

Informations de mise à jour

Bonjour à toutes et à tous,

Il est temps de lancer les tests publics de la mise à jour **Qualité de vie – novembre 2025** !

Nous avons fait une pause sur les DLC payants pour travailler sur cette mise à jour gratuite qui ajoute de **nouvelles morphes de créatures**, un **trait d'histoire Bioprinter**, des **bâtiments**, des **améliorations de performance**, des **plans cosmétiques**, et plus encore.

À retenir

- **Trois nouvelles morphes de créatures.**

La **Husky Moo** est une morph de **Gassy Moo** produisant du biodiesel (toutes versions du jeu). Côté DLC : la **Blum Lumb** produit des **algues** (The Prehistoric Planet Pack) et la **Shatter Flox** peut être tondu pour obtenir du **verre** (The Frosty Planet Pack).

- Le **trait d'histoire Printerceptor** permet d'imprimer à la demande certains objets une fois débloqué et alimenté en **Data Banks** et en **charges du Printing Pod**. Ce trait est disponible dans toutes les versions d'ONI pour les nouvelles parties.

- Nous avons ajouté un matériau de bois de tier inférieur appelé **Plywood**, avec une **Plywood Press** pour le fabriquer.

Pour **Spaced Out!**, nous avons facilité la production de **radbolts** et ajusté l'extraction des **POI spatiaux** : les ressources sont d'abord minées avec un **Drillcone**, puis **récupérées** par les fusées via un **module de fret**. Chaque POI commence avec des ressources en libre flottement et des **Data Banks** récupérables par les modules de fret.

- Nous avons beaucoup travaillé sur des outils internes pour **créer et mesurer** les gains de performance : refonte de notre profileur et mise en place d'un nouveau système de tests automatisés ayant déjà réalisé d'innombrables essais ! De larges portions du **pathfinding** sont désormais **asynchrones**, ce qui accélère le jeu et **améliore nettement les Jet Suits**.
- Il y a **plus de 100 nouveaux blueprints cosmétiques** ! Vous pouvez les prévisualiser dans le **Supply Closet** ; ils deviendront imprimables une fois les tests publics terminés. Les personnes possédant des DLC avec des skins de **Printing Pod** à thème trouveront de **nouveaux skins Mini-Pod** assortis.
- Nous publierons aussi prochainement une **petite collection payante de skins cosmétiques**. Si votre colonie a besoin d'un peu plus d'éclat (ou si vous voulez soutenir le développement), cette collection sera disponible **le même jour** que la sortie de cette mise à jour QoL gratuite.

Cette mise à jour gratuite restera en **test public environ trois semaines**, afin de laisser le temps de valider les optimisations des systèmes centraux et de permettre aux mods de se mettre à jour. Si vous trouvez des bugs ou avez des retours, dites-le nous ici !

Merci beaucoup de nous aider à tester ces changements !

Voici ce que la mise à jour contient pour l'instant :

Fonctionnalités

Toutes versions

- **Ajout : trait d'histoire Printerceptor**

Remarque : par défaut, seulement **5 traits d'histoire** sont sélectionnés pour apparaître dans une nouvelle partie. Le **Printerceptor** est toujours inclus dans cette sélection par défaut. Il est possible d'en choisir plus de 5, mais cela **augmente le risque d'échec** de la génération du monde.

- **Ajout : type de pièce « Banquet Hall » (Salle de banquet)**

- Nécessite un **Ornement** exposé sur un **Pedestal** ou une **Display Shelf**.
- Nécessite une **Communal Table**.
- Apporte un **gros bonus de Moral**.

- **Nouveaux bâtiments**

- **Insulated Door** : fournit, porte fermée, la même isolation que des **Insulated Tiles**.
- **Communal Table** : assoit jusqu'à **3 Duplicants** simultanément. Si un Duplicant **dîne avec des amis**, il reçoit **+1 de Moral**. Requête pour la **Banquet Hall**.
- **Plywood Press** : transforme **Plant Husk** et **Resin** en **Plywood**.
- **Display Shelf** : pour exposer des objets décoratifs et **Ornaments** (ex. artefacts, souvenirs de traits d'histoire) sur les murs.

- **Ajout : Biodiesel Engine** pour les fusées.

- Les Duplicants avec la compétence **Crop Tending** peuvent maintenant **récupérer du Plant Husk** lors de la récolte de certaines plantes (en plus des produits habituels).

- La récolte de **Gas Grass** produit désormais une **grande quantité de Plant Husk**.

