

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

# FACTORY

## Friday Facts N°359 - Site du crash : Le début

Posté par *Klonan et V453000* le 07/08/2020

### Les mods en 0.18 pourront être chargés en 1.0 (par Klonan)

À l'approche de la version 1.0, nous voulons nous assurer que le jour du lancement se passe de la manière la plus harmonieuse possible et qu'il montre le jeu sous une lumière éclatante. Une chose qui irait vraiment à l'encontre de cela serait que la mise à jour casse un tas de mods et mécontente tous nos joueurs les plus dévoués. Nous faisons donc des efforts pour garantir que les mods qui fonctionnent dans la version 0.18 fonctionneront sans qu'une mise à jour soit nécessaire vers la version 1.0.

Théoriquement, ce n'est pas si difficile, car la structure des versions 0.18 a permis aux mods de rester compatibles avec tous les derniers changements, et la version 1.0 ne sera en fait qu'une petite mise à jour de la version 0.18. Cependant, cela demande un traitement un peu particulier :

- La version 1.0 permettra aux mods marqués pour la 0.18 de se charger.
- Le portail des mods affichera les mods pour la 0.18 lors de la navigation dans la version 1.0.

Éviter de casser les mods signifie également que nous devons être très prudents lorsque nous changeons quoi que ce soit, même quelque chose d'aussi simple que le renommage d'un graphisme peut casser des dizaines de mods. Je pense que nous n'avons jamais réalisé à quel point il est facile de casser des mods avant de commencer cette nouvelle structure de publication. Toutes nos excuses et tous nos remerciements à tous les moddeurs qui nous ont soutenus malgré ces cassures.

Nous espérons que cet effort signifie qu'au jour de la 1.0, les joueurs, nouveaux et anciens, pourront se connecter au portail des mods et disposer d'un très large catalogue de mods dont ils pourront profiter immédiatement, et que les moddeurs pourront se détendre et apprécier le jeu au lieu de se soucier de mettre à jour tout leur travail. Cependant, nous ne pouvons pas dire à 100% que tous les mods fonctionneront, il est possible que l'une des fonctionnalités de la version 1.0 (comme les nouvelles explosions nucléaires ou les décorations pour les aliens) casse certains mods.

### Révision de la conception des foreuses minières (par Ernestas et V453000)

Dans le [FFF-350](#), nous avons présenté les nouveaux graphiques de foreuses minières électriques, et les avons publiés en 0.18.31 peu après. Cependant, nous n'avons pas réalisé assez tôt qu'il y avait quelques problèmes...

Le plus évident est le chevauchement de tuiles. Tous nos graphiques tentent de trouver un équilibre entre le chevauchement de tuiles pour être esthétiquement plus beau et le fait de ne pas chevaucher du tout de tuiles pour être techniquement correct et lisible.





Avec la foreuse électrique, nous sommes devenus plus audacieux qu'avec d'autres entités, et nous avons davantage chevauché de tuiles. Ce problème a été massivement renforcé par le fait que la foreuse sort directement sur un convoyeur, de sorte qu'elle n'a même pas l'interstice typique où se trouvent habituellement les bras.

Le problème secondaire, mais connexe, serait que l'entité n'est plus aussi reconnaissable qu'auparavant. Nous attribuons cela principalement à la nouvelle hauteur de la foreuse, car elle devient un peu trop compliquée, et la forme de l'entité n'est plus aussi claire.



À l'origine, la principale raison d'ajouter la structure supérieure était que nous voulions créer un mouvement de minage beaucoup plus compliqué (à la fois horizontalement et verticalement), et que les raccords de tuyaux soient faciles à installer. Cependant, le mouvement des foreuses était trop compliqué, alors nous ne l'avons pas fait, et les raccords de tuyaux sont un peu un cas particulier.

Nous aurions pu aborder uniquement la question du chevauchement de tuiles au-dessus de la foreuse minière, mais cela aurait déjà coûté un certain temps et nous avons estimé que nous pouvions aller plus loin.



