

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



Friday Facts N°300

Édition spéciale

Posté par toute l'équipe de Factorio

le 21/06/2019

Bonjour,

C'est une édition spéciale. Nous célébrons le fait que nous avons réussi à écrire quelque chose sur le développement du jeu Factorio tous les vendredis et que nous avons atteint le chiffre 300. Puisque nous espérons ne pas arriver à un autre nombre rond comme celui-ci avant la fin du jeu, nous aimerions rendre celui-ci un peu différent. Nous vous présenterons les membres de l'équipe.

On a demandé à chacun de répondre aux questions suivantes :

- Quels étaient vos jeux vidéo préférés en grandissant ?
- Qu'est-ce que vous faisiez avant Factorio ?
- Que faites-vous dans l'équipe ?
- Quelle est votre partie préférée de Factorio ?
- Toutes les autres choses qui sont importantes à votre sujet.

Voici les réponses :



Michal (kovarex) Kovařík

Fondateur, Concepteur de jeux, Développeur,
"Approbateur"

Mes jeux préférés sont : Baldur's gate, Starcraft, Civilization, Xcom, They are billions, Homam III, Half life 2, Fallout 1/2, Supaplex, Baba is you.

J'ai rencontré la programmation quand j'avais 11 ans et j'ai été instantanément accro pour la vie. Je savais que j'allais faire du travail de programmation depuis lors. J'ai toujours aimé programmer

des choses où le résultat pourrait produire quelque chose qui ne pouvait pas être attendu avant de l'exécuter. J'ai essayé de faire une simulation animale simpliste avec DNA evolution, GO problem solver, un [résolveur d'équations mathématiques](#) ou [bwapi](#) - une API C++ pour Starcraft. J'ai étudié dans une université à Prague,

mais je n'ai jamais terminé car j'ai commencé à travailler comme programmeur. Après 4,5 ans, l'envie de travailler à mon propre compte et de faire des jeux m'a poussé à lancer le projet Factorio.

J'aime à dire que Factorio a été mon premier jeu, mais ce n'est pas vrai. Nous avions une règle très intéressante dans notre école. Les jeux n'étaient pas autorisés à moins qu'ils ne soient programmés par quelqu'un de l'école. Cela nous a donné une grande motivation pour en créer, et plusieurs personnes ont fait du contenu pour le reste de l'école. J'ai essayé de faire un **RPG basé sur du texte**, un **jeu à la Civ**, ou **à la Starcraft**, aucun de ces jeux ne doit être vraiment jouable, puisque j'étais jeune et n'avais ni la patience ni la compréhension du travail nécessaire pour faire ce type de jeu. Mais j'ai certainement beaucoup appris en chemin et cela m'a aussi donné l'envie de finir Factorio car je veux finir quelque chose pour une fois.

Dans les jeux, je me concentre surtout sur la progression, l'exploration de la mécanique du jeu, l'optimisation pour devenir plus fort et la résolution des problèmes d'une manière qui m'est quelque peu spécifique. Mes parties préférées de Factorio sont liées à la progression, quand les nouvelles technologies me permettent de progresser plus vite (robots de construction, transport personnel) ou quand les anciennes parties improvisées de l'usine sont remplacées par des installations spécialisées et mieux organisées de haute production et que les produits commencent à circuler en nombre beaucoup plus important.

Factorio est en production depuis 7 ans. J'ai dû tout faire au départ, mais aujourd'hui, mon rôle est surtout quelque chose que j'appellerais un "approbateur". J'essaie de m'assurer que seuls les ajouts/changements qui sont assez bons sont apportés au jeu. Je vous présente le "approuvé par kovarex". Je ne me sens pas toujours à l'aise dans le rôle qui consiste à rejeter beaucoup de choses ou à pinailler sur les résultats du travail des autres personnes, mais quelqu'un doit le faire... En dehors de cela, je fais un peu de gestion de projet et j'essaie de répondre quand les gens me questionnent sur le code que j'ai écrit ou touché. Le reste du temps (qui est encore la majorité, heureusement), je fais de la programmation.

Factorio est en cours de production depuis si longtemps que j'ai réussi à me marier et à avoir trois enfants entre-temps. Mes intérêts en dehors du monde de l'informatique sont principalement le parapente, les jeux de société, les Lego, les jouets télécommandés, GO, et jouer du piano.



Tomáš (slpwnd) Kozelek Directeur Général

Mes jeux favoris sont Age of Empires 2, Civilization, Warcraft 2, Operation FlashpointQ.

Avant Factorio, j'ai étudié l'informatique à l'Université Charles de Prague. Pendant et après mes études, j'ai travaillé en tant qu'indépendant et je me suis retrouvé dans une banque d'investissement à Amsterdam pendant deux ans.

J'ai rejoint Kovarex très tôt en tant que développeur principal travaillant sur les bases de nombreux domaines du jeu. Travailler sur un nouveau projet à partir de zéro et

m'impliquer dans l'architecture logicielle dès le début était exactement ce que je recherchais à l'époque et j'ai beaucoup aimé ça. Au début, nous devions également nous occuper nous-mêmes de tout le développement du jeu – développement lui-même, tests, web, financements, communauté et support, etc.

