantier de bassin, ont pondu, je vais donc délocaliser les œufs.

Délocalisation du bassin n°3



Vu le peu d'eau, une simple pompe à main sera suffisante pour vidanger le bassin. Cliquez sur « autoriser l'embouteillage » sur le robinet du bassin. Déconstruisez l'autre sinon les Duplicants vont sans cesse faire des bouteilles en boucle.

Ajout d'une 4^e exosuit

Afin d'accélérer les travaux, je décide d'ajouter un 4^e vestiaire d'exosuit.



Je connecte directement la canalisation ainsi, même si cela n'est pas très optimisé, c'est amplement suffisant.



Avancée des travaux



Avant de terminer le bassin, je vais maintenant construire la salle de refroidissement qui intègre un système de protection avec des portes qui s'ouvriront/fermeront en fonction du besoin de froid. Le tout sera pris en sandwich par des dalles en métal qui conduisent le froid.

Cycle 130-134

Renforcement stock d'algues

Nous continuons à renforcer notre stock d'algues en allant chercher la grosse poche se trouvant au-dessus de ne base.



Avancée des travaux autour de la fumerolle



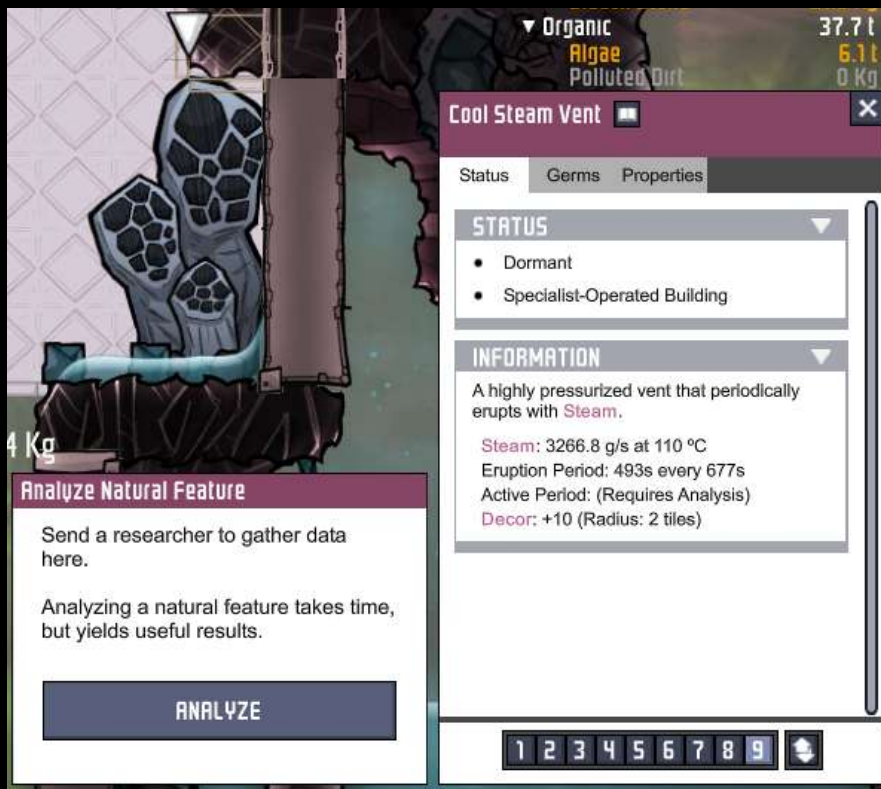
Même si l'eau du bassin sera chaude, elle sera toujours plus froide que la vapeur facilitant un peu sa liquéfaction.

Pour la salle de refroidissement je décide de faire une salle assez spacieuse car comme d'habitude, plus il y a de masse, plus le refroidissement est efficace. Donc plus vous avez d'hydrogène, plus vous refroidirez.

Au vu du débit assez faible de la fumerolle, je décide de tenter avec seulement 4 plantes de glace.

Analyse de la fumerolle

Passez votre scientifique au tiers 6 afin d'analyser la fumerolle ce qui permettra de connaître son débit réel et non juste celui pendant sa période active.



Cycle 135-139

Calcul du débit de la fumerolle

Steam: 3266.8 g/s at 110 °C
Eruption Period: 493s every 677s
Active Period: 91.1 cycles every 144.4 cycles
Next Activity: 9.6 cycles

Le chercheur a placé la balise sur la fumerolle, nous avons donc accès à toutes les données, voici la formule :

$\text{Débit} \times (\text{Période d'éruption A} / \text{Période d'éruption B}) \times (\text{Période d'activité C} / \text{Période d'activité D})$

$3266,8 \times (493 / 677) \times (91,1 / 144,4) = 3266,8 \times 0,7282127031019202 \times 0,6308864265927978 = 1500,83 \text{ g/s}$

Cela permet de soutenir de façon stable de **1 à 3 électrolyseurs** en fonction de leur productivité.

Correction sur la salle de refroidissement

J'ai omis les futures dalles de métal qui permettront de conduire le froid sans perdre l'hydrogène de la pièce, nous mettons donc à jour la pièce :



Retour de la pompe dans le bassin



Maintenant que le bassin du haut est quasiment vidé, nous allons remettre la pompe en bas et décochez « autoriser l'embouteillage » sur le robinet.

Récupération des plantes de glace



Nous allons récupérer 4 plantes pour les relocaliser dans la salle de refroidissement.

Excavation de l'abyssalite

Tous les murs du bassin étant en abyssalite, nous allons renflouer les stocker en minant celle au-dessus de notre base. Cela ouvrira la voie vers le reste de l'astéroïde.



