

F1Revolution 2013 1.0

Publicado por Amir Rachid - 01 Mar 2013 17:03

Pues [AQUI](#) teneis el enlace de descarga del mod F1Revolution 2013 casi definitivo con las opciones para ligas, muchos skins de 2013,...

Toda la info [AQUI](#) . Publicado por Andrea (F1Revolution).

"Ya está disponible la versión 1.0 del Mod F1Revolution 2013. Se trata de la versión final a efectos de físicas, pero aún deberá recibir algún parche para actualizar el aspecto gráfico, pues había alguna liga que necesitaba descargarla ya, para poder hacer la pretemporada.

Se han reducido notablemente los elementos que hacían que la versión previa fuese pesada, y manteniendo un buen nivel gráfico permite correr con la parrilla completa sin problemas; no obstante para los que aún puedan tener dificultades por usar ordenadores antiguos, aún podrán reducir un poco más el peso si bajan la resolución a los skins de los coches, ya que en la versión que presentamos, están a 2048x2048.

Hay 12 equipos, el 12º es el F1Revolution y puede ser fácilmente personalizable para que las ligas que quieran tengan un equipo a su medida, sobre todo porque algunas tenían 24 participantes, y con 11 equipos, dos de ellos se quedarían sin jugar.

Al instalar el mod en realidad se crean dos, y se pueden utilizar independientemente. El primero es el F1Revolution 2013 SIM, que es en sí mismo un simulador, con físicas diferentes para cada equipo y que es ideal para entrenar o para hacer simulaciones de consumo, de desgaste o de cualquier otra cosa. Tres equipos tienen suspensiones delanteras pullrod, Ferrari, McLaren y F1Revolution, los demás siguen con las pushrod; las traseras son pullrod en todos los equipos. El segundo es el F1Revolution LIGAS, que tiene físicas idénticas para todos los coches, tanto en aerodinámica y suspensiones, como en motor.

El mod instala una carpeta dentro de la de rFactor llamada "Físicas unificadas F1Rev2013" que permite que cada liga elija qué físicas utilizará y con qué motor correrá; dentro de la carpeta están las instrucciones, que son sencillísimas y permiten cambiarlo todo en menos de un minuto.

La versión de tres físicas diferentes, pero equilibradas la incluiré en la versión 1.1, que llevará las mejoras y novedades gráficas. En este momento los equipos tienen asignados sus pilotos (acerté con Sutil y ya veremos si me equivoco con Razia, aunque Bianchi está a mano, por si acaso. Los 3d de 4 equipos ya son los de 2013 (Caterham, Marussia, Toro Rosso y F1Revolution, que no cambia), y los skins de esos 4 equipos ya están actualizados; los cascos de los pilotos que han cambiado de equipo (Hamilton, Pérez, Hulkenberg) se han pasado a su nuevo equipo, pero algunos sufrirán una remodelación.

Los skins 2013 están casi todos hechos, pero hay un problema en el servidor que impide descargarlos, y como debería ser algo temporal, espero poder tenerlos a final de esta semana; los 3d de los demás coches deberían estar disponibles en unos días, así que en cuanto estén todos, o la mayoría si veo que se retrasan, prepararé un parche que será la versión 1.1 y que además de las mejoras gráficas, incluirá la versión de tres físicas y solucionará los errores que se hayan podido escapar.

En cuanto a los sonidos que tanto le importan a algunos, estuve analizando los de todos los equipos que usan motor Mercedes del mod WCP y no se parecen nada a lo que aparecía en el vídeo; el del McLaren en la calle de boxes suena repetitivo ya que la muestra es muy corta y no está bien modulada; el de Mercedes suena bien en la calle de boxes, pero el alta y máxima velocidad suena demasiado artificial, y el de Force India ya estaba en el mod actual. Sigo mirando, porque poner un sonido no es copiar y pegar, sino que algunos han ido pasando de mano en mano y se han copiado y pegado sin tener en cuenta las frecuencias originales, y al pegar un sonido grabado en determinada frecuencia sobre los datos de un mod que antes tenía otro sonido, grabado a otra frecuencia, el resultado es pésimo, y en algún momento suena mal."

"Está terminando de subir a Mega; antes se fue la luz cuando estaba a punto y lo tuve que volver a subir.

La buena noticia es que en el rato en que hacía el intento fallido de subirlo han aparecido los skins 2013 de Red Bull, Ferrari, Lotus, Williams y los de Toro Rosso, Caterham y Marussia con mejor calidad, y los he incluido, junto con algún casco nuevo que ha aparecido.

Lo que estoy subiendo ya tiene los plugins de RFE, los rfm correctos (por favor, borrad los de antes, ya que los correctos tienen otro nombre), he quitado un par de archivos sobrantes duplicados de las carpetas de los equipos (repito, borradlo antes de reinstalar, que será mejor), y he solucionado las erratas del sistema de unificación de ligas.

