

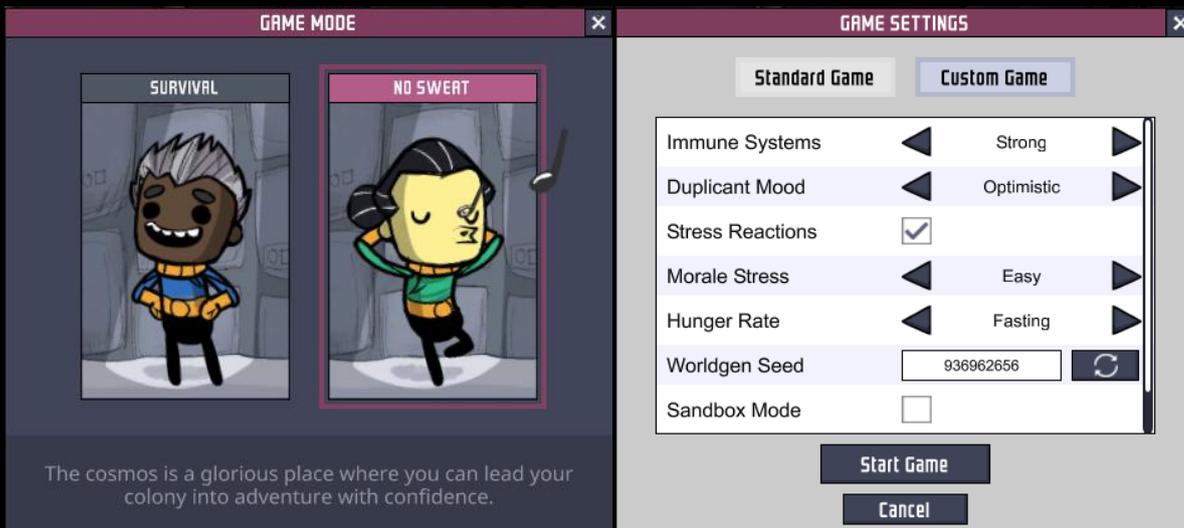
# Rocketry Upgrade

## Thématique du patch

Conquête spatiale avec fabrication de fusées afin de ramener des ressources des autres astéroïdes environnants.

## Nouveau mode de jeu : spécial débutant

Désormais, quand vous cliquez sur « Nouvelle partie », vous aurez le choix entre deux modes de difficultés : « Survie » qui correspond au mode de jeu habituelle, et « **Pas de sueur** » qui correspond à un mode de jeu avec des réglages adoucis.



Voici les réglages que vous aurez par défaut :

- Système immunitaire : fort.
- Moral : optimiste.
- Réaction au stress : oui.
- Impact du moral sur le stress : faible.
- Faim : les duplicants mangent deux fois moins.

Le mode « No Sweat » **ne modifie pas les mécaniques du jeu**, le challenge reste inchangé.