Au fur et à mesure que l'entreprise grandissait, je suis passé à un poste de cadre supérieur en faisant moins de codage et en organisant davantage le travail des autres personnes. Il y a environ trois ans, j'ai commencé à quitter la position active dans l'entreprise et j'aide actuellement à l'administration, aux affaires et aux décisions importantes concernant la direction de Factorio et de l'entreprise.

Pour moi, ma partie préférée de Factorio a toujours été le mini-jeu qui consiste à essayer d'intégrer les lignes de production dans un espace limité, généralement irrégulier. Donc, dans ce contexte, j'étais souvent dans le jeu de scénario "Une situation difficile". Et évidemment, faire le tour de l'usine existante et admirer tous les mouvements organisés sur l'écran. C'est ce qui a vraiment attiré mon attention lorsque Kovarex m'a montré l'un des tout premiers prototypes du jeu.



Albert (glex) Bertolín Soler Directeur artistique

Quand j'étais enfant, j'étais fasciné par les graphismes des jeux vidéo. Pour moi, le fait de contrôler un personnage à la télé était magique. J'ai joué à des jeux uniquement pour voir les graphismes du niveau suivant, quel que soit le jeu. J'étais dans les salles d'arcades sans pièce de monnaie, à regarder les pros jouer à des jeux pour le plaisir des graphismes.

[Ndt : [cliquez pour voir l'animation](#)]

J'ai commencé ma carrière en détruisant ma main en jouant avec le vieux **Atari 2600**, **Pacman**, **Pitfall**, **Space Invaders**. Je suis devenu aveugle en jouant n'importe quoi dans mon ordinateur **MSX** 8bit bien-aimé avec un intérêt particulier pour **Batman** et **Head over Heels**, **Penguin adventure**, **La abadia de l Crimen**, **Nemesis**, **R-type**. J'ai écorcé mes pouces avec les boutons de la **NES** en jouant à **Super Mario bros 1 et 3**, **Blades of Steel**, **Skate or die**, **Double bubble** et bien d'autres. Quand le PC est arrivé chez moi, mes os de poignet se sont lentement déplacés à cause de l'utilisation de la souris en jouant à **Maniac Mansion**, **Dune 2000**, **Syndicate**, **Alone in the dark**, **Quake**, **Doom (chiquito wad)**, **Carmageddon**, **Half life**, **Flashback** pour ne citer que ceux-là. Pour moi, l'un des meilleurs jeux de tous les temps est **ICO** pour la PS2.

Avant d'arriver à Factorio, j'étais dans le studio Glaznost, pour créer des œuvres audiovisuelles expérimentales en temps réel avec "gLanzoL", **notre propre mod de Counter Strike** - quand c'était un moddeur de Half Life - Nous avons joué dans des clubs et festivals en Europe et un peu partout ailleurs.

Création de musique électronique pour des concerts, beaucoup d'expériences avec des jeux interactifs et **vidéo**, réalisation de projets commerciaux et expérimentaux pour de nombreux clients.

Nous avons aussi fait beaucoup d'expositions avec mes œuvres dans des galeries et publié des illustrations pour plusieurs publications éditoriales.

Maintenant chez Wube, je suis en charge du département artistique, responsable de l'esthétique de Factorio, de la conception des graphismes, de la conception, de la modélisation 3D, de l'animation, de la coordination entre les artistes, de l'équilibre du visuel, du style et de l'ergonomie. Conception de l'interface graphique, création d'icônes, conception graphique et boire beaucoup de cafés.



Asaftei (Twinsen) Robert Programmation, Conception du jeu, Expérience utilisateur, Gestion de projet

<http://twinsen.info/>

Un intello typique. J'ai obtenu mon diplôme en informatique en Roumanie en 2013. Après l'obtention de mon diplôme, les possibilités d'emploi ne manquaient pas, alors en tant que joueur, j'ai choisi de commencer à travailler dans une petite entreprise qui fabrique des jeux vidéo à Unity. J'y ai travaillé sur de nombreux petits jeux. Pendant ce temps, j'ai non seulement pris au sérieux la programmation de jeux, mais aussi la conception de jeux, en apprenant pas mal de choses sur le sujet, des articles de Gamasutra aux blogs de développeurs, aux discussions GDC, voire en prenant même un cours universitaire en ligne en conception de jeux. Je parlais des jeux vidéo au travail, mentionnant souvent des jeux comme OpenTTD. Donc un de mes collègues m'a dit que je devrais aller voir ce jeu en accès anticipé appelé Factorio. Je suis donc rentré chez moi et j'ai téléchargé la démo pour ce qui était probablement la version 0.10. C'était à 22h, donc je pensais jouer la démo et aller me coucher. Comme vous pouvez le deviner, j'ai reçu la démo, puis j'ai immédiatement récupéré le jeu complet que j'ai joué jusqu'à 5h du matin. Alors j'ai commencé à lire les Friday Facts. Dans **l'un des sujets**, ils ont mentionné comment ils embauchaient. Même si je n'avais jamais utilisé le C++ en dehors de l'université et n'avais jamais touché au lua, j'ai décidé de réapprendre le C++ pendant une semaine et de postuler pour cet emploi. Quelques interviews et tests quelques semaines plus tard, j'ai déménagé à Prague pour travailler sur Factorio et je le fais depuis 4 ans.

