

[Note du traducteur : ceci est une traduction libre en français du FFF posté sur le forum officiel]

## Friday Facts #268 – le Biter Moderne

**Par Albert et Ernestas :**

Outre les légumes et les plantes, les Biters constituent la principale population à la surface de la planète Factorio. Ce sont les gens du pays et, d'une manière ou d'une autre, d'un point de vue tordu, ils peuvent même être considérés comme des méchants. Plus maintenant. La magie de la haute résolution nous donne l'occasion d'aller plus loin dans leur conceptualisation et nous avons ajouté un nouvel ingrédient à leur formulation: miiii,,gnon.

Ernestas et moi-même travaillons depuis deux semaines à la nouvelle version de Biters. Ensemble, nous avons travaillé au développement du concept et des idées qui sont derrière, tandis qu'Ernestas s'occupait du reste: modeler, texturer, ombrer, gréer, écosser, animer, rendre, post-traitement et être patient avec moi et mes constants commentaires et changements.

Mignonne est la façon dont nous les aimons, nous voulons que vous vous sentiez désolé de la planification des massacres massifs de Biters. En fait, nous souhaitons que vous ressentiez de la pitié envers eux, en particulier lorsque vous les tuez et que vous détruisez leur habitat à une échelle industrielle. Mais nous souhaitons également que vous en soyez dégoûtés, car ils vous sont étrangers et qu'ils ont besoin d'examiner la partie. L'équation est donc assez compliquée.



En gros, après l'expérience du jeu avec la version classique, nous avons appris quels aspects des Biters sont bien et comment améliorer les éléments qui ne le sont pas. Nous avons donc décidé d'allonger leurs jambes et d'accentuer leurs yeux afin de fournir cette sensation plus insectoïde. De plus, leur nouveau design est optimisé pour leurs attaques, ils ont 2 pattes avant plus fortes pour la destruction, 4 pattes arrières pour pouvoir courir et se tenir debout pendant l'attaque, et des mandibules articulées plus fortes pour mâcher vos usines.



[\[lien animé ici\]](#)

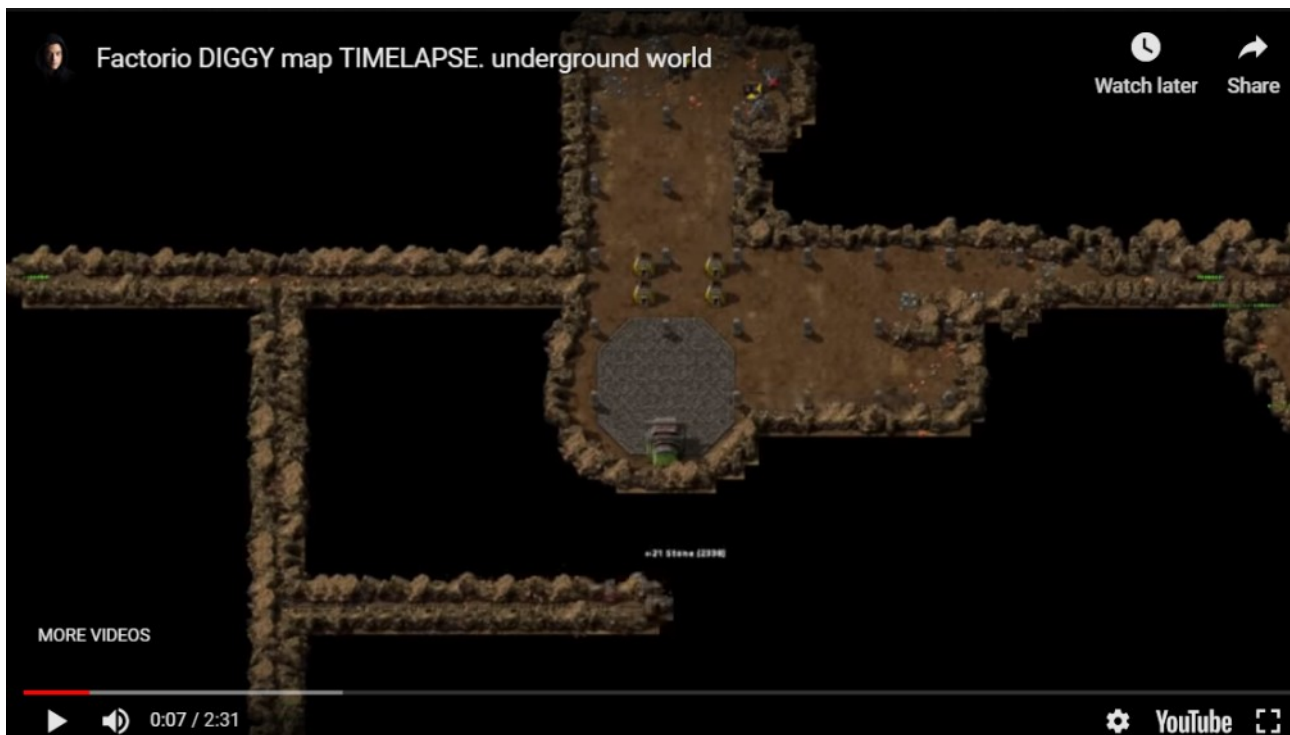
Dans ces animations, nous pouvons pleinement voir le potentiel de dégoût, la façon dont ils bougent maintenant est plus semblable à un insecte, semblable à un cafard (beaucoup de gens sont dégoûtés par les cafards), et nous avons également équilibré la boucle d'animation avec leur vitesse dans le jeu, alors ils ne devraient pas glisser.

N'oubliez pas qu'il s'agit toujours d'un travail en cours et que nous avons quelques modifications supplémentaires à faire et des animations supplémentaires à effectuer, comme leur attaque et leur mort. Nous travaillons également sur leur conception sonore et, à part cela, nous pourrions avoir quelques autres surprises à rendre rendre leur mort encore plus gratifiant à regarder.

#### **La communauté sous les projecteurs (Klonan) :**

Redmew est une communauté multijoueur qui a travaillé sur des scénarios vraiment intéressants. La carte Diggy a particulièrement attiré notre attention.

Dans ce scénario, le joueur commence sous terre, avec seulement une pioche, des murs et un marché pour acheter des objets. Les murs maintiennent le plafond de la carte et si vous ne supportez pas la base pendant que vous déterrez plus de zones d'usine, vous risquez un effondrement.



[\[lien vers la vidéo ici\]](#)

Redmew héberge également d'autres serveurs multijoueurs personnalisés, tels qu'un scénario de bataille PvP Biter, et des serveurs avec des cartes personnalisées. Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez consulter leurs [Discord](#) et [Github](#). Vous pouvez trouver les serveurs de jeux en recherchant "Redmew" sur le serveur correspondant.

Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre [forum](#).