Salle de refroidissement : suite



Les dalles « TempShift » au niveau des plantes de glace sont en or afin que la transmission du froid soit la plus rapide possible. Notez que le 3^e « Tempshift » au niveau des portes ne doit pas être construit, c'est une coquille sur ma capture d'écran.

Sur la partie gauche, il faut vraiment être vigilant à ne pas percer la roche afin que l'hydrogène ne quitte la salle.

Cycle 140-144

Point global :



Ces derniers nous nous sommes concentrés sur la fumerolle qui est vraiment essentielle à la survie. L'algue, le charbon et les calories étant stables, nous pouvons sans problème nous focaliser sur ce chantier.

Le prochain gros chantier sera la mise en place des électrolyseurs.

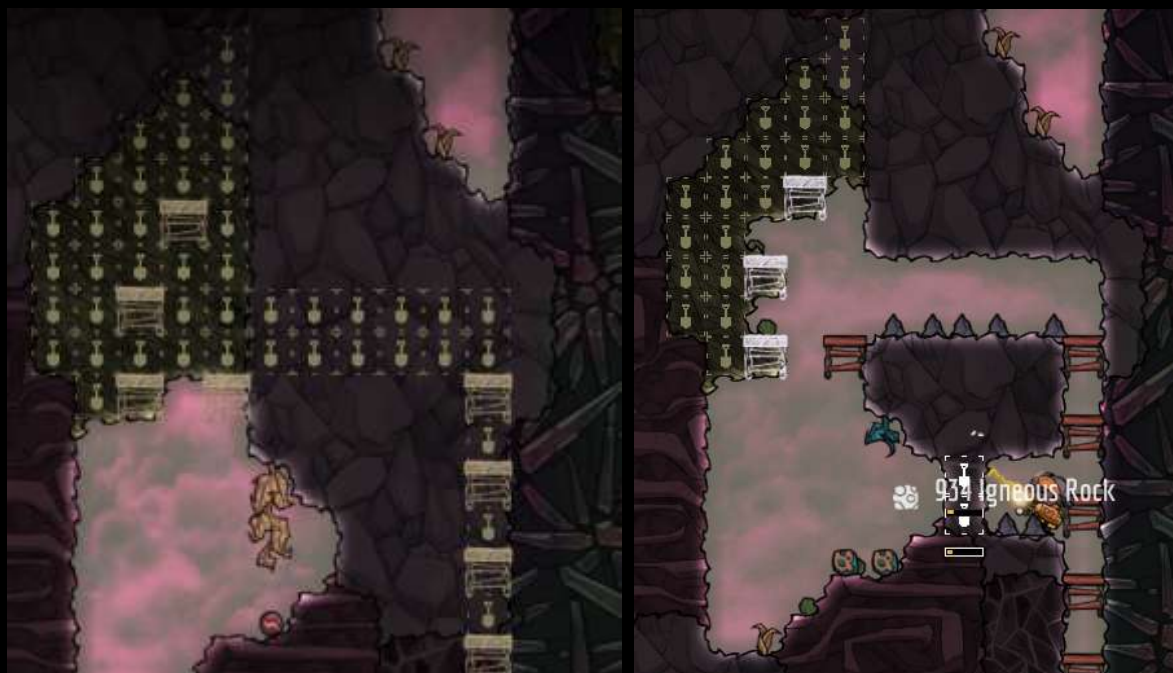
Salle de refroidissement : suite



Découverte d'un deuxième volcan



Au-dessus de votre base là où vous avez construit votre échelle pour récupérer de l'abyssalite, nous découvrons un second volcan ainsi qu'une poche d'algues que nous allons chercher pour tenir jusqu'à la mise en place des électrolyseurs.



Automatisation des portes

Nous allons automatiser les trois portes de la salle de refroidissement afin de les ouvrir/fermer en fonction de la température.



Récupération de l'eau initiale de la fumerolle



Nous allons profiter du chantier pour récupérer l'eau du bassin initial de la fumerolle, ainsi cela nous libera de l'espace pour la suite.

Mise en place des dalles de conduction thermique



Le principe de cet échangeur thermique est de produire des échanges thermiques sans avoir de contact entre les gaz. Ainsi l'hydrogène reste dans sa pièce. Il faut utiliser de l'or raffiné pour leur construction puisque cette matière est hautement thermo-réactive ce qui accélère les échanges thermiques.

En prenant en sandwich les portes, cela permet de bloquer les échanges quand on le souhaite puisqu'en s'ouvrant les portes génèrent un vide et donc rend les échanges thermiques impossibles.

Cycle 145-149

La fumerolle se réveille !

Jusqu'à maintenant, nous étions tranquilles puisque la fumerolle dormait mais celle-ci va se réveiller en ce cycle 145. Il est donc urgent de fermer le bassin de récupération.



La majeure partie de la chlorine étant dans le bassin, nous pouvons faire un accès sur le côté pour terminer le chantier.

Pensez à ramasser tous les matériaux au fond du bassin. Nous continuons les travaux du bassin.

Blocage de notre filtre



Nos exosuits commencent à manquer d'oxygène, cela est dû au blocage de notre filtre étant donné que la sortie est en surpression, nous allons casser la dalle au-dessus et de placer une dalle grillagée.

Pour ce faire, il suffit de casser la dalle au-dessus et de placer une dalle grillagée.



Cycle 150-154

Point sur le chantier :



La salle de refroidissement est terminée, par change aucune créature n'est restée à l'intérieur.

Il nous reste les derniers « Tempshifts » (c'est très long à construire), et la pompe de droite à construire.

Egalement, il faut ajouter une pompe (en or pour résister à la chaleur) dans le bassin principal.



