

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle de ce [sujet](#)]



La version 0.17 de Factorio - maintenant stable

Posté par l'équipe de Factorio

le 24/09/2019



[Cliquez pour voir en pleine résolution](#)

Cela fait 6 mois et près de 70 versions depuis que nous avons publié la version 0.17 dans le monde entier. Il faut maintenant que tous les joueurs du jeu puissent en profiter. Nous allons continuer notre travail sur la version 0.17 au cours des prochains mois, avec de petites versions expérimentales pour de nouvelles fonctionnalités, et finir toutes les retouches de l'interface graphique.

[NdT : vous trouverez ici de nombreux liens vers des FFF. Ils mènent vers les versions anglaises originales. Mais rassurez-vous, ils ont tous été traduits par la Communauté. Vous les retrouverez, en français, dans le salon #factorio-fff de notre Discord.]

Nouvel éditeur de carte

Le nouvel éditeur de carte est directement accessible en jeu avec la commande `/editor`. Plein de nouvelles fonctionnalités et améliorations, telles que les outils de clonage, la prise en charge de plusieurs surfaces et le contrôle du temps. Le nouvel éditeur permet également l'édition collaborative de cartes en mode multijoueur. Plus de détails : [FFF-252](#).

Des ennemis redessinés

Les ennemis du jeu, les habitants indigènes de la planète, ont reçu un lifting majeur dans cette mise à jour. En plus d'une refonte graphique, les attaques et l'équilibrage des cracheurs et des vers ont été révisés, incorporant des éléments basés sur les compétences et une prise de décision tactique. Plus de détails : [FFF-268](#), [FFF-279](#).

Téléchargements automatiques des mods

Maintenant, lorsque vous essayez de rejoindre votre serveur favori, vous pouvez synchroniser directement vos mods avec le serveur depuis le jeu, et les rejoindre automatiquement une fois qu'ils sont tous installés. Cela réduit massivement les résistances pour rejoindre les serveurs moddés. Le navigateur de mods du jeu a également été refait pour vous aider à trouver de nouveaux mods et à gérer vos installations.

Système de fluides optimisé

Nous avons massivement optimisé (et parallélisé) la mise à jour des fluides en 0.17. En effet, chaque section de tuyau peut être mise à jour indépendamment des autres sections de tuyau. C'est une bonne nouvelle pour tous les planificateurs de méga-base ici-bas. De plus, nous avons limité chaque section de tuyau à un seul fluide et nous bloquons activement tout placement qui pourrait mélanger des fluides, afin d'éviter la catastrophe de mélanger l'eau à votre système d'huile et de bloquer le système dans son intégralité. Plus de détails : [FFF-271](#).

Réécriture du backend de rendu

Cette version dispose d'un backend de rendu complètement nouveau, écrit presque à partir de zéro selon nos besoins exacts. Le nouveau moteur profite de fonctionnalités des processeurs graphiques plus modernes et est hautement optimisé. Cela signifie que le jeu peut maintenant fonctionner avec beaucoup moins de VRAM et permettre aux joueurs avec des cartes vidéo plus anciennes de continuer à profiter du jeu en haute résolution à 60 FPS. Plus de détails : [FFF-251](#), [FFF-264](#), [FFF-281](#).

En raison de l'architecture plus moderne, certains problèmes peuvent être présents avec certaines configurations matérielles, veuillez consulter [ce fil de discussion du forum](#) si vous rencontrez des problèmes graphiques.

Nouveau scénario d'introduction

Nous avons ajouté un tout nouveau scénario d'introduction sur une carte faite à la main. Il donne aux nouveaux joueurs des objectifs simples et leur donne la possibilité d'expérimenter avec un ensemble d'outils plus petit que ce que le jeu libre permet. Le scénario est ouvert, de sorte que les joueurs peuvent expérimenter avec de plus grandes bases. Un arbre de technologie distinct est prévu à cet effet, qui comprend des recherches infinies. Notre compagnon robot, Compilatron, est également présent pour aider à guider le joueur. Plus de détails : [FFF-262](#), [FFF-306](#).

Raccourcis de construction

Nous avons ajouté quelques raccourcis clavier puissants, qui utilisent la disposition intuitive à laquelle nous sommes tous habitués. Vous pouvez maintenant annuler votre dernière action en appuyant sur Ctrl+Z, équiper rapidement un outil de coupe avec Ctrl+X, faire un copier/coller rapide avec Ctrl+C/Ctrl+V, et assigner des robots pour mettre à jour votre usine avec le nouveau planificateur de mises à niveau. Plus de détails : [FFF-255](#).

Nouvelle interface graphique

Nous avons ajouté un nouvel habillage d'interface graphique, ainsi que le premier lot de remaniements de l'interface graphique. La nouvelle interface graphique vise à unifier l'apparence et la convivialité du jeu et à fournir une base visuelle cohérente pour les interactions des joueurs avec le monde. Plus de détails : [FFF-243](#).

Bien plus encore

Comme toujours, il y a une tonne de petites fonctionnalités et de changements à découvrir dans cette dernière mise à jour majeure. Vous pouvez lire le journal des modifications dans le jeu pour un récapitulatif complet, ou consulter les notes de version [ici](#).

Nous avons notre plan pour la prochaine version du jeu, que vous pouvez consulter [ici](#).

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

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