

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 Borja Castelos - 13 Feb 2013 22:15

haber, que quereis decir con eso? ser mas explicitos. ¿habeis probado a mirar la sensibilidad de giro? ¿grados de giro? ¿bloqueo de direccion? ¿que?

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Joscar Banyan - 14 Feb 2013 02:52

Coincido plenamente con David y Mendru...

No te puedo decir Borja, pero las configuraciones de sensibilidades y demás en mi

caso son calcadas a las que tenía en el mod. del año pasado...

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Jesus Barrajon - 14 Feb 2013 04:03

yo tambien lo note eso que decis, con poco movimiento de volante el coche gira es como la direccion de un karts que es muy directa. Imagino que se podra poner la configuracion para que no sea asi pero una vez ruedas un par de horas te acostumbras, yo no le veo mucho problema pero como digo seguro que se podra configurar

Lo que si estoy de acuerdo es con el asunto de los alerones y es que el año pasado con que te rozases con otro piloto en la salida adios aleron y en la realidad son mas duros. Yo creo que aunque el coche tenga daños y en la parada en boxes pierdas tiempo por arreglar y ademas se note que haya perdido carga pero que no se caiga del todo con un simple roce.

Esta es mi opinion que no tiene por que ser la buena jeje

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 14 Feb 2013 15:46

Vamos a ir poniendo aqui las pruebas que hacemos y los resultados que obtenemos para acotar el error de cierre del rFactor con la Mod.

Copiar y pegar este formulario para rellenarlo:

Sintoma:

Circuito:

Condiciones:

Plugins residentes:

Situacion:

Otras Observaciones:

-

Sintoma: Se cerro el rFactor de repente y sin mensaje alguno

Circuito: Albert Park seco

Condiciones: seco en el servidor RealSim Betatest 2013

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones:

-

-

Sintoma: Se cerro el rFactor en unas 2 horas de repente y sin mensaje alguno

Circuito: Albert Park lluvia

Condiciones: Lloviendo en el servidor RealSim Betatest 2013

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones:

-

-

Sintoma: No se cerro el rFactor de la 1:30 a las 8:45, Funcionando todo OK

Circuito: Albert Park lluvia

Condiciones: Seco en modo Test Day (Fuera del servidor)

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones:

-

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 14 Feb 2013 15:55

Voy a poner la Mod en el servidor 1, con el circuito nuevo y a ver que pasa.

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 14 Feb 2013 18:10

-

Sintoma: No se cerro el rFactor de la 9:10 a las 11:00, Funcionando todo OK

Circuito: Albert Park Iluvia

Condiciones: Lloviendo en el servidor RealSim 1 F1 League

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones: Clima en Tormenta

-

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 14 Feb 2013 19:30

Sintoma: Se cerro el rFactor subitamente sin mensaje de error ni lineas nuevas en trace.txt

Circuito: Albert Park Iluvia

Condiciones: Aleatorio en el servidor RealSim 1 F1 League

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones: Sin lluvia en el momento de cerrarse

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 14 Feb 2013 21:28

Sintoma: Se cerro el rFactor subitamente sin mensaje de error ni lineas nuevas en trace.txt

Circuito: Albert Park lluvia

Condiciones: Aleatorio en el servidor RealSim Betatest 2013 X1

Plugins residentes: sin plugins añadidos, a pelo.

Situacion: Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones: Sin lluvia en el momento de cerrarse

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 15 Feb 2013 16:50

VERSION BETA v0.30

Sintoma: No se cerro el rFactor de las 1:30 a las 9:47..., Funcionando todo OK

Circuito: Albert Park 2011

Condiciones: En el servidor RealSim 2 con el plugin de lluvia instalado

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Sunny. Parado en boxes en la pantalla de reglajes

Otras Observaciones: Entro gente con mismatch y segui en pista

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 18 Feb 2013 19:07

VERSION BETA v0.50

Sintoma: No se cerro el rFactor de las 2:00 a las 10:47..., Funcionando todo OK

Circuito: Albert Park 2013

Condiciones: En el servidor RealSim 1 con el plugin de lluvia instalado

Plugins residentes: RFE, GID, DataAcquisition, Spoter

Situacion: Sunny. Parado ala salida de carrera completa, hasta que termino la carrera y luego en el menu el resto de la noche sin error alguno.

Otras Observaciones: Entro gente con mismatch y segui en pista

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

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

A partir de aqui hemos determinado que si esta activo en el servidor el cambio visual de ruedas del RFE es cuando existen los problemas.

De momento desactivaremos ese cambio visual de ruedas en las carreras oficiales hasta que haya una version del RFE que resuelva el problema o encontremos otra solucion. Hemos tratado de ponernos en contacto con los de RFE pero no nos responden para poder escribir en su foro.