Electrolyseur temporaire

Nous avons exploité toute l'algue environnante et il reste encore beaucoup de travaux pour atteindre la version finale de l'électrolyseur, je décide donc d'en faire un temporaire qui permettra de temporiser et d'assurer la transition.



Canalisations :



Le gaz à filtrer avec les deux filtres sera « **hydrogène** ».

Cycle 155-159

Fin des travaux de la fumerolle



Pour l'instant je laisse volontairement les portes ouvertes (donc pas d'échange thermique car présence de vide) afin d'accumuler un maximum de froid au niveau de la salle et prendre de l'avance sur la vapeur.

Nous allons refermer la brèche de droite et établir un mur à l'entrée de la salle qui sera condamnée. Nous pouvons néanmoins laisser une porte pour conserver l'accès si besoin.

Fin des travaux de l'électrolyseur



J'ai ajouté une route d'hamster pour lancer le setup, la batterie intelligente permet de viabiliser électriquement le montage en économisant beaucoup d'hydrogène. Comme d'habitude, il suffit de la connecter avec un câble d'automatisation au générateur.

Ajout de cuves de délestage :



Le problème en automatisant le générateur (nécessaire malgré tout) est que vous allez avoir trop d'hydrogène dans vos canalisations et donc cela va bloquer le filtre et donc l'oxygène.

Les cuves permettent de stocker l'hydrogène excédentaire et de le livrer quand nécessaire.

J'ajoute un pont sur la canalisation descendante vers le générateur afin d'aiguiller correctement le gaz. Pour construire ce pont, il faudra ajouté un bout d'échelle pour y accéder :



Version finale du setup :



Pour le moment, la valve est réglée sur 0 g/s, le temps que le setup s'équilibre au niveau de l'hydrogène.

J'ai rajouté un muret pour emprisonner l'hydrogène au niveau des pompes.

Canalisations :



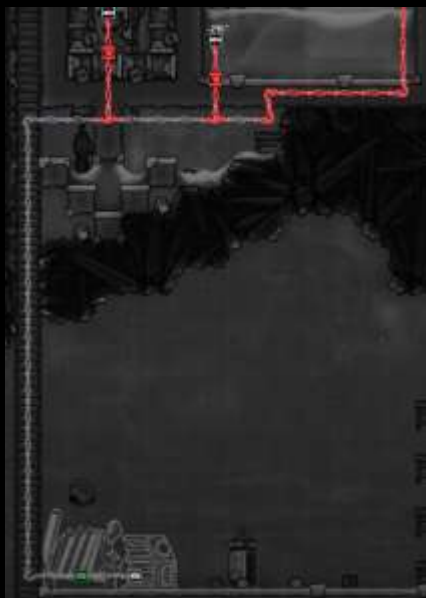
Cycle 160-164

Fumerolle à vapeur d'eau : version finale



Au début la vapeur aura du mal à se condenser, c'est normal le setup mettra quelques temps à s'équilibrer.

Nous allons alimenter les pompes pour vidanger l'eau et la récupérer pour l'électrolyseur.



Pour le moment, un simple générateur à charbon avec une batterie intelligente seront suffisants.

Métier : retour à la ferme

Notre éleveur (Rancher) va redevenir Agriculteur (Farmer) puisque nous n'allons pas tout de suite faire de l'élevage de créatures. Et de toute manière, il a acquis cette compétence.



Changement d'agriculture : des plantes à poux aux champignons



Nous allons déraciner l'étage le plus bas des plantes à poux et planter des champignons à la place. Ils sont de meilleures qualités (niveau d'aliment) et offrent plus de calories.

Cycle 165-169

Point globale :



Notre **électrolyseur temporaire** nous a permis de façonner une **transition parfaite à l'oxygénation** à l'algue qui commençait à être tendue, même si nous aurions pu en aller chercher encore plus loin. Le setup n'est pas encore totalement autosuffisant, souvent dans le jeu, il faut **attendre quelques dizaines de cycles** afin d'atteindre l'équilibre (ou le déséquilibre). Du coup, la roue permet de soutenir le générateur de temps en temps. Il faudra également **connecter l'eau de la fumerolle** à notre électrolyseur via une **canalisation en abyssalite** afin d'éviter de réchauffer l'environnement. Refroidir l'eau n'a aucun intérêt vu qu'elle est chauffée à 75°C par la machine.

Désormais, il est temps d'évoluer également au niveau de la nourriture, car même si nos calories sont hautes, en mode normal (survie), elles ne seraient pas assez solides pour être confortables. Nous allons donc **muter vers une plantation de champignons** qui prendra la place des plantes à poux. Nous modifierons légèrement l'architecture pour profiter du bonus de plantations obtenu avec l'ajout de la **station de fertilisation**.

Au niveau de la base, il faut également que nous terminions notre **stockage alimentaire automatisé**.

Enfin avant d'installer nos électrolyseurs définitifs, nous continuerons à **visiter l'astéroïde**, car en l'a dévoilant le plus possible, vous vous donnez un maximum de possibilités de survie.

Plantation de champignons



Normalement, vous devriez avoir des spores pour planter des champignons, sinon vous pouvez dans le biome de vase (slime). Les champignons poussent uniquement dans le CO₂ et ne doivent pas être éclairés. Je vous conseille de les cuire pour augmenter les calories qu'ils apportent.

Voici un modèle simple qui n'exploite pas la taille maximale mais qui est facile à mettre en place et très reproductible.



