

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°252]

FFF 252 - conception sonore et éditeur de carte

Posté par Val, Albert ,Rseding le 2018-07-20.

Nouveau conception sonore

Val : vous souvenez vous de l'odeur de l'air frais sur la cote ? Pouvez vous décrire, ne foret qui gronde ses arbres après une pluie d'été? Tout ce que vous entendez et voyez va droit dans votre esprit. Tous vos sens sont interconnectés dans nos souvenirs. Quand on ressent au moins l'un d'eux, notre imagination apporte les autres. Parfois , et même souvent, on ne peut voir l'objet, mais on peut l'entendre! Vous ne pouvez pas voir le vent, mais vous le sentez et l'entendez ! l'oiseau chante. Vous ne pouvez pas le voir, caché dans un buisson, mais vous entendez un magnifique chant et pouvez définir de quelle direction il provient.

La foret, la mer, le désert...Nuit et jour. le clank du chargement d'un canon et ronflement de monstre inaperçu. C'est ce que nous planifions de faire. Mettre ce qui couleurs inaperçues des sons et ajouter quelques émotions de la vie de la planète de Factorio. Même le vide a sa propre voix.

Albert: Comme vous le savez probablement, nous sommes dans une phase de polissage de tous les aspects possibles du jeu.

La semaine dernière, nous avons collaboré avec Val, notre nouveau concepteur sonore, et nous avons passé toute la semaine à définir de nouveaux concepts pour les sons et les effets sonores de l'environnement. Nous travaillions aussi sur le bruit des nids de « **biters** » et du canon d'artillerie. Ceci est certainement un sujet énorme plein de détails qui peuvent vraiment améliorer l'expérience de jeu de **Factorio**. Ici, je peux vous montrer un travail en cours du canon d'artillerie:



Nous devons modifier un peu le comportement de l'entité afin de la rendre plus mécanique, mais dans l'ensemble, les possibilités que le design sonore peut apporter au jeu sont vraiment intéressantes. Comparez le tir simple du canon dans la version actuelle avec cette preuve de concept avec tous ces détails en rotation et en charge. Bien sûr, ce niveau de détail complique un peu le travail, mais je suis convaincu que ça en vaut la peine.

Les géniteurs (clin d'œil à la VF de Killzone 2 où spawner est traduit par « D'œuf ») refait en HR (Albert)

Nous travaillons également en parallèle avec Ernestas, qui améliore le regard des ennemis. À l'heure actuelle, nous pouvons montrer un aperçu des nouveaux géniteurs dans les ressources humaines. En collaboration avec TOGoS, nous travaillons sur une génération de cartes plus spécifique afin d'améliorer la composition des nids. L'intention est de créer une ambiance spéciale pour ces zones qui vous donne l'impression d'être en territoire ennemi.

Tout ici est un travail en cours, voyons comment nous finissons avec tous ces plans. Bientôt, j'aimerais montrer à quoi ressemblent les nids avec les animations, l'ambiance, et tous les mordeurs et les vers.



Personne n'utilise l'éditeur de carte (Rseding)

Factorio a eu un éditeur de cartes depuis les premières étapes du développement. Il a été initialement utilisé pour créer les campagnes et les scénarios actuels, et de temps en temps nous l'utilisons pour aider à diagnostiquer les désynchronisations. Cependant, au fur et à mesure que le développement continuait, l'éditeur de cartes semblait avoir été oublié.

À l'intérieur du moteur Factorio, presque toutes les interfaces / actions du jeu sont associées au joueur qui regarde l'interface graphique et effectue l'action. Cela est logique parce que lorsque le jeu est en cours d'exécution tout est fait par un joueur spécifique, et les interfaces graphiques ont besoin de connaître les choses sur ce joueur. Lorsque les actions sont traitées, le jeu les applique à un joueur spécifique dans le monde, et gère des choses comme la synchronisation multijoueur des actions effectuées par différents joueurs. Dans l'éditeur de cartes, il n'y a pas de "joueur" - il n'y a que l'éditeur - et cela a causé une énorme fracture dans ce que l'éditeur peut faire par rapport au jeu principal.

