

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



Friday Facts N°351

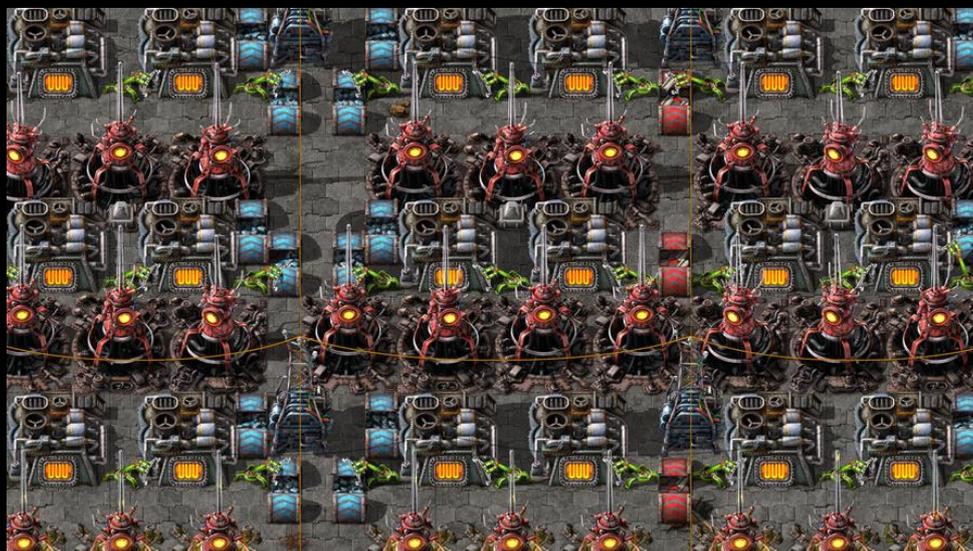
Refonte du diffuseur de modules et mélange des fluides simplifié

Posté par V453000 et Rseding

Le 12/06/2020

La refonte du diffuseur de modules (par V453000)

Le diffuseur de modules est l'une des dernières entités qui ne disposent pas encore de graphiques haute résolution. Dans le [FFF-339](#), plutôt récent, Albert avait présenté le diffuseur de modules mis à jour et redessiné. Après vos réactions, nous nous sommes rendu compte de certains problèmes que nous n'avions pas vus auparavant avec le diffuseur de modules, et nous avons pris un peu de temps pour y réfléchir...



Le concept de la tour rouge est en soi très impressionnant, ce qui lui a donné tellement de points positifs que nous n'avons pas assez fait attention au fait qu'il demande trop d'attention visuelle. Dans ce cas-ci, cela s'explique par les couleurs rouges agressives, le grand cercle jaune contrasté ressemblant à un œil, l'entité qui est assez grande, et l'animation du faisceau électrique. Les variations aléatoires sont généralement utiles pour rendre les entités plus belles en groupes (comme les ressources), mais pas dans ce cas, d'autant plus que les autres entités construites n'ont pas de variations.

Les options à prendre à partir de là seraient soit de mettre à jour le concept original, soit de modifier la tour rouge, soit de commencer une nouvelle conception.



Le diffuseur de modules est une entité très spéciale, soit il n'apparaît pas du tout ou très peu dans une usine, soit il est partout. Il ne fait rien par lui-même, donc il n'a pas vraiment besoin de montrer beaucoup d'activité non plus.

Le modèle original a ses propres problèmes et sature aussi l'écran très rapidement, car ils sont clairs, également hauts, et ils bougent toujours, attirant constamment l'attention sur le mouvement.

Quant à la tour rouge, la plus grande partie de la partie supérieure devrait être enlevée, ce qui constitue déjà une refonte presque complète, mais certaines parties du trou pourraient être recyclées pour une nouvelle version...

