

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



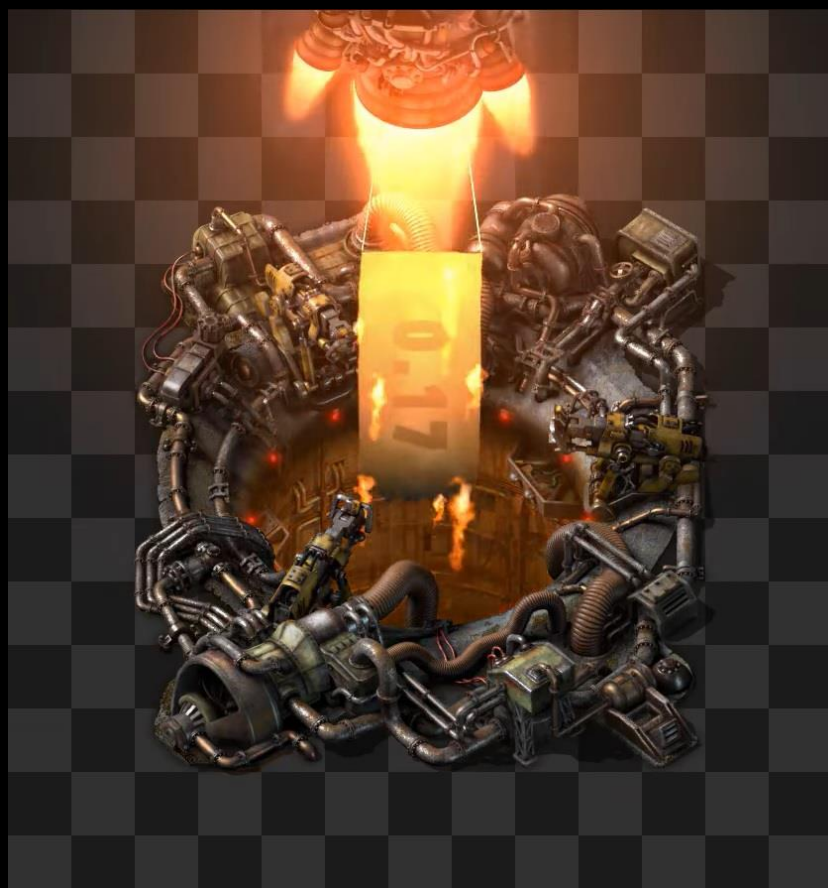
# Friday Facts N°284

## 0.17 expérimental

Posté kovarex et Abregado

le 01/03/2019

### Le lancement (par kovarex)



[\[Cliquez pour afficher la vidéo\]](#)

Nous avons donc finalement sorti la version expérimentale 0.17 cette semaine. ([note de version](#)) Hourra :)

Anecdote : Le script de sortie n'a pas réussi à publier l'annonce de sortie sur Steam et Reddit et nous nous demandions pourquoi. La raison en est que la note de version était si grande, qu'elle dépassait la taille maximale du message (40k caractères). C'est l'indication que nous devrions diviser nos sorties en plus petits morceaux :).

Du point de vue du code, c'est clairement la sortie la plus importante, et le nombre de bogues que nous avons eu à subir est en corrélation avec elle. En d'autres termes, il y a des tonnes de bogues de toutes sortes. Nous voulons tout corriger à terme, mais cela prendra du temps, donc nous avons dû prioriser cette semaine pour obtenir la version la plus jouable possible avant le premier week-end après la sortie. Cela signifie principalement des sauvegardes non-déchargeables, des crashes inévitables, des défaillances de jeu au démarrage, et les problèmes les plus fréquents. Notre système de signalement automatique des bogues nous aide beaucoup pour ceux-ci.

C'est rare, mais parfois le rapport d'incident généré automatiquement n'a pas assez d'informations pour nous permettre de corriger le bogue immédiatement, mais le nombre de fois où nous voyons un incident se produire est toujours extrêmement utile pour établir des priorités. Quand nous voyons un incident sur le forum, nous pouvons le croiser avec nos rapports automatiques, et si c'est l'un de nos "top hits", nous savons qu'il faut enquêter tout de suite. L'incident le plus important lié au chargement d'un type spécifique d'enregistrement s'est produit plus de 200 fois avec des fantômes de tuyaux. Il a été corrigé (évidemment), mais attendons de voir quel sera notre meilleur résultat avec la 0.17.4 après le week-end.

