

Wipeout2097

Sam Jordan

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Wipeout2097		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Sam Jordan	April 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Wipeout2097	1
1.1	Wipeout2097	1
1.2	Inleiding	1
1.3	Systeemeisen	2
1.4	Installatie	2
1.5	Het spel starten	3
1.6	Het opstartvenster	3
1.7	AMIGA-eigen features	5
1.8	Problemen	6
1.9	Contactadressen	7

Chapter 1

Wipeout2097

1.1 Wipeout2097

Psygnosis/Digital Images presenteert

Wipeout2097

Een uniek en retesnel 3d race spel voor de
PowerPC AMIGA

Inleiding

Systeemeisen

Installatie

Het spel starten

Het opstartvenster

AMIGA-eigen features

Problemen

Contactadressen

1.2 Inleiding

Eindelijk één van meest beroemde 3d race spellen verschijnt op onze geliefde AMIGA. Wipeout2097 is een cult spel onder alle Playstation spellen en het gaf de term 'snelheid' een compleet nieuwe dimensie.

Wipeout2097 is een spel met hoge eisen, daarom zijn de hardware-eisen hoog. Het spel gebruikt enkele van de nieuwste technologien beschikbaar voor de AMIGA.

De AMIGA versie van Wipeout2097 is gebaseerd op de PC versie, die op zich weer van de Playstation versie komt. Die mensen die deze andere versies al kennen, zullen ook snel bekend zijn met de AMIGA versie.

Een paar nieuwe features zijn aan de nieuwe AMIGA versie toegevoegd, die niet aanwezig zijn in de andere versies. Deze features worden later in dit document uitgelegd.

En nu genieten!

1.3 Systeemeisen

De volgende hardware/software is nodig voor Wipeout2097:

- PowerPC processor.
- 3d grafische kaart (bv. CyberVision3D, CyberVisionPPC, BVisionPPC of toekomstige 3d kaarten). Wij bevelen kaarten aan met tenminste (de kracht van) een Permedia2.
- Minstens 24MB FAST-RAM, aanbevolen 32MB. Voor systemen met 24MB is het misschien nodig geheugen te besparen van software die al draait als de AMIGA al is opgestart.
- CD-ROM drive, audio doorgelust voor CDDA.
- OS 3.0, aanbevolen 3.1.
- CyberGraphX of Picasso96, wij bevelen de nieuwste versie aan.
- WarpUp V4 (staat ook op de Wipeout2097 CD).
- Warp3D V2 (staat ook op de Wipeout2097 CD). We raden aan om de versie op de CD te installeren, omdat het een aantal correcties en verbeteringen bevat. Installeer deze Warp3D echter niet als u al een hogere versie heeft geïnstalleerd.
- lowlevel.library voor joypad ondersteuning.

Het spel kan worden gespeeld met toetsenbord, muis, joystick en joypad.

Wij bevelen besturing via toetsenbord of joypad aan. Wederom, 'lowlevel.library' is nodig voor gebruik van de joypad. De 'lowlevel.library' is deel van AMIGA-OS sinds OS 3.1.

1.4 Installatie

Alleereerst, voor de installatie, wees zeker dat WarpUp V4 en Warp3D V2 zijn geïnstalleerd. Beide pakketten staan op de CD. Lees zorgvuldig de bijbehorende documentatie om problemen zo veel mogelijk te voorkomen.

Zorg er eerst voor dat de bijbehorende demo's goed draaien voordat u het installeert.

Als u problemen heeft met deze software-onderdelen dan zullen de auteurs van de pakketten u zeker tips kunnen geven. Hun Email-adressen staan in de documentatie van hun pakketten.

