



## Friday Facts #282 - 0.17 in sight

kovarex, TOGos, Ernestas, Albert

2019-02-15

### Le plan de sortie (kovarex)

Cette semaine était le temps de clore et de terminer toutes les choses qui passeront à 0.17.0.

Tout ce que nous avons prévu à l'origine de faire n'était pas tout à fait fait (surprise), mais nous venons de laisser des éléments non essentiels pour plus tard afin de ne pas différer la sortie. Le plan est que la semaine prochaine sera consacrée aux tests de jeu et aux corrections de bugs au bureau. Beaucoup de gens diraient que nous pourrions simplement publier immédiatement et laisser les joueurs trouver les bogues pour nous, mais nous voulons résoudre les problèmes les plus évidents en interne pour éviter trop de rapports de bogues en double et de chaos après la publication. En outre, certains bogues potentiels, tels que les corruptions de sauvegarde, sont beaucoup plus faciles à traiter en interne.

Si le test de jeu se déroule bien, nous vous le ferons savoir vendredi prochain et, le cas échéant, nous aurons pour objectif de publier durant la semaine du 25 février.

### Le plan après la sortie

Étant donné que nous aimerions faire beaucoup de choses avant de pouvoir dire que la 0,17 est assez bonne, nous allons simplement insérer de nouvelles choses dans les versions 0.17 au fil du temps. Même si la 0,17 devenait stable dans un délai raisonnable, nous continuerions de pousser les choses plus loin. Nous pouvons toujours créer des numéros de versions expérimentales / stables à l'intérieur de la 0.17. La plupart des choses ne devraient pas être assez importantes pour rendre le jeu généralement instable. J'ai entendu d'innombrables fois une proposition de faire de petites publications fréquentes de ce que nous avons ajouté, ce sera probablement la réalité après la 0,17 pendant un certain temps.

Les plus petites versions contiendront principalement :

- Aspect final et comportement des nouveaux écrans de la GUI au fur et à mesure de leur finition.
- Nouveaux graphiques.
- Nouveaux sons et réglages du système sonore.
- Mini ajouts et ajustements de tutoriels.

Il s'agit en fait d'un changement assez important de nos procédures et nous allons essayer de nombreuses manières d'optimiser l'efficacité de mises à jour de contenu plus petites et plus régulières.

## Les progrès sur la GUI (kovarex)

Plusieurs écrans d'interface graphique sont terminés. D'autres (la plupart d'entre eux) sont juste laissés là comme ils sont dans la 0.16. Ils sont une combinaison des nouveaux styles d'interface graphique et des anciens. Ils ont parfois l'air drôle et déplacé, mais ils doivent être fonctionnels.

Ndt : dû à une contrainte, le tableau doit être consulté sur le [site](#)

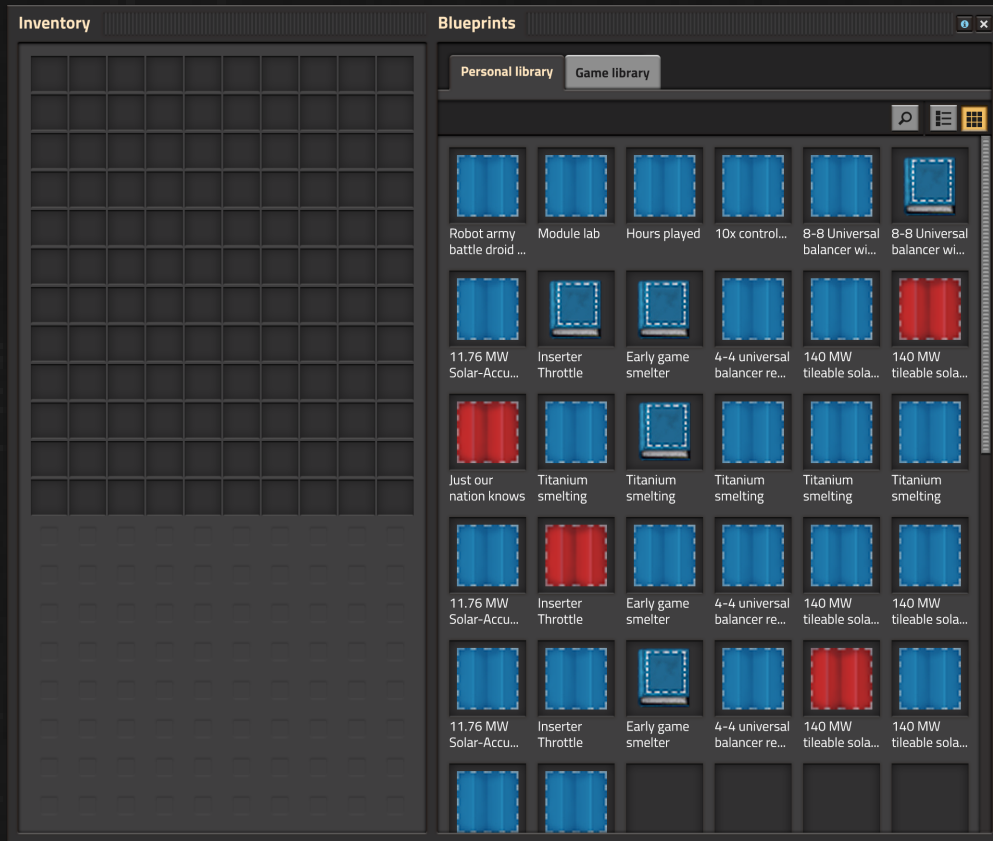
*\*Nouveautés depuis la dernière mise à jour de FFF-277.*