Ma contribution la plus notable au jeu a été le réseau de circuits logiques, dont je suis le concepteur principal et le codeur. En dehors de cela, j'ai travaillé sur beaucoup d'autres petites choses, des bandes annonces, à l'interface utilisateur, à la gestion de projet pour aider à organiser l'équipe.

En dehors de Factorio, je fais tout ce qu'on peut attendre d'un intello : **Impression 3D**, je fais voler des **quadricoptères** et même construire mes **propres drones de course**, je filme et monte des **vidéos de drone**. Mon dernier projet est une **planche électrique de randonnée de 5kW**. J'ai aussi fabriqué ma propre **télécommande de skateboard** en faisant tout, de la **gravure sur circuit imprimé** à la **soudure** en passant par **l'impression 3D**.

L'électronique est un passe-temps, mais bien sûr, l'autre est les jeux vidéo. **J'en joue pas mal en fait**, sur toutes les plateformes. J'aime aussi traîner avec des joueurs, donc vous me trouverez aux **Gamescom** presque chaque année.

Ces jours-ci, je sors de ma bulle et je socialise dans l'espoir de trouver cette personne spéciale. Donc si vous connaissez quelqu'un, envoyez-la-moi ;)

C'est tout pour l'instant, j'en reviens à la résolution d'un sérieux problème multijoueur (ce que nous appelons "le méga-paquet"). Quelque chose que j'écrirai sans doute dans un futur FFF une fois que j'aurai tout compris.



Michal (posila) Pavelčík Développeur

Le premier jeu vidéo qui m'a obsédé était Sonic Le Hérisson sur Sega Master System II. Plus tard sur PC, j'ai aimé les jeux de stratégie des années 90, les jeux de construction de ville et les tycoons, et les jeux d'aventure point & click tchèques.

J'ai commencé à apprendre la programmation parce que je voulais créer mes propres jeux. Malheureusement, j'ai d'abord appris Pascal et Delphi et j'essayais obstinément de prouver que les jeux internationaux ne doivent pas être réalisés en C ou en C++. Ces

tentatives se sont soldées par la création d'un éditeur ou d'un système pour faire un jeu, et jamais par un jeu (à part quelques mini-jeux que nous jouions sur ordinateur dans la bibliothèque de mon école avec nos camarades de classe). Plus tard, je suis passé à C# et quand je suis allé à l'université, j'ai été très excité par le paradigme de programmation fonctionnelle. Cependant, peu à peu, j'ai commencé à m'intéresser au calcul haute performance et mes intérêts se sont tournés vers la programmation en C++ et en partie même en Assembleur.

Comme je ne pouvais pas terminer mes études en informatique et que j'ai décidé de quitter l'université, j'ai eu l'impression de ne pas être assez bon pour travailler sur de gros jeux, alors j'ai préféré travailler dans une entreprise de développement d'applications commerciales. La première fois que j'ai entendu parler de Factorio, c'était par un collègue de travail qui m'a dit que ses amis étaient en train de créer un jeu de construction d'usines et lancer une campagne pour IndieGoGo. Je ne pouvais pas savoir ce qui se passait dans la bande-annonce de la campagne et je n'ai pas participé.

Après quelque temps, j'ai repris confiance en mes capacités professionnelles et j'ai commencé à penser à me tourner vers l'industrie du jeu vidéo. Le collègue de travail a mentionné Factorio à nouveau, et à peu près à ce moment-là, un ami de l'université m'a dit que Factorio embauchait. J'ai téléchargé la démo (0.10 à l'époque), mais je ne l'ai jouée que pendant environ 10 minutes. Au lieu de cela, j'ai envoyé mon CV à un nouveau grand studio travaillant sur un jeu AAA à Prague. Ils n'ont pas répondu.

Je me suis dit que j'étais devenu trop confiant sans rien montrer, alors j'ai quitté mon emploi avec un plan pour faire une démo graphique que je pourrais joindre à mon CV. Je suis devenu Rang 68 Monk dans les classements hardcore saisonniers du Grand Rift.

J'ai recommencé à jouer à Factorio (0.11 cette fois), et j'ai progressé dans la campagne et j'ai commencé à aimer le jeu. C'était bien plus qu'un Minecraft vu du ciel (ce que je pensais quand je l'ai joué la première fois). Au final, tout s'est très bien passé pour moi et je suis heureux que Kovarex et Tomáš m'aient permis de rejoindre l'équipe.

