

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

Factorio

Friday Facts N°356 - Une véritable bibliothèque de plans

Posté par *kovarex* le 17/07/2020

kovarex – L'histoire de la motivation

Ce mur de textes parle de mon combat personnel sur Factorio et la vie, n'hésitez pas à passer au sujet suivant si vous souhaitez voir le contenu actuel de Factorio.

Depuis deux ans, j'ai commencé à avoir ces problèmes, il était de plus en plus difficile de me forcer à travailler sur le jeu et je n'aimais pas trop ça. J'ai donc cherché un moyen de faire une pause.

Je sais exactement quand j'ai disparu du développement de Factorio, c'était le 26 août 2019, la date de sortie du World of Warcraft classic. Les 3 semaines de jeu prévues se sont en quelque sorte prolongées pour atteindre plutôt 3 mois. L'une des principales raisons était que j'avais déjà un prêtre de niveau 60 quand j'ai réalisé que les tanks étaient si difficiles à trouver, alors j'ai relancé un tank, appris à y jouer et l'ai mis au niveau 60. C'était très amusant de terminer tout le contenu du donjon et d'acquérir le pré-bis (pré raid le meilleur dans le slot). Tout cela pour découvrir que les chars sont loin d'être une denrée très recherchée en matière de raid, où il suffit d'en avoir quelques-uns dans le raid de 40 personnes.

À ce stade, je pensais que je reviendrais au travail avec toute mon énergie, mais je n'ai pas pu. Quand j'ai essayé de travailler, j'ai eu ce sentiment de dégoût fort, presque physique, qui était impossible à surmonter. Il était clair pour moi, à ce stade, que c'est la situation typique de l'épuisement professionnel. C'est loin d'être surprenant après tant d'années de travail acharné. Les tentatives pour se rendre au travail étaient principalement motivées par la culpabilité, et je savais bien que ce n'est guère une bonne motivation pour quoi que ce soit. Essayer de la surmonter par pure volonté ne ferait qu'empirer les choses, alors je suis resté distant. L'équipe travaillait toujours seule et progressait bien, alors j'en ai profité et j'ai continué à faire une pause et à passer plus de temps avec ma famille et sur des activités de loisirs.

Comme la situation ne s'améliorait pas beaucoup, on m'a même proposé de vendre l'entreprise et de me débarrasser de la responsabilité pour de bon. Pour la plupart des gens, cela semble être un choix rationnel, mais j'étais loin d'être ouvert à cette idée. En général, je n'aime pas faire quelque chose simplement parce que c'est la norme. La norme est d'essayer de continuer à croître de manière exponentielle, de trouver des investisseurs, de se développer, de trouver plus de monde, de ne jamais s'arrêter, de ne jamais se reposer jusqu'à ce que vous soyez la plus grande et la plus horrible entreprise, ou que vous mourriez en essayant. Cette approche impose qu'une fois que vous ne pouvez plus développer l'entreprise, vous devez la vendre pour que d'autres puissent la développer. Et je n'aime pas ça. Je n'ai pas du tout oublié pourquoi nous avons commencé à travailler sur ce jeu. Nous voulions faire le ou les jeux que nous ne pouvions pas trouver, et nous voulions nous amuser en le faisant. Nous voulions que le jeu soit avant tout amusant pour nous, et non pour un groupe de personnes qui a le plus de moyens financiers.

Donc, même si nous devons prendre une décision hypothétique : soit nous le vendons à un grand éditeur, soit nous fermons le studio, je choisirais la dernière solution, parce qu'on ne peut pas mettre un prix sur le fait que nous possédons toujours le jeu. Dans ce dernier cas, nous pourrions y revenir à tout moment lorsque nous pensons que le moment est venu, au lieu d'avoir à le regarder se faire traire par une société quelconque comme une micro transaction remplie de profits faciles.

Ce fut donc mon point le plus bas personnellement, je ne me sentais généralement pas bien, et j'étais perdu dans la recherche d'un but. L'une des principales raisons pour lesquelles je ne me sentais pas bien, c'est que je devenais de plus en plus paresseux. Quand vous n'avez pas à surmonter les obstacles et les désagréments quotidiens, vous devenez de plus en plus paresseux, jusqu'à ce que les choses les plus élémentaires commencent à être très pénibles, et que vous ne vous sentez généralement pas bien, c'est là que j'étais.

