

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle du FFF paru sur le forum]



Friday Facts N°292

On se rapproche de la stabilité

Posté par Klonan et Twinsen

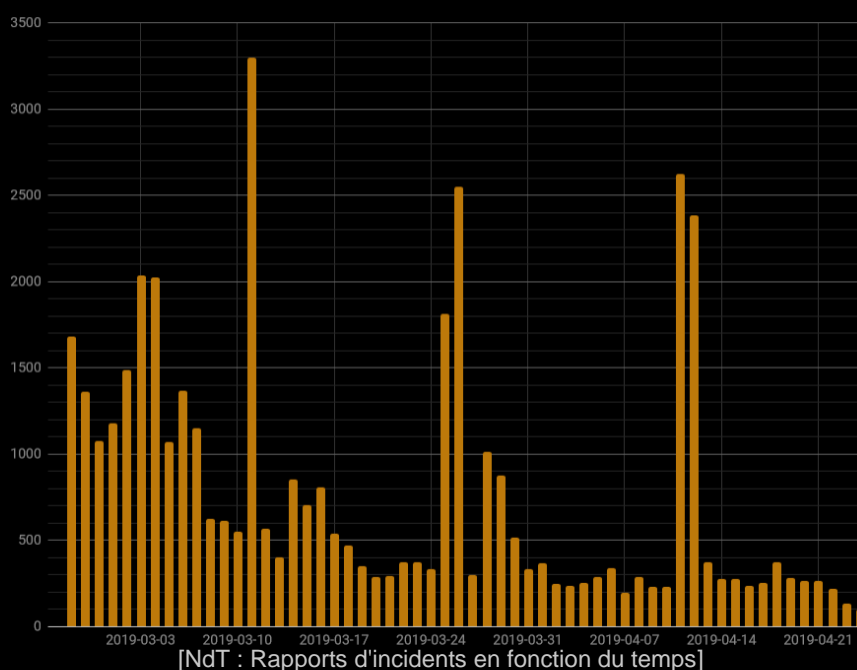
le 25/04/2019

On se rapproche de la stabilité (par Klonan)

Les deux dernières semaines ont été moins productives que nous ne l'aurions souhaité sur le plan de la correction des bugs. Les festivités de Pâques ainsi qu'une vague de maladies ont freiné nos efforts. Nous avons quand même réussi à sortir 2 nouvelles versions expérimentales, et corrigé quelques désynchronisations. Nous avons rencontré une désynchronisation spécifique lors du test de stress multijoueur massif le week-end dernier, causée par un changement de taille de l'inventaire des personnages (tel qu'après la recherche de la technologie de la ceinture à outils) alors que le joueur était en train de ressusciter.

Le graphique des incidents montre une évolution similaire à celle de l'atmosphère de bureau. Il est cependant naturel que la plupart des incidents majeurs affectant la plupart des joueurs soient résolus, de sorte qu'il ne reste plus que les problèmes les plus difficiles qui n'affectent qu'une poignée de joueurs. Cela signifie que chaque correction de bug est moins efficace dans la réduction du nombre total d'incidents.

Crash reports over time



Le week-end dernier, plus de 500 incidents ont été signalés, ce qui représente une légère amélioration par rapport aux ~650 du week-end précédent. Une chose qui rend nos progrès difficiles à évaluer, c'est que nous ne savons pas combien de personnes jouent en expérimental. La plupart des gens jouent avec Steam, et jusqu'à présent, nous n'avons trouvé aucun moyen de déterminer combien de personnes ont opté pour la version 0.17 expérimentale via Steam. Il se peut que le jeu soit plus stable ou qu'il y ait moins de gens qui jouent.

Il y a encore plus de 250 rapports de bugs ouverts sur notre forum, il semble donc qu'il faudra encore quelques semaines avant la première version 0.17 stable.

Certaines personnes nous ont demandé quand nous publierions les nouvelles mises à jour de l'interface graphique et des GFX [NdT : effets visuels] que nous avons promises avant la version 0.17. L'idée est qu'après la première version 0.17 stable, une partie de l'équipe sera déplacée de la correction des bugs vers le travail sur des fonctionnalités. Au moment où nous aurons une quantité significative de nouveaux contenus prêts (quelques interfaces graphiques, quelques nouveaux GFX, etc.), nous les publierons, comme une nouvelle version 0.17 expérimentale. Nous avons l'intention de donner des explications et des avis sur ces "versions de mini-contenu" dans un FFF avant qu'elles ne soient toutes publiées.

