

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



Friday Facts N°342

Le nouveau vieux tutoriel

Posté par Abregado

Le 10/04/2020

Comme indiqué dans les précédents FFF, nous allons apporter quelques modifications au contenu de la démo et du tutoriel du jeu. Je voulais clarifier exactement ce qui est supprimé et ce par quoi il est remplacé, car ce contenu est presque prêt à être diffusé. Si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire, vous pouvez lire l'article de Kovarex dans le [FFF-327](#), mais je vais également le résumer ici.

Pour l'instant, la NPE [NdT : nouvelle expérience du joueur] / introduction est le scénario qui est utilisé comme démo (en 0.17) et comme tutoriel dans le jeu complet (en 0.17 stable et en 0.18 expérimentale). Si quelqu'un a joué au tutoriel au cours des 12 derniers mois, c'est probablement ce avec quoi il a joué.

La campagne "Premiers pas" était une série de trois niveaux qui constituaient la démo et le tutoriel dans les versions 0.16 et antérieures. Ils ont été introduits en 2014. Nous avons retravaillé ces niveaux pour les porter à la norme 0.18.

Très bientôt, la NPE/introduction sera supprimée et la campagne "Premiers pas" sera rétablie, à la fois comme le tutoriel complet du jeu et comme la démo.

Qu'est-ce qui a changé dans les niveaux ?

Le plan était de changer ces niveaux le moins possible tout en les actualisant aux normes modernes de Factorio. C'est plus difficile qu'il n'y paraît étant donné que ces niveaux ont été créés en 2014.

Comme indiqué dans le [FFF-241](#), il y a beaucoup de choses qui nous ont semblé incohérentes dans la campagne "Premiers pas". L'une des plus importantes était qu'il y avait beaucoup de canaux d'information différents et confus. La nouvelle version a donné à chaque canal un but et un format.









Les plus distrayants, et les plus populaires, étaient les monologues de personnages. Certains des messages de chaque canal ont été écrits à la première personne, comme si le personnage se parlait à lui-même. Tous les cas de ce genre qui se produisent dans les bulles jaunes et le panneau objectif ont disparu ou ont été déplacés vers la console. La règle ici est que rien de ce qui est réellement nécessaire ne doit passer par ce canal. Pour indiquer au joueur qu'il s'agit d'un texte narratif, j'ai ajouté un préfixe de locuteur.

Objective

Build structures:

Burner mining drill: 4/10

Stone furnace: 1/5.

-  Engineer: This looks like an abandoned mining site...
-  Engineer: I wonder what the robotic arm is for.
-  Engineer: Hmm, this may be of some use...
-  Engineer: What was that? It sounded like footsteps ...
-  Engineer: Phew, they are dead, but there might be more coming ...
-  Engineer: I better get the production here working and prepare myself.
-  Engineer: Yaay, it's moving!
-  Engineer: I want to generate electricity, but first I will need some basic resources.

Le canal le plus nécessaire et le plus ennuyeux était les bulles de discours jaunes. Il y a des situations où il est absolument nécessaire de mettre le jeu en pause et de dire quelque chose au joueur. Comme nous n'avons pas d'autre technologie conçue à cet effet, j'ai simplement eu recours à en éliminer le plus grand nombre possible. Elles n'apparaissent que lorsque c'est nécessaire, même si j'aimerais en supprimer d'autres.

Le dernier canal est la fenêtre Objectif. La règle ici est la suivante : si le joueur a survolé toutes les bulles sans les regarder et n'a pas lu le texte de l'histoire, il devrait quand même pouvoir terminer le niveau. Le texte ne doit pas être à la première personne, et nous pouvons parler directement au joueur.

Grâce à des tests internes (de Boskid) beaucoup plus rigoureux et plus spécifiques, nous avons pu détecter de nombreux cas où les joueurs peuvent se retrouver bloqués. Les tutoriels tiennent également compte des nouvelles fonctionnalités du jeu et de celles qui ont été mises à jour. Par exemple, auparavant, la pioche était utilisée pour faire une démonstration de la fabrication. Il fallait donc faire attention lorsque le joueur fabriquait le four en pierre pour la première fois.

Les cartes ont été mises à jour pour ressembler beaucoup plus à ce que le générateur aléatoire crée en jeu libre. Les nouveaux vestiges font ici une excellente impression.