### Bibliothèque des Blueprints

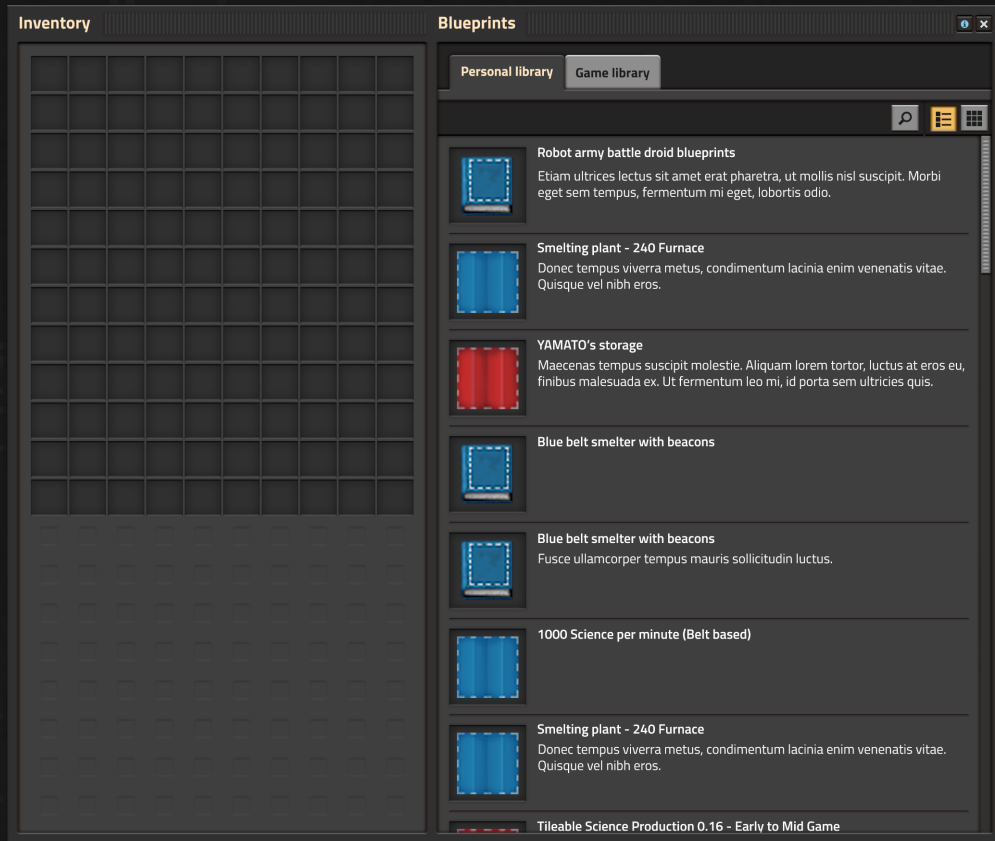
Les modifications apportées à la bibliothèque de plans directeurs ont été divisées en plusieurs étapes. La raison en est qu'il y avait une grande motivation à faire l'intégration avec la bar d'action rapide (version finale introduite dans [FFF-278](#)) à temps pour la 0.17.0, alors que les autres modifications peuvent être effectuées après. Le problème avec la barre rapide est qu'il s'agit d'un changement assez important pour l'un des outils les plus utilisés du jeu. En général, les gens n'aiment pas le changement, même quand c'est pour le meilleur. Pour minimiser la haine du changement, nous devons "le vendre correctement". À ce titre, nous devrions fournir autant d'aspects positifs de la nouvelle barre d'accès au moment de son introduction.