- **Ajout : Husky Moo**, morph de **Gassy Moo** produisant du **biodiesel**.

Nourrir des **Gassy Moo** avec du **Plant Husk** **augmente** les chances d' une Husky Moo.

- **Ajout : élément Plywood**.

- **Ajout : panneau latéral** des portes pour définir des **permissions** pour **Rovers, Flydos et Biobots** (et section dédiée pour les **Bionic Duplicants**).

- Toutes les créatures jouent désormais **régulièrement** une **émote heureuse ou triste** pour signaler certains états/effets.

Spaced Out! uniquement

- **Ajout : Research Module** pour les fusées, qui collecte des **Data Banks** depuis les **POI spatiaux**. Les Data Banks ne sont **pas renouvelables**. Les sauvegardes existantes seront mises à niveau.

The Frosty Planet Pack

- **Ajout : morph de Flox – Shatter Flox**, tondable pour obtenir du **verre**.
- **Ajout : Wicker Door**, porte **perméable à l'air** fabriquée en bois.

The Bionic Booster Pack

- Les **Bionic Duplicants** ont maintenant une nouvelle **branche de compétences** :
 - **Improved Hardware** (immunité à l'irritation des yeux et aux tympanes éclatés)
 - **Climate Control** (immunité au froid et au chaud modérés)

The Prehistoric Planet Pack

- **Ajout : morph de Lumb – Blum Lumb**, qui produit des **algues** au lieu de la **tourbe**. Les Lumbs **augmentent** leurs chances d'**œufs de Blum Lumb** en présence de **dioxyde de carbone**.
 - **Ajout : sommet de monument Higby** dans le **Supply Closet**.
-

Changements et améliorations

Toutes versions

- Les **Mess Tables** sont maintenant **publiques par défaut**. Elles ne seront **restreintes** à un Duplicant que si on les **assigne explicitement**.
- **Ajout** : sélecteur de **tenues de départ** des Duplicants dans le menu de **sélection de personnage** (nouvelle partie et **Printing Pod**).
- Le raccourci **Ctrl + F** ouvre l'onglet **Base** du menu de construction et place le **curseur** dans la **barre de recherche**. Si le menu de construction est déjà ouvert sur un autre onglet, **Ctrl + F** place le curseur dans la recherche de l'onglet courant.
- Plusieurs objets ont été ajoutés à la **catégorie** des éléments exposables sur **Pedestals** (ex. **Reed Fiber**, **Rhex Feather**, **Data Banks**).
- Les **grands modules de fusée** utilisent désormais l'**offset large** de livraison, facilitant l'approvisionnement par les Duplicants.
- **Ajout** : élément de recherche **Missiles** et déplacement de **Meteor Blaster** et **Blastshot Maker** dans cette section.
- Plusieurs bâtiments utilisant des **liquides** dans leurs animations affichent désormais la **couleur du liquide utilisé**, au lieu d'une couleur unique.
- Le matériau **Wood** confère désormais **+50 % de Décor**.
- Les **valeurs de décor de base** suivantes ont été **diminuées proportionnellement** : **Sauna**, **Hot Tub**, **Wood Tile** (The Frosty Planet Pack), **Wood Block** (The Frosty Planet Pack).

Jet Suits

- **Vitesse** des Jet Suits **nettement augmentée**, **consommation de carburant** augmentée, **émission de CO₂** et **température** réduites.
- Les Duplicants en Jet Suit **préfèrent voler** plutôt que marcher si les deux options sont possibles.
- Animations **ajustées**.
- Les Jet Suits **requièrent** désormais un **ingrédient textile** (ex. **Reed Fiber, Feather Fiber**) pour être fabriqués.
- Ils **ne nécessitent plus de Petroleum** à la fabrication initiale, mais doivent être **ravitillés** à un **Jet Suit Dock** avant la première utilisation.
- Les Jet Suits peuvent être **ravitillés par n'importe quel liquide combustible**.
- De **petites fumées** s'affichent désormais sur chaque propulseur.

Créatures

- Les **œufs de Shine Bug** laissent un peu de **Resin** lorsqu'ils sont **cassés** à l'**Egg Cracker**.
- Les objets lâchés à la **mort** d'une créature apparaissent désormais à la **température du corps** de celle-ci.
- Les **Dreckos** ont maintenant **90 % de croissance d'écailles** au passage à l'âge adulte.

