

Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et ouverte du FFF #257 effectuée par SNova.

Friday Facts # 257 - Mise à jour NPE / Mise à jour campagne

Publié par **V453000**, le 2018-08-24, tous les [posts](#)

Avec la plus grande partie de l'équipe partie pour le Gamescom ou en vacances, j'ai le plaisir d'écrire un Friday Facts pour vous cette semaine.

NPE / Mise à jour campagne

Comme vous le savez probablement, j'ai travaillé sur le New Player Experience (NPE, comme nous appelons la nouvelle démo + tutoriel) et sur la nouvelle campagne. Cependant, nous ne voulons pas en parler trop en profondeur ou être trop précis sur l'un ou l'autre de ces sujets, simplement pour ne pas les gâcher pour les lecteurs de la FFF, mais il y a quelques nouvelles à partager.

Le NPE a besoin de beaucoup de travail de script et de conception pour s'assurer que le nouveau lecteur n'est pas bloqué où que ce soit, car il s'agit d'un didacticiel, et pour s'assurer qu'il donne un aperçu de ce qu'est le jeu. Comme le NPE était la première chose que nous avons lancée, nous avons déjà une version de travail et nous l'avons testée avec des personnes au bureau, ainsi que des personnes qui n'ont jamais joué à Factorio, pour obtenir le feedback nécessaire. D'après ce que nous avons compris, il semble que le NPE soit dans un état décent, le design principal semble fonctionner très bien et nous ne faisons qu'améliorer les détails et rendre la carte agréable.

La conception de la campagne principale est complètement terminée depuis un certain temps. Nous avons réalisé une mise en page « géographique » et nous l'implémentons maintenant en coopération avec Rseding, qui améliore / ajoute des outils pour l'éditeur de cartes qui rend les choses beaucoup plus faciles et, dans de nombreux cas, possibles (lettres d'amour, bonbons de forme non génitale et autres cadeaux à son adresse, s'il vous plaît), comme pour tous les futurs créateurs de cartes. Il faudra encore un certain temps pour terminer tout cela, mais les progrès sont constants et nous sommes impatients de voir les gens y jouer en 0.17.0.

Une des choses que nous pouvions vraiment utiliser dans la campagne était un terrain sur lequel le joueur ne peut pas construire, mais peut marcher dessus, donc nous ajoutons de l'eau peu profonde comme nouveau type de terrain. Jusqu'à présent, c'est une solution bon marché de notre côté - ce n'est qu'un nouveau jeu de tuiles qui est combiné avec des entités décoratives pour donner l'impression qu'il est facile à marcher. Actuellement, nous ne prévoyons pas d'utiliser cela en freeplay, mais si nous pouvons trouver son objectif de gameplay et que le générateur de terrain l'utilise correctement, ce n'est pas impossible, mais pour le moment, ce n'est pas une priorité.



Finalisation des technologies spécifiques au pack scientifique

Comme je l'ai déjà écrit dans une précédente [FFF](#), lorsqu'on travaille sur la conception du NPE et de la campagne, il n'est pas rare que nous trouvions quelque chose dans le jeu qui pourrait mieux fonctionner simplement en modifiant certaines recettes ou technologies.

Comme je l'ai aussi écrit dans cette FFF, tous les packs scientifiques auront leur propre technologie de déverrouillage en 0.17 - mais je n'ai pas montré ou dit comment cela s'applique au pack Science spatiale, car vous ne le déverrouillez jamais comme une recette. Le Silo est la pour cela.



En même temps, lors de la conception de la campagne, nous pensons que le joueur devrait avoir une meilleure idée de ce qu'il fait pour progresser assez tôt dans le jeu et y parvenir. En plus de cela, je n'aime vraiment pas la dynamique du freeplay où vous avez besoin, dès que vous recherchez le silo de fusée, d'immédiatement construire toutes les lignes de production pour les pièces de fusée en même temps.

Cela se traduit par :

- Vous ne gagnez plus la partie en lançant un satellite, il y a une nouvelle "capsule d'échappement Rocket" que vous lancez dans une fusée pour terminer la partie. Actuellement, le module d'échappement n'a pas d'autre usage.
- Le satellite est déverrouillé par sa propre technologie "Space Science Pack" qui nécessite le silo de fusée.
- La technologie Rocket Silo ne fait que déverrouiller le silo de fusée et le composant fusée en partie.
- Le carburant de fusée est débloqué par la recherche de sa propre technologie, à laquelle Rocketry et Engine sont indispensables. Cela signifie que vous pouvez obtenir du carburant de fusée pour vos véhicules bien avant le silo de fusée.
- L'énergie nucléaire est divisée entre le traitement de l'uranium et l'énergie nucléaire, où le processus d'enrichissement de Kovarex ne nécessite que le traitement de l'uranium et le combustible de fusée.
- L'unité de commande de fusée est déverrouillée par sa propre technologie qui a comme condition préalable la technologie de production et de technologie de pointe. De plus, les unités de contrôle des fusées sont dans la recette de la bombe atomique au lieu des unités de traitement (Ndt : Circuits bleus).
- La structure à faible densité est débloquée par la recherche de sa propre technologie, dont les prérequis sont Science Pack 3 et Advanced Material Processing. La structure basse densité est également utilisée dans de nombreuses recettes d'équipement personnel avancées (mk2, réacteur de fusion portable, défense laser personnelle) au lieu de l'acier.

Nous espérons que ces ajustements et ces modifications aideront à améliorer l'expérience des nouveaux joueurs et des anciens combattants. Si vous avez des suggestions, des commentaires ou des commentaires, nous sommes toujours heureux de l'entendre sur notre [forum](#).