

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

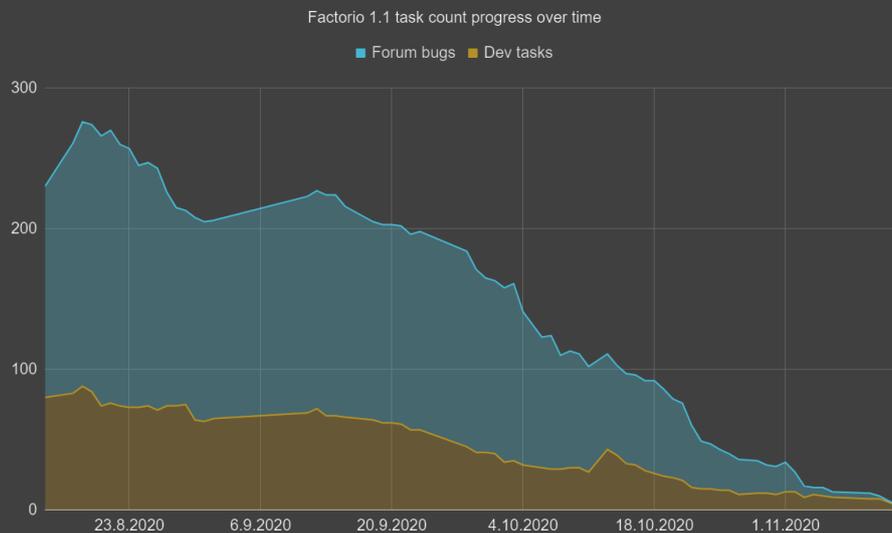
# Factorio

## Friday Facts N°363 - 1.1 se rapproche

Posté par *kovarex, Klonan et V453000* le 13/11/2020

### 1.1 se rapproche (par kovarex)

J'ai fait le suivi de la quantité de tâches et de corrections de bugs du forum nécessaires pour terminer la version 1.1 depuis la publication de la version 1.0. Cela m'a permis d'obtenir des informations quantifiables pour savoir si nous maintenons le délai de la version 1.1 à un niveau raisonnable, ou si nous creusons trop profondément et étendons trop le périmètre.



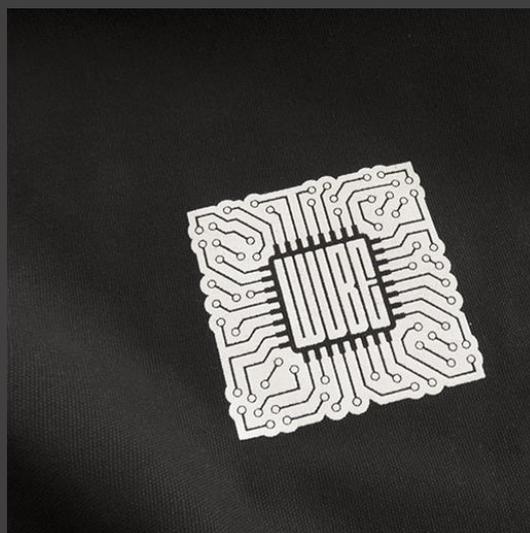
Si nous extrapolons le graphique, la version expérimentale 1.1 devrait être prête la semaine prochaine.

### Nouveaux produits - T-shirt fusée 1.0 et sac Wube (par Klonan)

Pour célébrer et commémorer le lancement de la version 1.0, nous avons voulu produire un T-shirt spécial en édition limitée. Pour diverses raisons, notre livraison n'était pas prête à temps pour le lancement en août, mais nous sommes prêts maintenant.



Nous avons aussi toujours voulu avoir des sacs Wube, et maintenant nous les avons ! Ils sont en coton robuste de très haute qualité, nous sommes presque sûrs qu'ils dureront longtemps.



Comme les années précédentes, si vous voulez vous assurer qu'une commande arrivera avant Noël, vous devriez vraiment commander le plus tôt possible sur notre [boutique électronique](#).

