Il s'agit d'une mise à jour rapide permettant de corriger certains problèmes découverts après la sortie de la *Juggernaut Edition*. La prochaine mise à jour complète sera disponible en avril !

### **Gameplay**

* Les personnages dont l'endurance maximum tombe à zéro n'agissent plus comme si leur endurance était pleine.
* Lors des baisses de performances, les personnages ne saccadent plus lorsqu'ils bougent de gauche à droite.

### **Paramètres**

* Nous avons corrigé un problème selon lequel les joueurs qui possèdent déjà *State of Decay* avaient leur Lampe torche et S'accroupir tous deux liés par erreur au clic du stick analogique gauche de la manette.
	+ Si vous n'avez pas corrigé la commande vous-même ou si vous ne les avez pas réinitialisées, cette mise à jour devrait régler le problème.
* Nous avons permis d'associer manuellement Interagir et Coup final rapide au même bouton. Auparavant, ce n'était possible qu'en réinitialisant toutes les commandes.
* Nous avons ajouté la compatibilité avec les écrans larges aux résolutions 21:9 dans le menu déroulant des paramètres vidéo.

### **Missions**

* Vivre dans la Caserne de pompiers de Prescott ne vous empêche plus de remplir les conditions d'héritage du seigneur de guerre pour construire un gymnase d'entraînement.
* L'atelier intégré dans la Caserne de pompiers de Prescott peut maintenant être utilisé pour remplir les conditions de fabrication de l'héritage du constructeur.

### **Prestige**

* *Daybreak* ne plafonne plus vos points de prestige à 9 999 par inadvertance.

### **Technique**

* Nous avons corrigé certains temps de chargement excessifs que subissaient parfois certains ordinateurs plus puissants.
* Nous avons également corrigé un problème qui pouvait amener le jeu à planter lors de l'accès à la réserve d'héritage depuis le menu principal.
* Enfin, nous avons corrigé une erreur qui pouvait se produire lors de la sortie du menu multijoueur dans la version Steam du jeu.

### **Autres changements**

* Nous avons corrigé un ensemble de problèmes audio mineurs, y compris la longueur de la musique dans les crédits mis à jour.
* Nous avons également veillé à ce que les personnes ayant rejoint l'équipe récemment figurent dans les crédits de la *Juggernaut Edition*.