Connexion fumerolle / électrolyseur



Utilisez une canalisation standard mais en abyssalite sinon la chaleur de l'eau va émaner du tuyau et réchauffer l'environnement. Une fois construite, déconnectez l'autre. Il faudra certainement miner de l'abyssalite. Pour faciliter la construction de la canalisation, je construis un sol qui nous sera utile par la suite.



Cycle 170-174

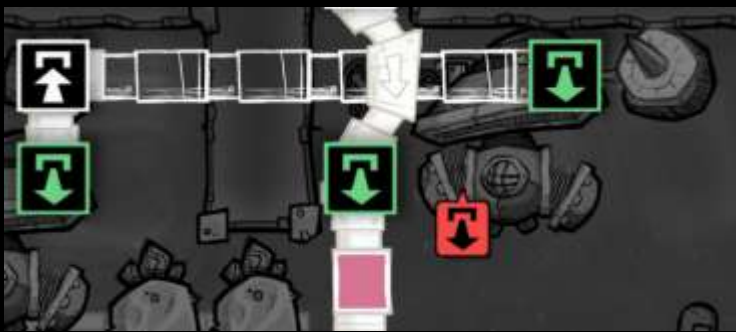
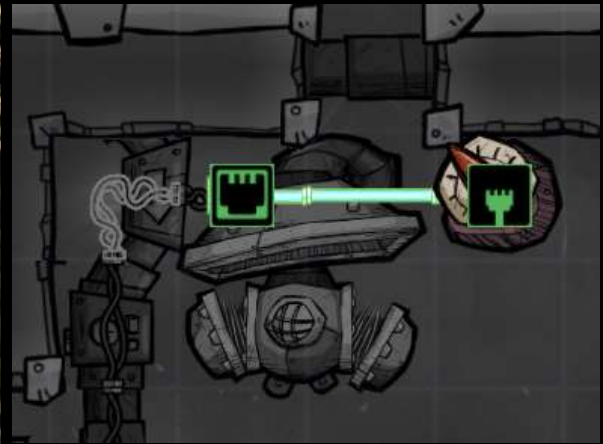
Electrolyseur connecté à la fumerolle



Normalement les travaux de la canalisation devraient être terminés.

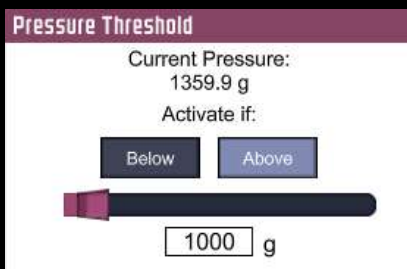
Mise à jour du setup d'électrolyseur

Afin de récupérer l'hydrogène qui a fuité sur la droite et qui potentiellement fuit encore, je décide d'ajouter une pompe automatisée qui s'allume en fonction de la pression.

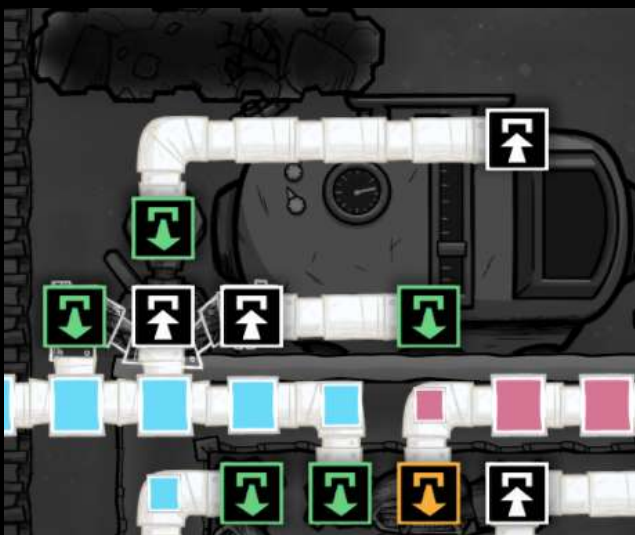


Pour ce faire, vous avez besoin d'un capteur atmosphérique (Atmo Sensor) et d'un câble d'automatisation.

Réglage :



Egalement, nous allons ajouter une cuve de délestage de l'oxygène qui sature les canalisations :



Minage de charbon



Je suis tombé à court de charbon, il est vraiment temps d'aller en chercher.

Mise à jour du bassin d'eau



Je vais automatiser la pompe présente dans le bassin de la fumerolle ainsi elle ne pompera l'eau que quand le niveau sera suffisant afin d'économiser de l'électricité.

Cycle 175-179

Stockage alimentaire stérile, réfrigéré et automatisé



Notre ingénieur qui a également appris le métier de coursier, peut désormais apprendre le métier ingénieur mécatronique afin de fabriquer les bras automatiques.

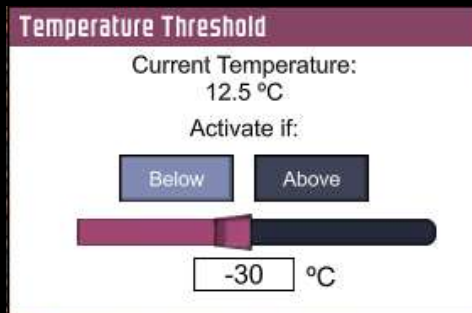
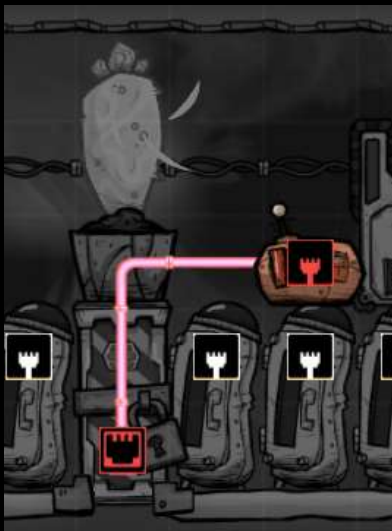
Même si vous avez un (!) orange, vous pouvez prendre le métier car en mode « Sans Sueur », le moral a peu d'impacte sur le stress. En mode « survie », vous devrez attendre que le moral monte en améliorant la nourriture notamment.

