

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



## Friday Facts N°311

# Nouveaux vestiges - Partie 3

Posté par Albert, Dom, V453000 et Bilka

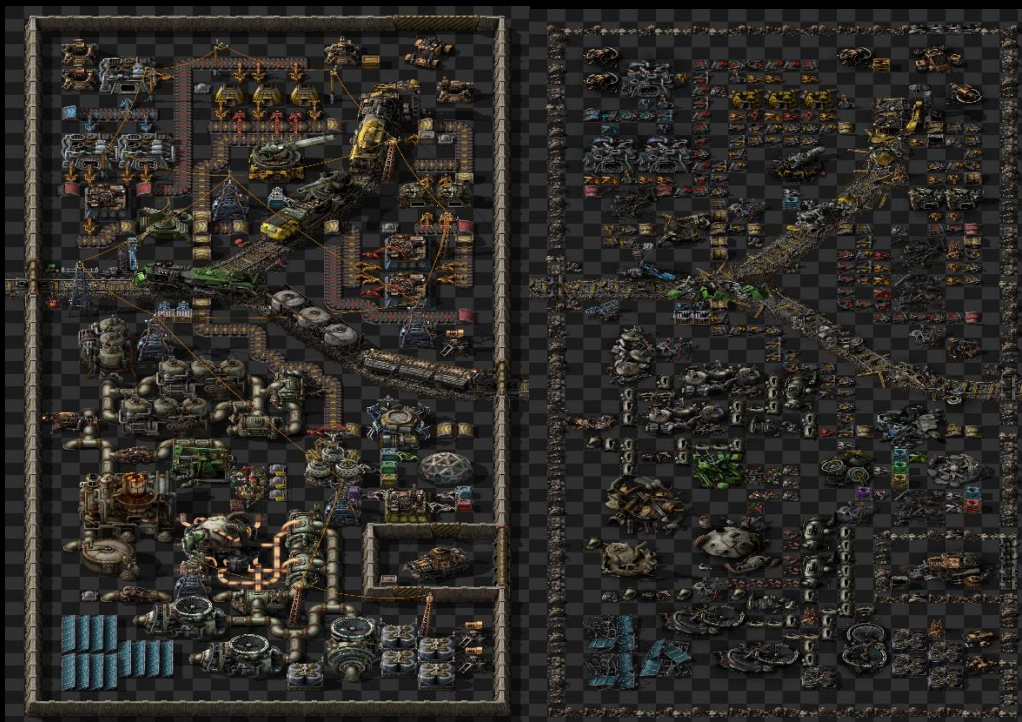
le 06/09/2019

Bonjour,

Une autre semaine s'est écoulée, ce qui nous plonge encore plus profondément dans la période de déprime météorologique de l'automne.

**Encore plus de vestiges** (par Albert, Dom et V453000 )

Dans la [FFF-288](#), nous avons proposé d'envisager des approches multiples pour les vestiges, et dans la [FFF-293](#), nous avons décrit que nous choisissons la solution équilibrée qui n'entrave pas le mouvement d'un joueur si une entité est détruite. Nous en avons récemment terminé un certain nombre que nous aimerions vous montrer.



[NdT : Cliquez sur l'image pour voir l'effet de transition]

Comparé à certaines des premières versions des vestiges, vous pouvez maintenant vraiment reconnaître quelle entité a été détruite.

### En général

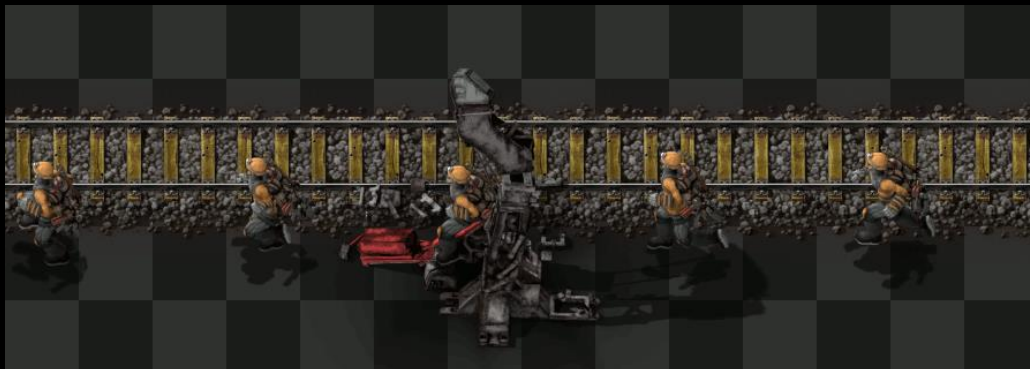
Si vous avez suivi l'évolution des vestiges dans les versions expérimentales 0.17, vous avez probablement remarqué que beaucoup d'entre eux ont été modifiés de manière assez drastique. En général, nous essayons de trouver un équilibre entre le fait que le vestige ait l'air suffisamment détruit tout en permettant de bien reconnaître de quelle entité il s'agissait.