Surpopulation (Crowding)

- Désormais calculée en fonction de **l'espace alloué à chaque créature individuellement**, au lieu de supposer le même espace pour toutes.
- Les créatures **aquatiques** ne prennent en compte que les **autres aquatiques** et **œufs dans la même mare** pour déterminer leur statut **Crowded**.
- Le modificateur **Crowded** est **relatif** au besoin d'espace **personnel** de la créature : les **grandes** créatures subissent généralement une **pénalité de bonheur plus faible** que les petites dans une même pièce.
- Les **info-bulles** de statut **Crowded** indiquent désormais **combien** de membres de chaque espèce sont présents et **combien d'espace** ils occupent.
- Le statut **Flopping** des poissons s'affiche maintenant **en rouge** avec un **point d'exclamation**.

Pièces

- Suppression de l'**exigence de source lumineuse** pour la pièce **Laboratory**.
- Ajout du **type de pièce « Banquet Hall »** à fort bonus de moral.
- Réduction du bonus de moral de **Mess Hall** et **Great Hall**.
- Ajout de la **catégorie d'objets Ornaments**. Les Ornaments sont des décorations **exposables** sur **Pedestal** ou **Display Shelf**. Cette catégorie inclut **Artifacts** et **Keepsakes**.

- Les types de pièces qui exigeaient **des objets de décor à +20** demandent désormais un **Ornement exposé** sur **Pedestal/Display Shelf** à la place.

Décor – exigences de pièce

- Les **bacs à plantes** et **plantes décoratives** ne comptent plus comme **deux** objets distincts pour les exigences d'une pièce.
- Un **Planter Box vide** ne compte **pas** comme décor.
- Un **Planter Box** contenant une **plante décorative saine** compte **pour un seul** objet de décor.
- Si le **Planter Box** devient **inopérant** (pas de fondation) ou si la plante **fane**, cela **ne compte plus**.
- Les **Artables** (ex. blocs de sculpture, toiles vierges) ne comptent **qu'une fois terminés** par un artiste.
- Les **Pedestals** et **Display Shelves** ne sont pas considérés comme décor s'ils **perdent leur fondation** ou **n'exposent rien**.
- Les **Pedestals** affichent désormais un **statut négatif** « **No Object Displayed** » lorsqu'aucun objet n'y est exposé.
- Le statut « **Incomplete Artwork** » sur les blocs de sculpture et toiles vierges est **rouge** (au lieu de gris).

Bac à sable (Sandbox)

- Il est maintenant possible d'**apparaître directement** tous les **Solids**, **Liquides en bouteille** et **Gaz en bonbonne** via l'outil d'apparition.
- Lors du **placement** d'un bâtiment en mode Sandbox, toutes les **plantes couvertes** par ce bâtiment sont **automatiquement déracinées**.
- L'outil **Destroy** en Sandbox supprime désormais aussi les **gouttelettes de liquide en chute**.

Interface (UI)

- Les **objets stockés** listés dans le panneau de détail d'un bâtiment sont maintenant **regroupés par catégorie**, **repliées** par défaut (développer pour voir le détail).
- Les **aliments** dans une UI de stockage peuvent afficher des **icônes** : **frais** / **rassis** / **surgelé** / **réfrigéré** / **épicé**.
- Visuels **révisés** pour les **popup de texte flottant** au-dessus du monde : lecture plus facile.
- **Ajout** de popups flottants pour les **fabricateurs** quand une **commande** est terminée.
- Le popup flottant lors d'une **livraison/collecte** affiche désormais l'**icône de l'objet** concerné.
- **Ajustement** de la **mise en page** du panneau latéral des **Pedestals** et ajout de **catégories**.
- **Recherche améliorée** dans le **menu de construction**.
- **Ajout** d'un **en-tête de titre** au panneau latéral **Storage Capacity Control**.

- Le bouton d'**Inspect** du lore a désormais son **propre en-tête** de panneau latéral.
- **Uniformisation** du **formatage** des info-bulles dans l'onglet des **compétences**.
- Petits ajustements du **Supply Closet** pour de **meilleures prévisualisations** des tenues.
- L'onglet **Config** du panneau latéral d'un **Duplicant** affiche maintenant une **info-bulle spécifique** (au lieu de réutiliser celle des bâtiments).
- Les **valeurs de croissance** affichées chez les créatures sont **nommées selon le produit tondu** (ex. un **Rhex** affiche « **Feather Growth 10 %** » plutôt que « Scale Growth 10 % »).
- Les mentions **Alt, Shift, Ctrl** dans les textes de raccourcis **n'indiquent plus L/R** (gauche/droite) ; **l'un ou l'autre** fonctionne.
- **Affinage** des visuels de l'écran de recherche.
- Le trait d'histoire **Critter Flux-O-Matic** communique mieux la **réussite d'un scan**, même si la créature **n'a pas de morphes** et/ou que le résultat ne contient **pas d'infos nouvelles**.