Pendant ce temps, je jouais occasionnellement à des jeux simples avec mon fils de 4 ans et demi (*Earn to die* et *Into space 2*). J'essayais de trouver des jeux sympas auxquels nous pourrions jouer ensemble, mais je n'ai rien trouvé, n'hésitez pas à me donner des suggestions dans les commentaires. J'ai donc pensé qu'il pourrait essayer de jouer à Factorio.

J'ai lancé un jeu en pacifique pour lui, je lui ai montré comment se déplacer, exploiter les ressources et fabriquer des objets de base, et je l'ai laissé jouer. Il courait partout et s'amusait à couper les arbres et à explorer. Un autre jour, j'ai rejoint le jeu et j'ai construit une petite usine pour que les technologies de base soient débloquées et qu'il puisse jouer avec. Finalement, il s'est fixé comme projet de créer un mur autour de toute l'usine. Il était concentré et il a continué, et trois jours plus tard, il est venu me le montrer, et il était si fier. Quelques temps plus tard, il a joué seul pendant un moment, puis il m'a montré quelques installations minières et de fonderie très simples. C'était très bizarre, mais ça marchait. C'est alors que j'ai réalisé à quel point Factorio est formidable pour les enfants, on peut faire évoluer les compétences de très basique à presque l'infini. Il ne sait pas lire, il ne connaissait pas les nombres supérieurs à 4, et pourtant il a réussi à jouer, et en quelques jours, il a en quelque sorte reconnu des nombres allant jusqu'à 10 sans même s'en rendre compte. Quand je lui ai montré comment fonctionnent les robots de construction et les demandes logistiques personnelles, il était super enthousiaste et parlait des robots de construction à tous ceux qu'il rencontrait :).

Une fois, il m'a demandé : " Papa, quelle est cette chose dans la liste des choses que je peux commander ? " ... "C'est la bombe atomique" ... "Oh, je veux la commander" ... "Non, nous ne l'avons même pas recherchée" ... "Mais, pourquoi est-ce dans la liste alors, ça n'a pas de sens" ... "Hmm, tu as raison, ça n'a pas de sens, je vais peut-être arranger ça." J'ai donc ouvert le code source de Factorio après un long moment, et j'ai fait le changement, que les sélections de filtres et de requêtes logistiques ne contiennent pas de choses qu'il faut encore rechercher (à moins que vous ne le déverrouilliez vous-même dans les réglages). J'ai fait un changement dans Factorio, et ça m'a fait du bien, et j'ai commencé à en vouloir plus, c'est comme ça que je suis remonté du point le plus bas.

Je n'étais pas encore préparé mentalement pour les grands projets, alors j'ai fait quelques autres petits réglages, et j'ai commencé à visiter le bureau de temps en temps, ce qui m'a donné de plus en plus d'énergie, je ne travaillais pas par culpabilité, je travaillais de nouveau par joie. C'est alors que j'ai décidé de faire face au grand éléphant dans la pièce : la bibliothèque de plans. J'avais peur d'aborder un projet aussi important dans mon état précédent, mais maintenant je me sens assez courageux. J'ai commencé à travailler dessus et j'ai pu travailler à nouveau en mode pleine puissance, le travail a avancé rapidement. J'ai dû surmonter beaucoup d'obstacles ennuyeux en cours de route, ce qui a eu très vite un effet positif sur ma paresse générale. Alors que la nouvelle bibliothèque de plans commençait à prendre forme, j'ai commencé à ressentir quelque chose de presque oublié, j'étais fier de ce que je faisais, yay :)