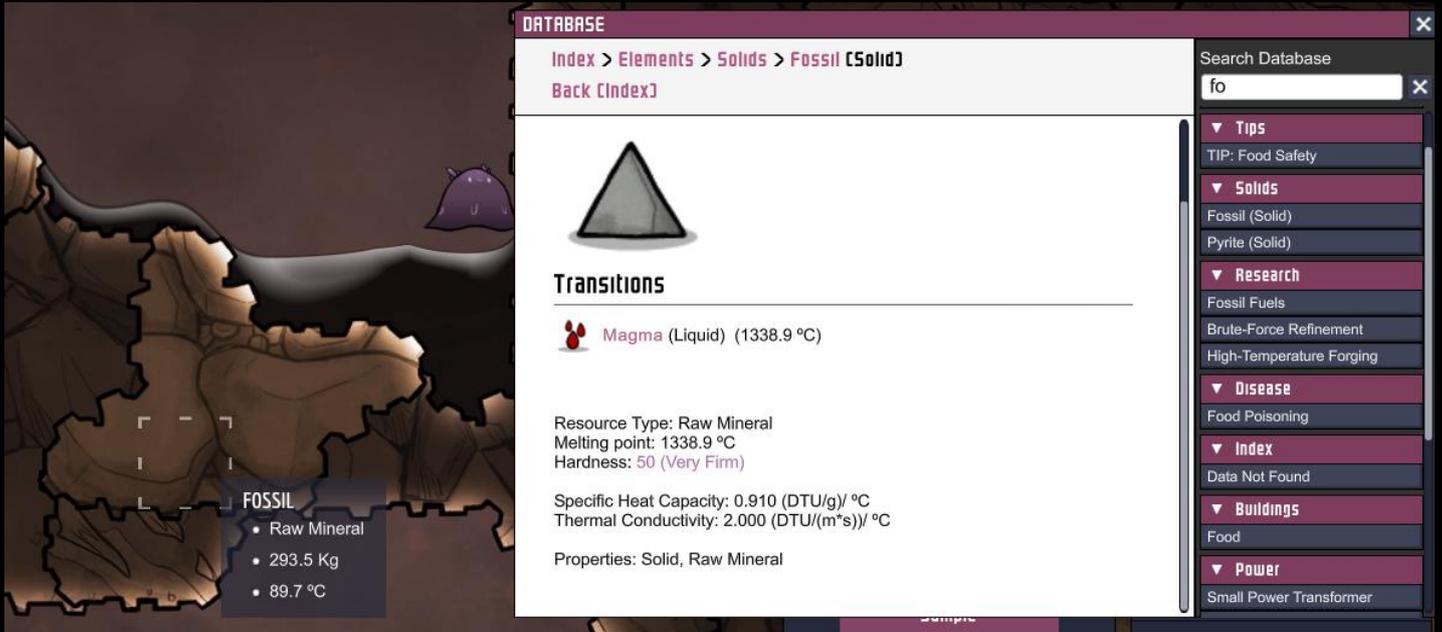
## Création de Duplication

Les attentes en décoration et en qualité de nourriture **sont renommées** « Bénéfice de décor » et « Bénéfice de nourriture ». Le système reste inchangé.

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

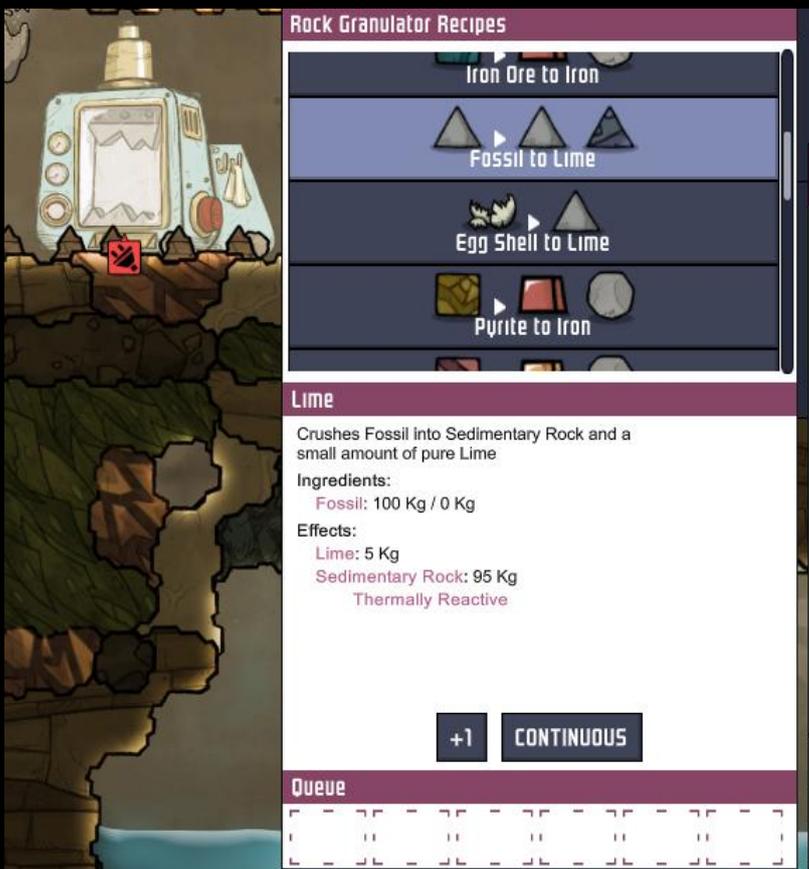
## Génération de l'astéroïde : ajout des fossiles

Même si les sauvegardes Comic Upgrade et Expressive Upgrade sont compatibles avec le patch Rocketry Upgrade, un nouvel élément sera absent sur ces parties : les **fossiles**.



Il se situe uniquement dans le biome magma en quantité assez importante, plusieurs tonnes.

