

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



## Friday Facts N°353

# Mise à jour de la bande annonce

Posté par Klonan et V453000

Le 26/06/2020

### **Mise à jour des traductions** (par Klonan)

Au début de la semaine, j'ai reçu les relectures anglaises d'Altagram et, dans l'ensemble, j'ai intégré plus de 500 suggestions dans le jeu. La plupart étaient petites, comme remplacer "**can't**" par "**cannot**", des choses comme ça. C'était exactement le genre d'examen externe dont nous avons vraiment besoin, car il a montré certains domaines où nous étions assez incohérents. On a l'impression que les choses vont mieux maintenant, même si la majorité des changements sont relativement imperceptibles.

Cependant, cela a été très remarqué par nos grands traducteurs de la communauté sur Crowdin. Lorsque nous mettons à jour les chaînes de caractères anglaises, les traductions doivent être mises à jour sur Crowdin. Ces derniers jours, j'ai travaillé sur les questions soulevées sur Crowdin, et il y a eu beaucoup de bonnes contributions sur ce dernier 1% des changements.

Ainsi se termine la phase de "relecture anglaise". À partir de lundi, Altagram commencera à relire les langues cibles et à compléter les chaînes de caractères manquantes, le cas échéant. Cela devrait prendre environ 3 semaines. Comme Altagram dispose de son propre système de traduction pour son équipe, il n'est pas vraiment possible d'inclure Crowdin dans cette partie du travail, ils récupéreront simplement le contenu de Crowdin au début du processus, et après 3 semaines, ils remettront ce qu'ils ont dans Crowdin. Par conséquent, tout travail de traduction effectué par des bénévoles sur Crowdin pendant ces 3 semaines ne servira à rien. Nous vous demandons donc, si vous voulez donner de votre temps, de le garder un peu.

Tout travail effectué sur Crowdin ce week-end sera inclus. Nous avons délibérément prévu ce délai entre les corrections anglaises et la relecture du projet final afin que les utilisateurs de Crowdin aient la possibilité de contribuer avant le passage d'Altagram.

Après qu'Altagram ait renvoyé ses corrections à Crowdin, nous commencerons la partie "révision communautaire" du processus. C'est à ce moment-là que le travail effectué par l'équipe d'Altagram seront examiné par les participants et que les réactions seront transmises à Altagram par le biais des rapports Crowdin. Cela nous permet de nous assurer que les termes des traductions sont conformes à l'usage établi par la communauté et qu'il n'y a pas de problèmes contextuels ou de malentendus.

## **Le projet pour les bandes annonces** (par V453000)

Nous avons commencé assez récemment à travailler sur des bandes annonces, et nous devons tout d'abord décider ce que nous voulions en faire exactement. L'objectif est que la **bande annonce principale** soit mise à jour avec les derniers graphismes, car tout est rendu par un script Lua. Bien sûr, ce ne sera pas tout à fait la même chose, car beaucoup de choses ont changé ou ont été ajoutées, mais nous allons essayer de nous rapprocher le plus possible de cette bande annonce mythique, car nous en sommes très satisfaits.

Nous sommes également très satisfaits de l'autre, mais nous ne mettrons pas à jour la **bande annonce du scénario**, du moins pas pour l'instant. Il y a de multiples raisons à cela - principalement le fait qu'elle est entièrement créée par un enregistrement manuel de l'écran, ce qui représente beaucoup plus de travail pour essayer de la reproduire, et le message du scénario est toujours d'actualité. Ce qui ne nous aide pas, c'est que si nous devons revoir cette bande annonce, nous voudrions apporter quelques changements/ajouts au commentaire, ce qui signifierait créer un commentaire complètement nouveau, car les parties ajoutées ne sembleraient pas parfaitement intégrées.

Pour faire court, nous avons l'intention de préparer une nouvelle (troisième) bande annonce dédiée plutôt à la sortie de la version 1.0. Nous pensons qu'une bande annonce spéciale pour le lancement de la version 1.0 aura plus d'impact que la simple remise à neuf de la bande annonce existante, car il est plus intéressant de fournir quelque chose de nouveau, adapté spécifiquement à son contexte.

Enfin et surtout, la sortie de la version 1.0 est une étape importante et nous pensons qu'il est approprié de lui donner sa propre bande annonce.

