



GID

Global Info Display

GID V1.1 - rFactor
by Fazerbox (fazerbox@gmail.com)

Manuale di installazione e d'uso



- Corretto Crash di rFactor quando si preme GARA subito dopo essere entrati in una sessione di gioco
 - Corretto Crash causato da file GDB senza corrispondente AIW
 - Corretta la gestione del Backslash mancante nel parametro PluginsDir in Config.ini
 - Gestione gioco in Pausa
 - Inserito Programma per il riconoscimento codici tastiera.
 - Inserito Programma per il riconoscimento bottoni dei controller connessi.
 - Riscritta gestione Tasti per supportare i bottoni dei controller ed eventi di tastiera.
-
- Map: Gestione massimo 100 Vetture
 - Map: Mappa auto-orientabile in Fix Mode
 - Map: PitLane Tratteggiata. (Parametri: MapPitLaneDashed, MapLinePattern, MapPatternScale)
 - Map: Mappa con bordi sfumati. (Parametro MapFade)
 - Map: Introdotto Background. (Parametro MapBackground)
-
- HUD: ALT + SPAZIO invece di ALT + BACKSLASH per visualizzare il MENU
 - HUD: Rivista gestione del MENU
 - HUD: Corretto Salvataggio parametro LCD_MphKm nella sezione corretta [HUD]
 - HUD: Inserita modalità di posizionamento BOX in Percentuale
 - HUD: Aggiunto parametro Zoom Factor per tutti gli oggetti grafici
 - HUD: Adesso è possibile utilizzare un Layout unico per tutte le sessioni.
 - HUD: Dal nome del pilota rimosse stringhe comprese tra le parentesi <> () e []
-
- Update Widget GRID: Posto a 25 il numero di piloti per ogni colonna
 - Update Widget FUEL: Corretto aggiornamento Time nell'oggetto Fuel.
 - Update Widget FUEL: La spia arancione si illumina allo scattare di una delle due condizioni: Pochi litri rimasti o Pochi giri previsti.
 - Update Widget FUEL: Introdotto descrittore FUEL
 - Update Widget TEMP: Introdotto descrittore TEMP
 - Update Widget GRID: introdotte nuove modalità di visualizzazione del GAP- Vedi parametro GRID_MODE nel GIDCONF.txt

- Update Widget GRID: introdotta velocità massima- Vedi parametro GRID_MAXSPEED nel GIDCONF.txt
- Update Widget GRID: Introdotta classifica basata sulla classe delle vetture (parametri GRID_FILTERCLASS and GRID_CLASSES0-15 in GIDCONF.txt)
- Update Widget LCD: ora supporta fino a 128 LED
- Update Widget StartingLights: Introdotta luci semaforo nella PitLane (Parametri PitSpeedLimitRace e PitSpeedLimitNormal nel GidConf.txt)
- New Widget: WEAR. Usura e Temperatura Motore e Gomme
- New Widget: WGL – Wheels Grip Level. Grip e altezza ruote
- New Widget: LCD Analogici
- New Widget: Meteo
- New Widget: Tabella Consumo Gomme e Previsione Durata Gomme
- New Widget: Drafting. Oggetto che indica quando la vettura prende la SCIA
- New Widget: KERSDRS. Oggetto che riporta lo stato del KERS e del DRS. L'oggetto dialoga con il plugin rf_HighVoltage
- GIDCONF.txt: [KEYS] KERS e KERSOFF
- GIDCONF.txt: [KEYS] DRS e DRSOFF
- GIDCONF.txt: [KEYS] GRIDCLASS
- GIDCONF.txt: [KEYS] GRIDMODE
- GIDCONF.txt: [KEYS] PeriodRepeatedKey
- GIDCONF.txt: UseSharedMemory 0=NO 1=YES (Default)
- GIDCONF.txt: LCD_LitersGallons 0=Liters 1=Gallons
- GIDCONF.txt: LCD_TempUnit 0=Celsius 1=Fahrenheit
- GIDCONF.txt: CharsTeamNameFilter = "]])_~"
- GIDCONF.txt: OpenClosedBrackets = "[] () { } < > "
- GIDCONF.txt: Nuova sezione [rf_HighVoltage] con parametri:
DRSFile: Nome file rfm che contiene le regole del KERS e DRS;
KersMinSpeed . Sotto questa velocità il KERS non può essere attivato;
DRSBrakeLevel = 0.55 . Percentuale di frenata che disabilita il DRS.
KersMinspeed e *DRSBrakeLevel* non sono usati se è attivo rf_HighVoltage
- GIDCONF.txt: FlickeringMode Modo utilizzato per diminuire il flickering

Ringraziamenti

Vorrei cominciare ringraziando i ragazzi di rfactoracingweb che mi hanno accompagnato, aiutato ed incoraggiato durante lo sviluppo del plugin. In particolare:

Slow Motion (Marco)

Per lo splendido logo creato, per le innumerevoli ore dedicate al testing e per tutti i suggerimenti per migliorare e rendere davvero unico questo Plugin.

Quando ad Agosto gli feci vedere il plugin che avevo intenzione di rilasciare, lui disse: “*Ma si potrebbe aggiungere questo, fare quest'altro ecc.*”.

E' grazie a lui, se oggi il plugin ha gli LCD configurabili dagli utenti, se gestisce diversi layout in funzione delle sessioni di gioco, se il plugin ha raggiunto un elevato livello di affidabilità e se funziona anche nella modalità Spettatore e Cambio Pilota.

Con Marco è stata una piacevole lotta decidere cosa mettere, modificare, come farlo, ma credo ne sia valsa la pena.

Lo ringrazio anche per le piacevoli conversazioni pomeridiane via Skype durante la fase di test e per avermi illuminato su come fare una grappa a DOC.

Paolo

Per Test e la geniale idea dell'ATD.

Magicgianca (Giancarlo)

Per i test finali e la verifica del pacchetto di installazione.

Descrizione

Il GID V1.1 integra una nuova versione del MapPlugin, che mostra la mappa del tracciato, le vetture presenti ed una serie di informazioni di telemetria in modalità grafica e letterale, completamente personalizzabili, quali classifica in tempo reale con distacchi, tempi parziali personali ed assoluti, timer, contagiri e tachimetro, odometro, semaforo virtuale sincronizzato in tempo reale, Semaforo nella Pitlane, Oggetto che indica l'usura della vettura, oggetto che visualizza lo slittamento e l'altezza della vettura e tante altre informazioni.

