

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°248]

Ce ne sont pas des "Facts" du samedi

Rapport d'étape (par Twinsen)

Le lundi 18 juin, nous avons déclaré la dernière version de 0.16 comme étant stable. Il n'y a pas eu de problèmes majeurs, donc maintenant nous travaillons presque exclusivement sur le 0.17. Les travaux sur la version 0.17 progressent bien :

- En ce qui concerne la nouvelle campagne, nous jouons déjà en interne avec une version approximative de [l'expérience du nouveau joueur](#) [NdT : Voir aussi la traduction : fff241-fr].
- Nous essayons toujours de déterminer le style exact et final et les concepts pour l'interface graphique améliorée, mais nous avons quelques fenêtres d'interface graphique déjà implémentées dans le jeu, plus de nombreux widgets de base. Nous les utilisons pour avoir une idée de ce qui fonctionne et de ce qui ne fonctionne pas.
- La réécriture du nouveau back-end graphique est en cours de finalisation. Une branche bêta fermée a été envoyée à quelques joueurs pour tester que le rendu fonctionne correctement sur différents matériels. Le rendu est plus rapide et aucun problème majeur n'a été signalé jusqu'à présent. Mais il reste encore beaucoup à faire, comme l'amélioration de l'utilisation de la VRAM et de nombreuses expériences avec les nuanciers.
- Puisque, du département graphique, Albert travaille sur l'interface graphique et que V453000 est sur la nouvelle campagne, seul Ernestas travaille exclusivement sur le graphisme des entités. Il est en train de redessiner d'autres entités pour la haute résolution, alors attendez-vous à des teasers à l'avenir.
- Il y a bien sûr d'autres petits projets en cours, comme l'amélioration de la physique des fluides dans les conduites et l'amélioration de la génération des cartes, mais vous en saurez davantage lorsqu'ils seront étoffés.

Oh, et notre codage [se déroule toujours comme prévu, sans aucun problème](#).

Le support des mods (par Rseding91)

Avec chaque version majeure de Factorio, nous travaillons sur l'amélioration de l'API Lua et le support du "modding". Avec la 0.17, j'ai cherché à nettoyer la liste de choses que je voulais mettre en œuvre depuis un certain temps, mais je n'ai jamais eu le temps de faire. Des choses telles que :

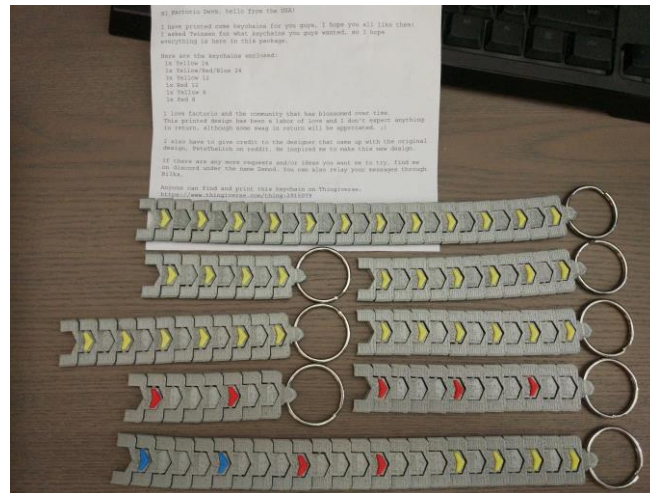
- Synchronisez les mods avec le serveur auquel vous voulez vous joindre.
- Avoir plusieurs versions d'un mod installé et pouvoir passer d'une version à l'autre.
- Laisser les mods régler les entités pour qu'elles n'aient pas besoin d'alimentation.
- Ajout du support pour cloner des entités/zones de la carte d'un endroit à un autre.

Et en général, regarder les "hacks" que les mods font actuellement et voir s'il est raisonnable de faire en sorte que le jeu supporte ce que le mod essaye de faire, d'une manière "normale". Bilka et moi avons passé en revue la section "[Mod Interface Requests](#)" [NdT : l'interface pour la demande de modifications] du forum et l'avons nettoyé ; en mettant en œuvre des choses qui ont du sens et en nous occupant de demandes obsolètes ou qui ne seront pas mises en œuvre. A maintes reprises,

Bilka demande "pourquoi je ne peux pas faire X avec un mod" et la réponse est presque toujours "parce que personne ne l'a demandé, donc personne n'a ajouté le support pour cela". Cela dit : si vous êtes un développeur de mod et que vous pensez qu'il manque quelque chose dans l'API, n'hésitez pas à vous arrêter sur les forums et à le demander.

Courrier de fans (par Twinsen)

Il y a quelques semaines, [Demod](#) nous montrait des [porte-clés "tapis" imprimés en 3D](#) qu'il avait fabriqués, et nous a mentionné qu'il voulait nous en envoyer. Je l'ai montré dans notre "forum de détente" d'équipe et beaucoup d'entre nous les voulaient. Beaucoup d'impression 3D plus tard, il nous a envoyé un joli paquet avec des cadeaux pour la plupart d'entre nous.



Courrier haineux (par Twinsen)

Vous ne pouvez pas recevoir du courrier de fans sans recevoir du courrier haineux. Nous avons également reçu un paquet anonyme nous demandant de "manger un sac de BIIIIIP", ainsi qu'un sac avec des gommes savoureuses. La vérité est que je sais qui l'a envoyé et ce n'était qu'une petite blague. Ils essayaient de montrer leur frustration avec le serveur de correspondance d'une manière amicale et amusante. Nous avons eu beaucoup de plaisir à les enfoncer dans notre gorge.



Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous pensez sur notre forum.