

## BETA Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 08 Feb 2013 06:21

---

Vamos a hacer una nueva mod, partiendo de los modelos de F1Revolution, de las físicas de F1RS2011 actualizadas a 2013 y a la lluvia.

También estará preparada para HighVoltage aunque en nuestro campeonato no lo usemos.

Y probablemente admita todas las categorías de F1RS2011, GP2, F3, etc. a modo de service packs.

La Mod constará de dos grupos que usaran exactamente las mismas físicas en todos los vehículos:

- F1RS2013 con los equipos, pilotos y colores de la F1 de 2013
- FRS2013 con los equipos personalizados del campeonato FRS2013 (Formula Real Sim 2013) en la que usaremos solo un modelo 3D para todos los equipos.

Necesitaremos:

- Editar y probar las ruedas para lluvia
- Revisar los circuitos para ver si hay que hacer algo para que se vea mejor la lluvia
- Editar los menús del juego para elegir el clima antes de entrar en la pista en modo Test
- Crear o conseguir la plantilla del McLaren de F1Revolution para que cada equipo pueda editar su textura para el grupo FRS2013.
- Crear las texturas según los equipos de la F1 de 2013 para el grupo F1RS2013

Editaremos esta lista según concluyan o surgan las tareas a medida que vayamos avanzando.

-----

We have to make a new mod, based F1Revolution models of the physics of F1RS2011 updated to 2013 and rain.

Also be ready for our championship HighVoltage though not to use it.

And probably supports all F1RS2011 category, GP2, F3, etc.. way of service packs.

The Mod will have two groups that will use exactly the same physical in all vehicles:

- F1RS2013 with the teams, drivers and colors of the F1 2013
- FRS2013 with custom teams FRS2013 Championship (Formula Real Sim 2013) in which we will use only a 3D model for all teams.

We will need:

- Edit and test the wheels for rain
- Check the circuits to see if they do something to make it look better in the rain
- Edit the game menus to choose the weather before entering the track in test mode
- Create or get F1Revolution McLaren template so that each team can edit the texture to the group FRS2013.
- Create textures according to the F1 teams in 2013 for the group F1RS2013

Edit this list as completed or ARISING the tasks as they go along.

=====

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 08 Feb 2013 09:26

---

Bueno, casi está la beta para que vayamos testeandola, pero en serio, no solo salir a entrenar.

Tenemos cuatro fisicas de neumaticos para elegir y poder comparar y probar.

He puesto en los menus para que se pueda elegir el clima en modo test.

Las plantilla que usamos para el trofeo no es compatible, hay que conseguirla.

He modificado los upgrades para tener mas opciones en las mejoras, como mas puntos de ffb, colores de los led, fisicas diferentes de las ruedas...

He hecho varios test comparando con F1RS2011 y soy dos segundos mas lento, aun no se porque, ya que por 20 kilos mas (Ahora el coche pesa 640 Kg) no creo que sea.

He leido la documentacion del RFE, creo que todos los que trasteen deberian hacerlo, si no lo han hecho ya. he puesto un mensaje en el foro.

Le he dejado un recado a Taylor diciendole lo bueno y lo malo, estamos en ello, texturas base en las que se puede recrear, pero que solo hay un modelo 3D

Necesitamos texturas diferentes para la serie F1

En fin, y mas cosas que ahora no recuerdo. Mañana separare los archivos necesarios a una estructura de carpetas para distribuir la beta. Si no encuentro algo mas que modificar. Quizas habria que hacer primero los dos grupos el F1RS2013 y el FRS2013, ya veré, tambien mirare mas fresco porque es mas lento el coche, quizas quite todos los plugins a ver.

=====

## **Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013**

Publicado por Avatares De Orion - 09 Feb 2013 00:34

---

Bueno no me ha dado tiempo ha hacer los dos grupos, pero para probar es igual. Si he completado otras cosas que me quedaron ayer pendientes. Y tampoco he podido aun hacer mas pruebas para comparar con las fisicas de 2011 y asegurarme de que no se ha perdido nada por el camino.

En mejoras elegir las ruedas a probar, en la descripcion dice claro para que es y que tiene cada tipo de rueda.

