

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 mutations de créatures, une nouvelle ruine narrative, des bâtiments, des améliorations de performance, des plans cosmétiques, et plus encore.

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 !

~ Points clés ~

Test public ~3 semaines (optimisations cœur + temps pour les mods).

>100 blueprints cosmétiques (prévisualisables dans le Supply Closet, imprimables à la fin du test).

Petite collection de skins payants dispo le jour de sortie de cette mise à jour QoL gratuite.

Pause des DLC payants pour ce patch.

Gros travail perfs (profilage refait, tests auto, pathfinding asynchrone).

Faut-il recommencer une partie pour profiter des nouveautés?

Non, le seul élément liés à la génération de la carte est la nouvelle Ruine Narrative et aussi une ruine inerte. Néanmoins, elles peuvent être ajoutées avec la console des devs, tuto à la fin de la vidéo.

Tout ce nouveau contenu est gratuit et compatible avec Vanilla et Spaced Out.

Comment profiter du patch dès maintenant?

Il est possible d'accéder à ce nouveau contenu via la bêta branch. Attention, certains mods peuvent être incompatible, je vous conseille de tous les désactiver, à part le patch FR.

Si vous ouvrez une sauvegarde avec cette version, il n'est plus possible de revenir à la version actuelle du jeu sur cette sauvegarde.

Plan :

- Nouvelle ruine narrative : Printerceptor. Un portail alternatif qui permet de choisir les ressources que l'on veut imprimer en échange de disquettes.

- 100 skins gratuits ajoutés à débloquer + un pack de skin débloqués directement achetable via Steam mais optionnel.

Duplicants

- Possibilité de choisir la tenue du Duplicant que l'on prend à la création de la partie ou au Portail.
- 2 nouvelles compétences pour les Duplicants Bioniques : en gros, c'est comme s'ils portaient une exosuit en permanence. Ce qui nous faisions déjà grâce au fait qu'ils aient une cuve à O2 mais cela devient plus organique à travers des compétences.

Elevages et créatures

- 3 nouvelles mutations de créatures. Les créatures concernées sont les Lumbs, les Flox et les Vaches.

Ressources obtenues : lumb = algues, Flox = verre, Vaches = CO2 + biodiesel.

- Nouveau système de surpopulation pour les créatures, la méthode de calcul est modifiée, chaque créature calcule l'espace dont il dispose réellement. Les Pacus ont aussi une nouvelle méthode de calcul pour éviter de prendre en compte les créatures hors du bassin. A tester pour évaluer les répercussions sur les élevages.

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

- Les œufs de luciole cassés avec le coquetier donne un peu de résine

- Quand les Dreckos passent à l'âge adulte, ils ont désormais 90% de leur écaille, alors qu'avant ils partaient quasiment de 0%. Ainsi, on obtient plus rapidement des ressources.

- Nouveaux bâtiments :

*Deux nouvelles portes :

-- porte isolée sur un plan thermique.

-- porte en bois équivalent à la porte grillagée.

On note l'ajout d'options d'accès sur toutes les portes permettant de mieux gérer les autorisations des 3 groupes : Duplicant, Bionics et Robots.

*Nouvelle machine qui permet de fabriquer du bois alternatif. Ce bois peut être utilisé pour remplacer le bois normal pour les constructions et autres utilisations.

*Nouvelle table à manger qui permet de regrouper 3 Duplicants et d'obtenir +1 moral.

*Nouvel objet décoratif : l'étagère.

*Nouveau moteur de fusée. Il fonctionne avec le biodiesel, disponible sur Vanilla et Spaced Out.

*Nouveau module pour Spaced Out. Le module de recherche déjà présent sur Vanilla. Il permet de récupérer des disquettes dans la Starmap via les Amas, leur quantité est finie comme sur les ruines des astéroïdes.

-- Le télescope terrestre donne quelques disquettes quand on dévoile la starmap.

~ Mécaniques de jeu ~

- Nouvelle salle de banquet tiers 3 et modifications des salles à manger. La salle de banquet ne donne plus que 4 moral au lieu de 6 incitant à faire la nouvelle salle de banquet qui donne 6 moral, nécessite un ornement (piédestal ou étagère).

- Les tables à manger ne sont plus nominatives par défaut, 1 seul table peut suffire pour toute une colonie.

- Nouvelle compétence pour l'agriculteur et nouvelle ressource associée.

- Les Jetpacks sont améliorés pour les rendre plus attractifs, ils impactent aussi beaucoup moins les performances du jeu. Tous les liquides combustibles peuvent être utilisés, ils sont plus rapides, plus besoin de pétrole pour les fabriquer.

- Les amas d'astéroïde sur Spaced Out sont modifiés, nouveau système de débris orbitaux. La fusée foreuse permet de générer des nouveaux débris en plus de ceux disponibles désormais sans minage pour récupérer des ressources plus tôt dans la partie. Ils contiennent aussi des disquettes en quantité limité. Désormais il faut une fusée cargo à part pour récupérer les ressources.

-- Spaced Out :

- L'abyssalite devient renouvelable via les Amas d'astéroïde.

- L'exploitation des amas d'astéroïde évolue, désormais ils sont dotés de débris en orbite qui peuvent être directement récupérés avec le module de recherche sans passer par le forage. Ensuite, il faudra forer le amas pour dégager de nouveaux débris en orbite et les récupérer avec une fusée cargo, il n'est plus possible de forer et récupérer les ressources avec la même fusées.

- Les performances du jeu sont améliorées à plusieurs niveaux dont le pathfinding et les débris.

Radbolts

- Le générateur coûte moins d'électricité si la production est basse, plus les radiations augmentent plus le coût en électricité augmente avec un cap à 480 Watts.

- La plaque de jonction de radbolt devient plus accessible, elle passe du paliers tiers 4 de recherche au palier tiers 2.

UI

Ajout d'alertes textuels pour signaler le déplacement et la livraison des ressources et autres éléments.

Améliorations multiples de l'interface : avec l'ajout d'informations supplémentaires dans les fenêtres, amélioration de la navigation dans l'interface, ajout de raccourcis clavier, etc.