Ainsi, le changement déjà mis en œuvre et qui fonctionne pour 0.17 est la possibilité d'insérer des modèles / livres dans la barre rapide de manière à ce que la barre rapide soit directement liée à la fenêtre de la bibliothèque de plans, de sorte que vous n'avez pas besoin du plan physique. articles dans votre inventaire. L'autre changement est que le fait de choisir un plan dans la bibliothèque de plans, puis d'appuyer sur Q, le rejettera simplement au lieu de le placer en mode silencieux dans votre inventaire. Cela fonctionne comme le presse-papiers décrit dans [FFF-255](#) . Vous pouvez toujours explicitement insérer le plan de la bibliothèque dans un emplacement d'inventaire, mais si vous le sélectionnez, utilisez-le et appuyez sur Q, il disparaîtra.

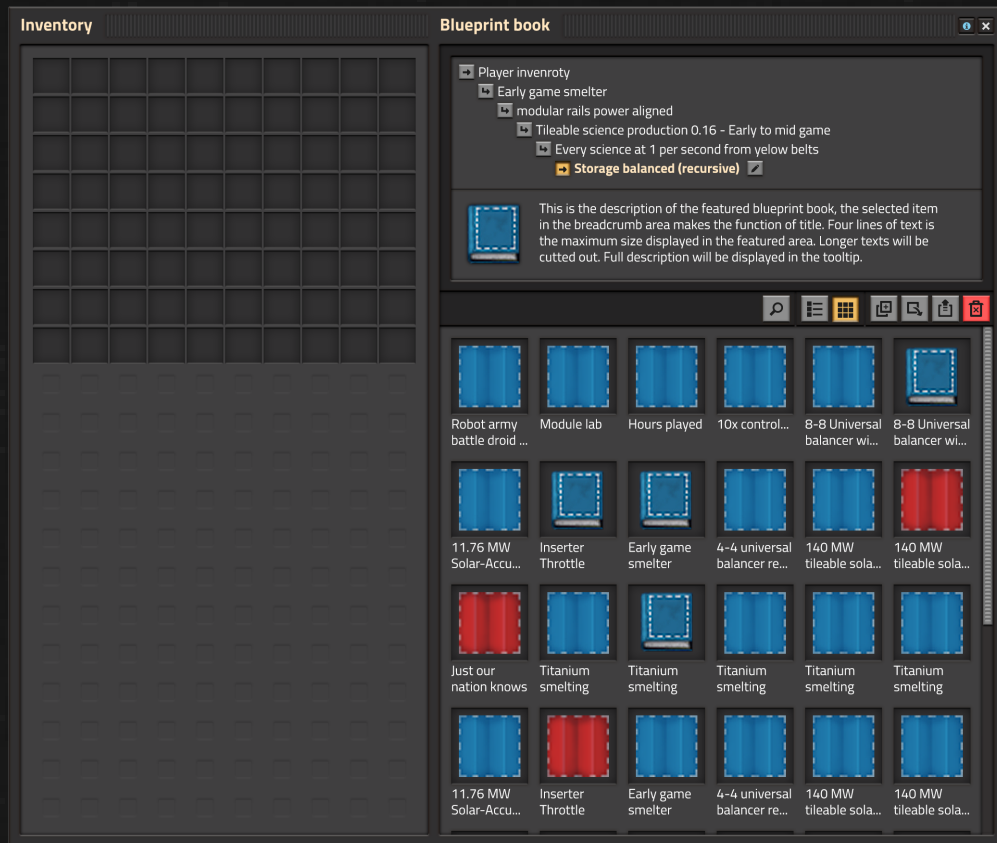
De plus, d'autres modifications relatives à la bibliothèque de plans suivront peu après la version 0.17.0. La première chose est le changement d'apparence de l'interface graphique :



Nous allons également permettre de basculer entre la vue grille et la vue liste. Il fournit principalement un moyen de bien voir les noms plus longs du plan directeur. Nous avons remarqué que les joueurs essaient de mettre une grande quantité d'informations sur un schéma directeur dans son nom. Nous prévoyons donc d'ajouter la possibilité d'écrire une description textuelle du schéma.