C'est particulièrement difficile pour les grandes entités car le joueur doit pouvoir marcher sur leurs vestiges, le cas extrême étant l'arrêt de train pour lequel nous mettons également en place une solution spéciale...

### L'arrêt de train

Les arrêts de train sont reconnaissables à la partie supérieure colorée et au support haut qui les retient. Donner à la station une couleur personnalisée était trivial graphiquement, mais notre chère posila avait besoin d'ajouter un peu de code pour permettre aux vestiges d'avoir ce choix de couleur.

Garder la grande tour est un plus gros problème, car si la tour fait partie du sprite d'un vestige, le joueur pourrait marcher dessus, et les trains apparaîtraient toujours au-dessus aussi. Nous avons choisi de diviser le vestige de l'arrêt de train en deux couches pour conserver l'illusion de la hauteur.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

### Vestiges avec une couleur personnalisée

Nous avons également utilisé ce système de couleur pour pratiquement tout ce que le joueur peut en changer les couleurs initiales. Cela inclut la locomotive, les tourelles, la voiture et la citerne. Une fois que l'entité meurt, la couleur de l'entité donnée reste avec le vestige.

### Les murs

Nous avons également mis à jour les sprites des murs, car nous voulions que les murs ressemblent plus à des murs cassés qu'à des gravats aléatoires, pour moins briser leur alignement. Les murs sont de loin les entités les plus souvent détruites, à part les tourelles, ce qui donne très vite un aspect répétitif. Pour améliorer cela, les vestiges de murs ont plusieurs variantes de sprites.

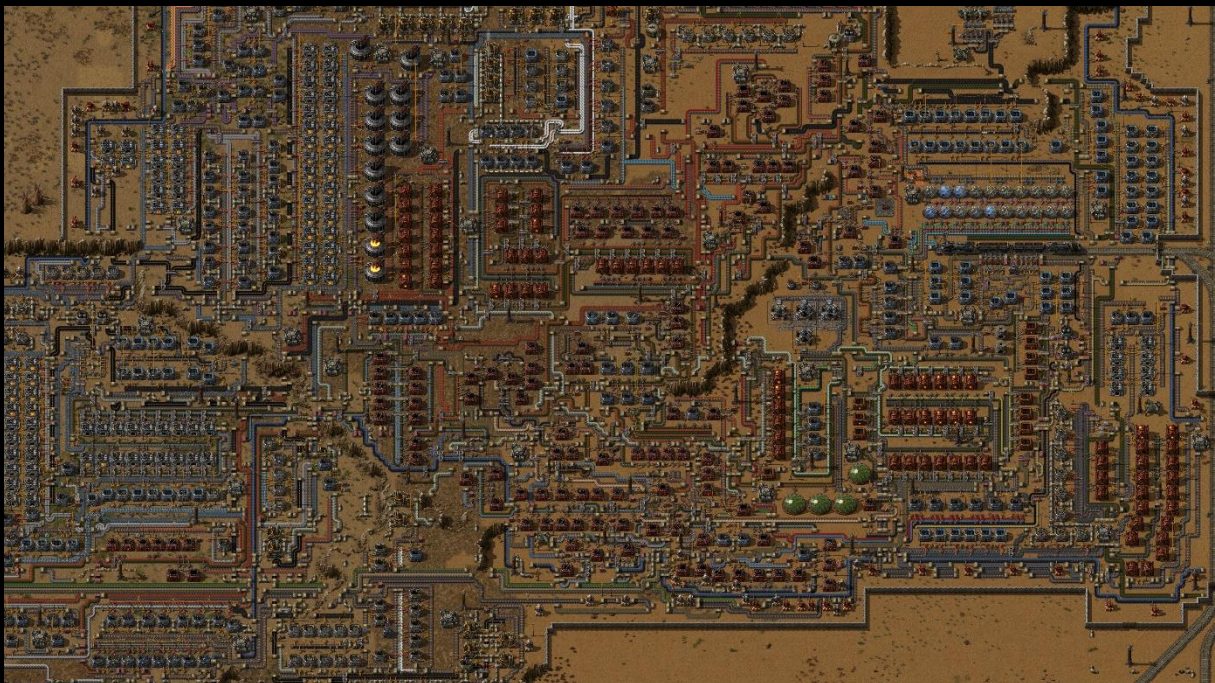


Comparé à la version 0.16, chaque fois qu'une entité est détruite, le joueur peut savoir de quelle entité il s'agissait. Nous croyons que cela rend la reconstruction de votre usine beaucoup plus amusante, et de voir vos choses être mangées moins frustrant. De plus, nous prévoyons d'utiliser les vestiges dans une large mesure dans la campagne pour la 1.0, pour trouver et explorer des usines à moitié détruites.