Plan de la salle :

Tous les murs sont en abyssalite pour maintenir le froid généré par la plante, cela évite de brancher les réfrigérateurs.



La plante de glace est placée sur une porte afin de pouvoir la désactiver si le refroidissement devient trop important. En effet, la chlorine que nous allons injecter dans la salle se liquéfie à $-34,6^{\circ}\text{C}$ or la plante de glace peut refroidir jusqu'à -70°C . Je connecte donc un capteur thermique (thermo sensor) sur la porte et le règle ainsi :



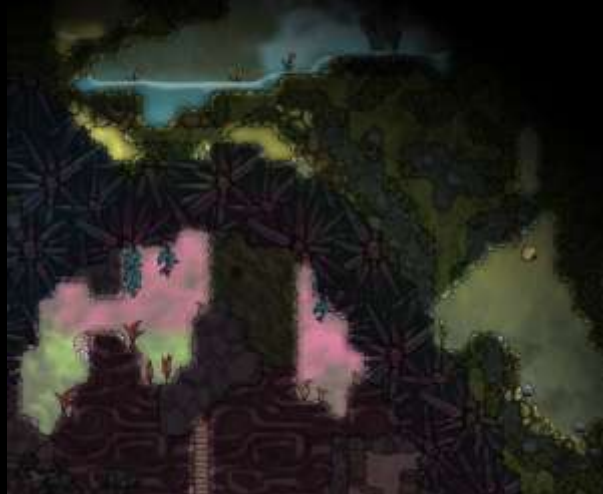
Voici le calque des ramasseurs automatisés :



De gauche à droite : j'utilise les ponts (bridge) qui sont moins coûteux que les rais qui me servent pour les interconnectés. Ensuite, il y a le réceptacle du convoyeur qui livre les aliments / ingrédients, puis le ramasseur automatique qui va piocher dans le réceptacle pour stocker les éléments dans les réfrigérateurs. Enfin, le chargeur du convoyeur, permet de livrer les aliments qui seront cuit ou consommés.

La pompe en haut à droite, va servir à faire le vide avant de réinjecter de la chlorine.

Découverte d'une nouvelle fumerolle



Sur le haut de la base se trouve une deuxième fumerolle à vapeur d'eau. Pour le moment, nous n'avons pas besoin de l'aménager, il vaut mieux continuer de visiter l'astéroïde.

Amélioration des générateurs électriques



Nous allons ajouter la station de contrôle électrique (Power Control Station) afin d'améliorer les générateurs. Si vous avez un ingénieur électricien, vous pouvez fabriquer des puces qui quand elles sont appliqués au machines, augmentent leur productivité de 50% pendant 3 cycles. Utilisez plutôt de fer (iron) car c'est une ressource renouvelable avec l'espace.

Cette station consomme du métal raffiné, tant que vous n'avez pas raffiné le métal concerné, il ne figure pas dans la liste.

Salle de stockage des aliments sous vide

Avant d'injecter de la chlorine dans la pièce, nous allons complètement la vider. Pour ce faire, j'utiliserai une cuve de stockage fort pratique dans cette situation.



Cycle 180-189

Découverte de l'espace

A mesure de notre progression sur le haut de notre carte, nous apercevons le début de la surface et l'espace :



Exploration

L'idée est de dévoiler un maximum la carte, je vais donc explorer en haut à droite en passant par la vase :



Et en bas à droite, idem via la vase qui permet d'avoir une oxygénation « gratuite ».



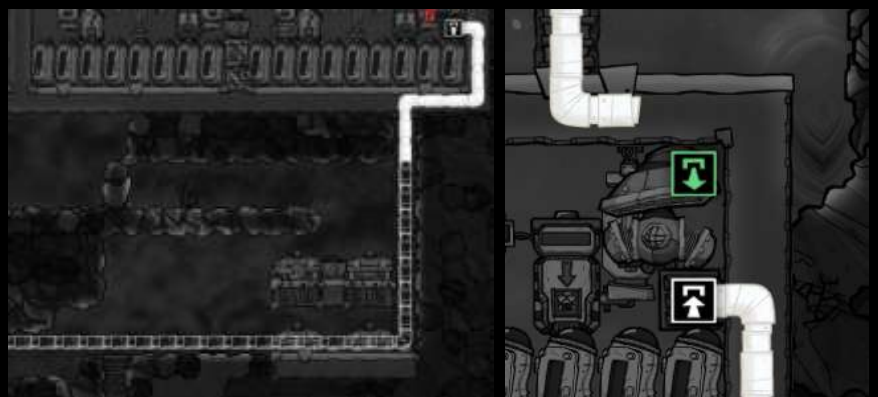
Ici, j'attaque le bassin sur le côté pour éviter que les coquilles ne tombent. Ainsi, nous pourrons les récupérer pour faire de l'acier.

Récupération de la chlorine



Nous allons récupérer de la chlorine pour la salle de stockage des aliments. Je choisis cette cuve qui n'a quasiment aucune plante.

Je place une roue d'hamster, une batterie, un filtre et une pompe localement. Ce montage est temporaire.



Cycle 190-199

Point global :



Mise en place d'un élevage de Hatch



Au-dessus de la cuisine, je décide d'établir une étable à Hatch, il faut dans l'idéal, une salle de 96m² afin de profiter de la taille maximale pouvant accueillir 8 Hatchs.

