

Entrevista rFactor 2 Developer Q&A

Escrito por Organización 1

Jueves, 21 de Julio de 2011 20:37 - Actualizado Jueves, 21 de Julio de 2011 21:00

Os dejo aqui esta entrevista a uno de los desarrolladores de rFactor2 extraida de:

<http://www.racesimcentral.com/news/2011/03/rfactor-2-track-info-and-developer-q-a/>

Visit the top link for read in English

TRADUCCION DE GOOGLE TRANSLATOR:

Tenga en cuenta que esto está directamente sacado de la [Oficial ISI Foros](#) y no fue compilado por RaceSimCentral. Aquí está el mensaje:

rFactor 2 Desarrollador Q & A

Lamentamos que este tomó un tiempo juntos.

Preguntas generales del producto

¿Cómo va a ser liberado rFactor? En línea? Vapor?

Tenemos nuestro propio sistema de distribución en línea en el desarrollo.

¿Cuáles son las especificaciones mínimas?

Aún no hemos completado las pruebas. Una CPU no NetBurst de un solo núcleo por encima

Entrevista rFactor 2 Developer Q&A

Escrito por Organización 1

Jueves, 21 de Julio de 2011 20:37 - Actualizado Jueves, 21 de Julio de 2011 21:00

de 3,0 GHz con SSE2 iba a funcionar, pero una CPU de doble núcleo a 2,0 GHz sería mejor. 2 GB de RAM y, o bien nVidia GeForce 8600 o ATI Radeon X1000 Series con 512 MB de RAM de vídeo tendrá que sacar provecho de algunas características. rFactor 2 no funcionará en Windows 98, pero se ejecuta en Microsoft Windows XP de 64 bits en XP, Vista y 7.

Se rFactor 2 soportan múltiples GPU / CPU?

Sí a las dos.

¿Ha cambiado su opinión acerca de las ubicaciones de archivos de usuario se menciona en una entrevista anterior?

Sí.

Tiene la fuerza de respuesta ha mejorado?

La retroalimentación de fuerza es ahora mucho más correcta. Estamos utilizando un subproceso independiente para la física y esto se ha reducido la latencia. En este momento estamos trabajando para perfeccionar y combinar para sentirse con el modelo de neumáticos nuevos.

Hace rFactor 2 controladores son compatibles con múltiples como rFactor hizo?

Sí.

Tiene tres pantallas de apoyo ha mejorado?

Sí. Ahora también apoyo NVIDIA 3D Vision y los ángulos de la pantalla virtual se pueden ajustar.

Hace 2 rFactor apoyar muchas de las normas y reglamentos específicos oval difíciles de simular con rFactor?

Ha habido algunas mejoras en esta área.

¿Cuáles son las diferentes series que van a ser incluidos?

Hemos estado trabajando en los activos de varios estilos diferentes de las carreras que se encuentran en diferentes estados de alerta. Algunos de ellos no pueden hacer el lanzamiento

Entrevista rFactor 2 Developer Q&A

Escrito por Organización 1

Jueves, 21 de Julio de 2011 20:37 - Actualizado Jueves, 21 de Julio de 2011 21:00

inicial, pero los que no se añadirá después de la liberación como lo hicimos con RF1. Por supuesto, también vamos a ser la mejora de la serie lanzado en el futuro con más coches y pistas, así que hay un montón de contenido por venir. La serie que están más cerca de la finalización y deberá estar listo en el tiempo son los siguientes:

1960 Racing Histórico (incluye vehículos de dos ruedas, abierto y difícil de arriba)

Carreras de stock car de 1970

Renault Mégane y Clio

Carreras moderna de resistencia (varias clases de vehículos)

Open-Wheel Entrenadores

Formula Renault 3.5

Fórmula ISI

Esta lista no es definitiva, siempre hay la posibilidad de que pudiéramos tener algo, si sentimos que es bajo el par. Del mismo modo, podríamos terminar algo que no esperábamos.

Modding

Se rFactor 2 se modding amigos como rFactor? ¿Qué se ha hecho para mejorar modding? Abrir guión?

Muchas mejoras se han realizado para hacer más fácil mods para encontrar e instalar. No hay guión abierto.

¿Habrá documentación suministrada con rFactor 2 o tendremos que resolver las cosas nosotros mismos?

Se prestará apoyo y algunos documentos se presentarán con y después del lanzamiento inicial.

¿Qué tan difícil será para convertir las pistas de rFactor para rFactor 2 y ser capaz de hacer uso de las nuevas funciones disponibles? ¿Qué acerca de la conversión, sin las nuevas funcionalidades?

Posible, pero no será tan simple como arrastrar y soltar. Grupos mod va a querer poner en un cierto esfuerzo adicional para aprovechar las nuevas características disponibles para su

trabajo.

*Son mods va a ser más fácil de instalar? ¿Pueden ser empaquetados?
Actualmente estamos probando nuestro nuevo sistema de embalaje.*

Multijugador

¿Habrá un grupo de presión en el juego de filtros para que sea más fácil encontrar las carreras?