De installatie van Wipeout2097 behoort gedaan te worden door het installatiescript. Maak een directory aan waar u het spel in wilt installeren voordat u gaat installeren. Er zijn drie manieren om te installeren:

- beperkte installatie: alleen de executable en het opstartscript worden naar de harde schijf gekopieerd, de rest wordt vanaf CD geladen tijdens het spel.
- gemiddelde installatie: alle bestanden worden naar de harde schijf gekopieerd behalve de MPEG animaties. U heeft zo'n 42MB vrije ruimte nodig.
- volledige installatie: alles wordt naar de harde schijf gekopieerd. Dit vereist zo'n 70MB vrije ruimte.

Volledige installatie wordt aanbevolen, omdat dit de laadtijd verkort en dit de enige manier is CD audio tracks te spelen tijdens de MPEG animaties.

Tijdens de installatie wordt 'cdplayer.library' gekopieerd naar LIBS:, als er al geen versie bestaat van dezelfde versie. Deze library wordt gebruikt om de audio tracks af te spelen.

1.5 Het spel starten

Het installatiescript heeft een assign 'WO2097:' gemaakt. De ↳
bijbehorende
directory bevat het Wipeout2097 icoon, waarmee u het spel opstart.
Allereerst komt het
opstartvenster
naar voren, waarmee u verschillende
instellingen kunt wijzigen. Na alles ingesteld te hebben worden nog een
paar logo's getoond. Deze kunt u stoppen door op Enter te drukken.

Alvorens het spel te starten kunt u het beste lopende programma's beeindigen, omdat zij geheugen gebruiken en de snelheid van het spel kunnen beïnvloeden. Controleer ook of de Workbench niet in een erg hoge schermresolutie draait, zodat het spel voldoende videogeheugen heeft. Dit geldt speciaal voor kaarten met weinig grafisch geheugen, zoals de CyberVision3D.

1.6 Het opstartvenster

Na het programma te hebben gestart via het icoon komt het opstartvenster naar voren. De knop "Cancel" breekt het spel meteen af, terwijl "Play"

het opstartvenster sluit en het spel laadt. Als laatste slaat de knop "Save" de huidige instellingen op. Deze worden automatisch geladen wanneer het spel weer wordt gestart.

Hier volgt een omschrijving van alle opties in het opstartvenster:

- Warp3D Driver

Hiermee schakelt u tussen de 3d hardware driver en software driver. Deze optie is alleen actief als een Warp3D software driver aanwezig is. Op het moment van schrijven bestaat er nog geen software driver.

- Graphics Mode

Dit geeft de omgeving aan waarin het spel moet draaien. De keuzes zijn:

- Window : Het spel draait in een venster op de Workbench.
BELANGRIJK: de Workbench moet in een 15/16 bit scherm draaien anders werkt het niet.
- Double Buffered Screen : Het spel draait in zijn eigen scherm. Dubbele buffers wordt gebruikt voor soepele animaties.
- Triple Buffered Screen : In principe hetzelfde als de vorige, alleen worden drie buffers gebruikt in plaats van twee. Dit leidt tot betere en meer constante prestaties, maar gebruikt meer video geheugen.

- Select

Als op deze knop is geklikt opent een schermmode-requester om een schermmodus te kunnen kiezen. Alleen 15/16 bit modi zijn aanwezig, omdat het spel alleen in 15/16 bit kan draaien. De huidige gekozen schermmodus staat in het vak 'ModeID'.

- Speed Limit

Bepaalt de maximale frame rate van het spel. Wipeout2097 gaat sneller naar mate de frame rate hoger is. Om het spel niet te snel te laten draaien en dus speelbaar te houden, kan er een limiet worden ingesteld. Vooral handig voor erg snelle hardware en leidt ook tot meer constante speelbaarheid.

- Unlimited

Schakelt de frame rate limiet uit.

- Texture Memory

Geeft aan hoeveel video geheugen wordt gereserveerd voor textures. Hoe hoger hoe meer gedetailleerde textures worden gebruikt, maar hoe minder video geheugen overblijft voor andere dingen.

Als u het spel in hoge resolutie wilt spelen is het nodig deze waarde te verlagen.

