

fer

ClaudioMarroFilosa

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> fer		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	ClaudioMarroFilosa	August 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	fer	1
1.1	Virtual Grand Prix	1
1.2	Virtual Grand Prix	2

Chapter 1

fer

1.1 Virtual Grand Prix

Virtual Grand Prix

Pubblicato da Isona Entertainment

www.epicmarketing.ltd.net

- 16 tracks, 22 cars, 1999 championship season
 - full texture-mapped, gouraud-shaded 3d engine in 1x1 mode both in low (320x256) and med (320x512) res. Gfx-boards supported via ScreenMode requesters
 - Smooth animation: 15-18 fps on 030 @ 25MHz AGA (low-res)
 - Very detailed simulation of real F1 car kinematics. Complete car setup sessions including tires, camber, 4-way shocks, anti-roll bars, brake-balancing, wings settings, gear ratios, etc
 - Improved Artificial Intelligence of opponents to make the race thrilling
 - Support for mouse, digital and analogue; simplified car control method using digital joystick
 - Instant Replay, to see your favourite car passing, crash, tail-head, etc. with still-motion and fast-forward features
 - 6 different camera views, featuring the VirtualCockpit(tm) system: inside car (VirtualCockpit(tm) on), inside car (VirtualCockpit(tm) off), just-behind, far-behind, 360 degrees, track camera. Possibility to see every different car with every camera view
 - Full multitasking. Possibility to turn multitasking off to get the maximum speed available
 - minimum requirements (to get it PLAYABLE): 4 megs of ram, 030 @ 25MHz, AGA and/or Gfx-board (probably CD-ROM too) - 030 @ 50MHz (or higher) suggested
-

1.2 Virtual Grand Prix

NOTE SULLA VERSIONE 1.0d DI VirtualGP

La versione 1.0d di VGP rappresenta il (pen)ultimo aggiornamento del gioco, nel senso che è prevista ancora solamente una patch per i possessori di schede PPC; VGP è scritto quasi integralmente in assembly 68k, però dovrebbe essere disponibile quanto prima un tool (non mi ricordo più bene prodotto da chi, mi sembra la Coyote Flux o qualche nome del genere) in grado di "tradurre" i sorgenti 68k in sorgenti PPC, cosa che renderebbe il porting di VGP su PPC estremamente rapido. L'ultima volta che ho provato tale tool l'ho trovato, oltre che molto limitato (ma questo, stando ai docs, era VOLUTO essendo solo un demo), anche bello pieno di bug (su alcune macro mi è addirittura CRASHATO), però può darsi che la versione finale sia ok... beh, staremo a vedere.

CAMBIAMENTI DALLA VERSIONE 1.0c

La patch 1.0d aggiunge alcune cose che mancano nella versione 1.0c (la versione commerciale attualmente distribuita dalla Epic marketing, disponibile su CD stampati dalla Epic tedesca), e rimuove un paio di piccoli bug nella grafica:

1) Miglioramenti nella simulazione

a) coefficiente d'attrito delle gomme più realistico

b) freni al carbonio

c) modalità ARCADE

- funzione del calcolo del coefficiente d'attrito delle gomme migliorato: ora VGP simula molto meglio il cambiamento dell'attrito nel passaggio da attrito volvente (gomme "in presa") ad attrito radente (gomme "in derapata"), la transizione è molto più "morbida" e, soprattutto, molto più aderente alla realtà grazie al fatto di essere stata ricavata da un "fit" di dati di telemetria della Bridgestone.

- corretta simulazione dei freni al carbonio: per motivi puramente legati ad una personale teoria sul come aumentare il numero dei sorpassi (e, quindi, lo spettacolo) in F1, la primitiva versione di VGP simulava normali freni in lega metallica e non, come in realtà avviene in F1, freni al carbonio. La differenza sostanziale consiste nel fatto che i freni al carbonio sono estremamente più performanti, verso la fase finale della frenata tendono a raggiungere temperature prossime alla fusione rendendo la frenata molto potente e dando la possibilità di "tirare" staccate da brivido fin quasi dentro la curva. Il motivo per cui non sono stati simulati fin da subito è legato alla teoria che, con freni meno potenti, il pilota più bravo dovrebbe riuscire a passare in staccata più agevolmente; in realtà, i fatti dimostrano chiaramente che, se anche è vero che con i freni al carbonio il sorapasso è un po' più difficile, esso non è

tuttavia impossibile, cosa questa dimostrata dal fatto che in quei Gran Premi dove non ci si può affidare alle tattiche dei pit-stop per superare l'avversario ai box i sorpassi si vedono eccome, anche su circuiti in cui, sulla carta, "sorpassare è difficile" (beh, qui allora si aprirebbe un'altra considerazione relativa all'opportunità o meno di permettere i rifornimenti durante il GP con tutto ciò che ne consegue - tattiche, sorpassi ai box, etc.)