Un filtro está disponible, pero los criterios definitivos no se ha establecido todavía. Podrá ver la información del servidor, tales como los pings a ciencia cierta.

Se rFactor 2 tiene un sistema de clasificación?

No.

Los corredores serán más responsables de sus acciones y los administradores del servidor pueden gestionarlos?

Un sistema de identificación de acceso debe permitir un mayor control.

¿Puedo bloquear la conducción a alguien con el teclado de unirse a mi carrera?

No.

¿Por qué es la capacidad de organizar una carrera desde el software que se están adoptando a cabo?

Para garantizar una experiencia en línea mejorado de forma constante.

Tienen los temas desajuste en los juegos en línea han trabajado con rFactor 2?

Sí.

Entrevista rFactor 2 Developer Q&A

Escrito por Organización 1

Jueves, 21 de Julio de 2011 20:37 - Actualizado Jueves, 21 de Julio de 2011 21:00

¿Habrá cambios de piloto?

El destino de esto está ligado a reincorpora (ver más abajo).

¿Puedo volver a unir un servidor después de la desconexión?

Hemos hecho un trabajo sobre esto, pero puede no estar listo para el despliegue de la versión inicial.

Podemos obligar a los neumáticos / parte los cambios en las reglas de alojamiento como muchas series de carreras en el mundo real?

Probablemente no, pero con el tiempo debería ser posible ver esta información en las exportaciones resultado.

¿Cuál es el límite de conexiones de clientes de varios jugadores en una carrera?

El número de conductores que pueden unirse a un servidor en cualquier momento, depende de lo que muchos conductores de cada módulo específico soportes (hasta 64 lo más probable). Por supuesto, otros clientes pueden participar como espectadores, si el servidor que permite ...

¿Puedo chat de voz con otros corredores?

No habrá chat de voz en el juego. Sentimos otros programas libres hacerlo muy bien y con más características que nos gustaría llevar a cabo.

¿Puedo compartir configuraciones con las personas / todo el mundo en la carrera?

Sí.

Son fijos / apoyo configuraciones forzoso?

Sí.

Gráficos

¿Qué efectos se han previsto con rFactor 2?

HDR, flor, nuevas sombras, oclusión ambiental, la distorsión de calor.

Sonido

*Tiene el trabajo hecho para mejorar el sonido, como eco de los túneles?
Estamos trabajando en esto ahora mismo. Tanto las paredes y túneles.*

Coches

¿Podemos tener un número brillante / reflexiva para las carreras de noche, que es más fácil que hacerlo ahora con rFactor?

No hay planes para esto, pero usted puede hacerlo usted mismo.

*Puede hacer que los coches ahora apropiada de la rueda de contacto de la rueda?
Sí. Hemos mejorado la detección de colisiones.*

¿Cómo funciona exactamente el modelo de neumáticos ha sido mejorado?

El modelo de neumático es nuevo y una de las características más importantes de rFactor 2, que interactúan con el clima y los nuevos modelos reales por carretera. Los conductores de la vida real frente a muchos cambios durante el evento, ya que pueden llegar en cualquier turno y pueden encontrarse con un agarre más o menos de lo que sentía en la vuelta anterior. Los neumáticos, la pista y el modelo de tiempo debe permitir a los usuarios experimentar muchos de estos cambios, por primera vez.

El neumático es ahora considerado como un cuerpo separado simulada a la llanta y la superficie de contacto tiene un enorme incremento en los tratamientos que permitan diferentes y cambian constantemente los niveles de calor y el desgaste por todas partes y en el neumático. Neumáticos llevará a cabo una historia de lo que has hecho para ellos y todos estos factores dará una experiencia de constante cambio, en términos de agarre, manejabilidad e incluso estrategia de pits.

El video a continuación da una demostración básica del modelo de neumáticos nuevos y la forma en la superficie de contacto cambia de forma y mantiene el calor / daños en las áreas maltratadas.

Tiene daño ha mejorado?

Hemos hecho un trabajo sobre esto, pero todavía no están seguros de lo que estar en la versión inicial. Una nueva característica que puede hacer que la pintura se puede rayar / rasgada por el contacto. Daños en los neumáticos también se ha implementado (ver arriba).

Cuando cambiar los neumáticos (o ir a la hierba y hacen sucio, etc), el aspecto del cambio de neumáticos? ¿Habrá un desgaste visual?

No será tanto el desgaste físico y visual de los neumáticos. Recolección de tierra y la hierba no ha decidido todavía.

Pistas

¿Habrá pistas láser escaneados en rFactor 2?

No.

Habrá animaciones pit crew?

Tenemos un nuevo sistema de animación de piel que permite la adición de equipos de mecánicos animados, y si bien es nuestra intención de añadir esto probablemente no será incluida en la versión inicial. Vamos a enviar más probable con un equipo de mecánicos minimalista y luego construir sobre que mientras no tengamos un equipo totalmente funcional para los diferentes tipos de coches que esperan que requiere ...

Se las pistas tienen relatos escenográficos como el equipo de salto en el pitwall para el final, un espectáculo de fuegos artificiales en la primera vuelta o espectadores saltando fuera del camino o en un hillclimb rally?

