

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



## Friday Facts N°291

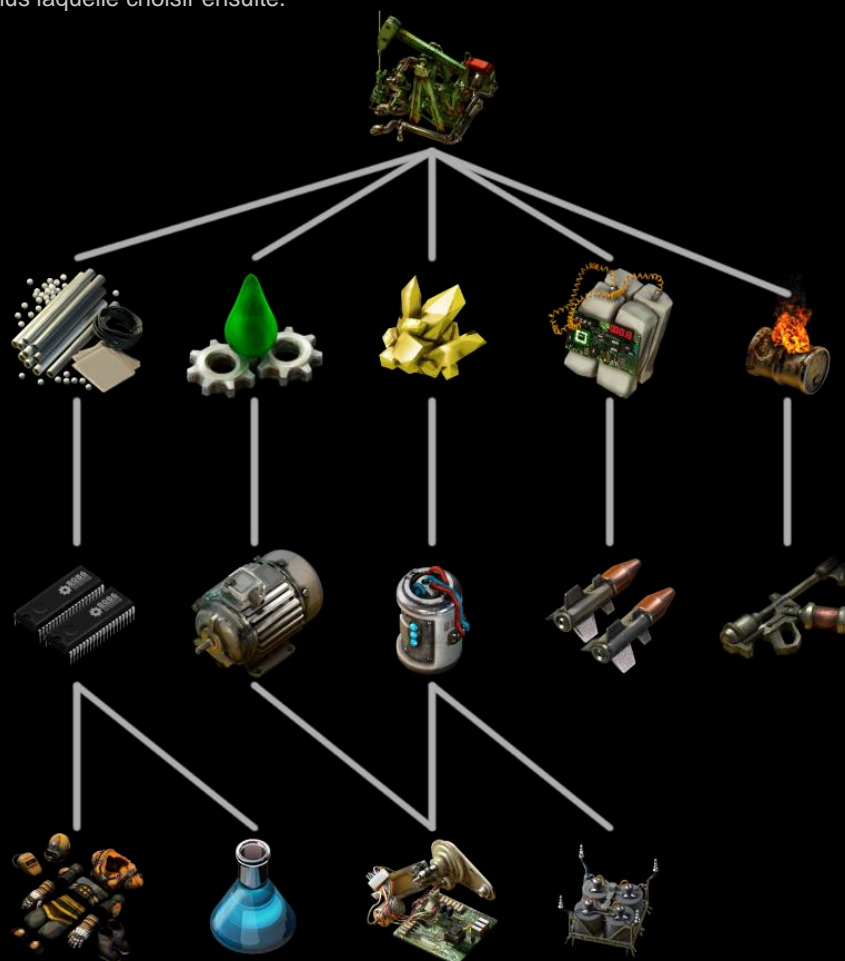
# Nouvelle campagne, tests de stress en multijoueur et icônes haute résolution 2

Posté par Abregado, Twinsen, Albert et posila

le 19/04/2019

### Nouvelle campagne (par Abregado)

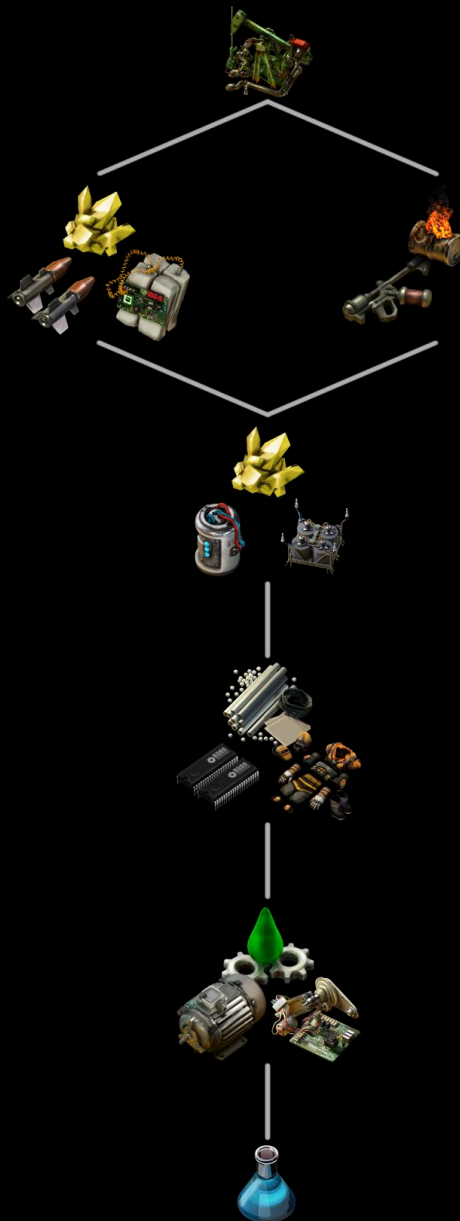
Avez-vous déjà joué en jeu libre et réalisé que vous ne savez pas quel est votre prochain grand objectif ? Et puis, une fois que vous décidez de choisir un nouvel objectif, vous vous rendez compte que pendant que vous travaillez sur l'automatisation du dernier objectif, il y avait 10 nouvelles technologies déverrouillées et maintenant vous ne savez plus laquelle choisir ensuite.