En jouant à Factorio, j'aime la progression, où à partir de rien je construis une énorme usine (de style spaghettis de préférence) et si quelque chose ne marche pas, je ne peux m'en prendre qu'à moi-même. Je n'aime pas quand d'autres humains fouillent dans mes affaires, quoique.



Ondřej (Oxyd) Majerech

Développeur

Je suis attiré de façon déraisonnable par les ordinateurs depuis que je suis enfant. Au début, je passais la plupart de mon temps à jouer à des jeux comme Dune 2, Supaplex ou F-19 Stealth Fighter. J'ai toujours un faible pour les jeux de simulation et de style puzzles.

Peu de temps après, j'ai découvert la programmation, et c'était peut-être encore plus amusant que les jeux vidéo. J'ai essayé de faire mon propre jeu de simulation à l'époque, quand j'avais environ 13

ans, ce qui n'a évidemment pas très bien fonctionné, mais je rêvais toujours de pouvoir faire un jeu un jour.

J'ai découvert Factorio alors que je travaillais encore à l'obtention de ma maîtrise en informatique. Le temps passé dans le jeu n'a pas vraiment aidé mon apprentissage, mais j'ai remarqué qu'il y avait un poste de programmeur ouvert, et c'était ici même à Prague ! La candidature était un choix naturel.

Au fil des ans, avec l'équipe, j'ai travaillé sur des problèmes intéressants. J'ai passé beaucoup de temps à travailler sur le comportement des biters, le code multijoueur et le code de mise en réseau, et j'ai écrit le code pour la présentation de l'arbre technologique. Je suis aussi l'un des développeurs Linux de l'équipe, donc je m'occupe des problèmes spécifiques à Linux avec le jeu.

Quand je jouais à des jeux de stratégie en temps réel, je passais toujours beaucoup trop de temps à travailler sur ma base, et je ne me concentrais pas assez sur le combat réel. Quand j'ai joué à Factorio pour la première fois, j'étais vraiment excité quand j'ai réalisé que me concentrer sur ma "base" était exactement ce que j'étais censé faire. C'est ce qui m'a vraiment attiré vers le jeu au début.



Robert (Rseding) Eding Développeur

J'ai vu Factorio pour la première fois quand une des personnes que j'ai regardées sur Twitch le diffusait en streaming. Le gars utilisait plusieurs mods et parlait de la façon dont l'un des mods avait des problèmes de performance. J'ai fini par acheter le jeu juste pour essayer de résoudre le problème de performance avec les mods qu'il utilisait et, ce faisant, j'ai trouvé le jeu très amusant. Peu de temps après (et plusieurs mods mineurs visant à améliorer les performances), j'ai appris par les autres moddeurs que Wube permettait à certains des développeurs de mods les plus actifs

d'avoir accès au code source. Cela m'a semblé très amusant d'essayer d'implémenter les corrections de performance dans le noyau du jeu alors j'ai envoyé un message à Kovarex sur les forums. Quelques messages plus tard (et je suppose l'amour commun de Kovarex pour les optimisations) j'étais dans le coup. Après avoir rapidement appris mon chemin au travers du code (et dans le but de commencer à me familiariser avec le C++), j'ai soumis des demandes de travail pour des choses et finalement on m'a offert un emploi.

La puissance de faire (presque) exactement ce que je veux à travers C++ est incroyable. Chaque fois que j'ai besoin d'utiliser d'autres langages, je les trouve faibles et cela me ramène à vouloir ce que le C++ offre. Chaque fois que je joue à d'autres jeux et que j'éprouve les inévitables problèmes de performance, mon esprit passe en revue ce qu'ils ont pu faire de mal, ou le langage qu'ils utilisent qui cause les problèmes de performance. À un certain niveau, cela a diminué combien je peux profiter d'autres jeux parce que je veux aller régler leurs problèmes. Cependant, cela me donne aussi une meilleure appréciation quand je trouve un jeu qui "fait bien les choses". J'ai même essayé de contacter d'autres jeux indépendants pour voir s'ils me laisseraient essayer d'améliorer leurs performances, mais jusqu'à présent, je n'ai eu de la chance qu'avec Factorio.

4 ans et 304 jours après que Kovarex m'ait donné une chance de prouver que j'aime toujours travailler sur les optimisations... C'est ce qui m'a poussé à travailler sur Factorio, c'est ce que j'aime faire, et ça profite au jeu en améliorant l'expérience de ceux qui y jouent. Quand quelqu'un me demande ce que je fais pour m'amuser, je lui réponds que ce que je fais pour m'amuser est ce que je fais pour travailler : les deux sont la même chose et je suis payé pour faire ce que j'aime. Je ne vois pas de meilleur travail que ça.



Vaclav (V453000) Benc Artiste technique (et un peu de conception du jeu)

J'ai joué à beaucoup de jeux depuis son enfance, le plus mémorable étant Transport Tycoon. Au cours des dernières années, j'ai apprécié Age of Empires 2 HD, Borderlands 2, DOOM (2016), They Are Billions ou la version iPad de Rollercoaster Tycoon.