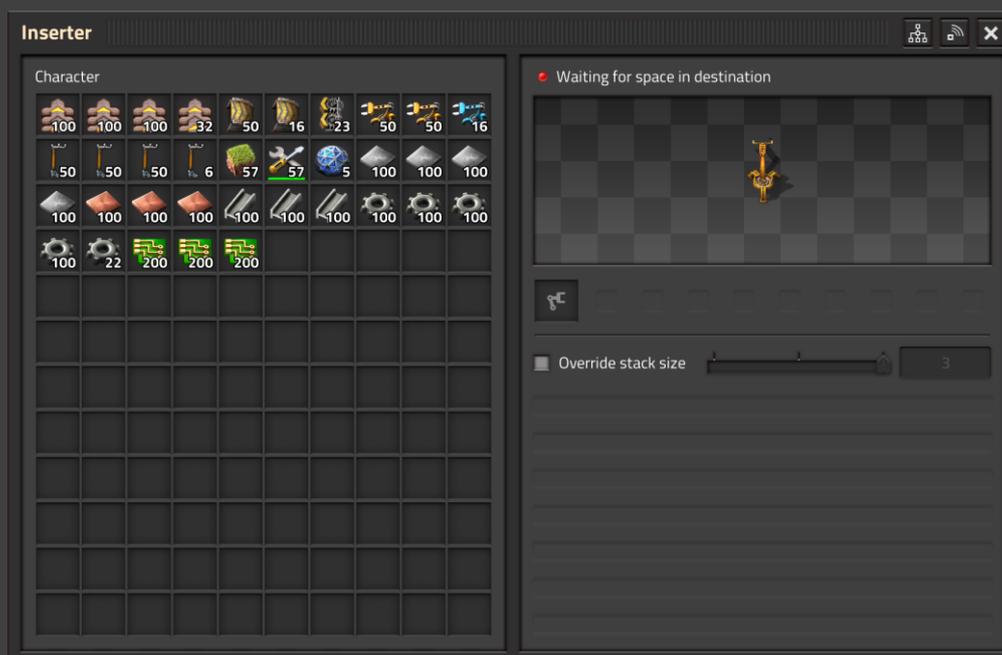
### De petites choses (par kovarex)

Il y a beaucoup de petits changements dans la version 1.1, et les expliquer tous ne ferait qu'allonger le journal des changements, nous ne parlerons donc que de quelques-uns des sujets les plus importants.

#### Interface graphique des entités

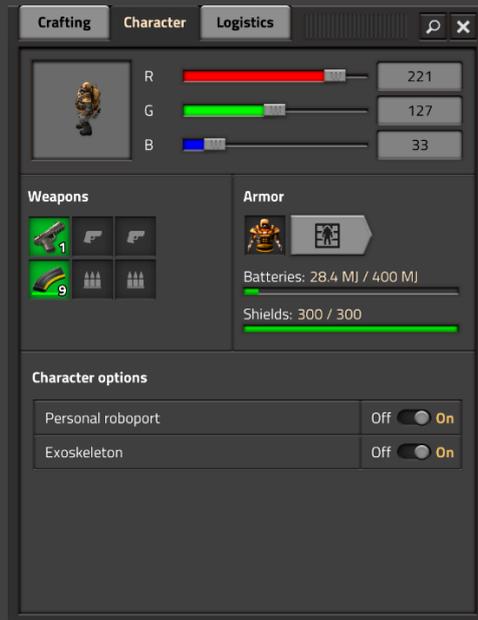
Nous avons unifié les interfaces graphiques des entités :

- ⚙ Il y a toujours l'inventaire du joueur à gauche et l'entité à droite.
- ⚙ L'aperçu de l'entité a une taille unifiée et agrandie.
- ⚙ L'état de l'entité est indiqué par une LED.



L'entité indiquait déjà son statut dans l'infobulle, mais c'est passé pratiquement inaperçu de tous, et la preuve en est qu'il y avait de nombreux bugs différents liés au statut que personne n'a jamais signalé. Nous pensons que le statut devrait aider à comprendre ce qui se passe, principalement, pourquoi l'entité est arrêtée pour le moment.