Le fossile peut être transformé en chaux (lime) grâce au broyeur à minerais (Rock Granulator) :

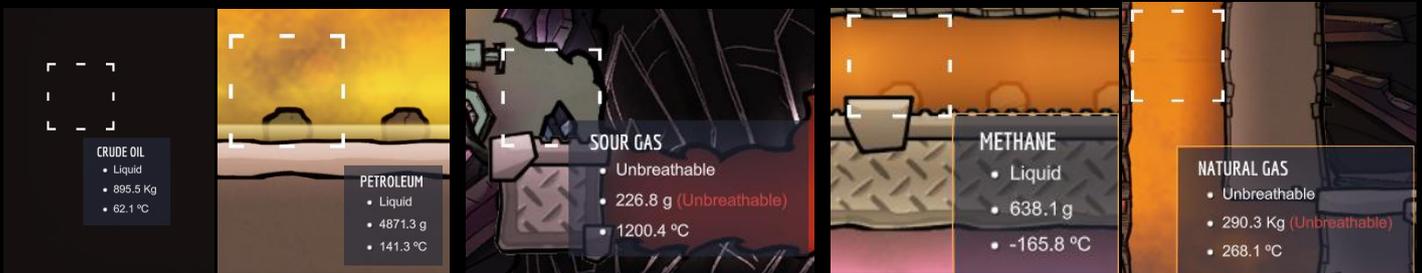


Par contre, vous n'obtenez **que 5% de chaux** par masse broyée, et 95% de roches sédimentaires.

## Nouveau gaz : gaz corrosif (sour gas)



Désormais, quand vous chauffez à 400°C le pétrole brut (crude oil), vous obtenez du gaz corrosif qui peut se transformer à plus haute température en naphtha.



Crude Oil à 399,9°C

Petroleum à  
538,9°C

Sour Gas à  
-161,5°C

Methane à -161,5°C

Gaz naturel

## Nouveautés

### Cuves de stockages des liquides et gaz

#### Liquides



Quantité de liquide maximale :  
**5 tonnes**

Matériaux nécessaires :  
**Métal brut**

**Pas d'électricité** requis

## Gaz



Quantité de liquide maximale : 150 Kg

Matériaux nécessaires :

Métal brut

Pas d'électricité requis

## Mise en bouteille des gaz et vidange

### Embouteilleur

Chaque bouteille contient 15 Kg de gaz.



### Désembouteilleur

Libère le gaz autour de la machine.



## Compresseur à oxygène



### Oxylite Refinery

Catalyzes Oxygen into Oxylite using a small amount of Gold.

#### Requirements:

Oxygen: 600 g/s

Gold: 3000 mg/s

Power: 1.2 kW

Gas Intake Pipe

#### Effects:

Oxylite: 600 g/s

Heat: +12 kDTU/s

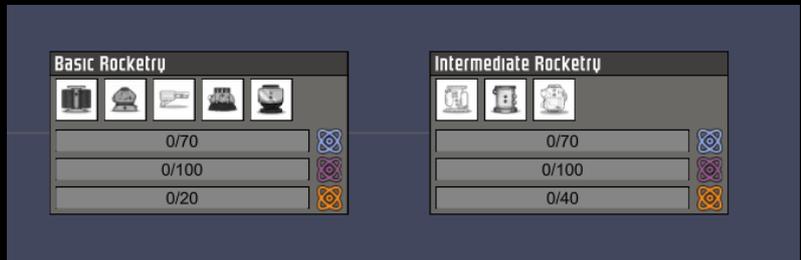
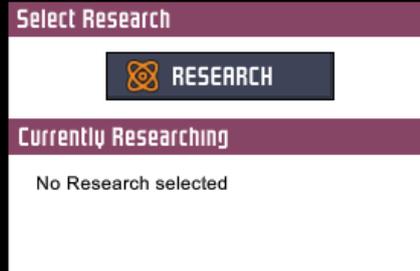
Auto Inputs: Enabled/Disabled

Decor: -10 (Radius: 2 tiles)

Permet de transformer de l'oxygène en oxylite en échange d'or.

## Télescope

Nouvelle station de recherche tiers 3 pour débloquer les recettes liées à la conquête spatiale.



Nécessite d'être exposé aux rayons cosmiques et d'être alimenté en oxygène.