J'ai découvert OpenTTD vers 2007, passé beaucoup de temps dans une **communauté de fous**. Finalement, j'ai commencé à créer des **mods** pour ce jeu, ce qui m'a vraiment accroché à la création de graphiques de jeu et de codage de base.

Les amis d'OpenTTD m'ont fait entrer dans Factorio. J'ai découvert que c'est exactement le type de jeu que j'apprécierais, que les graphismes sont créés de la même manière que j'essayais de le faire pour OpenTTD, et aussi que le développement se fait à 100 km de chez moi. C'était clair ce que je devais **faire**.

En tant qu'artiste, j'aime automatiser autant que possible le **processus de production**. J'aime écrire des scripts Python, donc je l'aime mieux quand j'ai une tâche qui peut l'utiliser beaucoup, comme les tuiles (**rails, tapis, ressources**) ou des choses avec beaucoup de résultats comme les **animations des personnages du joueur**, ou les **combinateurs** avec leurs décalages pour les connexions des circuits électriques. Généralement, les résultats de mon travail proviennent des modèles d'Albert, comme la plupart des entités converties en haute résolution.

Je joue aussi **beaucoup** à Factorio et je contribue aux discussions sur le maniement et l'équilibre du jeu ainsi qu'à la conception de la nouvelle campagne et de son introduction. Je suis particulièrement satisfait de l'introduction des **packs de sciences spatiales** en 0.15, du pack scientifique et des **changements technologiques** en 0.17 et des **attaques des vers et cracheurs** ajoutées en 0.17.



Scott (Klonan) Woodhouse Responsable Presse, Communauté et support

Quand j'étais gamin, j'ai passé beaucoup de temps à jouer à Age of Empires 1 et 2, principalement dans l'éditeur de scénarios, essayant de construire la base la plus grande et la mieux défendue possible. Je me souviens aussi avoir joué à Red Alert 1 sur ma Playstation 1, passant des heures à construire des tourelles et des bases impénétrables.

Après des études d'économie à l'université, j'ai obtenu un emploi dans la gestion des stocks pour un grand magasin britannique.

Pendant ce temps, j'ai découvert Factorio en regardant une **vidéo Youtube** de Zisteau. J'ai été instantanément accroché. Je me suis impliqué dans l'écriture de certains mods et scénarios, en discutant du jeu sur le forum et le

Subreddit. Lorsqu'un poste de responsable de Communauté s'est ouvert fin 2015, j'ai postulé, et c'est ainsi que j'ai abouti ici.

Lorsque j'ai rejoint l'équipe début 2016, je me suis concentré sur la préparation du lancement sur Steam en février. J'étais responsable de la mise en place de la page sur le Store de Steam, de la distribution des clés d'évaluation, ainsi que de la gestion de tous les emails de support. Au fil du temps, j'ai assumé beaucoup d'autres tâches non liées au développement, notamment la production hebdomadaire du FFF. Si vous envoyez un courriel à l'équipe, je serai votre premier point de contact.

Ma partie préférée de Factorio peut être divisée en 2. En tant que joueur, j'aime vraiment la partie construction de base du jeu, surtout que dans Factorio, il a un 'but'. Avoir une machine industrielle massive avec des murs épais comme des montagnes apporte une certaine joie dans mon cœur. Je fais aussi beaucoup de **modding**, et le système de modding Factorio est vraiment agréable à utiliser, c'est donc ma deuxième partie préférée du jeu.



Jitka Řihova

Chef de bureau

Mes jeux préférés en grandissant étaient tous ces jeux DOS des années 90 sur disquettes ! Cette question m'a fait remonter loin, difficile d'en choisir un : il y a donc une liste : Prince of Persia, Prehistoric, Winter and Summer challenge... et les multijoueurs comme Bubble Bubble et Tunneler ! Plus tard Civilization I. et Transport Tycoon. Oh, et Supaplex ! L'obsession de ce jeu est revenue quand j'ai découvert qu'il existait une version mobile - j'adore toujours ce jeu.

Quelle est ma place dans l'équipe ? Heh, s'occuper d'un large éventail de choses vraiment.... Disons que je suis la marraine de l'équipe, ça a un sens ? C'est probablement la meilleure description à laquelle je puisse penser.

Ce que je préfère chez Factorio, c'est l'équipe derrière tout ça. Tant de gens formidables, tant de personnalités différentes ! Et les biters, bien sûr. Je les considère toujours comme mignons ;-)

En dehors du travail, je passe mon temps à voyager et à être dans la nature en général. Dommage que le monde soit trop grand pour tout couvrir en une seule vie. Passer du temps à l'étranger (surtout en randonnée) me permet de mieux comprendre le monde.