## Suppression de l'onglet du personnage



Lors de la conception des onglets, l'onglet du personnage semblait être une bonne idée, mais quand on l'inspecte correctement, il ne s'agit en fait que d'un remplissage :

- ⚙ La sélection de la couleur peut être effectuée à l'aide d'un seul petit bouton pop-up, comme à d'autres endroits.
- ⚙ Les armes et les armures sont déjà à l'écran, il ne s'agit donc que d'une répétition.
- ⚙ Les batteries et les boucliers sont affichés dans l'interface graphique principale.
- ⚙ Les options des personnages sont configurables via la barre de raccourcis.

Je pense que lorsque vous avez la même chose à deux endroits différents, c'est un problème. Le joueur doit faire un lien mental entre ces deux endroits et réaliser que ce sont les mêmes, donc la dé-duplication est une obligation ! L'onglet "Personnage" a donc été supprimé.

Il ne nous restait plus que les onglets des fabrications et de la logistique, et d'après mon expérience, le fait que les fabrications comporte des onglets dans des onglets me met très mal à l'aise. Nous changeons souvent de catégorie de fabrication et nous devons nous concentrer sur le type d'onglets à utiliser, ce qui ne fait qu'interrompre le flux. J'ai toujours aimé le modèle d'interface graphique plate que nous avons auparavant, mais je ne voulais pas rejeter les onglets simplement parce que c'était quelque chose de différent. Mais maintenant, depuis que j'ai eu la désagréable expérience de jouer avec les onglets, je peux assez bien les rejeter en tant qu'option par défaut.

Pour faire court, le style de l'interface graphique plate des personnages (qui était déjà une option dans la version 1.0) est maintenant la valeur par défaut.



*Tout ce dont j'ai besoin en même temps.*

## Flèches d'alerte

Lorsque vous passez le curseur sur l'icône d'alerte, le jeu affiche les icônes d'alerte sur les positions correspondantes à l'écran, ou si elles sont hors écran, il affiche des flèches sur le bord de l'écran pour vous indiquer la bonne direction.



C'est un exemple de fonctionnalité, que je DEVAIS FAIRE, parce qu'une fois que j'ai réalisé que la fonctionnalité pouvait être là, j'ai presque essayé de l'utiliser et j'ai été ennuyé par le fait qu'elle n'était pas là. Cela arrive souvent, et cela rend les autres jeux beaucoup plus frustrants pour moi, car je n'ai aucun moyen d'ajouter les choses qui me manquent là. Plus je développe, plus cela se produit.

## Sélecteur d'icônes pour texte enrichi

Nous acceptons les textes riches depuis la version 0.17, mais nous n'avons jamais fait le dernier petit travail pour les faire connaître et les rendre utilisables. Je suppose que seule une petite partie des gens savait qu'il est possible d'écrire des choses comme `[item=iron-plate]` dans le texte pour y mettre une icône, car il n'y a rien dans le jeu qui indique que ce soit possible, à moins que vous ne lisiez les [Friday Facts en 2018](#) où nous en avons parlé. Et même si vous êtes au courant, vous devez connaître les noms internes des objets pour pouvoir les utiliser.

Nous avons donc ajouté ce sélecteur :



Il est présent dans tous les champs de texte pertinents, y compris celui de l'interface graphique de sauvegarde du jeu. Il ne supporte pas toutes les fonctionnalités que les textes riches permettent, comme le changement de couleur de police ou l'utilisation de certains graphismes obscurs, car nous ne voulons pas trop faire de publicité pour cette utilisation car cela pourrait donner l'impression que l'interface graphique est trop incohérente.

#### Notifications de nouvelles recettes

C'est surtout utile pour les nouveaux joueurs qui n'ont pas la position des recettes gravées dans leur cerveau, mais je peux imaginer que cela peut aussi être utile pour jouer avec un nouveau/grand mod.



Les notifications sont effacées après un survol, comme on s'y attendrait, et elles peuvent être complètement désactivées dans les options.