L'histoire du plan

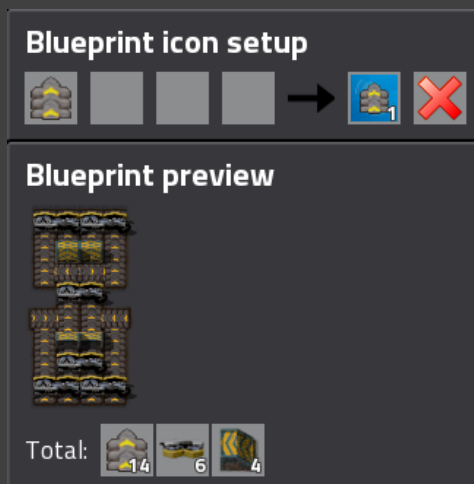
L'histoire du développement des plans et de la bibliothèque de plans est assez longue et alambiquée, nous l'avons déjà mentionnée dans 12 FFF et ce n'était pas toujours tout à fait juste. Mais je crois que nous arrivons à l'étape finale avec la refonte actuelle. Il est toujours possible d'apporter de petites modifications et améliorations, mais l'impression générale est du genre "Oui, ça marche, enfin".

Première mention

La première mention d'un plan (à part le mod Blueprinting) a été faite dans le [FFF-16](#), il y a 6 ans et demi !

Première mise en œuvre du plan (0.9)

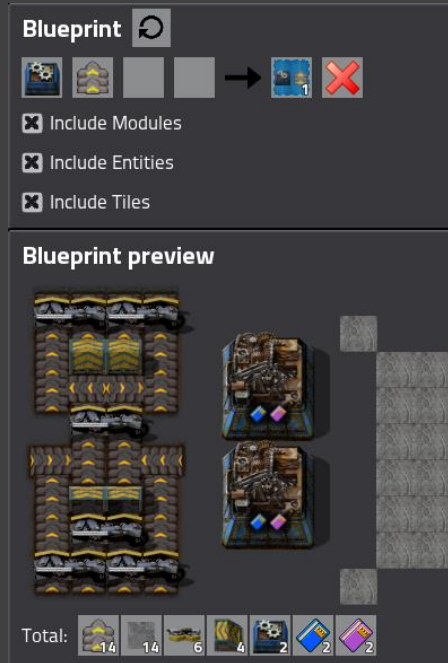
Les plans étaient évidemment une grande amélioration si on se compare à l'état dans lequel on se trouvait lorsqu'ils n'existaient pas. Mais tout était très simple et primitif, vu sous l'angle actuel. Vous deviez en fait créer le plan (pour un circuit avancé) et la fenêtre de configuration n'était pas la plus grande :



Notez que le bouton de confirmation était le bouton du plan. C'est l'exemple exact de notre façon logique de faire les interfaces graphiques, mais pas la façon intuitive. Il n'y avait aucun moyen de modifier le plan une fois qu'il était établi, vous pouviez seulement l'effacer (pour le prix d'un circuit électronique).

Première amélioration de la gestion du plan (0.13)

Les plans ont commencé à être importants, nous avons donc ajouté un moyen très simple de les éditer et une façon d'inclure des tuiles et des modules. (FFF-131)



En outre, le livre de plans a été introduit (FFF-108), il coûtait 15 circuits avancés et ne pouvait contenir que des plans directement.



Premier modèle de la bibliothèque de plans (0.15)

Le fait que vous n'aviez pas de moyen de sauvegarder vos plans et que vous les perdiez simplement à votre mort, ou que vous changiez de jeu, était assez pénible, alors nous avons commencé à travailler sur la bibliothèque de plans. Notre première mention à ce sujet a été faite dans le FFF-156.

Première mise en œuvre (0.15)

La première mise en œuvre a été assez grossière et a été présentée pour la première fois dans le [FFF-161](#).



Notez que le bouton "Jouer" était le moyen d'exporter le plan dans votre jeu comme un objet, afin que vous puissiez le mettre dans votre inventaire et l'utiliser.