Dans l'ensemble, cela signifie que les bogues qui ne sont pas critiques, qui nécessitent des discussions de conception ou qui ne sont pas aussi simples à corriger ne sont pas traités pour le moment.

Et puis, on a reçu un cadeau assez surprenant aujourd'hui. C'est extrêmement délicieux et nous en sommes extrêmement reconnaissants :).



[NdT : Chère équipe de Wube, salutations de la Biélorussie enneigée.  
D'ici à ce que ce gâteau vous parvienne, la 0.17 sera probablement sortie.  
J'espère que vous l'apprécierez autant que moi en jouant à votre jeu.  
Meilleures salutations,  
Voronetsky "AlienRaven" Mikhail.]

# Campagne d'introduction, du début à la fin (par Abregado)

La 0.17 est sortie et avec elle notre nouveau scénario d'introduction. Cette FFF sera très lourde en révélations, donc si vous voulez le jouer loyalement, faites-le d'abord et revenez ici ensuite.

## Une petite excuse

Une chose que vous avez peut-être remarqué, c'est que l'introduction n'est pas complète. Les systèmes, les quêtes et les éléments graphiques sont tous encore en cours de développement et ne correspondent pas aux standards habituels de nos versions expérimentales. C'est à ce moment que les essais auprès des groupes cibles en interne commencent à être moins utiles que les essais communautaires à grande échelle. Cela dit, je pense que c'est déjà une expérience agréable.

## Un énorme merci

Pendant l'expérimentation, une fois le scénario terminé, vous recevrez un message vous demandant de nous envoyer des captures d'écran générées automatiquement de votre jeu. Les réponses ont été nombreuses et ma boîte de réception contient déjà environ 10 Go de réponses. La plupart des commentaires ont été très positifs, mais nous n'avons certainement pas fini d'y apporter des modifications, comme vous le verrez ci-dessous.

## Portée épique

Sans doute le plus grand échec de l'élaboration de cette Introduction a peut-être été de décider dès le départ des contraintes de conception. Si j'étais un humain sain d'esprit, je me serais contenté de faire un nouveau tutoriel. Au lieu de cela, nous avons décidé que :

- Le scénario sera utilisé comme démo gratuite.
- Ce devrait être la première chose qu'un nouveau joueur voit.
- Il doit démontrer le style artistique.
- Il doit démontrer le gameplay ouvert du jeu libre.
- Ça devrait quand même être amusant pour les joueurs expérimentés.
- La première moitié devrait avoir des éléments de tutorat.
- La deuxième partie donne au joueur l'occasion de se tester dans un environnement "réel".
- Ne pas suivre comme un agneau et obéir simplement aux ordres.
- Encouragez le joueur à faire preuve de créativité.
- Le joueur doit apprendre le jeu, et pas uniquement comment terminer le scénario.
- Inclure autant d'apprentissage que possible.
- Il doit limiter suffisamment l'environnement pour que le joueur ne puisse pas être désorienté par des choix.
- Les joueurs ne devraient pas recevoir d'aide avant d'en avoir besoin.
- Pas de quêtes sans but.
- Rien de ce que j'ajoute ne devrait affecter l'expérience du jeu libre.

Comme vous pouvez vous y attendre, j'essaie de ne pas mentionner le mot "tutoriel".

## Se sentir de nouveau comme un débutant

Si vous avez été sur Reddit ou sur nos forums ces derniers jours, vous remarquerez probablement que de nombreux joueurs pensent que le scénario est trop difficile pour les nouveaux joueurs, ou qu'ils ont joué "comme un nouveau joueur" et l'ont trouvé trop difficile eux-mêmes.

Deux raisons ont souvent été avancées pour expliquer cette situation :

- L'absence de séparateurs et de tapis souterrains rend la résolution des énigmes de conception plus difficile.
- Le gameplay lourd des combats n'est pas la raison d'être de Factorio, surtout au vu de la difficulté présentée dans le scénario.

