

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

FACTORIO

Friday Facts N°368 - Steam Deck, bugs de fantômes, améliorations des documentations

Posté par *Twinsen, Genhis et Therenas* le 25/02/2022

Bonjour,

Aujourd'hui, cela fait 6 ans que Factorio a été lancé sur Steam, et nous avons aussi récemment dépassé les 3 millions de ventes totales (à l'heure actuelle, nous avons même dépassé les 3,1 millions), c'est donc une étape importante. Nous sommes ravis que le jeu continue de se vendre régulièrement d'année en année, alors que nous ne participons jamais à des ventes ou à des offres groupées.

Compatibilité avec Steam Deck par *Twinsen*

C'est aujourd'hui le jour de la sortie officielle du [Steam Deck](#) de Valve, il semble donc approprié de parler des performances de Factorio et de nos projets à ce sujet.

Valve a eu la gentillesse de nous envoyer un kit de développement très tôt, donc voici une vidéo récente où je joue un peu à Factorio.



[NdT : [cliquez pour voir la vidéo](#)]

Techniquement, le jeu fonctionne très bien :

- Comme il s'agit d'une version native de Linux, vous n'avez pas à chercher à résoudre les problèmes liés à Proton.
- L'autonomie de la batterie est excellente. Lors de mon test, j'ai tenu 5 heures et 45 minutes de jeu sur une charge, avec une base moyenne et avec une luminosité d'écran normale.
- Les performances sont bonnes, toute base raisonnable devrait fonctionner à 60FPS/60UPS.

Mais le problème, c'est la saisie. Factorio a toujours été conçu en pensant uniquement à la souris et au clavier. Si vous pouvez vous connecter et jouer avec une souris et un clavier, c'est parfait, mais cela va aussi à l'encontre de l'objectif du Steam Deck.

Pour utiliser les commandes du Steam Deck, comme dans la vidéo ci-dessus, vous devrez créer votre propre configuration de commandes à l'aide de Steam Input, en essayant de faire correspondre les boutons du Steam Deck aux interactions du clavier et de la souris. La création d'un bon profil nécessitera beaucoup de patience et une bonne compréhension des groupes d'actions, des couches, des menus radiaux, etc. de Steam Input.

Comme solution appropriée, nous étudions la possibilité d'apporter une compatibilité entre Factorio et la manette. Cela ne profitera pas seulement au Steam Deck mais aussi à ceux qui veulent jouer au jeu de manière plus décontractée avec une manette. Le travail sur l'extension reste la priorité de l'équipe, et la compatibilité avec la manette n'est pas une tâche facile, donc si elle arrive sur Factorio, attendez-vous à ce que ce soit beaucoup plus tard cette année. Pour l'instant, le jeu va bénéficier de quelques corrections et améliorations de l'interface graphique, afin qu'il soit possible d'y jouer à pleine échelle, même si le petit écran 1280x800 est inférieur à notre résolution minimale de 1920x1080.

En résumé, si vous voulez jouer à Factorio sur le Steam Deck, vous n'avez pas à vous soucier des limitations techniques, mais il vous faudra un peu de patience, soit pour configurer le Steam Input, soit pour savoir si Factorio prendra en charge correctement la manette.

Fantômes et PvP par Genhis

Les bâtiments fantômes dans Factorio sont là pour aider les joueurs à planifier leurs constructions et à automatiser la construction. Cependant, ils ne peuvent pas être vus par les autres forces. Le jeu ne se soucie généralement pas des forces en présence, de sorte que le bras mécanique d'un joueur peut placer des objets sur un convoyeur ennemi, ou que les poteaux électriques de différentes forces peuvent se connecter et former un seul réseau électrique.

La combinaison de ces deux éléments a donné lieu à des problèmes intéressants :

1. Bloquer la transmission du courant ([lien vers le forum](#))

Les poteaux électriques sont capables de se connecter à tout, sans tenir compte des forces ennemies. Cela incluait également les fantômes ennemis. Ainsi, un ennemi pourrait placer un poteau fantôme entre deux de vos poteaux électriques pour les faire se connecter. Non seulement les joueurs seraient déconcertés et se demanderaient pourquoi le poteau du milieu ne se connecte pas lorsqu'ils essaient de le placer, mais il pourrait également couper l'alimentation de leurs défenses. Le vol de l'énergie de l'ennemi est toujours autorisé mais vous ne pouvez pas utiliser de fantômes pour cela.



[NdT : Pourquoi tu ne te connectes pas ??
Héhé, mon diabolique poteau fantôme secret !]

2. Bloquer la ligne d'approvisionnement ([lien vers le forum](#))

Lorsque les bras voient un fantôme à leur point de chute, ils attendent que le fantôme soit construit. Si vous utilisez une ligne de bras pour transporter des objets, un ennemi pourrait placer un fantôme de convoyeur/coffre pour la perturber.