Test de stress d'une partie de Factorio en mode multijoueur massif (partie 2)

(par Twinsen)

Comme mentionné la [semaine dernière](#), nous avons fait un test de stress en multijoueur samedi dernier. Nous n'avons pas eu de crash, mais le serveur se débattait vraiment avec environ 300 joueurs, éjectant les joueurs quand ils se sont approchés de cette limite. Nous avons atteint un maximum de 350 joueurs simultanés.

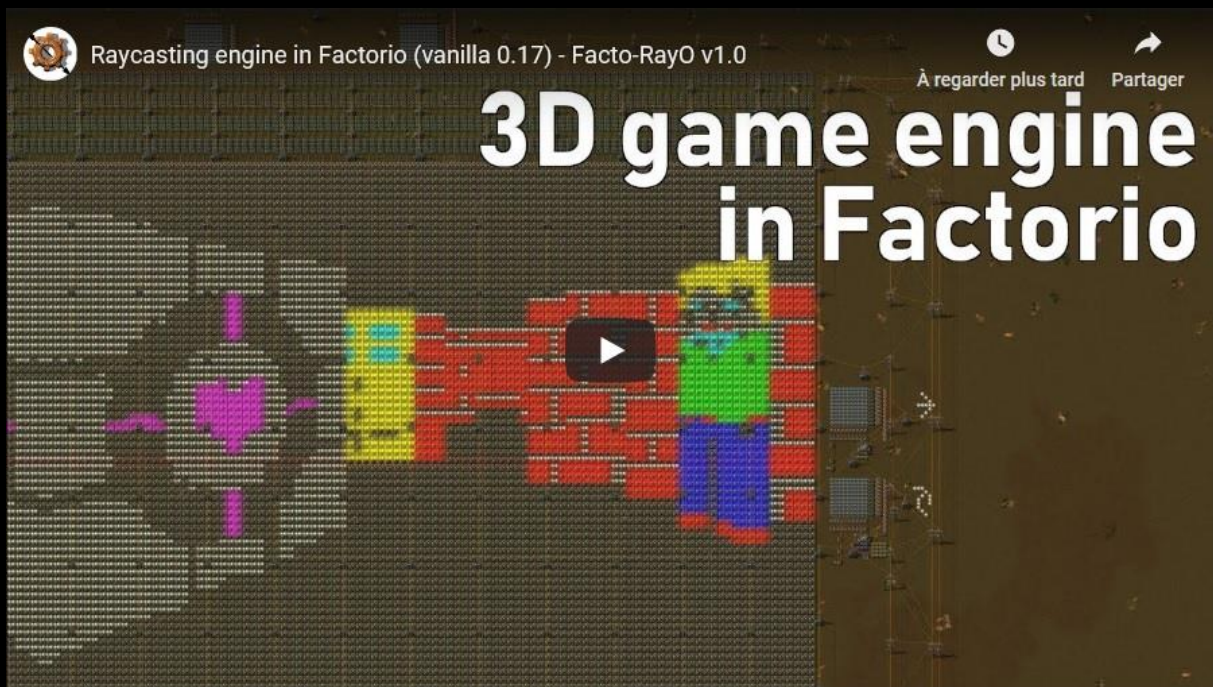
Les tests de stress sont également un bon moyen de trouver et de corriger les désynchronisations, car leur probabilité est environ 100 fois plus élevée avec autant de joueurs.

Nous avons apporté d'autres modifications et quelques améliorations mineures et nous avons l'intention de refaire le test. Chaque semaine, les tests de stress sont plus stables et permettent de plus en plus de joueurs. Ce sera probablement hebdomadaire pendant encore quelques semaines jusqu'à ce que nous soyons satisfaits de la stabilité et des performances en multijoueur.

Demain (samedi 27 avril), vers 20h (heure de Paris), nous ferons donc un autre test de stress. Si vous voulez aider, rejoignez le serveur et jouez normalement quand le jeu commence. Les détails seront affichés dans la [Discord de KatherineOfSky](#) dans le canal #mmo_stresstest. Ou gardez un œil aux notifications des annonces (événement) sur Steam. Le serveur deviendra probablement instable ou pourrait nécessiter quelques redémarrages au fur et à mesure que nous testons, déboguons et traçons les choses, alors s'il vous plaît restez avec nous.

Mise en avant de la communauté

Tout simplement impressionnant.



[NdT : Cliquez pour afficher la vidéo (en anglais)]

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