

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



# Friday Facts N°332

## Plus de sons et modifications des couleurs de la carte

Posté par Ian, Klonan et V453000

le 31/01/2020

Bonjour,

Nous avons publié les versions 0.18.2 et 0.18.3 cette semaine. En termes de versions majeures, celle-ci comporte très peu de bugs, nous n'avons donc pas eu beaucoup de pression pour sortir les versions correctives à la vitesse de l'éclair.

### **Nouveaux sons** (par Ian)

Dans le département de conception sonore, nous avons travaillé dur pour vous offrir une meilleure expérience de jeu à l'aide de quelques effets sonores nouveaux et améliorés. J'ai été frappé par le fait que toute la bande son avait une sensation de basse fidélité, une impression presque "sale", c'est-à-dire que les sons n'étaient pas clairs, avaient une faible résolution et utilisaient peut-être des enregistrements faits avec un mauvais positionnement du microphone. Avec l'aide de Val, nous avons donc entrepris d'améliorer certains de ces sons. Par exemple, il y a de nouveaux sons pour tous les tapis, ils ne sont pas très différents mais ils ont un son plus doux et moins gênant.



[NdT : [cliquez pour voir la vidéo](#)]

Comme pour les tapis, nous avons aussi des sons pour les robots de combat qui sont conçus pour s'harmoniser entre eux. Val a fabriqué un tas de sons synthétiques pour ces robots et j'ai choisi les trois sons qui forment une harmonie agréable quand on les réunit.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

Cependant, dans ma hâte d'obtenir ces sons pour la sortie de mardi, j'ai oublié que les tapis rapides et express avaient un gémissement aigu et ennuyeux. J'ai donc supprimé les hautes fréquences et maintenant ça va beaucoup mieux.

Les principales raisons d'avoir une conception sonore dans un jeu ne sont pas seulement d'accroître le réalisme et l'immersion, mais aussi de donner un retour d'information au joueur et d'augmenter le facteur plaisir. Parfois, ces éléments sont difficiles à mettre en place, surtout dans un jeu comme celui-ci où il y a tant d'entités avec production sonore si proches les unes des autres, avec des animations souvent très complexes. Vous vous attendez à entendre un son très riche, mais lorsque vous les jouez toutes ensemble ... cela peut être un vrai chaos. Ajoutez à cela les innombrables façons dont les sons peuvent être combinés, et vous avez compris.

J'ai décrit ce jeu comme le rêve d'un concepteur sonore... et aussi comme son cauchemar. Alors essayez de nous supporter pendant que nous trouvons le bon équilibre. Nous essayons également de faire tout cela sans moteur sonore moderne, ce qui m'amène à mon prochain point.

Sur le plan technique, Rseding s'est occupé de la mise à jour du code sonore. Par exemple, nous avons maintenant la position de l'auditeur au centre de l'écran par défaut, ce qui me semble plus logique et aide lorsque vous êtes en mode carte. Le niveau de zoom et les atténuations ont également été augmentés.

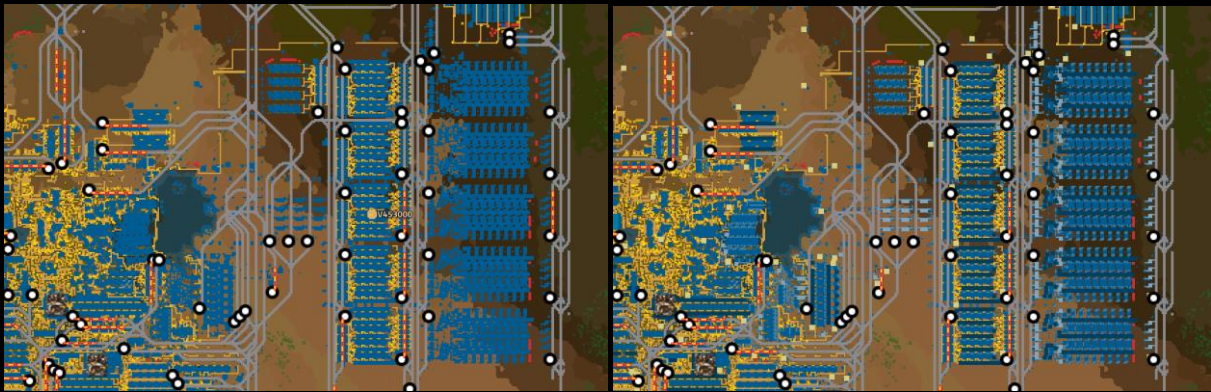
D'innombrables autres petites corrections ont été apportées aux niveaux sonores et heureusement, le jeu commence à sonner comme nous le souhaitons.

