

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

FACTORY

Friday Facts N°357 - Bombe atomique

Posté par *kovarex, Dominik et V453000* le 24/07/2020

Les derniers détails de la bibliothèque de plans (par kovarex)

Au moment de la rédaction du Friday Facts de la semaine dernière, tous les changements prévus n'étaient pas encore terminés, voici la finalisation, donc nous y voilà.

Contenu permanent de la bibliothèque

Le problème est ancien. Vous jouez à un jeu moddé et vous avez vos plans dans la bibliothèque. Ensuite, vous décidez de mettre les mods de côté pour une raison quelconque (pour rejoindre un jeu en multijoueur, ou simplement essayer d'autres mods). À ce moment-là, si nous ne le traitons pas d'une manière spéciale, tout le contenu de votre bibliothèque de plans lié au mod serait supprimé.

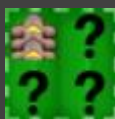
Nous avons résolu la majeure partie du problème [il y a déjà un certain temps](#). Mais avec l'arrivée prochaine d'autres outils dans la bibliothèque de plans, elle a dû être étendue.

Un système spécial a été créé à cet effet :

- Les icônes de prévisualisation des outils du plan
- Les filtres du planificateur de la déconstruction
- La spécification de mise à niveau du planificateur de mise à niveau

Si l'identifiant correspondant n'est plus disponible lors du chargement d'un jeu. Au lieu de le supprimer purement et simplement, il est marqué comme inconnu et la représentation textuelle originale de l'identifiant est stockée d'une manière spéciale.

L'outil peut encore être utilisé normalement. Le fait d'effacer les "inconnus" supprime définitivement les informations sur la case, mais si vous ne les effacez pas, elles y restent.



Upgrade tool edit

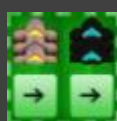
Name
Ultimate belt upgrader

Description

Icon



Une fois que vous avez rechargé les mods appropriés, les identifiants sont restaurés.

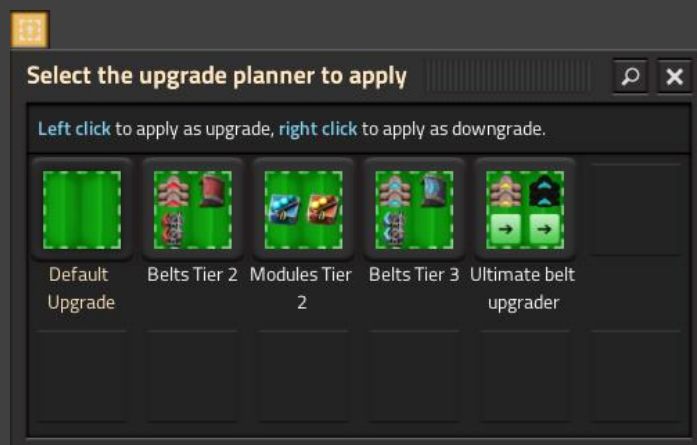


Mise à niveau

Le système de mise à niveau des plans et des livres avec le planificateur de mise à niveau était censé être provisoire, mais d'une manière ou d'une autre, il est resté en service pendant un certain temps.

Actuellement, la seule façon de l'utiliser est de cliquer sur le bouton avec un planificateur de mise à niveau dans votre curseur, ce qui est parfois assez ennuyeux, car vous n'avez même pas accès à votre inventaire ou à la bibliothèque de plans lorsque vous voulez cliquer sur le bouton. Vous devez donc fermer la fenêtre, trouver le planificateur de mise à niveau que vous voulez utiliser, ouvrir la fenêtre avec le planificateur de mise à niveau déjà dans le curseur, puis l'utiliser.

Cette fenêtre a donc été créée. Lorsque vous cliquez sur la fenêtre de mise à niveau, le jeu recherche tous les planificateurs de mise à niveau à votre disposition (inventaire et bibliothèque de plans) et vous permet de sélectionner celui que vous souhaitez appliquer, en vous proposant toujours le planificateur de mise à niveau par défaut.



Comme vous l'avez sans doute remarqué sur cette image, je n'ai pas pu m'empêcher d'ajouter une petite fonctionnalité. Les planificateurs de mise à niveau peuvent maintenant être utilisés dans les deux sens : comme mise à niveau avec un clic gauche et comme rétrogradation avec un clic droit. Il est évident que cela fonctionne également pour les mises à niveau dans le monde.

Le problème est que vous pouvez déjà faire trois types de choses différentes avec cet outil, et il y a généralement beaucoup de gens qui ne connaissent pas les choses de base que vous pouvez faire, comme annuler un ordre de déconstruction ou construire un plan de force. C'est pourquoi nous avons ajouté des instructions à chaque outil pour que les utilisateurs ne les manquent pas.


Belts Tier 2

Marks items for upgrade by construction robots.

Right-click to open.

