

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



Friday Facts N°329

Réévaluation de la Campagne

Posté par Klonan, Abregado, V453000 et Wheybags

le 10/01/2020

Le magasin est à nouveau ouvert (par Klonan)

Notre [e-shop](#) est à nouveau ouvert après avoir fait une pause pendant les vacances et la nouvelle année.

Nous avons également réapprovisionné nos nouveaux écussons Factorio à coudre, alors si vous n'avez pas réussi à en obtenir un au cours des dernières semaines, voici votre chance d'en commander un.

Réévaluation de la Campagne (par Abregado, V453000 et Wheybags)

Leçons tirées de l'Introduction/NPE

[NdT : NPE = **N**ew **P**layer **E**xperience : expérience du nouveau joueur]

Après avoir décidé de renoncer à l'Introduction/NPE (Tutoriel/Démo), nous avons pris le temps d'évaluer ce que nous avons appris. Voici quelques-uns des points que nous avons retirés de l'expérience :

- Les joueurs n'aiment pas qu'on leur dise qu'ils doivent recommencer.
- Les joueurs (ironiquement) n'ont pas de regrets après avoir recommencé.
- Il est précieux pour les nouveaux joueurs (< 30 heures) de reconstruire 1-3 fois.
- Réduire les contraintes pour les joueurs augmente la difficulté de la conception.
- Les gens aiment que Compilatron soit là.
- Les gens n'aiment pas que Compilatron fasse quoi que ce soit pour eux.

De plus, la découverte autonome de nouvelles mécaniques ([FFF-327](#)) est une partie plus importante de Factorio que l'utilisation réelle de ces nouvelles mécaniques. Cela signifie qu'il faut laisser le joueur faire les choses à la dure, et ne pas le presser de découvrir qu'il y a une meilleure façon de faire. Par exemple, les joueurs vétérans savent qu'il ne faut pas fabriquer des packs scientifiques pendant 30 minutes en restant inactifs, mais forcer un joueur à découvrir cela en ne lui permettant pas de fabriquer artificiellement, diminue l'expérience de Factorio.

Le dilemme de la Campagne

Pendant que nous travaillions sur l'Introduction/NPE, nous avons également fait des recherches et préparé ce que nous attendions d'une campagne complète. Le jeu avait déjà une Campagne qui emmenait le joueur jusqu'aux circuits avancés, mais nous avons le sentiment que nous pouvions faire mieux. Pendant l'année dernière, nous avons travaillé par intermittence pour mettre en place le concept que nous avons imaginé (désormais appelé la Campagne Extensible), comme il en est question dans les [FFF-245](#), [FFF-257](#) et [FFF-291](#). Plus spécifiquement, le concept était d'essayer d'éliminer le sentiment de progression perdue qui vient du fait de commencer un nouveau niveau et d'être obligé de construire une nouvelle usine à partir de zéro.

Après la suppression de l'Introduction/NPE, nous avons profité de la période des vacances pour réévaluer si cet objectif valait la peine d'être poursuivi, et nous avons pensé que nous devrions au moins faire un prototype avec quelques solutions alternatives avant de nous engager complètement dans "la conception finale". Le prototype a été réalisé très rapidement cette semaine, car nous avons pu réutiliser une grande partie du travail du prototype de la Campagne Extensible.

Nous avons maintenant deux prototypes et nous voudrions présenter les idées qui se cachent derrière :

1. La Campagne Extensible



C'est le principal prototype sur lequel nous avons travaillé jusqu'à présent. Une seule carte qui commence petite mais qui grandit après la réalisation de chaque objectif. Cela imite le gameplay du jeu libre en ce sens que le joueur peut construire de très grandes bases et s'étendre dans les directions qu'il souhaite, mais avec des objectifs à atteindre pour orienter le joueur vers la construction de la fusée.

La technologie et la progression sont parfaitement préservées, puisque nous ne demandons jamais au joueur de recommencer. Ainsi, le joueur peut construire une très grande usine. Ce prototype se concentre davantage sur la résolution de problèmes à long terme qu'exige le jeu libre, comme par exemple décider où sera votre prochain avant-poste.

Problème principal : à la fin de chaque chapitre, le nombre de situations différentes dans lesquelles le joueur pourrait se retrouver est presque infini. Il est donc très difficile de prévoir l'état dans lequel se trouve le joueur et de construire un défi approprié. Un objectif et une conception de carte intelligents devraient permettre d'atténuer ce problème.

2. La Campagne à niveaux séparés



Composé d'environ cinq missions distinctes, chacune ayant une condition de départ intéressante. Au début du niveau, toutes les technologies disponibles dans la mission précédente sont pré-recherchées, et le joueur reçoit un nouveau sous-ensemble des technologies restantes à rechercher.

À chaque niveau, les joueurs doivent construire une nouvelle usine. Ils auront quelques objets de départ, et le gameplay est axé sur la résolution de problèmes à court terme. Ce serait très différent du jeu libre et similaire à ce que les gens attendent d'un contenu de campagne traditionnel. Si le joueur échoue, ou s'il veut essayer une stratégie différente, il peut redémarrer le niveau et ainsi ne pas perdre beaucoup de progrès.

Problème principal : les joueurs doivent reconstruire leur usine à chaque niveau, en répétant les choses qu'ils ont déjà faites. Ceci est particulièrement problématique dans un jeu comme Factorio. Nous imaginons que ce problème peut être atténué en rendant les conditions de départ intéressantes.

Conclusion

Bien que ces deux prototypes présentent de grandes différences, ils partagent de nombreux aspects :

- Le jeu libre restera le même quel que soit le choix fait ici.
- Pas d'histoire.
- Pas de mission d'exploration.
- Même arbre technologique que le jeu libre.
- Tout le contenu du jeu libre sera disponible à un moment donné.
- Les concepts complexes (pétrole/logistique/trains) sont décomposés en plus petits morceaux.
- Structure de défis presque identique.

Ces deux approches sont en fait très similaires dans leurs quêtes de base, il s'agit plutôt d'une décision sur la façon dont nous présentons la progression. En interne, nous sommes toujours en train de discuter de l'approche la plus appropriée pour Factorio.

Pleins feux sur la communauté - Le 'speedrun' à 500 joueurs (par Klonan)

Le week-end dernier, le Youtubeur [The Spiffing Brit](#) a hébergé un serveur dont l'objectif était de réaliser un speedrun avec 500 joueurs en ligne en même temps. Il y a eu deux streams au total, un le vendredi soir, et un autre le dimanche. Les choses se sont beaucoup mieux passées le dimanche, et nous avons réussi à atteindre un pic de 462 joueurs.



[NdT : cliquez pour voir la vidéo]

Il y aura bientôt d'autres tentatives pour établir un nouveau record, avec des mises à jour du matériel. Tout récemment, un des organisateurs du serveur de dimanche a confirmé la commande d'un i9-9900k sur un réseau de 10 gigabits. Si vous êtes intéressés par plus d'informations sur les serveurs, vous pouvez rejoindre le Discord [ici](#).

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

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

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