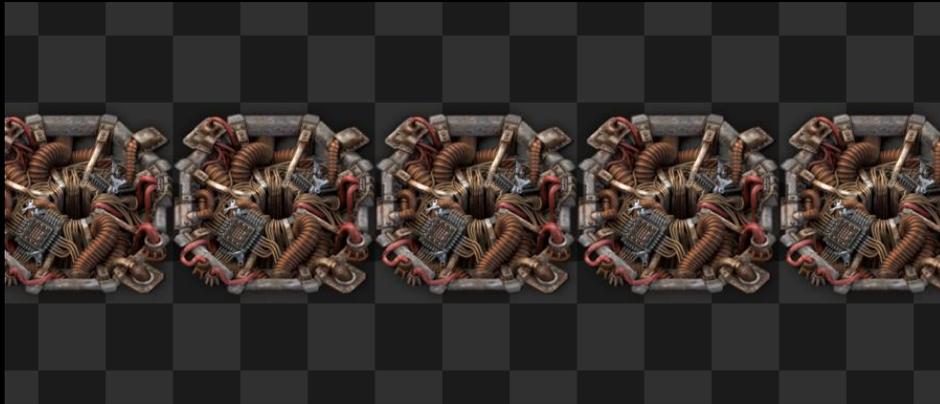
Nous avons choisi d'entamer une nouvelle révision, l'objectif de la conception du diffuseur de modules étant d'attirer beaucoup moins l'attention.

La re-refonte du diffuseur de modules (par V453000)

Pour tout, nous respectons généralement l'idée de hauteur, en ce sens que plus quelque chose est haut, plus il a l'air clair. L'arrière-plan le moins important est généralement plus sombre, tandis que le premier plan (des entités) est généralement plus clair, surtout dans sa partie supérieure.

La tour rouge a été mise dans un trou principalement pour pouvoir créer une tour vraiment haute dans une boîte de délimitation 3x3 tout en ne chevauchant pas trop les tuiles au-dessus de l'entité.

Ce que l'on pourrait faire à la place, c'est de mettre tout le diffuseur de modules dans un trou et donc de le rendre généralement plus sombre et moins visible. De cette façon, nous changerions son idée d'une tour en une entité électronique/puissante souterraine, et nous essaierions d'expliquer que l'effet est transmis sous terre par des câbles.



Remarquez bien qu'une grande partie des motifs du modèle proviennent de la nouvelle conception d'Albert, ce qui a été très utile pour que la nouvelle conception soit réalisée dans un délai raisonnable.

Le diffuseur de modules est généralement moins saturé que les modèles précédents, ce qui le rend encore une fois moins intense et lui permet de mieux s'intégrer dans son habitat typique de tuiles de béton, bien qu'il soit également très beau sur un terrain plus naturel.

Bien que la conception immergée fonctionne bien en termes d'attention portée au diffuseur de modules vis-à-vis des entités productrices, les problèmes sont multiples. Le plus important est qu'il ne ressemble pas à un diffuseur à première vue. L'effet secondaire est que le diffuseur de modules commence à paraître vu du haut sans que notre point de vue ne soit pris en compte, bien qu'il serait probablement possible de remédier à ce problème en modifiant considérablement la conception.



Une tour s'est donc insinuée dans le concept, pour expliquer comment l'effet est transmis. Mais une tour mince et légère, qui ne réclame pas trop d'attention.

Les deux carrés noirs sont en fait des emplacements de modules, et le diffuseur affiche maintenant de façon dynamique les modules à l'intérieur.

C'est discutable sur le plan conceptuel, car nous ne voulons absolument pas créer un précédent en ajoutant des emplacements de modules visibles pour chaque entité, mais le diffuseur n'a pas d'autre utilité que les modules, donc nous pensons que c'est une exception acceptable.



Les modules reprennent un peu plus d'attention, mais en supprimant aussi. Avec des modules toujours visibles, nous pourrions retirer le mode Alt du diffuseur.