Je vais également détruire la cuve qui va nous gêner, les gaz vont se dissiper sans nous gêner.



Niveau nourriture, je vous conseille le grès (Sandstone) qui est en quantité très importante. Si vous avez des « Stone Hatch » préférez l'argile (Clay) fournit par les filtres à air et dans la nature.

La flèche sert dans un premier temps à délocaliser les Hatches et dans un second temps à réguler la population avec l'option « auto-wrangling » et une option à « 8 ».

Il vous fait évidemment un Duplicant spécialisé dans le Ranching.

Cycle 200-250



Chantier : électrolyseur réfrigéré (base climatisée)

On le voit, mon électrolyseur temporaire commence à réchauffer ma base :



Il est donc temps d'aménager un setup d'électrolyseur durable qui sera refroidie par l'AETN.

Résultat final :



Chantier pas à pas :

Les 50 prochaines cycles sont entièrement dédiés à la construction notre setup d'électrolyseurs. Cela peut paraître long mais ça vous permettra de ne plus vous inquiéter de votre oxygénation et de la température de votre base et ce pendant des milliers de cycles.

La première étape va être de miner toute la glace autour de l'AETN et au niveau de nos futures constructions.

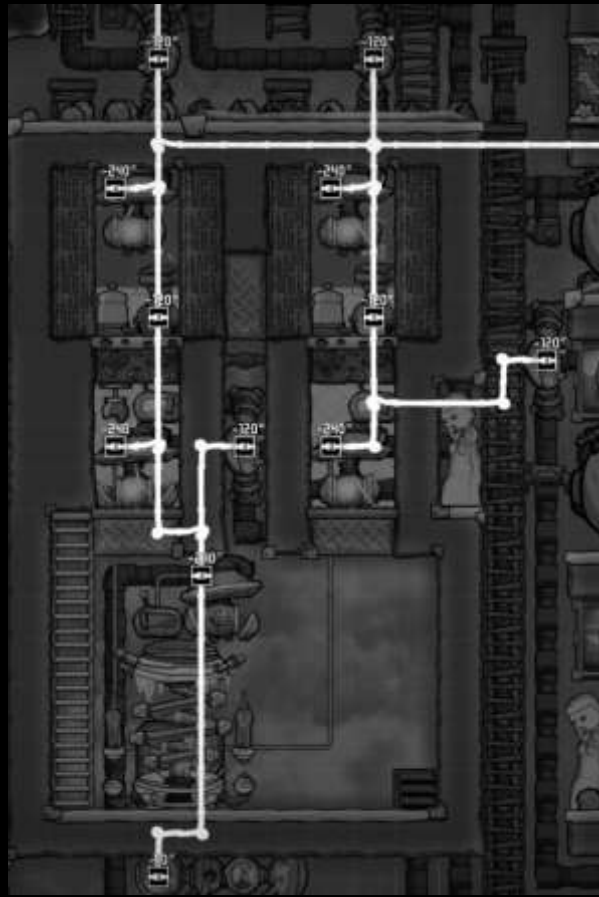
Egalement, cassez les dalles des ruines et remplacez-les par des dalles en abyssalite pour potentialiser l'effet de refroidissement.

Un électrolyseur produit 1000g/s de gaz, une pompe aspire 500g/s donc pour avoir un flux laminaire, il faut 2 pompes.

Niveau filtration, je décide d'utiliser les filtres classiques, les filtres « bas coût » génèrent trop de canalisations. Au minimum, il faut filtrer les pompes au-dessus de l'Électrolyseur afin d'extraire l'hydrogène qui va s'accumuler dans cette zone. Normalement, les pompes du bas, ne devrait avoir que de l'oxygène mais en cas d'instabilité, de l'hydrogène peut s'aventurer en bas.

Utilisez de préférence un câble électrique à 2000 Watts afin de connecter l'ensemble des machines et avoir un réseau sécurisé.





Filtration :



Perso je suis cette règle : 1 pompe, 1 filtre, 1 canalisation.

Ne jamais mettre deux pompes sur la même canalisation d'oxygène qui sera saturée et donc bloquera vos électrolyseurs vu que la pression ne fera qu'augmenter par manque d'aspiration.

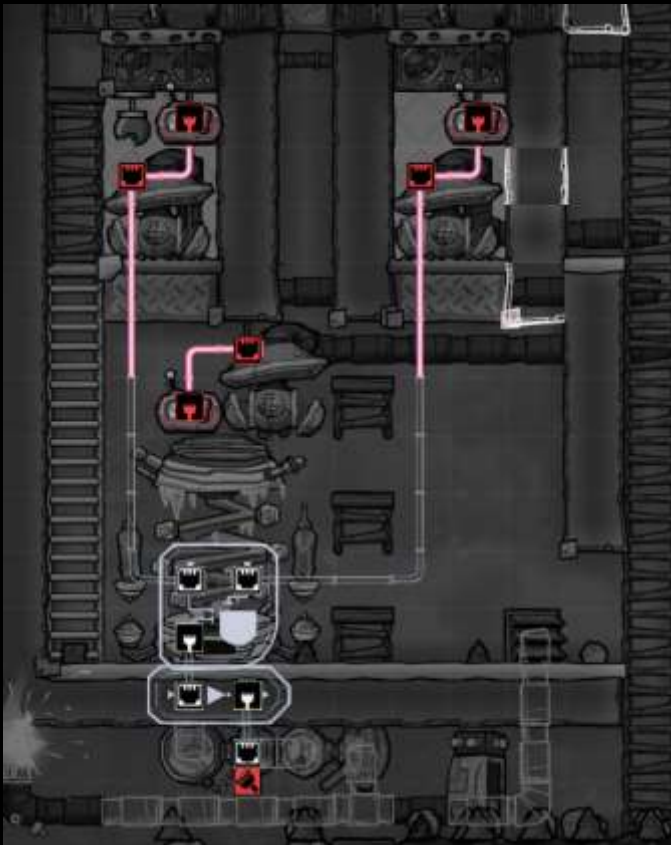
On le voit sur ma capture, une pompe arrive sans problème à saturer en oxygène une canalisation.