## **Préparation de la bande annonce pour le lancement de la version 1.0** (par V453000)

Bien sûr, je ne vais pas dévoiler tous les détails de ce qui sera réellement dans la nouvelle bande annonce, mais il y a une partie spécifique qui me fait éprouver tellement de sentiments qu'il est irrésistible de ne pas les partager.

Factorio est bien plus qu'un simple produit fini. Ce fut un voyage, et un voyage unique. Je pense que le processus de création de Factorio est si important pour le résultat que cela vaut la peine de lui donner une place spéciale dans la nouvelle bande annonce.

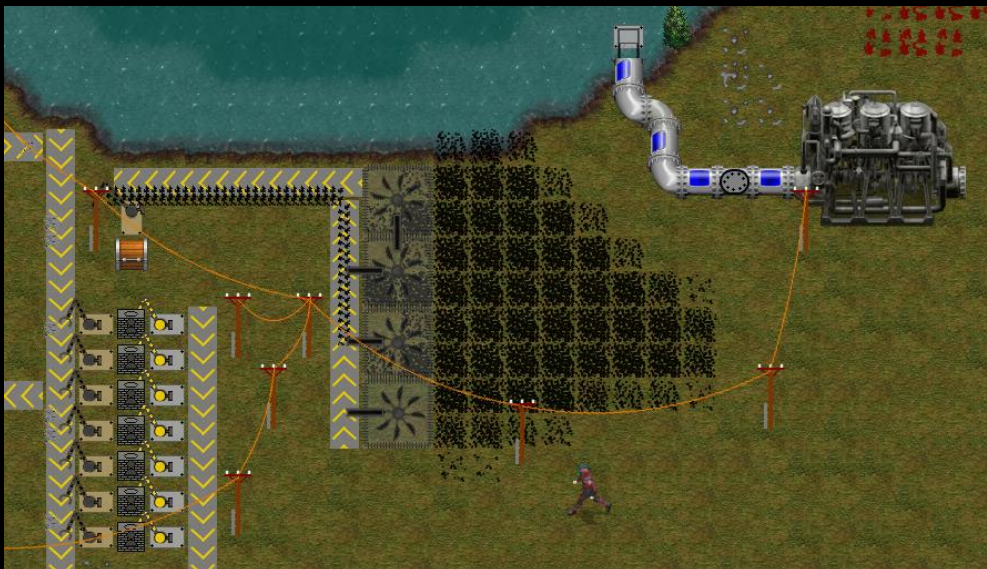
Plus précisément, cela se fera par une série de clips, partant de Factorio 0.1, avec une transition jusqu'à la version 1.0, montrant comment Factorio a évolué au fil des ans.

Il n'y a pas assez de temps pour passer en revue toutes les versions majeures car la bande annonce va être assez courte, alors j'ai réduit la sélection aux versions :

- 0.1 comme "l'idée originale" ;
- 0.6 comme "le prototype" (la version 0.7.0 est sortie avec le FFF N°1) ;
- 0.12 comme "le jeu à accès anticipé" (la version stable 0.12 a été la première version sur Steam Early Access) ;
- 0.18/1.0 comme "la version pour le lancement".

Il est techniquement possible de charger une sauvegarde de 0.1 en 0.18 si vous passez par les étapes nécessaires des versions intermédiaires. J'ai donc commencé à jouer à la version 0.1, en imaginant que je la poursuivrais dans la 0.6, que je construirais un peu par-là, puis que je passerais à la 0.12, et ainsi de suite...

Note : aucune des images ci-dessous n'est définitive, car la bande annonce est en cours de réalisation.

