

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



Friday Facts N°336

Refonte des pompes côtières

Posté par V453000

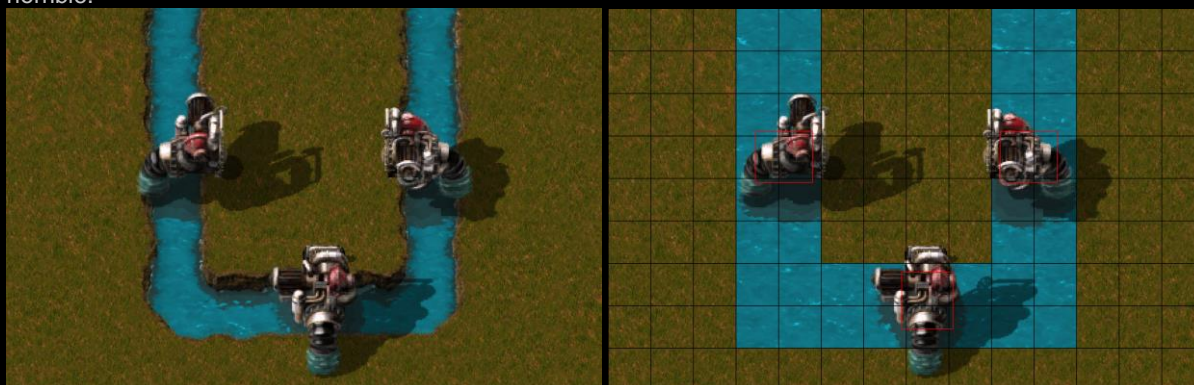
le 28/02/2020

Refonte des pompes côtières (par V453000 et Albert)

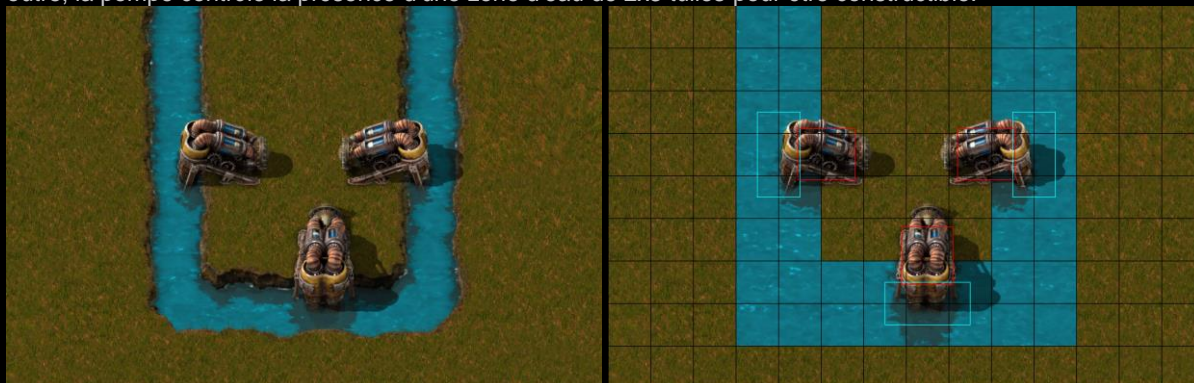
Étant l'une des dernières entités qui ne disposent pas de graphiques à haute résolution, le temps est maintenant venu pour la pompe côtière.

La pompe côtière est en fait une entité d'une tuile, mais elles doivent avoir un espace d'une tuile entre elles. C'est également la seule entité placée sur une tuile d'eau pour le moment.

Lorsque nous avons modifié le fonctionnement des transitions entre le terrain et l'eau, nous avons déplacé la pompe côtière pour la placer sur la tuile d'eau. Mais la pompe pourrait alors se placer sur le terrain de façon horrible.



Avec la nouvelle conception, nous avons profité de l'occasion pour ramener le système sur la terre ferme, et en outre, la pompe contrôle la présence d'une zone d'eau de 2x3 tuiles pour être constructible.



Les nouvelles règles de placement ne s'appliquent qu'aux pompes nouvellement construites. Les pompes côtières figurant sur les cartes existantes continueront à fonctionner, elles seront simplement déplacées de la rive.

Il n'y a pas de couleur bleue pour l'intégration de l'eau sur la tête de la pompe côtière, donc la pompe côtière aura l'air correcte même avec des types d'eau inattendus (pas un gros problème en vanilla). L'intégration de l'eau est séparée en une couche sous-marine qui n'apparaît pas lorsque la pompe est remblayée.



