

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



## Friday Facts N°367 - Des nouvelles sur l'extension

Posté par *Klonan, kovarex et V453000* le 04/02/2022

Bonjour, ça fait longtemps qu'on ne s'est pas parlé, on a du retard à rattraper...

Il y a presque 1 an ([FFF-365](#)), nous avons dit "*nous ne pensons pas que [l'extension] prendra moins d'un an à développer*". Eh bien, cela fait moins d'un an et elle n'est pas terminée, donc nous avons tenu parole :).

Mais même si elle n'est pas terminée, il y a tout de même beaucoup de choses que nous avons faites depuis.

### Des nouvelles sur l'extension

Nous ne souhaitons pas encore être précis sur beaucoup de choses, pas même sur le nom de l'extension, mais nous pouvons commencer par vous donner une idée générale de l'ampleur du projet. L'objectif général est de faire en sorte que l'extension soit un ajout aussi important que l'ensemble du jeu de base. C'est pourquoi nous prévoyons de la mettre au prix de 30 \$, et d'y ajouter suffisamment de contenu pour qu'elle en vaille la peine.

Honnêtement, le fait de rendre ainsi le prix (et donc l'ampleur prévue) un peu plus concret, nous motive non seulement à en faire assez, mais aussi à ne pas le dépasser, afin de ne pas passer 9 ans de plus à la faire. D'une manière générale, le fait que la taille de l'équipe ait augmenté et qu'il y ait beaucoup de choses dans le moteur que nous avons déjà résolues, devrait indiquer que l'extension nécessitera beaucoup moins de temps que le jeu de base.

### Plan en 7 étapes

#### Étape 1 : Plan d'ensemble

Nous avons décidé et organisé les thèmes généraux de l'extension. C'est un peu comme quand nous avons décidé d'ajouter des trains au jeu. Nous savions que nous voulions contrôler le fonctionnement des intersections et qu'il s'agissait d'une option logistique à grande échelle, mais les détails n'étaient pas encore définis.

#### Étape 2 : Modèle de base

C'est l'étape où nous commençons à créer les véritables objets du jeu, même s'ils ne font rien à ce stade. Pour l'exemple du rail, cela signifie que nous créons des objets fictifs pour les rails, les trains, les arrêts de trains et les signaux, afin que différentes personnes puissent commencer à implémenter le comportement en parallèle et à le faire interagir au fur et à mesure. Dans cette phase, à mesure que les choses cessent d'être aussi abstraites, un grand nombre de problèmes inattendus les plus élémentaires commencent à apparaître.

#### Étape 3 : Mise en œuvre des sous-systèmes

Le but de cette partie est de mettre en place les mécanismes individuels et leurs définitions en tant qu'objets, et c'est généralement le minimum nécessaire pour les tester. C'est comme implémenter les mécanismes des biters et des nids, mais n'avoir qu'un seul type de biter, sans le lier à la pollution, et sans chercher à l'équilibrer avec les systèmes de combat du joueur.

#### Étape 4 : Connexion des systèmes au sein d'un prototype

C'est ici que nous rassemblons tous les sous-systèmes et essayons de les connecter. De nombreux problèmes structurels plus importants peuvent être découverts à ce stade, ce qui peut nécessiter des suppressions, des modifications ou des ajouts sauvages pour que tout fonctionne ensemble.

Voici où nous en sommes maintenant dans la progression de l'extension. De grandes parties du jeu sont jouables, et nous approchons d'un état où nous pouvons faire des tests de jeu du début à la fin.

### Étape 5 : Première série de réglages

Cette partie devrait être bien plus agréable, car le contenu est plus stable et le risque de supprimer des choses est plus faible. C'est à ce stade que nous disposons de la liste semi-définitive des besoins pour le département graphisme, ce qui nous permet de commencer à faire des estimations de temps raisonnables. À ce stade, nous faisons davantage de tests de jeu et nous pouvons commencer à affiner les contours les plus grossiers. Ce polissage est principalement axé sur l'équilibrage de base, les plus gros problèmes liés à l'expérience de jeu, les améliorations générales du rythme, etc.

Si je reviens à l'exemple de la mise en œuvre des trains, il s'agit de la phase où les trains sont pleinement fonctionnels, mais où il est encore difficile de les contrôler. Nous devons donc améliorer la façon dont les rails sont construits, fournir une vue d'ensemble des trains, améliorer l'édition des horaires, etc.

Il s'agit d'une sorte de boucle, où nous implémentons des choses supplémentaires en fonction des retours de la boucle précédente de tests du jeu. Les graphismes sont également en cours d'élaboration durant cette étape. Nous avons également appris que les améliorations de l'expérience de jeu ne sont pas faciles à réaliser et que cela prendra beaucoup de temps.