Première révision

Nous, principalement Oxyd ([FFF-170](#)), avons rapidement réalisé que cela devait être plus intuitif, donc la façon dont il était exporté a été rationalisée, vous n'avez qu'à glisser et déposer dans votre inventaire.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

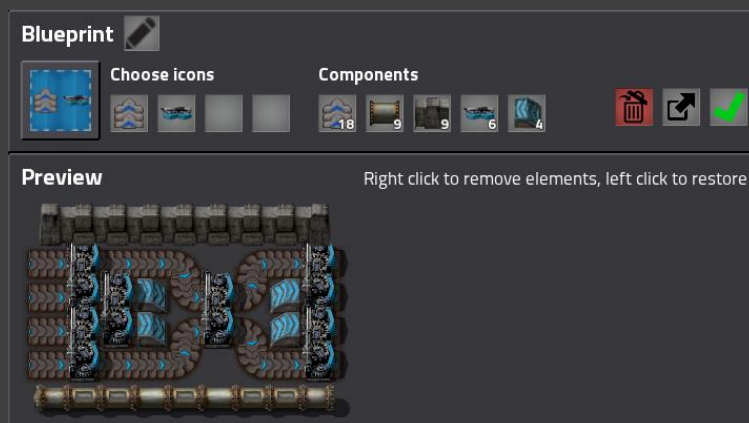
Une autre façon d'exporter existait en secret : lorsque vous tenez un plan en main tout en fermant la fenêtre de la bibliothèque. Cela semblait utile car il suffisait de le prendre dans la bibliothèque et de le construire, mais une fois que vous aviez terminé et que vous aviez appuyé sur Q pour vider le curseur, l'objet était tout simplement reversé dans votre inventaire. À cette époque, il était courant que votre inventaire soit lentement encombré de plans aléatoires et que vous deviez faire un nettoyage de temps en temps.

La fenêtre d'édition de plans a également été améliorée :



0.16 L'aperçu du plan a été mis à jour

Il s'agissait "seulement" de connecter les entités convoyeur/tuyau/mur, mais cela ajoutait beaucoup à la compréhension (FFF-211).



La phase de discussion interminable

Nous savions qu'il y avait encore beaucoup de problèmes avec la bibliothèque de plans et nous essayions désespérément de trouver comment les résoudre de différentes manières folles (FFF-249). Mais une semaine plus tard, nous nous sommes mis d'accord sur une solution relativement simple (FFF-250 et FFF-255) : Du point de vue du joueur, les plans ne sont jamais que des objets, et la bibliothèque de plans n'est qu'une sorte de coffre persistant. Barre d'accès rapide, mouvements, transferts de piles, tout fonctionne exactement comme avec les objets, et la magie technique de la bibliothèque de plans opère sous le capot.

Après un certain temps (32 semaines en fait), nous avons présenté une maquette d'interface utilisateur pour la bibliothèque de plans prévue (FFF-282). C'était le grand projet, mais comme la version 0.17 approchait et qu'il y avait trop de choses à faire, nous l'avons reporté.

Version 0.17 - Plus d'outils

Dans cette version, nous avons ajouté de nombreux outils :

- Planificateur de mise à niveau
- Copier/coller (avec historique)
- Annuler

Et nous avons également étendu la quantité de choses que le plan peut gérer - principalement les trains (FFF-263) :

