

Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Rain - 24 Oct 2013 06:07

Hola a todos. Hemos terminado la versión 1.2 y definitiva del mod F1LRclub-VCR, dedicado al campeonato de Fórmula Uno de 2013. Es un mod que está sorprendiendo por la veracidad de las físicas y la calidad de diseños y sonidos.

(Nota: Ha sido realizado conjuntamente por dos comunidades pero ambas están en vías de extinción, por lo que no creemos que anunciar el mod aquí pueda suponer un problema para la vuestra)

Prestaciones:

- Detallados modelos 3D
- Skins y cascos reales para todos los pilotos, actualizados según el Gran Premio
- Incluye pilotos probadores
- Sonidos potentes, variados y envolventes.
- Manejo realista, contravolanteo rápido y preciso
- Neumáticos de rendimiento calculado según el campeonato 2013 (incluye neumáticos de lluvia Rain Factor)
- Paso de curva, velocidad punta y tiempos por vuelta idénticos al campeonato 2013
- Aerodinámica calculada matemáticamente
- Suspensión reactiva a los obstáculos
- Respuesta lógica a los ajustes del reglaje. Valores reales en alturas, presiones,...
- Adaptado a plugins RFE y Highvoltage
- ...

Videos:

(Presentacion)

(Test privado)

(Tras la lluvia)

(Neumáticos de lluvia en asfalto seco)

Descarga mod completo v1.2 :

[MEGA](#)

www.putlocker.com/file/A57E1CCB99D594CC

Imprescindible leer la documentación técnica para la configuración correcta de algunos apartados y también las recomendaciones

Gracias por permitirnos compartirlo, que lo disfruteis

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 24 Oct 2013 14:20

Que comunidades son esas?

Tiene buena pinta, pero al final por aqui lo que mas nos importa es no haber perdido la sensacion de pilotaje conseguida por ISI. Yo no tengo mucho tiempo ahora, pero cuando alguien de la comunidad, habitual del F1RS, lo pruebe dira algo aqui, seguro 🍷

Asi mismo te invito tambien a que pruebes nuestra mod, seguro que los numeros no son tan reales, pero la sensacion de pilotaje y la respuesta del coche mantiene el espiritu de ISI que consiguio con el OWChallenge2006.

Yo por mi parte me bajare F1RLClub 2013 y la probare cuando saque un rato, recuerdo que probe 2009 o 2010 y despues de haber probado OWChallenge2006 de ISI, me decidi ha hacer una mod nueva partiendo de OWC. Si ambos probamos el trabajo actual del otro podemos intercambiar impresiones y a lo mejor trabajar juntos en el futuro, quizas ya con el rfactor2 🍷

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por lluvia - 25 Oct 2013 01:57

Sí, estaría bien empezar a hacer algo con Rfactor 2 si es necesario, y si no han solucionado los problemas de Rfactor 1 lo será. Yo aun no lo he probado, y de momento voy a descansar porque tras todo el trabajo con este mod debo recuperar buenas costumbres y atender a otros aspectos de la vida normal de un ser humano.

Coincido contigo en que la prioridad debería ser conseguir reacciones realistas en la conducción y sensación de velocidad e inmersión, porque esto es lo que nos emociona. Para nada estoy de acuerdo con aquellos/as que parecen obsesionados en realizar una simulación perfecta a nivel teórico y confeccionar los archivos de Rfactor con valores tomados literalmente de la realidad cuando, debido a las limitaciones del simulador, estos valores no producen un comportamiento realista al salir a la pista con el coche.

Este es un mod dirigido sobre todo a pilotos, aunque en lo posible trate también de satisfacer a mecánicos e ingenieros en toda la faceta física y técnica que es muy interesante además de indisoluble del hecho automovilístico. Los coeficientes reales que producen rendimiento real son bienvenidos.. los que no producen resultados reales serán sacrificados dolorosamente, trágicamente, por los que sí ofrezcan un buen resultado.

