

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



Friday Facts N°298

Mise à jour de la démo pour la version stable

Posté par Abregado et Klonan

le 07/06/2019

Mise à jour de la démo pour la version stable (par Abregado)

Introduction sous forme de démonstration

En général, le scénario d'introduction a été très bien accueilli. Les retours d'informations ont afflué et cela a été très utile. Recevoir des captures d'écran de vous tous a été formidable. Nous sommes surtout satisfaits de l'état du gameplay, et cela semble avoir le bon effet sur les nouveaux joueurs.

Quand la version 0.17 deviendra stable, il y aura besoin d'une nouvelle version de la démo. Le scénario d'introduction a toujours été prévu pour être la démo, mais il y a encore quelques points d'achoppement que nous voulons aborder.

Chargeurs / Bras / Consommateurs

De retour à la [FFF-284](#) : nous avons discuté d'un plan pour encourager l'utilisation des tapis chez les nouveaux joueurs. Cette solution a très bien fonctionné lors des essais de mise au point, lorsque les points de mire étaient les tapis souterrains plutôt que les chargeurs. Même une fois que nous avons changé les objectifs pour des chargeurs, les joueurs ont quand même construit des tapis, mais l'effet n'était pas aussi fort. J'espérais que cela pourrait être résolu lorsque les chargeurs recevraient un nouvel emballage.



Les chargeurs ont introduit une nouvelle question qui est un bon exemple d'aveuglement contextuel. Pour moi, les chargeurs étaient simplement des consommateurs d'objets de la mission, commodément placés de sorte qu'après leur utilisation, le joueur avait accidentellement mis en place une certaine automatisation logistique. Les objets entrent et disparaissent. Dans l'imagination des joueurs, ces objets sont transférés dans la structure adjacente.



Ceci enfreint une règle fondamentale qui a été décidée dans la [FFF-128](#) lorsque les chargeurs ont été envisagés. Cette règle est qu'il n'y a qu'une seule façon de déplacer les éléments d'une structure à l'autre : en utilisant des bras. Même si les objets n'ont jamais été réellement transférés, et notre intention était que le chargeur les consomme, cela a suffi pour que le joueur puisse penser qu'ils ont été transférés.

La solution suivante



Maintenant que les chargeurs sont partis, nous avons besoin d'une nouvelle entité 1x1 "Consommateur" que le joueur doit remplir en utilisant des bras.

Nous le publierons dans la version expérimentale cette semaine, c'est donc le bon moment pour le tester et envoyer quelques commentaires de dernière minute. Comme d'habitude, l'introduction prend des captures d'écran de votre parcours de jeu, qui se trouvent dans le dossier 'script-output', veuillez nous les envoyer svp.

Changement pour les robots de combat et les chars d'assaut (par Klonan)

Il y a quelques petites modifications que nous avons apportées au sujet des robots de combat et des chars d'assaut la semaine dernière, et nous voulions résumer rapidement les changements et nos réflexions.

Le char ne subit plus de dommages lorsqu'il heurte des rochers.

Nous avons remarqué que le char d'assaut subit d'énormes dégâts lorsqu'il heurte des rochers, ce qui n'est pas vraiment amusant. Ce changement ne fait qu'éliminer l'irritation et la rend compatible avec le fait de cogner les arbres et les falaises.

Résistance à l'acide du tank 50% -> 70%.

Les chars d'assaut étaient un peu trop sensibles contre l'acide sur le sol, surtout plus loin dans le jeu, où l'acide de plusieurs types de vers et cracheurs s'accumule. Juste un peu d'équilibre en fait.