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Amir Rachid - 11 Mar 2013 06:51

Pues tengo que decir que me ENCANTA como esta quedando el mod.

Muchas gracias.

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 12 Mar 2013 00:49

En el servidor 1, desde el viernes esta desactivada la vista de ruedas de los demas pilotos, solo se ven cambiar las ruedas propias.

A mi se me ha cerrado varias veces el rFactor con un mensaje de error, a vosotros...

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Amir Rachid - 12 Mar 2013 01:03

Pues a mí no se me ha cerrado nunca en ninguno de los servidores.

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Borja Castelos - 12 Mar 2013 02:29

ami demomento el server1 no me causa problemas. Solo el servidor 2

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Avatares De Orion - 14 Mar 2013 21:00

Server uno y dos estan configurados: "sin ver cambio de ruedas de los rivales"

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Amir Rachid - 14 Mar 2013 23:26

Pues a mi ningun problema en ninguno de los servers. Puedo imaginar que sea algo relacionado con el framework o algo por ahi actualizado que no va bien porque yo tengo instalado y actualizado lo minimo de windows 7 - 64 pro para que funcione todo y me va perfecto.

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 05 Jun 2013 02:00

Sobre la config del plugin y los servidores:

Hay dos archivos de configuracion del plugin con parametros conocidos, de momento solo he modificado uno pero os pongo los dos tal y como estan el el server configurados en la carpeta: **rfactorPluginsRFEConfig**

RFETire.ini

Configuration file for RFE Tire plugin

RFE Plugin Series Copyright by symracing.net 2012 and RFE Plugin Series forum

[GENERAL]

Enable or disable the plugin (true or false).

EnablePlugin = true

Optionally you may enable or disable Networking operations when rfactor is

running an online session. Disabling this option you will not send nor receive

information about compounds in use by any player. (true or false)

EnableNetwork = false

Optionally you may enable or disable per-session Log-Files. The session file

will include all the information submitted by the clients. Only clients with

plugin enabled will submit their information so on open sessions where a

minimum plugin version is not required some vehicles will be missing in the

log file.

EnableLogFiles = true

Broadcast compound information to this address and port, used by other plugins

to get current compounds of all players in the session. Read the development

documentation to see what is being sent through this socket.

Setting BroadcastPort to 0 will disable this option.

BroadcastAddress = 127.0.0.1

BroadcastPort = 1975

When running on a dedicated server, specify the minimum RFETire Plugin version

allowed to join the session:

- a value of 0 means clients without the plugin may join the session.

- you must set a value corresponding with the Build version of the plugin.

If unsure, please use 0.100f as a default value supported for all future plugin

versions.

RFETireMinimumVersion = 0.100f

[VISUAL]

Optionally you may enable or disable GMT/Texture changes when running the

RFE Tire Plugin. In case you don't get a significant improvement, the mod

is not configured yet to use the plugin features, or just when you don't

this operation to happen on your client side.

This option is ignored by the dedicated server, and is only used by clients

to enable or disable completely the visual changes on the tires. (true or false)

EnableVisualChanges = true

Use the following settings to see other driver's compounds on the rfactor

monitor interface. Due to the lack of alternatives for now, these settings

have been included to allow quick review of tires in use by other drivers,

and will probably be removed when an external plugin GID or RFDynHud include

enough options to show this information.

Use Team class column on Monitor mode to show compounds in use by all

drivers in the session. Overwrite the content of the "Team" column with

compound name(s), depending on the parameter value:

0 Do not use, leave column unaltered

1 Show a single word for ALL four tires.
2 use when FRONT and REAR compounds may be different.
3 use when all four wheels may have different compound names (show all four).
Considering the limited space, not all options will fit the column size.
UseTeamColumn = 0

rfeweather.ini

settings file for the RFE Weather plugin.

[GENERAL]

Enable or disable the plugin (true or false).
EnablePlugin = true

When running on a dedicated server, specify the minimum RFEweather Plugin version
allowed to join the session:
- a value of 0 means clients without the plugin may join the session.
- you must set a value corresponding with the Build version of the plugin.
If unsure, please use 'default' as a default value supported for all future plugin
versions.
RFEWeatherMinimumVersion = default

when hosting a session, you can specify the minimum graphical settings required
for Shadows and Special FX effects that clients must comply to be able to join
the server. These parameters have been included to avoid cheating. Set to 0 to
ignore the client visual settings check.