#### Construction de convoyeurs en ligne

La principale motivation pour finalement le faire était le mode de construction des entités directement à partir du Spidertron. Cela fonctionne assez bien, tant que vous n'avez pas besoin de construire une ligne droite de convoyeurs, auquel cas il arrive très souvent que les mouvements flous ou erratiques du Spidertron jouent contre vous.

Ainsi, à partir de maintenant, la construction de convoyeurs par glissement sera verrouillée dans la direction du convoyeur. Comme toujours, il est possible de le désactiver par une option, car il ne permet pas la stratégie de construction par "pulvérisation" sur plusieurs lignes, et certaines personnes pourraient trouver cela plus important.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

#### Sélection de plan à partir de la carte

Nous avons ajouté la construction de plans à partir de la carte pour la version 1.0, ce qui signifie simplement que nous devons maintenant être en mesure de sélectionner/déconstruire/mettre à jour des éléments depuis la carte.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

### Éclairage nocturne des entités

Les graphismes du jeu ont connu des améliorations constantes au cours du développement, avec plus de détails, de meilleurs traitements et, bien sûr, une expérience plus grande. Cependant, une partie du jeu qui n'a jamais été bien perçue est la façon dont les entités sont éclairées la nuit. Nous n'avions vraiment la possibilité, dans notre moteur, que de dessiner quelques graphismes lumineux de base au-dessus de toutes les entités. Cela signifie que l'effet ressemblait plus à un projecteur qui brillait vers le bas, plutôt qu'à une entité émettant de la lumière.

Cependant, grâce à quelques ajouts technologiques récents de posila, nous avons pu régler des animations individuelles et des feuilles de graphismes spécifiques d'une entité à dessiner comme source de lumière. Cela signifie qu'au lieu qu'une entité n'émette de la lumière que sous forme de cercle autour d'elle, nous pouvons rendre son éclairage nocturne beaucoup plus précis et plus beau.



Heureusement, nous avons déjà procédé au rendu de nombreux "masques de lumière" pour des entités telles que la lueur verte de la centrifugeuse, de sorte qu'il n'a pas été nécessaire d'apporter d'autres modifications que celles dans Lua pour que cela fonctionne. Certaines entités avaient besoin de nouveaux masques de lumière, comme la voiture et la locomotive, qu'Ernestas a pu reproduire sans trop de problèmes à partir des modèles originaux.

Je pense que vous allez maintenant presque souhaiter que la nuit dure plus longtemps, juste pour pouvoir profiter de la lueur chaleureuse et confortable de vos fours pendant quelques minutes de plus.

### Icônes d'effets technologiques (par V453000 et Albert)

Depuis très longtemps, Factorio dispose de technologies qui donnent au joueur des bonus abstraits, comme les bonus de dégâts. Le problème, c'est que tous ces bonus sont représentés par un symbole "+" rouge, et qu'il n'y a aucun moyen de savoir lequel est lequel, si ce n'est en les survolant et en lisant leur info-bulle.



Pour montrer clairement ce que fait une technologie, nous avons créé un ensemble d'icônes que nous appelons "constantes" et qui représentent le type d'effet, et elles se combinent avec les icônes des objets qu'elles influencent.



Pour les recherches comme les bonus de dégâts, l'icône de l'objet est automatiquement héritée de l'objet le plus basique. Cela signifie que si un mod ajoute une catégorie de munitions avec ses propres munitions, les icônes d'effet sur une technologie influençant ces munitions modifiées, montreront son icône correctement.

Comme vous pouvez le voir ci-dessous, les constantes peuvent également s'inspirer de l'icône de la technologie elle-même. Mieux encore, lorsque vous survolez l'effet, il vous indique non seulement le nom de l'effet et la quantité d'améliorations qu'il apporte, mais aussi une liste complète de tous les objets/entités qu'il affecte.



Il y a un nombre fini d'effets qui peuvent être activés par les mods, et nous avons ajouté une représentation visuelle à chacun d'entre eux. Certains sont plus ridicules que d'autres, mais certains sont aussi très rarement utilisés, même par les mods les plus fous.



