

# Friday Facts N 365 - Plans futurs

Posté par kovarex, L'équipe Factorio le 05/02/2021

Bonjour, la version 1.1 est la version finale du jeu vanilla. Elle sera maintenue, donc des corrections de bogues, de simples modifications d'interface ou des modifications mineures peuvent se produire, mais c'est à peu près tout.

## le Turfu

Alors qu'allons-nous faire ? Il existe plusieurs possibilités. La retraite n'est pas vraiment une option pour plusieurs raisons, ne pas devenir fou étant l'une d'entre elles. Il y a quelques expériences plus petites en dehors du domaine de Factorio que nous voulons faire, mais à part cela, nous voulons toujours étendre le jeu. Il y a un grand nombre d'idées, donc tout ce que nous avons à faire est de choisir parmi les plus pertinentes. Mais la question est : comment les livrer ?

Il existe essentiellement 4 options :

- Mises à jour gratuites pour toujours
- Factorio 2
- Petits packs (contenu téléchargeable)
- Un grand pack d'extension

## Mises à jour gratuites pour toujours

Beaucoup de jeux le font, notamment Minecraft et Terraria. Ils fonctionnent très bien, donc le modèle fonctionne, mais je pense que ce n'est pas la meilleure façon de procéder pour nous, car nous sommes un peu plus un jeu de niche avec un public plus restreint mais plus dédié. Cela signifie que la marge d'expansion dans le but d'obtenir plus de joueurs est limitée.

## Factorio 2

Le problème avec une suite est qu'elle devrait être très différente à bien des égards, et techniquement un jeu différent (Starcraft 1 - 2). Les suites qui étendent principalement le contenu, mais réutilisent la plupart des éléments de la tranche précédente étaient courantes dans les jeux oldschool (Baldur's gate 1 - 2, Fallout 1 - 2, Doom 1 - 2), mais j'ai peur que ce ne soit pas l'attente aujourd'hui.

Le fait est que créer un «nouveau Factorio» est exactement le contraire de ce que nous voulons faire. Enfin, le jeu de base est dans un état qui nous satisfait, des choses comme les graphiques, les tutoriels, le moteur, le multijoueur, etc. Plus précisément, nous avons consacré l'essentiel de nos efforts au cours de la dernière année à finaliser l'interface graphique, et la dernière chose que nous voulons faire est de tout jeter pour changer les choses.

## Petits packs (contenu téléchargeable)

Personnellement, en tant que joueur, je ne suis pas un grand fan de beaucoup de petits packs (contenu téléchargeable). Cela devient encombrant. Il devient plus difficile de garder une trace de ce que j'ai, des fonctionnalités dans quel pack, et que dois-je acheter pour jouer avec un ami, etc. Sans même mentionner la douleur du développeur d'avoir de petits morceaux indépendants de contenu qui doit être compatible et équilibré dans toutes les combinaisons possibles.

## Une grande extension

Cela semble être le meilleur. Nous pourrions nous concentrer uniquement sur l'extension de ce que nous avons et créer de nouveaux contenus, ce que nous voulons tellement faire ! Ce serait un produit bien défini qui serait suffisamment important pour capter l'attention des gens, et il serait compatible avec notre flot de travail. Techniquement, ce serait "juste" une nouvelle version du jeu, donc toute l'infrastructure des mods en cours de mise à jour, multijoueur, etc. fonctionnerait exactement comme elle fonctionnait jusqu'à présent.

### Alors, c'est le pack d'extension !

Cela crée immédiatement deux questions principales : **que contiendra-t-il** et **quand** arrivera-t-il ?

- **Que contiendra** <sup>1</sup> ? Il est bien trop tôt pour révéler nos plans et comme nous voulons conserver le processus itératif d'expansion des choses qui s'avèrent être les plus amusantes, le plan est de toute façon assez flou.
- **Quand** ? Tout ce que je peux dire, c'est que nous commençons à y travailler maintenant, et nous ne pensons pas que cela prendra moins d'un an à se développer. Je suis personnellement très curieux de savoir comment la théorie de l'efficacité accrue, une fois que le moteur est solide, tiendra.

## À la recherche d'humains

Nous ne voulons pas faire de discrimination, donc si un animal talentueux ou une IA postule, nous lui donnerons volontiers un travail. <sup>2</sup>

Puisque nous allons enfin ajouter du nouveau contenu et que nous nous en tirons assez bien financièrement, c'est le meilleur moment pour investir dans le renforcement de notre équipe. L'une des étapes que nous avons déjà franchies est l'embauche d'un artiste conceptuel, il vous est peut-être connu sous le pseudo d'**Earendel** <sup>3</sup>.

## Artistes 3D

Nous avons fait une **liste d'emplois**, et nous avons déjà embauché 2 des nombreux candidats, veuillez accueillir Jerzy et Lucas ! Cependant, cela est encore loin d'être suffisant, nous en recherchons donc davantage.

La liste complète se trouve sur la page **ArtStation** et également sur notre **site Web**.