Nous ajouterons d'autres vestiges et en améliorerons d'autres, pour rendre cet effet encore plus important qu'il ne l'est actuellement en 0.17.

## **Pleins feux sur la communauté – La Révolution industrielle** (par Bilka)

Au cours du dernier mois, j'ai eu l'occasion de mettre à l'essai un mod de révision appelé *Industrial Revolution*. Aujourd'hui, après environ 1 000 heures de développement, Deadlock a enfin mis le mod à la disposition du public. Après les quelque 65 heures que j'ai passées à jouer avec mod, j'en suis tombé amoureux et je veux vous le présenter ici.



[Cliquez pour voir cela en pleine résolution](#)

Ma base actuelle, des machines de tous âges formant une grande usine.

Le mod donne plus de profondeur et de longueur à l'expérience en vanilla, en changeant la progression tout au long du jeu. Vous travaillez à travers les différents âges technologiques, toujours à la poursuite du jalon qu'est le matériau suivant. Tout comme en vanilla, vous commencez avec l'âge de pierre et les machines thermiques classiques. L'automatisation est la clé, même à l'âge de la pierre ; le mod ajoute de nouveaux produits intermédiaires à toutes les étapes de fabrication. Pour permettre l'automatisation à ce stade, le mod fournit des machines d'assemblage et des laboratoires thermiques.



Cependant, au lieu d'arriver le plus rapidement possible à l'énergie, le prochain objectif est le bronze, un alliage fait à partir des deux ressources de départ, l'étain et le cuivre. Après l'amélioration de l'usine avec des machines en bronze et l'automatisation des potions de science logistique, l'âge du fer n'est plus très loin. Avec lui viennent la vapeur, le traitement du pétrole et les trains, ce qui permet une expansion rapide de l'usine. L'âge de l'acier débloque de meilleures techniques pour le traitement du minerai et de puissantes machines, ouvrant ainsi la voie à la fusée. Au fil des âges, le mod introduit de nouveaux types de tourelles, chacune avec ses avantages et ses inconvénients. En plus de toutes ces différences de jeu, le mod offre des graphismes incroyables et de beaux effets sonores.



[NdT : [cliquez pour voir l'animation](#)]

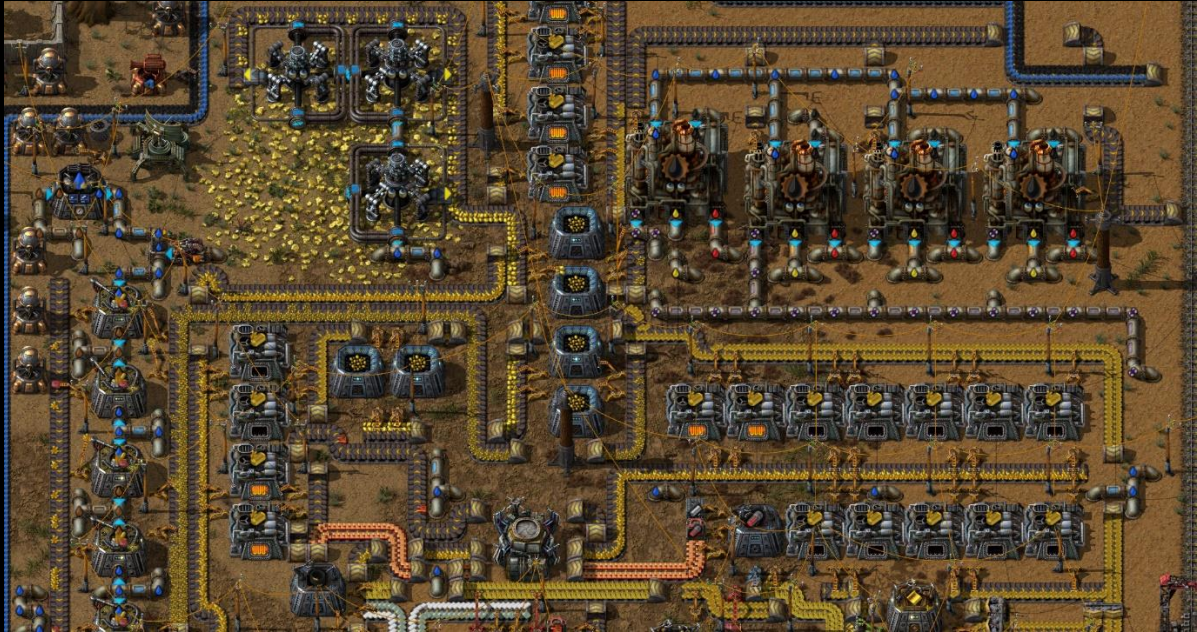
Quand j'ai commencé à tester le mod, je m'attendais à un interminable jeu décontracté avec quelques recettes différentes. Ce que j'ai eu à la place, c'est une addiction et une énorme admiration pour les concepts que le mod ajoute et modifie : différents défis, plus d'énigmes de type logistique et des recettes complètement nouvelles qui rafraîchissent complètement l'expérience vécue. L'allongement de la phase thermique dans le mod m'a causé un problème non-conventionnel : l'alimentation en combustible des bras et machines d'assemblage thermiques. Combiné avec mon approche spaghetti et l'espace limité dû aux ennemis qui rôdent dans le désert autour de moi, l'alimentation en combustible des bras est devenue un défi sur lequel j'ai passé des heures.