Il GID è configurabile direttamente in gioco e/o attraverso il file gidconf.txt

Prerequisiti

A) [DirectX End-User Runtimes from Microsoft](#)

(Installate il pacchetto per la vostra lingua.)

B) [Microsoft Visual C++ 2008 Redistributable Package \(x86\)](#)

(Installate il pacchetto per la vostra lingua.)

Installazione

1. Disinstallare, se presente, qualsiasi versione in uso del MapPlugin seguendo questa procedura:
 - cancellare i files "d3d9.dll", "MapPlugin.ini", "MapPlugin_Installation.txt" e "MapPlugin_Installazione.txt" dalla cartella principale di rFactor;
 - cancellare il file "MapPlugin.dll" dalla cartella rFactor/Plugins;
 - cancellare la cartella "Map" con tutte le sotto cartelle e tutti i file presenti.
2. Esploredere il file GIDPluginV1_1.zip nella cartella principale di rFactor.

Nota importante

Il GID è un plugin che non richiede l'uso di altri plugin simili, si consiglia di disattivare e/o rimuovere ogni altro plugin grafico precedentemente installato.

Nel caso si volesse comunque mantenere altri plugin grafici è necessario effettuare questa semplice procedura:

1. Rinominare il file **d3d9.dll** (installato dal plugin preferito e presente nella cartella rFactor) in **d3d9_nomeplugin.dll**
2. Esploredere il GID nella cartella principale di rFactor;
3. Modificare con un editor di testo il file **GIDPlugin.ini** come segue e salvarlo:
[GENERAL]
OriginalD3D9Dll = d3d9_nomeplugin.dll

Informazioni generali

Il GID riporta una serie di informazioni di telemetria in modalità grafica e letterale, tutte personalizzabili nel gioco e/o editando il file **GIDConf.txt** che si trova nella cartella rFactor/Plugins/GID.





Quick start

Di seguito viene riportata la procedura consigliata per un rapido set up del GID al suo primo utilizzo:

1. dopo aver installato il GIDPlugin, avviare una sessione locale "Gara Singola" di rFactor con qualche pilota AI
2. appena caricato il circuito, a "monitor", dovrebbe apparire la mappa del circuito stesso centrata in tutta la finestra 3D. Se non fosse centrata premere SHIFT (MAIUSCOLA) + PAUSA
3. premere "gara" per accedere al proprio box all'interno dell'auto. I vari box degli strumenti del GID appaiono a video nella posizione di default. In questa fase la vettura è ferma al BOX.
4. uscire nella pit lane percorrendo solo alcuni metri e fermarsi (si è così entrati nella sessione "pratica")
5. premere CTRL + SHIFT + SPAZIO per selezionare il primo box strumenti
6. premere le frecce (sx, dx, su, giù) per posizionare il Box a piacimento sullo schermo
7. ripetere i punti 5 e 6 per ogni Box (fare riferimento alla sezione di elenco e configurazione box riportata più sotto per maggiori info sulle varie opzioni disponibili)
8. terminato il posizionamento dei vari box, premere ALT + SPAZIO per attivare il MENU, selezionare **Layout to All Sessions** e premere INVIO. La configurazione attuale sarà duplicata per tutte le altre sessioni del gioco (Test Day, Qualifica, Warm Up, Gara e Box)
9. uscire dalla sessione di pratica di rFactor premendo ESC e successivamente rientrare in auto ma SENZA uscire dal proprio box
10. modificare a piacimento la configurazione a video dei vari box strumenti che si vuole poi visualizzare SOLO QUANDO SI E' IN AUTO FERMI AL PROPRIO BOX (usualmente si posizioneranno i BOX POS e BOX GRID al centro dello schermo, aumentandone i caratteri e la lista dei Piloti visibili)
11. il salvataggio della configurazione è automatico
12. se si desidera modificare la configurazione di base precedentemente duplicata nelle altre sessioni di gioco è necessario accedervi ed apportare le modifiche che vengono salvate automaticamente – a piacimento si potrebbe voler disattivare qualche strumento durante una sessione di gara
13. per ultimo, premere ALT + SPAZIO ciclicamente fino a selezionare le voci di azzeramento km e selezionare l'unità di misura preferita (fra km e miglia), che immediatamente appare nello strumento LCD

Nota: nel caso si volesse ripristinare la configurazione di default che viene fornita con il plugin è sufficiente premere ciclicamente ALT + SPAZIO fino alla voce "RESET LAYOUT" e premere INVIO

Oggetti

Il GID utilizza degli oggetti per visualizzare le informazioni a video, di seguito si riporta l'elenco degli oggetti disponibili.

| Oggetto | Descrizione | Comando di visualizzazione |
|----------------------------------|---|--|
| Timer | Per le gare a tempo o nelle sessioni di pratica indica il tempo residuo alla fine della sessione | ShowTimer |
| Place | Posizione della vettura | ShowPlace |
| Laps | Giri percorsi | ShowLaps |
| Grid | Griglia | ShowGrid |
| Lcd | LCD con tante informazioni | ShowLCD |
| Fuel | Informazioni sul consumo di carburante | ShowFuel |
| Temps | Stato delle temperature dell'acqua e dell'olio | ShowTemps |
| ATD | Average Time Display. | ShowATD |
| KM | KM o Miglia percorse con la vettura corrente ed i KM o miglia percorse con la vettura selezionata nella pista corrente | ShowKM |
| Sectors | Mostra Piloti e migliori tempi di percorrenza dei settori. | ShowSectors |
| Starting Lights | Semaforo | ShowStartingLights |
| Current Time | Tempo corrente del giro | ShowCurrentTime |
| Personal Gap | Distacchi di settore rispetto al miglior proprio giro | ShowPersonalGap |
| Personal Best Lap | Miglior giro personale | ShowPersonalBestLap |
| Personal Last Lap | Tempo dell'ultimo giro percorso | ShowPersonalLastLap |
| Best Lap | Miglior giro in assoluto | ShowBestLap |
| Best Gap | Distacchi di settore rispetto al miglior giro | ShowBestGap |
| Personal Mixed Sector Gap | Questo oggetto alterna il proprio miglior giro di settore con il distacco al passaggio tra un settore ed un altro. Equivale a Personal Sector + Personal Gap | ShowPersonalMixedSectorGap |
| Best Mixed Sector Gap | Questo oggetto alterna il miglior giro di settore con il distacco al passaggio tra un settore ed un altro. Equivale a Best Gap + Best Sector | ShowBestMixedSectorGap |
| Personal Sector | Al passaggio da un settore ed un altro visualizza il miglior tempo proprio di settore | ShowPersonalSector |
| Best Sector | Al passaggio da un settore ed un altro visualizza il miglior tempo di settore | ShowBestSector |
| Local Time | Visualizza l'ora Locale Attuale | ShowLocalTime |
| Mappa | Mappa del circuito | Nessun comando. Gestita in modo differente dagli altri oggetti |