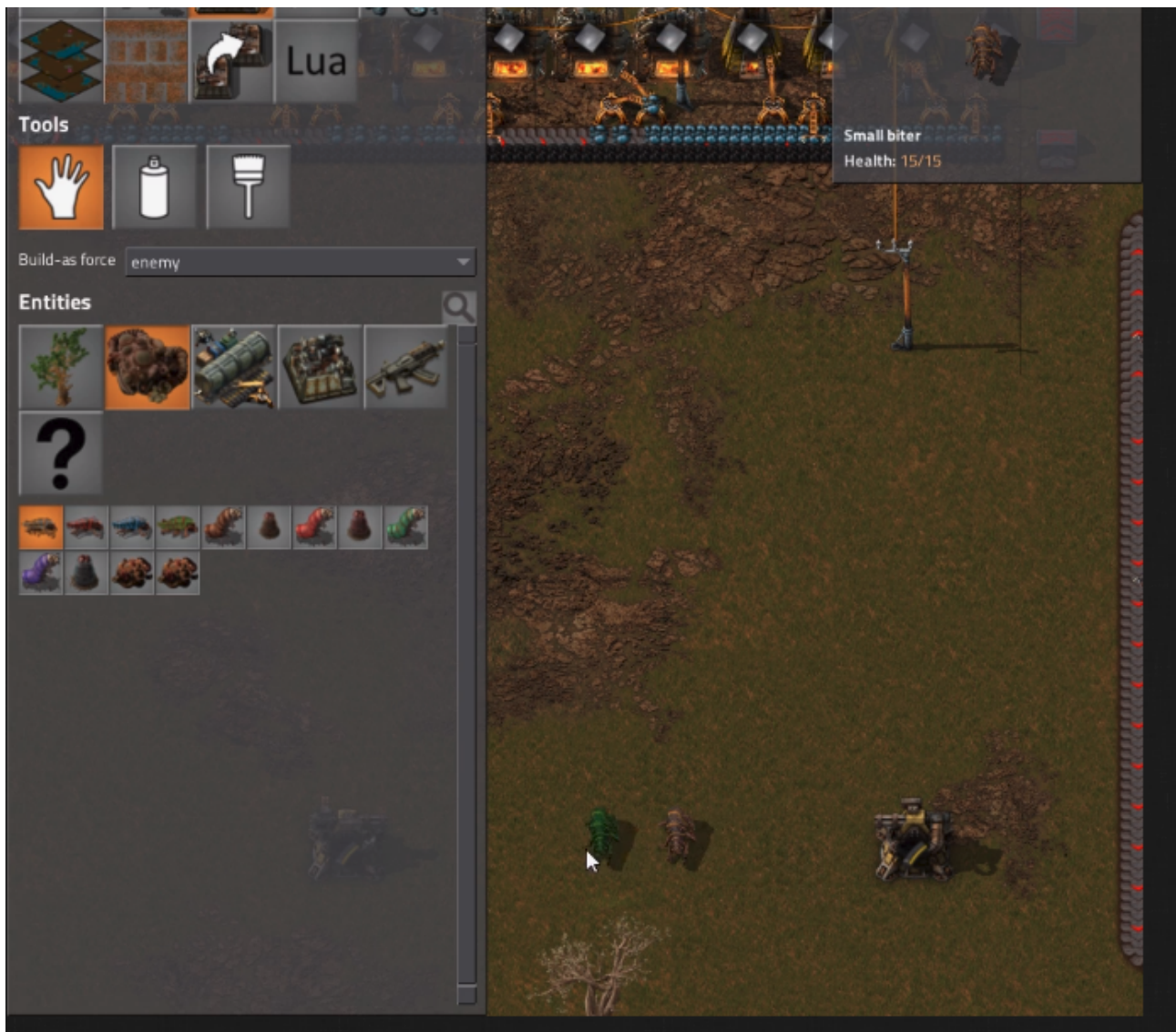
Parce que l'éditeur de cartes n'a pas de «joueur», il ne peut utiliser aucune des logiques de traitement d'action utilisées par le jeu normal et utilise

