

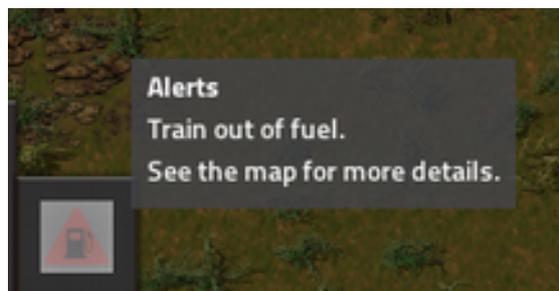
Cette version est une traduction libre du document original posté sur www.factorio.com

Friday Facts #253 - Fans & Fun

Posté par Klonan , Kovarex le 2018-07-27,

ce qu'il y a à faire : (Kovarex)

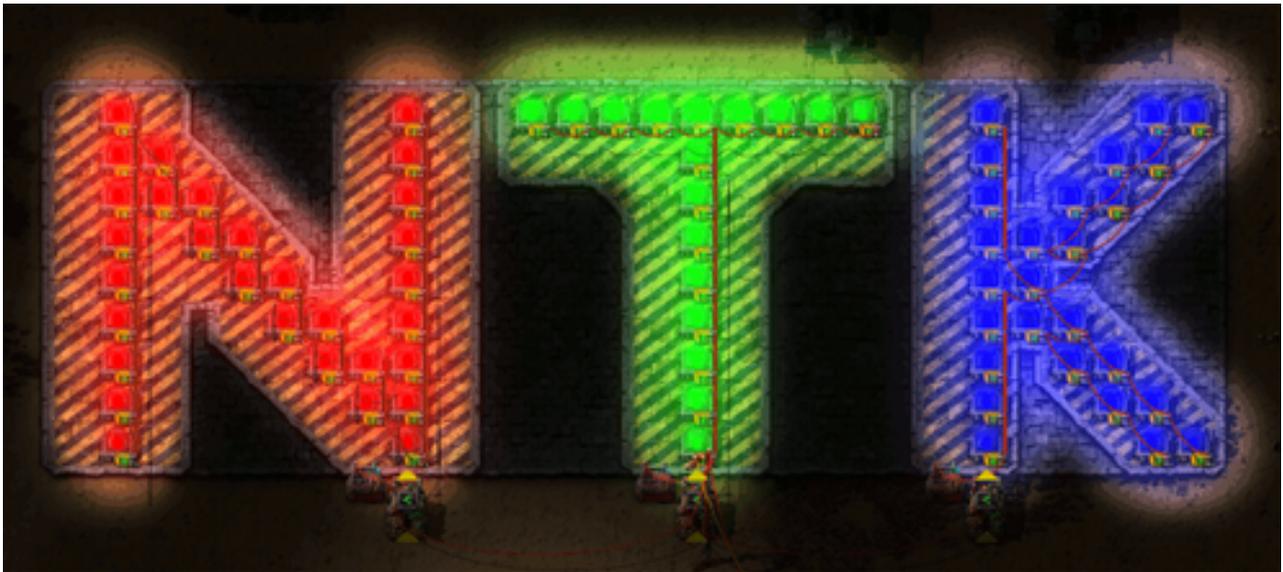
une de nombreuses tâches pour la 0.17 était de résoudre le problème occasionnel au quel j'ai fait face quand je n'avais pas remarqué qu'un de mes trains n'avait pas de réapprovisionnement automatisé en carburant. Un train sans carburant peut facilement stopper toute la logistique des trains. Pour cette raison, nous avons ajouté une alerte pour les trains en mode automatique en manque de carburant.



Rapport sur le LAN au NTK :

Lundi précédent, nous étions à la National Library of Technology (NTK) (ndt : Bibliothèque Nationale de la Technologie). Comme mentionné il y a assez longtemps, nous avons installé Factorio sur les Pc de la bibliothèque, et vous avons invité à faire un tour, et une partie LAN de Factorio. Nous devons revoir l'infrastructure de leur serveurs et les travaux internes de bibliothèque, ce qui comprend aussi mettre en place un répartiteur de livre automatique pour trier les livres retournés vers l'étage désigné.