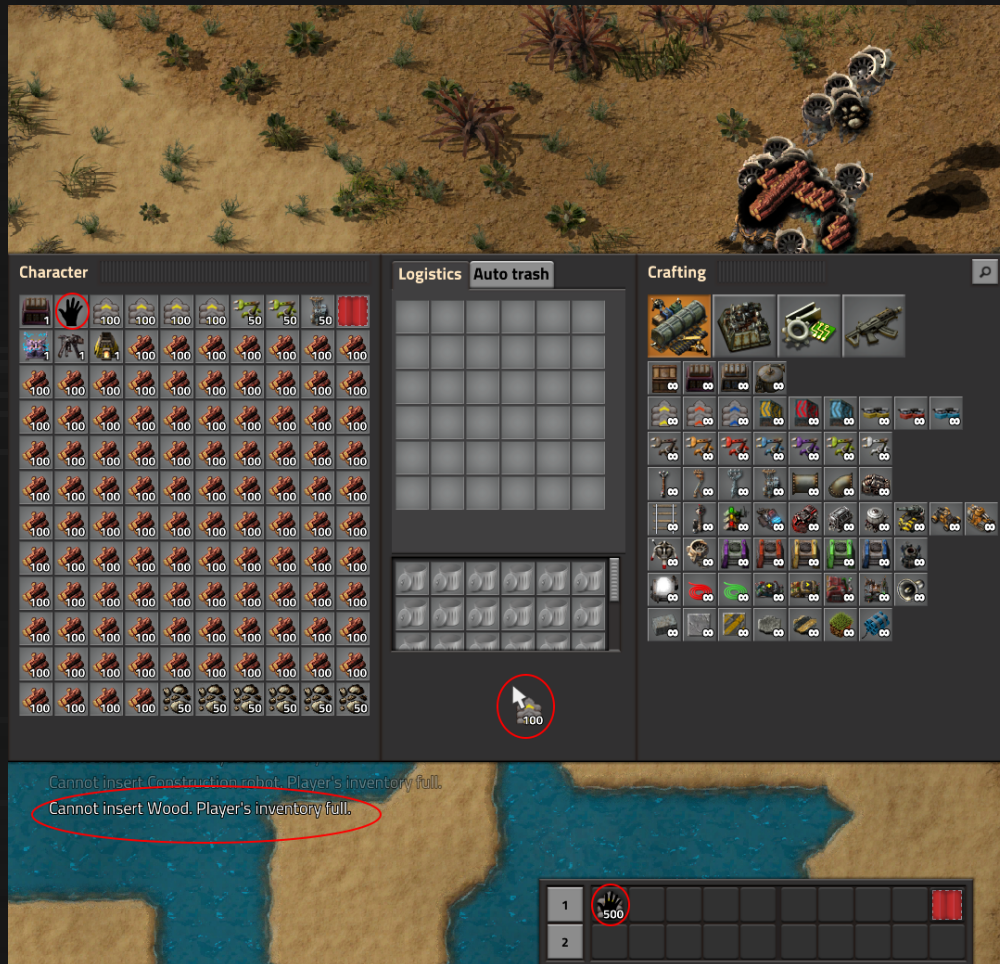
Le dernier grand changement est de permettre de mettre des plans directeurs dans des plans directeurs, permettant ainsi une meilleure organisation. Fondamentalement, comme une structure de répertoire. Chaque fois qu'un Blueprint / livre est ouvert, nous prévoyons d'indiquer son emplacement actuel afin que le joueur sache exactement ce qui se passe.



## La main

Vous est-il déjà arrivé que des robots essayent de mettre des objets dans votre inventaire complet, pendant que vous en choisissez un pour construire quelque chose, et que vous ne puissiez plus le remettre, car les robots logistiques ont juste rempli la dernière case dans votre inventaire par tout ce qu'ils essaient de vous donner ? Le bois issu de l'enlèvement des arbres est la chose la plus fréquente dans mon cas.