Una vez más, los eventos de animación con guión son algo que tenemos en la tubería, pero

muy probablemente no hará que la versión inicial. El plan que se ha hablado de ello para que los eventos que pueden desencadenar otros eventos, y así sucesivamente. Nuestros equipos de mecánicos animados dependerá de estos eventos desencadenados por lo que tendrás que añadir ...

¿Puedo establecer puntos en los que sería la bandera verde para iniciar / reiniciar?

En la actualidad, tenemos factores internos que le dicen a los abanderados de arranque / cuándo y qué tipo de bandera, para saludar. Vamos a ampliar la funcionalidad abanderados posterior a la liberación, por lo que probablemente podría añadir desencadenar impulsado por eventos en el sistema con bastante facilidad.

Tiempo

¿El cambio de tiempo durante la carrera? ¿Afectará a la adherencia y los efectos visuales como lo hace?

Sí a las dos. El tiempo va a afectar tanto a su experiencia visual y físico.

¿Cómo será el efecto del tiempo los controladores de vista?

Habrá niebla, un parabrisas mojado, las gotas de lluvia y limpiaparabrisas.

A.I.

¿Puede el A.I. en rFactor 2 tienen personalidades, para que un conductor es quizás más agresivo que otro?

Sí. Al se puede configurar de forma individual y general. De hecho, si realmente quería, cada conductor puede tener una línea preferente en torno a una pista de carreras. Puede hacer que los conductores individuales de mejor / peor en la clasificación frente a la carrera, o incluso dar a alguien una velocidad de reacción lenta al principio.

Se A.I. en un ritmo más lento de la clase GT que un coche más rápido a través de?

Código de la bandera azul se ha mejorado, Al deben alejarse de la línea de carrera en las situaciones adecuadas.

Salida

Se puede obtener más información en los archivos que hacen un seguimiento de los tiempos de vuelta, ayudas utilizadas, tiempo, etc?

En estos momentos estamos configuración para exportar archivos XML que contienen alguna información, pero estaremos avanzando hacia un sistema de JSON que debería permitir la extracción de información a una profundidad mucho mayor.

Puede obtener más información acerca de los resultados que, al igual que los compuestos de los neumáticos, el número de paradas en boxes, etc?

La información generada JSON se desarrollarán (ver más arriba).

¿Tiene alguna pregunta acerca de lo que el ISI ha dicho? Asegúrese de que usted va a [el hilo del foro oficial](#) a preguntar.

Además, el equipo también ha publicado algunas pistas sobre el progreso en la pista [este hilo oficial](#).

Esto es lo que dicen:

"En primer lugar, quisiera comenzar por pedir disculpas por la falta de cambios recientemente-Luc y yo hemos sido enterrado en la construcción de la tarde, y lo que debe ser final, inicial de liberación de la pista RF2. He construido una versión de este tema antes (nunca publicado) y casi me puso en mi tumba artística. No, no voy a decir lo que es, esta es una sorpresa, pero te voy a dar un par de consejos sin embargo:

1) *Esta canción es un monstruo para construir un equipo completo, y mucho menos un*

equipo de arte medio ambiente de los dos. Sin embargo, Luc y yo lo tengo bajo control y ahora están haciendo un buen progreso ...

2) Este es otro tema histórico, por lo que no es el diseño original, moderno ...

Por lo tanto, aparte de este trabajo, Luc y yo tenía otro paso en las otras vías (todavía un par más que hacer) para añadir algunas cosas más, deshacerse de algunos temas, etc. Todavía hay un poco más que nos gustaría hacer, pero si tenemos que enviar hoy estoy contento con el arte de base.

Si usted ha leído el Q & A que Tim puso hoy en día, uno de los elementos que deben ser de su interés visual es la pregunta sobre los efectos posteriores. Tenemos buenos pases de primera y SSAO HDR, pero no se muestra nada de ellos hasta que tengamos algo que nos satisfaga, y han Bloom trabajando en conjunto con HDR. Honestamente, la principal característica gráfica de los títulos más nuevos tienen sobre nosotros en este momento son los efectos post (ver algunos de los títulos con los efectos de apagado y verás a qué me refiero). Me siento nuestro uso de la geometría y la textura están a la par, y una vez que tenga estos efectos en su lugar creo que vamos a tener un sim muy buena pinta. Y la belleza es que vamos a agregar y agregar a RF2, así que no estoy preocupado por lo que no puede haber un principio-it'll llegar ...

No hay mucho para hablar de otros que-todo el tiempo realmente ha sido consumido por este último tema y otras probabilidades y termina, y los programadores han estado ocupados añadiendo características y refinación. Hablando de eso, el modelo de neumático nuevo es realmente increíble, para ser honesto. Se me hace muy difícil ahora de conducción con el viejo modelo-que no se siente tan bien. Creo que afirman RF2 a la fama va a ser la forma en que se siente al conducir y la raza, en mi opinión

Por lo tanto, eso es todo por ahora tiempo para seguir adelante con este último tema. Honestamente, cuando este se termine creo que me voy a sentir mucho a Golem, saliendo de las cuevas, por primera vez en 500 años ".