Le temps était compté, c'est pourquoi nous présentons cela maintenant, nous avons décidé de déplacer l'ensemble de la structure vers le bas, de sorte que le mécanisme d'extraction se déplace sur des rails au sol. Après avoir déployé beaucoup d'efforts pour déplacer les choses, redessiner certaines parties de la foreuse et retravailler les connexions des tuyaux, Ernestas est arrivé à la nouvelle version.





La foreuse électrique est l'une des rares entités que le joueur voit dès les premières étapes du jeu, jusqu'à la fin. Pour faire court, c'est une entité très importante, donc nous voulions bien faire les choses.

Nous étions satisfaits du concept de la nouvelle version de la foreuse minière, qui privilégiait la "pénétration agressive du sol" au détriment de la "récolte en douceur" de l'original, mais nous avons renoncé à certains aspects positifs des anciens graphismes de la foreuse minière, comme la clarté et son identification. Cette révision tente de corriger cela, et nous pensons que c'est maintenant une bonne chose.

Les nouveaux graphismes de la foreuse minière ont été publiés avec la version 0.18.44 (aujourd'hui). Comme cela pourrait casser certains mods, nous avons voulu pousser ces nouveaux graphismes le plus vite possible pour donner aux auteurs de mods une chance de corriger leurs mods pour la version 1.0.

### Mise à jour des icônes de technologies (par Dominik et V453000)

Comme de nombreux graphismes ont changé au fil des ans, de plus en plus d'icônes des technologies connexes sont devenues obsolètes. Nous n'avons pas eu assez de temps pour faire une refonte complète des icônes de technologies comme nous l'avons fait pour les icônes d'objets, mais nous avons pu au moins mettre à jour celles qui étaient clairement dépassées.



### Site du crash : Le début (par Ernestas et V453000)

Même si elle est simple, Factorio a une histoire : un ingénieur s'écrase sur une planète et, en construisant une usine complexe, devient capable de lancer des fusées dans l'espace (... ou construit à la place le plus malade des circuits logiques).

Cette histoire est assez bien représentée - la construction d'une usine folle dans la foulée, se terminant par un lancement de fusée épique - sauf que le début ne l'est pas. Le personnage du joueur apparaît juste au milieu de la carte, sans que rien ne montre d'où il vient.

Lorsque nous travaillions sur le site de l'accident pour la NPE [Ndt : Expérience du Nouveau Joueur], nous avons créé des machines d'assemblage spéciales, un laboratoire, un générateur d'électricité et des capsules de stockage.





La NPE a été supprimée, mais Albert n'a pas uniquement conçu ces morceaux de navire spéciaux. La pièce centrale de la composition devait toujours être un gros vaisseau spatial - mais comme d'habitude, nous n'avons pas eu assez de temps pour le terminer, et comme il n'était pas vraiment en rupture avec le jeu, nous avons sorti la version 0.17 sans lui.

Bien que la NPE ait été retirée et que ses entités personnalisées du site d'écrasement ne soient restées que pour le modding et l'utilisation de scénarios personnalisés, nous aimerions terminer le navire principal écrasé.

Le plan a toujours été que si nous investissons beaucoup de temps dans la conception des entités du site de crash, alors nous ferions mieux de les utiliser aussi pour le jeu libre, car c'est le mode de jeu principal.

Récemment, Ernestas a repris le modèle 3D d'Albert et a fini de le texturer, lui donnant ainsi vie, ainsi que dans le jeu.



*[Cliquez pour voir en haute résolution.](#)*

Klonan a également ajouté une courte cinématique, pouvant être sautée, au début du jeu libre, où le site de l'accident est révélé.

Les débris écrasés sont placés au hasard, et il y a un peu de ressources dans chacun des segments du vaisseau (les 8 plaques de fer combinées qui, jusqu'à présent, apparaissaient dans votre inventaire).

Toutes les pièces du site de l'accident peuvent être récupérées, mais cela ne donne aucune récompense, prend beaucoup de temps et le site de l'accident ne peut pas être reconstruit.

Le site du crash est généré au début du jeu, donc il n'apparaîtra pas sur les cartes pré-1.0. Le site du crash sera disponible en version 1.0, le 14 août 2020, à 11 heures, heure de Prague.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)