

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



## Friday Facts N°293

# Nouveaux vestiges (II) et Plan de commercialisation pour la 1.0

Posté par albert, Dom, kovarex et Klonan

le 03/05/2019

### D'autres vestiges (par Dom et albert)

En conclusion du sujet ouvert dans le [FFF-288](#), nous avons finalement décidé d'opter pour une solution équilibrée dans laquelle le joueur peut reconnaître quelle entité a été détruite et en pouvant aussi les traverser. La solution de monter dans l'axe Z est vraiment attrayante pour la conception des modèles détruits, mais elle donne beaucoup de maux de tête aux concepteurs de jeux, en raison de son besoin d'une boîte à limite minimum [NdT : bounding box].

Nous prévoyons également un ensemble générique de vestiges pour les moddeurs qui n'ont pas envie de faire la version détruite de leurs propres machines. Voici un exemple de la façon dont une usine peut ressembler après une attaque de biters :



Ces vestiges sont encore en cours d'élaboration, beaucoup d'entre eux ne sont pas encore terminés et nous prévoyons d'autres passages sur ce sujet. Vous trouverez déjà un aperçu dans la version d'aujourd'hui (la 0.17.36).

## **Plan de commercialisation pour la 1.0** (par kovarex)

La version 1.0 sera une occasion unique de stimuler les ventes de Factorio, et comme pour la version Steam, nous ne voulons pas laisser son potentiel inexploité.

Je veux me qualifier de "capitaliste idéaliste". Cela signifie que je crois vraiment au capitalisme tant qu'il est fait de manière équitable. Je veux faire tout ce que je peux pour donner un bon crédit au capitalisme, en faisant moi-même les bonnes choses.

La célèbre citation de "*Ne faites pas aux autres ce que vous ne voudriez pas qu'ils vous fassent*" et aussi "*Pas de politique du baratin*" est quelque chose que nous prenons très au sérieux tout le temps durant le développement, depuis les premiers jours. Des choses comme le prix de 30 \$ au lieu de 29,99 \$, pas de ventes, pas de micro-transactions, la stabilité du jeu par rapport aux fonctionnalités, pas de vente aux grandes entreprises qui utiliseraient le jeu comme une prise d'argent tout en détruisant la marque (nous avons en fait refusé de négocier de telles "opportunités d'investissement" plusieurs fois déjà, peu importe le prix), ce serait la même chose si cela pouvait mener à quelque accord d'exclusivité, qui est son sujet en soi...

Nous devrions également être fidèles à ce principe lorsqu'il s'agit de marketing. À mes yeux, il y a les bons et les mauvais aspects du marketing.

Ce que je déteste vraiment, ce sont les bannières et les vidéos publicitaires forcées, ou les messages radiophoniques qui me crient dessus et essaient de pénétrer dans ma tête sans mon consentement. L'idée que je paierais pour l'annonce qui m'ennuie en achetant le produit est profondément humiliante. Donc vous pouvez comprendre que je ne veux pas payer des sociétés de marketing pour faire ça à d'autres.

D'un autre côté, il y a beaucoup de stratégies de marketing qui me conviennent. Je suis d'accord avec la couverture médiatique d'un produit commercial, tant que je la trouve intéressante. C'est une définition très subjective, mais cela signifie essentiellement qu'il ne s'agit pas de vous imposer un produit, mais de vous offrir quelque chose qui pourrait vous apporter quelque chose même si vous n'achetez jamais ce produit. Les articles sur les histoires d'entreprises, les interviews avec des créateurs de livres, de films et de jeux sont souvent très intéressants et ont éveillé mon intérêt pour les produits plusieurs fois auparavant.

Il y a beaucoup de thèmes intéressants qui pourraient être abordés sur Factorio, l'histoire de sa création, sa philosophie de l'automatisation et son auto-observation consciente de ce qui est le plus grand vol de temps, les parallèles entre programmation et ingénierie et les histoires de gens qui envisagent leur carrière en fonction de cela. Il a également un attrait potentiel pour la grande foule des anciens joueurs, qui pensent que les jeux ne sont plus de nos jours qu'avec des tireurs d'élite et des coffres à trésors.

