

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



Friday Facts N°309

Avis contradictoires

Posté par Twinsen, wheybags, TOGoS, posila et Rseding

le 23/08/2019

La phase ennuyeuse de correction des bugs est toujours en cours, lentement mais sûrement. La version stable devrait sortir la semaine prochaine, mais avec quelques personnes en vacances (Ben, Jitka, kovarex, Klonan, Sanqui) et avec la sortie de WoW Classic, elle pourrait ralentir un peu. (En passant, certains d'entre nous joueront aux Pyrewood Village, Alliance, donc si vous voulez avoir la chance de rencontrer Twinsen, kovarex ou dominik, vous pouvez rejoindre ce serveur).

Comme il ne se passe pas grand-chose, nous avons décidé cette semaine d'explorer quelques opinions impopulaires ou controversées sur le jeu au sein de l'équipe.

Chez Wube, nous n'avons pas une structure de gestion très stricte, chacun est libre d'avoir des idées et des opinions sur presque tous les aspects du jeu. Cela signifie qu'à chaque changement ou presque, nous discutons et discutons beaucoup avant de prendre la décision finale. Parfois, nous discutons de tout, du plus petit changement d'interface graphique à la façon dont une fonctionnalité majeure devrait fonctionner. Ce n'est probablement pas une mauvaise chose puisque cela signifie que les changements sont généralement bien pensés et que les idées impopulaires ou les changements ne sont pas très fréquents dans le jeu. Certaines personnes ont des opinions très arrêtées ou parfois l'équipe est très divisée sur ce que nous devrions faire. Aujourd'hui, nous allons partager certaines de ces opinions et controverses.

Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit que d'opinions et qu'aucune d'entre elles n'entrera dans le jeu, nous les partageons simplement pour avoir une discussion intéressante.

Les bras ne devraient pas traquer les objets (par Twinsen)

Ce que j'ai toujours aimé avec Factorio, c'est que c'est un jeu très précis. Les ratios, les débits, les temps de fabrication sont tous bien expliqués et même si cela devient compliqué, tout peut être calculé jusqu'au dernier élément. Les foreuses exploitent les ressources à un rythme précis, les fours et les machines d'assemblage fabriquent les objets à une vitesse précise, les tapis les déplacent à un débit précis. Mais les bras.... en raison de leur comportement où ils détectent les objets sur le tapis avant de les saisir, ils n'ont pas un débit précis. Cela broie vraiment mes roues dentées en fer, car c'est difficile même de savoir si un bras sera assez rapide pour charger une simple machine d'assemblage. Il existe des [tables Wiki](#) et des [documents de référence](#), mais ils sont ridiculement complexes car cela dépend du type de bras, de la source, de la destination, du type de tapis, de l'orientation du tapis et du bonus de capacité d'insertion. Même après avoir tenu compte de tout cela, les chiffres ne sont toujours pas précis, car cela dépend aussi du moment et de la façon dont les objets sont placés sur le tapis.

Ma proposition est d'enlever ce mouvement complexe de repérage d'objets et de demander aux bras de se déplacer à leur emplacement prédéfini et de ramasser immédiatement l'objet le plus proche (dans le cas d'un tapis). Cela :

- permettra aux bras d'avoir un débit constant. Il dépendra toujours de certains facteurs tels que la taille de la pile (par exemple, le bras haute capacité ramassera plus rapidement d'un coffre que d'un tapis), mais cela devrait simplifier les choses de manière significative et nous permettre d'avoir un débit calculable pour les coffres et les tapis que nous pourrions afficher dans les infobulles des bras.
- évitera tous les problèmes de blocage des bras (par exemple, les bras thermiques qui sont à court de carburant parce qu'ils poursuivent des objets qui leur échappent). Nous débattons souvent de savoir si c'est un bug ou non et si cela doit être corrigé.
- améliorera les performances (peut-être de manière significative). Les bras recherchent actuellement les objets tout au long de leur rotation, en suivant les objets sur le tapis à chaque tick et en recherchant un nouvel objet dès qu'il sort du tapis (ce qui arrive assez souvent avec les tapis bleus). Supprimer cette exigence signifierait moins d'accès en mémoire à d'autres entités et des calculs mathématiques beaucoup plus simples. Étant donné que les bras sont la deuxième entité la plus courante, ces améliorations pourraient donner un coup de pouce important aux UPS.

