



Friday Facts #321 - Décompte

kovarex, Klonan

2019-11-15

Date pour la 1.0

Bonjour, nous pensons que le développement de Factorio prend trop de temps. L'approche «c'est fini quand c'est fait» nous servait bien pour livrer un produit de haute qualité, mais si nous continuions de cette façon, nous le ferions fondamentalement pour toujours. Beaucoup d'entre nous n'ont aucun problème à travailler sur Factorio pendant un peu plus de temps, mais le problème principal est que nous aimerions introduire de nouvelles fonctionnalités et du nouveau contenu au lieu de simplement polir des éléments déjà présents dans le jeu. Nous avons également considéré que le jeu est à présent bien rodé et que si nous appuyions sur le bouton de la version 1.0, ce ne serait pas une catastrophe. De notre point de vue, beaucoup de choses ne seraient pas finies, mais du point de vue d'un nouveau joueur, les choses sur lesquelles nous travaillons maintenant sont principalement des "nitpicks".

Gardant cela à l'esprit, nous avons décidé de spécifier publiquement la date de sortie de la version 1.0, nous devons donc nous en tenir à cela. Nous nous concentrerons uniquement sur les aspects les plus importants à l'approche de la date et nous ferons tout ce que nous avons le temps de faire. Une fois que la version 1.0 est disponible, nous pouvons nous reposer et ensuite nous pouvons enfin nous concentrer à nouveau sur le contenu et les fonctionnalités.

La date est le **25 septembre 2020**

La version 1.0 ne signifie pas que le développement du jeu va se terminer ou que Factorio est terminé à 100%. Lorsque nous aurons une meilleure idée de ce sur quoi nous allons travailler après la version 1.0, nous vous le ferons savoir.

GDS 2019

Le **Game Developers Session 2019** se passe dans quelques semaines, vendredi 29 et samedi 30 novembre. Cette année, comme l'année dernière, nous sommes les sponsors argentés de l'événement. Vous verrez donc nos bannières autour du lieu de l'événement si vous y assistez.

Cette année, nous sommes ravis que deux membres de notre équipe interviennent à la conférence :

- Albert - "Développement Style Visuel de Factorio".
- Vaclav - "Coté technique de la Création des graphismes Factorio".

Vous pouvez en lire un peu plus sur nos conférences et d'autres sur la [page](#) .

Outre nos deux conférenciers, une grande partie de l'équipe assistera à la conférence. Si vous voyez quelqu'un porter un **t-shirt Factorio** , cela pourrait être l'un des nôtres (venez ! n'ayez pas peur !).

Nous avons également profité de l'occasion pour mettre à jour notre couverture.



l'Équipe Factorio doit grandir

Nous avons un peu embauché ces derniers temps pour essayer de combler les lacunes de l'équipe que nous pouvons identifier. Nous sommes heureux de dire que nous avons poursuivi la croissance de notre équipe avec deux nouveaux ajouts.

Ian est un concepteur sonore britannique qui a récemment déménagé à Prague. Il travaillera avec nous à plein temps ici au bureau et, avec l'aide de Rseding pour les fonctionnalités du moteur, développera l'environnement sonore du jeu à mesure que nous nous rapprochons de la version 1.0.

Ensuite, c'est Allaizn. Vous vous souviendrez peut-être que quelques membres de notre équipe l'avaient mentionné dans Friday Facts, et il est tristement célèbre pour ses expériences avec les [voitures sur les tapis](#) . Il a accès au jeu depuis longtemps, et a par le passé apporté de bonnes contributions au programme. Il a donc pu se mettre rapidement au courant avec nous. Pour le moment, il renforce Posila dans le département backend des graphismes.

Pour plus de détails sur nos nouveaux collègues et le reste de l'équipe, nous avons une courte biographie pour tout le monde sur notre [site](#) .

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