[NdT : une transition dynamique entre les paires d'images est disponible dans la [version anglaise](#)]

Dans le concept de base, la pompe côtière est un type différent de pompe, elle devrait donc être similaire à l'autre entité de pompage qu'Albert a faite il y a quelques années, y compris l'animation et la visibilité du fluide qu'elle contient.

La différence évidente est la connexion à l'eau. Cependant, nous avons estimé que ce n'était pas assez différent et que cela nécessitait un meilleur équilibre visuel, nous avons donc ajouté une paire de pieds de soutien.



[NdT : cliquez sur l'image pour voir l'animation]

Nous prévoyons de publier les nouveaux graphiques de la pompe côtière avec la prochaine version, probablement la semaine prochaine.

Pleins feux sur un mod - Diffuseurs intégrés (par V453000)

Les diffuseurs incitent fortement à construire selon des modèles rectangulaires répétables. Les résultats semblent généralement propres, mais aussi très prévisibles et ennuyeux. En outre, les différences entre les nombreuses recettes sont minimales, de sorte que la différence visuelle entre les constructions est minime.



Le problème, c'est que j'aime construire le contraire du propre et du prévisible. L'usine qui semble de plus en plus compliquée et difficile à agrandir au fil du temps est ce qui me pousse à continuer à jouer la carte. Quand ça commence à paraître facile, ça perd de son intérêt.

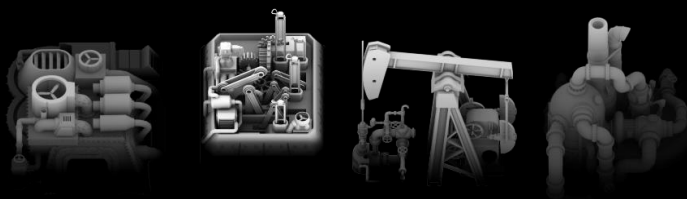
J'ai essayé de résoudre ce problème en m'interdisant d'utiliser des diffuseurs (ce qui représente un énorme sacrifice de productivité et de vitesse), ou en plaçant les sous-usines ayant un nombre élevé de diffuseurs en dehors de la zone de départ, car il est essentiel pour moi de conserver la zone de départ dans un état organique.



Finalement, j'ai pensé à créer un mod qui fait que les machines se comportent comme si elles avaient le maximum de diffuseurs autour d'elles - ce qui me permet d'améliorer la base de départ, mais qui entraîne aussi une plus grande demande en débit pour la logistique, dont la partie la plus intéressante : faire serpenter plus de tapis, s'emboîter dans plus de rails.



Le mod définit 3 niveaux pour chaque producteur afin de simuler des diffuseurs avec les niveaux 1, 2 ou 3 des modules de vitesse. Ces machines ne peuvent pas être affectées davantage par les diffuseurs normaux et n'acceptent que les modules de productivité spéciaux définis par le mod.



La création du mod a été très amusante. Je l'ai réécrit environ 3 fois, au fur et à mesure que j'apprenais à mieux le faire. J'ai rassemblé quelques graphiques de base à partir de quelques filtres spéciaux (hauteur et Ambient Occlusion) que nous utilisons pour la postproduction dans notre processus de création des contenus graphiques. J'ai joué avec le mod et j'ai obtenu des résultats intéressants ([imgur album](#)) car j'ai pu continuer à construire dans la zone de départ au lieu de la remanier pour les diffuseurs.



[NdT : [cliquez pour voir l'image en haute résolution](#)]

Enfin, j'ai écrit un [outil de capture d'écran](#) en temps réel. Il peut être utilisé soit en prenant une capture d'écran à chaque N ticks automatiquement, soit dans mon cas je lui donne un dossier avec des sauvegardes et il prend X captures d'écran, puis passe à la sauvegarde suivante. C'est assez rudimentaire, donc je ne le publierai pas sur le portail des mods pour l'instant.



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

Faire disparaître les diffuseurs dans les machines de production pour permettre des bases plus organiques correspond à mon style de jeu pervers, mais les diffuseurs apportent en fait beaucoup de motivations intéressantes au jeu de base, et il peut être très amusant de jouer avec les règles de construction que les diffuseurs imposent.

Vous pouvez trouver le mod sur le [portail des mods](#) si vous êtes intéressé.

[Discutez sur notre forum](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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