## Mise à jour des couleurs de la carte (par Klonan et V453000)

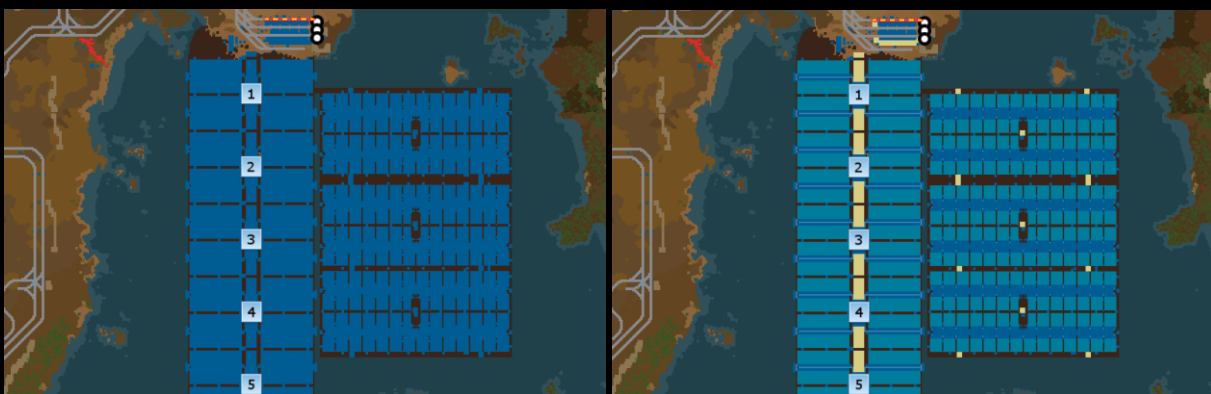
Dans la version 0.18.2 de cette semaine, nous avons changé les couleurs de la carte pour quelques entités par rapport au bleu par défaut :

- Conduites de chaleur
- Tuyaux et tuyaux souterrains
- Pompes
- Citernes
- Diffuseurs de modules
- Moteurs et turbines à vapeur
- Roboport

Pour nous, il est agréable d'avoir un peu plus de différenciation entre les types/familles d'entités sur la vue de la carte (sans devenir fou), et nous pensons que nous y arrivons délicatement.



Ces changements devraient surtout aider à donner un caractère aux installations de puissance, et aux gros blocs d'assemblage avec des diffuseurs. Nous sommes satisfaits de son aspect, et avec un peu plus de temps, nous pourrions décider de quelques modifications supplémentaires.



[NdT : La comparaison est encore plus flagrante avec les transitions d'images présentes sur la [version originale](#).]

## Pleins feux sur la communauté (par Klonan)

Beaucoup de bonnes choses à partager cette semaine :).

### Serveur multi de KoS avec 500 joueurs

Samedi dernier, [KatherineOfSky](#) et [Caledorn](#) ont hébergé un serveur multijoueur avec pour objectif d'établir un nouveau record de plus de 500 joueurs. Le serveur a été financé par la communauté par l'intermédiaire d'un [GoFundMe](#).



[Cliquez pour voir l'image en haute résolution](#)

Ils ont réussi, et sont parvenus à avoir à un moment donné 521 joueurs en ligne. C'est en fait une surprise pour nous, d'autant plus que c'était avec la nouvelle version 0.18.1 du jeu.

Vous pouvez regarder le flux complet de l'événement [ici](#).

## Nouveau record de vitesse avec la 0.18

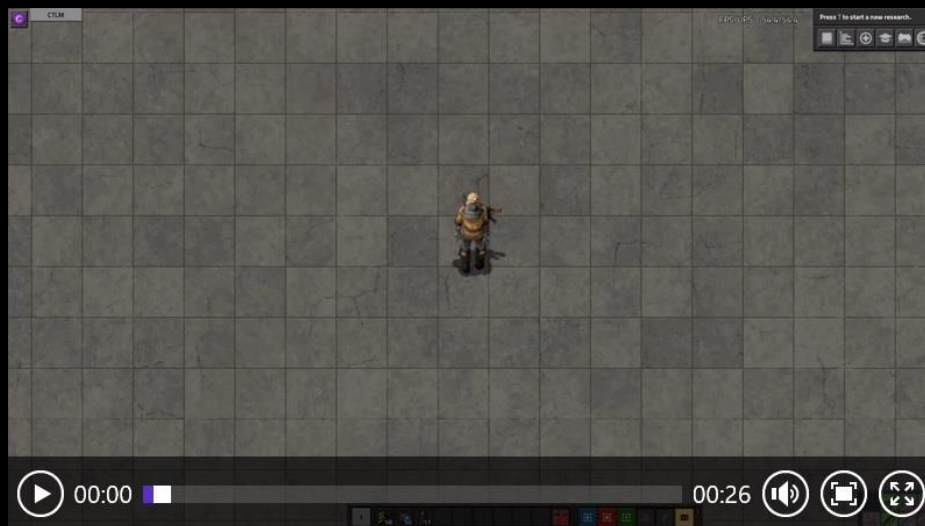
Nefrums a établi un nouveau record de vitesse cette semaine, avec la 0.18. Il se rapproche d'une course de moins de 2 heures, il ne lui reste que 5 minutes à optimiser !



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

## Le réseau ferroviaire le plus grand et le plus inutile jamais construit...

L'utilisateur de Reddit [minibetrayal](#) a créé une machine de Turing utilisant les portes logiques du réseau ferroviaire, comprenant 4 800 locomotives, 6 172 arrêts de train, 56 030 signaux ferroviaires et plus de 1 300 km de rails.



[NdT : Cliquez pour voir la vidéo]

Si vous souhaitez en savoir plus, vous trouverez des détails dans le [fil de discussion](#) Reddit.

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) (version gratuite)]