

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

# FACTORI:

## Friday Facts N°355 - Mises à jour en haute résolution

Posté par *V453000 et Dom* le 10/07/2020

Nous avons mis à jour, retravaillé et redessiné de nombreux graphiques, et la majorité des entités bénéficient d'une haute résolution depuis un certain temps déjà. Avec la version 1.0, nous essayons d'être aussi "complets" que possible.

### Effet de ralentissement

Étant l'un des objets les moins utilisés dans le jeu, la capsule de ralentissement a été en quelque sorte oubliée.

La capsule de ralentissement est composée de plusieurs parties : l'icône de l'objet, l'effet et le collant animé qui s'affiche sur les ennemis ralentis.

Nous avons déjà mis à jour l'icône de l'objet, qui donne un certain aperçu de l'effet et du collant, comme la couleur qu'il doit avoir. La capsule de poison a déjà pris le bleu, et le marron serait très similaire au carburant pour fusée ou nucléaire dans l'icône, donc nous avons choisi l'orange.



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

Il est très logique d'utiliser également les mêmes graphiques avec des teintes différentes pour le collant acide des cracheurs/vers.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

D'une certaine manière, la capsule de ralentissement leur fait la même chose qu'à vous, à l'exception des dommages causés par l'acide. Prends ça, la nature.

### Ressources de pétrole brut

Les ressources ont obtenu des graphismes en haute résolution pour la 0.15, mais nous n'avons pas eu le temps pour les flaques de pétrole brut. Les nouveaux sont très similaires.



### Vestiges des machines d'assemblage

Nous avons attendu avec les vestiges pour les machines d'assemblage car il était prévu qu'elles soient redessinées. Il semble peu probable que nous puissions terminer la refonte des machines d'assemblage avant la version 1.0, c'est pourquoi finalement nous leur avons au moins donné leurs propres vestiges spécifiques.



### Vestiges des mines terrestres

Le dernier vestige manquant était la mine terrestre, qui ne bénéficiait pas d'une haute résolution avant la mise à jour de l'icône, alors la voici.



## Conclusion

Avec la version 0.15.0, nous avons publié le premier lot de graphiques en haute résolution pour de nombreuses entités. Dans le [FFF-187](#) qui annonçait la version 0.15.0 expérimentale et présentait tous les nouveaux graphiques, nous avons déclaré :

*"Pendant la stabilisation de la version 0.15, nous ajouterons d'autres graphiques en haute résolution, dans le but de tout faire. Voyons comment cela se passera, mais au vu de ce que nous avons déjà, nous sommes convaincus que nous pourrions y arriver tôt ou tard."*

En tant que lecteurs de ce périodique, vous avez peut-être déjà entendu dire à quelques reprises que "les choses prennent plus de temps que prévu", donc "le tôt ou tard", c'est maintenant, soit 3,5 ans après.

Il y aura encore d'autres mises à jour graphiques dans les prochaines semaines, mais c'est tout pour les mises à jour des hautes résolutions.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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

