

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



Friday Facts N°310

Conduites de chaleur incandescentes

Posté par Ernestas et Albert

le 30/08/2019

Encore quelques bugs....

WoW classic est sorti, ce qui signifie que plusieurs de nos meilleurs hommes ont pris congé pour passer des heures à faire des raids et s'amuser en Azeroth.

Ce n'est pas vraiment le bon moment, car quelques nouveaux bugs liés aux signaux des trains sont apparus. Nous voulons résoudre ces bugs avant de sortir une nouvelle version (un autre candidat stable). Il s'avère que la seule personne ayant les compétences nécessaires pour corriger ces bugs spécifiques des signaux de train est également profondément dans la mise à niveau de son Prêtre.... (Kov dans le village de Pyrewood)

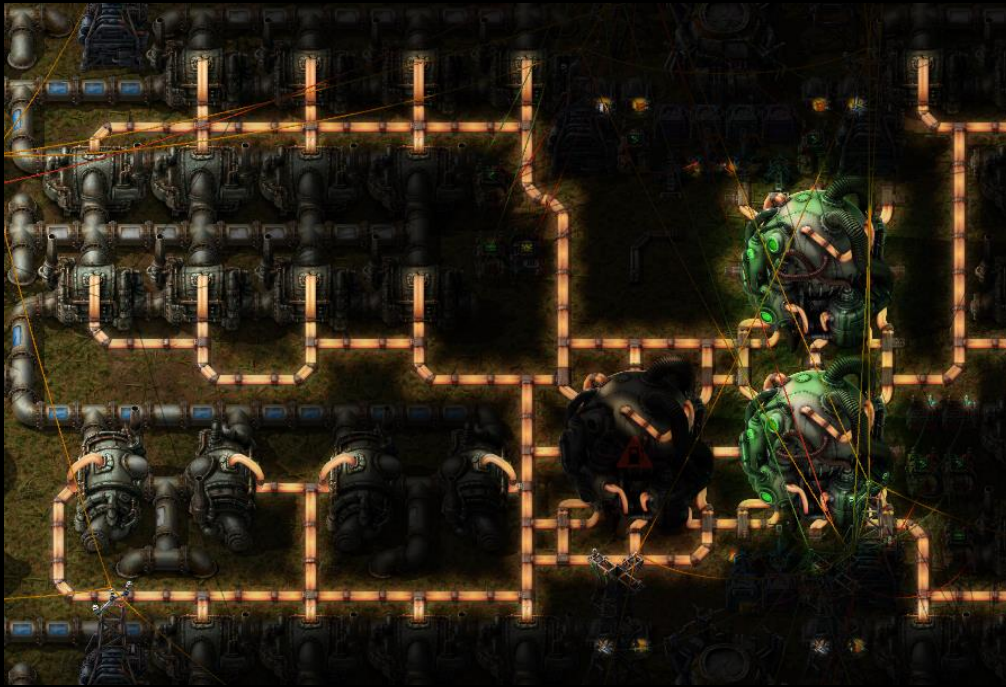
Nous sommes toujours en train de faire le reste des préparatifs pour la version stable. Nous avons commencé à rédiger l'annonce de la version stable pour le blog, et nous avons produit une image carte postale pour la 0.17. À part les quelques bugs ferroviaires plus critiques, il ne semble pas y avoir grand-chose d'autre pour bloquer la version stable, sur le forum nous en sommes plus qu'à 27 bugs.

Puisqu'il reste si peu de bugs à gérer, certains membres de l'équipe ont commencé à travailler sur les fonctionnalités 'post-stable'. Wheybags travaille sur la nouvelle campagne, Oxyd est en train de se plonger dans des améliorations détaillées du système de détection de trajectoire, et Rseding a commencé à travailler sur certaines optimisations des particules. Nous approfondirons ces sujets et d'autres dans les FFF à venir, comme nous aimons toujours le faire.

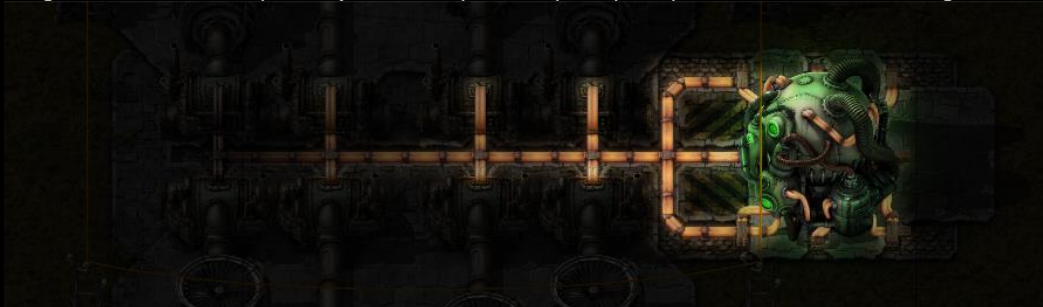
Conduites de chaleur incandescentes

Les conduites de chaleur sont sorties en 0.15, depuis lors, nous (le département GFX) avons contracté une dette avec cette fonctionnalité. Le projet initial était de pouvoir visualiser la quantité de chaleur en utilisant la lueur des tuyaux. En raison du calendrier serré de la sortie de la version 0.15, nous avons décidé de reporter cette fonctionnalité.

Enfin Ernestas s'en est occupé, et nous pouvons fièrement le présenter et l'intégrer au jeu.



Comme vous pouvez le voir, les tuyaux émettent de la lumière en raison du métal chaud rougi. Le fait qu'ils soient connectés au réacteur et à l'échangeur de chaleur, nous a fait faire quelques patchs supplémentaires. Ce serait mal vu si les conduites de chaleur brillaient, mais pas les conduites sur le réacteur. Le résultat final, en plus d'être beau, est également très lisible pour le joueur, ce qui est le point principal de l'ensemble du design.



L'intensité de la lueur est proportionnelle à la chaleur. La visualisation devrait maintenant être limpide. Les nouveaux graphismes sont déjà fusionnés dans le Master, ils seront donc inclus avec la prochaine version expérimentale.

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

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)