- una modalità ARCADE del gioco: beh, questo non è realmente un "miglioramento" della simulazione (anzi, semmai è un "peggioramento"), però la versione 1.0d di VGP completa "l'offerta" nella scelta del realismo della simulazione fornendo anche una modalità di gioco più vicina agli arcade da sala bar che non ad un simulatore. Ovviamente tale modalità non ha molte pretese di "realismo", i settaggi con cui si può influire sulla monoposto sono realmente ridotti all'osso (rendendo però, così, più facile "scendere subito in pista") ed anche il comportamento della vettura è molto più alla "Granturismo" per PSX...

2) Miglioramenti nella grafica

a) rimozione di alcuni bug

b) texture più belle per gli alberi

- rimozione di alcuni bug di approssimazione: la nuova versione di VGP corregge l'algoritmo utilizzato per il texture mapping dall'engine 3d. L'algoritmo suddetto soffriva di un problema nell'approssimazione della funzione $1/x$ che faceva sì che i poligoni texturati si "spaccassero" quando la distanza tra essi e l'osservatore diveniva molto piccola - questo bug aveva l'effetto collaterale di far sparire interi blocchi di pista a volte, situazione facilmente verificabile utilizzando, ad es., la vista a bordo pista nelle chicane di Hockenheim.

- miglioramento delle texture degli alberi: ora VGP supporta anche texture trasparenti (o parzialmente trasparenti), questo permette, tra l'altro, di realizzare blocchi di alberi come grossi poligoni texturati con texture parzialmente trasparenti di gruppi di alberi, anzichè doverli gestire come oggetti separati a se stanti. L'archivio della versione 1.0d contiene, come esempio, la pista di Monza rifatta utilizzando tale tipo di texture, tanto per vedere come viene l'effetto complessivo.

3) Miglioramenti nella configurabilità

1) possibilità di modificare il campionato

- ora VGP permette di modificare il campionato, ovvero il numero, l'ordine ed i tracciati su cui si svolge l'intera stagione. Le informazioni relative alle piste che compongono la stagione corrente sono memorizzate in un file di testo facilmente modificabile con un banale text-editor, questo permette tra l'altro la possibilità di creare nuove piste custom e di renderle disponibili nel

gioco.

INSTALLAZIONE DELLA PATCH

L'archivio 1.0d fornisce i seguenti files:

- i nuovi eseguibili (VGP e VGP.Hi) da copiare semplicemente nella directory in cui si è installato VGP dal CD originale. Sono presenti anche i due eseguibili AGP e AGP.Hi, che rappresentano la versione ARCADE di VGP; per utilizzarli, è sufficiente copiarli nella dir di VGP e rinominarli come VGP e VGP.Hi - si noti che non è più presente la versione per il double-buffering, ora il double-buffering è attivabile semplicemente specificando l'opzione "DOUBLE" dopo il "lancio" dell'eseguibile VGP (o VGP.Hi) negli script "VirtualGP"
- i files "TraspBrush.data" e "Season.config", da copiare nel cassetto "Dati/" di VGP (tale cassetto deve essere o creato nella dir principale di VGP o copiato dal CD).
- il cassetto "Monza", da copiare nel cassetto "Piste/" nella dir principale di VGP (tale cassetto deve essere copiato trascinandolo dal CD).
- il cassetto Trees_geo, che serve SOLTANTO SE si utilizza TrackDesigner per disegnare nuove piste, contenente gli oggetti relativi ai nuovi alberelli.

AGGIORNAMENTI FUTURI

La versione 1.0d è probabilmente l'ultimo aggiornamento per VGP (a parte la versione per PPC, vedasi quanto scritto in precedenza); con questo aggiornamento e con tutte le utility/patch precedentemente rilasciate (tutte disponibili su Aminet, keyword "VGP") è ora possibile modificare/aggiornare VGP in tutti i modi possibili ed immaginabili: nuove piste, nuove forme/texture per le macchinine, nuovi oggetti, nuovi stagioni, etc.

--

Paolo Cattani (The Alien)