When in cursor:

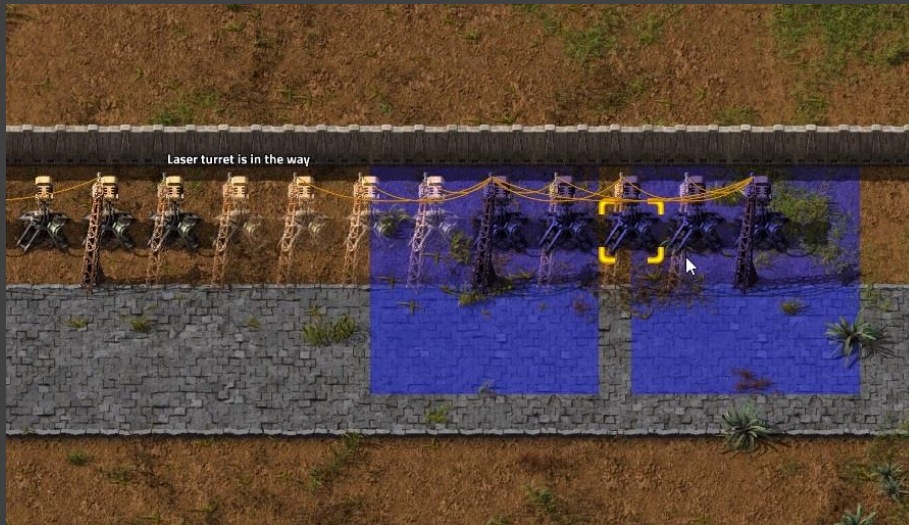
- Left-click and drag to upgrade.
- Right-click and drag to downgrade.
- Shift + Left-click and drag to cancel upgrade orders.

Entities: 

Calage de grille

C'est un excellent exemple d'une fonctionnalité que je m'attendais à voir réalisée rapidement et facilement... mais vous savez comment ça se passe.





Le premier problème est lié à la construction et au glissement. La plupart des plans ne fonctionnent pas très bien quand on les construit et qu'on les fait glisser.







[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Le deuxième problème est que les plans sont souvent conçus pour fonctionner en grille, mais qu'il n'y a aucun moyen de faire respecter cette règle. Soit vous devez construire lentement et prudemment, soit vous faites souvent des erreurs. Et avec la nouvelle fonctionnalité de construction sur la carte, le problème s'est tout simplement aggravé. C'est à cela que sert la deuxième case à cocher, elle oblige à construire le plan dans un quadrillage aligné sur le centre de la carte. Pour que l'utilisateur puisse configurer les différents plans de manière à ce qu'ils correspondent parfaitement, la position relative du plan par rapport à la grille peut être configurée en déplaçant le drapeau rouge.

Blueprint in the blueprint library ✕

3-Way C    





Icon    

Description


Snap to grid

Grid size X: 42 Y: 42

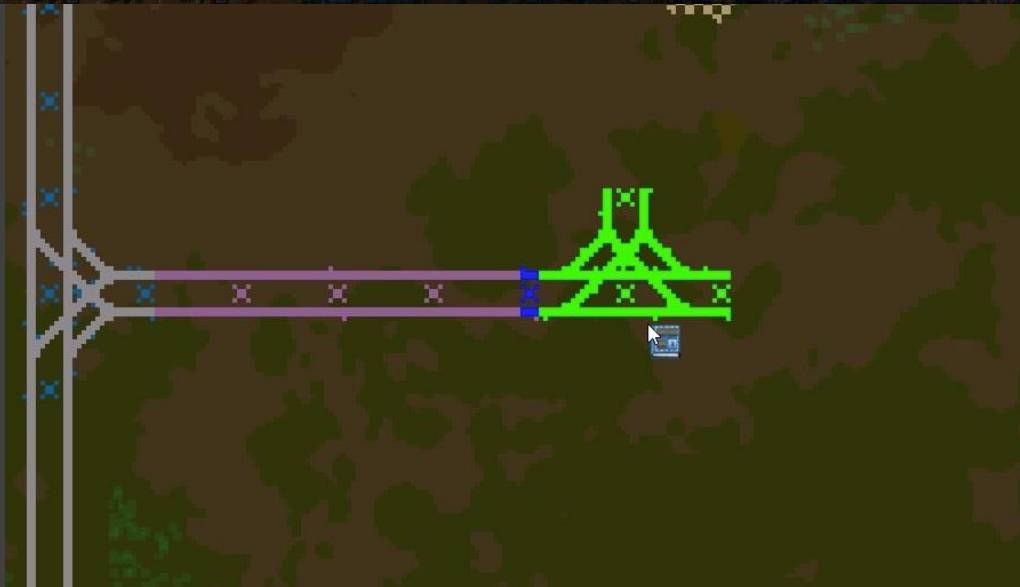
Absolute reference point

Components    

Preview Left click to remove, Right click to restore.



