

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



Friday Facts N°306

Démo expérimentale

Posté par Abregado

le 2/08/2019

Attention, le FFF de ce vendredi concernent le scénario d'introduction, et non ce qui se passe dans le jeu libre de Factorio. Vous voudrez peut-être lire les FFF précédents ([FFF-257](#), [FFF-284](#)) au sujet de l'Introduction.

En résumé : la version stable du scénario d'introduction est maintenant publiée dans la version expérimentale du jeu, veuillez la jouer et m'envoyer vos captures d'écran. Des retours d'informations, en particulier sur la 'fin de partie de forme libre', seraient très appréciés. Nous avons également publié une version expérimentale de la démo, n'oubliez pas d'envoyer [ce lien](#) à vos amis dès que possible.

AVERTISSEMENT : Si vous n'avez pas encore joué le scénario d'introduction, allez le jouer avant de lire ceci.

Scénario d'introduction en guise de tutoriel

Les composantes du tutoriel de l'Introduction fonctionnent très bien maintenant. Il y a encore du travail de polissage à faire, mais je suis convaincu qu'il est prêt pour de nouveaux joueurs de toutes sortes.

Scénario d'introduction en guise de démo

Le reste de cet article traitera de l'introduction, mais du point de vue d'un joueur qui n'a pas encore payé pour le jeu. Une fois la version 0.17 stable sortie, la démo gratuite sera remplacée par le scénario d'introduction uniquement.

Ce que nous attendions d'une nouvelle version de la démo

L'ancienne démo a une quantité très limitée de contenu, et seulement environ 2 heures de temps de jeu. Le contenu qu'il présente est très daté, et on peut difficilement le qualifier de représentatif du jeu libre de Factorio contemporain, il n'incluait même pas les recherches !

Nous avons quelques contraintes de conception pour la nouvelle démo, dont certaines étaient :

- Le joueur peut échouer pendant la démo
- La difficulté est respectable, un faux danger est impardonnable.

Quoi qu'il en soit, nous espérons que la nouvelle démo montrerait un plus large éventail de concepts de Factorio, y compris un petit aperçu des difficultés du monde mortel. Je dirais que nous avons eu trop de succès.

Nous avons décidé de faire ceci avec une quête finale où le joueur doit rapidement terminer une longue recherche pendant que les biters attaquent de plus en plus fort. Le joueur doit être particulièrement attentif, sinon sa défense va tomber.



Une courbe de difficulté invisible et dynamique signifie que tout le monde a été mis au défi jusqu'au point de rupture, les vétérans comme les nouveaux joueurs. Voir [FFF-284](#). Dans une optique de défi, je dirais que ça marche bien.

Ce que les autres pensaient

Les gens l'aimaient ou le détestaient. J'ai reçu de nombreux courriels exaltés disant combien la bataille finale était intense et combien la victoire était douce. J'ai aussi reçu des pseudo messages de haine de joueurs d'environ 1000 heures de jeux qui ont abandonné avec rage.

La raison pour laquelle beaucoup de vétérans ont échoué est qu'ils se faisaient passer pour de nouveaux joueurs. Cela signifiait généralement jouer comme un vétéran (en utilisant des touches de raccourci et une activité élevée, une forte pollution) mais en plaçant peu de tourelles, généralement dans des endroits sous-optimaux, et en étant paresseux avec la livraison des munitions.

Les nouveaux joueurs se sentent sous pression et sont généralement capables de remporter une victoire serrée. Beaucoup ont dit qu'ils étaient débordés à la fin, mais qu'ils étaient quand même victorieux, donnant un moment intéressant pour quitter le jeu et commencer le jeu libre avec un rythme cardiaque élevé.

Les commentaires ont été beaucoup plus positifs que négatifs, mais les commentaires négatifs ont fait ressortir deux thèmes récurrents.

- La critique la plus fréquente était que des combats aussi intenses ne sont pas représentatifs de Factorio.
- Le deuxième commentaire le plus courant était que le joueur ne s'attendait pas à une telle difficulté dans un niveau "tutoriel".

Mauvaise solution 1 : Envoyer moins de biters

Cela élimine la chance que le joueur puisse perdre, mais introduit de nouveaux problèmes de conception. Il enlève les munitions comme une pression de production, et rend le placement de tourelles sans importance.