Mise sous vide :

Avant de potentialiser le refroidissement, faites le vide dans la salle de l'AETN grâce à la pompe. Une fois sous vide, vous pourrez ajouter l'hydrogène jusqu'à atteindre la surpression. Je place l'évent à gaz en bas à droite car l'hydrogène a tendance à monter en haut à gauche, ainsi il ne sera pas toute de suite en surpression.



Automatisation de l'AETN :



Les pompes n'aspirent l'oxygène que quand il est froid d'où les « Thermo Sensor ».

Je récupère ces deux signaux que je fusionne avec une **porte AND** (ET) et j'inverse le signal avec une **porte NOT**. Ainsi, si les pompes s'allument, l'AETN arrête de refroidir le gaz vu que la température cible est atteinte, ainsi on économise de l'hydrogène.

C'est pourquoi l'arrivée d'hydrogène pour l'AETN, lui servant de carburant – celui de la salle favorise les échanges thermiques –, aboutit sur deux valves : une mécanique qui règle le débit à **10g/s** (débit de la machine) et une valve automatisée qui coupe l'arrivée du gaz.

Autosuffisance électrique



Canalisations :

L'hydrogène arrive par la gauche, rentre dans les générateurs et l'excédant va se stocker dans la cuve. Si besoin, le gaz sort immédiatement de la cuve et retourne dans la boucle des générateurs.

En bas à droite, j'extrais de l'hydrogène à bas débit (20g/s) pour remplir la salle d'hydrogène et alimenter l'AETN avec une valve mécanique.

Electricité

Tout le setup étant sur le même réseau de 2000 Watts, je prolonge ce câble et raccorde les deux générateurs pour avoir suffisamment d'électricité. La présence de la station et l'architecture me permet d'appliquer des améliorations aux générateurs (50% d'électricité).

J'ai ajouté un générateur à charbon pour soutenir le setup le temps que l'on atteigne l'équilibre.

Automatisation

Branchez simplement les générateurs aux batteries intelligentes.

Livraison de l'oxygène



Afin de délester au maximum mon réseau et donc augmenter la productivité de mes électrolyseurs, je place avant ma base des cuves de délestages qui stockent l'oxygène et le redonne.

Réseau global





J'ai coupé l'arrivée de mon électrolyseur temporaire, désormais, mes électrolyseurs définitifs alimentent ma base et mes exosuits.

Générateurs à hydrogène



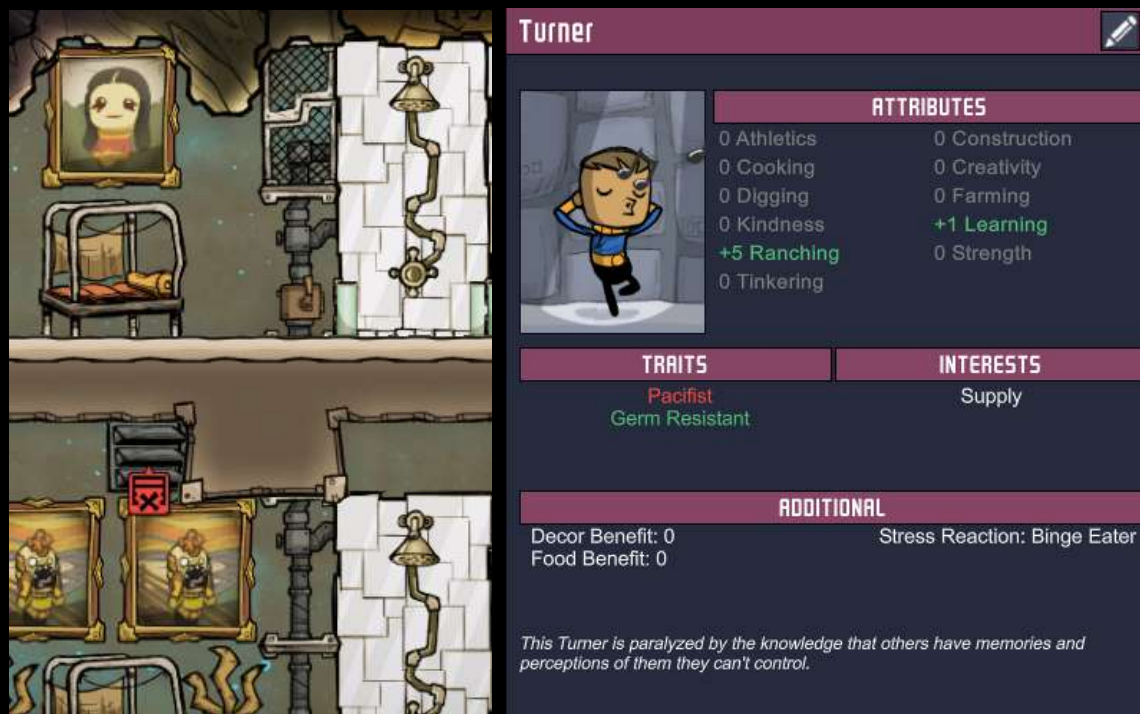
J'ajoute une salle de générateurs à hydrogène sous la salle des générateurs à charbon afin de les soutenir et de consommer moins d'électricité. Le filtreur à eau me servira par la suite pour filtrer l'eau polluée générée par la filtration du CO2 (gaz naturel). Ajoutez une valve pour limiter le débit au minimum (inférieur à 10g/s) sinon vous allez en manquer pour votre setup. Surveillez vos canalisations.