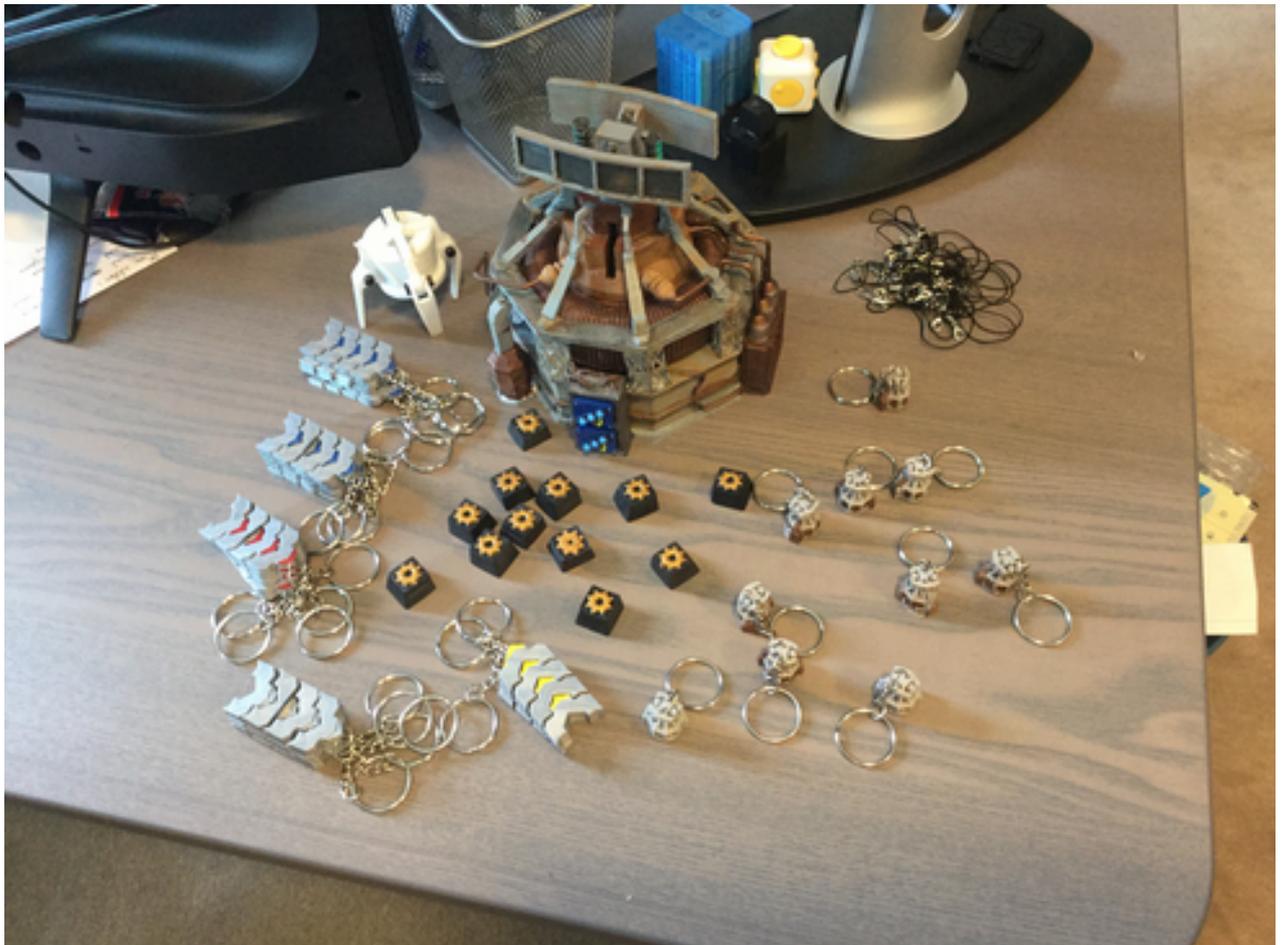
la partie LAN s'est très bien passée. Nous avons presque 50 joueurs pour la construction de l'usine. Mais nous n'avons pas pu lancé la fusée dans les 4 heures imparties. Si vous voulez observer notre progrès, vous pouvez télécharger la sauvegarde [ici](#). Bien-sur, nous avons pris le temps de construire un logo animé de NTK :



étonnamment, il y a eu un bon nombre de représentants de presses locales et un couple d'article Tchèques publiés cette semaine : Novinky.cz, České noviny.

Courrier de Fan :

TOGoS a visité la semaine passée et, rapidement, il discuta profondément avec **Albert**, **Twinsen**, etc. sur l'amélioration de la génération de la carte. On en parlera plu-tard. Mais avec lui, il apporta d'incroyables items d'un de nos fans, **PeteTheLich** :



Le grand diffuseur fait 15 cm de haut, et sa base est de 15 cm de diamètre, et a une fonction de tirelire avec un trou en haut pour y mettre les pièces et une fente en bas pour les retirer. Tout ce qu'il a envoyé est génial et nous l'en remercions (surtout pour ces petits défauts de fabrication initiaux). Si vous êtes intéressés pour en acquérir, vous pouvez voir la page [Thingiverse page](#).

Les créations de fan telles celle-ci sont vraiment inspirantes et nous donne de grandes idées pour nos produits dérivés officiels pour le future.

En parlant de créations de fan :

quelle est la vitesse maximale à la quelle vous pouvez vous déplacer ?