### Étape 6 : Bêta test

À ce stade, la plupart des graphismes sont en place et le jeu est entièrement jouable. Lorsque le jeu nous semble presque terminé, nous pouvons peaufiner les derniers détails, comme les nouveaux écrans de simulation, les conseils et astuces, les succès, etc. Nous pouvons également commencer à inviter un nombre limité de joueurs pour nous aider à trouver les bugs les plus évidents. Nous souhaitons également inviter certains créateurs de mods pour nous aider à tester l'API des mods et leur permettre de se préparer à la sortie du jeu. Il en va de même pour nos meilleurs traducteurs/réviseurs de la communauté sur [Crowdin](#).

### Étape 7 : Publication

La partie délicate est que nous voulons publier directement la version stable, sans phase expérimentale, comme lorsque nous avons publié la 1.0. La raison en est le problème évident que nous aurions sinon : une version expérimentale n'est pas intéressante pour beaucoup de gens, mais au moment où elle devient officiellement stable, c'est déjà de l'histoire ancienne et plus personne ne s'en soucie. Nous espérons que l'accent mis sur les tests automatisés et les bêta tests devrait permettre de faciliter le processus.

## Stratégie de publication

Le projet initial de publier l'extension sous la forme d'une grosse mise à jour semblait très naturel. Nous imaginions que la version 1.1 deviendrait *complètement stable* et que nous n'aurions plus à nous en préoccuper, pour nous concentrer uniquement sur les nouvelles versions. Cependant, il s'est avéré que ce n'était pas possible, et que maintenir les deux versions représentait simplement plus de travail. En plus de cela, les énormes remaniements que nous avons effectués dans notre branche maîtresse actuelle ont rendu le processus de fusion des correctifs et des modifications dans la version 1.1 assez pénible. De plus, si nous voulions changer quoi que ce soit de structurel, nous devons conserver les migrations à partir de la 1.1 indéfiniment, ainsi que le chargement de cartes issues de la version 1.1.

Cela nous a conduit à une stratégie différente. Nous allons publier la mise à jour 1.2 du jeu de base, et l'extension sera basée sur la même version, et contiendra également le mod d'extension. Les exécutables seront légèrement différents, donc vous ne pourrez pas installer le mod d'extension sans avoir l'exécutable de l'extension, mais à part cela, le code sera identique.

Cela a de très belles conséquences :

- Le contenu de l'extension ne sera qu'un mod que vous pourrez désactiver, de sorte que vous pourrez facilement jouer à un jeu sans extension si vous le souhaitez.
- Les versions étant compatibles, la version avec extension peut se connecter à des parties en multijoueurs sans extension en désactivant le mod d'extension.
- Tous les changements apportés au jeu, aux mods, au code de l'API, etc. ne seront effectués qu'une seule fois, ce qui nous évitera de conserver deux versions de la documentation Lua, par exemple.
- Une grande partie des améliorations de qualité de vie (entre autres) que nous avons préparées pour l'extension apparaîtront pour tout le monde, donc l'extension sera davantage strictement axée sur le nouveau contenu et les nouvelles mécaniques.

Pour être clair, l'extension ne sera pas "juste" un mod, le moteur de jeu lui-même aura quelques améliorations significatives et le soutien technique pour rendre possible la plupart des nouvelles fonctionnalités du jeu. Ces fonctionnalités du moteur seront disponibles avec l'exécutable de l'extension, et nous ajouterons un drapeau d'information pour les mods comme `"uses_expansion_features"`, qui signifiera que ce mod ne pourra uniquement se charger qu'avec l'extension (et cela sera également utilisé pour d'autres choses, comme la recherche dans le Portail des mods).

## Département graphisme

Les exigences en matière de graphisme de Factorio sont souvent fortement ancrées dans le comportement et la mécanique des entités. Lorsque le jeu vient juste d'être conçu et testé, comme nous l'avons souligné dans le plan ci-dessus, les changements et même les suppressions sont fréquents.

Pour éviter de retravailler ou de mettre à la poubelle des graphismes dont la création demande beaucoup de temps et de soin, nous essayons de travailler d'abord sur les éléments dont les mécanismes de jeu sont les plus solides... ou sur des améliorations qui ne changent pas du tout les mécanismes !



[NdT : cliquez pour voir l'animation]

Ou de l'art conceptuel, avec de nouveaux trucs.



Nous espérons que vous avez apprécié cette petite mise à jour, et vous pouvez nous faire part de votre avis aux endroits habituels.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

[S'abonner par e-mail](#)

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