Base de données (Database)

- **Ajout** d'une entrée **Organics** dans **Element Properties**.
- **Ajout** d'une entrée **Slippery** dans **Element Properties**.
- La catégorie **Element Properties** et ses sous-entrées ont des **icônes dédiées**.
- Les **graines de plantes** qui sont aussi des **ingrédients alimentaires** renvoient désormais vers l'**entrée de l'ingrédient** plutôt que vers la plante adulte.
- Les entrées **plantes** possèdent une **section graines** listant leurs **applications**.
- Les **graines** transformables en **aliments** (ex. **Millimet, Sleet Wheat Grain, Nosh Bean**) n'ont plus d'entrées dans **Foods** : leurs **recettes** figurent sous la **plante d'origine**.
- Les éléments qui **subliment** ou **dégazent** montrent désormais cette **transition** dans leur entrée.
- L'affichage de la **production de Brackene** dans l'entrée de **Gassy Moo** montre désormais la **Milking Station**, comme pour les produits tondu.
- Les entrées **Systems** contiennent des **liens** vers des **tutoriels** et **vidéos** pertinentes.
- **Microchips, Boosters** et **Data Banks** déplacés dans une nouvelle catégorie **Tech Components**.

Spaced Out! uniquement

- Les **télescopes au sol** produisent maintenant **un peu de Data Banks** lors de la **révélation d'hexagones** de la carte spatiale.
- **Amélioration** des **arrières-plans** de l'intérieur des fusées pendant le voyage.
- Les cases de la carte spatiale sont maintenant **appelées « Hexes »** partout (au lieu de partager « Tile » avec les tuiles du monde).

Modifs de la carte spatiale

- **Ajout d'un Organic Mass Field** près du début (nouvelles parties uniquement) — cela **modifie** la **position** de tous les POI spatiaux dans les seeds.
- **Ajout d'Abyssalite et Granite au Rocky Asteroid Field ; Copper Ore** n'y apparaît plus.
- **Ajout de Molten Lead au Metallic Asteroid Field.**
- Les ressources minées via **Drillcone** sont désormais **stockées** comme **ressources flottantes** sur l'hexagone, permettant de **séparer minage et collecte**.
- Les **POI spatiaux** commencent avec **50 Data Banks** chacun (**s'applique aussi** aux sauvegardes existantes).
- Les **POI spatiaux** commencent avec **des ressources flottantes** collectables **sans minage préalable** (**s'applique aussi** aux sauvegardes existantes).
- Légers **changements visuels** sur certains POI spatiaux.
- En **Aller-retour**, une fusée **entame le retour** lorsqu'elle :
 - atteint la destination et ne trouve **aucune ressource collectable** par ses modules de fret, et/ou
 - **ne peut pas miner** un POI présent sur l'hexagone.
- Les fusées avec modules de fret collectent désormais **un peu de chaque ressource en parallèle** au lieu de vider une ressource **puis** passer à la suivante.
- **Nouveaux panneaux latéraux UI** pour les **modules de fret** et la **collecte** – visibles en sélectionnant une fusée sur la **starmap**.
- La description du **Drillcone** précise qu'il **libère** les ressources **spatiales** et qu'un **Cargo Bay** ou autre module de transport est **nécessaire** pour la **collecte**.
- Tous les **artefacts spatiaux** mentionnent la nécessité d'un **Artifact Transport Module** et **lient** vers la nouvelle entrée **Space Mining** de la base.
- Tous les **POI spatiaux minables** démarrent avec **des ressources flottantes** disponibles à la **collecte**.

Radbolts

- **Radbolt Joint Plate** déplacée vers un **palier de recherche plus tôt**.
- Les **Radbolt Generators** ne consomment plus d'électricité que **proportionnellement** à la production pour des valeurs **< 480 W / 100 radbolts par cycle** (au-delà, toujours **480 W**).
- Les **radbolts stockés** dans **Radbolt Chambers** ou **Radbolt Generators** se **dégradent beaucoup plus lentement** en cas de **panne de courant**.
- **Cargo Bay, Solid Rocket Port Loader/Unloader** et **Rocket Port Extension** déplacés dans la recherche **Solid Transport**.
- L'entrée **Space Travel** de la base détaille maintenant le **minage spatial** et le **support-vie de l'équipage**.