La création dont je suis le plus fier est une machine d'assemblage de moteurs électriques, elle a besoin de quatre entrées, toutes fournies par des bras thermiques qui doivent être alimentés par d'autres bras. Cette machine est encore présente à ce jour :



Un autre grand changement apporté par le mod est la façon dont il gère le traitement du minerai. Le traitement du minerai permet au joueur d'améliorer le nombre de lingots pouvant être produits à partir d'un minerai, jusqu'à produire deux fois plus de lingots. Cela se fait par étapes, chaque époque introduit une nouvelle technologie pour traiter le minerai. Ainsi, pour obtenir plus de fer, il faut construire une étape supplémentaire de traitement du minerai et simplement la relier entre la dernière étape de traitement et la fonderie. Chaque configuration de raffinage a ses propres défis, tels que des sorties multiples ou la nécessité d'un catalyseur, de sorte que cela devient un casse-tête intéressant pour obtenir plus de lingots. Le nouveau traitement du minerai s'intègre bien avec le reste du jeu ; souvent, j'ai constaté que j'avais besoin d'un sous-produit de traitement du minerai et de plus de traitement de celui-ci au même moment. C'est une grande amélioration par rapport au mode vanilla pour obtenir plus de plaques : récolter un nouveau gisement de minerai et le fondre encore de la même manière ennuyeuse.



[Cliquez pour voir cela en pleine résolution](#)

L'or est extrait, broyé et purifié pour augmenter son rendement avant d'être fondu, le tout dans la même zone.

Bien sûr, l'ajout d'autres produits intermédiaires signifie aussi que vous courez seulement le risque de toujours avoir besoin d'un produit pour une autre recette. Le mod parvient à éviter cet écueil, je me retrouve à faire passer des tapis et des tuyaux dans la moitié de l'usine car un article est nécessaire à plusieurs endroits différents. Un autre problème possible est la longue phase thermique, qui peut retarder la construction automatisée. Ceci est évité par l'ajout de robots de construction personnels très précoces. Les petits robots à mécanisme d'horlogerie peuvent être utilisés avec un générateur thermique pour le ravitaillement automatique qui s'intègre dans une armure lourde, tous disponibles à l'âge du bronze.

Les défenses ennuyeuses en vanilla deviennent plus variées avec les nouveaux types de tourelles. La première tourelle que vous déverrouillez est une tourelle mitrailleuse en bronze, elle fonctionne de la même manière qu'un fusil à pompe. Ces tourelles sont excellentes pour détruire des groupes et constituent encore une grande partie de mes défenses. Cependant, leur portée est inférieure à celle des cracheurs moyens, c'est pourquoi les tourelles minigun et les tourelles laser gardent mes zones les plus souvent attaquées.





Dans l'ensemble, le mod revisite le mode vanilla pour offrir de nouveaux défis, est bien équilibré et en plus de cela agréable à regarder. J'espère que vous aurez autant de plaisir à jouer avec ce mod que moi, alors essayez-le maintenant qu'il est disponible ([page dans le portail des mods](#)).

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

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator)]