Cycle 250-255

Accueil du 9^e Duplicant : rancher

Comme 9^e, je choisis de prendre un Rancher, c'est un des jobs qui me manquait en marge de mon agriculteur.



The image shows a game interface with a character profile on the right and a room layout on the left. The character profile is for 'Turner' and includes the following information:

ATTRIBUTES	
0 Athletics	0 Construction
0 Cooking	0 Creativity
0 Digging	0 Farming
0 Kindness	+1 Learning
+5 Ranching	0 Strength
0 Tinkering	

TRAITS	INTERESTS
Pacifist Germ Resistant	Supply

ADDITIONAL

Decor Benefit: 0
Food Benefit: 0
Stress Reaction: Binge Eater

This Turner is paralyzed by the knowledge that others have memories and perceptions of them they can't control.

The room layout on the left shows a two-story structure. The top floor has a bed and a shower. The bottom floor has a desk, a chair, and a framed picture of a character.

J'ajoute donc un lit et une douche à l'étage du dessus.

Salle de Ranching

Pour ma première étable, je décide d'élever les Hatchs qui sont les plus simples/utiles



La pièce fait 96m² afin de placer un maximum de Hatchs (8) dans la pièce. La flèche permet à la fois de relocaliser les Hatchs sauvages dans la salle mais aussi pour réguler la population avec l'option « auto-ficelage » (auto-wrangling).

Pour la nourriture, personnellement, je donne le grès (sandstone) qui est en grande quantité, vous pouvez également donner l'argile (clay) fournit par les filtreurs à air.

Ma salle est assez basique, je laisse les œufs dans la salle et n'a pas encore de salle secondaire pour gérer les excédant de Hatchs.

Exploration de l'astéroïde

En parallèle, nous continuons à visiter l'astéroïde.



Cycle 250-265

Aménagement du geyser à eau

En minant le geyser qui se trouve au-dessus de notre première AETN, nous découvrons un geyser à eau. Il ne produit pas de vapeur donc pas besoin de refroidissement, pas contre une grosse quantité d'eau donc une 2^e salle de stockage est intéressante.



Ajout d'exosuits



Afin d'aller extraire les fossiles dans le biome magma, j'installe 3 exosuits sur la partie inférieure de ma base.

J'alimente ces trois vestiaires avec un générateur à charbon placé en-dessous.

Stockage automatisé de nourriture : suite



J'ajoute un bras automatique qui récupère les aliments stockés par mes Duplicants pour les placer dans la salle réfrigérée et stérile. Plus tard, il faudra que je ramasse automatiquement les aliments au niveau des plantations.



J'ajoute également un bras dans ma salle à manger pour livrer les aliments.

Cycle 265-300

Aménagement du gaz naturel

Afin d'obtenir la totalité du gaz produit, il est très important de dépressuriser la salle de la fumerolle, car dès que la pression atteint 5 Kg/dalle (tile), la fumerolle se met en surpression et arrête de produire !

Néanmoins, il s'agit d'un gaz chaud donc il faut maintenir une certaine pression (1 à 2 Kg) dans la salle pour éviter d'atteindre 150°C puisque le gaz chaud arrivant mettra plus de temps à le chauffer que votre pompe à l'extraire. D'où la nécessité d'avoir une grosse salle de stockage.





Nous allons stocker la vase (slime) dans le bassin juste à côté.



L'idée est d'avoir deux salles bien distinctes : celle de la fumerolle où la pression doit être stable, et celle du stockage où la pression sera très haute. Je ferme donc à droite :



Voici comment brancher les canalisations, je vais interconnecter les cuves afin de d'abord remplir la salle, puis la dernière cuve, puis celle d'après, jusqu'à remonter à la première.



Nous finissons le sol et il va falloir déblayer toutes les ressources de la salle qui sera complètement fermée.



Comme d'habitude, je fabrique des armoires de stockage à proximité pour éviter les allers-retours.



Avant de fermer la salle pensez à mettre une pompe pour à la fois faire le vide qui permettra de faire de la place dans la salle et évitera de devoir utiliser un filtre, mais aussi par la suite de livrer le gaz naturel aux générateurs.

Nous allons maintenant coffrer la fumerolle. Même si la salle intègre de l'oxygène en plus du gaz naturel, nous allons tout de même faire en sorte qu'un minimum de gaz ne s'échappe. Je casse le bassin au-dessus pour faire de la place.



Faites un sas ou un waterlock pour accéder à salle.



Résultat final :



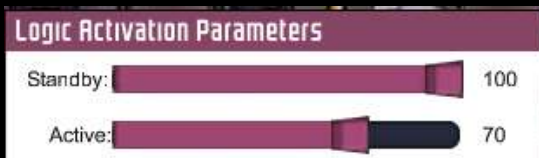
Voici votre salle de générateur :





Vous pouvez interconnecter vos réseaux électriques et générateurs en réglant les batteries intelligentes ainsi :

Gaz naturel :



Charbon :



Hydrogène :



Ainsi, vous pouvez relier 3 générateurs différents pour soutenir le même réseau. En priorité, ça sera le gaz naturel qui sera consommé, puis le charbon, puis l'hydrogène.