- Plusieurs panneaux UI liés à l'**astronautique** ont été **simplifiés et révisés**.
- L'info-bulle quand une destination est **hors de portée** indique maintenant la **portée maximale actuelle** et la **portée maximale potentielle** de la fusée.

Frosty Planet Pack

- Valeur de décor de base de **Wood Tile** et **Wood Block réduite** pour s'aligner sur le **bonus de décor** du matériau bois.

Prehistoric Planet Pack

- La description du **Mimiliet** indique qu'il s'agit d'une **graine** de **Mimika Bud**, pas d'un fruit ; retrait du mot « Seed » en fin de description.
- Les créatures **pollinisatrices** affichent un statut « **Going to Pollinate** » lorsqu'elles se dirigent vers une plante.
- La notification quand **Demolior** livre l'objet souvenir affiche désormais « **Artifact found** » et précise l'origine **Demolior**.
- Légères **améliorations** de la **navigation** de **Jawbo**.

Corrections

Toutes versions

- Correction potentielle d'un **enfouissement** spontané de créatures dans des tuiles.
- Correction d'un problème où les Duplicants restaient **figés** en essayant d'**équiper** un objet au sol.
- Correction d'un bug où les Duplicants **consommaient** des **Allergy Medication sans nécessité**.
- Correction d'un gel des Duplicants **balloon artist** lorsqu'ils ne pouvaient pas atteindre le **Printing Pod**.
- Correction d'un **crash** lié à des **boutons invalides** sur certaines manettes.
- Correction d'un problème de **copie des réglages** sur tuiles de ferme permettant d'assigner des **plantes pendantes** sur des tuiles non pivotées.
- Correction : la **couleur du Liquid Hydrogen** en sortie de **Liquid Vent** ne correspondait pas.
- Correction : les **shearables** des **grosses créatures** apparaissaient dans des tuiles **naturelles** ; le produit tondu **apparaît** désormais **là où travaille** le Duplicant.
- Correction d'un crash si une créature meurt **dans les bras** d'un Duplicant qui la **déplace**.
- Correction : l'art de **Solid Sap ore** utilisait à tort celui de **Solid Resin**.
- Correction : un Duplicant portant une **blueprint cosmétique d'Atmo Suit** partiellement configurée pouvait devenir **invisible**.

- Correction d'un **crash rare** lié au **recalcul des pièces**.
- Les **localisations coréennes** ont été **mises à jour**.

Jet Suits

- Correction d'un bug rendant la **vitesse** des Jet Suits **incohérente** selon la **direction**.
- Correction : mauvaise **animation d'attente** en Jet Suit.

UI

- Correction : le **champ de recherche** du panneau **Element Filter** pouvait se **vider** inopinément en jeu **non-pause**.
- Correction : le **champ limite** du panneau **Meter Control** pouvait se **vider** inopinément en non-pause.
- Correction de l'**ordre de tri** des bâtiments dans le menu de construction.
- Dans le **Spawner** du Sandbox, les créatures affichent l'**icône par défaut** et non une morph.
- Correction : une manette pouvait **faire défiler** l'**écran de recherche** alors qu'il était **fermé**.
- Correction de la **mise en page** de l'entrée **Element Properties**.
- Nettoyage d'un **reste de peinture** dans l'UI de **Brackene**.

Base de données

- Correction d'un problème empêchant l'**affichage des vidéos tutoriel**.
- Correction de **liens d'icônes** cassés pour : **Airborne Critter Trap**, **Wattage Sensor**, **Duplicant Motion Sensor**, **Large Cargo Bay (Spaced Out!)**, **Critter Cargo Bay (Spaced Out!)**, **Large Liquid Cargo Tank (Spaced Out!)**, **Large Gas Cargo Canister (Spaced Out!)**, **Wood Tile (The Frosty Planet Pack)**, **Snow Tile (The Frosty Planet Pack)**.
- Les **aliments séchés** renvoient maintenant vers leur **version réhydratée** (ex. **Dried Frost Burger** → **Frost Burger**).
- Correction : logs manquants de **Critter Flux-O-Matic** pour : **Sweetle (Spaced Out!)**, **Grubgrub (Spaced Out!)**, **Flox (The Frosty Planet Pack)**, **Bammoth (The Frosty Planet Pack)**.
- Suppression de **recettes obsolètes**.

