

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

Factorio

Friday Facts N°373 – Factorio : L'ère spatiale

Posté par *kovarex*, *Earendel* le 25/08/2023

Salut, ça fait longtemps qu'on ne s'est pas vus !
Aujourd'hui, nous allons parler de l'extension qui s'appelle *Factorio : L'ère spatiale*.
[NdT : traduction présumée et non officielle]



[NdT : Cliquez ici pour voir la version animée]

"Factorio : L'ère spatiale", c'est quoi ? par kovarex

Factorio : L'ère spatiale prolonge le voyage du joueur après avoir lancé des fusées dans l'espace. Découvrez de nouveaux mondes aux défis uniques, exploitez leurs ressources inédites pour obtenir des avancées technologiques, et gérez votre flotte de plateformes spatiales interplanétaires.

Factorio 1.0 se termine avec le lancement de la fusée dans l'espace, donc je me suis toujours attendu à ce que ce que nous allons faire ensuite soit assez évident. Honnêtement, le mode de jeu lié à la plate-forme spatiale a été en fait prévu il y a très longtemps, et nous vous en avons montré un petit aperçu dans le [FFF-74](#). Nous avons connu le même genre de situation avec le Spidertron. Son concept a été évoqué pour la première fois dans le [FFF-120](#), avant d'être discrètement abandonné, puis de revenir à la vie quatre ans plus tard.

Mais comme vous le savez peut-être, ou pas, le nom "WUBE" est une abréviation de *Wszystko będzie*, qui signifie quelque chose comme "Tout sera fait un jour ou l'autre". Nous n'avons pas abandonné le projet, nous avons juste réalisé qu'il serait beaucoup trop ambitieux d'essayer de l'intégrer dans la version 1.0 de Factorio, et il a donc été reporté pour l'extension. Rétrospectivement, c'était clairement une bonne idée.

La structure principale

Au lieu d'envoyer une seule fusée dans l'espace, il faut en envoyer plusieurs, car elles doivent servir à transporter des matériaux pour construire de grandes plateformes spatiales en orbite. La fusée est moins chère avec L'ère spatiale pour ne pas la rendre interminable, mais on attend toujours de vous que vous construisiez plus grand en préparation de ce qui est à venir.

- * Les plateformes spatiales sont utiles en soi pour générer de la science de l'espace, mais elles sont surtout destinées à voyager vers d'autres planètes et à automatiser des opérations logistiques interplanétaires.
- * Nous avons décidé d'adopter l'approche d'un petit nombre de planètes prédéfinies, qui représentent votre progression dans le jeu.
- * L'extension contient 4 planètes supplémentaires. Chacune d'entre elles possède un thème, des ressources, des défis et des mécanismes de jeu qui lui sont propres. La plupart d'entre elles ont également des objectifs militaires différents.
- * Chaque planète permet de produire des packs de science spécifiques et leurs propres technologies.
- * L'ordre dans lequel vous exploitez les planètes est un choix stratégique important.



Les récompenses

Comme nous avons beaucoup de nouveaux défis à relever, nous avons également dû équilibrer l'ensemble des récompenses que vous obtenez à chaque étape du jeu. Nous avons un ensemble de nouvelles choses intéressantes dans l'extension, mais le joueur est en fait déjà tout à fait omnipotent à la fin du jeu classique, nous avons donc dû prendre des décisions difficiles.

L'objectif étant de rendre l'expérience de l'extension aussi plaisante que possible, nous avons rééquilibré l'arbre des technologies. Cela signifie qu'avec L'ère spatiale activé, certains objets déjà disponibles actuellement seront débloqués plus tard, sur certaines planètes. Cela s'applique spécifiquement à l'artillerie, aux explosifs de falaises (c'est ma partie masochiste qui parle), au Spidertron, au meilleur niveau de modules, et à certaines améliorations d'équipement personnel.

D'après les tests effectués, ces changements ont rendu le choix du lieu et du moment de départ encore plus important. D'autre part, l'espace sera accessible plus tôt et il y aura quelques ajouts intéressants disponibles directement sur Nauvis (la planète de départ).

Cela signifie que, techniquement, vous pouvez simplement prendre votre base classique, activer l'extension et continuer à jouer. Mais la meilleure façon d'en faire l'expérience sera de jouer à L'ère spatiale du début à la fin.

La version 2.0 ne se limite pas à l'extension

Dans la précédente annonce concernant l'extension [FFF-367](#), nous avons déclaré que le contenu serait techniquement un mod bénéficiant de la mise à jour du moteur. Cela signifie qu'une grande partie des améliorations sera accessible à tous les joueurs, qu'ils possèdent ou non l'extension.

Voici quelques exemples de ce que contiendra la mise à jour 2.0 : la possibilité de mieux contrôler les systèmes ferroviaires, une meilleure construction avec les plans, un meilleur comportement des robots volants et bien d'autres choses encore. Tout cela sera abordé plus en détail dans les prochains FFF.

Les bonnes et les mauvaises nouvelles par kovarex

Commençons par les (probablement) mauvaises nouvelles. Puisque nous savons où nous en sommes et quel est l'objectif, nous pouvons commencer à estimer la date de sortie de l'extension, qui est prévue dans environ un an. C'est encore long, mais au moins, c'est de plus en plus précis.

