Thématique

Ce patch introduit la nouvelle feuille de route du studio qui entre désormais dans une nouvelle ère qui a pour but d'améliorer l'expérience de jeu et de corriger un maximum de bugs plutôt que d'ajouter de nouvelles thématiques ou du contenus massifs.

QoL Upgrade s'articule sur plusieurs axes :

- Améliorer grandement le système de décorations.
- Améliorer l'interface du jeu.
- Ne plus avoir peur de la destruction de la surface.
- Corriger la majorité des bugs affectant les fusées et l'espace.

Ce patch est en deux parties, la deuxième partie arrivera en début d'année 2019.

Faut-il recommencer une partie ?

Les parties créées avec Space Industry sont compatibles avec ce patch. La seule chose que vous n'aurez pas, c'est les trois nouvelles plantes décoratives.

Tout le reste : nouvelles décorations, interface, correction de bug, apparence de statues seront appliquées à votre sauvegarde.

Notez que la transition vers le patch avec une ancienne sauvegarde peut engendrer quelques bugs temporaires au niveau de vos fusées. Notamment, au niveau des cuves d'oxydant qui sont désormais diviser en deux catégories.

Certaines recherches devront potentiellement être refaites.

Personnellement, je vous conseille de refaire une partie pour profiter de la nouvelle dynamique du début de partie notamment lié aux décorations.

Destruction de la surface : c'est finie !

Avec cette mise à jour, les météorites ne détruisent plus la surface et au contraire ajoute de la régolithe (du sable lunaire) jusqu'à 8 couches avant de réguler cette accumulation.

Il n'est plus nécessaire de rusher sa surface pour la protéger, désormais, les portes bunkers ne serviront qu'à protéger les infractures que vous aurez placées dans l'espace.

En somme, vous pouvez prendre tout votre temps pour développer votre base au sein de votre astéroïde et ensuite vous intéressez à la surface et à la conquête spaciale quand vous êtes prêt.

Refonte du système décoration

Le bonus créativé reléguée au second plan

Avant ce patch, le niveau de Créativité de votre Duplicant définissait sa capacité à créer une œuvre d'art. Désormais, ce bonus n'affecte qu'uniquement sa vitesse d'exécution et n'a aucun impact sur la qualité de son œuvre.

Le métier d'artiste devient plus progressif

Cette profession se dote de deux nouveaux tiers, désormais le métier s'étale sur trois paliers jusqu'au tiers 6 qui donnera accès à la création d'œuvre d'art.

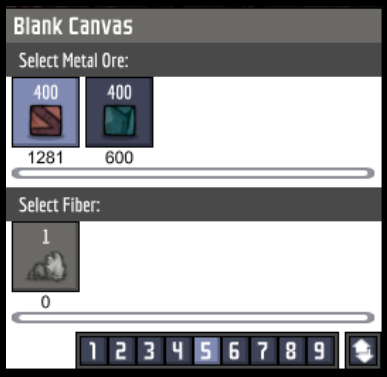
L'artiste commencera donc par peindre/sculpter des œuvres médiocres, puis moyennes et enfin des chef d'œuvres.

Exit donc les bases de début de partie blindées de tableaux avec des peintures de maîtres.

Les tableaux nécessitent de la laine et des métaux

Autre nouveauté, les tableaux ne sont plus constructibles à base de minerais bruts mais nécessitent de la fibre de laine pour la toile et des métaux bruts pour le cadre.

A cela s'ajoute deux nouveaux modèles de tableaux et pléthores de nouvelles peintures.

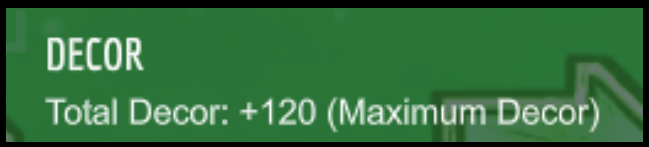


De nouveaux moyens de décorer sa base

Le patch regorge de nouveaux outils de décorations : moulures de plafond et d'angles, trois nouveaux types de statues, des nouvelles plantes décoratives et des nouveaux pots. Vous aurez de quoi faire en attendant d'avoir les tableaux.

Les bonus de décoration sont capés

Fini les salles ayant des bonus extravagants (500 en décoration), désormais, chaque salle ne peut pas avoir plus de 120 en bonus de décorations. Au-delà, les points ne sont pas comptabilisés.



Nouveaux éléments d'interface

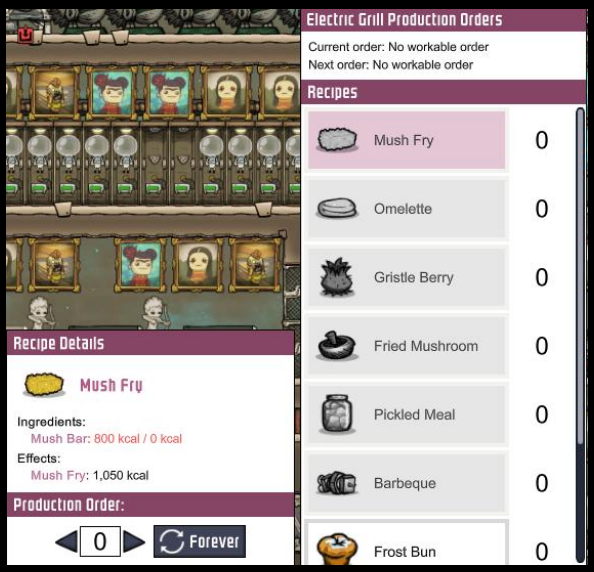
Modification du menu d'outils

Cette barre est scindée en deux parties, les grosses icônes pour les actions souvent utilisés, et les petites pour celles utilisées moins souvent.