Mais d'un autre côté, cela signifiera que cela :

- aura l'air pire graphiquement. Bien que je pense que nous pouvons faire beaucoup de choses pour rendre cela assez bien (en séparant la logique d'animation de dessin de la logique de jeu), cela ne sera probablement pas aussi beau que maintenant.
- enlèvera une partie de la sensation organique agréable du jeu. Et cela enlèvera certaines situations (discutablement) amusantes qui se présentent.

Ajoutez à cela le fait que changer de manière aussi significative quelque chose d'aussi essentiel pour Factorio aurait de grandes implications. Nous avons donc décidé que ce ne serait pas fait.

L'importation/exportation de blueprints devrait être une fonctionnalité moddée (par Twinsen)

La bibliothèque de plans a toujours été un sujet controversé. Nous avons débattu de la façon dont il devrait fonctionner techniquement, en multijoueur ou tout simplement s'il devait exister. Mais une chose que je n'aime pas particulièrement, c'est l'importation/exportation de plans. Il est évident qu'il est plus amusant de faire ses propres installations et il est probablement universellement reconnu au sein de l'équipe que l'importation de grandes sections d'usines n'est pas ce que les joueurs devraient faire. Cela favorise la "récompense instantanée", élimine la satisfaction que vous ressentez après avoir terminé votre création que vous aviez passé des heures à bricoler et à planifier. Et pourrait facilement transformer un jeu de 100 heures en un jeu de 10 heures. C'est triste quand nous publions une mise à jour et que le premier commentaire est "quelqu'un a-t-il le blueprint pour des réacteurs nucléaires" ou quand quelqu'un demande immédiatement un **plan pour la production des obus d'artillerie**.

C'est notre travail en tant que développeurs d'inciter le joueur à jouer le jeu correctement. Si l'importation de plans est évidemment si mauvaise, pourquoi fournir cet outil comme un outil de base ? Non seulement cela, mais nous le plaçons aussi dans la section "outils", comme un raccourci dans l'écran principal, comme si on s'attendait à ce que vous l'utilisiez souvent.

Ma proposition est donc que cet outil ne devrait être accessible qu'en moddée. En en faisant un mod, ce n'est clairement pas une façon prévue de jouer. Le contre-argument très courant est "puisque ce n'est évidemment pas amusant, les joueurs ne l'utiliseront pas. Mettez-le et laissez les joueurs décider". C'est comme si on mettait un bouton "niveau supérieur" dans un RPG et qu'on disait "ce n'est évidemment pas amusant, ça saute du contenu, les joueurs ne s'en serviront pas, mais laissez-les choisir". Oui, ils le feront, dès qu'ils rencontreront un problème, un joueur évaluera ses options. Dans de telles situations, il est irrésistible de se laisser tenter par un bouton "Saut en avant".

Il est difficile de supprimer un outil aussi puissant maintenant, car il est tellement tentant d'importer ce beau livre de plans avec des équilibreurs de tapis, que vous n'avez pas à vous occuper de la conception de ces choses complexes vous-même. Jusqu'à ce qu'un consensus différent soit atteint, l'outil restera en jeu. Mais j'encourage les joueurs à ne pas ajouter trop de plans à leur bibliothèque qui ne sont pas les leurs (ou ceux de leurs amis).

Combat/Biters (par wheybags)

Les armes ne devraient pas se verrouiller sur l'ennemi

Le verrouillage de l'arme et la distinction entre le tir avec la barre d'espace et la touche 'C' est une source constante de confusion pour les nouveaux joueurs. Aussi, c'est juste bizarre et même pas amusant. Les armes devraient toutes fonctionner comme un fusil de chasse, vous pointez et tirez, et les balles frappent tout ce qui est dans cette direction. Il n'y a qu'un seul bouton pour tirer, et ça peut être la barre d'espace. Nous pourrions nous inspirer du grand nombre de jeu de tir en vue de dessus pour trouver des mécaniques d'armes satisfaisantes qui pourraient fonctionner avec ce nouveau style. Même si vous n'aimez pas ce style, nous l'avons déjà pour certaines armes (le fusil de chasse), et l'utiliser pour certaines armes mais pas toutes est inconsistant et déroutant. (Klonan a fait un **mod** il y a quelque temps qui fait quelque chose comme ça).