Ernestas Norvaišasas

Généraliste 3D

En grandissant, j'ai eu beaucoup de jeux préférés, mais les meilleurs d'entre eux seraient Stronghold Crusader, Age of Empires, Cossacks, American Conquest, Red Alert 2, C&C Generals. J'étais principalement intéressé à créer mes propres scénarios et à simuler des histoires, mais écraser des robots était aussi amusant !

Avant de travailler chez Factorio, j'ai fait des études d'ingénieur dans une école maritime. Après 3 ans, j'ai décidé que ce n'était pas pour moi, alors j'ai abandonné avec de grands espoirs de transformer mon passe-temps en travail, et un beau chèque qui permettrait à l'Académie de récupérer une part des fonds investis pour moi. Ou comment je voyais ça, comme une motivation pour trouver un travail plus vite. Peu de temps après avoir joué à Factorio, j'ai écrit à l'équipe et j'ai fini par travailler et apprendre avec des gens extraordinaires.

Dès le début, j'étais principalement responsable de l'environnement, des décorations et de l'arrière-plan du jeu. Si par hasard vous avez vu un ennemi, peut-être une tuile avec des décorations, ou un arbre, alors vous avez probablement vu sur quoi je travaille. Mais mon travail ne se limite pas à cela, je travaille aussi sur des entités, et des applications pour (par exemple) modéliser de nouvelles idées.

Avant de travailler chez Wube, ma partie préférée du jeu était l'aventure. Explorer, trouver de nouveaux gisements, trouver un moyen meilleur ou plus compact de construire quelque chose. Mais après avoir compris la mécanique, vu d'innombrables messages Reddit de différentes bases et vu Vaclav créer et expliquer ces belles monstruosité, l'aventure fut vaine, tout était connu. Donc maintenant, la partie préférée est de voir les réactions des gens sur les projets sur lesquels je travaille, par exemple, la réaction aux falaises, à quel point les biters sont mignons et câlins, etc.



Tom (wheybags) Mason

Développeur

Mes jeux préférés de mon enfance sont probablement la trilogie originale de Spyro (surtout 3), et plus tard des RPG comme Fable et Oblivion.

La série des Elder Scrolls a été une influence majeure pour moi, le prélude de "Je veux faire un jeu" était une vague idée qu'il aurait été étonnant d'être dans l'équipe d'Oblivion travaillant sur diverses quêtes.

[NdT : [cliquez pour voir l'animation](#)]

Avant de déménager à Prague pour travailler avec Wube sur Factorio, j'ai vécu dans ma ville natale, Dublin, en Irlande, et j'ai travaillé pour une société fabriquant des outils de création de textures pour les jeux vidéo. J'ai

également contribué à quelques projets open source comme [OpenMW](#), et j'ai fait tourner mon propre [freeablo](#), une ré-implémentation open source en continu du moteur du jeu Diablo 1. J'ai étudié l'informatique au Trinity College de Dublin, mais je pense toujours que c'est mon travail sur OpenMW qui m'a vraiment appris à programmer dans le monde du travail. C'est seulement là que j'ai appris à lire et à comprendre le code des autres, à utiliser Git et à écrire en C++. A cela s'est ajouté par la suite un travail professionnel et mes propres projets open source, mais je considère toujours que c'est l'essence même de mon expérience.

Je suis chez Wube depuis août 2017, et je travaille actuellement sur les campagnes, l'Introduction et la campagne principale. L'"équipe de campagne" est assez interdisciplinaire, avec trois contributeurs principaux ; un pour la programmation, un pour la conception des niveaux et un pour l'aspect artistique.

Je travaille surtout sur la programmation, donc chaque fois que nous avons besoin d'une nouvelle fonctionnalité de moteur implémentée pour la campagne, cela me tombe généralement dessus. Nous brouillons beaucoup les lignes, donc je finis par travailler beaucoup sur la conception et les scripts de niveau aussi. Je pense que ce mélange de technique et de conception me convient assez bien, ce qui me surprend car je me suis toujours concentré sur une fonction purement technique auparavant. Je suis également responsable d'une collection d'autres petits morceaux autour du code de base, comme le processus de déploiement pour la sortie de nouvelles versions du jeu, et le moteur de rendu de texte riche.

Ce que je préfère chez Factorio, c'est probablement la capacité du jeu à induire un état de fluidité. Les gens plaisaient souvent sur la façon dont ils s'assoient pour jouer pendant une heure ou deux le soir, et soudainement il est 2 heures du matin, et je pense que la raison principale pour cela est qu'il est facile de glisser dans un état de fluidité lorsque vous êtes en train de jouer. C'est un peu comme programmer de cette façon, mais c'est beaucoup plus facile d'accéder à votre rythme et de le maintenir, car, après tout, il est optimisé pour le plaisir.



Dominik Met Franek Développeur

Le premier jeu auquel j'ai joué était Commander Keen 4, c'était sur le PC boosté de ma grand-mère, ce qui était rare à l'époque, car c'était peu après la chute du communisme, mais elle travaillait à l'université technique. L'"âge d'or" était le lycée avec beaucoup de tournois Starcraft et le redoutable Doom 2, où j'étais déjà en train d'apprendre avec Kovarex. Mais les jeux qui m'ont vraiment touché étaient Might and Magic 6 et Baldur's gate 1.

