

Traduction FFF numero 278

<https://factorio.com/blog/post/fff-278>

18 janvier 2019

Table des matières

1 ON Y EST! (Twinsen)	1
1.1 La bar d'accès rapide	1
1.2 Les pages de la barre d'accès rapide	2
1.3 Le curseur fantôme	3
1.4 Intégration à la bibliothèque de Blueprints	4
2 Mise à jour sur les progrès non graphiques (Klonan)	4
2.1 Finalisation du nouveau système de fluides	4
2.2 Ennemi haute résolution	5
2.3 Autres modifications de la génération de cartes	5
2.4 Test de jeu, correction de bugs et équilibrage de conception	5

Friday Facts #278 - La nouvelle bar d'accès rapide

Publié par Twinsen, Klonan le 2019-01-18

1 ON Y EST! (Twinsen)

La proposition a été mentionnée pour la première fois il y a plus d'un an et demi, dans [FFF-191](#). Depuis lors, nous avons continué à en parler dans notre blog et les joueurs ont continué à poser des questions à ce sujet.

Après de nombreux échanges au sein de l'équipe pour savoir si nous devons ou non l'implémenter, et comment cela devrait fonctionner, nous l'avons finalement presque terminé pour 0,17.

1.1 La bar d'accès rapide



Pour vous rafraîchir la mémoire : la barre d'accès rapide est passée d'un inventaire distinct à une simple barre de raccourci vers l'inventaire principal du joueur. Cela fonctionne généralement comme la barre d'accès rapide actuelle, sauf que les emplacements d'éléments ne peuvent être que des filtres.

Cela signifie que lorsque vous placez, par exemple, un bras robotique dans la nouvelle barre rapide, un raccourci vous indique le nombre de bras robotiques de ce type que vous avez dans votre inventaire principal. En cliquant sur le raccourci, la première pile disponible de l'inventaire sera récupérée. Ce raccourci y restera tout au long du jeu, même si les bras robotiques sont épuisés temporairement.

Cela résout pas mal d'ennuis :

- Plus d'objets aléatoires apparaissant dans la barre rapide au fur et à mesure de leur fabrication.
- Plus d'éléments déplacés vers des emplacements différents lorsqu'ils sont épuisés et reconfigurés.
- Plus besoin d'utiliser la barre d'accès rapide pour transporter des objets.
- Pas plus "cela sera-t-il fabriqué pour l'inventaire ou pour la barre rapide?".
- Plus de confusion lorsque vous cliquez sur un élément en maintenant la touche Maj enfoncée s'il va dans la barre de raccourci ou les emplacements de la corbeille, ou ailleurs.
- Guide le joueur pour créer les raccourcis appropriés. Les joueurs sont beaucoup plus susceptibles de se souvenir des raccourcis créés par leurs soins.
- Le joueur contrôle totalement la barre d'accès rapide au lieu que le jeu tente d'être "intelligent".
- La gestion d'un inventaire est plus simple que la gestion de deux inventaires.
- Nombre d'articles pertinents.

La taille de l'inventaire principal a été augmentée de 20 piles pour compenser la perte de case devenues des raccourcis.

1.2 Les pages de la barre d'accès rapide

Une suggestion qui a rapidement gagné en popularité était la possibilité de configurer et de basculer entre plusieurs pages de raccourcis, pas seulement deux. Ainsi, la nouvelle barre rapide contient en fait 10 pages de raccourcis que vous pouvez configurer comme vous le souhaitez : par exemple, une page pour la construction générale d'une usine, une page pour le combat, une page pour la construction de trains, une page pour la construction d'avant-postes, une page pour le traitement des fluides, une page avec des plans de Blueprints. Il appartient au lecteur de configurer ces pages à sa guise.



Lorsque vous cliquez sur le bouton à côté de l'une des pages sélectionnées, un sélecteur de pages s'ouvre et affiche les 10 pages de raccourcis. Vous pouvez ensuite facilement sélectionner la ou les pages que vous souhaitez utiliser activement et les afficher sur l'écran principal. Le nombre de pages visibles sur l'écran principal est configurable. Le sélecteur de page agit également comme une barre d'accès rapide étendue, vous permettant de saisir rapidement un élément ou un plan que vous n'utilisez pas couramment ou de configurer rapidement vos pages.