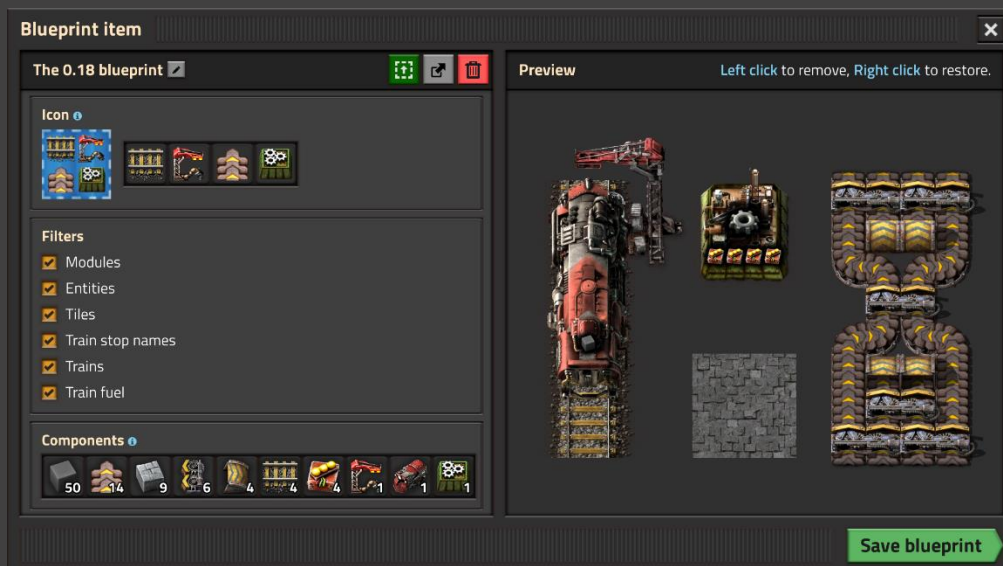


Nous avons juste fait quelques petits ajustements pour la 0.17, pour rendre l'utilisation des plans moins pénible, principalement la possibilité de faire une référence rapide directement à la bibliothèque de plans. En l'utilisant, vous créez un nouvel objet qui est une copie de l'élément de la bibliothèque de plans, vous pouvez donc construire à partir de celle-ci et en appuyant sur Q pour nettoyer le curseur, vous supprimez le plan au lieu d'encombrer l'inventaire.

Mais la bibliothèque de plans n'a toujours pas connu de réelle amélioration.

Bibliothèque de plans actuelle

Dans la version 0.18, j'ai amélioré la fenêtre de configuration des plans afin qu'elle corresponde à notre nouveau style d'interface graphique :



Mais la bibliothèque de plans n'a toujours pas connu de réelle amélioration.

Nouvelle bibliothèque de plans

Donc, si cette accumulation n'aboutissait à rien, elle serait plutôt boiteuse, de sorte que l'on pourrait s'attendre à ce que la bibliothèque de plans s'améliore enfin.

1) Les aspects visuels

Il a l'air bien maintenant et correspond principalement au style du reste du jeu :



2) La manipulation

Comme il a été convenu il y a deux ans (putain !), les plans de la bibliothèque des plans sont manipulés comme des objets à tous égards. Twinsen m'a forcé d'accepter cette façon de faire, et je n'étais pas si convaincu à l'époque, mais quand j'ai commencé à mettre cela en œuvre, il a été immédiatement clair, que c'est bien mieux que toute autre proposition. Vous n'avez rien à apprendre de nouveau et vous manipulez les objets exactement comme vous en avez l'habitude et cela vous semble normal.

Il se passe quelque chose en coulisses lors du transfert des plans, car il s'agit toujours de types très différents d'objets dans l'inventaire et dans la bibliothèque de plans, mais l'utilisateur est maintenant complètement préservé de cela.

3) L'unification

Toutes les interfaces utilisateur connexes ont été unifiées pour avoir la même apparence, dans la version actuelle par exemple, l'ouverture d'un livre de plans en tant qu'objet a un aspect très différent par rapport à son ouverture dans la bibliothèque de plans, et il a même des caractéristiques différentes.

