

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

Factorio

Friday Facts N°360 - 1.0 est là !

Posté par *kovarex, V453000* et l'équipe de *Factorio* le 14/08/2020

Bonjour,

L'atmosphère de la semaine dernière était assez particulière. Nous avons ressenti à plusieurs reprises le sentiment que la publication finale se profilait à l'horizon. Et on nous a montré que ce n'était pas le cas à maintes reprises. C'est donc un sentiment très spécial quand cela devient réalité. Nous avons essayé d'être particulièrement prudents avec les changements de dernière minute afin de nous assurer que nous n'introduisons pas de bugs majeurs dans notre précieuse version 1.0. L'image de tous les joueurs qui voient le jeu planter sur un simple bug stupide est horrible.

Merci

Les gens nous ont remerciés à de nombreuses reprises pour le travail que nous faisons. Cela nous a aidés à nous remonter le moral dans de nombreux moments désespérés, lorsque les bugs et les problèmes s'accumulaient et que nous ne voyions pas le bout du tunnel. Nous ne le disons pas assez souvent, mais le soutien de votre part a été incroyablement utile tout au long de ces années.

- Nous remercions tous ceux qui nous ont aidés à sauver le jeu avant même qu'il ne puisse commencer en soutenant la campagne IndieGoGo déjà en 2013.
- Nous sommes reconnaissants pour les 18 855 rapports de bugs. Ils ont été des commentaires inestimables qui nous ont aidés à atteindre notre niveau de stabilité du jeu.
- Nous apprécions la quasi-totalité des réactions à nos FFF et aux versions du jeu. Beaucoup d'améliorations ont été apportées au jeu.
- Nous apprécions le travail et la créativité qui ont permis de créer les 5 603 mods. Cela permet certainement d'étendre le potentiel de beaucoup de gens, et les idées sont devenues une grande source d'inspiration pour nous.
- Toutes les vidéos en ligne, les articles et les diffusions ont été extrêmement utiles pour faire connaître le projet.
- Nous remercions tous ceux qui ont contribué aux traductions via Crowdin, ce qui permet de jouer le jeu dans de nombreuses langues différentes sans que nous ayons à gérer cela directement.
- Nous sommes reconnaissants aux personnes qui ont spontanément aidé à gérer le Wiki et ont créé des outils formidables, comme des calculatrices, des aide-mémoires ou des catalogues de plans.
- Nous apprécions les efforts déployés pour organiser des événements, comme fMMO, Clustorio, etc.
- Nous apprécions que notre communauté soit très courtoise, et les gens qui y contribuent sont généralement sympathiques les uns envers les autres, et gardent les critiques du côté constructif.
- Enfin, nous voudrions remercier tous ceux qui ont acheté le jeu et permis que tout cela se produise.

La version 1.0

Il nous a fallu 8 ans et demi. Ce fut un trajet incroyable et nous sommes arrivés à destination !

Factorio quitte l'accès anticipé. Cela ouvre le jeu à tous les joueurs qui ne jouent pas aux jeux en accès anticipé, de même que les critiques qui ne couvrent que les jeux terminés, ce qui est très compréhensible.

Pour cette occasion spéciale, nous avons créé une bande annonce de lancement. Elle tente de restituer l'histoire du développement en 45 secondes.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

Comme la bande annonce principale est en quelque sorte intemporelle, nous l'avons mise à jour à la version 1.0 du jeu.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

Comme nous avons publié la quasi-totalité du contenu en 0.18, il ne nous reste plus rien pour la version 1.0, si ce n'est la formalité du "c'est fini". Le site du crash, la bombe nucléaire, les décorations pour les aliens et l'eau polluée sont impressionnants, mais pas trop impactants... Par conséquent, nous voulions vraiment ajouter quelque chose pour rendre la sortie spéciale.