He aprovechado para incluir un archivo TrackConfigsBase.ini que contiene las elecciones de compuestos de la FIA para cada GP, de modo que al seleccionar cada circuito, automáticamente te

permite usar sólo los neumáticos designados para ese circuito. Este archivo está hecho con las elecciones de neumáticos del año pasado, excepto en las cuatro primeras carreras, que ya tiene los compuestos que se han elegido para este año. Este archivo está preparado para usar este mod y el TrackPack F1 Revolution 2013; para otro mod y otro juego de circuitos habría que editarlo, bien añadiendo nuevos circuitos, si se mantiene el mod, o cambiando las referencias a los upgrade types. Pero con este mod y el TrackPack funciona a la perfección.

No he incluido más plugins, porque habrá quienes prefieran usar otros, pero mis recomendaciones son las siguientes:

GID: Se trata de un HUD que muestra en pantalla la información relevante del coche y de la sesión; es totalmente programable, funciona con RFE y con los sistemas de KERS y DRS de rFHighVoltage y RFactin Toolbox, y consume mucha menos memoria que el rfDynHud.

RFacting Toolbox: Es un completo sistema de gestión de DRS calibrado con efectos reales de pérdida de drag dependiendo del ajuste del alerón trasero que lleve el coche, KERS que actua como el de verdad, sin incrementar las rpm del motor ya que el aporte de potencia se hace sobre la transmisión; también permite gestionar el uso de motores a lo largo de una temporada acumulando el desgaste que cada uno de ellos haya sufrido en eventos anteriores, así como el de neumáticos usados, haciendo que el piloto disponga para la carrera de los neumáticos tal y como quedaron tras la calificación (los que no se usasen estarán nuevos, y los que se usaron acumularán ese desgaste; también permite definir a cada piloto las estrategias de paradas seleccionando qué neumáticos usará en cada una y pudiendod definir las presiones de cada uno de modo que al ir más descargado pueda poner neumáticos a distintas presiones sin tener que entretenerse en definirlo mientras pilota; finalmente incluye un nuevo control de variación del limitador de vueltas que permitirá al piloto disponer de un botón que subirá el limitador establecido en el setup hasta un valor preestablecido y otro para bajarlo hasta otro valor previamente definido; de este modo si el piloto fijó en el setup el limitador a 17750 vueltas y en el Toolbox fijó la variación en 250, en un momento dado de la carrera, si necesita un poco de empuje para luchar por una posición, puede subir el limitador a 18000 con un simple toque, y más adelante, cuando ya no necesite este extra, puede volver a 17750, e incluso bajar a 17500 si está en una posición cómoda y quiere conservar el motor. Por si fuera poco, el Toolbox no es un plugin, así que su uso de memoria es ínfimo comparado con herramientas que sólo haces alguna de estas funciones gastando más del doble de memoria (como el rFHighVoltage, cuyo KERS y DRS además no son realistas).

RFE: Qué decir del RFE, a estas alturas pocas ligas harán la temporada sin pasar por alguna carrera con agua. Ya he mos hablado mucho de este plugin.

MoTeC: Hasta hace poco el plugin DataAcquisitionPlugin permitía pasar datos de la telemetría al MoTeC, pero al ir mejorando las versiones de MoTeC, ha ido quedando anticuado; ahora es recomendable usar el MoTeC Plugin, que funciona con las últimas versiones de MoTeC y además la Plantilla F1Revolution que permite hacer los setups casi de modo automático utiliza este plugin."

=====

Re: F1Revolution 2013

Publicado por Borja Castelos - 01 Mar 2013 17:55

buena fuji buena!!

=====

Re: F1Revolution 2013

Publicado por Manuel Aguila - 02 Mar 2013 01:26

muchas gracias fuji

=====

Re: F1Revolution 2013

Publicado por Joscar Banyan - 02 Mar 2013 18:13

Este es el mod que se va a utilizar??

=====

Re: F1Revolution 2013

Publicado por Amir Rachid - 02 Mar 2013 18:29

Si te refieres a RealSim, en principio con el que correremos sera con una actualizacion de la beta 0.62 que esta en la portada asi que si aun no la tienes instalada, ponte al dia que vamos tarde.

=====

Re: F1Revolution 2013

Publicado por Avatares De Orion - 03 Mar 2013 02:28

Si, para entrenar y adaptarte y hacer pruebas, la base en cualquier caso sera, partiendo de la 062

=====

Re: F1Revolution 2013 1.0

Publicado por Amir Rachid - 09 Mar 2013 18:53

Hay parches nuevos en el mod así que al que le interese, que le eche un vistacillo al foro de [F1Revolution](#)

=====