Mauvaise solution 2 : Monter en puissance les attaques plus lentement

Il semble que cela pourrait fonctionner et c'est le cas pour le deuxième problème mentionné ci-dessus. Le joueur a plus de temps pour réagir. Cependant, cela signifie que seuls les nouveaux joueurs sont confrontés au défi, car ils ont probablement construit le moins de laboratoires, et prennent le plus de temps pour terminer la quête. Les vétérans finiront avant que les attaques n'atteignent un niveau significatif. Simplement faciliter la tâche aux joueurs qui sont le plus capables de relever le défi semble étrange.

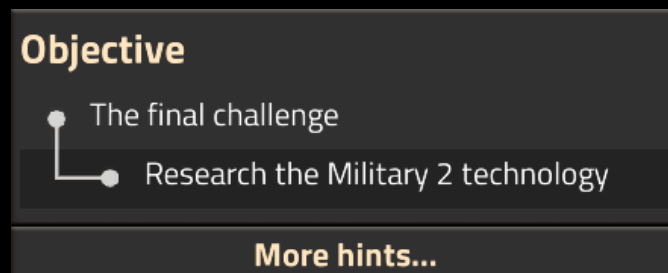
Mauvaise solution 3 : Ajouter plus de temps entre les vagues

Afin d'avoir un nombre décent de biters pour que le défi de la production ne soit pas perdu, les vagues doivent être très grandes. Si le joueur a suffisamment de temps entre les vagues, il y a une chance qu'il soit capable de terminer la recherche avant que la première n'arrive. Aussi la situation d'échec la plus commune est alors quand une tourelle avec 200 coups est détruite, ce qui signifie que le joueur ne peut pas fabriquer assez de nouvelles munitions pour suivre les vagues. Cela se produit plus souvent avec des vagues plus grosses et moins fréquentes.

Ces trois solutions ont une chose en commun : nous devrions les mettre en œuvre d'une manière qui éliminerait presque complètement ce défi. J'ai donc proposé une autre solution.

Nouvelle solution : Supprimez complètement la quête du Défi

Il n'y a plus de quête de recherche et de défense chronométrée à la fin de l'introduction. Au lieu de cela, on dit au joueur de détruire les nids de biters pour réduire la fréquence d'attaques, puis on le laisse s'occuper des attaques comme en jeu libre. La structure de la quête finale est similaire à celle du jeu libre lui-même "La recherche d'une technologie au bas de l'arbre technologique". Le joueur doit maintenant automatiser les potions de science logistique pour gagner l'Introduction.



[NdT : Objectifs ; Le défi final ; Rechercher la technologie militaire N°2]

Si le joueur ne peut pas survivre ici, il ne survivra pas à un jeu libre, mais de façon réaliste, le défi des biters dans les paramètres par défaut du jeu libre n'est pas particulièrement inquiétant.

Autres nouveaux bonus de la Démo

Avoir une bonne démo est important pour nous. Nous ne voulons pas que quelqu'un paie pour le jeu, juste pour voir s'il l'aime. Il s'inscrit également parfaitement dans notre politique de non-vente. Nous offrons déjà une période de remboursement prolongée aux joueurs qui achètent sur notre site Web, s'ils ont donné une chance au jeu mais ont découvert qu'il n'était pas fait pour eux.

Les démos sont en général une chose super cool des années 90 que la plupart des gens ici souhaitent encore voir exister.

Nous allons donc augmenter la quantité de contenu dans la démo. Vous pouvez continuer à jouer à la fin de l'introduction, et je soupçonne qu'il y a environ 10 heures de choses à faire. Nous ajoutons également d'autres recettes et technologies à la démo.

Voici la nouvelle liste de ce qui est disponible :



Un arbre de démonstration complet et unique qui utilise les packs scientifiques d'automatisation et de logistique (potions rouges et vertes), les technologies infinies de productivité minière et de vitesse de tir, les grenades, l'acier, les balles perforantes, la voiture, les poteaux de moyenne puissance, l'armure lourde, la mitrailleuse, la machine d'assemblage 2, les tourelles mitrailleuses, les lampes, les bras longs, les portes, les murs, et plus à découvrir.



La taille de l'aire de jeu finale est également beaucoup plus grande.



[Cliquez pour agrandir l'image](#)

Nous avons publié les changements aujourd'hui, ainsi qu'une version expérimentale de la démo. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires ou suggestions aux endroits habituels.

Comme toujours, vous pouvez discuter sur nos [forums](#) !

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de www.DeepL.com/Translator]