Les biters devraient être plus agressifs et étudier vos défenses.

À l'heure actuelle, vous pouvez vous contenter de ne fermer qu'une partie de votre base, de réagir aux attaques au fur et à mesure de leur apparition et de laisser les autres parties assez ouvertes. Cela va à l'encontre de ce que la plupart des "nouveaux joueurs" [citation nécessaire] attendraient. Par exemple, j'ai toujours commencé par murer et ériger des tourelles sur toute ma base, en supposant que si les biters remarquaient une zone découverte de mon périmètre, ils allaient simplement passer par là. Le contre-argument est que cela rend le jeu moins amusant, parce que vous passez beaucoup trop de temps à construire des murs défensifs massifs au lieu de faire votre usine. Ma réponse à cela est que pour beaucoup de gens, faire des défenses est très amusant, tout le monde aime jouer à la tortue dans les jeux RTS. C'est peut-être juste mon style de jeu, mais c'est ce que je fais de toute façon, même quand ce n'est pas nécessaire, et laisser de gros trous dans mes murs me fait me sentir mal. Si vous n'aimez pas ça, vous devriez désactiver les biters. Il y a aussi le fait que les biters ignorent parfois vos structures, si elles ne sont pas polluantes ou militaires. Pour les mêmes raisons, je pense que vous devriez avoir à défendre vos lignes de chemin de fer, vos poteaux électriques, etc.

Le nettoyage des bases ne doit pas vous laisser en sécurité

En rapport avec ce qui précède, je pense que le nettoyage des bases à l'intérieur de votre nuage de pollution ne devrait fournir qu'un répit très temporaire des attaques. Les biters devraient s'étendre très régulièrement dans votre nuage de pollution, ce qui signifie que vous devez toujours vous défendre. Alternativement, toute la mécanique du nuage de pollution pourrait être supprimée et remplacée par un comptage mondial de la pollution.

Les foreuses ne devraient pas sortir directement sur les tapis (par wheybags)

Toutes les autres interactions entre un tapis et un bâtiment utilisent un bras pour déplacer les objets de/vers le tapis. Pourquoi les foreuses sont-elles différentes ? D'un point de vue purement cohérent, je pense qu'il faudrait supprimer ce point. Pour autant que je sache, la raison pour laquelle cela a été laissé de cette façon jusqu'à maintenant n'est que la facilité. (Fait intéressant en bonus : j'avais l'habitude de mettre des bras devant mes foreuses pendant une période indéterminée-mais-trop-longue, quand j'étais nouveau dans le jeu).

Les chaudières ne devraient pas avoir de sortie d'eau (par wheybags)

Au cours de nos tests internes, nous avons notamment invité des personnes qui n'avaient jamais joué au jeu auparavant à essayer la nouvelle campagne d'introduction au bureau, pendant que nous les observions. Une pierre d'achoppement que presque tout le monde a rencontrée a été le raccordement de la machine à vapeur à la sortie d'eau de la chaudière, au lieu de la sortie de vapeur. Je comprends que la configuration actuelle permet quelques agencements intéressants, mais, à mon avis, il ne vaut pas le coût nécessaire pour l'utiliser correctement.

Les tuyaux devraient fonctionner comme l'électricité (par wheybags)

Les tuyaux et les fluides sont une source d'irritation constante depuis longtemps. Grâce au travail d'un autre de nos développeurs (Dominik), la situation s'est beaucoup améliorée et devrait encore s'améliorer. Cependant, si j'avais le choix, j'évitais tout simplement ces maux de tête, en faisant fonctionner les tuyaux comme des téléporteurs magiques pour liquides. Chaque "réseau de canalisations" (un bloc de tuyaux raccordés) aurait un ensemble d'entrées et de sorties. Le volume serait tiré équitablement de toutes les entrées et réparti uniformément sur toutes les sorties. Bien entendu, cela signifierait qu'il n'y aurait pas de limites de débit pour les canalisations. Ainsi, par exemple, vous pourriez avoir une multitude de pompes côtières reliées par un seul tuyau à une grande centrale nucléaire, et cela fonctionnerait très bien. Il n'y aurait pas non plus moyen de visualiser le flux, de sorte que les fenêtres devraient être enlevées. À mon avis, le coût en vaut la peine.