[NdT : Pourquoi tu t'es arrêté ici ?
Héhé, mon diabolique tapis fantôme secret !]

3. Livraison instantanée d'objets à distance grâce aux fantômes de convoyeurs ([lien vers le forum](#))

Il y a longtemps, les objets sur les convoyeurs étaient des entités physiques que les convoyeurs déplaçaient. Ils pouvaient parfois rester bloqués lorsque les joueurs faisaient tourner un convoyeur, et nous avons donc ajouté un système pour les récupérer. Il aurait dû être supprimé dès que les objets sur les convoyeurs ont cessé d'être des entités réelles, mais pour une raison ou une autre, cela n'a été remarqué que récemment.

Ce système fonctionnait également pour les convoyeurs fantômes, de sorte qu'un joueur pouvait malicieusement demander à un autre de placer un objet (cher) sur le sol et le voler, ou bien encore créer un système de livraison instantanée lorsqu'il oublie quelque chose. Cela pourrait s'avérer pratique, car je parie que nous oublions tous des objets qui se trouvent à l'autre bout de la base, mais bon, c'est réparé.



Récupération magique d'objets à grande distance
[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

4. Déconstruction d'entités sans force ([lien vers le forum](#))

Normalement, une entité ne peut être déconstruite que par la force qui l'a construite, mais les entités sans force, comme les rochers, les arbres ou les poissons, sont un cas particulier : tous les joueurs devraient pouvoir les déconstruire. Avec le système actuel, les entités sans force ne peuvent pas être marquées pour la déconstruction par deux forces à la fois.

C'est un problème délicat à résoudre car nous ne voulons pas détériorer les performances pour la majorité de nos joueurs qui ne jouent pas avec plusieurs forces. En même temps, nous ne voulons pas faire de grands changements dans la version 1.1 car d'autres choses pourraient être cassées si nous le faisons.

Néanmoins, nous apprécions tous nos joueurs et nous sommes déterminés à corriger ce problème pour la 1.2, mais c'est un sujet pour une autre fois...

Documentation lisible par machine par Therenas

Salut ! Je m'appelle Claude, connu sous le nom de Therenas dans ces contrées, et je suis chez Wube depuis près d'un an maintenant. Mon but principal dans la vie est de m'occuper de la documentation de modding de Factorio, tant du point de vue éditorial que technique. Cela signifie que j'améliore ce que vous lisez dans les docs, et comment cela arrive en premier lieu.

La première partie se résume essentiellement à un tas de petits changements partout dans la documentation, qui la rendent plus utile et plus agréable à utiliser, mais dont il n'est pas très intéressant de parler ici. Ce qui est plus intéressant, c'est l'un des changements techniques que j'ai mis en œuvre.

```
local pl = {}
function find_entity(entity: string, position: Position)
  -> LuaEntity
if subfa
  Subf
  Find a specific entity at a specific position.
else
  View documentation
  Example
  game.player.selected.surface.find_entity('filter-inserter', {0,0})
  @param entity — Entity to look for
end
  @param position — Coordinates to look at
  @return — Will be nil if no such entity is found.
surface.find_entity()
```

Et plus particulièrement (d'où le titre) une version [lisible par machine](#) de la documentation du moteur d'exécution. Elle permet aux outils de développement de présenter ce texte aux moddeurs pendant le codage, ce qui est excellent pour la productivité, car cela évite de passer constamment de l'éditeur au site web de documentation.

La motivation initiale derrière la création de ce format était simplement d'être utile aux moddeurs. Dès lors que j'ai creusé dans les plus sales détails pour créer une sortie lisible par machine, il y a maintenant cette base agréable et propre sur laquelle on peut facilement construire de nouvelles choses. Parfois, d'autres utilisations se révèlent pour quelque chose qui a été pensé à l'origine dans un seul but.

Sanqui a saisi l'occasion et a créé un nouveau site Web de documentation, en utilisant des technologies Web modernes comme des modèles au lieu de la manipulation de chaînes en Python, ce qui a permis de créer une base solide et flexible sur laquelle s'appuyer à l'avenir.

Cependant, avec cette partie de la documentation remaniée, il y a toujours cet autre éléphant dans la pièce : la documentation sur l'étape de données. Elle est toujours rédigée à la main et maintenue sur le Wiki, ce qui signifie qu'il y a beaucoup d'efforts à faire en matière de maintenance et de gestion des versions. Je travaille à lui donner le même traitement que la documentation du moteur d'exécution, ce qui signifie qu'elle sera analysée et rassemblée directement à partir du moteur de jeu, et mise à jour à chaque version.

Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez, 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 (version gratuite)]