

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



Friday Facts N°338

La (vraie) interface graphique des personnages

Posté par Twinsen et Bilka

le 13/03/2020

L'interface graphique des personnages (par Twinsen)

C'est il y a 11 mois que nous avons mentionné pour la première fois la nouvelle interface graphique des personnages, dans le [FFF-289](#). Après tout ce temps, elle est enfin prête. Comme vous pouvez vous attendre à la voir sortir dans les prochaines semaines, nous aimerions vous présenter un rapide rappel des fonctionnalités et des changements, ainsi que quelques captures d'écran du jeu réel.

La fenêtre des personnages est maintenant divisée en 3 onglets. La logistique et la décharge automatique ont été déplacées du cadre central vers un onglet et un nouvel onglet appelé Caractère a été ajouté. L'utilisation de l'inventaire/transferts de piles dans l'inventaire du joueur permet de transférer les objets soit vers les emplacements pour les armes et les armures, soit vers les emplacements pour la décharge, selon l'onglet sélectionné, quel que soit le type d'objet.



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

La logistique et la décharge automatique sont désormais fusionnées en un seul panneau. Un double curseur vous permet de définir un intervalle. Si vous avez moins que la première valeur, les robots en apporteront plus, si vous avez plus que la deuxième valeur, les objets supplémentaires seront automatiquement mis à la poubelle et emportés par les robots. La double fenêtre contextuelle et la confirmation supplémentaire peuvent sembler étranges, mais elles ont été conçues pour résoudre le problème des robots qui vous apportent des objets avant que vous ayez fini de configurer votre demande.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Avec la fusion des demandes et de la décharge automatiques, nous avons également fait en sorte que vous puissiez désormais définir un nombre illimité de demandes, indépendamment de la recherche. En outre, tout est débloqué dans une recherche : un nombre illimité de demandes logistiques, la décharge automatique et 30 emplacements de décharge sont tous débloqués par la recherche "Robotique logistique" qui est effectuée grâce à la science bleue.

Les recherches ne portent plus seulement sur l'interface graphique des recettes, mais aussi sur l'inventaire et les demandes logistiques.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

À la demande générale, nous avons également ajouté un interrupteur permettant d'activer ou de désactiver rapidement les logiques personnelles. La désactivation de la logistique personnelle empêchera les robots logistiques d'apporter les articles demandés. Cela empêchera également les articles d'être automatiquement déplacés vers les emplacements de décharge. Les robots logistiques continueront à vider les emplacements de décharge.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Comme l'interface graphique des recettes a un nouveau style, nous avons également mis à jour l'apparence des filtres, des objets, des signaux de circuit et amélioré les styles de l'interface graphique de sélection. Certaines des autres interfaces graphiques du jeu présenteront des problèmes visuels en raison du mélange des anciens et des nouveaux styles. Ma prochaine étape consistera à résoudre ces problèmes dès la sortie de l'interface graphique des personnages.

Avec le recul, il a fallu 13 mois et 3 programmeurs (travaillant en alternance) pour mettre en place cette interface graphique. Cela exclut les maquettes et la conception de l'expérience utilisateur. C'est une longue histoire, mais une chose est évidente : la portée de l'interface graphique s'est étendue bien au-delà de ce que notre base de code est capable de faire. C'est pourquoi nous ne nous focaliserons plus autant sur l'interface graphique à l'avenir. Nous finaliserons la transition des styles, nous corrigerons les problèmes évidents et les petits défauts, et nous essaierons d'obtenir un niveau de qualité constant pour la version 1.0.

Cette nouvelle interface graphique et les modifications apportées affecteront probablement certains mods, en particulier ceux qui reposent sur des technologies logistiques, des API liées à des emplacements logistiques, des définitions de style ancien, etc. Heureusement, de nombreux mods ne seront pas affectés, nous espérons donc qu'il n'y aura pas trop de perturbations. Cependant, nous avons voulu donner un avertissement.

Pleins feux sur la communauté – Krastorio 2 (par Bilka)