Situation actuelle

Dans l'article précédent, [FFF-367](#), nous avons présenté un plan en 7 étapes, dans lequel nous en étions à l'étape 4. Nous sommes maintenant à la fin de l'étape 5, et nous avons déjà commencé certaines choses de l'étape 6.

Il est jouable du début à la fin depuis plus d'un an. Cela signifie que nous avons déjà fait plusieurs itérations d'amélioration basées sur les sessions de jeu passées.

Nous faisons 3 types de tests qui ont tous déjà été très utiles :

- * Jouer au jeu seul et réfléchir à ce que l'on ressent.
- * Soirée LAN au bureau, qui est également un excellent moyen de tester le mode multijoueur.
- * Testeurs individuels. Nous avons eu quelques testeurs externes qui ont joué au jeu du début à la fin et nous ont donné des commentaires détaillés.

Les commentaires nous ont amenés à apporter différents types de changements, par exemple :

- * Deux planètes étaient beaucoup trop répétitives et similaires à Nauvis, et nous avons dû procéder à une refonte complète pour les rendre plus originales.
- * Le jeu était un peu trop lent et routinier, nous avons donc accéléré les choses, ce qui ne veut pas dire qu'il faut les simplifier. L'objectif est de permettre à un joueur expérimenté de terminer le jeu en moins de 80 heures. Nous avons essayé de conserver les mécanismes et de réduire le nombre de recettes et les coûts.
- * Nous avons amélioré de nombreuses fois les interfaces utilisateur liées aux nouvelles (et parfois anciennes) parties du jeu.

C'était un peu ennuyeux de refaire autant de choses, mais au vu du résultat et des réactions, cela en valait vraiment la peine.

Cela signifie que nous avons quelque chose dont nous sommes satisfaits, qui est assez stable, et nous ne nous attendons pas à d'autres changements brutaux. Nous avons une liste relativement stable de tâches à accomplir, tant pour les programmeurs que pour les artistes, ce qui nous rend confiants dans notre capacité à sortir un produit abouti d'ici un an environ.

Les bonnes nouvelles

Mais il y a aussi les bonnes nouvelles (espérons-le) ! À partir de maintenant, nous mettons fin à l'embargo sur le contenu de l'extension, et nous publierons chaque semaine des FFF sur les différents aspects de l'extension jusqu'à sa sortie !

Nous montrerons surtout ce que nous avons fait ou ce sur quoi nous travaillons. Nous attendons également avec impatience les commentaires de la communauté, qui se sont déjà avérés utiles à maintes reprises. Avec la quantité de choses que nous avons, je suis confiant que nous ne manquerons pas de sujets jusqu'au lancement.

Il y a un mod pour cela par Earendel

Beaucoup de gens vont faire des comparaisons entre l'extension L'ère spatiale et le mod Space Exploration. J'ai travaillé sur la conception du jeu pour les deux : pour L'ère spatiale, j'ai fait les premiers prototypes d'espace et de planètes et j'ai été depuis impliqué dans la plupart des discussions sur les mécanismes de jeu. Pour Space Exploration, et bien, c'est mon mod, c'est moi qui l'ai fait.

Je pense que cela fait de moi la personne la plus qualifiée pour parler de la façon dont ces deux choses sont très différentes à la base. Bien sûr, les sujets plus généraux se recoupent : on va dans l'espace, on visite des planètes. Mais ces similitudes finissent par être assez superficielles lorsque toutes les décisions prises en cours de route le sont avec des objectifs de conception différents :

- * **Public cible** : Space Exploration s'adresse à un petit groupe de joueurs à la recherche de défis, il n'est pas destiné à tout le monde. L'ère spatiale s'adresse à tous les joueurs de Factorio, avec une meilleure accessibilité comme objectif.
- * **Durée de jeu** : Space Exploration est une aventure de longue haleine conçue pour que les joueurs découvrent progressivement de nombreux défis interconnectés sur une période de 150 à 500 heures (ou plus). Les défis de L'ère spatiale sont plus simples et plus autonomes, avec un rythme plus rapide de 60 à 100 heures (estimation approximative).
- * **Complexité** : Les défis de Space Exploration atteignent un niveau de difficulté très élevé vers la fin. Certains des derniers défis ne peuvent pas être automatisés sans un ensemble de circuits logiques, il n'est donc pas prévu que tous les joueurs soient en mesure de les terminer. L'ère spatiale comporte de nombreux défis différents, mais ils ne sont jamais vraiment extrêmes et l'utilisation des circuits logiques est assez légère, de sorte que nous nous attendons à ce que la plupart des joueurs soient en mesure de le terminer.
- * **Aide du moteur** : Il y a tellement de choses que Space Exploration ne peut pas faire, parce que ce n'est qu'un mod. L'ère spatiale a des capacités très différentes parce que le moteur de jeu peut être conçu pour les supporter. Une grande partie de l'extension se concentre sur des mécanismes de jeu qui ne sont tout simplement pas possibles autrement, de sorte que le style de jeu sera unique et rafraîchissant, même si vous êtes un vétéran de Space Exploration.

Il existe de nombreuses autres différences qui deviendront évidentes lorsque nous examinerons les différentes caractéristiques de l'extension dans les prochains FFF.

Comme toujours, faites-nous part de vos commentaires aux endroits habituels. Nous nous réjouissons de vous voir tous dans les semaines à venir :).

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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