| | | |
|---------------------------------|--|-------------------|
| WGL Wheels Grip Level | Visualizza lo slittamento delle ruote e l'altezza delle sospensioni | ShowWGL |
| Wear | Consumo motore e Gomme, Temperatura Freni, Gomme, Acqua e Olio | ShowWear |
| BrakeTypeTemp | Visualizza lo stato delle Gomme in forma tabellare | ShowBrakeTyreTemp |
| Meteo | Visualizza lo stato del Meteo | ShowMeteo |
| Brake Test | Testa la forza frenante della vettura in una frenata secca da 250 Km/h a 10 Km/h | ShowBrakeTest |
| Drafting o Slipstream | Visualizza l'effetto Scia prodotto dalle vetture che precedono la propria | ShowSlipStream |
| KERSDRS | Visualizza KERS e DRS status | ShowKersDrs |

Se non si vuole visualizzare un oggetto dentro un box si può scrivere ad esempio,
ShowBestSector = NO o rimuovere il testo ShowBestSector.

Tranne la Mappa, questi oggetti per essere visualizzati devono essere inclusi in un box contenitore. Un box può contenere più oggetti e gli oggetti di uno stesso box saranno visualizzati in ordine uno sotto l'altro.

Creazione di un BOX

Per creare un box occorre utilizzare la sintassi:

BoxN = Nome, X, Y, Visibilità, { <parametri>, <oggetti da visualizzare> }

N = numero tra 0 e 19

Nome = Stringa a scelta con cui si vuole nominare il BOX;

X = LEFT o RIGHT o CENTER o <numero>

LEFT: Allinea il box a Sinistra
RIGHT: Allinea il box al margine Destro dello schermo
CENTER: lo posiziona al centro
<n%>: Valore in percentuale rispetto alle dimensioni dello schermo
<pixels>: Posizione del box dal margine sinistro dello schermo.

Y = TOP o BOTTOM o CENTER o <numero>

TOP: Allinea il box al margine superiore dello Schermo;
BOTTOM: Allinea il box al margine Inferiore dello schermo;
CENTER: lo posiziona al centro;
<n%>: Valore in percentuale rispetto alle dimensioni dello schermo
<pixels>: Posizione del box dal margine superiore dello schermo.

Visibilità: SHOW o HIDE

<parametri>: Elenco parametri da applicare agli oggetti da visualizzare.

| Parametro | Descrizione | Oggetto |
|---------------------------|---|--|
| MaxLengthName | Lunghezza dei nomi piloti o stringhe di testo | Tutti gli oggetti tranne: Mappa, LCD, KM, ATD, Fuel, Temps, StartingLights |
| NumDrivers | Numero piloti che seguono e precedono la mia vettura. La prima vettura e la propria sono sempre visualizzate | Grid |
| Rows | Dopo aver stampato ROWS righe, la griglia continuerà a stampare in una nuova colonna | Grid |
| StopTimeForSeconds | Per i secondi specificati il tempo sarà bloccato e poi continuerà a scorrere o a mostrare il tempo di settore | Current Time, Personal Mixed Sector Gap, Best Mixed Sector Gap |
| FontSize | Valore numerico da 0 a 7 Il Plugin utilizzerà la texture TextureTextHUD<N>.tga | Tutti gli oggetti tranne: Mappa, LCD, KM, ATD, StartingLights |
| FontColor | Valore numerico da 0 a 9 Saranno presi i caratteri della ennesima riga dalla texture specificata dal parametro FontSize. Attualmente i valori utilizzabili sono: 0 = sfondo trasparente 1 = sfondo nero semitrasparente 2 = sfondo rosso semitrasparente 3 = sfondo verde semitrasparente 6 = sfondo blu semitrasparente | Tutti gli oggetti tranne: Mappa, LCD, KM, ATD, StartingLights |
| DeltaTime | Valore espresso in secondi o in percentuale. Se il tempo corrente è distante rispetto alla media degli ultimi 3 giri più o meno il tempo specificato da DeltaTime, la freccia corrispondente sarà visualizzata. Freccia verso l'alto se il tempo è migliore, verso l'alto se è peggiore | ATD |
| Interlines | Valore che indica quanti pixel verticali lasciare tra gli oggetti contenuti nello stesso box | Tutti gli oggetti |
| Zoom | Indica il fattore di Zoom da applicare all'oggetto visualizzato. Esempio con Zoom=0.5, l'oggetto sarà dimezzato in larghezza ed altezza. | Tutti gli oggetti |

<oggetti da visualizzare>: fare riferimento alla tabella del paragrafo “GID - OGGETTI”.

Una volta creata la stringa, questa andrà inserita in una delle sezione (sessioni di rFactor) [HUD_BOX,], [HUD_TESTDAY], [HUD_PRACTICE], [HUD_WARMUP], [HUD_QUALIFY], [HUD_RACE] presenti in gidconf.txt .

Analizziamo ad esempio il Box2 contenuto in [HUD_WARMUP].

Box2 = Grid, Left, 100, Show, {FontSize=0, FontColor=1, NumDrivers=2, MaxLengthName=11, ShowGrid }

Il Box2, si chiama “Grid” (testo visualizzato quando si seleziona il box premendo MAIUSC

+ CTRL + SPACE) ed è posizionato a sinistra (*Left*) ed a 100 pixel dall'alto.

Il box è visibile (*Show*), utilizza la texture *TextureTextHUD0.tga* (*FontSize=0*) e saranno usati i caratteri della seconda riga (*FontColor=1*).

Visualizzerà l'oggetto griglia (*ShowGrid*), saranno elencati solo 2 piloti che seguono e precedono la mia vettura (*NumDrivers=2*). I nomi saranno troncati ad 11 caratteri (*MaxLengthName=11*).

S invece vogliamo creare un nuovo box posizionato al centro dello schermo, che contiene il Current Time, il Personal Gap ed il Best Gap,, ipotizzando che il Box18 non esista, inseriremo:

Box18= MioBox, Center, Center, Show, { ShowCurrentTime, ShowPersonalGap, ShowBestGap, FontSize=0, FontColor=1}

| | |
|-------------|----------|
| CURRENT | 1:30.329 |
| GAP Pers T2 | +0.253 |
| GAP BEST T2 | +2.028 |

Box18

Box e configurazione di default

Come detto, il GID è altamente personalizzabile anche nella posizione, quantità e tipo di informazione dati che vengono visualizzati nei vari box, in particolare in quelli relativi ai tempi.

