

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

Factorio

Friday Facts N°358 - Décorations pour les aliens & Eau polluée

Posté par *Jitka, Klonan, V453000 et posila* le 31/07/2020

Annulation de la soirée de lancement (par Jitka)

La pandémie de COVID dans le monde entier rend très difficile la planification de tout événement ces jours-ci, et nous étions assez optimistes il y a quelques semaines à peine. Cependant, la situation ici est en train de changer pour le pire, semble-t-il.

Le nombre de cas de COVID testés positifs ici en République tchèque a augmenté en nombre relativement élevé chaque jour depuis deux semaines, et les restrictions sont à nouveau en vigueur. À Prague, le port du masque facial est à nouveau obligatoire lorsque plus de 100 personnes se rassemblent à l'intérieur, aucun événement de plus de 500 personnes n'est autorisé depuis la semaine dernière, etc.

L'incertitude actuelle et le fait qu'au moins la moitié des invités ne pourront pas assister à la fête (y compris certains membres de notre propre équipe), nous ont amenés à prendre une décision difficile : nous avons décidé d'annuler la fête pour la sortie de Factorio 1.0 que nous avons l'intention d'organiser le 4 septembre 2020.

Pour ceux d'entre vous qui ont déjà acheté un ou plusieurs billets - le prix total du billet sera remboursé.

Nous espérons avoir une autre occasion de vous rencontrer dans un avenir proche, mais pour l'instant, veuillez accepter nos excuses pour les désagréments causés. Ce n'était pas une décision facile à prendre pour nous, mais nous pensons que c'est la bonne.

Suggestions de Youtubeurs/Twitch/Presse (par Klonan)

Au cours des dernières semaines et des derniers mois, nous avons préparé la commercialisation du lancement de notre version 1.0 le 14 août (il ne reste plus que deux semaines). Une partie de notre plan consistera à envoyer gratuitement des clés de presse aux Youtubeurs et aux streamers ainsi qu'à d'autres créateurs de contenu, dans l'espoir qu'ils essaieront le jeu et contribueront à faire passer le message. Pour se préparer, Jitka et moi avons fait nos recherches et compilé une liste de personnes à qui envoyer une clé.

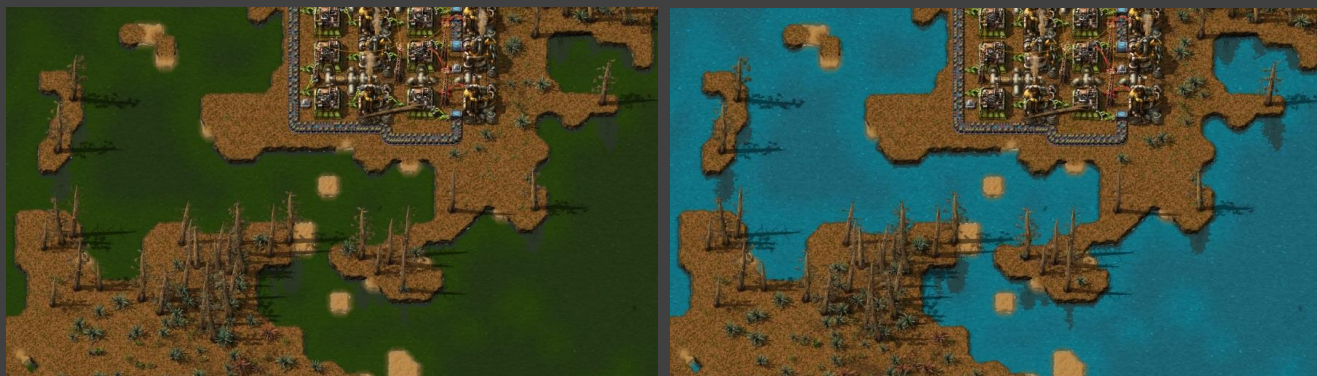
Ce n'est pas un fait choquant de découvrir que Youtube est énorme, et je pense que même si nous passions un an tous les jours à le parcourir, nous ne trouverions toujours pas 10% des chaînes auxquelles nous voudrions envoyer une clé. Nous avons donc décidé de lancer ce simple formulaire, que vous pouvez utiliser pour nous suggérer vos Youtubeurs préférés, et nous aider à faire en sorte qu'ils ne ratent pas les "clés pour critiques" lorsque nous les enverrons. Si vous êtes intéressé et souhaitez nous aider, vous pouvez remplir le formulaire [ici](#).

