

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle du FFF paru sur le forum]



Friday Facts N°295

Nouveau design pour l'usine chimique

Posté par Ernestas et Albert

le 17/05/2019

Bonjour,

La période de correction des bogues continue de façon ennuyeuse, nous en sommes arrivés à 159 rapports de bugs actifs, donc dans quelques semaines, nous devrions enfin être déchargés de ce fardeau. Mais au moins le département graphique a quelque chose de nouveau à montrer :

Nouveau design pour l'usine chimique (par Ernestas et Albert)

Après un certain temps de travail sur la refonte de l'usine chimique, nous pouvons enfin en montrer les résultats :



[\[Cliquez pour voir l'animation GIF\]](#)

Dans l'ancienne version, nous avions le problème de ne pas être très clairs si l'usine chimique fonctionnait ou non. Ainsi, outre la modernisation du style et la haute résolution, cette refonte visait à résoudre ce problème de lisibilité. De plus, nous avons également essayé d'être très clairs pour montrer le type de recette chimique que l'usine est en train de traiter.

Finalement, nous sommes venus avec la solution d'ajouter une grande fenêtre - de style canalisation - montrant les liquides en mouvement à l'intérieur avec la couleur correspondante, et d'ajouter une cheminée dégageant de la fumée lorsque l'installation est en fonctionnement.

Comme vous pouvez le voir dans l'animation ci-dessus, la fumée prend également la couleur du produit chimique traité, donc ce qui se passe maintenant avec cette entité devrait être clair comme du cristal. Cette fumée colorée est très expérimentale, et nous devons faire plus de tests avant de la diffuser, il s'agit d'éviter une pollution trop colorée, mais en termes de concept je la trouve "très chimique" ayant une fumée colorée, qui pourrait parfaitement correspondre au sujet.

Vous pouvez voir ici les quatre rotations :



Factorio ne serait pas Factorio si les choses étaient aussi simples que "tourner le modèle en 3D et c'est fait". En raison des exigences de lisibilité, de la perspective de la caméra et de l'interaction avec les autres entités du jeu, nous devons recomposer l'entité pour chaque rotation. C'est pourquoi, même en tournant l'entité de 90 degrés, la fenêtre reste à l'avant et la cheminée à l'arrière.

Fondamentalement, chaque rotation est comme une nouvelle entité qui essaie de ressembler à ses autres rotations, mais qui d'une manière ou d'une autre a tourné (!?).

Nous croyons vraiment que ce nouveau design va être une bonne amélioration pour le jeu. Lentement mais sûrement, Factorio arrive à sa version 1.0.

Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre forum.