Di seguito vengono riportate le informazioni sugli strumenti in configurazione di default; editando manualmente il file **gidconf.txt** è possibile apportare varie modifiche che verranno illustrate più sotto.

1. **BOX POS:** posizione in classifica

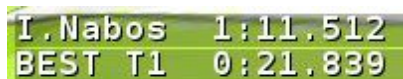
2.

2. **BOX LAPS:** numero di giri percorsi da se stessi su numero totale di giri (in gare a tempo e/o durante qualifiche con numero massimo di giri)



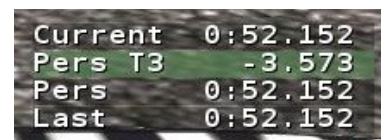
3. **BOX BEST LAP:**

- indicazione del miglior tempo di sessione (BEST TIME) comprensiva del nome Pilota.
- indicazione in sequenza dei vari intermedi alternata, per un lasso di tempo personalizzabile (di default 10 secondi), all'indicazione del GAP rispetto al BEST TIME.



5. **BOX PERSONAL TIME:** indicazione del cronometraggio relativo a se stessi riportato in real time con:

- cronometro del tempo sul giro
- indicazione in sequenza dei vari intermedi alternata, per un lasso di tempo personalizzabile (di default 10 secondi), all'indicazione del GAP rispetto al BEST PERSONAL TIME
- indicazione del proprio miglior tempo
- indicazione del tempo ottenuto nell'ultimo giro percorso



6. **BOX SECTORS:** riporta affiancate:

- sulla sinistra le indicazioni dei MIGLIORI TEMPI ASSOLUTI PER SINGOLO SETTORE (non cumulativi) con l'indicazione dei Piloti che li hanno ottenuti
- sulla destra i MIGLIORI TEMPI PERSONALI ASSOLUTI PER SINGOLO SETTORE (non cumulativi), evidenziati su sfondo trasparente rosso o verde per una rapida consultazione a "colpo d'occhio"
- sulla sinistra l'indicazione del MIGLIOR TEMPO VIRTUALE ASSOLUTO
- sulla destra l'indicazione del MIGLIOR TEMPO PERSONALE ASSOLUTO



| | | |
|----------|----------|----------|
| Burbulya | 24.836 | 25.785 |
| Burbulya | 28.838 | 29.505 |
| Fazerbox | 35.904 | 35.904 |
| Virtual | 1:29.577 | 1:31.194 |

7. **BOX TIMER:** cronometraggio a scalare del tempo rimanente durante le varie sessioni e, se



in gara a tempo, del tempo rimanente a terminare la gara. In gare a giri, riporta invece l'indicazione dei giri percorsi dal primo ed i giri totali da percorrere

8. **BOX LCD:** strumento multifunzione (che sostituisce quello di rFactor – tasto 5). Vengono forniti differenti layout dello strumento, che possono essere scelti tramite il menu premendo ALT+SPAZIO quindi selezionando la voce *Next LCD*.



9. **BOX A.T.D. (Average Time Display):** strumento con indicazione grafica del vantaggio/svantaggio/in media rispetto alla media di percorrenza calcolata sugli ultimi 3 giri (delta modificabile nel file “gidconf.txt” e configurabile in % o in valore assoluto)



10. **BOX TEMPS:** indicazione numerica delle temperature acqua ed olio con icona che cambia stato per una veloce consultazione (temperature normali = verde; livello di guardia dai 100°C a pericolo = giallo; temperature fuori range = rosso)

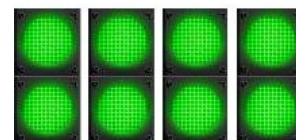


11. **BOX FUEL,** con icona che cambia stato da verde a rosso, indicando una riserva di 5 litri e/o di 5 giri (parametri modificabili nel file “gidconf.txt”) e che riporta le seguenti informazioni:



- indicazione numerica dei litri carburante
- dei giri rimanenti presunti (Il dato viene aggiornato ogni 100 metri e si basa sulla media degli ultimi 3 giri percorsi, così da neutralizzare nel minor tempo possibile eventuali incidenti, passaggi ai box e giro di partenza)
- del consumo per giro
- dei minuti rimanenti presunti (utile per gare a tempo, il dato si basa invece sul consumo dell'ultimo giro, così è più immediato comprendere che “media sul giro” tenere per percorrere un certo lasso di tempo prima che il carburante si esaurisca)

12. **BOX STARTINGLIGHTS:** semaforo virtuale sincronizzato in tempo reale con il gioco e personalizzabile nel file “gidconf.txt” (verde al via oppure luci spente al via; 4 lampade led su 1 o più colonne). Questo strumento è visibile e personalizzabile SOLO nella sessione RACE di rFactor. Per tutte le altre sessioni, compresa a sessione di Gara lo StartingLights sarà visibile anche nella Pitlane per monitorare la velocità di percorrenza della stessa.



13. **BOX KM:**

- odometro, indicazione dei km (o miglia) totali percorsi con la vettura corrente. Informazioni memorizzate in “rFactor/Plugins/Gid /KM.txt”.



- TRIP, indicazione dei km (o miglia) percorsi con la vettura corrente nella pista corrente. Informazioni memorizzate in "rFactor/Plugins/Gid /KM.txt".

14. **BOX TIME:** orologio di sistema che visualizza l'ora reale locale



15. **BOX MIXED:** di default non attivo, contiene ulteriori stringhe per visualizzare i dati relativi ai GAP con differente modalità, come dettagliato nella sezione relativa alla "CONFIGURAZIONE MANUALE DEL FILE gidconf.txt"



16. **BOX WARNING ICON:** si attiva nelle sessioni multiplayer già in corso al momento di accedervi e dove sia stato effettuato almeno un giro valido da almeno un partecipante, per ricordare che i tempi visualizzati nei box BEST LAP e SECTOR ed i relativi distacchi possono non essere corretti a causa della mancanza di informazioni trasmesse dalla telemetria di rFactor



17. **BOX GRID:** lista personalizzabile dei Piloti, con indicazione:

- miglior tempo sul giro durante le sessioni test, pratica, qualifica e warm up
- indicazione distacco rispetto a se stessi durante la gara
- indicazione pilota ai box (punto bianco)
- indicazione pilota out/squalificato (punto rosso)
- indicazione fra parentesi quadre del numero di soste durante la gara

| | | | |
|----|---------------|-------|-------|
| 1 | A.Premat | -26.5 | [285] |
| 11 | W.Henzler | -5.9 | [256] |
| 12 | T.Enge | -5.8 | [264] |
| 13 | P.Pilet | -3.5 | [251] |
| 14 | J.Melo | -2.7 | [248] |
| 15 | J.Magnussen | -2.6 | [261] |
| 16 | H.Felbermayr | -2.0 | [252] |
| 17 | J.Davies | -1.9 | [252] |
| 18 | W.Henzler | -1.8 | [247] |
| 19 | J.Vonka | -1.7 | [246] |
| 20 | W.Henzler | -0.1 | [244] |
| 21 | P.Kutemann | -0.1 | [248] |
| 22 | M.Fazer | | [250] |
| 23 | D.Brabham | +0.1 | [262] |
| 24 | A.Premat | +0.1 | [261] |
| 25 | T.Bergmeister | +0.2 | [243] |
| 26 | A.Sharp | +0.4 | [241] |
| 27 | A.Hermann | +0.5 | [243] |
| 28 | O.Gavin | +1.0 | [259] |
| 29 | Y.Clairay | +1.1 | [260] |
| 30 | S.Maassen | +13.0 | [266] |
| 31 | S.Bourdais | +46.0 | [281] |

Griglia non filtrata

| | | | |
|-----------------|--------------|------|-------|
| [Class: ES GT1] | | | |
| 1[3] | D.Turner | +7.3 | [261] |
| 2[5] | K.Wendlinger | +5.9 | [253] |
| 3[7] | J.Magnussen | +5.7 | [255] |
| 4[8] | L.Hines | +5.5 | [255] |
| 5[23] | M.Konopka | +0.9 | [246] |
| 6[26] | M.Fazer | | [239] |

Griglia con filtro sulle vetture GT1

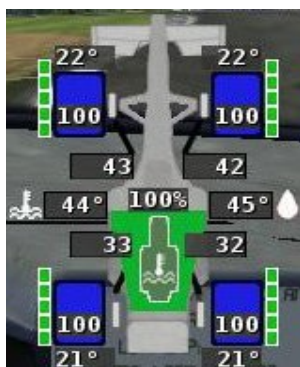
1) WGL – Wheels Grip Level



L'oggetto WGL mostra dinamicamente lo slittamento delle ruote rispetto all'asfalto. Esso è composto da 4 settori, uno per ogni ruota la cui dimensione varia in funzione dello slittamento delle ruote. Il settore è invisibile se non c'è slittamento. Se lo slittamento è massimo il settore occuperà l'intero spazio disponibile. Ai quattro angoli sono presenti delle barre verticali che indicano l'altezza della vettura. Queste barre saranno verdi quando gli ammortizzatori non sono totalmente compressi, saranno rossi quando gli ammortizzatori sono totalmente compressi.

Esiste la possibilità di caricare diversi WGL dal menu contestuale. Premere ALT + SPAZIO, selezionare la voce "Next WGL", quindi premere freccia DX.

2) WEAR – Usura gomme e motore



L'oggetto Wear riporta lo stato di usura delle gomme, del motore e le relative temperature.

All'interno delle gomme troviamo in percentuale l'usura delle gomme.

Sopra le gomme anteriori e sotto le posteriori le temperature delle gomme.

Sotto le gomme Anteriori e sopra le posteriori la temperatura dei freni.

Al centro da sinistra a destra troviamo Temperatura Acqua,

Usura lo stato di affidabilità del motore (100% motore ok) e a seguire la temperatura dell'Olio motore.

Le tacche a fianco delle gomme indicano l'usura, ogni tacca indica il 20% di usura.

Il colore delle gomme è legato alla loro temperatura ed usa gli stessi colori di rFactor.

La forma delle gomme varia in funzione delle temperature interne alla gomma.

| | |
|--|---|
| | Gomma OK. Differenza di temperatura tra le esterne e l'interna meno di 5°C |
| | Gomma troppo gonfia. Differenza di temperatura tra le esterne e l'interna maggiore di 5°C $T_{sx} - T_c < 5^\circ$ e $T_{dx} - T_c < 5^\circ$ |
| | Gomma sgonfia. Differenza di temperatura tra le esterne e l'interna maggiore di 5°C $T_{sx} - T_c > 5^\circ$ e $T_{dx} - T_c > 5^\circ$ |



Gomma forata

Parametri WEAR del WearN.txt.

Modificando il parametro **DeltaPressureShape** contenuto nel descrittore dell'oggetto Wear (WearN.txt), è possibile variare il range delle temperature che intervengono sulla forma della gomma.

Di default tale parametro ha il valore:

DeltaPressureShape = 5, 5

dove il primo "5" fa riferimento alla differenza di temperature tra il lato Sinistro e Centrale della gomma, il secondo 5 si riferisce alla differenza di temperatura tra il Centro ed il lato destro della gomma.

3) METEO



L'oggetto Meteo riporta semplicemente la temperatura ambientale e del tracciato e con un'icona la nuvolosità atmosferica.

4) BRAKETYRETEMP

| Pres-kpa | | Temps | |
|----------|-----|------------|-----|
| 172 | 172 | 25° | 25° |
| 172 | 172 | 24° | 24° |
| Wear | | Prev. Laps | |
| 99% | 99% | 306 | 378 |
| 99% | 99% | 367 | 423 |

Il BrakeTyreTemp riporta sinteticamente alcune informazioni sullo stato delle gomme e della vettura. Esso è diviso in 4 quadranti.

Pres-Kpa. Pressione delle gomme.

Temps. Temperatura delle gomme.

Wear. Consumo delle gomme. 100% La gomma è nuova.

Prev.Laps. Indica quando dureranno ancora le gomme. Tale parametro si aggiorna man mano che le gomme si consumano. Nell'esempio la gomma anteriore Sx durerà ancora 306 giri. Occorrerà qualche giro per avere un dato più affidabile.

5) BRAKETEST

| Force | Force | Dist | |
|-------|-------|------|-------|
| 114 | 103 | 38% | 108.4 |
| 585 | -12.3 | Time | |
| 185 | 182 | 62% | 3.3 |

L'oggetto BrakeTest è utilizzato per testare una frenata secca da 250Km/h a 10 Km/h.

Tali parametri sono modificabili intervenendo sul file descrittore BrakeTest1.txt modificando **minSpeed** e **maxSpeed**. Al termine della frenata secca si avranno i risultati.

La colonna *Force* a sinistra

Oggetto utile per testare la frenata della vettura e lo spostamento di carico.