J'aime être polyvalent, donc je sautais d'un endroit à l'autre pour acquérir de l'expérience. J'ai obtenu une maîtrise ès sciences en intelligence artificielle et de là, je suis allé travailler dans des entreprises en création pour apprendre les affaires. Quelques années plus tard, lassé de tous les BS, je me suis remis à programmer des réseaux neuronaux, à travailler sur les technologies spatiales et aussi à faire un peu d'enseignement des mathématiques dans une université de commerce.

En tant que développeur, je fais la même chose que tout le monde, un peu de tout (correction de bugs), mais deux domaines sur lesquels je me concentre plus sont les fluides et les interfaces graphiques. Aussi je me bats au nom du capitalisme dans nos discussions économiques/politiques du déjeuner.

J'aime voir comment tout, toutes les couches, s'assemblent pour créer le jeu. Vous voyez toutes ces choses bouger et interagir à l'écran, mais c'est le résultat de couches de mécanismes très compliqués en dessous. Honnêtement, ça m'étonne que ça marche, vu comme c'est compliqué et fragile à l'intérieur, surtout avec tous les mods.



Ben (Abregado) Buckton Expérience des joueurs et conception des niveaux

Ma version de l'enfance avec les jeux vidéo a eu lieu dans les années 90. La plupart des jeux n'étaient qu'une affaire d'une seule fois, donc quand il y avait un titre qui avait une re-jouabilité massive, c'était vraiment collé. Master of Orion 1 et 2, Populous et Wing Commander: Privateer seraient au sommet. Je me souviens aussi de beaucoup de mods Quake lors de soirées LAN.

Je suis un ardent défenseur de l'utilisation des jeux dans l'éducation.

En 2014, j'ai participé à la fondation d'une entreprise d'éducation australienne qui offre des programmes de vacances et d'activités parascolaires utilisant les jeux comme outil de motivation. Factorio était un de ces jeux. Quand l'équipe a posté une candidature pour qu'un concepteur de niveau fasse une nouvelle expérience de tutorat, un ami a dit "Ben, tu serais fou de ne pas postuler". Alors, me voilà.

J'ai commencé avec l'équipe début 2018 pour construire un nouveau scénario qui servirait à la fois de démo et de tutoriel. Peu de temps après, les plans d'une campagne de plus grande envergure ont été élaborés. J'essaie de m'impliquer dans toute les discussions sur l'expérience des joueurs qui affectera les nouveaux joueurs. Enlever la pioche a été la première suggestion que j'ai faite à l'équipe pour aider les nouveaux joueurs (désolé, pas désolé).

Ma partie préférée du jeu doit être la façon dont le jeu est modifiable par scripts. Il y a une quantité folle de choses que vous pouvez faire, beaucoup de choses que vous ne devriez probablement pas faire ! Nous avons vu Dota, MMO, des RPG et des jeux de survie, tous fabriqués à partir de l'humble moteur Factorio. En tant que concepteur de niveau, c'est formidable de travailler avec un produit qui est très extensible et une équipe qui apprécie qu'il en soit ainsi.



Erik (Bilka) Wellmann Administrateur Wiki

Je me souviens d'avoir passé des heures de mon enfance à développer mes villes à *Die Siedler : Aufbruch der Kulturen*, une version allemande de la série de jeux *Settlers*. *Minecraft* était un autre jeu qui a attiré mon attention en grandissant, j'y joue encore de temps en temps, de nos jours en fortement moddé.

J'ai trouvé *Factorio* juste après sa sortie sur Steam et j'ai joué au jeu de temps en temps pendant environ un an jusqu'à ce que je termine mes études secondaires. Après cela, j'ai passé plus de temps à jouer au jeu et je suis devenu administrateur wiki. Au cours de l'année suivante, je me suis impliqué dans le modding et j'ai eu accès au code source du jeu. Cette augmentation de l'implication s'est terminée par mon embauche comme administrateur wiki et je suis devenu membre de l'équipe.

Quand j'ai rejoint l'équipe pour la première fois, j'ai juste continué à faire le travail d'administration wiki que j'avais déjà fait. Au fil du temps, j'ai commencé à m'intéresser à la programmation du jeu. J'ai commencé à travailler sur de petites demandes d'interface de modding pour apprendre à connaître le C++. J'aime mettre mes compétences à l'épreuve, alors depuis, mes projets de programmation sont devenus plus gros et plus compliqués, et j'ai créé des fonctionnalités comme le rendu du script.

Factorio est un jeu génial, mais le meilleur, c'est la communauté qui a grandi autour de lui. J'aime aider les débutants, suivre la planification derrière les mégabases, apprendre des moddeurs expérimentés et courir contre la montre avec les sprinteurs. Tout cela n'est possible que grâce à l'incroyable communauté.