C'était ennuyeux de temps en temps à la 0.16, mais avec la nouvelle barre rapide, cela a commencé à se produire encore plus, car maintenant, vous n'avez qu'un inventaire, et aucun emplacement réservé dans la barre rapide. Pour résoudre ce problème, nous venons d'étendre le "principal" de la main. Lorsque vous choisissez quelque chose dans l'inventaire, l'icône représentant une main apparaît dans la fente. Tant que vous maintenez la chose dans votre curseur, la main y reste et empêche d'y insérer d'autres choses. De cette façon, vous devriez toujours pouvoir retourner l'élément sélectionné dans votre inventaire tant que vous ne l'avez pas reçu de source externe, comme un coffre.



La main protège la case de l'inventaire des robots.

## Mises à jour de la génération de terrain (TOGoS)

Tout le monde a des opinions différentes sur ce qui fait un bon monde Factorio. J'ai travaillé sur plusieurs changements pour la 0.17, mais le thème principal a été de rendre l'écran des options du générateur de cartes plus intuitif et plus puissant.

On en a parlé un peu plus tôt, FFF (FFF-258) en ce qui concerne le placement du minerai, mais depuis lors, nous avons trouvé plus de choses à réparer.

## Bases de Biter

Dans la 0.16, le contrôle de la taille des bases plus mordantes n'avait pas beaucoup d'effet. Le contrôle de la fréquence a changé la fréquence, mais cela a également diminué la taille des bases, qui est **était généralement pas ce que les gens voulaient**.

Dans la 0.17 nous avons retravaillé le placement de Biter en utilisant un système similaire à celui avec lequel nous contrôlions le placement des ressources. Les commandes de taille et de fréquence agissent maintenant plus comme le voudraient la plupart des gens, la fréquence augmentant le nombre de bases et la taille modifiant la taille de chaque base.

# Loading Video

*Nouvelle interface utilisateur affichant les effets des contrôles de la base ennemie. En réalité, la pré-visualisation prend quelques secondes pour se régénérer après chaque modification, mais la partie régénération est ignorée dans cette animation pour montrer clairement les effets des contrôles.*

Si vous n'aimez pas le placement relativement uniforme des piqueurs dans le monde entier, il y a des changements sous le capot pour permettre aux moddeurs de faire quelque chose de différent. Le placement est maintenant basé sur **NamedNoiseExpressions** "enemy\_base\_frequency" and "enemy\_base\_radius", which in turn reference "enemy\_base\_intensity". En remplaçant l'un de ceux-ci, un moddeur pourrait facilement créer une carte dans laquelle les morsures ne se trouvent qu'à des altitudes élevées. ou seulement près de l'eau, ou corrélérer le placement de l'ennemi avec celui des ressources, ou toute autre chose cela peut être exprimé en fonction du lieu.

## **Cliffs**

Nous avons ajouté un contrôle de «continuité» pour les falaises. Si vous voulez des labyrinthes de falaises, définissez-le sur une valeur élevée pour réduire le nombre de trous dans les parois des falaises. Ou vous pouvez le réduire pour faire des falaises très rares ou être complètement absentes.