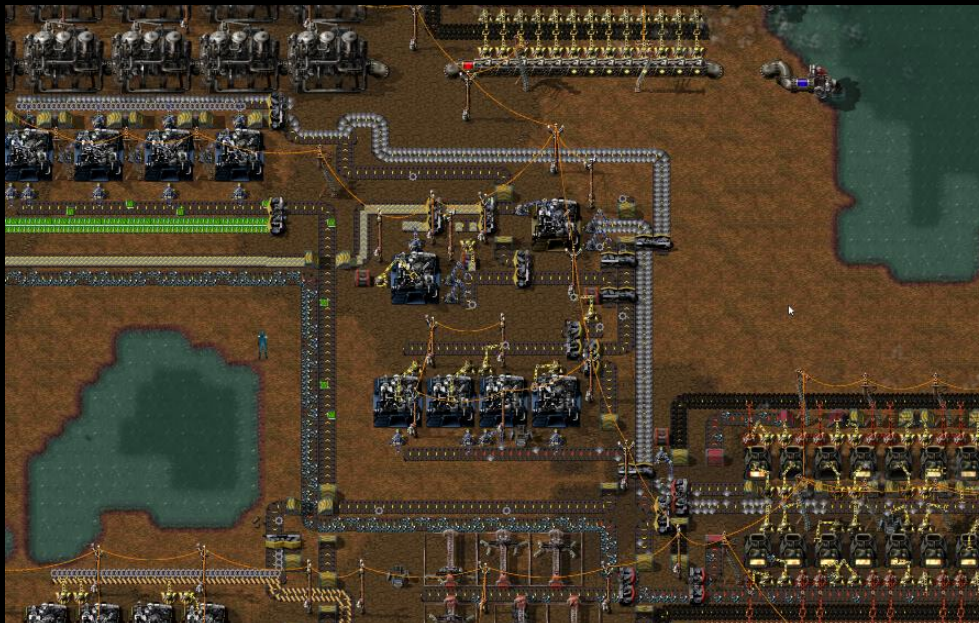


Une usine aléatoire en cours de construction en 0.1

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Lorsque j'ai construit une petite usine, j'ai commencé à me demander comment la faire passer en 0.6...

Comme toujours, ce n'est pas aussi simple. Bien qu'il fonctionne techniquement, le chargement ne gère évidemment pas toutes les modifications du jeu, comme la génération des cartes, la taille des entités ou les recettes...



Une usine aléatoire en cours de construction en 0.6

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Je n'ai même pas pris la peine d'essayer de migrer après avoir réalisé que cela signifierait que je devrais afficher la 0.18 avec une génération de carte de la 0.1, et j'ai juste essayé de construire une nouvelle usine en 0.6, puis une autre en 0.12. Cela m'a semblé être une approche raisonnable, car chacune des versions fonctionne de manière très différente, aussi les usines résultantes devraient également être différentes, n'est-ce pas ?



Une usine aléatoire en cours de construction en 0.12

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Pas tellement. Comme la bande annonce est courte et rapide, il est absolument essentiel de minimiser la confusion autant que possible.

C'est pourquoi, après quelques jours, j'ai tout relancé, et j'ai commencé par concevoir le clip final en 0.18, et je suis revenu en arrière, dans le but de faire en sorte que les usines se ressemblent beaucoup. Bien sûr, les nouvelles sauvegardes ne peuvent pas être chargées dans les anciennes versions du jeu, donc j'ai juste dû prendre une capture d'écran d'une usine avec une grille, et essayer de la reproduire manuellement dans l'ancienne version. Le fait d'avoir joué à chacune des versions précédentes m'a au moins donné un bon aperçu des différences entre les versions et m'a permis de réaliser plus facilement ce qui devait être mis en évidence dans chacune.



Un concept d'usine pour la bande annonce en 0.18

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Quand je crée des usines pour des captures d'écran (comme pour le FFF), j'utilise presque toujours `/editor` car les choses peuvent être faites très rapidement de cette façon. Ce n'était pas nécessairement une surprise que la version 0.12 n'ait pas le même éditeur que la version 0.18, mais j'ai été complètement choqué de constater les différences.