### Icônes de technologie (par V453000)

Nous avons prévu de revoir toutes les icônes de technologies depuis un certain temps déjà, mais nous n'avons toujours eu le temps que de régler les problèmes les plus évidents. Par conséquent, les icônes de technologies ont été travaillées par lots au fil du temps et beaucoup d'entre elles semblent incohérentes ou obsolètes.

Les icônes d'effets technologiques et leurs constantes exigent que certaines icônes de technologie changent, car l'iconographie qu'elles utilisent ne convient plus. Nous profiterons donc de l'occasion pour revoir toutes les icônes de technologie.



Les premières versions de la 1.1.x n'auront que quelques icônes mises à jour, mais même les anciennes bénéficieront d'ajustements de couleurs similaires à ce qui est arrivé aux sprites du jeu avec la version 0.18.0 (FFF-320), et aux MIPmaps (ce qui brisera des mods). Pendant la stabilisation de la 1.1, nous ne mettrons à jour que les images/graphismes qui ne casseront rien.

En parlant de choses qui cassent...

### Casser des choses (par Klonan)

Avec la marche du progrès et le développement en cours, il arrive un moment où nous devons réduire la compatibilité avec les anciennes sauvegardes du jeu. La version 1.1 semble être le bon moment pour le faire une fois de plus, c'est pourquoi nous abandonnons la compatibilité avec les sauvegardes réalisées en 0.16 et 0.17. Si vous souhaitez conserver ces sauvegardes, vous devrez les charger dans la version 1.0 (qui peut encore charger les sauvegardes en 0.16 et 0.17) et les réenregistrer.

Nous en profitons également pour supprimer certains vieux objets de la base de codes, comme les objets de l'ancienne campagne "Avion" et "Ordinateur", les vieilles épaves inutilisées, etc. Cela n'aura probablement pas d'impact sur un joueur typique, mais brisera certains scénarios et mods qui utilisaient ces objets.

Lorsque nous avons examiné les nouvelles icônes de technologie, nous nous sommes également rendu compte que certaines d'entre elles avaient des noms incohérents. Par exemple, nous avons "Robotique de combat 1/2/3", mais chacune ne déverrouille qu'un seul objet. Dans ce cas, nous les avons donc rebaptisés "Défenseur", "Distracteur" et "Destructeur", et l'icône reflète le nom plus spécifique de la recherche.

#### Migrated content

##### Removed recipes

player-port	1
railgun	1
railgun-dart	1
small-plane	1

##### Changed technologies

laser-turret-speed-1->laser-shooting-speed-1	6
laser-turret-speed-2->laser-shooting-speed-2	6
laser-turret-speed-3->laser-shooting-speed-3	6
laser-turret-speed-4->laser-shooting-speed-4	6
laser-turret-speed-5->laser-shooting-speed-5	6
laser-turret-speed-6->laser-shooting-speed-6	6
laser-turret-speed-7->laser-shooting-speed-7	3
turrets->gun-turret	6
laser-turrets->laser-turret	12
combat-robotics->defender	9
combat-robotics-2->distractor	6
combat-robotics-3->destroyer	6
gates->gate	3
stone-walls->stone-wall	9
tanks->tank	9

Confirm

Nous avons également procédé à quelques petits ajustements grammaticaux, comme l'unification de tous les noms de technologie au singulier.

De plus, il y a beaucoup de petites modifications des données du jeu et de l'API Lua qui peuvent provoquer la rupture des mods. Si vous êtes intéressé/inquiet, Bilka a compilé une liste de changements [sur le forum](#).

Tous ces petits ajustements et renommages ont la possibilité de casser certains mods qui y faisaient référence, c'est juste la nature du fonctionnement du jeu. Nous espérons cependant que la version 1.1 sera sans problème pour les moddeurs, car nous ne prévoyons pas d'introduire beaucoup de contenu pendant la période expérimentale.

---

Nous sommes impatients d'entendre vos réflexions et, comme toujours, vous pouvez les partager avec nous aux endroits habituels.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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