Telles sont les situations que nous espérons aborder avec la nouvelle Campagne complétée. Un jeu libre guidé, dans lequel le joueur joue à travers tout l'arbre technologique, sans être surchargé de choix, tout en ayant la permanence et la progression unidirectionnelle de Factorio. Le problème de la permanence a déjà été résolu grâce à la nouvelle technique d'extension de la carte qui est présente dans le scénario d'introduction. Au cours de l'année dernière, nous avons travaillé sur une tâche de conception plus importante qui consiste à démêler l'arbre technologique et à le décomposer en un ensemble de choix pour le joueur.

Cette tâche a été rendue d'autant plus intéressante que l'arbre technologique est aussi constamment mis à jour et révisé au même moment.

J'ai hâte de vous donner plus d'informations, mais pour l'instant, je vais vous laisser avec un exemple (lire : "spoiler") :



Juste à noter, nous ne changerons pas l'arbre technologique du jeu libre, qui aura toujours tous les choix et chemins divergents, comme c'est le cas maintenant.



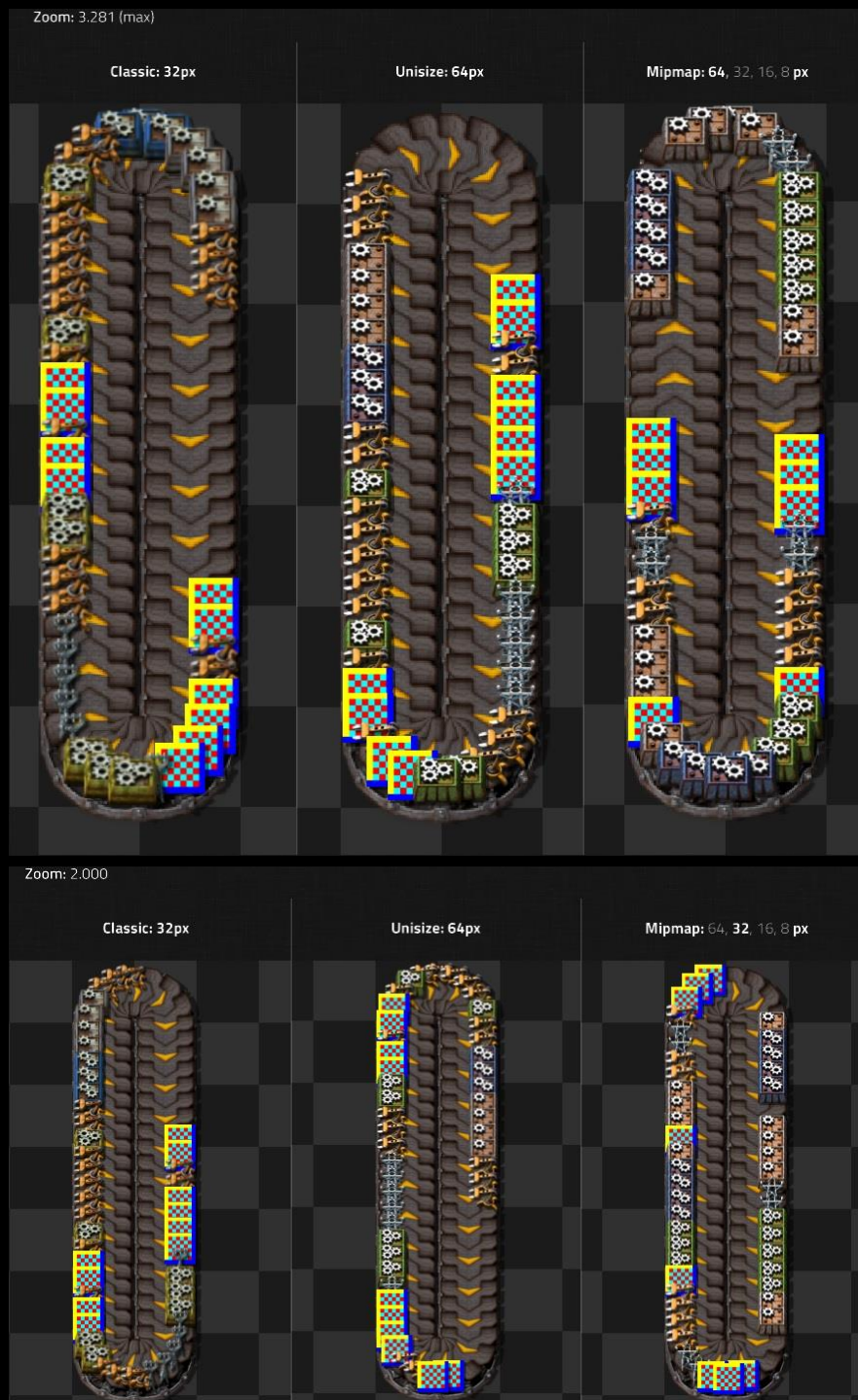
## Icônes haute résolution (partie 2) (par Albert et posila)

