

Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et ouverte du FFF #256 effectuée par SNova.

Friday Facts # 256 - Les petites choses 3

Publié par **Klonan** le 2018-08-17, tous les [posts](#)

Bonjour,

Un groupe d'entre nous se rendra à Gamescom la semaine prochaine en tant que visiteurs. si vous voyez quelqu'un porter un t-shirt Factorio, cela pourrait très bien être l'un de nous. Nous n'avons pas de stand ou d'exposition cette année car nous ne voulons pas nous détourner du développement du jeu.

Corrections de catalyseur

Lors de la sortie de la version 0.15, nous avons autorisé l'enrichissement Kovarex à utiliser des modules de productivité. Il est apparu très vite que cela ne fonctionnait pas, car lors de la production des produits supplémentaires, 41 U-235 seraient produits, même si 40 d'entre eux étaient utilisés comme ingrédients. Un autre problème est que les 40 U-235 utilisés comme ingrédient sont affichés comme consommés dans les statistiques de production, et 41 comme produits, même si en réalité seulement 1 U-235 est produit. Nous avons ajouté un correctif pour les statistiques de production, mais nous avons des préoccupations plus pressantes, alors nous sommes passés à autre chose.

Cependant, l'un de nos membres d'accès aux sources, **Nexela**, a vu le potentiel et a décidé de développer d'avantage le concept. Avec son travail et quelques ajustements finaux d'intégration de **kovarex**, nous avons maintenant un système de catalyseur approprié pour les recettes du jeu. Cela signifie que la productivité ne s'appliquera qu'au nombre d'éléments produits qui ne sont pas des ingrédients, avec l'exemple du processus d'enrichissement, la production n'affichera que 1 U235, et non 41. Cela signifie également que la liquéfaction du charbon a été quelque peu nerfed, alors nous pourrions envisager de la rééquilibrer.

Pour les moddeurs: les ingrédients du catalyseur sont calculés automatiquement lorsque les recettes sont chargées ou peuvent être attribués manuellement en plaçant ``catalyst_amount = ...`` dans la définition de l'ingrédient et / ou du produit.

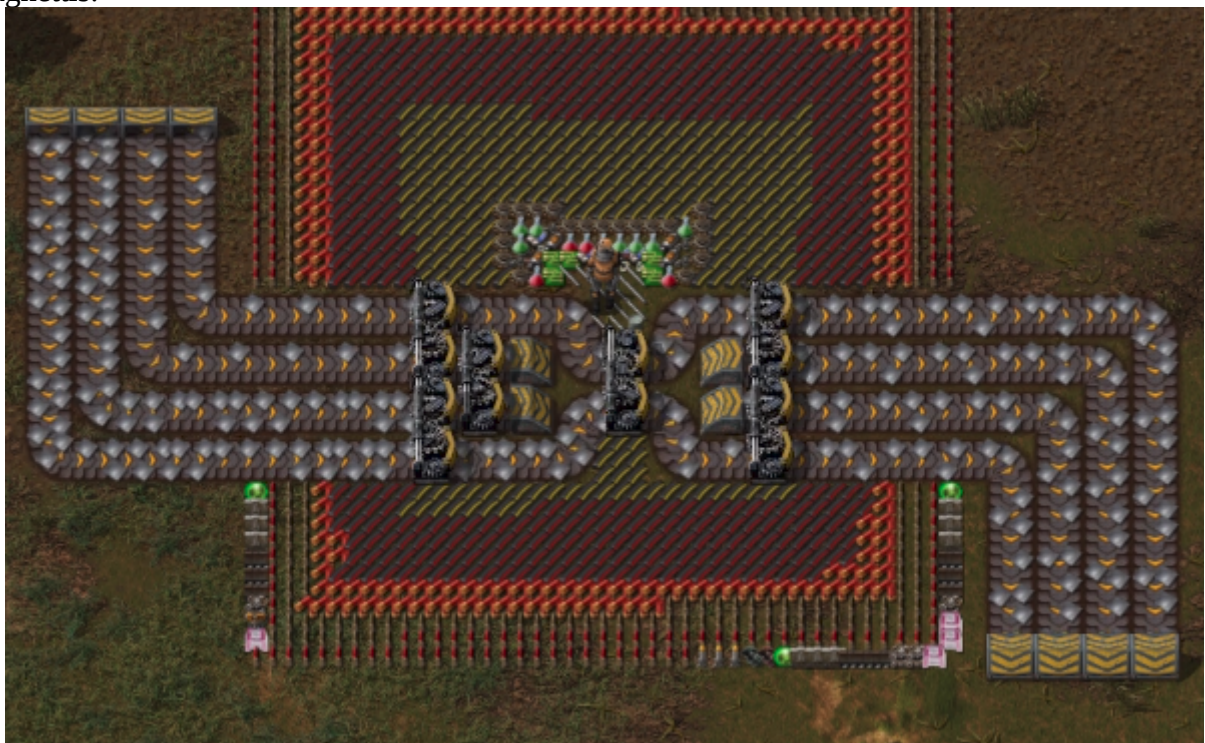
Objets ne se déversent pas sur les convoyeurs