Lo difícil es conseguirlo todo. Además de sentir un verdadero coche entre las manos también es grato ver que con el reglaje ideal en cada circuito coinciden las velocidades punta y los pasos por curva, ya que eso me garantiza que tengo adherencia y rendimiento aerodinámico similares a los coches reales. Igualmente es muy interesante que los neumáticos tengan un comportamiento tal que las estrategias y el estilo de pilotaje coincidan con los que vemos en la realidad, en el sentido de tener que conducir de forma conservadora para prolongar la vida del neumático, sufrir sobrecalentamiento al exprimirlo durante más de una vuelta, etc,...

Todo esto evidentemente tiene un margen de error, teniendo en cuenta las diferencias que hay en los coches reales (no en el mod porque es versión multijugador) y los cambios que ha habido en los neumáticos (en el mod son únicos) las limitaciones de Rfactor y la fidelidad de los circuitos que se utilicen en el simulador.

También es grato llenar tu tanque de combustible con los mismos litros que mete Vettel. Pero ¿y si el combustible de Rfactor pesa un 60% de lo que pesa el real? Entonces, sintiendolo mucho por los que cargan la manguera, quizá sea necesario forzar una alta carga de combustible para conseguir la adecuada penalización en los tiempos por vuelta, que en la fórmula 1 real está casi en 10 segundos de la Q3 al principio de carrera....

Bueno, no me quiero enrollar. La cuestión es que los rendimientos realistas en cifras ya estaban hechos para la 1.0, pero las reacciones estaban al 75% ya que tuvimos que terminarlo con algo de prisa. El trabajo hecho posteriormente en suspensiones, neumáticos, aerodinámica ha estado concentrado en acercarse a las reacciones que vemos en los F1 reales y de ahí ha salido esta versión 1.2.

Por cierto, acaba de ser publicado en Rfactorcentral donde hay más datos sobre la actualización, comentarios previos, etc,

Desde luego me gustaría conocer vuestras opiniones, sobre todo si son respetuosas y bien fundamentadas con un número mínimo de vueltas y lectura de la documentación incluida.

En cualquier caso sería bueno colaborar en el futuro, creo que la fragmentación que hay en este mundillo enlentece su progreso y todos tendríamos coches y circuitos de más calidad si unieramos nuestras fuerzas.

Gracias y saludos a todos

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Borja Castelos - 25 Oct 2013 02:47

hola lluvia,

antes de nada me gustaria agradecerte todo el trabajo que has hecho explicandote con sabiduría y elegancia en este foro. Es bonito de leer. 🍷

En mi caso, voi a descargarme la mod y la probaré en unos dias para hacerte una breve valoracion desde mi punto de vista. Si tienes una plantilla para la telemetria te podria proporcionar datos si los necesitas.

Quizas, podriamos organizar una reunion por TeamSpeak para hablar mas personalmente y poder compartir informacion que nos será muy util para ambas partes. Lo bonito de todo esto, sería que podríamos intentar "ayudarnos" las dos comunidades. Tal como estan los tiempos creo que nos vendría bien a todos.

por mi parte me ha parecido un buen comienzo de una futura y larga amistad 🍷

1 saludo

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Iluvia - 27 Oct 2013 04:25

Pues sí, elaborar un mod en cualquiera de sus facetas conlleva mucho esfuerzo y tiempo, y creo que la fragmentación que hay en este mundillo a veces impide que la cosa avance más rápido o que se llegue a resultados satisfactorios.

Agradecere cualquier cosa que querais comentar del mod que os presento. Yo bastante he tenido con dejar las físicas presentables y no he podido estudiar a fondo algunos temas. Me gustaría poder reducir algo la calidad de los diseños y skins para optimizar el rendimiento con parrillas llenas, y también poder mejorar todo lo relacionado con la IA, porque los rivales artificiales son unos completos inútiles y mucha gente se queja de que no pueden hacer carreras decentes offline.