Il Blocco force a SX riporta ai quattro angoli la forza frenante applicata alle 4 ruote. La casella al centro indica la forza totale frenante intervenuta sulla vettura (585).

L'apporto frenante delle gomme è considerato in percentuale della quantità di slittamento. Se una ruota slitta al 100% allora il suo apporto è considerato nullo.

La colonna *Force* Centrale.

Riporta in percentuale quanta forza è stata applicata tra anteriore e posteriore, durante la frenata. L'apporto frenante delle gomme è considerato in percentuale della quantità di slittamento. Se una ruota slitta al 100% allora il suo apporto è considerato nullo.

Nella casella centrale è riportata la decelerazione (m/s^2). Nell'esempio $-12.3 m/s^2$

Dist.

Indica la distanza in metri percorsa durante la frenata. In figura 108.4 metri.

Time.

Indica la durata in secondi della frenata. In figura 3.3 secondi.

6) DRAFTING o SLIPSTREAM



L'oggetto Drafting o SlipStream visualizza delle frecce verdi e luminose in funzione dell'intensità della scia generata dalle vetture che precedono la propria. Le frecce si accendono di verde al progressivo incremento dell'effetto SCIA. Le frecce coloreranno di rosso in corrispondenza all'intensità massima della SCIA.

All'interno del file descrittore dell'oggetto Slipstream è possibile modificare alcuni parametri che ne influenzano le regole per l'accensione delle frecce.

7) KERSDRS e rf_HIGHVoltage



L'oggetto KERSDRS visualizza lo stato del KERS e del DRS. Se è presente il plugin rf_HighVoltage, il KERSDRS instaura una comunicazione con l'rf_HighVoltage e visualizza lo stato del KERS e DRS riportato da questo plugin. Tutte le informazioni per il corretto funzionamento sono lette dal file di configurazione rf_HighVoltage.ini.

Per funzionare correttamente i distacchi di rFactor devono essere impostati in Tempo Reale

Per mettere i distacchi in tempo reale, visualizzare nell'HUD di rFactor in basso a dx la classifica quindi premere tasto SX, un messaggio nella Chat indicherà la modalità corrente.

Nell'esempio di figura:

300 = Detection Point; 500 = Inizio zona DRS; 1500 = Fine zona DRS

533 = Distanza della mia vettura dalla linea di partenza.

I parametri riportati nei box in alto (300, 500 e 1500) sono parametri letti dal file RFM del rf_HighVoltage che contien le regole di attivazione del Kers e del DRS.

Affinché questi valori risultino corretti occorre impostare nel GIDConf.txt il parametro DRSFile della sezione [rf_HighVoltage] al nome del file RFM caricato.

Esempio:

Se impostate le regole del KERS e del DRS dentri il file F1_2011.rfm dovrete porre:

DRSFile = F1_2011.rfm

E' possibile utilizzare anche dei path assoluti.

DRSFile = "c:\Programmi\rFactor\rfm\F1_2011.rfm"

Importante.

Non è necessario che questo file sia esattamente uguale a quello caricato da rFactor, ma è importante che contenga le stesse regole riportate nell'RFM caricato da rFactor.

Se lasciate vuoto il parametro DRSFile, DRS e KERS continueranno a funzionare solo che non saranno visualizzati i dati del DRS nei box prima dell'oggetto KERSDRS.

Nuovi LCD

Il GID 1.1 introduce nuovi LCD aggiungendo anche la possibilità di utilizzare LCD analogici. Di seguito sono riportati alcuni nuovi LCD.

Chiunque può crearsi il proprio LCD, non è difficile ma neppure semplicissimo, basta una opportuna texture ed un opportuno file di testo (descrittore) che descrive il contenuto della Texture dell'LCD. In futuro spero di scrivere un tutorial su come creare nuovi LCD.

LCD_DEF1



L'LCD_DEF1 è l'LCD digitale più completo e riporta tante informazioni sullo stato della vettura.

In alto da sinistra a destra troviamo.

- 1) Temperatura Acqua
- 2) Temperatura Motore
- 3) Distacco dall'avversario che ci precede
- 4) Quanto tempo manca alla fine della sessione
- 5) Orario

A Sinistra ci sono:

- 6) Spia acqua
- 7) spia Benzina

A destra delle spie c'è un blocco che riportando

- 8) La marcia corrente
- 9) sopra i giri motore
- 10) sotto la velocità massima raggiunta (sfondo rosso)

Al centro troviamo

- 11) Velocità corrente della vettura (sfondo Blu)

- 12) A destra in verde i GAP rispetto al Best Lap ed al Personal Best Lap (sfondo verde)

13) Ancora più a destra ci sono due LED che indicano se si sta migliorando il Best Lap ed il Personal Best Lap. Sfondo verde si è in vantaggio, Rosso in ritardo.

14) sotto la velocità delle barre orizzontali indicano lo stato dell'Acceleratore e del pedale del Freno

15) A destra del numero di giri, sopra la velocità, ci sono i LED che si accendono dall'esterno verso l'interno e che cambiano colore in funzione del numero di giri.

L'ultima riga in basso riporta:

16) Quantitativo di carburante

17) Carburante utilizzato nell'ultimo giro

18) Quanti giri si possono ancora fare con il carburante attuale

19) Per quanto tempo posso ancora girare con il carburante attuale. Utile per le gare a tempo.

LCD_F1.



L'LCD_F1, riporta un LCD molto simile a quello virtuale che si vede in TV durante i Gran Premi.

Come si può notare esso riporta sia lo stato del KERS che del DRS. Una volta associati i rispettivi tasti nel file GIDConf.txt, queste spie si illumineranno ed il KERS scenderà di livello man mano che si usa. Il ker può essere utilizzato massimo 6.6 s e si ricaricherà automaticamente all'inizio di un nuovo giro. KERS e DRS non hanno un effetto reale ma solo visivo, dipenderà dal mod implementarne l'effetto reale.

Parametro KERSTIME.

E' possibile modificare per quanto tempo si può utilizzare il KERS in un giro, agendo sulla variabile KersTime che si trova nella sezione [HUD] all'interno del file GIDConf.txt. Di default questo valore è 6.6 secondi.

Parametro KERSMINSPEED.

Modificando il parametro KersMinSpeed della sezione [HUD] del file di configurazione GIDconf.txt è possibile specificare la velocità minima oltre la quale è possibile utilizzare il KERS. Il valore di default è 100 Km/h.

LCD_ANALOGIC1



L'LCD analogico è un esempio di LCD che riporta velocità e numero di giri attraverso delle lancette.