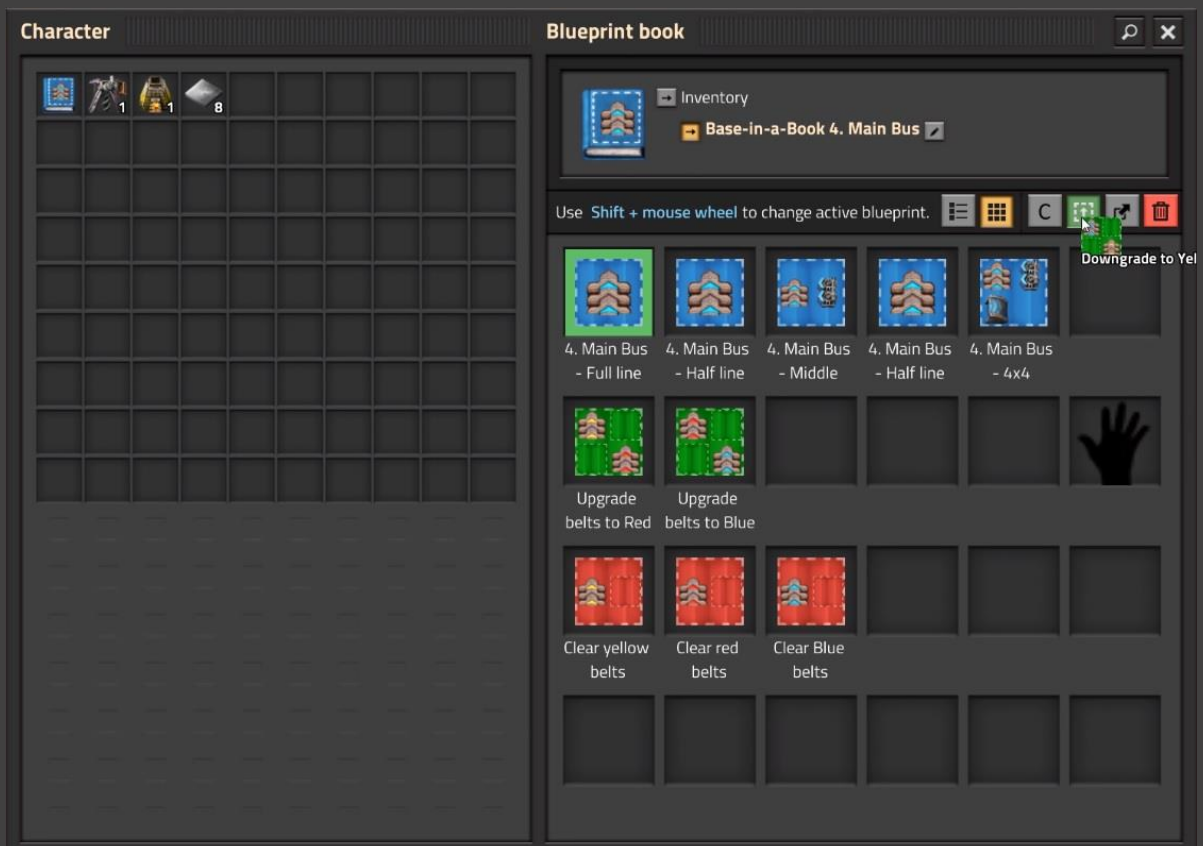
4) L'identification

Nous en arrivons maintenant aux nouvelles fonctionnalités. Tout d'abord, chaque outil de plan a un nom modifiable, une description et des icônes. Pour le livre de plans, le planificateur de mise à niveau et le planificateur de déconstruction, ces icônes sont facultatives, mais elles écrasent les icônes dynamiques affichées pour ces outils. Cela peut être utile surtout pour les livres dont vous souhaitez avoir le même aperçu, quel que soit le plan sélectionné.

Lorsque les noms et les descriptions deviennent plus importants pour l'utilisateur, il peut passer à l'affichage sous forme de liste.



La petite chose qui aide est que le planificateur de mise à niveau met maintenant à jour également les icônes des plans et des livres



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

5) Les livres dans les livres

C'est quelque chose que nous voulions depuis longtemps, et qui était très demandé, donc maintenant, c'est possible. La profondeur maximale est réglée à 6, principalement pour éviter que l'interface utilisateur ne devienne incontrôlable.



Il est tout à fait logique que la navigation à travers le contenu du livre fonctionne maintenant de manière hiérarchique :



