

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°245]

Le concept de Campagne

(par V453000 & Abregado)

Être amené à créer du contenu sur un projet très mature a été une expérience pour le moins intéressante. L'une des premières choses que j'ai faites a été d'analyser les caractéristiques du jeu et le type de joueur que le jeu attire actuellement. La chose évidente est que Factorio en jeu libre attire fortement et retient les joueurs qui aiment les jeux du type "sandbox" [bac à sable] ouvert. Les statistiques de réussite montrent que seulement environ 11 % des joueurs sur Steam ont déjà lancé une fusée, ce qui signifie pourtant actuellement "gagner le jeu".



Qu'en est-il donc des autres types de joueurs ? En fait, pour ceux qui sont nouveaux dans le jeu, ou qui ne savent pas encore s'ils sont intéressés ou non, nous aurons le "New Player Experience" [l'expérience du nouveau joueur]. Il s'agit d'une mission gratuite, un tutorat et une démonstration combinés, dont nous avons discuté dans le [FFF-241](#) [voir aussi la traduction]. Mais qu'en est-il de ceux qui préfèrent une expérience plus guidée ? C'est le genre de joueur qui veut jouer et expérimenter tout ce que le jeu peut offrir, mais qui veut être emmené en voyage. Pour ces joueurs, nous avons la Campagne.

Pourquoi avons-nous besoin d'une nouvelle campagne ? Car nous constatons que la Campagne actuelle :

- n'inclut pas tout le contenu du jeu libre vu qu'il se termine actuellement après les circuits avancés [les rouges].
- limite sérieusement l'investissement des joueurs en forçant la construction d'une nouvelle usine pour chaque mission.
- ne transmet pas ce sentiment de solitude que fait le jeu libre.
- montre visuellement son âge, vu qu'il a été fait avant les textures haute résolution et le remaniement du terrain

Pour résoudre ces problèmes, nous avons décidé de concevoir de nouveaux éléments pour la Campagne afin d'offrir au joueur une expérience guidée allant du pack de science 1 [potions rouges] aux packs de sciences spatiales [potions blanches].

La première étape pour y parvenir consiste à étendre le bord de la carte à chaque fois que le joueur termine une section de la "ligne de quête" principale. Cela signifie que le joueur ne perd jamais ses progrès et, tant que ces transitions sont présentées de manière fluide, l'effet discordant des redémarrages successifs sera ainsi supprimé.



Avoir une carte en expansion continue présente de nombreux autres défis, mais nous sommes convaincus que cela en vaudra la peine. Ce style de niveau s'adaptera beaucoup mieux au style de Factorio.

Une telle carte devrait également devenir aussi énorme qu'un environnement habituel afin de mieux mettre en évidence l'importance de l'exploration. L'exploration est généralement décidée par les joueurs, comme lorsque vous êtes presque à court de fer et que vous avez besoin de trouver le prochain gros patch. Dans une expérience plus guidée, faire savoir au joueur qu'il existe quelque chose ailleurs peut lui donner l'impulsion nécessaire pour plonger dans l'inconnu. Cela nous amène aux technologies.

Maintenant que nous avons supprimé les transitions entre niveaux, nous nous sommes aussi tirés une balle dans le pied.

Comment maintenant allons-nous livrer l'arbre technologique par étape ? Le simple fait de rendre l'arbre entier disponible dès le début du jeu provoquera toutes sortes de problèmes d'équilibre. Dans nos discussions, nous avons déclaré que les nouvelles recettes ne devraient être données au joueur que via les recherches. Dans la Campagne, les technologies non encore recherchées ne seront données qu'en se déplaçant vers des emplacements spécifiés sur la carte. Cela inclurait des terrains non générés ou des structures d'usine déjà placées pour aider les joueurs à voir où ils se trouvent. Celles-ci pourraient également aider à montrer des concepts et des conceptions réalisables, une chose que la Campagne actuelle fait déjà bien.

Packs de sciences et technologies

Lors de la conception de la Campagne, nous regardons de très près de nombreuses choses dans le jeu et souvent nous commençons à voir des problèmes.

Un de ces problèmes, qui a longtemps dérouté les joueurs, est le fait que l'ingrédient le plus important pour la progression - les packs de sciences - est débloquenté via d'autres technologies arbitrairement. En plus de cela, nous avons déjà changé ces technologies plusieurs fois, donc se rappeler si cette bouteille bleue insaisissable est déverrouillée par la batterie ou l'électronique avancée ajoute juste de la confusion.

Donc, en 0.17, nous allons ajouter des technologies de pack de science, qui ne font que débloquent ce nouveau pack, ce qui rend clair dans l'arbre technologique où vous les obtenez et ce qu'ils vont entraîner. Faire cela correctement nécessite un tas de changements aux conditions préalables de nombreuses technologies, mais ce ne sont généralement que des changements cosmétiques qui n'ont pas vraiment d'impact sur le jeu.

Ici, vous pouvez voir l'arbre technologique pour le système logistique. Le travail de l'interface graphique est en cours de traitement en parallèle, donc ce sera effectivement beaucoup plus agréable à regarder en 0.17.



Science de science de production versus science High-tech

Lorsque nous avons conçu les packs de sciences High-tech et de production pour la version 0.15, le but était de créer, après le pack de science 3, un choix pour le joueur : il peut continuer avec une méthode orientée plus "production" ou plus "High-tech". Avec le recul, l'idée est vraiment bonne, mais nous voulons la rendre plus claire.

L'un des gros obstacles était que l'armure de puissance MK2 nécessitait des modules de niveau 3, ce qui est un excellent candidat pour le pack science de production, mais l'armure de puissance MK2 est censée être de haute technologie. Cela n'a fait que placer le module de productivité dans le pack science de production, mais les modules de productivité sans les diffuseurs et les modules de vitesse ne sont pas très bons. Vous aurez donc besoin du pack de science haute technologie pour utiliser pleinement les modules de productivité.

La solution résultante est que nous avons changé la recette de l'armure de puissance MK2 pour exiger des modules de niveau 2 (qui nécessitent encore seulement le pack de science 3) au lieu de niveau 3, et déplacé tous les modules de niveau 3 vers le pack de science de production. De plus, les diffuseurs de modules sont maintenant déverrouillés avec des packs de science de production sans avoir besoin de packs de science haute technologie. Le coût total de l'armure de puissance MK2 est à peu près inchangé, nous avons juste modifié le nombre de modules requis. Ces changements devraient déjà faire en sorte que les deux ensembles de sciences offrent des avantages tout à fait attrayants, et il n'est pas si clair qu'un pack de science soit supérieur à l'autre.

Grâce à l'arbre des technologies, il est vraiment facile de voir quelles options chaque pack déverrouille.