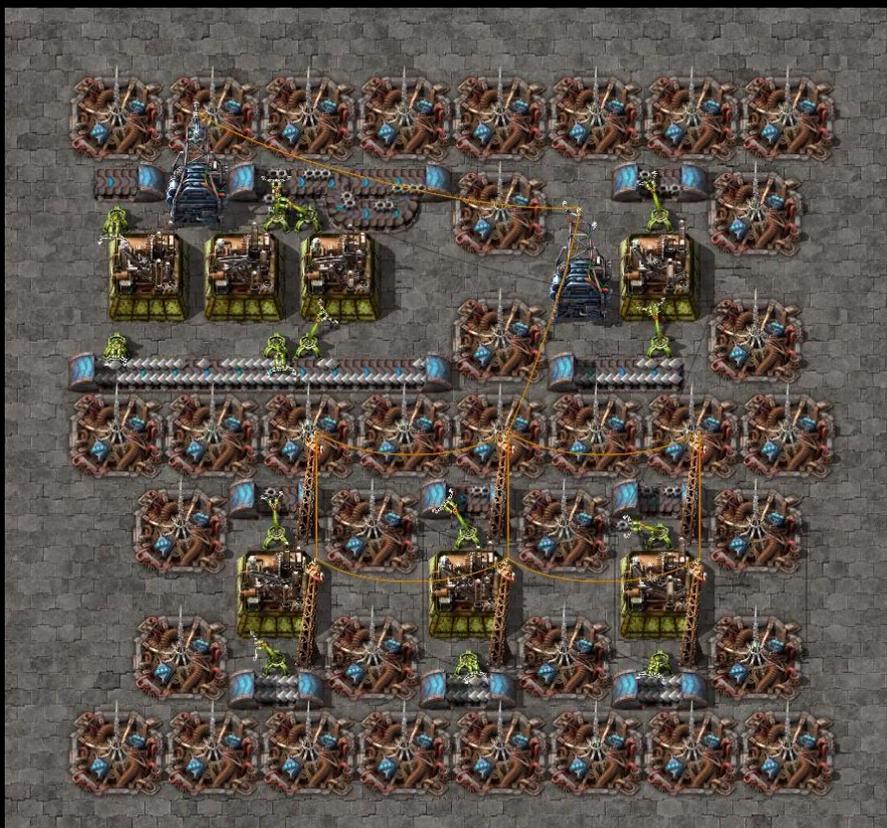
Cela signifie que chaque fois que vous activez le mode Alt, vous ne voyez les ajouts des modules en superposition que sur les entités productrices.



Voyez dans la capture d'écran ci-dessus le gain de confort apporté aux machines d'assemblage. Comme la superposition en mode Alt n'est pas vraiment utile la plupart du temps sur les diffuseurs de modules, nous pouvons nous permettre de supprimer cet encombrement visuel. Il peut bien sûr être réactivé par des mods.



Les emplacements des modules sont colorisés par une procédure, donc si un mod ajoute des modules personnalisés, il lui suffit simplement de spécifier les couleurs à la définition de l'objet du module sans toucher au diffuseur.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Il convient de mentionner que l'une des raisons pour lesquelles le diffuseur de modules s'en est sorti sans sprites de haute résolution pendant si longtemps, c'est parce que c'est une entité de fin de partie pour des usines généralement grandes, donc le joueur les regarde surtout en dézoomé.

Comme vous pouvez le voir dans l'animation ci-dessus, la tour a une subtile animation lumineuse qui explique la transmission de l'effet lorsqu'elle est zoomée, alors qu'elle est presque invisible lorsqu'elle est dézoomée, en essayant de trouver un équilibre entre être intéressant de près, et non perturbant de loin.

L'effet lumineux est également colorisé via la couleur définie par les lampes des modules. En fait, il s'agit d'une moyenne de la couleur si deux modules différents se trouvent dans le diffuseur, ce qui n'est pas très utile pour le jeu de base, mais pour certains mods, cela pourrait être un détail sympa.



Comme d'habitude, nous prévoyons de sortir le nouveau diffuseur de modules la semaine prochaine.