## Centrifugeuse



La centrifugeuse permet aux apprentis astronaute de s'entraîner à subir les conditions extrêmes des voyages à bord d'une fusée.

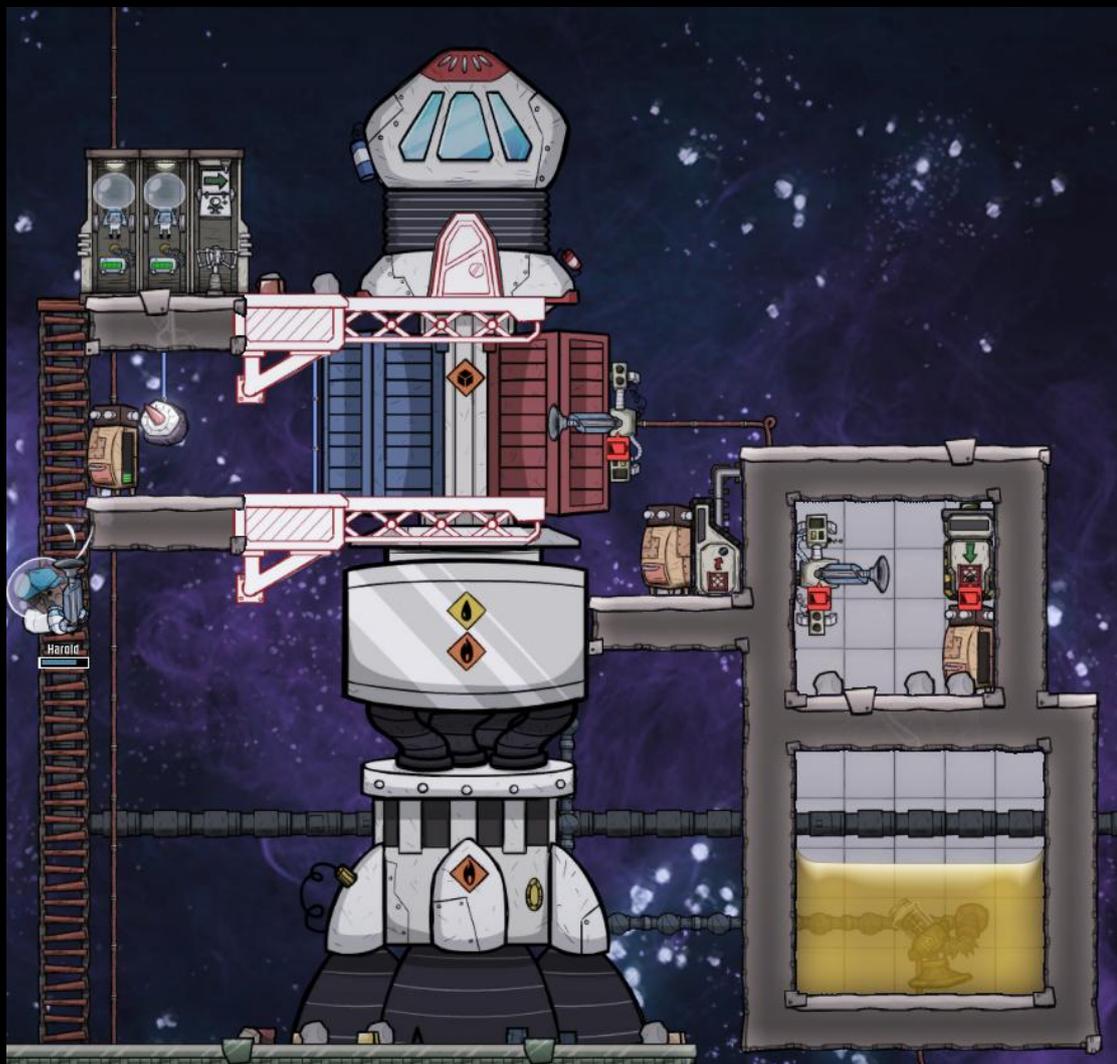
**Deux nouveaux métiers** associés :