C'est le genre de contenu que j'aimerais lire sur le jeu si je ne connaissais pas Factorio, et ce serait la meilleure publicité pour nous. Notre objectif serait donc de convaincre le plus grand nombre possible de médias concernés d'écrire à notre sujet le moment venu.

Je parle du genre de média qui couvre le contenu lié aux thèmes que Factorio chatouille. Donc tout ce qui concerne les jeux, la technique, l'ingénierie, le développement de logiciels, l'enseignement, le réseautage, les affaires, etc. Et voilà le moment où je me tourne vers vous. Vous pourriez nous donner des conseils, quel genre de magazines lisez-vous qui pourraient convenir ? Tenez-nous au courant. Connaissez-vous quelqu'un lié à un média qui pourrait nous suivre ? Tenez-nous au courant. Avez-vous d'autres idées sur ce que nous pourrions faire pour la sortie qui soit encore fidèle à nos principes ? Nous aimerions le savoir.

Une autre façon est de faire une histoire intéressante qui se propage d'elle-même, en voici des exemples :

- [Game Dev Tycoon qui sort sa propre version crackée de jeux où les pirates rendent le jeu injouable après un certain temps.](#)
- [Ce type a joué au même jeu de Civilisation pendant 10 ans et voici ce qui s'est passé.](#)
- [Ou cette histoire d'un gars qui a obtenu une certaine visibilité après avoir fait un post drôle expliquant sur les forums pourquoi son jeu vaut en fait 20 \\$.](#)

## **Casser tous les mods** (par Klonan)

Nous avons sorti la version 0.17.35 hier, et elle comprenait un changement qui a cassé beaucoup de mods : Renommer l'entité `player` en `character`.

Dans le moteur du jeu, le système de dénomination précédent était une énorme incohérence, car les termes sont généralement bien définis :

- Joueur - Le concept de la personne qui contrôle le jeu, fait les saisies clavier, joue le jeu.
- Personnage – Le 'vrai' petit gars qui court partout dans le monde.

Un joueur peut exister sans personnage, par exemple en jouant en mode bac à sable, et de même un personnage (qui est une entité) peut exister avec ou sans joueur attaché.

Le fait d'avoir l'entité de personnage nommé 'joueur' a entraîné une énorme confusion collective au fil des ans, en particulier en ce qui concerne les méthodes qui peuvent être appelées sur les objets `LuaEntity` et `LuaPlayer` au moment de l'exécution.

Un autre problème réside dans le libellé de certaines 'définitions' (valeurs constantes indiquées pour les scripts Lua). Si vous voulez accéder à l'inventaire principal d'un personnage, la variable s'appelait `inventory.player_main`. Cela donne l'impression qu'il fournit l'inventaire principal du joueur, mais non, il fournit l'inventaire principal du personnage. Si vous êtes en mode bac à sable, l'utilisation de `inventory.player_main` ne donnera pas l'inventaire correct, vous devrez utiliser `inventory.god_main`.

Ok, donc si on prend du recul, pourquoi fait-on ces changements maintenant ? La réponse courte est qu'il n'y a pas de meilleure option pour nous :

- Changer pour la 0.18 - Cela signifierait attendre des mois et des mois pour faire les changements, et pousser tous les bugs qu'ils créent plus loin dans la ligne du temps. Dans l'intervalle, une autre version majeure des mods Factorio présentera encore ces incohérences.
- Changer dès la 0.17 stable - Nous voulons que le stable soit aussi stable pour les moddeurs. Si vous écrivez un mod qui fonctionne avec la version stable, vous ne vous attendriez pas à ce qu'il se casse dans une autre version stable.
- Vous auriez dû le changer pour 0.17.0 - Eh bien oui probablement, cela aurait été plus idéal, mais c'était il y a plusieurs mois maintenant.
- Changer au cours de la version 0.17 expérimentale - C'est l'option que nous avons choisie, elle casse certains mods à court terme, et décourage les gens de mettre à jour, mais à long terme ses conséquences sont faibles.

Nous pourrions faire d'autres changements 'casseurs de mod' dans les prochaines versions expérimentales. Nous aimerions remercier tous les auteurs de mods et les joueurs 'expérimentaux' pour leur compréhension et leur patience pendant que nous travaillons sur le jeu complet.

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