

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



## Friday Facts N°345

# Masque de collision d'un groupe d'unités et particule d'obus d'artillerie

Posté par Klonan

Le 01/05/2020

### Masque de collision d'un groupe d'unités

Le week-end dernier, un rapport de bug est arrivé sur notre forum. Le problème était que les groupes de biters essayaient de se frayer un chemin sur l'eau, mais les insectes ne savent pas nager.



Cela semblait être quelque chose d'assez typique d'un mod très funky. Je me suis penché sur la question et il semble que le mod [Hovercraft](#) trichait avec les masques de collision avec l'eau pour faire rouler ses véhicules sur l'eau. Une des actions consistait à placer des tuiles d'eau permettant de marcher dessus, puis à ajouter une couche de collision supplémentaire pour tous les joueurs et les biters.

Ce que ce moddeur n'a pas réalisé cependant, c'est que les groupes d'unités ont un masque de collision fixe. Il était auparavant codé en dur, mais il a été ajouté il y a quelque temps aux constantes d'utilité. Alors nous disons simplement "c'est un problème de mod, voici une pièce, appelez quelqu'un qui s'en occupe"... n'est-ce pas ?

Eh bien, cela ne me convenait pas, parce qu'au fond de moi, je savais que les groupes d'unités ne devraient pas avoir un masque de collision fixe, cela n'a pas vraiment de sens. Disons que vous ajoutez des unités volantes au jeu. Si vous donnez des ordres individuels aux pilotes pour qu'ils attaquent la base, ils seront heureux de voler au-dessus de l'eau et d'attaquer sans problème. Mais si vous les réunissez en un groupe, un groupe d'unités volantes, le groupe se déplacera au bord de l'eau, car le groupe d'unités a toujours un masque fixe de collision au sol.

Cette semaine, j'ai donc décidé de régler le problème une fois pour toutes. Il s'est avéré que ce n'était pas si difficile au final. Comme nous l'avons quelque peu mentionné dans le [FFF-340](#), les groupes d'unités ont déjà une logique mise en place pour recalculer leurs propriétés en fonction de leurs membres. Je me suis rattaché à cette logique pour leur faire également recalculer leur masque de collision.

Pour moi, la solution était de rassembler les masques de manière à ce qu'ils ne se déplacent que là où toutes les unités peuvent se déplacer.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

*Un groupe de petits biters, ils ne peuvent pas marcher sur l'eau, alors ils en font le tour.*



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

*Un groupe de "biters d'eau". Ils peuvent marcher au-dessus de l'eau, donc ils vont tout droit.*



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

*Un groupe mixte de petits biters et de biters d'eau. Ils ajoutent leurs masques ensemble, donc ne vont que là où toutes les unités peuvent aller.*

Vous pouvez l'imaginer très intuitivement, je pense, le groupe va essayer de se serrer les coudes, et cela signifiera que le groupe ne peut que se diriger vers des endroits que tous les membres peuvent atteindre.

C'est très agréable de faire des corrections de ce genre, car elles sont relativement peu importantes en termes de portée et de risque, mais elles permettent d'éliminer beaucoup de problèmes potentiels et ouvrent de nombreuses possibilités intéressantes.

### **Effet des particules d'obus d'artillerie**

Une autre petite touche finale pour vous tous cette semaine. L'ajout d'un obus éjecté des canons d'artillerie a été suggéré à l'époque où nous avons montré les nouveaux sons intégrés dans le jeu ([FFF-341](#)). Bien que nous ne puissions pas être trop fantaisistes, nous pensons que l'effet relativement simple que nous avons ajouté remplit bien le cahier des charges.



C'est juste une particule avec une belle feuille de sprites que Dom a rendu à partir des modèles originaux de l'obus. Avec un peu de réglage du moteur ici et là, nous l'avons préparé en un temps assez court. Encore un petit polissage qui caractérise cette étape de développement.

[Discutez sur notre forum](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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