

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

Factorio

Factorio arrive sur Nintendo Switch™

Posté par *Twinsen* le 13/09/2022

Cela fait un an et demi que je travaille sur un projet secret concernant Factorio. Aujourd'hui, nous le révélons enfin. Comme annoncé lors du [Nintendo Direct](#), Factorio arrive sur Nintendo Switch ! Le jeu est déjà en phase de finalisation et la date de sortie mondiale est fixée au 28 octobre 2022.



Voici ce à quoi vous pouvez vous attendre :

- L'ensemble du contenu du jeu sera disponible. Le mode de jeu n'est pas simplifié et il n'y a pas de limites artificielles.
- Il n'y aura pas de compatibilité avec les mods.
- Le mode multijoueur sera disponible, y compris pour jouer en multiplateforme. Le *Nintendo Switch Online* est requis pour jouer en ligne, mais pas pour les parties en réseau local.
- Les fichiers de sauvegarde sont compatibles entre toutes les plateformes. Il n'y aura pas de fonction de transfert de sauvegarde au lancement, mais vous pourrez transférer vos sauvegardes en utilisant le mode multijoueur.

Performances

L'une des premières questions que vous pouvez vous poser est de savoir comment se comporte le jeu. Nous avons travaillé sur de nombreuses optimisations pour nous assurer que le jeu fonctionne aussi bien que possible. Vous devriez vous attendre à 30-60 FPS (à la fois en mode TV et en mode portable). Quant aux UPS, le joueur moyen devrait être capable de parcourir tout le contenu et de lancer une fusée, tout en restant à 60 UPS. Mais ne vous attendez pas à pouvoir construire des mégabases sans que les UPS ne commencent à baisser, parfois de manière significative.

Peut-on vraiment jouer à Factorio avec une manette ?

Factorio a été développé pendant 10 ans en ne pensant qu'au clavier et à la souris. S'assurer que le jeu est entièrement jouable avec une manette n'a donc pas été une tâche facile. Jouer avec une manette est légèrement plus lent, et il faudra un peu de temps pour s'y habituer (tout comme lorsqu'on joue au clavier et à la souris pour la première fois). Après m'être familiarisé avec elle, je la trouve très confortable. Je recommande à tout le monde de jouer les premiers niveaux de notre campagne tutorial, car c'est un excellent moyen de vous habituer à jouer à Factorio avec une manette.

Qu'en est-il de la prise en charge de *Steam Deck* et des manettes PC ?

J'ai en fait commencé à travailler sur le portage vers la Nintendo Switch avant même que le Steam Deck ne soit annoncé, donc je vais d'abord finir ce que j'ai commencé. Actuellement, le fonctionnement de la manette est optimisé et construit autour de la console Nintendo Switch, des manettes Joy-Con™ et de leurs caractéristiques. Il y a encore du travail à faire pour la prise en charge des manettes génériques, tout comme le traitement des nombreux types de manettes, la gestion des mods, la possibilité de basculer entre les modes "clavier et souris" et "manette", etc. Je souhaite également me concentrer en priorité sur les premiers retours des joueurs sur Nintendo Switch, afin de m'assurer que les problèmes les plus importants soient rapidement résolus. La prise en charge des manettes génériques est donc prévue, mais comme la plupart des choses, cela prendra du temps.

Aidez-nous pour les traductions

Le standard de qualité pour la sortie sur Nintendo Switch est élevé, donc livrer des traductions incomplètes (comme nous le faisons habituellement) n'est pas une option. Pour cette raison, le jeu n'inclura que des traductions complètes et de bonne qualité. Aux alentours du 26 septembre, j'ajouterai la traduction finale pour la sortie du jeu. Je demande donc aux traducteurs de notre communauté de s'assurer que leur langue est traduite à 100% sur [Crowdin](#) si vous voulez qu'elle soit incluse dès la sortie sur Nintendo Switch. Comme de nombreux textes ont été ajoutés ou modifiés, j'examinerai les problèmes liés à Crowdin les jours suivants, afin d'aider les traducteurs. Les traductions pour le japonais, le coréen, le chinois simplifié et le chinois traditionnel sont particulièrement importantes. Un grand merci à notre communauté de traducteurs qui contribue à rendre le jeu plus accessible.

[NdT : c'est déjà fait pour le Français]

Le parcours de développement

Dans l'édition de la semaine prochaine des Friday Facts, j'ai l'intention d'entrer dans les détails du long parcours de ce développement, alors restez à l'écoute.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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

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