

Factorio

Friday Facts #327 - Vision 2020

Albert, Klonan

2019-12-27

Vision 2020

2020 va être une année très excitante pour nous. Notre date pour la 1.0 est fixée au 25 septembre et il y a beaucoup de préparation à faire.

Il ne fait aucun doute pour aucun d'entre nous que nous ne pourrions pas avoir de succès sans la grande communauté qui s'est développée pour le jeu au cours des dernières années et le soutien de tous nos joueurs et fans.

Comme c'est presque la tradition, Albert a préparé une carte postale / papier peint commémorative pour célébrer la dernière FFF de l'année.



[Cliquez pour obtenir l'image en plus grande résolution](#)

Voilà une belle année à venir.

Le maximum local - L'échange de tutoriels

J'ai eu quelques mois de «vacances» en jouant à World of Warcraft Classic et en obtenant généralement une certaine distance pour pouvoir aider à la finition de Factorio avec une certaine perspective et une tête claire. Maintenant, je suis rentré des terres d'Azeroth, de retour au travail avec un esprit frais pour terminer ce qui est nécessaire - j'espère.

À cette époque, je pensais aux jeux dans une perspective plus large. J'ai vu et admiré des vidéos liées au sujet de la création de jeux comme [A Love Letter to GOTHIC's Open World Design](#), le [design de jeu de Bethesda est insultant](#), [Le déclin du jeu vidéo](#) et l'incroyable histoire de [l'échec de Fallout 76](#) qui vont bien plus loin que je ne le pensais.

Et puis j'ai rejoué notre nouveau tutoriel et réalisé ce que nous avons fait. Nous avons trouvé quelque chose de très proche d'un maximum local. Pour commencer depuis le début : L'objectif du nouveau tutoriel introduit en 0.17 était d'expliquer Factorio à un public plus large. Pour être sûr que même quelqu'un qui ne jouerait pas normalement au jeu comprendrait le concept et automatiserait. La motivation était en partie due à la peur de quelqu'un qui joue le tutoriel qui ne automatise pas tout seul. Que quelqu'un manquerait l'idée du jeu et aurait une perception complètement fautive du jeu. Par exemple, quelqu'un ne jouerait que pendant 30 minutes et penserait qu'il s'agit d'un broyage sans fin et d'une fabrication manuelle, et il ne connaîtrait jamais le milieu de jeu d'automatisation, où le jeu commence à briller.

C'était un noble objectif, mais nous ne savions pas tous les coûts que nous devons payer pour cela.

Pour nous assurer que les joueurs savent comment rechercher et utiliser les machines d'assemblage et qu'ils puissent expérimenter cette partie du jeu assez rapidement, nous avons dû les forcer à le faire dès le début. Tout d'abord, cela rompt la progression, qui est l'une des pierres angulaires de la conception du jeu Factorio. La progression au début est à peu près la suivante :

Exploitation minière manuelle -> Exploitation minière automatisée -> Logistique automatisée -> Production et science automatisées.

L'ordre de progression est très important, car à chaque étape, vous commencez à faire quelque chose de nouveau que vous deviez faire manuellement auparavant, vous appréciez donc la mise à niveau. De plus, lorsque vous commencez, vous explorez les mécanismes du jeu dans l'ordre logique et comprenez la motivation de ceux-ci. Ceci est clairement en contradiction avec le fait de forcer les joueurs à utiliser des machines d'assemblage dans les 5 premières minutes du jeu.

Pour faire court, il n'y avait aucun moyen de peaufiner les nouveaux tutoriels. Le fondement sur lequel ils étaient construits était faux. Heureusement, je n'étais pas le seul à ressentir cela. J'ai donc dû faire la chose la plus difficile, et dire aux personnes qui y ont travaillé, que nous le supprimons, et en 0.18 nous allons à nouveau utiliser les anciens tutoriels. Ils sont beaucoup moins polis avec une valeur de production inférieure, mais ces choses sont beaucoup moins importantes que les mécanismes de jeu de base pour autant que je sache. Nous prévoyons de modifier plusieurs choses dans les anciens didacticiels, mais la structure devrait rester la même.

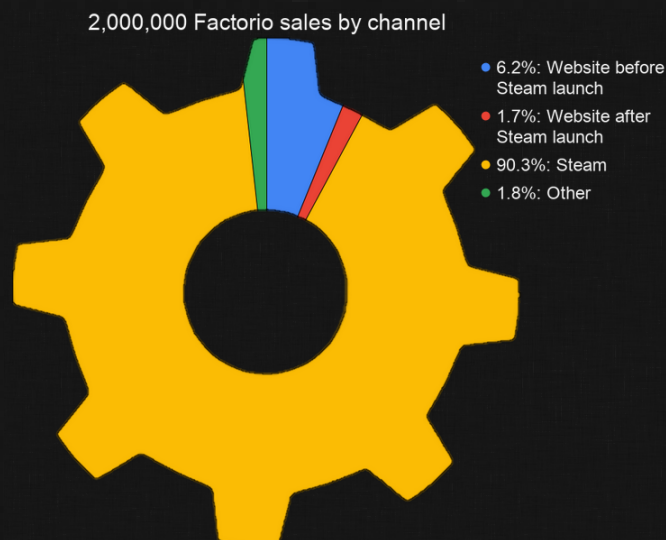
C'est définitivement une leçon pour l'avenir.

2 Million de ventes

Il est depuis longtemps à l'horizon, et les cadeaux de Noël nous ont donné cette dernière poussée pour que nous atteignions 2 000 000 de ventes. Je dirais que c'est tout un exploit pour un jeu indépendant qui n'a jamais été en vente.

Nous avons d'abord atteint un million de ventes en mai 2017 ([FFF-192](#)), il a donc fallu environ deux ans et demi pour vendre un million d'exemplaires supplémentaires. Je me demande combien de temps jusqu'à trois millions ... Des paris ?

Je trouve assez intéressant (et pas surprenant) de regarder la proportion des ventes qui proviennent de chacun de nos canaux de distribution. Comme vous pouvez vous en douter, Steam représente la majorité de toutes les copies du jeu vendues.



2 million ventes de Factorio par canal de distribution.

- 90.3% Steam
- 6.2% Site officiel avant Steam
- 1.8% Autre
- 1.7% Site officiel après Steam

Ce qui est également intéressant, c'est que nous avons beaucoup plus de ventes sur notre site avant de nous lancer sur Steam. Soit c'est Steam qui cannibalise les ventes de notre site Web, soit tout le monde qui voulait l'acheter sur notre site l'a fait avant de se lancer sur Steam. Un autre point de données sur lequel spéculer est que 81,3% des personnes qui ont acheté le jeu sur notre site Web, ont échangé et activé leur clé Steam. En tenant compte de cela dans les chiffres ci-dessus, environ 96,7% de tous les joueurs possèdent le jeu sur Steam.

Lorsque nous avons atteint un million de ventes, nous avons organisé une fête pour célébrer. Nous n'allons pas faire la même chose avec ce jalon, mais nous pensons avoir une fête pour célébrer le lancement de la version 1.0 l'année prochaine. Toute nouvelle à ce sujet sera bien entendu communiquée de la manière habituelle.

Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous pensez de notre [forum](#).