

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle du FFF #265]

## Nomenclature et mise en réseau via Steam

### Nomenclature dans Factorio (par Abregado)

Aujourd'hui, j'aimerais discuter de certains problèmes communs que l'on rencontre dans les jeux vidéo.

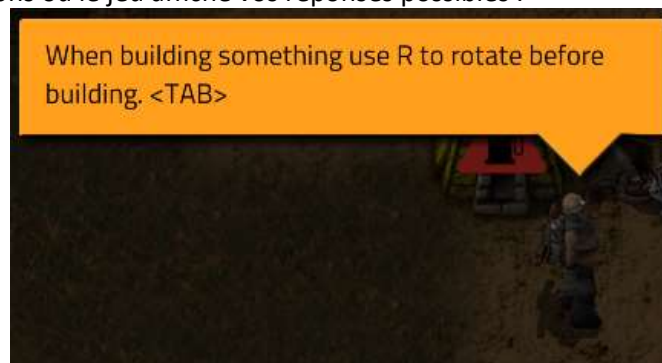
#### Terminologie incohérente

Quand j'ai demandé à voix haute "*Qu'est-ce que c'est un produit intermédiaire ?*", j'ai eu la même réaction que si quelqu'un avait mentionné l'[interprétation de Berlin](#) lors d'un congrès de jeux rogue-like. Et donc qu'est-ce qu'un produit intermédiaire ? Eh bien, c'est un produit qui n'est utilisé que comme ingrédient pour quelque chose d'autre. Non, ce n'est pas correct parce que les Packs de Sciences [NdT : ou potions] ne sont utilisés dans aucune recette. Alors quoi, les produits intermédiaires ne sont que des choses sur lesquelles vous pouvez utiliser les modules de productivité ? Peut-être s'agit-il tout simplement d'objets que l'on peut trouver dans le menu *Produits intermédiaires*. Alors, ne s'agit-il pas plutôt de recettes intermédiaires ?

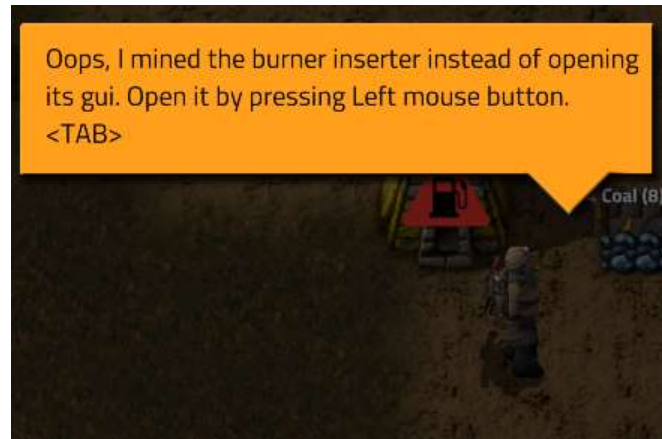
Pour donner un autre exemple, répondez à ces questions :

- Nommez l'action qu'un joueur effectue lorsqu'il ajoute une entité au monde ?
- Nommez l'action qu'un joueur effectue lorsqu'il retire une entité du monde ?
- Nommez l'action qu'un joueur effectue lorsqu'il ajoute une entité fantôme au monde ?
- Nommez l'action qu'un robot effectue lorsqu'il ajoute une entité au monde ?
- Nommez l'action qu'un robot effectue lorsqu'il retire une entité du monde ?

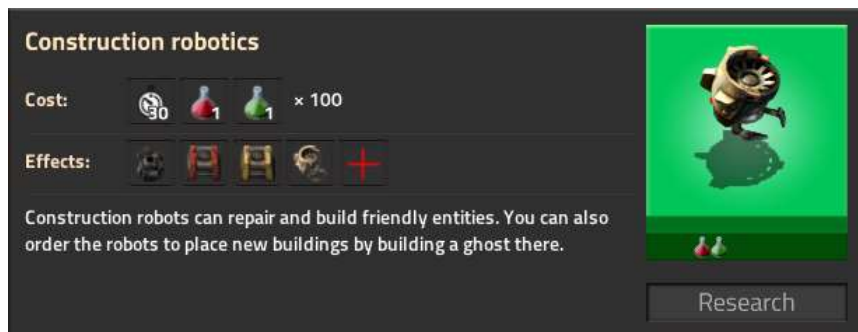
Voici quelques situations où le jeu affiche vos réponses possibles :



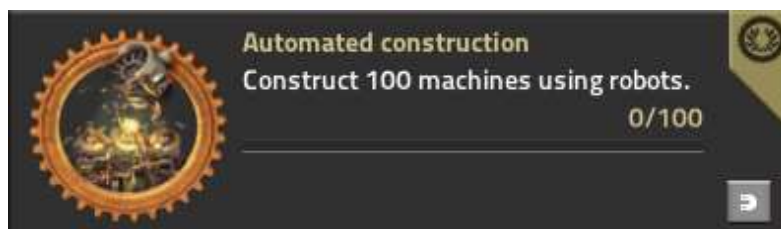
[NdT : Lors d'une construction, utilisez *R* pour faire pivoter avant la construction]  
Un joueur *construit*.