Save blueprint



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Grâce à Boskid, notre testeur bien-aimé, une grosse pile de bugs avait déjà été identifiée et corrigée, il y a donc une chance que la bibliothèque de plans soit publiée la semaine prochaine.

Histoire de la bombe atomique (par Dominik, Posila, Ernestas et V453000)

Depuis plus d'un an, Dominik met à jour et améliore toutes sortes d'effets visuels dans le jeu - particules, projections, explosions, etc. Dans la plupart des cas, nous avons également reçu des questions pertinentes : "Mais qu'en est-il des bombes atomiques ?



Dès le départ, il était prévu que l'explosion de la bombe atomique viendrait en dernier. Ce n'est pas parce que c'est la priorité la plus basse, bien au contraire - mais c'est aussi de loin l'effet le plus difficile à créer, tant du point de vue technique que graphique. Nous avons donc continué à améliorer le fonctionnement des particules/explosions, et à expérimenter les graphiques pour les effets - essentiellement en s'entraînant et en préparant le terrain pour la bombe atomique.

Le plus grand défi visuel est l'ampleur de l'explosion. Les explosions normales ont déjà largement bénéficié de traces et de particules de combustion plus souples et plus variées, et de l'amélioration des graphiques d'explosion eux-mêmes, mais cela ne suffit pas ici.

La bombe atomique a un rayon d'explosion si grand que nous ne pouvons tout simplement pas (surtout à cause des exigences en VRAM) créer un graphique d'explosion qui la couvrirait entièrement.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Nous avons essayé de faire une explosion aussi grande que possible dans un graphisme raisonnable, et de limiter son nombre d'images autant que nous le pouvions. Comme nous le faisons autrefois, lorsque la VRAM était beaucoup plus préoccupante.

Mais ce champignon atomique ne couvre pas suffisamment, et il est certain qu'une partie de l'effet doit être procédural.

La VRAM n'est cependant pas le seul problème, le plus grand défi pour les effets visuels est encore une fois la perspective des tuiles carrées, où visuellement le jeu semble être vu par le joueur à un angle de 45° , mais tout est présenté comme si on le regardait de haut en bas. Ces deux choses sont intentionnelles et les graphiques s'en sortent le plus mal possible lorsqu'il s'agit de compenser cette dichotomie (FFF-133).

Après avoir discuté de nombreuses approches vraiment différentes que nous pourrions adopter, nous avons décidé de créer une combinaison d'un graphique central, avec une onde de choc de fumées qui serait déplacée vers l'extérieur à partir du centre.



[NdT : Cliquez pour voir l'animation]

Nous avons essayé de faire en sorte que les graphiques cachent ce problème de perspective comme toujours, et nous avons fait en sorte que l'explosion se déplace plus lentement verticalement, ce qui a donné une ellipse visuellement correcte.

Comme vous pouvez le voir dans l'animation ci-dessus, cela soulève le problème des entités qui meurent dans la direction verticale avant que les ondes ne les atteignent.

Nous avons donc fait en sorte que les dégâts s'appliquent plus lentement dans le sens vertical également. Cela signifie que vous pouvez optimiser et vous enfuir verticalement lorsque vous tirez sur la bombe atomique sous vos pieds et donc que vous aurez de meilleures chances de survie, mais cela ne devrait pas être un problème trop important.

Nous avons également ajouté un rayon de dommages secondaire, donc il est plus indulgent si vous êtes à peine touché pendant votre fuite.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Pour améliorer encore les choses, nous avons ajouté une tonne d'éléments aléatoires sur la façon dont les particules se déplacent et quand elles disparaissent, ce qui rend à nouveau le bord de l'explosion moins évident, mais aide aussi à diminuer l'effet de forme en croissant à la fin.

L'explosion est si importante que même la création d'une marque de combustion d'une taille appropriée est un problème. Ernestas a donc créé une marque de combustion aussi grande que nous pouvions nous le permettre, et a ajouté une toute nouvelle série de tuiles au point zéro, avec des décorations pour en adoucir un peu les bords.



L'explosion atomique détruit également tout dans un petit rayon au centre (les entités tuées ne génèrent pas de cadavres, les décorations sont détruites et les falaises disparaissent), ce qui rend l'explosion beaucoup plus puissante et impressionnante. Les tuiles nucléaires restent là pour toujours et sont visibles sur la carte car elles ont leur propre couleur, mais vous pouvez les recouvrir de béton pour cacher les preuves de vos actions.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

Pour compléter l'effet, nous avons ajouté une brève surbrillance de tout l'écran en fonction de la distance entre l'écran du joueur et l'explosion, ainsi que des effets sonores qui réagissent également à la distance de l'explosion.

Vous pourrez prendre plaisir à devenir la Mort, des destructeurs de mondes, à la nouvelle mode, le 14 août, avec la version 1.0.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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