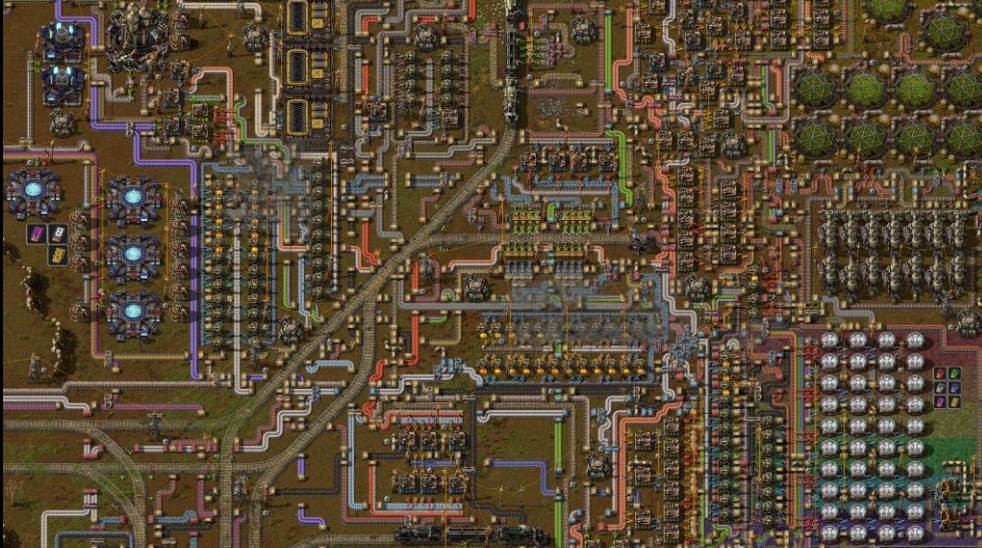
Au cours des deux dernières semaines, un mod de refonte appelé Krastorio 2 a été soumis à des tests approfondis en alpha et en bêta. Krastorio 2 est un mod de refonte qui vise à offrir une expérience vanilla avec un jeu après la fusée élargi et des recettes mises à jour. Le mod sortira plus tard dans la journée, c'est pourquoi je voulais profiter de l'occasion pour le mettre en avant.



Mon usine a grandi au cours des deux semaines de tests, en montrant les graphiques personnalisés du mod.

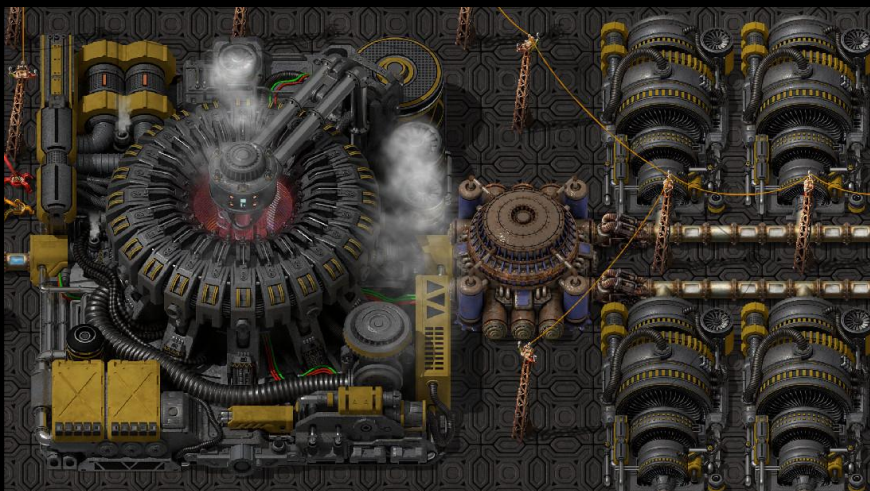
[Cliquez pour voir en pleine résolution](#)

Le mod change presque toutes les recettes sans introduire beaucoup d'intermédiaires, ce qui le rapproche du vanilla tout en étant une nouvelle expérience. L'un des changements les plus importants est que les technologies de jeu tardives ne nécessitent pas de cartes technologiques de départ (packs de science). En effet, les cartes technologiques nécessitant principalement des produits intermédiaires, vous pouvez réorienter les ingrédients des cartes technologiques vers d'autres productions à mesure que les cartes technologiques deviennent obsolètes.



Les cartes technologiques utilisées après la fusée sont consommées dans la zone du laboratoire à gauche de l'image, les laboratoires technologiques utilisés avant la fusée sont désaffectés en bas à droite.

La principale caractéristique de Krastorio 2 est qu'il ajoute une quantité importante de contenu au-delà du lancement de la fusée, y compris une nouvelle condition de victoire. Après l'automatisation des lancements de fusées, trois autres cartes technologiques doivent être recherchées, deux nouvelles ressources doivent être récoltées et de nombreux autres objets utiles doivent être créés. Toute cette production et la condition de victoire nécessitent une quantité importante d'énergie, mais heureusement, le mod ajoute une option de production d'énergie efficace pour répondre aux besoins de l'usine.



La fusion

Dans l'ensemble, le mod peut être décrit comme un excellent mélange de recettes mises à jour et de mécanique fraîche qui sont maintenues en accord avec le vanilla. Cela signifie que le mod n'est pas aussi écrasant que les refontes qui se concentrent vraiment sur certaines mécaniques comme de nombreuses ressources supplémentaires, des fluides ou des intermédiaires. Au lieu de cela, Krastorio 2 établit un grand équilibre entre l'ancien et le nouveau. Le mod a beaucoup d'autres fonctionnalités que je n'ai pas mentionnées ici ; donc si je vous ai rendu curieux, [allez voir le mod](#) par vous-même et amusez-vous bien !

[Discutez sur notre forum](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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