- C'est un véhicule qui peut être conduit, ou contrôlé à distance.
- Il peut franchir des obstacles et de petits plans d'eau.
- Il est équipé d'un radar intégré et vous pouvez placer des plans à proximité.
- Il dispose d'une grille d'équipement, ce qui lui permet de construire avec des robots de construction et d'utiliser des équipements de combat.
- Il dispose de quatre lance-missiles à tir rapide qui peuvent tirer automatiquement.
- Il ne peut être recherché que très tard dans le jeu (tous les packs scientifiques sauf spatial).
- Plusieurs d'entre eux peuvent être déployés en même temps, mais chacun nécessite son propre contrôleur lié.

Tout cela signifie qu'il peut être utilisé comme une amélioration des tanks, une version moins automatisée de l'artillerie, ou un constructeur/réparateur. Nous attendons avec impatience de voir quelles autres utilisations vous pouvez inventer.

Nous ne l'avons pas ajouté plus tôt car nous l'avons vu comme un gadget sans grande contribution aux mécanismes du jeu. Cela a changé assez récemment, lorsque nous avons eu l'idée de la télécommande combinée à la grille d'équipement. Nous avons donc décidé d'allonger notre liste de choses à faire, qui était déjà très longue, et de l'ajouter comme bonus de dernière minute.

Le programme pour la 1.1

Nous avons fait de notre mieux pour corriger tous les bugs et problèmes pertinents pour la version 1.0, mais nous ne pouvons pas tout faire. Nous avons donc dû donner la priorité aux éléments les plus critiques. Nous aimerions encore résoudre tous les problèmes restants car il y a actuellement environ 150 bugs sur les forums et environ 80 tâches internes à résoudre. Le plan est de les passer tous en revue et de décider comment résoudre chacun d'entre eux.

Un bon exemple est que nous avons un bouton "Continuer", mais il ne tient pas compte du mode multijoueur. Vous appuyez automatiquement sur le bouton "Continuer" pour constater ensuite que vous construisez seul de votre côté pendant une demi-heure. C'est mon histoire personnelle (kovarex) en fait.

Cela signifie que la version 1.1 s'attachera simplement à combler les lacunes les plus évidentes de notre configuration actuelle, et non à ajouter de nouveaux contenus majeurs.

Retour au point de départ

Quand nous avons commencé avec les infos du vendredi, c'était à un moment où nous travaillions beaucoup, mais s'il n'y avait pas de publication pendant un certain temps, les gens commençaient à se demander si le jeu était toujours en cours de développement. C'était donc notre première motivation. Finalement, nous avons appris beaucoup d'autres avantages du blog, autres que le fait qu'il s'agisse d'une simple "pédale de l'homme mort".

- Il a établi le canal de communication entre nous et la communauté.
- Il a commencé à être un jalon interne chaque semaine pour mettre quelque chose sous une forme présentable.
- Dans certains cas, cela nous a même motivés à ajouter une fonctionnalité de dernière minute pour que le contenu soit plus complet. (C'est ainsi que la fonction d'annulation et de copier-coller ont été créées, par exemple).
- Il est devenu une formidable archive de l'évolution du jeu au fil des ans. Ouvrir de vieux articles, c'est comme lire notre propre journal intime.

C'est devenu une habitude du vendredi pour nous et certains de nos joueurs aussi, mais nous pensons que c'est le bon moment pour arrêter. Il n'y aura guère de meilleur moment pour le faire. Il devrait être très compréhensible que nous ayons besoin d'une pause, et nous avons également besoin de la liberté de penser au long terme sans être obligés de le couper en petits morceaux pour le prochain FFF.

Comme vous ne devez plus vous attendre à recevoir des messages hebdomadaires, nous avons voulu trouver un moyen de vous informer dès que nous avons quelque chose de spécial à dire. N'hésitez pas à [nous communiquer votre adresse électronique](#) pour que nous puissions vous informer.

Pour l'instant, profitez du jeu, et nous reviendrons !

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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