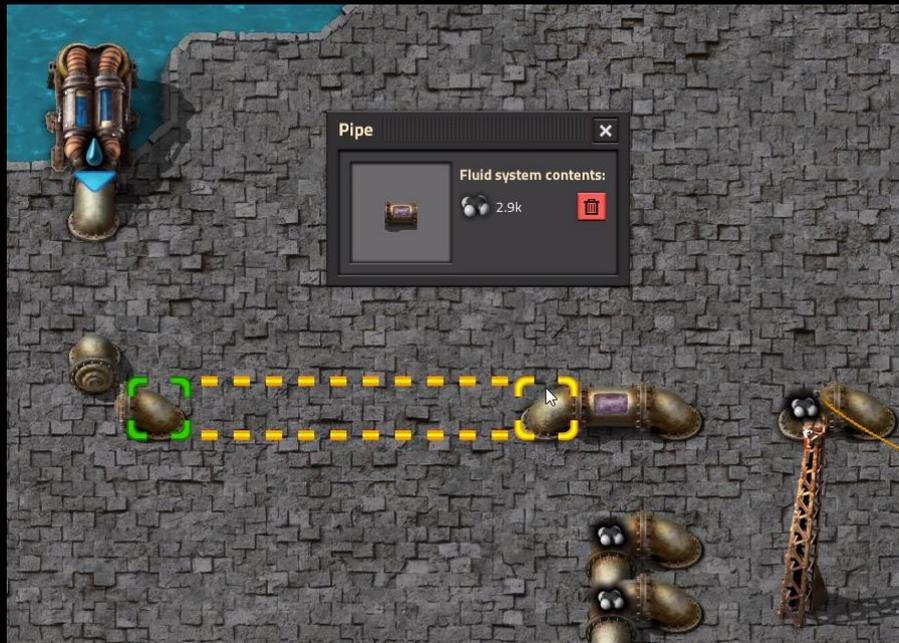
Prévention contre les mélanges de fluides - prise 9001 (par Rseding91)

Le concept original de prévention contre le mélange des fluides sonnait bien : le mélange des fluides n'est (pratiquement) jamais souhaité - alors empêchons-le de se produire - c'est simple. C'est la partie où le film s'arrête et où le narrateur dit : "Mais ce n'était pas simple, ce n'était même du tout pas proche de la simplicité...". Pour faire court, je dirai simplement : la complexité s'est accrue avec encore plus de complexité et un jeu construit entièrement sans le concept de "les fluides ne peuvent pas se mélanger", ce qui signifie que plus d'un an et demi plus tard, il y a encore des parties qui ne peuvent pas être traitées "avec élégance".

Lorsque le concept a été évoqué pour la première fois, il semblait... clôturé. Le mélange des fluides n'est pas souhaité - et la solution est de l'empêcher complètement ? Mais prenons cette même solution et essayons de l'appliquer à autre chose : les convoyeurs. Mélanger le contenu des convoyeurs n'est (la plupart du temps) pas souhaitable (les gens sont devenus complètement fous et ont fait des installations autour... mais c'est une autre histoire). Et si le jeu essayait de vous empêcher de mélanger le contenu des convoyeurs ? Cela me semble fou.

Mais cela arrive : les convoyeurs se mélangent et ce n'est pas un problème aussi important que celui du mélange des fluides - pourquoi ? Parce qu'il existe un moyen rapide et facile de résoudre le problème : il suffit de "passer l'aspirateur" sur les objets du convoyeur et de le réparer. Il n'y a pas de moyen rapide et facile de réparer les fluides mélangés : il faut pomper sur toute la longueur du tuyau pour faire sortir tout le liquide. Même si vous ne mélangez pas les fluides, mais que vous vous trompez de tuyau, cela reste très difficile à réparer.

Cette idée n'est pas nouvelle - on en parlait déjà lorsque la prévention contre les mélanges de fluides a commencé - mais elle a été récemment remise sur le tapis et nous avons décidé de l'essayer : une simple prévention contre les mélanges de fluides. Essayez simplement de traiter le cas le plus courant - la construction manuelle - et dans les cas plus complexes où un mélange pourrait se produire, fournissez un moyen rapide et facile de le réparer : un bouton pour vider tout un fluide donné dans des tuyaux.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Ce nouveau système simplifié sera prêt pour la publication la semaine prochaine, vous pouvez donc l'essayer et nous faire part de vos commentaires.

[Discutez sur notre forum](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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