

Ceci est une traduction en français, libre et non-officielle du FFF 273 paru sur le forum officiel

Friday Facts #273 -Contrôleur de scènes cinématiques & plan de localisation

Par Oxyd, Wheybags et Klonan le 2018-12-14.

Bonjour, nous avons reçu un adorable cadeau de la part de *Steam* cette semaine :
Les chocolats sont délicieux mais ils ne durent pas longtemps...



Figure 1: il est marqué : Joyeuses Vacances ! de la part de l'équipe de *Steam*

1 Contrôleur de scènes cinématiques

par oxyd :

Une des choses prévues pour la version 1.0 est une campagne appropriée et un tutoriel du type "Expérience du nouveau joueur". Tous deux essaient de guider le joueur, et pour cela nous avons parfois besoin de détourner l'attention du joueur sur un endroit particulier du monde virtuel.

En d'autres termes, nous avons besoin de scènes cinématiques. Les cinématiques de base sont des choses relativement simples: nous devons enlever le contrôle au joueur, déplacer la caméra

pour montrer ce que nous devons montrer, et peut-être afficher quelques messages à l'écran. Les cinématiques sont censées être déclenchées et contrôlées par des scénarios. Il doit donc exister un moyen générique pour les scripts de décrire une cinématique.

À l'intérieur du moteur, les entrées des joueurs traversent une couche appelée „sans aucune imagination,” contrôleur” . La version 0.16 du jeu connaît trois contrôleurs :

1. Contrôleur personnage, où les entrées du joueur contrôlent l'entité ingénieur au centre de l'écran.
2. Contrôleur Dieu qui n'est pas lié à une entité du monde, mais permet plutôt à la caméra de parcourir le monde librement et d'interagir avec n'importe quoi.
3. Contrôleur fantôme qui ne permet pas au joueur de contrôler le jeu du tout.

La couche contrôleur est l'endroit idéal pour enlever le contrôle au joueur dans une cinématique. C'est également un endroit pratique pour déplacer la caméra automatiquement. Mieux encore, les scripts Lua peuvent déjà changer le contrôleur actuel pour n'importe quel joueur. L'ajout d'un nouveau type de contrôleur pour faciliter les cinématiques était le choix évident ici.

Le nouveau contrôleur de cinématique est créé avec une liste de positions de la carte sur lesquelles la caméra doit se déplacer, ainsi que la durée de chaque panoramique et la durée pendant laquelle la caméra doit rester dans cette position. Le contrôleur découvre par lui-même comment déplacer la caméra entre les points spécifiés. Pour ce faire, il utilise des splines Cubique d'Hermite (Ndt : une méthode d'interpolation, l'article en Anglais est plus intéressant ici) pour rendre le mouvement de la caméra agréable et fluide. Une fois que le contrôleur a atteint les dernières positions de caméra spécifiées, il revient progressivement à la position de départ et restaure le contrôleur précédent, rendant ainsi le contrôle au joueur.

Voici une courte vidéo du contrôleur de la cinématique en action :



Figure 2: Cliquez ici pour visionner

Puisque tout cela est accessible depuis Lua, les moddeurs et les créateurs de scénarios pourront utiliser cette nouvelle fonctionnalité à partir de 0,17 dès le premier jour.

2 Horloge ferroviaire

par (Wheybags) :

Pendant que je travaillais sur la campagne, je devais aussi travailler sur des cinématiques. Inspiré par une vidéo de Youtube que j'ai traversée par la vénérable "flèche dans mon grand fessier", j'ai décidé qu'un excellent cas de test pour les cinématiques serait une caméra statique pour une horloge ferroviaire dans le bureau, qui pourrait afficher l'heure réelle. En raison de



problèmes techniques, cela doit fonctionner en tant que jeu multijoueur, ce qui a finalement révélé quelques bugs dans l'implémentation de la cinématique qui ne se manifestaient que dans un jeu multijoueur. Il s'agissait donc d'un bel effet secondaire.

En voici une vidéo en action :

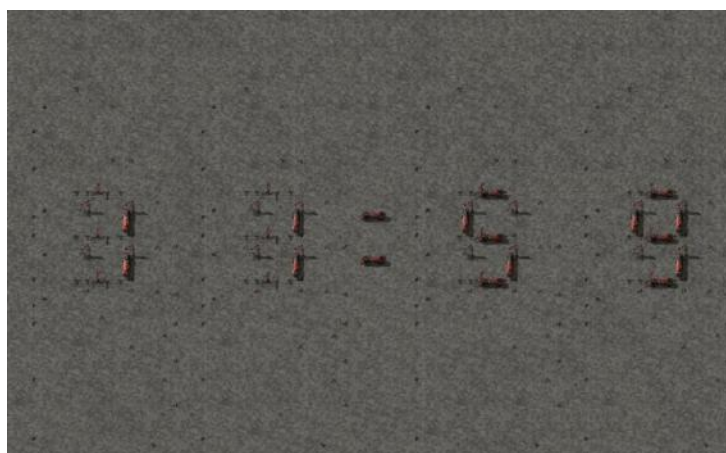


Figure 3: [cliquez ici pour visionnez](#)

Si vous êtes un utilisateur raisonnablement technique et que vous souhaitez en utiliser un vous-même, vous pouvez consulter mon dépôt d'horloge ferroviaire. Malheureusement, comme

il utilise diverses fonctionnalités de la version 0.17, vous ne pouvez pas réellement exécuter cela aujourd'hui, mais une fois que la version 0.17 sera publiée, elle devrait fonctionner correctement. Vous devrez également utiliser Linux ou Mac OS. Windows peut fonctionner, mais un composant python impliqué n'a jamais été testé sous Windows.

3 Plan de localisation pour la 1.0

par Klonan :

Pendant longtemps, nous avons utilisé Crowdin pour toutes les traductions non anglaises du jeu. Au cours de l'accès anticipé, cela nous a très bien servi. La plupart des contributions étaient de grande qualité et, depuis que nous avons automatisé la récupération et l'emballage des traductions, il s'agissait d'un système essentiellement non automatisé.

Alors que nous approchons de 1.0 l'année prochaine, nous voulons nous assurer que toutes les parties du jeu sont aussi soignées que possible. Nous prévoyons donc de faire réviser par un tiers et de finaliser la localisation du jeu. Bien que la plupart des traductions actuelles soient vraiment excellentes, certaines des langues que nous supportons ont moins de 50% des chaînes de caractères traduites et approuvées. Il est donc raisonnable pour nous de faire appel à une autre entreprise pour nous aider à remplir le reste.

Cependant, nous devons savoir où nos efforts doivent être prioritaires, afin que les langues que nous ciblons et sur lesquelles nous nous concentrons soient les plus importantes et qui aident le plus grand nombre de joueurs possible à apprécier le jeu. Pour collecter des données préliminaires, nous avons créé un formulaire Google simple avec des questions pour notre communauté. Si vous pouviez nous aider en passant quelques minutes à le remplir, nous pourrions prendre une décision plus précise des langues les plus importantes. Vous pouvez trouver le sondage [ici](#).

De plus, si vous avez des suggestions ou des commentaires sur la localisation de Factorio, sur les sociétés que vous recommanderiez, etc., veuillez nous en informer. Comme toujours, le lieu pour partager ces idées utiles est notre forum.