Per passare da un LCD all'altro, premere ALT + SPAZIO per attivare il menu e quindi selezionare la voce "Next LCD".

MENU (ALT + SPAZIO)

La gran parte delle personalizzazioni viene gestita tramite un menu, attivabile tramite i tasti ALT + SPAZIO che permette:

- Selezionare gli oggetti che si vogliono spostare e/o visualizzare;
- di salvare la configurazione a schermo che l'utente ha personalizzato, ripetendola in tutte le sessioni di gioco, oppure in determinate sessioni a scelta (test day, pratica, qualifica, warm-up e gara oltre alla configurazione "box", ossia quella in auto fermi nel proprio box);
- utilizzare un Layout unico per tutte le sessioni di Gioco;
- caricare una configurazione di default con la funzione **Reset layout** (la configurazione di default si può editare manualmente nel file "gidconf.txt");
- Impostare la modalità anti Flickering
- resettare i km (o miglia) totali e trip percorsi e riportati nel "box km";
- scegliere tra KM e MIGLIA;
- scegliere tra Litri e Galloni;
- scegliere tra gradi Celsius e gradi Fahrenheit;
- visualizzare la Pitlane tratteggiata;
- visualizzare i bordi della mappa sfumati;
- visualizzare uno sfondo per la mappa;
- visualizzare la velocità massima delle vetture nella griglia;
- Visualizzare la classifica per Classi.
 - ALL= Tutte le Vetture;
 - AUTO= Vetture della stessa mia Classe
 - GT1,GT2,P1,P2. seleziona le vetture che contengono la sottostringa selezionata
- selezionare un differente LCD (possono essere così realizzati altri LCD e successivamente aggiunti al plugin);
- selezionare un altro WGL;



- selezionare un altro WEAR;
- selezionare un altro oggetto BrakeTyreTemp;
- modificare il parametro MaxGrip del WGL. Il valore di default è 1. Premere frecce Sx e Dx per modificarne il valore;
- selezionare la modalità di sincronizzazione del semaforo, scegliendo fra "AUTO" (default), "SYNCHRO1" e "SYNCHRO2" (da provare nel caso non si accendessero le luci) e "TELEMETRY" (gestione del semaforo tramite la telemetria di rFactor, ma in ritardo variabile nell'intervallo [-0.5, +0.5] secondi sul timer di rFactor)

Spostare e visualizzare un Oggetto

Per spostare un oggetto occorre prima selezionarlo.

Per selezionare un oggetto premere ALT + SPAZIO e fare Invio sulla **Select Object**, comparirà un nuovo menu, tramite il mouse sarà possibile spostare l'oggetto nella posizione desiderata. Ad oggetto selezionato:

| | |
|---------------|--------|
| Pos | [SHOW] |
| Grid | [SHOW] |
| Laps | [SHOW] |
| BEST | [SHOW] |
| CURRENT | [SHOW] |
| SECTORS | [HIDE] |
| Timer | [SHOW] |
| LCD | [SHOW] |
| ATD | [SHOW] |
| TEMPS | [SHOW] |
| FUEL | [SHOW] |
| STARTINGLIGHT | [SHOW] |
| KM | [SHOW] |
| TIME | [SHOW] |
| MIXED | [HIDE] |
| WEAR | [HIDE] |
| GWL | [SHOW] |
| METEO | [SHOW] |
| BRACKETEMP | [SHOW] |
| CLOSE MENU | |

- 1) con il mouse posizionare il box, tenendo premuto ALT il box si sposterà di 10 pixel alla volta
- 2) premere bottone SX per confermare posizione
- 3) premere bottone DX per abortire operazione
- 4) premere il pulsante Centrale del mouse per centrare l'oggetto orizzontalmente
- 5) premere il pulsante Centrale del mouse + CTRL per centrare l'oggetto verticalmente
- 6) premere Invio per nascondere/visualizzare l'oggetto
- 7) premere freccia SX o DX per passare all'oggetto successivo o precedente

L'oggetto selezionato è evidenziato con una cornice Bianca Tratteggiata.

Premere nuovamente ALT+ SPAZIO per nascondere il menu.



Cornice bianca che evidenzia l'oggetto selezionato.

Zoomare un oggetto

Per zoomare un oggetto occorre prima selezionarlo utilizzando la procedure precedente.

Una volta che l'oggetto è selezionato:

CTRL + Freccia DX per ingrandire l'oggetto selezionato

CTRL + Freccia SX per rimpicciolire l'oggetto.

Esempio di LCD rimpicciolito varie volte.



| Operazione | Tasti |
|---|--------------------------|
| Attiva/Disattiva il GID (ad esclusione della Mappa) | CTRL + SPAZIO |
| Seleziona il Box Successivo | CTRL + SHIFT + SPAZIO |
| Sposta sullo schermo il Box selezionato | FRECCHE |
| Diminuisce/Aumenta la dimensione di ingombro dei vari box che accettano il comando, in particolare il numero di caratteri del nome Pilota nei BOX GRID, BEST LAP, PERSONAL TIME e SECTOR) | CTRL + FRECCIA SX o DX |
| Diminuisce/Aumenta il numero dei Piloti riportati nella griglia | CTRL + FRECCIA SU o GIU' |
| Visualizza/Nasconde il Box Selezionato | INVIO |
| Cambia la dimensione del Font per il Box selezionato | ALT + INVIO |
| Zoom In | SHIFT + FRECCIA DX |
| Zoom Out | SHIFT + FRECCIA SX |



Esempio di box selezionato



Griglia e relativi parametri

Avvertenze

- Durante il gioco, la visualizzazione dei distacchi nella lista Piloti (BOX GRID) è influenzata dalla scelta fatta in rFactor. Se in rFactor è impostata la selezione “tempo di settore”, nella lista Piloti i distacchi verranno aggiornati ad ogni passaggio di settore, mentre in caso di impostazione in rFactor “distacchi in tempo reale” (scelta di default), i distacchi sono aggiornati due volte al secondo.
- Entrando in una sessione multiplayer già iniziata, i dati telemetrici storici trasmessi da rFactor non permettono di conoscere i tempi di settore dei Piloti già presenti e pertanto i successivi riferimenti dei “BOX BEST e “BOX SECTOR” possono non essere attendibili fino all'inizio di una nuova sessione od al riavvio della stessa; in tal caso appare la spia **WARNING ICON**.
- Durante una sessione con “cambio pilota”, quando si è passeggero/copilota le

strumentazioni del GID sono tutte disabilitate, tranne la mappa.