# Loading Video

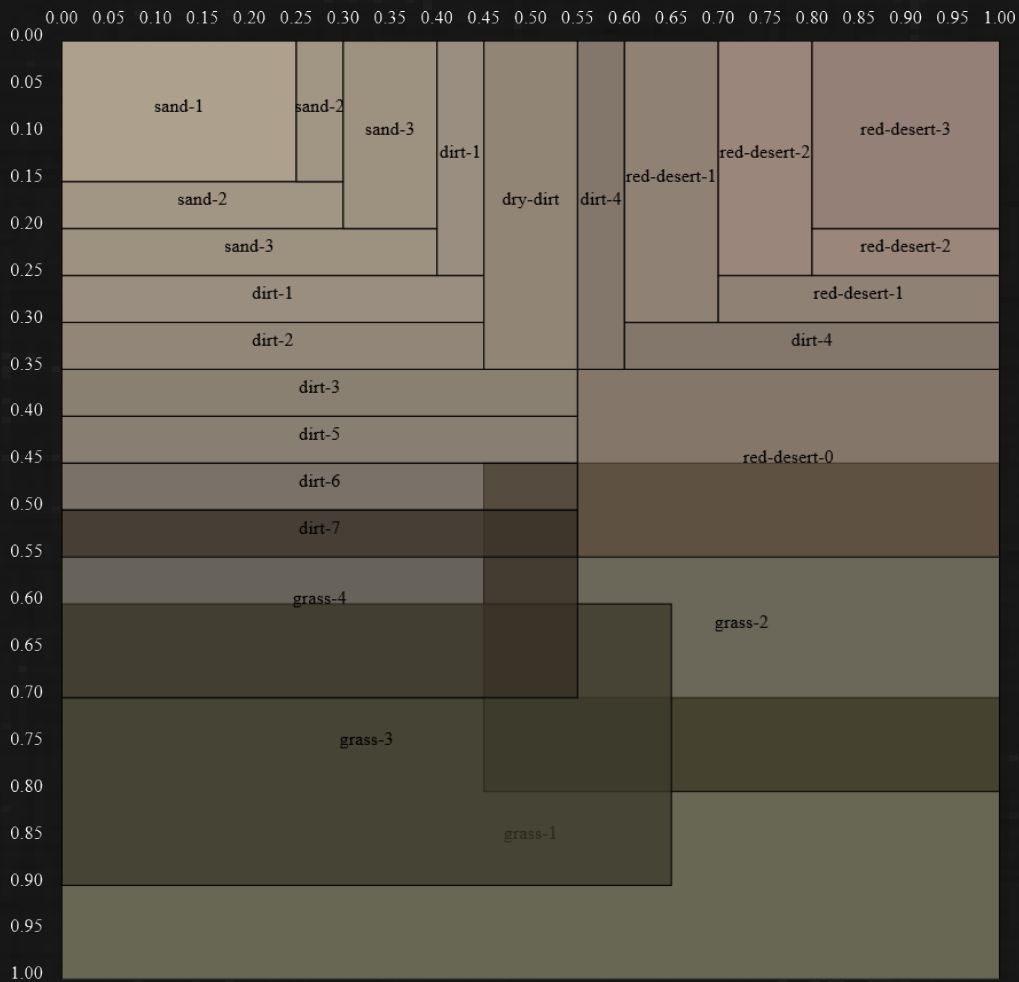
*Modification de la fréquence et de la continuité de la falaise. Depuis les falaises sont basées sur l'altitude, vous devrez augmenter la fréquence si vous voulez beaucoup de couches même près du lac de départ.*

## **Débogage des biômes**

Le placement des tuiles est basé sur une plage d'humidité et de valeurs 'aux' (humidité et propriétés auxiliaires variant selon les endroits du monde) qui conviennent à chaque type de tuile. Par exemple : l'herbe n'est placée que dans endroits relativement humides et désertiques (à ne pas confondre avec le vieux sable plat) ne se place que là où 'aux' est haut. Nous avons commencé à appeler ces «contraintes», parce que quand vous tracez le gazon de chaque tuile sur une carte d'humidité et 'aux', ils sont représentés sous forme de rectangles.