un grand copier-coller du traitement de l'action et tente de l'appliquer à la carte. . Cela «fonctionne» pour la plupart, mais certaines actions sont intrinsèquement liées à un joueur et ne fonctionnent tout simplement pas dans ce contexte dissocié. Avoir cette division de 'jeu' et 'éditeur' signifie que nous devons écrire deux fois une logique de traitement d'action: une fois pour le jeu, et une fois pour l'éditeur. La plupart des gens ont sauté la deuxième partie et ainsi le rédacteur est tombé derrière. De temps en temps, quelqu'un signalait un problème ou demandait si nous pouvions ajouter de nouvelles fonctionnalités (ou même si cela pouvait simplement faire ce que le jeu normal pouvait faire). La blague interne était toujours "Personne n'utilise l'éditeur de carte" pour expliquer pourquoi il manquait tellement.

Quand 0.17 tâches ont été assignées, le sujet de l'éditeur de cartes a été soulevé et j'ai (Rseding) indiqué que je serais intéressé à travailler dessus. En sachant quels étaient les problèmes et comment je voulais les réparer, j'ai commencé. Plusieurs mois de travail (et plusieurs faux-départs) plus tard, j'ai maintenant un nouvel éditeur de carte à 90%.

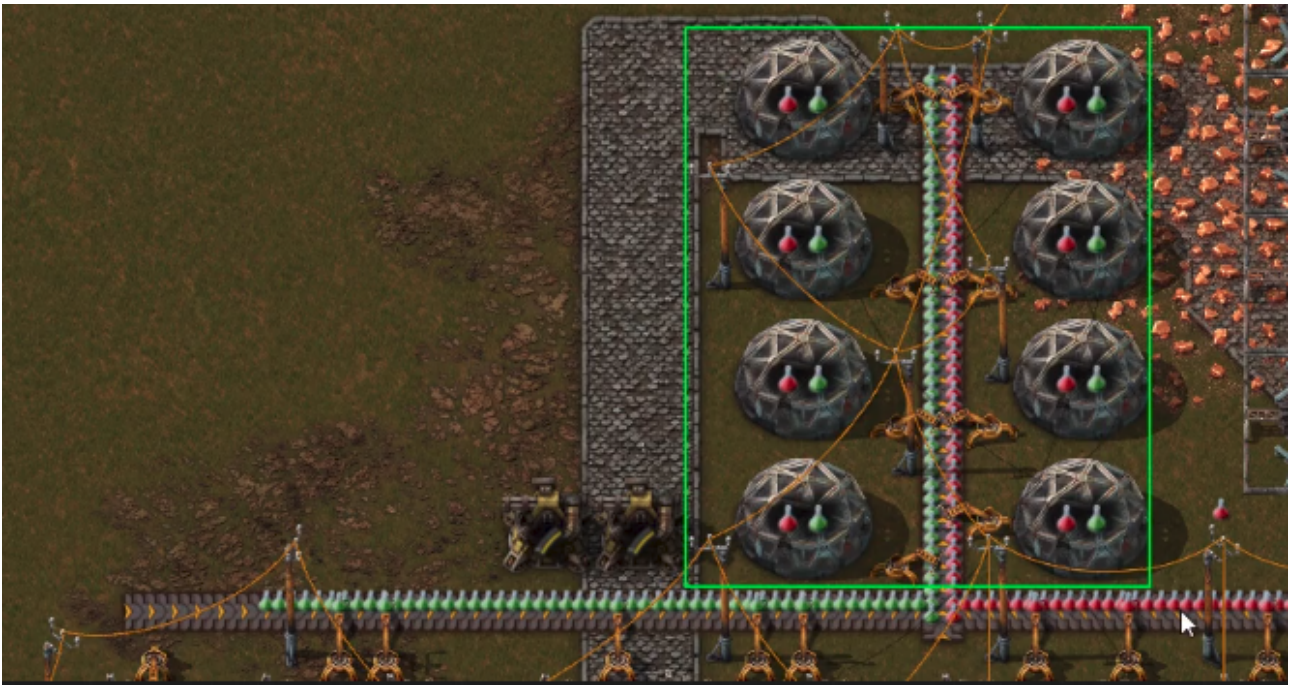
Le nouvel éditeur de cartes a plusieurs différences clés par rapport à l'ancien:

- 1) J'ai enlevé la séparation de 'jeu normal' et 'éditeur de carte'. L'éditeur de cartes est intégré dans la logique de jeu standard. Tout ce que le jeu normal peut faire peut être fait automatiquement. Pour ceux qui sont familiers avec le modding de Factorio: c'est un nouveau contrôleur comme le 'contrôleur de Dieu', appelé «contrôleur de l'éditeur».
- 2) Les mécanismes d'interaction standard du jeu normal «fonctionnent» dans l'éditeur de cartes (raccourcis clavier, raccourcis QoL, outil Pipette, etc.).
- 3) L'éditeur de carte peut être allumé ou éteint tout en jouant à n'importe quel jeu. Vous n'avez plus besoin de sauvegarder, de quitter le jeu, d'aller dans l'éditeur de carte, de convertir-sauvegarder-dans-le-scénario, et enfin charger-dans-la-carte-l'éditeur. Vous pouvez simplement jouer au jeu et passer à l'éditeur (et inversement).
- 4) L'éditeur de cartes est compatible multijoueur: il ne fait aucune distinction entre le mode solo et multijoueur - il fonctionne seulement pour les deux.
- 5) L'éditeur de carte peut mettre en pause mise à jour d'entité normale mais toujours interagir (en mode multijoueur). Les lecteurs non-L'éditeur de cartes sont figés sur place mais peuvent encore parler, passer de / à l'éditeur, se connecter et se déconnecter du jeu.
- 6) L'éditeur de cartes est roi. Tout ce que vous voulez faire, ça vous permet de le faire (si j'y ai pensé), à aucun moment au cours du développement, je me suis dit "Non, vous ne pouvez pas le faire avec l'éditeur - ce serait trop puissant".Le point de vue **est** d'être puissant.