This parameter is used for the Shadows settings:
0 Off, 1 Low, 2 Medium, 3 High, 4 Max
RFEWeatherMinimumShadowSettings = 0

This parameter is used for the Special FX settings (rainspray and rain drops):
0 Off, 1 Low, 2 Medium, 3 High, 4 Full
RFEWeatherMinimumFXSettings = 0

Use QUICK weather option. Currently the default UI.OSC file uses per-event
weather settings. The original rfactor initialization code overwrites the
event settings with the QUICK settings when creating the session, removing
the user option. Change this option only if your OSC file makes use of the
QUICK settings option.
use_quick_settings=false

The following parameters define the default weather settings depending on the

selected event type. The available options are (from 0 to 5)
0 Sunny, 1 Overcast, 2 Rainy, 3 Monsoon, 4 Random, 5 Season

Quick weather is use for any offline sessions. Currently the plugin ignores
this option unless use_quick_settings is set to true.
quick weather=0

Multiplayer is used when creating a network session (both clients and servers).
When creating a multiplayer session, this option will be applied to all the
sessions enabled during the weekend.
multi weather=0

Practice weather is used for Test day and Practice 1, 2 and 3 sessions.
pract weather=0

GranPrix is used during a weekend event
gprix weather=0

Championship is used during a full season events
champ weather=0

Rain effects volume
Set rain effects volume from 0.0 to 1.0, being 1.0 the 100% of in-game effects
volume.

Overall Rain volumen value on all views
RainVol = 1.0

Rain volumen value only for track cameras. This value is randomized when camera
changes focus.
CamVol = 0.7

Broadcast weather information to this address and port, used by other plugins
to get weather forecast information for the session. Read the development
documentation to understand what is being send through this socket and how to
interpret this information.
Setting BroadcastPort to 0 will disable this option.
BroadcastAddress = 127.0.0.1
BroadcastPort = 1975

[Special settings]

Options to randomize Scripted sessions.
Even if the session has been started with randomized values, the RFE Weather
plugin may still change these settings and create different climate conditions
based on the guides specified in the script. Resulting weather conditions will
be unknown for everybody but drivers might have a prediction or forecast based
on the programmed script. Scripted modes are: Random, Season and Scripted

Enable or disable this option
RandomizerEnable = true

Randomizing interval in seconds. Random Weather variations will be applied to
the present or forecasted conditions with this time interval. Setting lower values
will create a more dynamic weather, but may create very unstable weather
transitions. Default value is 5.0
RandomizerUpdateInterval = 4.0

Maximum conditions variation (absolute value) in humidity on every randomization
interval. Conditions value might change no more that this value on every
randomization. Default value is 0.01.
RandomizerConditionsVariation = 0.01

Maximum temperature variation (absolute value) in degrees on every randomization.
Temperature might change no more than this value on every randomization process.
Default value is 0.2
RandomizerTemperatureVariation = 0.1

Data constrain for random weather mode. These parameters only apply when
creating and hosting the session in random mode. Other scripted modes will ignore
these parameters.
Constrains for OnPathWetness (0.0 to 1.0)
RandomMinOnPathWetness = 0.0
RandomMaxOnPathWetness = 0.85
Constrains for OffPathWetness (0.0 to 1.0)
RandomMinOffPathWetness = 0.0
RandomMaxOffPathWetness = 0.85
Constrains for Ambient Temperature (-100.0 to 100.0)
RandomMinAmbientTemp = 0.0
RandomMaxAmbientTemp = 55.0
Constrains for Track Temperature (-100.0 to 100.0)
RandomMinTrackTemp = 0.0
RandomMaxTrackTemp = 45.0
Constrains for humidity Conditions (0.0 to 1.0)
RandomMinConditions = 0.0
RandomMaxConditions = 0.85

Ammount of wetness damped by cars on track. This parameter affects mostly
the OnPathWetness value, and is multiplied by the number of cars on the track
and the Race Time Scale parameter if the TimeScaledWeather parameter is set
to 1 in the PLR file. Starting value is: CarDampFactor = 0.000111574074
To x2 the onpathwetness damping factor set 2.3148148E-5
CarDampFactor = 2.3148148E-5 // cars factor is 2x

Ammount of wetness damped by ambient. This parameter affects both The
OnPathWetness and OffPathWetness values, and is affected by the temperature
of the track and the Race Time Scale parameter if the TimeScaledWeather parameter
is set to 1 in the PLR file. Starting value is: AmbDampFactor = 1.15740738237946E-6
To x3 the onpathwetness damping factor set 3.47222215E-6
AmbDampFactor = 3.47222215E-6 // time factor is 3x

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 05 Jun 2013 02:02

Los cambios sobre lo que viene que se han hecho son:

EnableNetwork = false

Para que no nos tire constantemente, esto hace que no veamos las ruedas de los demas

Ya que no vemos los neumaticos en la lista, he cambiado esto para ver los equipos.

UseTeamColumn = 0

=====

Re: Mod FRS with F1RS2013 and FRS2013

Publicado por Jesus Barrajon - 05 Jun 2013 03:10

Uf ya he perdido, ¿tengo que poner toda esa configuración en mi ordenador o no hace falta?

=====