

FACTORI

Friday Facts #316 - Outils Lua pour l'éditeur de carte & Biters sans collisions

wheybags, Twinsen, Abregado, Klonan

2019-10-11

Outils Lua pour l'éditeur de carte

Au cours des dernières semaines, nous avons vraiment accéléré notre travail sur la campagne. Nous avons beaucoup progressé avec les scripts et la conception physique du niveau. L'un des problèmes auquel nous nous sommes souvent heurtés est qu'il est souvent nécessaire d'apporter des modifications personnalisées à la carte, ce qui est assez fastidieux, mais pas assez commun pour ajouter un nouvel outil à l'éditeur de cartes. Par exemple, quelque chose comme "désactiver tous les nids de cette région".

Ce genre de problème est facilement résolu avec un peu de code Lua personnalisé, mais obtenir la spécification de la zone que nous voulons modifier en Lua est un processus pénible consistant à noter et à taper les coordonnées de lieu. Il est également facile de perdre la trace de ces extraits Lua car il n'existe aucun lieu propice pour les sauvegarder.

Pour résoudre ce problème, nous avons décidé d'ajouter un outil d'extrait de code Lua à l'éditeur de carte. Cet outil vous permettra de faire glisser votre curseur sur une zone, puis d'exécuter votre code Lua personnalisé sur cette zone. Les extraits sont nommés et enregistrés dans votre *player-data.json*, vous pouvez donc les conserver pour plus tard.



[cliquer ici pour voir](#)

Actuellement, il ne semble pas y avoir une très grande passion pour les cartes / scénarios personnalisés créés par la communauté avec des cartes personnalisées, et nous espérons que l'exemple de la campagne une fois publié, ainsi que l'éditeur très amélioré que nous avons dans la version 0.17, encouragez plus de gens à tenter le coup.

Apple signe des ennuis

Comme certains d'entre vous l'ont peut-être entendu, Apple introduit un nouveau système appelé "notarisation" dans ses applications MacOS. Il s'agit d'un système dans lequel vous signez vos packages et les téléchargez sur Apple pour qu'ils puissent exécuter quelque chose qui ressemble à une analyse antivirus et les marquer comme approuvés. À compter de la nouvelle version MacOS Catalina, cela sera obligatoire. Nos amis de Valve ont eu la gentillesse de nous envoyer un avertissement avec des [informations](#) sur le processus. Jusqu'à présent, nos fichiers binaires MacOS n'étaient même pas signés. C'était donc le bon moment pour passer à ce sujet. Pour être clair, vous pouvez lancer des binaires Factorio non signés sur MacOS, mais vous devez modifier vos paramètres de sécurité pour le faire (ou du moins je le pensais).

Pour tester, j'ai saisi l'application .app de 0.17.69, j'ai signé, j'ai authentifié sur le serveur de notarisation de Apple et j'ai réussi (tout) le processus de notarisation. Je l'ai ensuite copiée sur une installation complètement nouvelle de MacOS Catalina par défaut, avec les paramètres par défaut, puis double-cliquez dessus. Problème résolu, non ? Après cela, j'ai décidé de faire un test de bon sens et de copier le binaire complètement non signé du 0.17.68, qui fonctionnait parfaitement, sans aucun message de sécurité.

Donc, à ce stade, il semble que nous n'ayons pas vraiment de moyen de tester ce processus. Tout ce que nous pouvons faire est donc d'organiser les choses correctement, au mieux de nos capacités, et de voir si cela fonctionne pour les gens. La prochaine version de Factorio devrait inclure les fichiers binaires macOS signés et notariés. Si quelqu'un a un problème avec l'avertissement de sécurité 0.17.70 sous macOS, veuillez nous en informer. Tout ce processus a été plutôt lent et pénible (le simple fait de faire fonctionner l'outil notarié était un peu une saga en soi) et n'inspire pas beaucoup de confiance dans l'écosystème des développeurs d'Apple. Si quelqu'un d'Apple lit ceci, veuillez , améliorez ce processus.

Aussi, pour le faire savoir à nouveau, nous sommes toujours à la recherche d'un développeur macOS pour rejoindre notre équipe. Si vous êtes intéressé ou si vous connaissez quelqu'un qui le souhaite, veuillez consulter la [liste](#) des postes vacants.

Biters sans collisions

Depuis longtemps, nous améliorons le chemin des Biters, avec de nombreux changements et ajustements itératifs. Cependant, nous avons longtemps eu un problème au moment où un groupe de Biters a rencontré la base de joueurs. Je suis sûr que la scène ci-dessous est familière à tous les joueurs de Factorio :



[cliquer ici pour voir](#)



[cliquer ici pour voir](#)

Cette danse nuptiale ou quoi que ce soit d'autre a longtemps été une épine de notre côté. La raison derrière cela est assez logique. En se déplaçant, les Biters sont dans un groupe et tout se passe bien. Cependant, lorsqu'ils voient un ennemi, ils sont "distraient" et essaient individuellement de l'attaquer. Alors les Biters bougent et deviennent pathétiques en tant qu'individus, les choses commencent à devenir compliquées. Les mordeurs trouvent un chemin, mais il y a un autre Biter dans le chemin, alors il essaie de se déplacer et se retourne, mais il y a des Biters dans le chemin aussi, et chacun de ces Biters essaie la même chose, donc tout va bien est bouché pendant un moment.