Bezitters van 4MB videokaarten zouden deze waarde zeker laag moeten houden.

- Mipmapping

Indien ingeschakeld, kan 'mipmapping' worden gebruikt om de grafische kwaliteit te verbeteren tijdens de race. Dit heeft alleen effect als de 3d hardware dit ondersteunt. De Permedia2 ondersteunt het in ieder geval niet.

Belangrijk: deze optie aanzetten zet het nog niet aan in het spel. Doe dit door tijdens de race een toepasselijke filtermodus te kiezen door middel van de F7 toets.

- Audio AHI

Indien ingeschakeld wordt de standaard AHI audio gebruikt voor de geluidseffecten. Zo niet, dan wordt audio.device (en dus de Paula chip) gebruikt.

- Swap Audio Channels

Beide audio kanalen worden omgedraaid. Dit heeft geen effect op de CD tracks.

- Half Volume

Als deze optie aanstaat worden de geluidseffecten op halve volume gespeeld. Dit kan de kwaliteit van de effecten zeer ten goede komen, als deze worden afgespeeld via de Paula chip. Om het lagere volume te compenseren kunt u simpelweg het volume tijdens het spel verhogen, zonder kwaliteitsverlies.

- CD Audio

Indien uitgeschakeld, worden de CD audio tracks niet gespeeld.

- Play Intro

Indien uitegeschakeld wordt de intro animatie niet gespeeld.

1.7 AMIGA-eigen features

De AMIGA versie van Wipeout2097 werkt in principe net als de PC versie, alleen zijn er wat effecten aan toegevoegd. Deze kunnen hoofdzakelijk worden geactiveerd door tijdens de race op verschillende F-toetsen te drukken.

Hier volgt de lijst van alle features onder de F-toetsen.

- F1 : Schakelt tussen intern en extern. In intern is het schip zelf niet zichtbaar.
 - F2 : Bepaalt de muisgevoeligheid. Door meerdere malen op de toets te drukken kunnen verschillende gevoeligheden worden gekozen.
 - F3 : Bepaalt de zichtsafstand. Door meerdere malen op de toets te drukken kunnen verschillende gevoeligheden worden gekozen. De afstand heeft behoorlijke invloed op de snelheid. hoe korter de afstand, hoe minder objecten worden weergegeven en dus hoe sneller de race.
 - F4 : Schakelt tussen diverse lichteffecten, die zichtbaar zijn aan de achterkant van het schip.
-

- F5 : Schakelt de lucht in/uit.
- F6 : Schakelt mist in/uit. De lucht is duidelijk uitgeschakeld. Deze mogelijkheid is alleen op AMIGA mogelijk.
- F7 : Schakelt tussen verschillende filter modi. Door herhaaldelijk op de toets te drukken, kunnen de volgende effecten worden gekozen:
- FILTERING OFF : geen filtering
 - BILINEAR FILTER : bilineaire filtering wordt toegepast op de textures.
 - BILINEAR/MIPMAPPING : bilineaire filtering en mipmapping worden gebruikt. Dit is alleen mogelijk als de hardware mipmapping ondersteunt en dit is ingeschakeld in het opstartvenster.
 - TRILINEAR FILTER : trilineaire filtering wordt gebruikt. Dezelfde beperkingen gelden als bij het vorige punt.
- De laatste twee filter modi zijn AMIGA-eigen.
- F8 : Stelt de helderheid van de weergave in (AMIGA-eigen).
- F9 : Schakelt lineair texture mapping in/uit (AMIGA-eigen).
- F10: Schakelt dithering in/uit (AMIGA-eigen). Dithering kan alleen worden uitgeschakeld als de ENV variabele 'Warp3D/Permedia2/Dither' op 'off' staat (geldt alleen voor Permedia2gebaseerde kaarten).

1.8 Problemen

Nu willen we een paar tips geven, als problemen zich voordoen met dit spel.