## Nouvel onglet : Rocketry



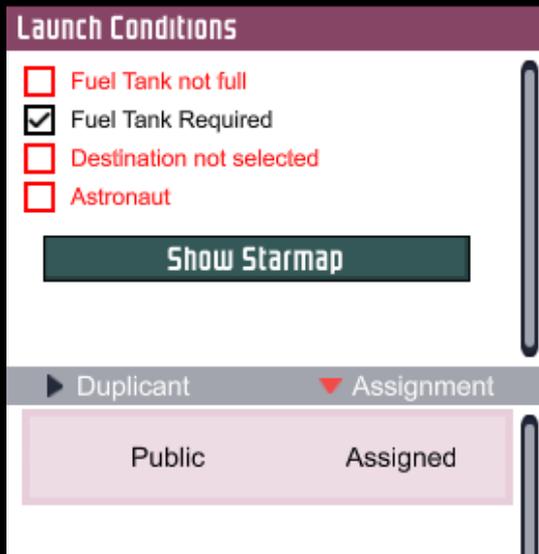
Ces recettes sont utilisées pour concevoir une fusée entièrement personnalisée. Vous pouvez mettre autant d'éléments que vous le souhaitez (moteur, carburant, stockage, passerelle, etc.).



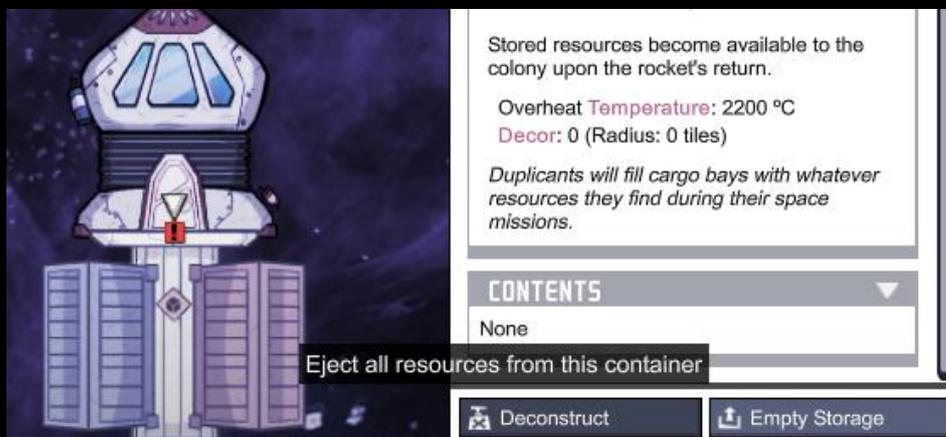
Matériaux requis : **acier**.

## Ajout depuis la version Preview

Pré-requis pour entrer dans la fusée :



Désormais, il n'y a plus besoin d'exosuit pour entrer dans une fusée. Il est aussi possible d'assigner quel Duplicant doit entrer dans quelle fusée.



## Nouveau système : missions spatiales



Après avoir construit au moins une fusée, vous pourrez lancer une mission spatiale qui consiste à envoyer un ou plusieurs Duplicants sur d'autres astéroïdes. Les distances déterminent le besoin en carburant en fonction du poids et la durée de la mission.

Les missions ne sont pas représentées en jeu, elles se font **en arrière-plan de votre partie**.

Elles permettent de récupérer du minerais ou d'autres ressources, mais également de capturer une nouvelle créature et une nouvelle plante.



Cette créature produit du gaz naturel si elle plante ces plantes.

## Modifications

### Importantes

- **La chaleur émise** n'est plus exprimée en Watts mais en « DTU ». En conséquence, la Capacité Thermique Spécifique est désormais désigné en DTU/g/°C. Ainsi que la Capacité Thermique définie en DTU/(m\*s)/°C.

Heat: +9 kDTU/s

*(NDLR : personne ne capte rien à cette nouvelle unité qui a été inventée de toute pièce).*

- **L'eau polluée** a désormais **la même Capacité Thermique Spécifique** que **l'eau propre** ce qui signifie qu'elle ne tank plus aussi bien les fortes chaleurs.