La solution que nous avons choisie, ce que certains pourraient considérer comme un «bidouillage», est de ne pas faire entrer les Biters en collision avec d'autres. Dans le moteur, c'était un changement assez simple, et il était déjà possible d'utiliser simplement des mods normaux. Le résultat parle de lui même :

Il existe déjà une certaine logique de "séparation" dans le moteur pour empêcher les Biters de s'approcher trop près les un des autres. Nous finissons donc par avoir le bénéfice de l'absence de collision, sans le problème évident et immédiat de l'amalgame de Biters. Il se peut que certains problèmes plus modestes surgissent avec ce changement, et que quelques ajustements d'équilibre soient apportés, mais nous sommes satisfaits du résultat obtenu jusqu'à présent.

Twinsen va au Poznan Game Arena en Pologne

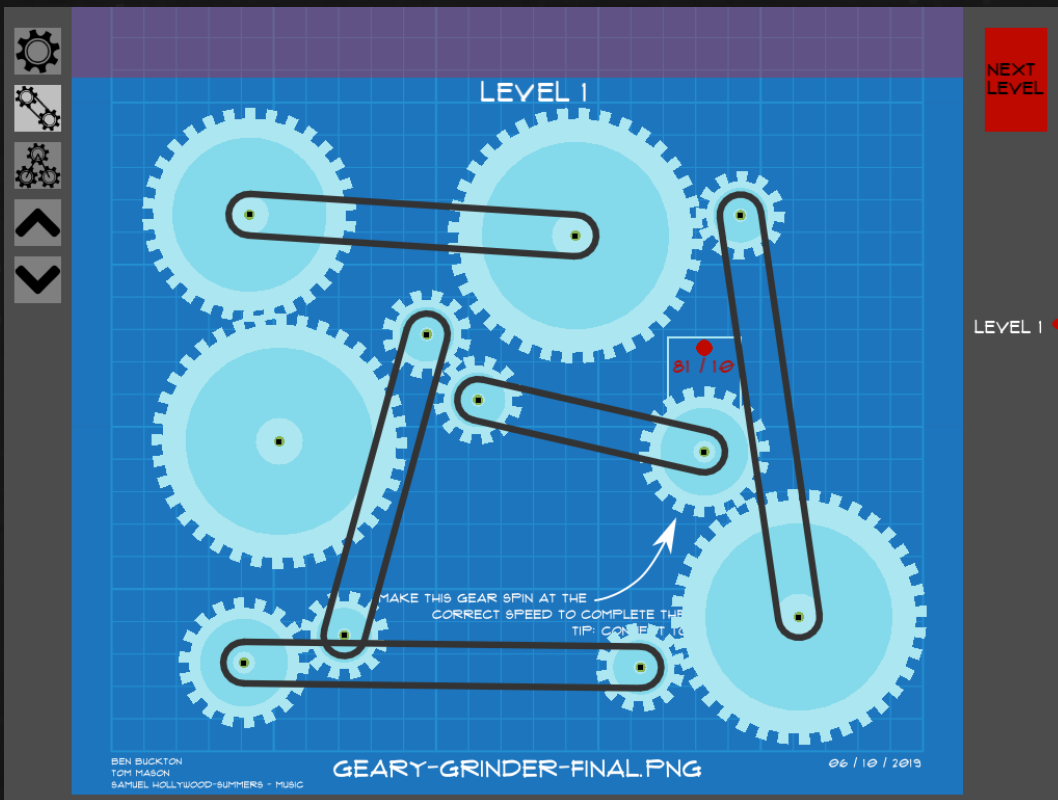
La semaine prochaine, je serai en Pologne pour 3 événements :

- Je serai en visite de l'expo et de l'indie de [Poznan Game Arena](#) (18-20th Oct).
- J'irai aux présentations du [Game Industry Conference](#) (17-20th Oct).
- Je serai présent aux ateliers durant le [Game Design Summit](#) (16-18th Oct).

Si vous êtes dans le coin et que vous voyez un homme avec un sweat à capuche Factorio, ce sera probablement moi. Je suis impatient de rencontrer les autres développeurs ou fans présents.

Entrée du Ludum Dare

Au cours du week-end, deux d'entre nous (wheybags + Abregado) sont entrés dans le jeu [Ludum Dare](#). Un jeu vidéo confus est un événement dans lequel les gens font un jeu aussi complet que possible dans un délai déterminé (dans ce cas, 48 heures). Nous avons fini par créer un jeu de réflexion basé sur Factorio. Vérifiez si vous êtes intéressé.



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