Nous reviendrons sur ce point, mais pour l'instant, pensez à votre propre idée de "*comment un nouveau joueur interagit avec le jeu*".

## Ordre des concepts non ordre de fonctionnement

Un tutoriel de jeu vidéo normal est une chose horrible. Les mécanismes sont décomposés en petits morceaux et triés selon l'ordre dans lequel ils doivent être exécutés dans le jeu principal. Parfois, lorsqu'un jeu est complexe, le plus petit morceau est encore incroyablement grand, ce qui conduit à des murs de texte qui doivent être lus avant de jouer (voir le titre Civilization). Parfois, les morceaux sont très petits, mais les concepteurs veulent accélérer les joueurs, alors ils forcent une série d'interactions proches (voir l'ancien tutoriel de Factorio).

Ni l'une ni l'autre de ces solutions ne sont mauvaises, si votre but est d'amener le joueur à terminer le tutoriel. Si votre but est de leur apprendre à jouer, alors.... eh bien.... en tant qu'éducateurs, nous pouvons faire mieux.

Le concept le plus profond, le plus large et le plus important que nous devons enseigner à Factorio est celui de **Production**. C'est l'objectif final, mais par où commencer ?

## Projection de la production

Le plan de la production est l'humble info-bulle de la recette. C'est là que le joueur voit pour la première fois comment faire un objet dans le jeu. Notre travail consiste à leur apprendre à prendre la recette et à la traduire en une chaîne de production. C'est la leçon la plus importante sur la voie de l'automatisation, alors j'ai entrepris de supprimer tous les obstacles. Décomposons notre discussion en parties mécaniques : Machines d'assemblage, tapis et bras.



### Puissance à l'envers

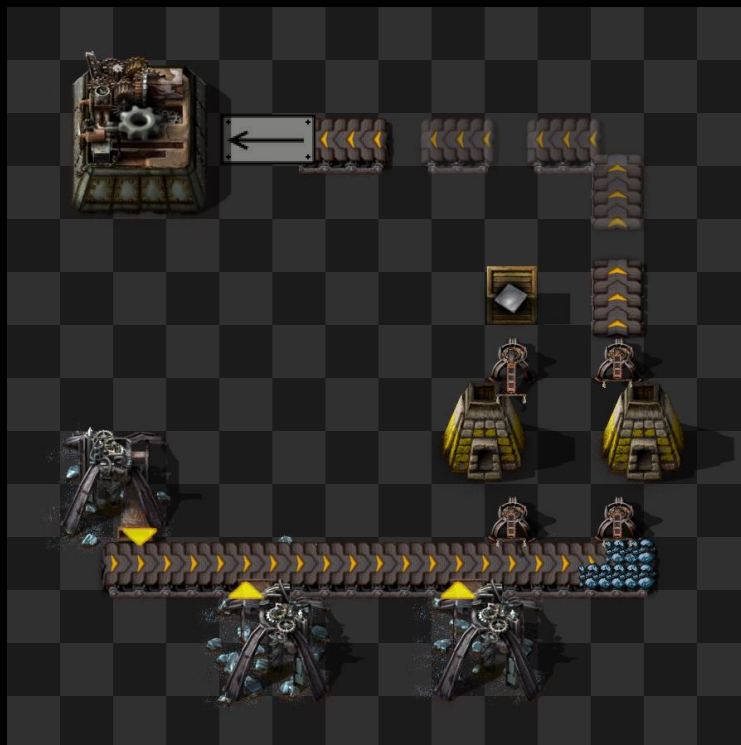
Les machines d'assemblage sont au cœur de l'automatisation mais dans le jeu libre elles ont une dépendance : l'électricité. S'il s'agissait d'un tutoriel de jeu vidéo régulier, nous devrions d'abord enseigner au joueur les étapes suivantes (dans l'ordre inverse) : construisez des poteaux électriques, installez une machine à vapeur, installez une mine de charbon.

Et si on pouvait se débarrasser de tout ça ? Oh, on peut ? Merveilleux ! Pendant l'introduction, il y a deux machines d'assemblage qui ne nécessitent pas d'électricité, l'une pour les packs Science et l'autre pour les engrenages en fer.