Les raccourcis clavier par défaut ont un peu changé : les touches 1 à 0 choisiront l'élément dans les emplacements de la page sélectionnée en haut. Maj + 1 à Maj + 0 changera la première page sélectionnée. Ainsi, un joueur avancé pourra échanger rapidement des pages pour créer ce qu'il veut.

1.3 Le curseur fantôme

Le curseur fantôme est une fonction réservée aux joueurs plus expérimentés : lors de la sélection d'un élément "pouvant être construit" dans la barre d'accès rapide ou lors de l'utilisation de l'outil Pipette, si vous n'avez aucun élément de ce type dans votre inventaire, un fantôme est placé dans le curseur.

C'est une situation courante où, par exemple, vous construisez quelque chose et vous manquez de bras robotiques. Ainsi, au lieu d'en fabriquer davantage ou de courir de l'autre côté de la base pour en obtenir plus, vous pouvez placer des fantômes tout en continuant à vous concentrer sur la conception de ce que vous construisez au lieu d'être distrait.



Pour éviter toute confusion aux nouveaux joueurs, cette fonctionnalité est désactivée par défaut et peut être activée dans le menu des paramètres de l'interface.

1.4 Intégration à la bibliothèque de Blueprints

Ce travail est toujours en cours, car la bibliothèque de Blueprints connaît également de grands changements. Le plan est que vous pourrez créer des raccourcis pour les Blueprints à partir de la bibliothèque de Blueprints. Cela signifie que vous pouvez placer vos Blueprints et livres les plus utilisés dans l'une des pages de raccourcis et les utiliser directement à partir de la bibliothèque de Blueprints sans obstruer votre inventaire principal.

2 Mise à jour sur les progrès non graphiques (Klonan)

Nous avons discuté de la raison pour laquelle nous ne publions pas maintenant et **mettons à jour l'interface graphique** pendant la phase expérimentale après la dernière mise à jour de la semaine dernière. Une clarification majeure que je voudrais apporter est que ce n'est pas seulement l'interface graphique qui n'est pas encore terminée. L'interface graphique est actuellement la tâche la plus importante à accomplir pour la version 0.17, mais il reste encore d'autres fonctionnalités non graphiques à compléter :

2.1 Finalisation du nouveau système de fluides

Le nouveau système de fluide (**FFF-274**) est presque terminé, mais il n'a pas encore été intégré au système principal. Après des tests internes, nous nous sommes efforcés d'optimiser ce nouveau comportement, notamment en ce qui concerne le débit sur la distance et le débit avec différents fluides.

2.2 Ennemi haute résolution

Les nouveaux Biters et Worms ont déjà été présentés dans des billets de blog précédents ([FFF-259](#),[FFF-268](#)), et le dernier casse-tête est le nouveau Spitters. Parallèlement à une mise à jour graphique, nous avons également expérimenté certaines modifications fonctionnelles apportées aux ennemis.

2.3 Autres modifications de la génération de cartes

Nous avons présenté nos développements les plus récents sur la génération de cartes dans [FFF-258](#). Depuis ce poste, d'autres modifications et améliorations ont été planifiées, notamment en ce qui concerne l'emplacement des tuiles, des biomes, des arbres, des doodads et des falaises.

2.4 Test de jeu, correction de bugs et équilibrage de conception

Cela semble toujours être le cas, mais la prochaine mise à jour sera la plus grosse publication de Factorio à ce jour. Alors que certains tests de jeu initiaux montrent que la plupart des choses sont stables, nous n'avons pas encore mis en place notre semaine / quinzaine de jours de tests et de réglages typique à l'échelle du bureau. Inévitablement, des problèmes que nous devons résoudre apparaîtront au cours de ce test de jeu. Il serait donc peu judicieux de les publier avant la fin. Il existe également plus de 50 rapports de bogues non triés dans notre forum, que nous devons trier.

En regardant ce qui reste à faire, il est clair pour moi que la sortie ne sera pas prête en janvier. Lorsque nous serons prêts à publier la version 0.17, son lancement ne sera définitivement pas une surprise. Nous annoncerons la date exacte dans la FFF au moins la semaine précédente.

Comme toujours, laissez-nous savoir ce que vous pensez sur notre [forum](#).