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

6) Les outils dans les livres et la bibliothèque

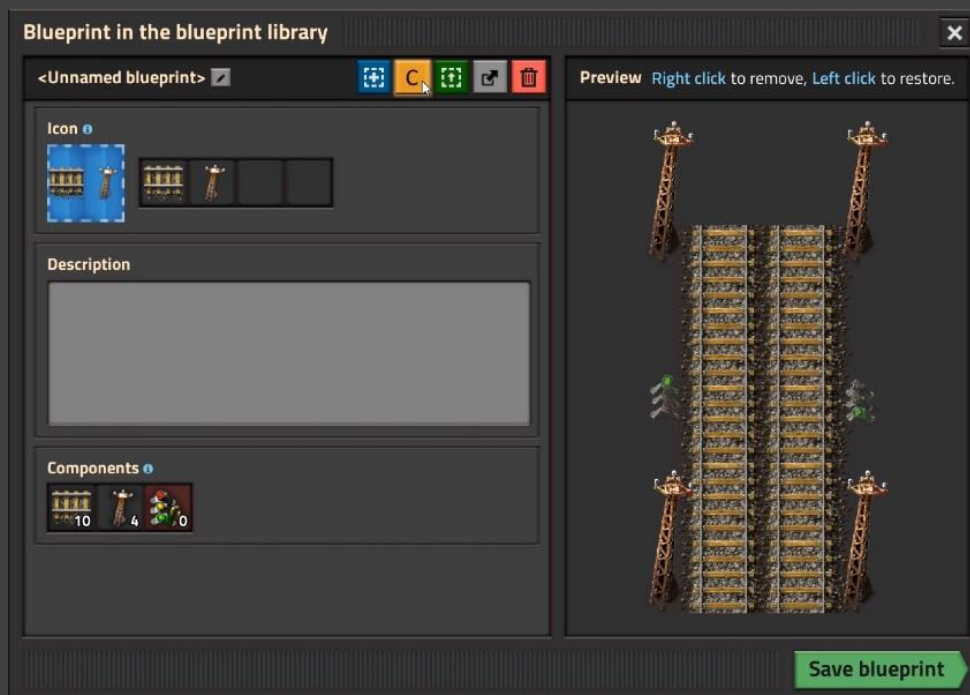
Comme le planificateur de mise à niveau et le planificateur de déconstruction sont également virtuels et configurables, il est logique de les autoriser dans les livres et la bibliothèque de plans. L'aperçu du livre change lorsque vous passez d'un type d'objet à l'autre.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

7) La copie

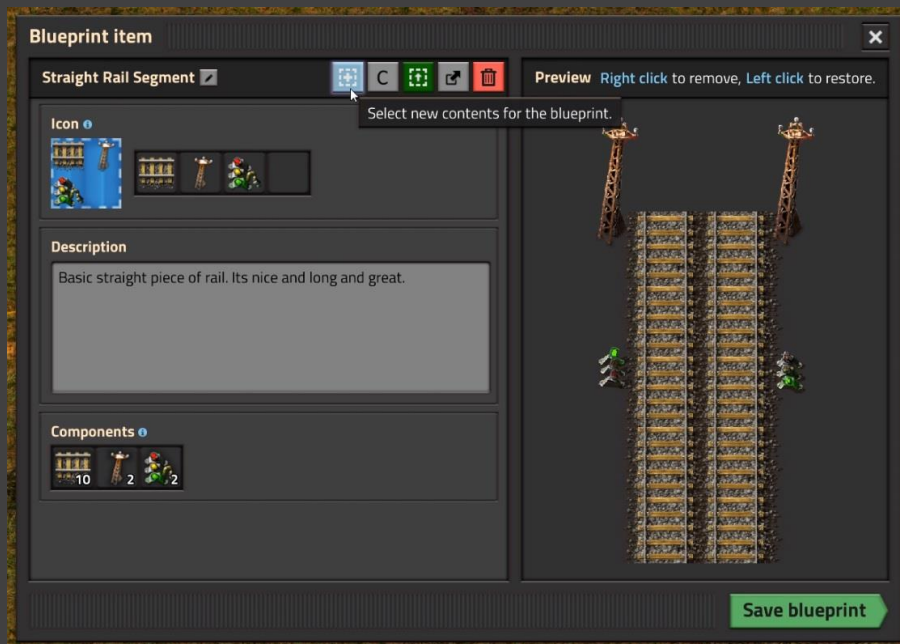
Comme la manipulation des plans consiste désormais à toujours déplacer le plan, sans jamais en faire de copie (à l'exception de la solution alternative de l'export-import), nous avons vraiment besoin de cette fonctionnalité pour faire une copie explicite. L'avantage est que la copie est faite sur la base de l'édition actuelle non confirmée du plan, ce qui permet d'en faire des versions légèrement modifiées assez rapidement.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

8) La réaffectation

C'est la fonction que je voulais le plus personnellement. Vous pouvez modifier le contenu des plans tout en conservant le nom, la description, les icônes, les liens de la barre rapide et le positionnement.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

9) Construire sur la carte

Rseding avait un bon timing avec sa fonctionnalité de construire des plans directement sur la carte de jeu.



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Ces changements sont en cours de finalisation et de test, ils devraient donc être disponibles dans les prochaines semaines juste à temps avant la version 1.0.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)