Ahi la teneis, borja creara un servidor con lluvia y anunciara aqui y en portada lo necesario para entrar

Ver el articulo en la portada para descargar la ultima version

Habra premios para los que la testeen bien 🍷  
y castigos, torturas y maldicciones para los que se limiten a entrenar con ella :/

Disfrutar con el proceso 🍷

---

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 09 Feb 2013 03:02

---

bueno, por fin abrimos un servidor con la nueva beta de nuestra mod F1rs2013. Recordar que **TENEMOS QUE TESTEAR**, no entrenar.

Ver el articulo en portada para acceder a los servidores actualizados

---

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 09 Feb 2013 07:10

---

Hemos localizado varios problemas a solucionar.

-Hay que adaptar todo el trackpack al plugging de lluvia, hay muchos circuitos q no se ve llover, pero llover llueve.

-El juego aveces se cierra inexplicablemente sin dar error en windows, directamente se cierra.

-El coche de seguridad, el safety car, no tiene sonido de motor.

-Hemos detectado que el rfactor completo es mas estable que con el rfactor little.

-El sistema de daños en el aleron trasero esta mal, es casi indestructible.

---

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 09 Feb 2013 08:19

---

Deje los daños que venian con el modelo porque oi que se rompía el aleron por partes, pero no he podido ver nada de eso.

Dijiste que funcionaba en cualquier circuito el plugin de lluvia. Ya me parecio que no puesto que lei la documentacion del plugin de lluvia. Menudo marron.

Yo lo tengo con lite sin el gui y nunca se me cerro, probar a ver.

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Joscar Banyan - 09 Feb 2013 19:20

---

"Hay que adapatar todo el trackpack al plugging de lluvia, hay muchos circuitos q no se ve llover, pero llover llueve."

El trackpack de F1TOTAL tiene un par de updates para adpatar el clima a los circuitos...

lo habeis probado???

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 09 Feb 2013 22:16

---

aun no lo hemos probado, necesitamos Adaptar nuestro track pack para la lluvia, no escoger otro trackpack. Solo retocar lo que ya tenemos.

Si alguien se presta voluntario a coger nuestro trackpack y meterle lo del Rfe plugging seria un gran adelanto de trabajo.

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Joscar Banyan - 09 Feb 2013 22:18

---

como se hace eso?

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Joscar Banyan - 10 Feb 2013 23:39

---

A mi tampoco se me ha cerrado con el lite.

Una cosa, si no se ve la lluvia, (yo de momento si la veo), se podria probar a oscurecer la luz del día. Yo lo he testado asi a pelo cambiando la hora y se ve mejor porque el contraste es mayor...

Es solo una idea... si se le pudiera tocar el gamma al track estaria medio resuelto tambien...

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Joscar Banyan - 11 Feb 2013 00:00

---

Valoraciones:

El mod. esta currado, pero en mi caso, en las fisicas el coche me hace extraños: desliza demasiado en general, y a veces lo veo algo nervioso en rectas. No se si tienen que ver todas las opciones nuevas de ffb, pero no veo el volante muy cómodo es como si no estuviera bien configurado.

Con el primer mod. que hizo Derick con el marussia sobre la F1CLUB me va bastante bien el coche parece mas pesado y responde en mi opinion de manera mas razonable.

Que conste que las configuraciones con las que las he probado son las mismas, ya que parten de la misma copia base del rfactor...

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 11 Feb 2013 03:26

---

He creado una update de sonido de motor para la esta Beta F1RS2013. Lo descargais, copiais y pegais la carpeta GameData y le decis a sobrescribir todo. Esta update no da mistmach ya que solo son archivos de sonido. Espero que os guste 🍷

Update de sonido motor: Implementado a partir de la BETA v0.2

=====

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Jesus Barrajon - 11 Feb 2013 06:32

---

no entiendo esto &quot;dos grupos el F1RS2013 y el FRS2013&quot;;

¿Es que va a ver dos campeonatos ademas del A y el B?

Segun hemos visto las ruedas de lluvia no agarran nada, cuando llueve agarran mas las de seco que las de lluvia.

