

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



## Friday Facts N°334

# Nouvelle animation du nuage de poison, effet pour la mort des robots volants

Posté par Ernestas, Posila, Dom et Klonan

le 14/02/2020

### Nuage de poison (par Ernestas et posila)

L'animation du nuage de poison est une planche de sprites non identifiée (que kovarex a trouvé quelque part sur Internet), nous voulions l'améliorer depuis longtemps, mais comme cela a toujours été un si petit détail, d'autres choses ont eu la priorité. Il est maintenant temps de tout finir, les petites et les grandes choses.



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

Certains des problèmes que nous voyons avec l'ancienne animation inconnue :

- Le bord (où les dommages se produiront) n'est pas clairement défini
- Le centre obstrue fortement la vision sous l'animation
- Il brise l'illusion de perspective/hauteur avec sa forme très circulaire

La nouvelle animation a été réalisée rapidement et sans qu'il soit nécessaire d'apporter des modifications importantes au moteur de Factorio. C'est l'état d'esprit dans lequel nous sommes aujourd'hui, nous utilisons les fonctionnalités du moteur que nous avons déjà pour finir les choses rapidement et sans problème, et nous essayons de nous empêcher de devenir dingues avec plus de détails.



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

La capsule de fumée elle-même engendre un tas de petites entités factices qui dessinent la fumée, tandis que les dégâts sont maintenus constants en utilisant uniquement le nuage de fumée central pour appliquer les dégâts.



### Effet pour la mort des robots volants (par Dom et Klonan)

Contrairement au nuage empoisonné, la mort des robots volants n'a jamais été une chose que nous voulions absolument changer, ils explosaient simplement et disparaissaient du paysage. Avec le nouveau système de particules, nous avons eu l'idée d'utiliser une particule pour montrer le robot en train de tomber au sol. L'expérimentation a été rapide et efficace, et nous avons bien aimé l'effet. En utilisant les 16 directions des sprites du robot volant, nous pouvons créer une animation de 16 images du robot tournant librement sur lui-même, ce qui est une bonne astuce.



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

Pour compléter l'effet, nous avons dû payer un peu plus cher en créant quelques vestiges sur le terrain. Dom n'a pas mis longtemps à modéliser et à restituer 3 variantes de débris pour chaque robot. Même si vous ne voyez pas les robots tomber et mourir activement, les carcasses au sol peuvent vraiment contribuer au champ de bataille.



Ces nouveaux effets ont été intégrés dans notre branche principale, vous pouvez donc vous attendre à jouer avec eux lors de la prochaine version expérimentale en 0.18, probablement au début de la semaine prochaine.

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

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