Eau polluée (par V453000 et posila)

Comme nous en avons fini avec la refonte des graphiques pour la version 1.0, nous pouvons nous concentrer sur d'autres améliorations graphiques. Comme nous sommes si proches de la sortie, c'est une bonne idée de se concentrer sur des choses qui ne risquent pas de casser le jeu et qui ne coûtent pas trop de temps, tout en ayant un impact aussi grand que possible.

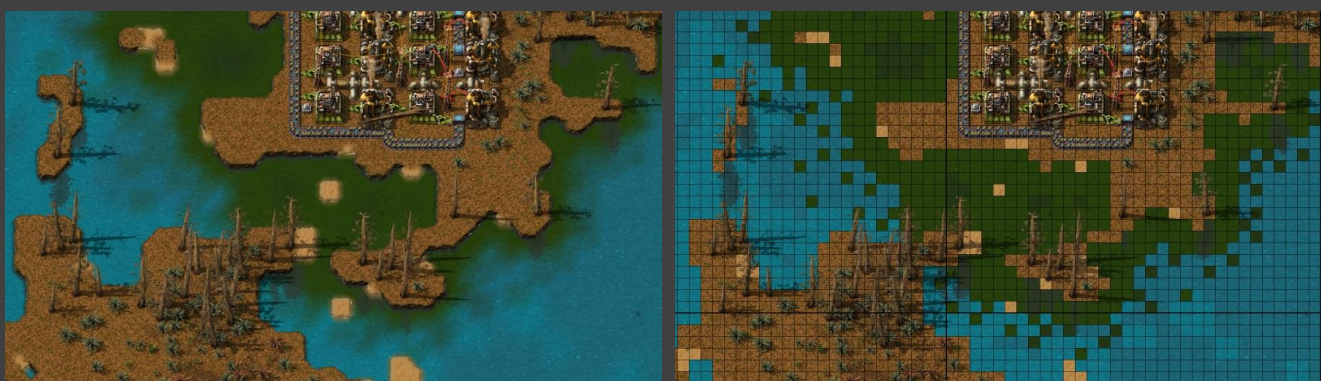
L'un des plus grands thèmes du jeu est la pollution. Or, c'est l'un des éléments les moins visibles du jeu - on ne peut le voir que sur la carte et avec les arbres qui meurent. Ce serait bien si nous pouvions aussi faire mourir l'herbe ou les décorations, mais c'est quelque chose de bien trop compliqué techniquement pour l'instant.

Mais une chose qui pourrait montrer et qui montre la pollution, c'est l'eau ! Depuis très longtemps, nous avons des tuiles d'eau verte dans le jeu et nous les utilisons dans les missions de la Campagne.



Deux types de tuiles d'eau, l'un ou l'autre.

Comme il s'agit "seulement" de tuiles, il n'était pas vraiment possible de les utiliser toutes les deux, car les transitions entre elles seraient trop brusques. Sans parler de l'eau que les tuiles devraient générer ainsi, et qui change de façon dynamique à mesure que la carte devient plus polluée, ce qui entraîne des problèmes plus techniques.



Tuiles placées manuellement dans l'éditeur de cartes.

Cependant, comme l'eau a été mise à jour pour utiliser un nuanceur assez récemment (FFF-323), nous pourrions la faire paraître polluée de façon dynamique.