## Développeur d'opérations

Nous avons beaucoup de serveurs de construction, de processus de déploiement, de serveurs Web, de stockage réseau de bureau, etc. Nous aimerions que quelqu'un renforce notre équipe DevOps et nous aide à maintenir et à développer nos processus et systèmes. Cela impliquera de travailler avec notre CI et de déployer des scripts, ainsi que d'être disponible en cas d'urgence pour éteindre les incendies. Nos serveurs physiques ont souvent besoin de maintenance et de réparation, de sorte qu'une expérience générale en construction et en réparation d'ordinateurs est requise. Si vous êtes intéressés ou connaissez quelqu'un qui l'est, vous pouvez trouver tous les détails **ici**.

1 Ndt, oui, oui c'est voulu

2 **bev**, va enfin pouvoir travailler xD

3 Auteur du mode *Space Exploration* et bien d'autres

## Programmeur C++

Nous n'avons pas tellement besoin de programmeurs en ce moment, mais quelqu'un d'exceptionnellement qualifié peut toujours trouver une place ici. Points bonus pour les spécialistes Linux / macOS, car nous en manquons actuellement.

## Nombres définitifs

### 8 ans de Factorio en chiffres.

Le commit initial de Factorio a été effectué le 31 mars 2012, donc Factorio était en développement pendant 8 ans et 10 mois. J'ai fait ce genre de comparaison dans FFF-223 et FFF-81, j'espère que cela ne vous dérange pas si je le compare avec l'état actuel.

Notre effort en chiffres :

- En développement pour 1106 - 2099 - 3233 jours.
- 88 - 221 - 411 versions publiques.
- 14082 - 34 686 - 57 932 commits dans la branche maître.
- 204 917 - 465 550 - 856800. lignes de code, 546 339 - 1 258 939 - 2 340 804 mots et 7 693 483 - 17517 675 - 35216 019 caractères, cela équivaut à 15 - 35 - 70 livres moyens.
- 20791 - 56947 - 87703 sprites différents avec 54114147 - 336907147 - 945930442 pixels non vides.
- 1492 - 5034 - 8688 bogues résolus (en ne comptant que ceux signalés sur nos forums).
- 3027 - 7670 - 13 265 lignes dans le changelog.

Résulte en :

- 56500 - 341000 - 799000 vidéos Youtube
- 403 000 - 1 900 000 - 2 670 000 visites Google de Factorio.
- 75146 - 303773 - 483539 messages de forum
- 0 - 11 704 - 38 870 ans de temps de jeu combiné sur Steam.
- et enfin 74 914 - 1 200 000+ - 2 500 000+ exemplaires vendus.

Cela m'amène à différents types de comparaisons :

- 2,7 - 0,42 - 0,34 lignes de code par acheteur
- 12,7 - 16,5 - 17,9 commits par jour
- 2,7 - 6 - 9,2 vidéos Youtube par sprite
- 0 - 2,3 - 4,4 ans de temps de jeu par rapport de bogue résolu
- 0 - 4 - 8 mois de temps de jeu Steam par engagement
- 0 - 9,1 - 37 jours de jeu Steam pour chaque ligne de code
- 0 - 18,2 - 21,5 minutes pour chaque pixel

Je pourrais continuer comme ça pendant un moment :) Mais surtout, cela me fait réaliser que faire des changements, améliorer les choses et corriger même les petits désagréments dans le jeu en vaut la peine. De plus, il semble que nous ayons généralement tout doublé en 2 ans, ce qui semble être une bonne progression, voyons où nous en arriverons dans les 2 prochaines années :)

## Derniers mots

Nous allons arrêter les FFF pendant un moment (encore une fois), et il y a plusieurs raisons :

- Nous devons nous concentrer sur l'expérimentation et l'itération des idées de conception.
- Si nous montrons quelque chose qui finit par être supprimé ou remplacé, cela peut ressembler à une promesse non tenue, et nous avons appris que c'est généralement la pire chose que nous puissions faire.

- Nous ne voulons pas commencer à créer un battage médiatique trop tôt et détourner l'attention du Factorio fini.
- Certains des ajouts nécessitent d'étendre le moteur, mais certains d'entre eux pourraient être reproduits avec des mods dans une certaine mesure. Nous avons de l'expérience avec des gens qui essaient d'utiliser des mods pour émuler nos futurs changements avant leur publication. Cela pose quelques problèmes, les personnes jouant avec ces émulations peuvent avoir modifié les attentes de l'expansion, et cela ne serait plus aussi nouveau.

Néanmoins, il existe de nombreux sujets intéressants liés à la conception et à la mise en œuvre des fonctionnalités prévues, de sorte qu'à l'approche de la version, nous serons plus qu'heureux de présenter un aperçu du processus et de discuter de certains des ajouts de contenu. C'est-à-dire que Friday Facts redémarrera une fois le moment venu.

Merci à tous d'être avec nous dans ce voyage et nous attendons avec impatience ce que l'avenir nous réserve. Comme toujours, dites-nous ce que vous en pensez aux endroits habituels.