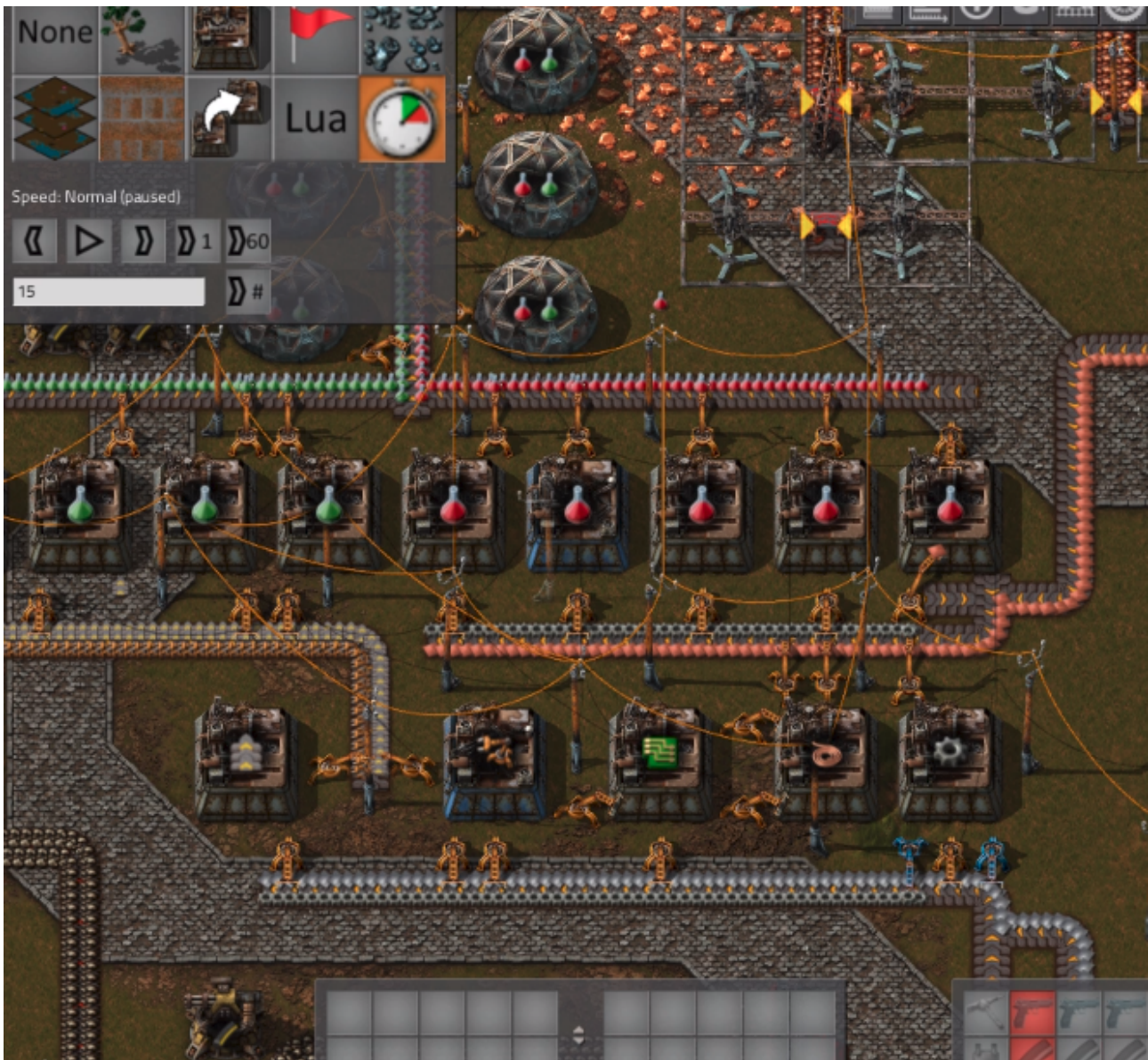


Après avoir répliqué la fonctionnalité de l'ancien éditeur, j'ai commencé à travailler sur de nouvelles fonctionnalités qui ont été demandées par la communauté et d'autres membres de l'équipe:

- Un nouvel outil de clonage pour copier des entités / décoratifs / tuiles une zone (et surface) à l'autre. Cela copie presque tout sur l'entité - éléments, recettes, variations et ainsi de suite:



- Extension de l'éditeur de force pour créer / supprimer entièrement des forces.
- Extension de l'éditeur d'entité pour vous permettre de placer des entités sur d'autres forces que les valeurs par défaut.
- Extension de l'éditeur décoratif pour avoir un contrôle plus fin de placer / supprimer sans avoir besoin de connaître le décor que vous regardez.
- Contrôler le taux de simulation et contrôler l'exécution du tick.



Enfinement ce que je vois comme la requête ultime: "Possibilité de copier et coller une zone de 1 map à l'autre, en transférant des tiles / doodads / biters / arbres / entités / items / ...". La partie clé étant «d'une carte à l'autre» signifiant «permettez-moi d'importer des éléments d'autres fichiers de sauvegarde». J'ai un plan pour faire ce travail, mais il sera limité à un seul joueur. Pourtant, je peux voir qu'il est incroyablement puissant une fois terminé.

En résumé: il reste encore du travail à faire mais le nouvel éditeur de cartes se réunit incroyablement. Je suis impatient de voir ce que les gens vont

créer / faire avec le nouveau pouvoir que le nouvel éditeur de carte apportera. Pour nous cela va grandement accélérer le travail sur les nouvelles cartes de la campagne. Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre [forum](#).