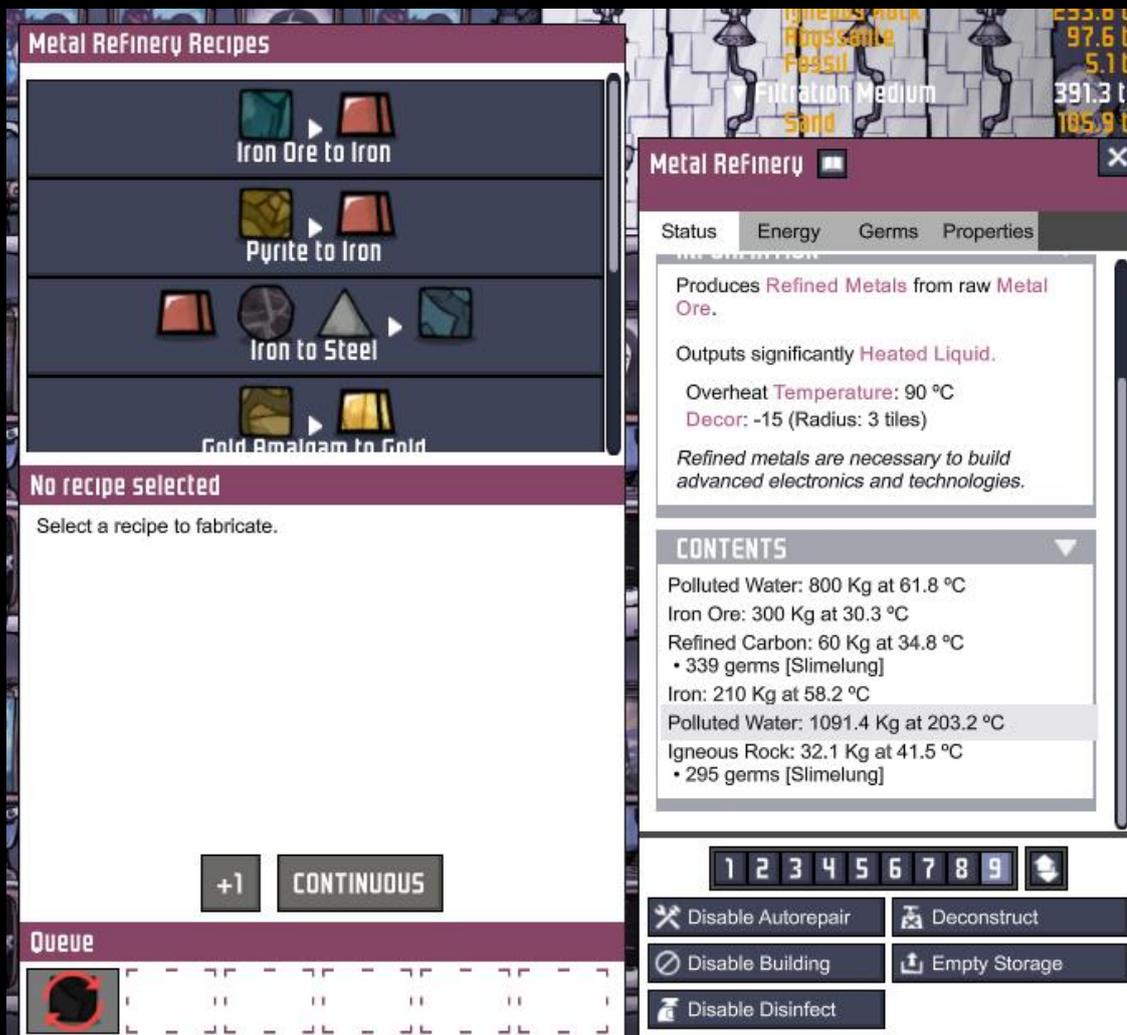
### **Eau polluée (avant)**

Capacité Thermique Spécifique : 6 J/g/K

### **Eau polluée (maintenant)**

Capacité Thermique Spécifique : 4,179 J/g/K

## ATTENTION : raffinage d'acier



## Notables

### Douches

- Les douches prennent moins de temps.
- Les Duplicants ont désormais besoin d'une douche à chaque fois qu'ils se réveillent et non plus uniquement à l'aube (pour les plannings personnalisés).
- Le fait de prendre une douche ajoute un bonus de moral.

### Planning

Amélioration de l'interface :

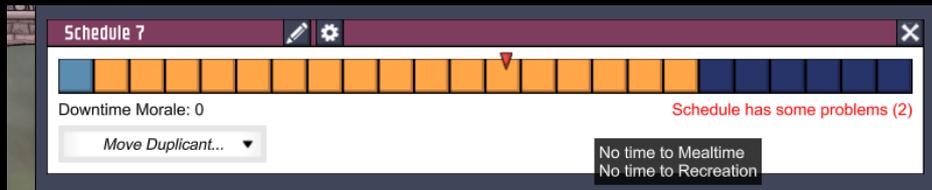
- Ajout d'une flèche rouge dynamique qui indique la période précise de la journée ou de la nuit.