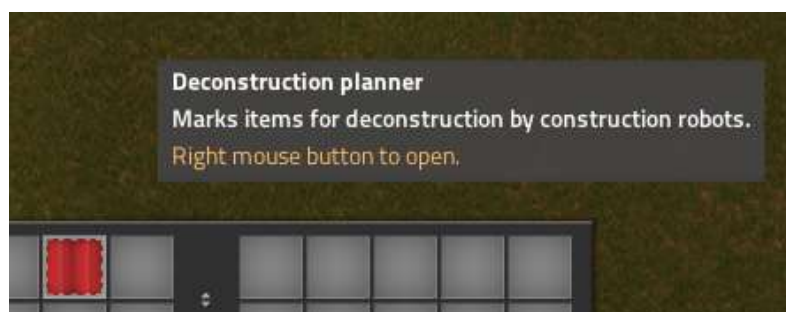
[NdT : Oops, j'ai extrait le bras thermique au lieu d'ouvrir son interface. Ouvre-la avec le bouton gauche de la souris.]  
Un joueur *extrait* des entités.



[NdT : Les robots de construction peuvent réparer et construire des entités amies. Vous pouvez aussi demander aux robots de placer de nouveaux objets en y construisant des fantômes.]  
Les robots *réparent* et *construisent* des entités, mais attendez... le joueur *place* des objets et *construit* des fantômes ?



[NdT : Construction automatisée - Construire 100 machines en utilisant les robots]  
Mais ici, les robots sont des machines de *construction*.



[NdT : Planificateur de déconstruction : Marque les éléments pour être déconstruits par les robots de construction.]  
Ici, les robots *déconstruisent* des objets !

Cela mène à une discussion sur ce qu'est un élément et ce que sont les entités, et cette discussion nous amène au point suivant...

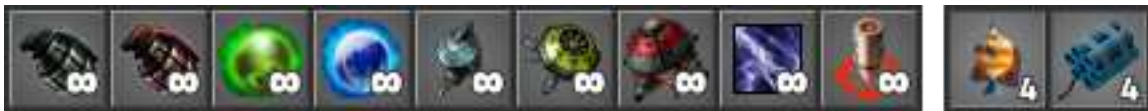
### Fuite de la nomenclature interne

Pendant le développement du jeu, il est très courant d'utiliser des noms internes pour faire référence à des mécanismes, des objets ou des personnages. Ce n'est pas si grave que ça, et beaucoup de jeux d'accès précoce [NdT : early access games] ignorent complètement le problème. Je ne vais pas pointer du doigt, mais si vous regardez, vous trouverez des exemples. Oh attendez, en voici quelques-unes pour votre jeu d'accès précoce préféré !

When you hover over an entity, useful detailed information appears in the top right-hand corner of the screen. <TAB>

[NdT : Lorsque vous passez votre souris au-dessus d'une entité, des informations détaillées utiles apparaissent dans le coin en haut à droite de l'écran.]

En interne, les choses qui existent sur une surface du jeu sont appelées *entités*.



Tous ces objets sont des capsules en interne, mais seulement 5 d'entre eux sont étiquetés comme capsules.

En réalité, il faut les classer en fonction de la manière dont les joueurs les utilisent, et c'est d'ailleurs ce que l'on tente de faire. Les télécommandes sont des objets utilisés pour déclencher un effet, les grenades sont des objets que vous lancez... mais pourquoi la capsule de poison n'est-elle pas appelée une grenade à gaz ?

Il y a d'autres incohérences, mais pour que cet article ne soit pas trop court [NdT : sic], je vous laisserai en trouver d'autres vous-même (ou pour garder quelque chose pour une future FFF sur les bulles d'info).

### Pourquoi changer ?

Vous pensez peut-être que ce n'est pas un gros problème. D'autres pourraient penser que le problème est trop répandu pour prendre la peine de changer. Il y a plusieurs raisons pour lesquelles c'est important, la première et la plus importante étant notre état d'esprit au sujet de qualité ; tous les membres de l'équipe veulent que le jeu soit aussi bien que possible.

