

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



Friday Facts N°325

Nouvelles explosions et particules

Posté par Albert, Dom et Klonan

le 13/12/2019

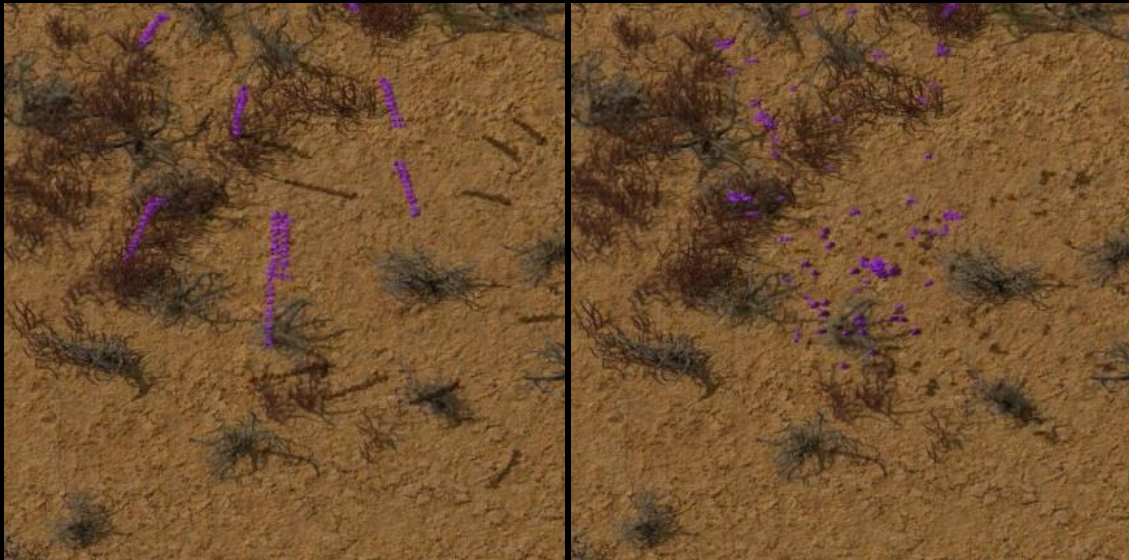
Bonjour,

L'année touche à sa fin et nous avons travaillé d'arrache-pied pour terminer certains sujets avant de prendre notre pause de Noël. Comme vous pouvez l'imaginer, sortir n'importe quelle nouvelle version du jeu sans quelques semaines pour corriger les bugs ne serait pas sage, donc vous pouvez dormir tranquille cette période de vacances sans le souci d'une parution surprise de la 0.18.

Nouvelles explosions et particules (par Albert, Dom et Klonan)

L'une des motivations derrière le nouveau système de particules optimisé ([FFF-322](#)) était de donner à notre équipe "GFX" plus de flexibilité pour créer des effets spéciaux dans le jeu, et en particulier de nouvelles explosions, sans se soucier de l'impact sur les performances.

Avec le nouveau système comme base, nous avons travaillé sur l'ajout de nouvelles fonctionnalités dans les éléments de déclenchement et les effets de déclenchement des particules. L'une de ces caractéristiques était que les particules produisent une "queue" derrière elles. Cette queue semblait bonne pour certaines particules, mais pas vraiment pour d'autres, alors nous avons ajouté une option pour déployer cette queue d'une manière naturelle. Cette "queue instantanée" donne à l'effet de particules un aspect plus explosif, avec des particules qui jaillissent de la source de façon spectaculaire, plutôt que dans un écoulement en file indienne assez comique.



Queue instantanée désactivée

Queue instantanée activée

[NdT : Cliquez sur chaque image pour voir les animations]

Albert a passé un certain temps à ajouter de nouvelles explosions spécifiques pour les ennemis agonisants. Il s'agit encore d'un travail en cours, mais jusqu'à présent, nous sommes satisfaits des premiers résultats.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Une fonctionnalité intéressante que nous avons ajoutée sur la version 0.17 est le `'damaged_trigger_effect'` sur toutes les entités. Cela permet à chaque entité d'avoir un effet personnalisé qu'elle crée chaque fois qu'elle est endommagée. Par exemple avec le biter, nous l'avons fait générer un effet de choc de particules de sang, qui donne au joueur un retour visuel sur le fait de blesser le pauvre animal.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Un autre raffinement que nous pouvons faire est de régler l'effet de choc sur une position aléatoire à l'intérieur d'une boîte spécifiée. Dans le cas du roboport, qui est une entité assez grande, l'effet est très visible. Nous pouvons faire la boîte de décalage aléatoire de n'importe quelle taille et à la position que nous souhaitons, elle n'est liée à aucune autre propriété de l'entité, nous pouvons donc ajuster l'effet avec précision.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Une fois ces deux éléments en place, nous pouvons commencer à être un peu plus spécifiques. Dom a travaillé dur ces derniers mois pour créer des effets spéciaux de dommages avec des particules personnalisées pour chaque entité du jeu. Un exemple est le mur de pierre qui crée des particules de pierre lorsqu'il est endommagé et lorsqu'il disparaît.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Nous pouvons également mélanger les différentes particules pour mieux refléter la composition de l'entité dans les débris qui en résultent. Par exemple, le rail est fait d'un assemblage de pierre, de métal et de particules de bois.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Ces nouveaux effets et explosions sont encore en phase de travail mais donnent déjà un bien meilleur sentiment de destructions dans le jeu. Faites-nous savoir ce que vous en pensez et si vous avez des suggestions à nous faire part. Nous sommes conscients des impacts potentiels sur la performance que beaucoup de particules pourraient créer (même avec le nouveau système optimisé), nous sommes donc toujours à la recherche d'idées encore plus performantes pour un effet toujours plus dramatique.

Jalon d'évaluations sur Steam (par Klonan)

Un message de Reddit nous a surpris hier après-midi avec la nouvelle que Factorio a atteint les 50 000 évaluations sur Steam (sans compter ceux qui ont acheté le jeu sur notre site).



C'est un nombre absolument énorme, et nous n'avions jamais eu la moindre idée que nous atteindrions un tel jalon lorsque le jeu a commencé comme un petit projet, il y a seulement 7 ans. Un grand merci à tous ceux qui ont évalué le jeu.

En ce qui concerne les autres jalons... nous pourrions avoir quelque chose d'autre à annoncer dans les semaines à venir :).

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 (version gratuite)]