Le mode Aventure (par TOGoS)

Je n'arrive pas à convaincre ma femme de jouer à Factorio avec moi parce qu'elle ne s'intéresse pas vraiment à la construction industrielle. Mais elle et moi avons joué Satisfactory parce que cela lui donne des raisons d'explorer la carte, de découvrir de nouveaux endroits et de collectionner des objets.

Le changement évident qui pourrait être apporté à Factorio pour s'adapter à ce style de jeu serait de disperser des objets utiles sur la carte. J'imagine des choses comme une gare de triage abandonnée qui donnerait un accès rapide à quelques moteurs et rails préfabriqués, ce qui changerait complètement la conception d'une nouvelle usine.

Mais il y a un deuxième aspect qui fait que Factorio n'est pas très axé sur l'exploration, c'est que *vous pouvez voir sur une distance incroyable et que rien ne gêne votre visibilité*. Qui a besoin d'explorer quand on peut se contenter de poser quelques radars ? Les forêts seraient beaucoup plus significatives si vous ne pouviez pas voir à travers elles, et qu'il faudrait en fait fouiller autour et à travers elles pour savoir ce qui s'y trouve. (Personnellement, je m'inspire d'**Ultima 3** pour la simulation de ligne de visée dans les jeux 2D).

Et en parlant d'éléments de terrain qui bloquent la visibilité directe, nous avons aussi besoin de montagnes. Pas seulement des rangées de falaises, mais de grandes chaînes de montagnes impraticables qui complètent les plans d'eau impénétrables (mais qui ne bloquent pas la vue et qui peuvent être comblés par des remblais).

Les jeux avec une perspective à la première personne vous donnent automatiquement l'effet de ligne de visée. Une autre chose que les vrais moteurs de jeu 3D vous donnent par défaut et que les moteurs 2D n'offrent généralement pas, c'est la possibilité de mondes non-planaires. Les ponts et les tunnels peuvent fournir des routes alternatives (ou secrètes) et des boucles intéressantes. Mais il est possible d'obtenir certains des mêmes effets à partir d'un moteur 2D. Comme Factorio supporte déjà plusieurs surfaces, il ne serait pas trop long d'ajouter un système de grottes (de préférence avec une **topologie bizarre**) sous la surface de la surface, avec des entrées dans les versants montagneux.

Je ne suis pas sûr que rendre Factorio plus amusant pour les gens qui veulent se concentrer davantage sur l'exploration est en soi controversé, mais toutes ces caractéristiques prennent du temps et de l'énergie à construire et à entretenir, et "Factorio n'est pas censé être de l'exploration", donc cela n'a pas été une priorité.

Les robots doivent occuper de l'espace et du temps (par TOGoS)

Selon moi, la principale cause de la surpuissance des robots dans les usines les plus avancées est qu'ils ne prennent pas de place (une grande quantité de robots logistiques ou de construction peut occuper un seul point sur la carte) et ne prennent aucun temps pour récupérer ou déposer des objets ou pour déconstruire les choses. Ceci conduit à ce qui suit :

- Le rasage des bases ennemies à la tourelle laser est insignifiante parce que les robots de construction peuvent instantanément placer suffisamment de tourelles pour submerger complètement tous les biters.
- Il n'y a aucune raison de jouer avec les tapis lorsque les robots peuvent "téléporter" des ressources illimitées entre les coffres de stockage.

Les bâtiments qui prennent du temps à construire (comme c'est le cas dans des jeux comme Total Annihilation) résoudraient dans une certaine mesure le premier problème, puisqu'une force déjà déployée pourrait se défendre pendant la construction des tourelles.

Les robots prenant de la place (de sorte qu'ils doivent faire la queue pour ramasser et déposer des objets) résoudraient le problème des robots qui rendent les tapis complètement obsolètes ; pour transporter rapidement un grand nombre de produits, il faudrait étaler les coffres pour permettre aux nombreux robots d'avoir de la place pour travailler.