Sanqui Dev-ops

<https://sanqui.net>

Mes jeux préférés incluent une variété de titres comme *Cave Story*, *Doom*, ou *The Legend of Zelda : Link's Awakening*. J'ai beaucoup aimé *Minecraft* quand c'était la nouveauté. Je suis aussi fan de jeux plus obscurs comme *Keitai Denjuu Telefang*, un jeu de collection de monstres uniquement japonais pour lequel j'aide à faire un **patch de traduction en anglais**. Les jeux *Pokémon* originaux occupent une place spéciale dans mon cœur. Des RPG charmants, intemporels et révolutionnaires.

J'aime bricoler et voir comment les choses fonctionnent dans les coulisses, donc un de mes grands hobbies est la rétro-ingénierie de vieux jeux vidéo. En particulier, j'ai de nombreux projets de démontage et de branchement à la maison pour le vénérable *Game Boy*. Je suis membre fondateur de **RetroHerna**, un projet de musée du jeu vidéo

tchèque. Je suis également administrateur chez [The Cutting Room Floor](#), un site dédié à la documentation du contenu inutilisé des jeux vidéo.

Je suis aussi un peu historien et archiviste du numérique. Je fais partie d'[Archive Team](#), où nous travaillons dur pour préserver des sites Web qui sont à risque.

En gros, j'aime faire semblant d'être une sorte d'archéologue numérique. Mais en dehors de l'informatique, je m'intéresse de plus en plus à la conservation de la nature et aux oiseaux, en particulier au travail en contact direct avec les oiseaux de proie.

J'ai rejoint l'équipe Factorio il y a un peu plus d'un an et ma responsabilité est la partie technique du site, le portail mod, les forums, le wiki, le serveur de correspondance... et beaucoup de choses internes. Je ne travaille pas sur le jeu lui-même, je laisse cela aux pros du C++. Mais de temps en temps, j'aide à tester les jeux. Je fais un bon cobaye parce que je n'ai pas beaucoup joué à Factorio. Mais j'adore le jeu ! L'aspect de la création, de la croissance et de l'entretien à long terme de l'usine est ce que j'aime vraiment. Créer et explorer des mondes ne sera jamais démodé.



Ales (Zopa) Navratil Concepteur graphique

<http://zopa-design.cz>

Quand j'étais enfant, il n'y avait pas beaucoup de jeux vidéo en République tchèque, mais l'un des premiers jeux auxquels j'ai joué et je me souviens était [Wolf & Eggs](#).

J'ai joué à [Wolfenstein 3D](#) avec des amis quand c'était nouveau, et récemment j'ai essayé de me frayer un chemin à travers un parcours de Factorio, mais c'est très long.

J'ai fait des études de graphisme au lycée et à l'Académie d'architecture et de design des arts à Prague. Je travaille dans le design graphique depuis 30 ans (vous pouvez trouver mon site web [ici](#)). Je me spécialise dans la création de l'identité visuelle des entreprises et du concept de marque. Mon travail sur Factorio a commencé par la création d'un logotype pour [Wube Software](#), et s'est poursuivi couramment en coopérant sur la nouvelle interface graphique pour Factorio.



Dominik Schmanderer Artiste Effets visuels

En grandissant, mes jeux préférés étaient probablement ceux que je jouais avec mon frère. Cela inclut une tonne de Donkey Kong Country et de Super Mario pour la SNES. J'ai adoré l'aspect et la sensation des graphismes pré-rendus dans Donkey Kong Country, ce qui explique pourquoi j'aime tant le style artistique de Factorio. En tant que jeune frère, j'ai toujours été le joueur numéro 2 et j'étais plus ou moins là pour réchauffer la deuxième manette, mais j'ai appris à observer le jeu et le style au lieu d'y jouer. J'ai également aimé jouer la série Sonic, en particulier les Sega Mega Drive ainsi que l'aventure Sonic 1 et 2 (oui, j'ai dit que je les aime).

Je suis allé à l'école des Beaux-Arts de Vienne, en fin d'études, avec un ami, nous avons beaucoup investi dans Factorio et nous passions plus de temps à jouer au jeu qu'à travailler sur notre film de diplôme. Nous avons organisé des réunions pour travailler sur notre projet et avons travaillé un peu et nous avons ensuite passé toute la soirée à jouer à Factorio.

J'ai rejoint Factorio fin 2018, je suis donc nouveau dans l'équipe. Je travaille ici en tant qu'artiste Effets visuels avec d'autres choses, mais surtout s'il faut que ça saigne, suinte, vomisse ou explose, c'est essentiellement mon rôle dans l'équipe.

Pour moi personnellement, ma partie préférée du jeu est le style artistique ! Cela me rappelle les jeux des années 90 et me donne un sentiment de nostalgie. Un autre grand aspect du jeu pour moi est le travail d'équipe, quand un ami et moi avions des sessions de jeu, nous faisons des plans et des idées dans Photoshop et nous nous les envoyons, c'était vraiment très amusant.

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