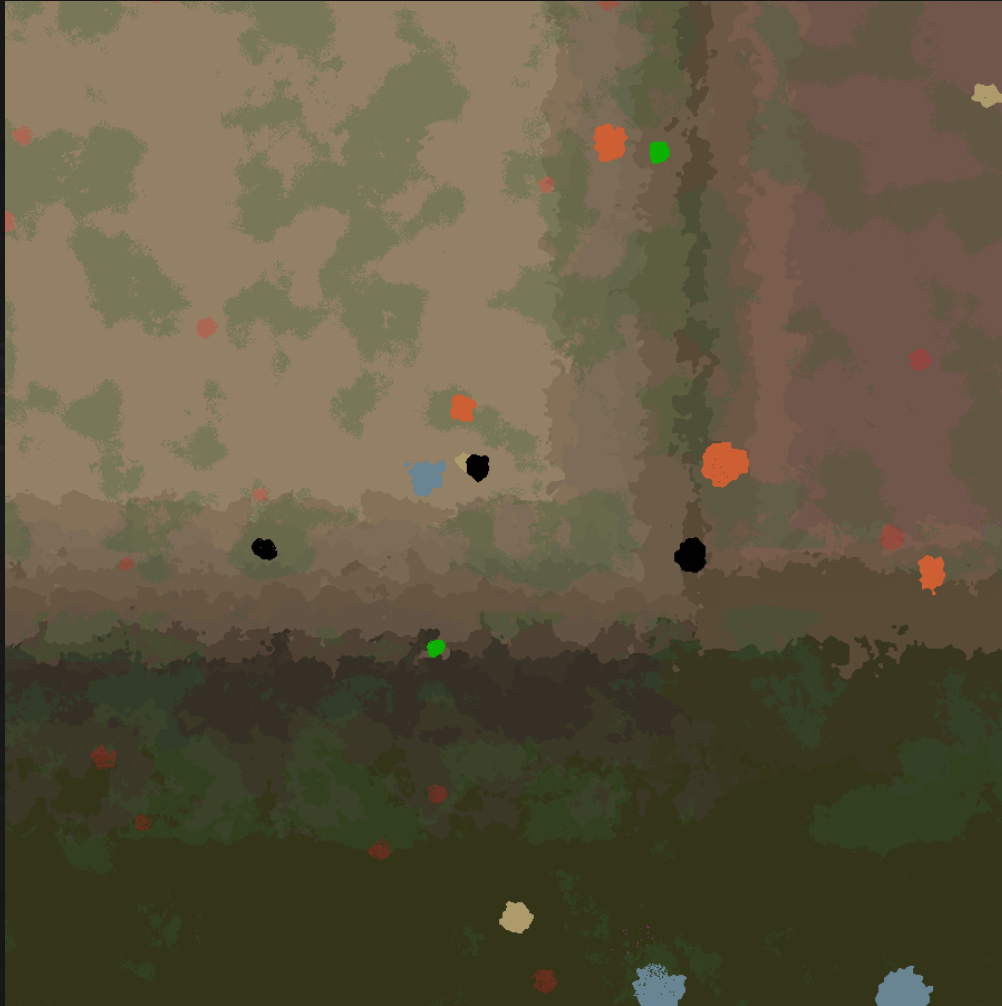
Il est difficile de donner un sens aux rectangles en regardant simplement le code de placement automatique. pour chaque tuile, j'ai donc écrit un script pour les tracer. Cela nous a permis de nous assurer que ils étaient disposés comme nous le souhaitions, sans espace entre eux, et avec chevauchement dans certains cas.





*Rectangles.*

Avoir le diagramme d'humidité-'aux'-tuiles, c'est bien, mais ça ne raconte pas toute l'histoire, puisque la disposition des tuiles dépend également d'une couche de bruit spécifique à chaque type de tuile, et pourraient également être influencés par les commandes de placement automatique ajustables par l'utilisateur (par exemple, en soulevant le curseur d'herbe). Donc, pour nous aider davantage à visualiser comment l'humidité, le bruit spécifique aux tuiles et les contrôles de l'auto-placement ont travaillé ensemble pour déterminer les tuiles sur la carte, il y a quelques alternateurs d'humidité et d'auxiliaires alternatifs qui les font simplement varier linéairement nord-sud et ouest-est, respectivement.



*Utilisation des générateurs Debug-Humidité et Debug-Aux pour générer respectivement l'humidité et les auxiliaires.*

Cette carte nous a permis de réaliser que, plutôt que d'avoir des contrôles pour chaque type de tuile, il était plus logique de simplement contrôler de l'humidité et de l'auxiliaire (appelé «type de terrain» dans l'interface graphique), car 'aux' ne veut rien dire).

# Loading Video

*Faites glisser les curseurs d'humidité et de polarisation auxiliaire pour rendre le monde plus ou moins herbeux ou rouge.*

Un de mes projets secondaires a été de mettre les contrôles dans l'interface graphique du générateur de cartes afin que nous puissions sélectionner des générateurs pour différentes propriétés de tuile (température, aux, humidité, élévation, etc.) à temps de création de carte sans avoir nécessairement besoin d'impliquer des mods. Cela était utile pour déboguer les rectangles du biome, mais mon arrière-plan le motif était, du moins dans les cas où il y avait plusieurs options, montrer les informations du générateur aux joueurs. Quelques raisons pour cela :

- Il était déjà possible pour les mods de remplacer les générateurs de propriétés de tuiles via des pré-réglages, mais nous n'avions pas d'espace pour afficher cette information dans l'interface utilisateur. Donc, passer d'un pré-réglage à un autre pourrait changer les variables cachées de manière non évidente et conduire à beaucoup de confusion.
- Je rêvais d'embarquer des générateurs d'altitude alternative dans le jeu de base.