Ensuite, nous devrions voir que cela augmente la qualité des traductions. La qualité d'une traduction dépend de sa source, et le fait d'avoir un usage cohérent des mots peut beaucoup aider les traducteurs à faire un meilleur travail. L'effet de ceci peut être augmenté en fournissant un dictionnaire des mots importants aux traducteurs afin qu'ils puissent être sûrs de toujours utiliser le même terme partout.

Comme nous travaillons également sur une expérience guidée (Campagne), cela nous aiderait aussi à donner des instructions beaucoup plus claires au joueur. Un exemple de confusion ici serait si une tâche disait "*Placer un coffre*" et une autre "*Placer l'objet dans le coffre*". Le joueur doit lire tous le

texte de la tâche (probablement deux fois), et ne peut jamais construire une carte mentale de notre parlé. Cela conduit le joueur à dépenser plus d'énergie mentale (charge cognitive) tout en jouant le jeu. Changer ceci en "*Construire un coffre*" et être cohérent, permet au joueur de créer des raccourcis mentaux, ce qui signifie que les tâches de chaque quête exigent moins d'efforts pour être comprises.

Enfin, l'uniformité terminologique aidera les nouveaux joueurs, et je ne parle pas seulement des joueurs qui jouent moins d'une heure de jeu. Factorio est un "Big Game" et les joueurs rencontrent de nouveaux objets, entités, concepts et textes après longtemps. Combien d'heures avez-vous joué avant de découvrir [ce tour utile](#), ou [celui-ci](#) ?

### Comment changer ?

Nous pourrions rendre le vocabulaire cohérent avec ce qu'utilise la base de joueurs actuelle. Cette option semble assez bonne jusqu'à ce que je commence à poser aux gens des questions similaires à celles que je vous ai posées au début de l'article. En voici deux autres pour vous rafraîchir la mémoire :

- D'où viennent les mordeurs ?
- Je viens en 7 couleurs, que suis-je ?

La seule mauvaise réponse, c'est si vous dites qu'il n'y a qu'une seule bonne réponse.

Préparez vos tomates pourries, je suis sur le point de dire quelque chose d'impopulaire. L'afflux de joueurs auquel on peut s'attendre lors de la version 1.0 nous donne une option intéressante. Nous pourrions théoriquement changer le vocabulaire du jeu pour être plus cohérents, raisonnables et généralement plus utiles aux joueurs. Puis, au fur et à mesure que de nouveaux joueurs rejoindront la communauté, cette nouvelle langue remplacera lentement l'ancienne.

Cela faciliterait la communication entre tous les joueurs, anciens combattants et nouveaux accros. L'uniformité aidera également à peaufiner l'expérience au niveau que les joueurs attendent du jeu.

### Qui devrait le changer ?

Avant que Rseding ne vienne avec quelques nouvelles impressionnantes, je vous propose d'avoir votre mot à dire dans [ce formulaire Google](#). Ce sera amusant de voir ce que vous trouverez, et je publierai les résultats dans quelques semaines.

## Mise en réseau via Steam (par Rseding)

Comme beaucoup d'entre vous le savent peut-être si vous avez essayé d'héberger un jeu autonome en multijoueur (Factorio ou autre) à partir d'une connexion Internet à domicile, ce n'est pas une expérience très fiable. Cela peut être dû à de multiples facteurs différents (mauvais routeurs domestiques, pare-feu de l'entreprise ou de l'école, etc.).

Je suis arrivé à Prague plus tôt cette semaine et on m'a confié la tâche d'améliorer cette expérience grâce au système de mise en réseau via Steam. La façon dont cela fonctionne est la suivante : lorsque vous démarrez un jeu en multijoueur, le jeu peut indiquer à Steam que vous voulez accepter les connexions des autres utilisateurs Steam. L'avantage de faire cela est que si quelqu'un peut se connecter à Steam, il peut se connecter à vous. Même si votre connexion locale n'est pas configurée pour laisser le jeu en multijoueur fonctionner, Steam peut acheminer les données réseau à travers sa connexion existante et acheminer les paquets là où ils doivent aller.

Après quelques jours de travail et de tests, il semble fonctionner et de manière fiable. Il vous suffit de cliquer sur "*Démarrer une partie en multijoueur*", et n'importe qui sur votre liste d'amis peut cliquer sur "*Rejoindre*". Vous pouvez mélanger des joueurs Steam et non-Steam sur le même serveur et cela "fonctionne". En bonus, en travaillant sur ce projet, j'ai découvert quelques problèmes avec la logique de mise en réseau non-Steam, ce qui devrait corriger l'erreur "*Impossible d'établir une communication réseau avec le serveur*" qui ne cesse de se produire.

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