Maintenant que la barre rapide ne se remplit plus automatiquement, nous avons dû faire plus attention au moment où le joueur a son inventaire ouvert. La nouvelle norme pour les nouveaux joueurs est la suivante : ouvrir l'inventaire, prendre l'objet, fermer l'inventaire, placer l'objet, rouvrir l'inventaire, placer les objets restants, fermer l'inventaire. Donner aux nouveaux joueurs la possibilité d'ajouter des liens dans la barre d'accès rapides le plus tôt possible est un défi, car chaque fois que vous ajoutez un nouveau concept, le joueur doit consacrer une partie de son attention à le garder à l'esprit. De plus, l'utilisation de la barre d'accès rapides prive le nouveau joueur d'une occasion parfaite de s'entraîner à interagir avec l'inventaire.

Pourquoi changer ?

Kovarex a exposé son raisonnement dans le [FFF-327](#), mais beaucoup de gens m'ont demandé plus d'informations pour les aider à comprendre. Les autopsies sont inconfortables mais nécessaires, je vais donc essayer de résumer son point de vue et d'ajouter le mien.

La NPE/Introduction a été créée pour élargir l'audience de Factorio. Il faut beaucoup de temps aux nouveaux joueurs pour entrer dans le jeu et beaucoup d'entre eux arrêtent de jouer avant de l'"avoir compris". La stratégie consistait à montrer aux nouveaux joueurs (dans la démo et le tutoriel) une plus grande partie du jeu à mi-parcours. Après avoir terminé le scénario, Kovarex s'est rendu compte que l'expérience n'était pas conforme à sa vision du jeu.

Quand il m'a dit ce qu'il ressentait, je pense qu'il a été surpris que je sois d'accord avec sa décision de le supprimer. L'alignement de la vision est très important, surtout dans un produit de démonstration. Ce n'est pas quelque chose que l'on peut simplement "réparer" lorsque le projet est presque terminé.

Cela ne veut pas dire que la NPE/Introduction a échoué dans ses objectifs. Elle a attiré un public plus large et les réactions des acteurs à la fin du développement ont été extrêmement positives. J'ai reçu de nombreux commentaires de joueurs de la première heure qui s'engageaient à acheter le jeu immédiatement, ainsi que de joueurs plus axés sur l'histoire (pas en mode bac à sable), qui avaient envie de jouer davantage. Mais comme Kovarex l'a dit dans son FFF, le coût de cette initiative était trop élevé.

Compte tenu de l'annulation de la campagne complète (voir la partie V453000s dans le [FFF-331](#)), c'est la principale raison pour laquelle je pense que la NPE/introduction aurait échoué en tant que démo. Nous aurions offert une expérience dans la démo qui s'adressait à un large public, mais les joueurs aimant la quête n'allaient pas obtenir de contenu supplémentaire s'ils achetaient le jeu. Une situation du type "*Ce n'est pas ce qui est écrit sur la boîte*".

Une autopsie complète serait beaucoup plus longue que cela, et j'aurais aimé discuter beaucoup plus des choses qui se sont bien passées. D'un autre côté, ce projet a permis d'apprendre beaucoup de choses et cela ne peut qu'améliorer le jeu à l'avenir.

Quand cela va-t-il arriver ?

Le nouveau vieux tutoriel "Premiers pas" est presque prêt à être publié, nous sommes encore en train de procéder à un polissage général et à des tests internes, et si tout se passe comme prévu, il sera publié dans les prochaines semaines. Cela ne signifie pas pour autant que le travail est nécessairement terminé, car nous devons sans aucun doute ajuster, peaufiner et corriger beaucoup d'autres choses au fur et à mesure que les commentaires des joueurs nous parviendront.

Parallèlement à cet ajout, nous allons également supprimer la NPE et procéder à un nettoyage général des modifications de données désormais inutiles. Cela pourrait affecter certains mods qui dépendent de certains éléments introduits avec la campagne. Nous pourrions en laisser certains actifs s'ils sont suffisamment importants (par exemple le Compilatron), donc si vous êtes un moddeur et que quelque chose dans la NPE vous intéresse particulièrement, veuillez nous le faire savoir.

[Discutez sur notre forum](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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