Tampoco hemos llegado a dominar del todo algunos detalles como el comportamiento de las partes desprendidas del coche en un accidente, no acabo de entender como manejar las inercias del archivo de daños y es muy difícil conseguir que las piezas que saltan volando se comporten de forma realista.

He probado el mod de F1 vuestro y me ha sorprendido en el sentido de que pensaba que iba a ser mucho más parecido al de ISI. Pero habeis reelaborado muchos apartados como las curvas de deslizamiento, los picos de adherencia, y tantos otros.. yo diría que vuestra aportación es bastante profunda y particular, aparte de que en principio parece un comportamiento bastante natural.

Luego ya depende un poco de lo que se busca. Yo coincido mucho con vuestro planteamiento en el sentido de coger lo bueno que tiene la Formula uno, la esencia que siempre ha tenido, y trasladarlo a la simulación quitando aquellas cosas artificiosas y que le quitan interés a la competición.

Aunque en el campeonato en que estaba eran más bien partidarios del camino de la imitación más perfecta en cualquier aspecto y de ahí surgió la obsesión por calcar en lo posible las reacciones y también las cifras de rendimiento, tarea a la que he ido cogiendo un malsano gustillo a pesar de que lleva mucho trabajo, Rfactor pone muchas trabas, y el realismo total es imposible... No sabeis cuánto tiempo he dedicado a intentar imitar el derrape del fórmula uno actual, y todavía no me he quedado del todo contento.

Bueno, a ver si ahora que he terminado con este mod y las labores de promoción voy haciendo hueco para otras cosas y puedo pasar por vuestro TS a conversar sobre estos temas.

También es cierto que quizá habría que ir pasando a Rfactor 2, donde hay más cosas por hacer, pero no sé si tiene la misma flexibilidad para moldearlo, ni siquiera lo he probado. ¿Que planes teneis respecto a Rf2?

Bueno, seguimos en contacto

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Borja Castelos - 30 Oct 2013 02:40

Rain, en cuanto puedas revisa los links de descarga que me dicen que no existe o esta bloqueado

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Rain - 30 Oct 2013 05:50

Ya está:

www.putlocker.com/file/A57E1CCB99D594CC

Primero pulsad en "Continue as free user". Después abajo a la derecha "Download file"

MEGA:

mega.co.nz/#!oEZRkTQB!GCRw1UjAqacoRYUeF1rcaGa6h7Nkl727fA6HW0MdebU

Por cierto, perdonad que no use imagen de avatar pero no encuentro la manera de ponerla.

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Amir Rachid - 31 Oct 2013 01:24

Hola Rain.

Lo he descargado pero me da fallo al abrir el .rar. Lo intento descargar de nuevo y si no va, te aviso.

Y un consejillo, subelo a Mega o a Mediafire, que la descarga es muchisimo mas rapida para los que no tenemos cuenta en Putlocker, si no te importa.

Un saludo.

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Rain - 31 Oct 2013 08:19

Añadido el nuevo enlace de mega.

El de putlocker lo he descargado y parece que el RAR está bien

=====

Re: Version definitiva mod de Formula 1

Publicado por Rain - 09 Nov 2013 08:54

Para los que les gusta hacerselo solos 🍷
he preparado una versión Single Player del mod. La verdad es que le hacía falta, pero yo pensaba que tenía algún problema irresoluble y lo dejé por imposible. Pero las peticiones me han animado a revisarlo y parece que la cosa no era tan difícil.

Entonces ha mejorado mucho la IA, son mucho más rápidos, y también he añadido unos cambios básicos en las físicas para que los equipos tengan diferentes prestaciones de aerodinámica y motor y así que la parrilla salga más parecida a la realidad.

En cualquier caso la cosa también depende de lo bien que esté hecha la trazada en el circuito y de algunos valores en el .plr

www.mediafire.com/download/7a75t8dv73ps7u6/SP_patch.rar

Es un parche de 400K, la instalación creo que es sencilla e inocua si es que no me equivocado en nada.

Gracias de nuevo por este espacio. Que lo disfruteis

=====