Tambien veo que ahora cuesta mucho llegar a bloquear en frenadas con respecto al mod del 2011

Por mi parte lo poco que he podido testearlo me gusta a parte de los neumaticos de lluvia

=====

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Derick Pons - 11 Feb 2013 19:33

---

Bueno estao testeando i encuentre lo siguiente:

- Las aerodinamicas ruedas delanteras no se desprenden (choque frontal i estan intactas)
  - Segun el tipo de rueda que se elija varia la class del mod
  - sobre fisicas encuentro muy parecido al nuestro del año pasado pero noto sensacion de menos precision
    - justo en el primer movimiento de giro en la parte trassera como que de golpe se cruza mas rapido de atras.
  - que creo es que frena demasiado (para mi gusto tendria que costar mas para un F1)
- =====

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Luca Tizzano - 11 Feb 2013 19:58

---

E estado explorando algunos errores en el showroom

Y e encontrado que las texturas de mojado no estan.

Con las fisicas del 2013 solo los supersoft se muestran correctamente el resto no se encuentran.

Y por ultimo escojo el coche de perez y sale con el casco de hamilton.

Luego hare un feedback sobre la fisica del mod.

=====

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 12 Feb 2013 19:53

---

He visto algunos errores que aqui describo:

- Falta sonido de motor de Safety Car.

- Las ruedas de agua, con un 40% de agua, se enfrian en exceso, siendo casi imposible calentarlas.(en mi opinion les daría un pelin de mas agarre y mas diferencia de agarre entre los intermedios y los Full wet.

-He localizado un error en el showroom, al cambiar de tipo de neumaticos de 2012 desaparecen los neumaticos. Ademas si cambias de mejora de ruedas, los colores de los neumaticos loquean.

-En ocasiones, no se por que, derrepente se cierra el juego sin dar error.

-Los neumaticos creados por AVA para esta beta mod, en mi opinion no son tan estables en presiones y agarre como los que teniamos el año pasado. En mi opinion, montaria las ruedas del año pasado. Ademas que con las ruedas de Ava, veo que tienen demasiado agarre longitudinal, por consecuencia frena mas, bastante mas.

-El sistema de daños, de este nuevo modelo, en mi opinion necesita una revision en los dos alerones.

Sobre todo el trasero, ya q parece demasiado fuerte y resulta difiicil desprenderlo.

- He localizado que con este modelo de coche, curiosamente, TIENE ACTIVADO LO DEL DRS. Pero no altera en nada el comportamiento, solo se ve como se abre y como se cierra. Pulsando la tecla H lo vereis.

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 12 Feb 2013 20:06

en mi opinion crearía dos RFM, uno preparado para el uso del DRS y otro limpio sin opcion a usarlo. De esta manera, las comunidades q quieran usar nuestra mod con DRS tendran esa opcion de RFM

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 13 Feb 2013 01:41

Los neumaticos son exactamente iguales a los de 2011 para seco, cualquier cambio lo hace el plugin de lluvia.

Poner la mod y borrar el plugin a ver....

Si quieres probar las ruedas de 2011 sin modificar ni siquiera la lluvia solo tienes que coger los que dicen claramente en su descripcion: &quot;Fisicas de neumatico procedentes de ISI y de F1RS2011 sin editar la fisica de lluvia para los neumaticos de seco. Neumaticos de Lluvia integros de F1Revolution. El compuesto Superblando se llama: Comp SS Compound&quot;

=====

### Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 13 Feb 2013 01:41

#### **Borja Castelos escribió:**

en mi opinion crearía dos RFM, uno preparado para el uso del DRS y otro limpio sin opcion a usarlo. De esta manera, las comunidades q quieran usar nuestra mod con DRS tendran esa opcion de RFM

:???:¿¿

Esto que te he dicho por TS para que lo pones aqui? para ver que dicen los demas o que?

=====

## Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por David Akerbeltz - 13 Feb 2013 06:53

---

Yo he estado probando un poco ayer también. Un par de opiniones...

- Me da la sensación de que la dirección es demasiado directa, por lo que el coche parece muy nervioso o violento en los giros. Incluso en recta es difícil llevarlo por la línea de trazada. No sé si es cosa del mod, pero es la impresión que me da. Tampoco sé si simplemente es algo que se puede solucionar con el setup o modificando tasas, pero bueno...lo comento por si acaso.

- Sobre la dificultad para romper alerones, a mi me gusta más que sea como está ahora que como era la temporada pasada. Para mi es más fiel a la realidad. En la F1 real a menudo se golpean los alerones y sufren daños que afectan al comportamiento del coche, pero no veo que se desprendan con tanta facilidad. Tal y como está configurado este mod, es eso lo que ocurre, así que yo lo dejaría tal cual.

Un saludo.

=====