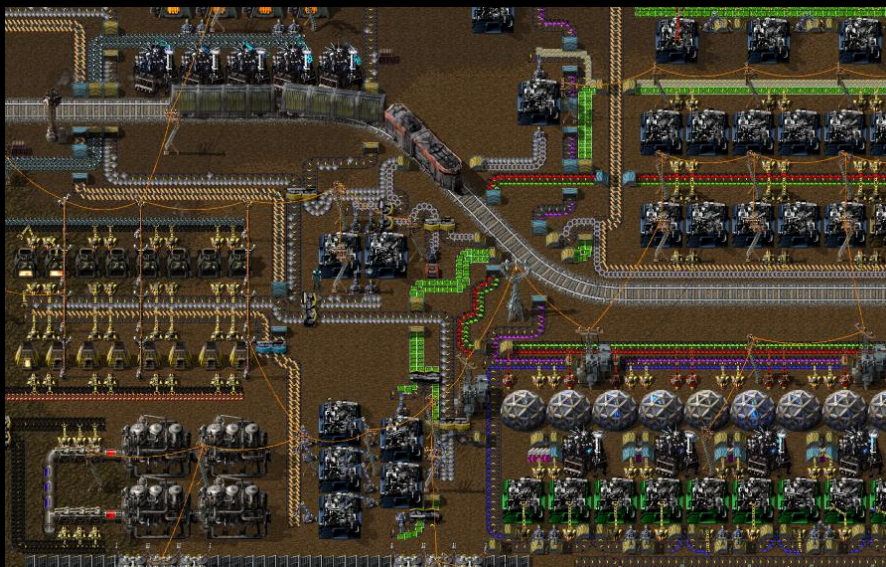


Un concept d'usine pour la bande annonce en 0.12

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Par exemple, les commandes de la console ne pouvaient pas être exécutées dans l'éditeur de cartes, les entités étaient supprimées par X au lieu de cliquer normalement, les plans ne plaçaient pas d'entités réelles, le jeu ne pouvait pas être repris dans l'éditeur de cartes (ce qui rendait presque impossible le placement d'objets sur les convoyeurs), et ainsi de suite. Et il n'y avait pas que l'éditeur de cartes, après s'être habitué au Couper/Copier/Coller, à la pipette et à Maj+R et ainsi de suite, le jeu semblait soudain extrêmement lourd à utiliser et tout prenait beaucoup plus de temps qu'il n'en faut normalement.

J'ai placé dans l'éditeur de cartes ce que je pouvais, et après cela j'ai mis beaucoup d'objets dans des coffres pour en construire d'autres, et j'ai passé un peu de temps à jouer avec l'usine, à faire des recherches et à faire fonctionner l'usine en général afin de faire bouger les choses dans la vidéo finale.



Un concept d'usine pour la bande annonce en 0.6

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Le processus devenait progressivement plus difficile avec la 0.6 et la 0.1, certaines choses me faisant même rire au lieu de pleurer, ou les deux. Je ne vais pas coller notre journal des modifications complet des 8 dernières années, mais je vais juste souligner quelques éléments qui ressortent vraiment.

- L'ancien barre d'accès rapide était si confuse que je ne pouvais jamais trouver les choses dans mon inventaire, parce qu'elles étaient cachées dans la barre.
- Les technologies ne garantissaient pas que si vous déverrouillez quelque chose, vous êtes capable de le fabriquer. Aucune arborescence des technologies, et sans fonction de recherche, me rendait la tâche encore plus difficile pour trouver quelque chose.
- La fabrication manuelle ne permettait pas de fabriquer automatiquement les ingrédients intermédiaires en 0.1, ce qui rendait la fabrication manuelle beaucoup plus difficile.
- En 0.6, les trains devaient être reliés par la touche de raccourci "Connecter le matériel roulant" après leur construction. Je ne savais pas que c'était l'objectif initial de ce raccourci clavier.
- Lorsque vous prenez une entité avec votre curseur, elle pivote automatiquement pour être face à vous (comme dans Minecraft) en 0.1... dans un jeu en 2D, cela n'a pas autant de sens cependant, et j'étais totalement confus sur ce qui se passait jusqu'à ce que kovarex me l'explique.
- J'ai définitivement oublié de construire une gare verticale plus longue parce que les trains ne s'étiraient pas en 0.12 comme ils le font maintenant.
- Construire des signaux ferroviaires et des gares est très pénible sans les aides à la visualisation dont nous disposons actuellement.



Un concept d'usine pour la bande annonce en 0.1

[Cliquez pour voir en haute résolution](#)

Vous pouvez voir que les dernières captures d'écran partagent toujours certaines caractéristiques. Ce sera encore mieux dans leur version finale, ce qui rendra le flux vidéo beaucoup plus fluide entre ces clips.

Après tout ce temps, il était assez intéressant de ne jouer qu'avec les anciennes versions. D'une certaine manière, j'avais l'impression de jouer à un jeu différent ou à une variante. En dehors des différences immédiatement évidentes dans les graphismes, l'idée centrale de l'extraction, de la fusion et de l'assemblage était toujours là, mais avec tant de différences... Surtout dans l'interaction, il y a généralement de petites différences, mais elles s'additionnent vraiment. Cela m'a vraiment fait apprécier ce à quoi nous sommes arrivés, et d'une certaine manière, cela m'a rappelé que les détails sur lesquels nous avons passé du temps en valaient vraiment la peine.

J'ai fini par tout surmonter et je peux maintenant enregistrer des clips pour la bande annonce. Vous pourrez les voir le 14 août.

[Discutez sur notre forum](#)

[Discutez sur Reddit](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de [www.DeepL.com/Translator](https://www.DeepL.com/Translator) (version gratuite)]