Après un peu de magie noire typique de posila consistant à interpoler et à convertir les valeurs de pollution sur des blocs, nous avons pu faire un mélange entre une teinte primaire et une teinte secondaire des tuiles d'eau. De cette façon, elle est aussi directement liée au nuage rouge que vous pouvez voir sur la carte, ce qui la rend cohérente.



L'eau polluée se répand lentement.

Les tuiles d'eau vertes existent toujours si les scénarios veulent les utiliser, mais elles apparaissent toujours comme étant polluées.

L'effet de pollution ne s'affiche pas si le paramètre "Afficher l'eau animée" est désactivé ou si la pollution est désactivée dans les réglages de la carte. Les mods peuvent également ajuster ou désactiver l'effet en modifiant les teintes d'eau secondaires dans les prototypes de tuiles.

Décorations pour les biters (par Ernestas, V453000 et posila)

Lorsque toute la famille des biters a eu son nouveau design, l'un des plans pour plus tard était de leur donner leur propre biome dans le monde.

Nous avons préparé depuis longtemps quelques calques et graphismes de décoration temporaires, mais quelqu'un devait les ajouter au générateur de cartes. En fin de compte, nous ne voulions pas passer beaucoup de temps à modifier les propriétés du générateur pour les placer au bon endroit, et nous voulions aussi qu'ils soient créés sous de nouvelles bases au fur et à mesure que les biters se développent, c'est pourquoi nous avons décidé d'ajouter une logique spéciale pour les générer au fur et à mesure que les nids et les vers sont créés. Si votre mod a déjà sa propre solution pour la vermine, vous pouvez la désactiver du jeu de base en supprimant la propriété `spawn_decoration` du prototype sur les nids et les vers.

Notre mise en œuvre initiale naïve consistait à placer les calques de façon aléatoire, et Ernestas a fait passer le nombre de calques créés à 11 pour qu'ils couvrent le sol comme il le souhaitait. Cela m'a rendu (posila) malheureux, car au milieu des bases de biters, il y avait trop de calques qui se chevauchaient, que même votre GTX 1080 remarquerait l'augmentation de la charge de travail, et qu'un ordinateur portable avec un processeur graphique intégré tomberait à genoux. Cela m'a fait réaliser que les artistes auraient probablement souhaité que notre logiciel de rendu de tuiles ait une fonction de projection de texture. Mais je n'étais pas vraiment prêt à changer encore une fois la spécification du rendu de tuiles et à la retravailler pour y ajouter de nouvelles fonctionnalités si près de la sortie de version. Nous ne voulions pas non plus ajouter une option permettant de désactiver le rendu des calques car cela, ajouté à l'option déjà existante permettant de désactiver les décorations, donnerait au terrain un aspect complètement lisse.

Nous avons donc modifié la logique de placement des calques en utilisant [l'échantillonnage par disques de Poisson](#), qui produit des points placés au hasard mais espacés de manière assez régulière les uns des autres, ce qui a permis de corriger le chevauchement excessif.

Une fois que nous avons su qu'il pouvait être réellement généré (y compris les bases créées par des expansions des biters), Ernestas a pu finaliser les graphiques. Mucus, moisissure, œufs, vers, toutes sortes de fluides corporels et de baves. Vous pouvez voir comment cela ressemble immédiatement à un "nid".



Cliquez pour voir en haute résolution

Nous avons décidé de ne pas nous embêter avec une migration car nous devons nous concentrer également sur d'autres choses (comme la correction de bugs), donc les bases de biters existantes sur les anciennes cartes chargées dans la version 1.0 n'auront pas ces décorations. Nous imaginons que beaucoup de gens voudront de toute façon commencer une nouvelle carte, et c'est un bel identifiant d'une carte en 1.0.

L'eau polluée et les décorations pour les biters seront toutes deux publiées le 14 août en 1.0.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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