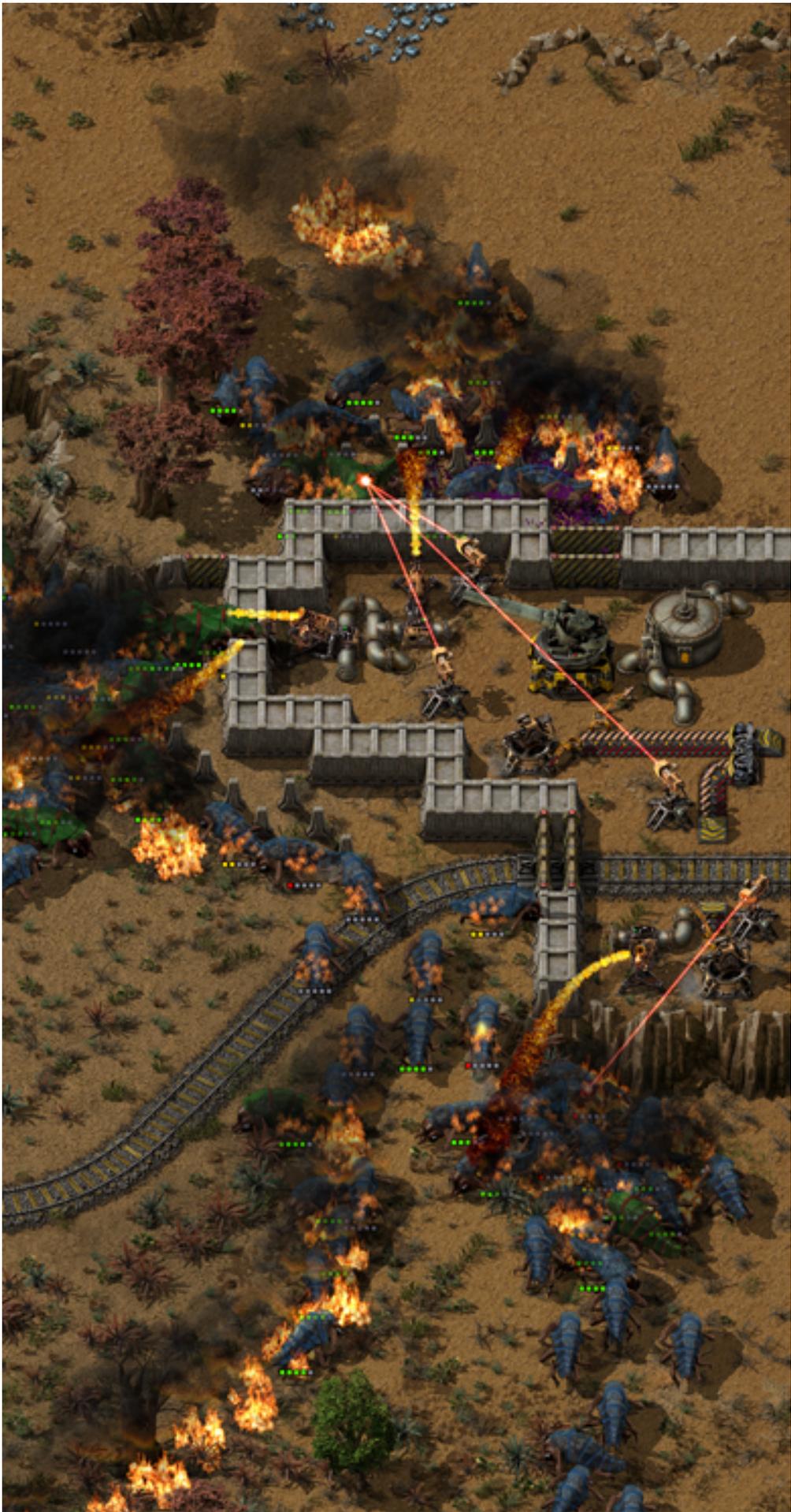
arrow_in_my_gluteus a fait une recherche intéressante sur la question pour trouver la vitesse maximale qu'un joueur peut atteindre en Vanilla.

(Ndt : ceci est le résumé d'une [vidéo](#) en Anglais de 5 min dont j'ai posté les sous titres sur la vidéo même)

le résultat final rompt un peut la mécanique du jeu mais pour citer **Kovarex** : « c'est du gameplay émergent », donc on peut s'attendre à voir plus d'autoroute de roquette dans les usines à venir.

HR structures défensives :

Ernestas et **Vaclav** ont récemment fini les structures défensives en Haute Résolution. Notamment, les murs et portes sont complètement refaite et maintenant ont un sprite (Ndt : terme utilisé dans la conception d'interface graphique pour parler de texture recouvrant un objet 2D et non pas une boisson gasseuse) de remplissage quand le mur fait plusieurs couches.



Comme toujours, dites nous ce que vous en pensez sur notre [forum](#).