

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



Friday Facts N°308

Pas encore tout à fait stable

Posté par Klonan

le 16/08/2019

Bonjour,

Nous avons fait une fête hier soir au bureau pour saluer le travail réalisé au cours des 6 derniers mois sur la stabilisation de la 0.17. C'était agréable d'avoir la plupart de l'équipe ensemble pour partager quelques bières et pizzas.

Pas encore tout à fait stable

Malheureusement, quelques vilains bugs sont apparus cette semaine, en grande partie à cause de boskid, un des membres du forum, et de sa lutte pour trouver des bugs. Rien qu'au cours du dernier mois, boskid a signalé plus de 20 bugs, nous tenons donc à le remercier très spécialement. Cela dit, nous avons été efficaces dans nos corrections, et nous en sommes maintenant à moins de 32 rapports de bugs ouverts sur le forum.

Bien que des problèmes soient signalés, le nombre de plantages n'a jamais été aussi bas. Voici une comparaison entre les 0.16 et 0.17.



Nous avons comparé le nombre actuel de plantages en 0.17 au nombre de ceux en 0.16 avant de publier la 0.17. D'après ce que nous pouvons dire, en comparant le nombre de plantages avec le nombre moyen de joueurs, environ deux tiers des joueurs jouent en 0.17. En tenant compte du nombre de joueurs dans les données, nous pouvons déterminer que la version 0.17 est presque aussi stable que la 0.16.

Beaucoup de plantages proviennent d'anciennes versions expérimentales de la version 0.17, ce qui pourrait fausser les données. De plus, environ 1 rapport de bug sur 20 est dû à des systèmes de triche, et non à quelque chose que nous pouvons corriger.

Ce que cela signifie pour la version stable : le plan est le même que la semaine dernière. Nous venons de sortir la version 0.17.66 avec un tas de correctifs, et si le jeu résiste au week-end et que rien de critique ne survient, nous la considérons comme stable la semaine prochaine.

Pleins feux sur la communauté – Après l'effondrement de Nauvis

Lilstrip, un membre du Forum, a passé plus de 8 mois à travailler sur une carte, basée sur l'idée d'une colonie/ville abandonnée, parlant d'abord de son bébé dans [cette discussion](#). Après une longue période de temps, il a une version prête à être publiée, et un peu de scénario pour l'accompagner.

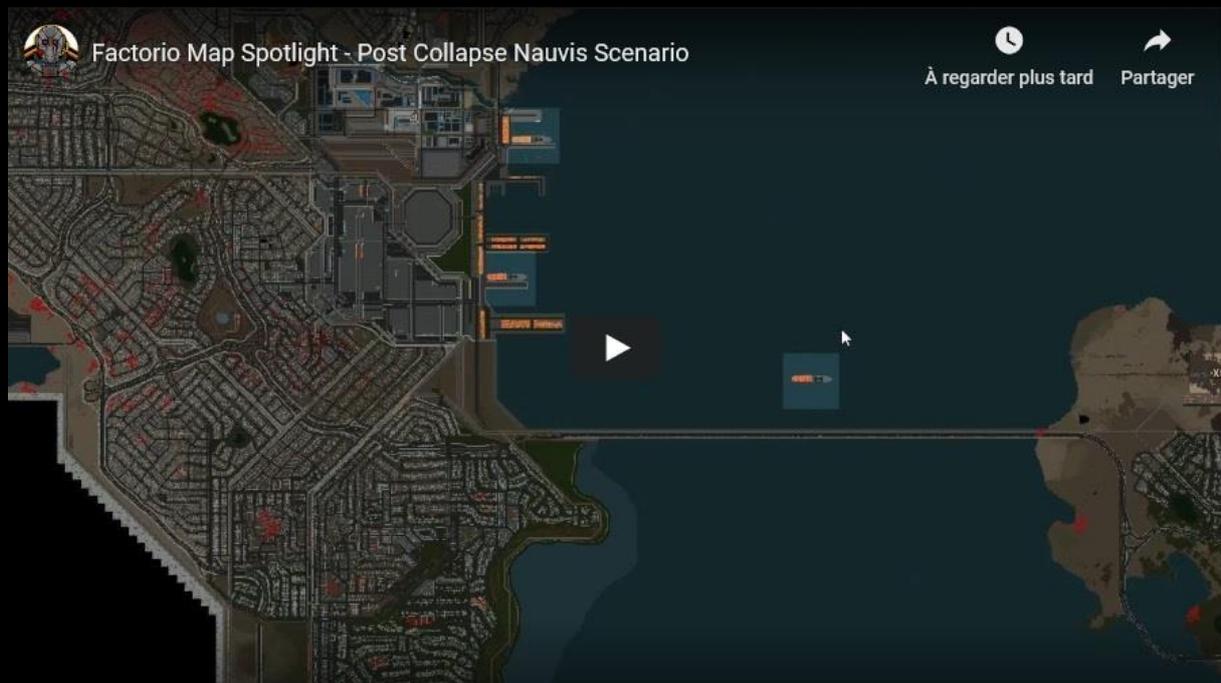


[Cliquez sur l'image pour l'agrandir](#)

Dans les années qui ont précédé la fermeture des portes, Nauvis était une colonie prometteuse. Dotée d'un anneau orbital massif, la planète était un véritable centre de pouvoir lorsqu'il s'agissait de construire des navires pour la Tyrador Safeguard Coalition.

Malheureusement, la colonie a été perdue lors de la première guerre contre l'IA longtemps après l'effondrement. En réalité, les choses ne se passaient pas très bien après la fermeture des portes, la famine et les troubles étaient monnaie courante pour la colonie de Nauvis. Jusqu'à ce jour (...) de la guerre de l'IA parcourent encore le système en grand nombre et quelques décennies plus tard l'emplacement de la colonie a été perdu...

Xterminator a également réalisé une vidéo de présentation de la carte, si vous souhaitez un aperçu plus pratique.



[\[Cliquez pour voir la vidéo\]](#)

Vous trouverez le lien de téléchargement et les informations sur le scénario dans le [sujet du forum](#). Le scénario lui-même nécessite un PC assez costaud pour fonctionner, une carte de cette taille pousse un peu plus loin les limites du moteur.

Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre [forum](#).

[Discuter sur nos forums](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de www.DeepL.com/Translator]