- Indication du gain de moral en fonction du temps de pause octroyé (jusqu'à +5).

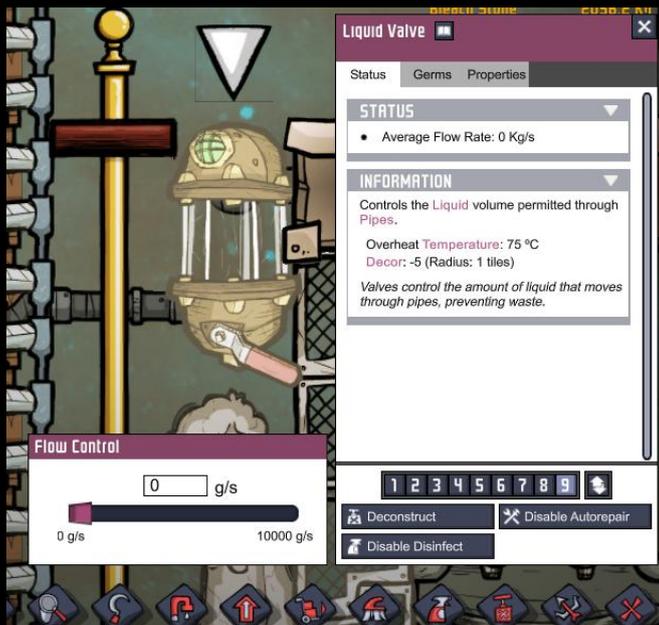


- Menu déroulant pour déplacer plus facilement les Duplicants (*Move Duplicant...*).
- Ajout d'alertes en cas de grosse incohérence dans le planning.



## Valves

Les valves sont désormais priorisables (ndlr : enfin !).



## Plaque de jointure électrique

Il n'est plus possible de chevaucher un pont et une plaque de jointure électrique.



## Codex

Quand vous inspectez un élément, la fenêtre comporte un bouton vous permettant d'ouvrir le Codex directement sur l'élément découvert.



Les messages du tutoriel ont été ajoutés au Codex.

## Médicaments

### Placebo

Les Duplicants prennent correctement leur placebo avant d'aller sur le lit de soin médical.

La durée d'effet des placebos a été augmentée d'un demi cycle.

## Plantes

Les plantes arrêtent leur croissance durant la nuit.

## Divers

### Duplicants

Les Duplicants noctambules obtiennent leur bonus correctement.

Ajout de nouvelles animations pour permettre aux Duplicants de mieux s'exprimer.

Les maladies guérissent beaucoup plus vite avec le paramètre « Immunité Forte » et beaucoup plus lentement avec « Immunité Compromise ».

La consommation en calorie des Duplicants est désormais réglable.

Les sujets de conversation ne sont plus viraux.

Les Duplicants peuvent désormais discuter de leur rôle et métier.

Ajouts d'une multitudes d'effets sonores (créatures et Duplicants).

En cas d'alerte rouge, les Duplicants interviennent même s'ils étaient en train de dormir.

Les Duplicants ne se demandent plus si c'est la nuit quand ils choisissent de se réveiller.

## Plantes

Correction d'un bug qui empêchait les plantes de réagir aux variations thermiques.

Désormais les plantes meurent si elles sont exposées à des températures de +/- 50°C après être en état « fané ».

## Créatures

Les Dreckos mangent désormais les plantes fanées.

Les Lucioles peuvent désormais manger leur propre œufs y compris d'autres espèces.

Les Morbs ne produisent plus d'oxygène pollué si la pression atmosphérique est trop importante et ce quel que soit le gaz.

Les Slicksters ne jouent plus le son « en vol stationnaire » quand il nage.

## Autres

Les gaz absorbent moins la lumière.

Le verre a une nouvelle apparence.

Le ramasseur automatique n'étend plus sa zone d'effet au-delà d'une vitre.

Correction d'un bug qui empêchait les ingénieurs, les architectes et les livreurs en exosuits d'avoir les améliorations liés à leur métier.

Le purificateur d'air n'émet plus d'argile et d'oxygène sur le carreau sous lui si ce dernier est solide.

Correction du lien vers le Codex pour la chlorure liquide qui ne mène plus à la page de la chlorure solide.

Les bâtiments uniquement constructibles par un certain corps de métier afficheront une icône dédiée.