Nous avons tous eu la situation, où vous échangez votre armure et vous renversez accidentellement votre inventaire partout. Il n'est souvent pas si difficile de nettoyer, vous pouvez simplement utiliser un planificateur de déconstruction filtré pour sélectionner les éléments au sol. Toutefois, si les articles tombent sur les ceintures, le nettoyage peut être beaucoup plus compliqué, car les objets sont emportés au cœur de l'usine.



[Ndt : Cliquez sur la photo pour accéder à la vidéo]

Ce n'est pas le problème le plus important et le plus pressant au monde, mais le résultat de cette erreur peut entraîner un pénible dérangement. Donc, juste comme un petit ajustement à la logique de déversement, dans 0.17 si vous finissez par renverser vos haricots, ils ne se poseront pas sur vos spaghettis:



[Ndt : Cliquez sur la photo pour accéder à la vidéo]

Modification du carrelage fantôme

Nous avons tous eu l'idée qu'une fois que nous aurons un bon réseau de robots de construction et de Roboport, nous aimerions beaucoup commencer à paver le monde entier avec du béton. Ceci est généralement un processus lent, mais comme il est automatisé, qui s'en soucie.

Cependant, il y avait un problème. lorsque vous avez placé un blueprint pour quelque chose d'important, les robots seraient trop occupés à traiter les commandes de mosaïque pour les remarquer. Cela est dû à la façon dont nous structurons en interne les ordres de construction, essentiellement nous mettons simplement tous les blueprints fantômes dans une grande liste et nous travaillons pour vérifier si nous pouvons construire le blueprint fantôme. Le problème est que pour des raisons de performance, nous ne traitons qu'un petit nombre de ces commandes à chaque fois, et avec une liste assez importante, le traitement du nouveau plan que vous venez de créer peut prendre un certain temps.

En 0.17, nous avons divisé cette liste en deux, une pour les blueprints fantômes de mosaïque et une pour les blueprints fantômes d'entité. Cela ne résout pas tous les cas où les plans auront un certain délai avant la construction, mais cela résout le cas le plus typique que nous voyons. Nous avons fait une amélioration similaire il y a quelque temps avec les Roboport personnels, où ils vérifiaient indépendamment les fantômes proches, en dehors de la file d'attente de construction globale (par force).

Équipement d'immunité de ceinture

Dans la dernière partie, il y a souvent une gêne lorsque vous essayez de contourner votre jungle de convoyeur. Cela ne fait que conduire à des erreurs et à beaucoup de tracas pour quelque chose qui n'ajoute pas vraiment de valeur au gameplay à ce stade. Donc, la solution simple, en 0.17, est un équipement d'armure que vous pouvez équiper, qui rendra votre personnage insensible aux ceintures.



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