### Logistique de base

Maintenant que les pièces principales du puzzle sont là, le joueur n'a plus qu'à les connecter. Au cours des essais auprès de groupes de discussion, on a constaté que l'interaction entre les tapis et les bras n'était pas très intuitive au départ. Encore une fois, nous devons donc décomposer le concept de logistique en deux concepts : la traversée d'objets et la variation des stocks.

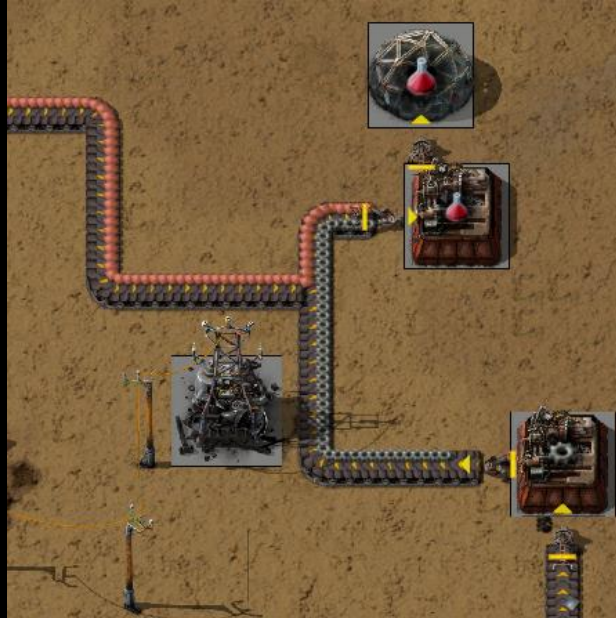
S'il s'agissait d'un tutoriel de jeu vidéo normal, nous demanderions probablement simplement au joueur d'obéir, en plaçant un tapis à un endroit, puis ensuite le bras. Ici, dans l'introduction, je veux que le joueur voie les deux concepts travailler séparément et interagir avec chacun d'eux avec succès.



Compilatron construit une configuration d'exploitation minière pour le joueur, puis la fenêtre *Objectif* indique au joueur d'introduire les plaques produites dans le "chargeur". Une fois cette opération terminée, le "chargeur" est retiré et le joueur doit charger et décharger la machine d'assemblage avec des bras.

### Double ou rien

Dans l'étape suivante, le joueur doit appliquer ce qu'il a appris en construisant une installation de fusion du cuivre, puis introduire deux éléments différents (engrenages en fer et plaques de cuivre) dans un seul "chargeur". Une fois cet objectif atteint, le joueur a, sans le savoir, mis en place l'automatisation du pack Science.



### La question des séparateurs et des tapis souterrains

Il y a eu beaucoup de retours d'information sur le fait que le joueur n'avait pas accès aux séparateurs et aux souterrains. Certains ont même considéré que c'était un peu comme "*handicaper le nouveau joueur*". Je dirais qu'il y a une différence entre la complexité et la difficulté. Avoir ces outils rend le casse-tête plus facile oui, mais aussi plus complexe.

Beaucoup de joueurs de longue date ont mentionné qu'ils aimaient résoudre des problèmes "simples, optimisés depuis longtemps" avec un set d'outils réduit. L'utilisation d'un bras pour diviser un tapis fonctionne, et fait également prendre conscience au joueur de l'importance des répartiteurs lorsqu'ils sont déverrouillés.

[#NoWrongWayToPlayFactorio](#)

## Le grand concept : la production

L'usine doit grandir. C'est Factorio. Des progrès sans fin. Comment enseigner à un nouveau joueur le concept de ne jamais en avoir assez ?

### Donner un but de production

J'ai mentionné plus haut que nous voulions supprimer les quêtes qui vous demandent de produire des objets sans raison. Plusieurs fois dans l'ancienne campagne, on a demandé au joueur de produire des centaines ou même des milliers d'objets "*parce que vous en aurez besoin*", pour ensuite passer au niveau suivant et les jeter tous. Alors, comment donner un but à la production ?