Spaced Out! uniquement

- La **barre de progression** du panneau **Drillcone** ne **s'anime plus** quand la **réserve de diamant** est épuisée.
- Correction : un **radbolt** pouvait parfois **rater** une créature.
- Correction de l'**animation Plug Slug** dans le **Critter Cargo Bay**.

- Correction d'une **coquille** : le port d'entrée du **Spacefarer module** disait « **Nominal** » au lieu de « **Normal** » après réception.
- Correction d'un léger souci d'**affichage** du **panneau Radiation**.
- Correction : les **POI artefacts** sur la carte spatiale n'avaient pas de **description**.
- Correction : **Payload Opener** pouvait demander **moins d'une unité entière**.
- Correction d'un **crash** en ouvrant l'**écran des compétences** avec un Duplicant ayant **bu** au **Water Cooler** et utilisé un **Party Line Phone** pour parler à un Duplicant d'un autre monde, avec la **localisation chinoise** activée.

The Prehistoric Planet Pack

- **Jawbo** ne se **débat** plus dans les **murs**.
- Correction d'une **coquille** dans la description du **défi Lab** du monde de départ **Relica**.
- **Sweatcorn** est désormais systématiquement un **légume**.
- **Mimillet** est systématiquement une **graine**.
- Le **Critter Sensor** compte désormais les **Gnit Larvae**.

Performances

- Refonte du **pathfinding asynchrone** avec des **gains significatifs** pour les **Jet Suits**.
- Optimisation de nombreux **systèmes centraux** (moins d'allocations mémoire, meilleure efficacité générale).
- **Forte réduction** des **allocations par frame**, donnant une **fluidité légèrement améliorée** (prépare une optimisation future).
- Optimisation des **petits graphes** (Diagnostics, panneau **All Resources**, zone en haut à gauche près de l'**Asteroid Clock**).
- Meilleure performance lors de la **suppression d'objets**, cause de hics dans les **grosses bases** (suppression de minerais).
- Correction d'un problème où l'ouverture de divers écrans (**Vitals**, **Consumables**, **All Resources**, etc.) avait un **impact** même **fermés**.
- Réduction du **hoquet** lors de la **première ouverture** de l'écran **Consumables** d'une session.
- Meilleure performance de l'outil **Destroy** du **Sandbox**.
- Optimisation du **post-processing** quand aucun effet n'est actif.
- Meilleure performance de l'**animation rebondissante** des **notifications** de diagnostics.
- Petite optimisation des **Solar Panels**.
- Petite optimisation des **Gulp Fish**.

Modding

- Changements importants dans les **types d'objets passés aux événements** : notamment, les types valeur comme **bool** et **int** sont maintenant passés via un **nouveau type Boxed** pour éviter des **allocations inutiles**. (Voir le billet détaillé.)
 - Changement du fonctionnement de **StateMachineUpdater** pour les **render buckets** : **au plus une mise à jour par frame**, au lieu de multiples si le **framerate** est bas.
 - Correction d'un **crash** au chargement de **mods DLL** installés sur des **disques exFAT** sous **macOS**.
 - Correction d'un souci d'**ordre** avec **ModUtil.AddBuildingPlanScreen** (option **BuildingOrdering.Before**).
 - **RoomConstraints.LightSource** est **déprécié** avec la suppression de l'exigence de lumière pour la pièce **Lab**. Remplacez par **GameTags.LightSource**.
 - Les **animations des créatures** sont désormais **séparées** en **build** et **animation**, comme pour les Duplicants.
 - **Unity** mis à jour en **2022.3.62f2**.
-

Supply Closet

- **Ajout** : blueprints de **Jet Suit**.
- **Ajout** : blueprints de **Mini-Pod**.
- **Ajout** : **tenues et vêtements** par défaut des Duplicants.
- Correction de **sons manquants** sur certains **blueprints de bâtiments**.
- Correction : le **son** ne se jouait pas lors du **changement** de blueprint pendant qu'un bâtiment **animait**.
- **Boutons de catégorie** plus **grands** et **lisibles** dans la section **Wardrobe/Outfits**.
- **Amélioration** du **tri** des blueprints.
- La description de **tous les vêtements** du **Supply Closet** indique désormais :
« **Ce blueprint peut être porté par n'importe quel Duplicant** », pour souligner l'absence de restrictions tout en précisant que certains items (ex. **Jammies**) sont des **tenues une-pièce** qui ne peuvent **pas** se **combiner** avec d'autres éléments.