Outils de mesure

Désormais, quand vous sélectionnez une zone avec l'outils minage, d'annulation ou de déconstruction, vous avez la mesure de la surface sélectionnée.

Menu des machines ayant une liste modifiée



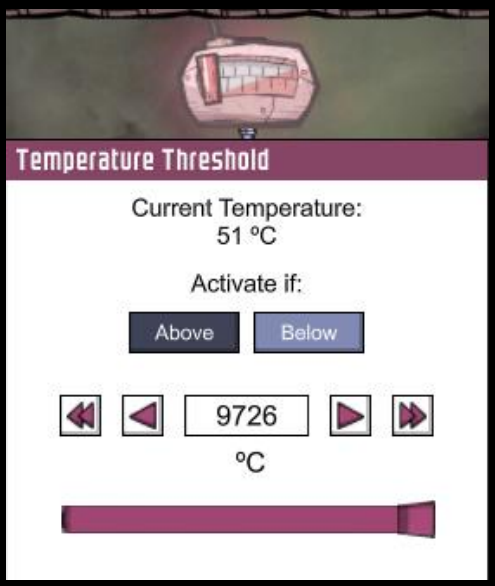
Les menus des machines ont été complètement revus afin de permettre la mise en attente de plusieurs recettes.

Possibilité de copier un bâtiment ou un objet (recette et paramètres)

Afin d'éviter de devoir rouvrir le menu pour fabriquer le même objet, il est désormais possible de cliquer sur cet objet pour faire apparaître un bouton « Copy » qui permet de demander la construction d'un autre exemplaire.

Sachez aussi qu'il est désormais possible de copier les paramètres des accès des portes, des capteurs d'automatisation, des batteries intelligentes, de l'extracteur à pétrole, des valves, du générateur à charbon et des réceptables des convoyeurs.

Amélioration des capteurs d'automatisaton (Sensors)



L'interface a été améliorée pour faciliter le réglage, mais surtout, la température maximum mesurable est désormais de **9726°C** ouvrant les portes à des nouveaux setups.

Attention : les boutons « Above » et « Below » ont été inversés.

Le capteur de pression utilise aussi cette interface mais ses valeurs restent inchangées.

Nouvelles recettes et modifications

Cliquez pour enlever le « ! »

Désormais, il faut cliquer sur les nouvelles recettes débloquées avec les machines de recherches pour enlever le « ! » afin d'aider les nouveaux joueurs à ne pas se perdrent dans l'acquisation des nouveaux objets.

Maladies

L’arrêt cardiaque (à cause des fortes températures), l’hypothermie (marcher dans l’eau froide) et les coups de soleil ne nécessitent plus un lit médical pour être traitées, le Duplicant joue juste une animation qui l’empêche d’effectuer n’importe qu’elle tâche durant 30 secondes mais n’est plus mortelle.

Ajout d’un nouveau capteur dédié au Ranching

Ce capteur permet de compter le nombre de créatures et d’œuf dans la salle où il se trouve. Il donnera la possibilité de créer des nouveaux setups.

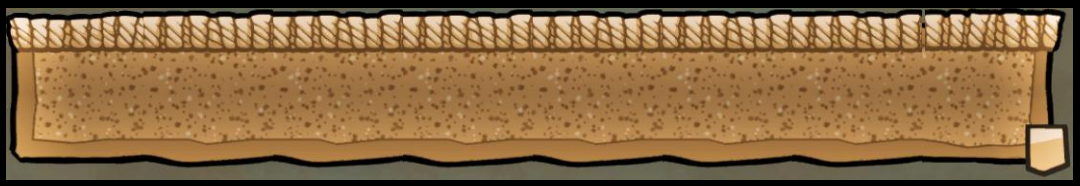
Incubateur automatisable

Les incubateurs à œuf ont désormais une option « infinie » et donc sont potentiellement automatisable via les bras auto-ramasseurs.

Nouvelles recettes de décoration

Nouvelle dalle

Une nouvelle dalle a été ajoutée : la moquette



Exosuits & Jetsuit

Si les Duplicants en exosuits ne sont pas occupés ils retournent aux vestiaires et reposent leur combinaison.

La jetsuit est fabricable avec la forge même si vous n'avez pas encore débloqués les vestiaires et le portic.

Fusées

Ajout d'un nouveau module touristique permettant d'emmener un Duplicant non astronaute dans l'espace, cela augmente ses caractéristiques à l'image du « cerveau ».

La cuve d'oxydant n'existe plus, elle est remplacée par deux cuves : cuve à oxylite et cuve à oxygène liquide. Nécessite de déconstruire vos cuves d'oxydant et de les remplacer par le modèle correspondant à la matière utilisée.

La rampe de lancement est désormais à construire avec de l'acier et résiste à 2000°C. Attention, elle doit être repliée quand la fusée décolle sinon elle se fait détruire.

Au retour de son voyage spacial, l'astronaute aura une envie pressante d'aller aux toilettes.

Correction de bugs notables

- Il est possible de faire une canalisation en ligne droite entre les toilettes, douches ou lave-mains sans que cela les bloquent.

- Le pathfinding des créatures de la surface a été corrigé.

- La raffinerie à métal ne chauffe plus de façon excessive le liquide de refroidissement.

- Les Duplicants n'attrapent plus de coups de soleil dans le téléscope.

- La majorité des bugs liés aux fusées ont été corrigés.