**Consommation.** La consommation est l'intention de la production. Vous produisez avec l'intention de consommer.

Dans Factorio, il n'y a que trois façons de consommer des objets :

- Convertir les éléments en progrès de la recherche.
- Construction de l'usine.
- Tuer les biters (soit pour la défense, soit pour l'acquisition de terres).

Le premier élément, la recherche, est une pression constante dans Factorio, mais pas aussi importante au début. Dans l'introduction, nous avons créé un arbre technologique entièrement distinct dont les coûts sont beaucoup plus élevés pour soutenir l'apprentissage de la production. Cependant, il ne parvient pas à montrer au joueur qu'il doit augmenter sa production (au lieu d'en avoir seulement un peu) parce que les coûts sont statiques. Nous voyons de nombreux joueurs mettre en place l'automatisation de la science de base, puis passer en AFK pendant qu'elle se termine.



[\[Cliquez pour voir la vidéo\]](#)

Quant à la construction, dans la deuxième partie de l'Introduction, nous permettons au joueur de construire son usine comme il le souhaite, et de consommer toutes ses ressources pour le faire. Ce n'est qu'une fois qu'ils sont réglés que nous appliquons la troisième pression de consommation... le combat.

### **Factorio, c'est de la production, pas du combat !**

J'ai reçu beaucoup de retours sous la forme de "*Factorio, ce n'est pas tuer des biters*" ou "*Factorio n'est pas un TowerDefense*". Ma réponse serait "*tuer des biters n'est pas une question de combat, c'est un défi de production*". Nous savons tous que les arbres sont le véritable ennemi. [NdT: et les trains !]

Non seulement c'est un défi de production, mais c'en est un qui ne nécessite aucune explication. De plus, contrairement aux deux autres pressions de consommation, celle-ci est réactive. Le joueur doit répondre aux exigences ou être complètement dépassé.

**Mais pourquoi si dur ?!?!?!**

Pour comprendre la production, il faut avoir l'impression de ne pas en avoir assez. Cela s'accomplit mieux lorsque vous avez deux choix contradictoires, mais que vous ne pouvez en prendre qu'un seul. Je l'ai entendu décrite dans "Un esclave de deux maîtres" et je pense que cela résume bien la situation.

Beaucoup de jeux réussis utilisent cela à bon escient. Dans Dragon Age, vous êtes forcé de choisir entre vos intérêts amoureux et "faire ce qui est juste". Dans Factorio c'est une étape plus complexe que l'amour car les décisions ne sont pas booléennes... nous avons des ratios !

Je dirais donc que la façon la plus "représentative" de faire réfléchir le joueur est de lui demander de faire des recherches tout en augmentant lentement la consommation de munitions.

Mais Ben... c'est sérieusement DUR... beaucoup trop dur pour les nouveaux joueurs !



En fait non, ce n'est pas si difficile pour les nouveaux joueurs. C'est difficile pour les joueurs vétérans. Le système d'attaque émule le système de pollution en jeu libre. Si vous polluez fort, vous êtes attaqué fort. La seule différence est que le "prix" d'un biter est réduit inversement à l'état d'avancement de la recherche finale.

La difficulté dynamique est un grand sujet au bureau, mais même son adversaire le plus farouche, kovarex, admet qu'il s'est amusé avec la dernière vague. Il détient également le plus haut score pour les attaques au cours de l'introduction ; plus de 9000 :D.

Nous utilisons déjà la difficulté dynamique dans le jeu libre, donc je la considère comme représentative. La difficulté sera bien sûr équilibrée et quelque chose sera ajouté pour mieux avertir les joueurs des dangers qui les attendent.



## Quelle est la prochaine étape ?

L'introduction est loin d'être terminée, ou même prête pour tous les nouveaux joueurs. Ma tâche pour les prochaines semaines est de passer en revue la quantité massive de commentaires de haute qualité et de commencer à tester quelques ajustements. Le scénario ne recevra pas de mises à jour à chaque fois que nous mettrons à jour la version 0.17, mais je regrouperai les changements une fois tous les quelques correctifs. Si vous souhaitez nous faire part de vos commentaires sur la nouvelle campagne, nous avons mis en place un forum dédié [ici](#), et si vous trouvez des bugs, nous avons également une place pour eux [ici](#).

Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre forum.