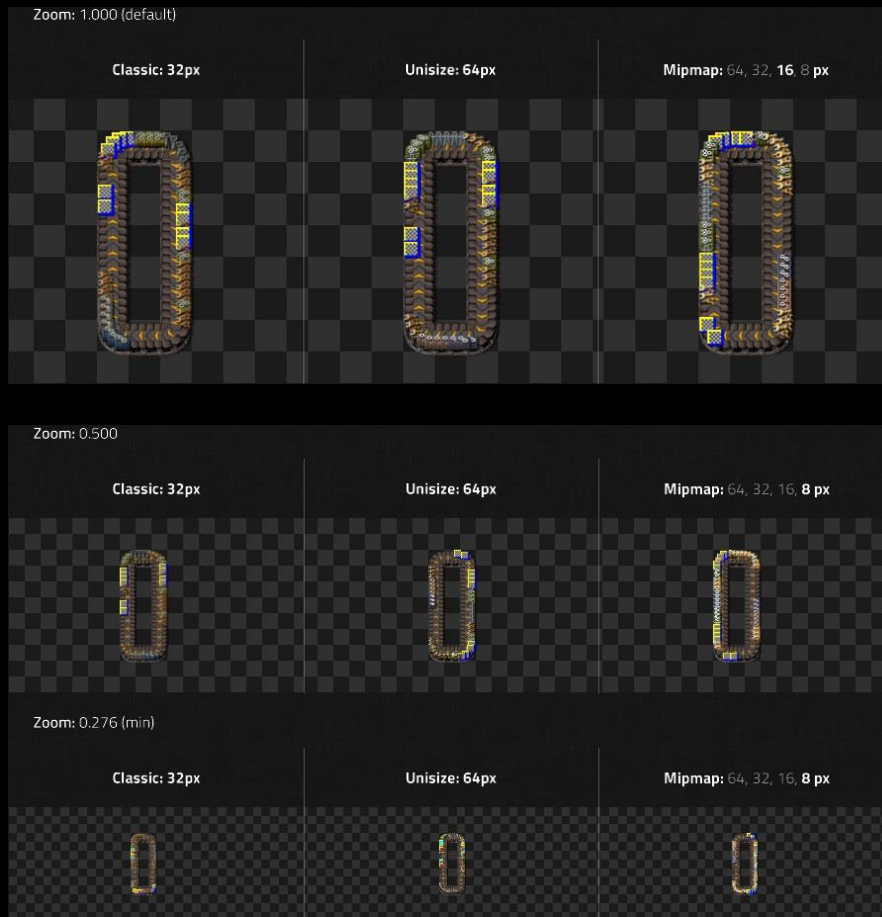
La semaine dernière, j'ai ouvert le sujet des icônes haute résolution (voir FFF-290), plus axées sur la méthode de taille unique : redimensionner une seule image bitmap 64px à toute les tailles par interpolation trilineaire.

Les résultats ont été très bons, et par rapport à l'ancienne version, c'était évidemment un succès.

Cette semaine, nous nous concentrons sur la méthode MIP mapping. Posila a très vite implémenté le code et même si j'étais prêt à rejeter la technique à cause de son travail supplémentaire et de ses complications, après l'avoir testée, j'ai changé d'avis.

Voici une comparaison avec toutes ces méthodes :





A première vue, la différence entre taille unique et MIP mapping est presque imperceptible, mais quand on dépasse la limite du niveau de zoom 1.000, le MIP mapping commence à réagir un peu mieux.

Je m'inquiétais de la quantité de travail qu'impliquait la création des 4 niveaux pour chaque icône, mais après en avoir préparé quelques-uns, j'ai vu que ce n'était pas tant que ça. Sans compter qu'avoir le contrôle de 4 tailles différentes est un grand soulagement, surtout pour les versions 16px et 8px.

La meilleure partie du concept est que nous pouvons combiner les deux méthodes, de sorte que nous pouvons faire des MIP mappings seulement pour les icônes qui nécessitent une attention particulière, il s'agit juste de la définition Lua de l'élément.

Maintenant, juste pour le plaisir, j'aimerais montrer un aperçu de ce que les icônes haute résolution impliquent pour l'interface graphique.



Interface graphique à l'échelle 100%



Interface graphique à l'échelle 200%

J'espère que ce nouveau contraste et cette nouvelle définition apporteront une meilleure expérience au joueur.

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