Changement dans la recette du robot défenseur

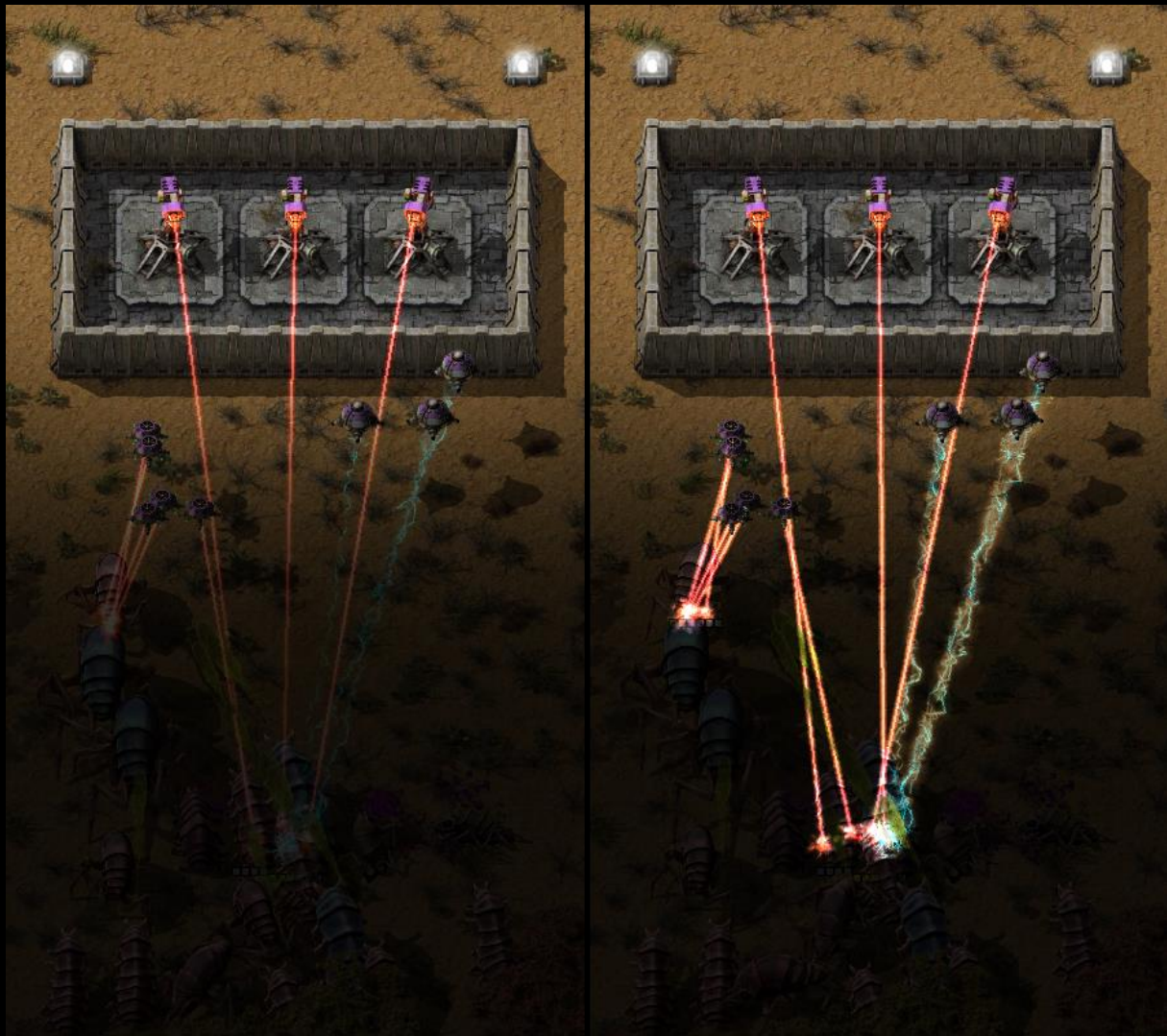
Nous avons modifié la recette des capsules de défense pour la version 0.17, en y ajoutant des cadres de robot volant comme ingrédient. Cela rend la recette plus complexe et signifie que vous avez besoin d'une installation pétrolière complète en fonctionnement avant de pouvoir les fabriquer. Nous avons l'intention de peaufiner les robots de combat pour compenser, mais cela ne s'est pas produit. Le problème avec la nécessité du pétrole pour produire ces défenseurs, c'est qu'une fois que vous avez du pétrole, beaucoup de meilleures options (tourelles laser, lance-flammes) deviennent disponibles, et le temps pris pour débloquer toutes les technologies préalables retarde leur introduction.

Nous avons donc décidé de faire marche arrière et de nous concentrer davantage sur un cas d'utilisation de niche des capsules de défense. Sans cadres de robots volants, vous pouvez produire les capsules sans avoir donc besoin de produits à base de pétrole. Cela signifie qu'ils sont accessibles plus tôt et qu'ils peuvent être utilisés pour combattre les mordeurs moyens qui commencent à apparaître vers le milieu du jeu. Nous avons également décidé de peaufiner leurs dommages de base de 5 à 8, pour les rendre beaucoup plus mortels contre les 4 blindages des biters moyens.

L'autre changement de la 0.17 pour les robots de combat, à savoir le peaufinage des technologies de comptage des robots suiveurs, signifie qu'ils pourraient maintenant voir une plus grande utilisation. Avec toutes les mises à jour de la science militaire, les capsules de défense peuvent devenir très puissantes.

Les faisceaux laser la nuit

Une petite fonctionnalité, mais chaque petit détail aide ; les faisceaux apparaissent maintenant bien et brillants dans l'obscurité :



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