## Placement de l'eau

Pour la 0.16, j'ai **tenté de rendre la forme des continents plus intéressante** .Certaines personnes **ont vraiment aimé** le **nouveau terrain** , ou du moins **réussi à trouver des paramètres qui ont fait le travail** pour eux. D'autres ont appelé cela "un désordre marécageux". Un refrain commun était que le monde était plus amusant à explorer en 0.12 jours.

Donc, en 0,17, nous restaurons la **default** génération d'altitude qui est similaire à celle utilisé par 0,12. Ce qui signifie de grands lacs parfois connectés.

Le contrôle de la «fréquence» de l'eau déroutait beaucoup de gens, y compris moi-même. Il pourrait être interprété comme "combien d'eau", lorsque l'effet réel était inversement échelonné les étendues d'eau et les continents, de sorte que plus la fréquence de l'eau est élevée, plus les eaux sont petites. Ainsi, pour la 0,17, les curseurs "fréquence" et "taille" de l'eau sont remplacés par "échelle" et "couverture", qui font la même chose, mais d'une manière plus évidente, espérons-le. Une plus grande échelle signifie de plus grandes caractéristiques terrestres, alors qu'une plus grande couverture signifie une plus grande partie de la carte recouverte d'eau.

## **Nouveaux types de cartes**

Afin de garantir une zone de départ décente, le générateur d'altitude fait toujours un plateau là-bas (de sorte que vous ne frayerez jamais au milieu de l'océan), et un lac (donc vous pouvez faire fonctionner une centrale électrique). En fonction de ce qui se passe en dehors de ce plateau, cela aboutissait parfois à un anneau circulaire de falaises autour du point de départ, qui semblait très artificiel, et nous voulions réduire cet effet.

En essayant de résoudre ce problème, j'ai créé un autre générateur personnalisé à des fins de débogage. Celui-ci a simplement généré ce plateau de départ dans un océan sans fin. Je ne me souviens pas vraiment en quoi cela a été utile pour le débogage, mais à un moment donné, j'ai demandé à Twinsen de l'examiner et d'illustrer les mécanismes de création de la zone de départ.

Le reste de l'équipe a tellement aimé ce paramètre que nous en avons fait une option pouvant être sélectionnée par le joueur. Donc, en 0,17, vous aurez à choisir entre le type de carte 'Normal', qui ressemble à celle de 0,12, et 'Island', qui vous donne une seule île de grande taille au point de départ. Un curseur vous permet de modifier la taille de la ou des îles.



Les cartes avec plusieurs points de départ auront plusieurs îles.



## ÎLES PVP!

Et en parlant de curseurs d'échelle, nous étendons leur plage de *pm* à un facteur 2 (les anciens paramètres "très faible" à "très élevé") à *pm* un facteur de 6 (indiqué par "17 %" à "600 %"). Auparavant, les valeurs étaient stockées en interne en tant qu'une des 5 options discrètes, mais comme les récents changements de génération de terrain ont rendu les multiplicateurs numériques plus significatifs dans la plupart des contextes (par exemple, le nombre de zones minéralisées est directement proportionnel à la valeur du curseur "fréquence", plutôt que d'y être vaguement lié), nous passons à les stocker sous forme de nombres. Cela a pour effet secondaire que si cela ne vous dérange pas **d'éditer du JSON**, vous pourrez créer des cartes avec des valeurs hors de la plage fournie par les curseurs de l'interface graphique.

Les mods pourront également ajouter leurs propres "types de carte" à la liste déroulante. Si vous avez vraiment aimé la forme des masses de terres en 0.16 et souhaitez continuer à créer de nouvelles cartes, merci de nous le faire savoir sur le forum.

## Accumulateurs Haute-rés (Ernestas, Albert)

# Loading Video

La conception de l'accumulateur a toujours été bonne. Les 4 cylindres très visibles, qui ressemblent à des batteries géantes, aux pôles Tesla et aux faisceaux électriques, ont parfaitement retranscrit sa fonction en termes de style et de lisibilité. C'est pourquoi, lors de la conversion haute résolution, nous avons veillé à ce que cette entité reste telle quelle.

La seule chose qui était un peu dérangement (pour certains), ce sont les pôles qui se croisent lorsque plusieurs accumulateurs sont placés dans une rangée. Nous avons donc décidé de le réparer (ou le casser). Le reste du travail rendait l'entité compatible pour l'aspect réel du jeu. Mais par essence, les accumulateurs sont toujours les mêmes.



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