La principale raison pour laquelle nous ne le faisons pas est que la logique de mouvement du robot est actuellement écrite de telle sorte que les calculs ne sont nécessaires que lorsque quelque chose change (un robot termine sa tâche, sa cible est déplacée, etc). Avoir à garder les robots séparés ajouterait beaucoup plus de calculs à faire pendant qu'un robot est en route, ce qui entraînerait probablement beaucoup de plaintes, de la part de gens avec d'énormes usines à base de robots, que le jeu est devenu tout lent.

Les objets doivent avoir un volume et une masse (par TOGoS)

Tout comme le problème de la surpuissance des robots, le fait de pouvoir transporter plusieurs locomotives (ou silos à fusées) dans un sac à dos ou dans un wagon de train semble absurde. Les grandes choses devraient nécessiter du temps et de l'espace pour se déplacer.

Pour résoudre ce problème, il faudrait changer complètement le mode de fonctionnement de la construction - de grandes choses devraient être construites sur place, comme dans Total Annihilation ou Satisfactory, au lieu d'être préassemblées. Mais cela pourrait mener à des situations spécifiques intéressantes. Certains objets nécessiteraient plus de ressources qu'il n'est possible d'entreposer dans une pile standard, de sorte que des bâtiments d'assemblage spéciaux seraient nécessaires.

Il y a des mods (comme [Rocket Silo Construction](#)) qui essaient déjà de le faire avec certains bâtiments.

Boutons d'accès rapide pour les éléments consommateurs d'énergie (par posila)

Je crois qu'il est acceptable qu'un jeu ait des commandes pour les éléments consommateurs d'énergie qui ne sont liées à aucune touche par défaut. Par exemple, "Désactiver l'exosquelette" introduit avec la barre d'outils dans la version 0.17 est une fonctionnalité dont la plupart des gens n'auront probablement jamais besoin, et beaucoup de gens ne réaliseront même pas son existence. C'est probablement utile pour certaines personnes, et c'est aussi utile qu'il puisse être basculé par une touche de raccourci, mais il n'a pas besoin d'être lié à aucune touche par défaut. Les gens ne comprennent pas pourquoi ils ralentissent lorsqu'ils appuient sur la touche de raccourci par accident, même s'ils connaissent la fonction, mais n'envisagent pas son existence attentivement.

Je pense que si nous changeons notre attitude à l'égard des raccourcis clavier par défaut, nous pourrions devenir fous en ajoutant de nouveaux raccourcis et il y en aurait un peu pour tout le monde. Je veux dire, combien de personnes utilisent les raccourcis clavier pour connecter ou déconnecter des trains, et combien de personnes utiliseraient un raccourci pour activer la conduite manuelle des trains.

Récupérer les fours et les machines d'assemblage devraient redonner les ingrédients de la recette en cours (par Rseding)

Dans Factorio, le jeu fait un grand effort pour ne pas punir le joueur pour avoir expérimenté : vous pouvez récupérer tout ce que vous construisez et le déplacer ailleurs ou simplement essayer différentes configurations. Le jeu ne punit pas le joueur pour cela (du moins la plupart des gens le pensent). Vous pouvez fabriquer des objets à la main et si vous changez d'avis, arrêtez de les fabriquer pour en récupérer les ingrédients.

C'est différent pour les fours et les machines d'assemblage. Tout ce qui est en cours lorsque vous récupérez un four ou une machine d'assemblage est perdu. Si vous aviez un processus d'enrichissement Kovarex fonctionnant avec 40 Uranium 235 et que vous retirez la centrifugeuse, le jeu supprime les 40 Uranium 235 et vous vous retrouvez avec rien.

Dans une version précédente du jeu, il rendait tout ce qu'il avait consommé au début de la recette. Cependant, à cause d'un abus possible **incroyablement** minuscule lié aux modules de productivité et de la possibilité de récupérer un % supplémentaire d'éléments si vous le chronométrez correctement, cela a été supprimé ([rapport de bug](#)).

Nous continuons à recevoir des rapports de bugs sur les éléments supprimés et tous sont classés sous "*not a bug*". Il y a même eu des **mods** créés pour combler cette lacune spécifique du jeu.

N'oubliez pas que puisque nous nous concentrons sur la version 1.0, ces idées ne sont actuellement rien de plus qu'une occasion de discussions animées dans notre bureau. Mais faites-nous savoir ce que vous en pensez (sur notre [forum](#)) et peut-être que nous changerons d'avis en fonction des réactions. (peut-être après 1.0....)

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

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