Het belangrijkste is zeker te weten dat WarpUp en Warp3D correct werken. Dit kan worden gecontroleerd door de bijgeleverde demo's te draaien.

Als problemen zich voordoen kunt u het beste contact opnemen met de auteurs van de pakketten. Zij kunnen u verder helpen.

Als het spel niet draait, dient u eerst te controleren of aan de minimale

vereisten
is voldaan. Indien u textures in hoge resolutie
gebruikt (als u 'texture memory' in het
opstartvenster
tot het
maximum heeft gezet) dient u minimaal 20MB vrij FAST-RAM te hebben.
Heeft u dit niet, dan dient u het 'texture memory' lager in te stellen.

Het is ook erg belangrijk dat de Workbench niet in een erg hoge resolutie draait, omdat dit video geheugen vreet. Hetzelfde geldt voor veel open vensters.

Het aanzetten van triple buffering leidt ook tot gebruik van meer video geheugen door het spel.

Als het spel in een venster wilt spelen, dient de Workbench absoluut ook in 15/16 bit te draaien.

In het algemeen, wanneer een probleem zich voordoet is het een goed idee om met de diverse opties in het opstartvenster te spelen. Wellicht kan het probleem worden omzeild door andere opties te kiezen.

Als u problemen heeft met het geluid via het audio.device, installeer

dan AHI (op Aminet te vinden), selecteer AHI modus in het opstartvenster en probeer het nogmaals.

Als het venter zwart wordt tijdens vergroten of verkleinen, zijn er twee mogelijke oorzaken:

- Het venster is erg groot gemaakt, zodat er niet genoeg video geheugen meer was.
- Een fout in Warp3D. In dit geval dient u de Warp3D versie die op de Wipeout2097 CD staat te installeren. Dit zou het probleem moeten oplossen.

Meer mogelijke problemen:

- Er worden geen CD tracks gespeeld tijdens de MPEG animaties. Dit gebeurt als het spel 'minimaal' of 'gemiddeld' is geïnstalleerd. De MPEG animaties zijn niet geïnstalleerd naar hard disk en moeten daarom van CD worden gelezen. Dit verhindert het afspelen van de CD audio tracks.
- Tijdens de race worden sommige textures fout weergegeven. Dit kan een teken zijn dat er weinig video geheugen meer is. In dit geval zou meer geheugen vrij moeten worden gemaakt door de Workbench in een minder lagere resolutie te laten draaien en vensters te sluiten. Ook zou het helpen om de hoeveelheid 'texture memory' in het opstartvenster te verminderen en 'triple buffering' uit te schakelen.
- Tijdens de race bevriest het spel plotseling, evenals de hele computer. Alhoewel we fouten in het spel niet kunnen uitsluiten, komt dit eerder door oververhitting van de hardware. In het verleden is het vaker voorgekomen bij gelijksoortige programma's, wat simpel opgelost kon worden door meer ventilatoren te plaatsen.
- Als het spel erg traag draait, zijn er meerdere mogelijkheden om het sneller te laten gaan:
 - Resolutie verlagen
 - Zichtsafstand verkleinen (F3)
 - Lucht uitschakelen (F5)
 - Filtering uitschakelen (F7)
 - Lichteffecten uitschakelen (F4)
 - 'perspective texture mapping' uitschakelen (F9)

1.9 Contactadressen

Als u problemen ondervindt met het spel, kunt u de onderstaande ↔ supportadressen raadplegen. Voordat u deze adressen gebruikt, zorg ervoor dat u het hoofdstuk

Problemen heeft gelezen en dat u de suggesties daar heeft geprobeerd.

Adres: Blittersoft

8 Tickford Arcade
Newport Pagnell
Bucks.
MK16 8HY

Telefoon: +44 (0)1908 610170

WWW: <http://www.blittersoft.com>

E-Mail: wipeout@blittersoft.com