- Nel caso si rilevasse un effetto di “**Flickering**”, usualmente è sufficiente premere ciclicamente CTRL+F (comando di rFactor che mostra varie configurazioni di rilevamento del frame rate – FPS) per stabilizzare l'immagine.

Configurazione manuale dei parametri del file gidconf.txt

Alcune personalizzazioni **avanzate** possono essere effettuate solo editando manualmente il file **gidconf.txt**, presente nella cartella rFactor/Plugins/GID.

Il file è composto da varie sezioni che contengono molti parametri; di seguito ne sono riportati una parte.

Sezione GENERAL

TeamMembers = <elenco piloti>

contiene l'elenco dei piloti del mio stesso Team.

Esempio: **TeamMembers** = Paolo, magicgianca, Slow Motion . Questi piloti saranno visibili nella mappa con un cerchio rosso.

FlickeringMode = [0, 1, 2]

0 = No Antiflickering;

1 = Antiflickering modo 1;

2 = modo 2.

Names = [0 | 1 | 2 | 3]

0=NO ; 1=Nome; 2=Numero; 3 = Numero e Nome

Visualizza i nomi dei piloti nella Mappa

LimitVisibleCars = Valore numerico (valore predefinito: 30)

0 = tutte le vetture

numero di vetture visibili oltre la propria e la vettura che segue e precede.

ShowMyName = [0 | 1] (valore predefinito: 0)

0=Non Mostra, 1=Mostra

Visualizza il proprio nome nella mappa

FLASH_ON = Valore numerico in millisecondi (valore predefinito: 200)

Viene utilizzato in coppia con FLASH_OFF durante il lampeggio della propria vettura nella mappa.

Per FLASH_ON millisecondi la vettura è visibile nel suo colore predefinito.

FLASH_OFF = Valore numerico in millisecondi (valore predefinito: 100)

Viene utilizzato in coppia con FLASH_ON durante il lampeggio della propria vettura nella mappa. Per FLASH_OFF millisecondi il simbolo della vettura è miscelato con il colore specificato da FLASH_COLOR.

FLASH_COLOR = Valore Esadecimale (valore predefinito: 00FFFFFF)

I valore esadecimale è nella forma AARRGGBB. Dove AA = Trasparenza, RR=Red,

GG=Green, BB=Blue.

Durante il lampeggio, nella fase Flash_Off il colore della vettura nella mappa è miscelato col colore Flash_Color. Il Valore 00FFFFFF indica Totale Trasparenza. Per disabilitare il lampeggio, porre FLASH_COLOR = FFFFFFFF

MapFading = [YES | NO] (valore predefinito: NO);

Disegna la mappa con bordi sfumati.

Attenzione: i bordi sfumati hanno un effetto negativo sugli FPS (Frame per Secondo).

MapLinePattern = Valore esadecimale (valore predefinito: FFFFFFFF);

Indica la forma della linea tratteggiata utilizzata per disegnare la PitLane nella mappa.

Ponendo MapLinePattern = FFFFFFF0, la PitLane sarà disegnata tratteggiata.

Attenzione: La linea tratteggiata ha un effetto negativo sugli FPS (Frame per Secondo).

MapPatternScale = valore numerico (valore predefinito: 0.5);

Valore di scala da applicare al tratteggio. Il valore 1.0 non applica nessun valore correttivo.

Provare a variare il valore di un decimo alla volta.

CharsTeamNameFilter = Stringa di caratteri (valore predefinito: "[]_~");

Elenco dei caratteri utilizzati per separare il nome del pilota dal Team Name.

Spesso i giocatori utilizzano un nickname che contiene il nome del Team con cui gareggiano. Questo comporta nella mappa una visualizzazione del nome non molto leggibile. Utilizzando questo parametro sarà possibile separare il nome del pilota dal Team. Sarà considerato il nome del pilota la stringa di caratteri a sinistra del delimitatore.

Esempio, se un pilota si chiama : [IT League]Fazerbox, verrà estratto il nome "Fazerbox"

OpenClosedBrackets = Stringa di caratteri (valore predefinito: "[](){}<>");

sono rimossi dai nomi dei piloti tutti i caratteri compresi dentro le coppie di parentesi della variabile OpenClosedBrackets.

Spesso i giocatori utilizzano un nickname che contiene il nome del Team con cui gareggiano. Questo comporta nella mappa una visualizzazione del nome non molto leggibile. Utilizzando questo parametro sarà possibile separare il nome del pilota dal Team. Sarà considerato il nome del pilota la stringa di caratteri a sinistra del delimitatore.

Esempio, se un pilota si chiama : [IT]Fazerbox<VRG>{aaa}<bbbb>, verrà estratto il nome "Fazerbox"

Attenzione le parentesi dei parametri OpenClosedBrackets devono essere accoppiate. Se per esempio si voglia togliere anche i caratteri dentro due ## la OpenClosed dovrà riportare: **OpenClosedBrackets** = "[](){}<>##");

La differenza tra OpenClosedBrackets e CharsTeamNameFilter sta nel fatto che la OpenClosed cerca sempre caratteri dentro parentesi accoppiate.

Sezione KEYS

PeriodRepeatedKey = valore numerico (valore predefinito: 100)

Valore in millisecondi (ms) che esprime il periodo ripetizione dei tasti se si tengono premuti.

Sezione HUD

HudInfo = [ON | OFF] (valore predefinito: ON)

Indica se l'HUD è visibile

LCDTexture = <LCD> (valore predefinito: LCD_DEF1.tga)

Indica quale LCD utilizzare

Language = <linguaggio> (valore predefinito: DEFAULT)

<linguaggio> deve essere una sezione presente nel file **language.txt**.

Per inserire le label per una nuova lingua eseguire i seguenti passi:

1. editare il file "language.txt" presente nella cartella rFactor\Plugins\GID e duplicare tutte le righe presenti nella sezione DEFAULT in una nuova sezione con il nome della nuova Lingua. Esempio [FR]
2. tradurre tutte le label a destra del segno uguale nella lingua desiderata.
3. salvare il file
4. editare il file "gidconf.txt" presente nella stessa cartella ed alla sezione [HUD] modificare Language=DEFAULT in Language = <nome_lingua>. Nel nostro esempio Language=FR
5. salvare il file

Gear_MinRPM = <valore numerico> (valore predefinito: 25)

Indica a quale valore *percentuale* del massimo dei giri motore la banda colorata degli rpm deve cominciare ad accendersi.

Gear_RPMLimitator = <valore numerico> (valore predefinito: 97.5)

Indica a quale valore percentuale del numero di giri massimo deve iniziare il lampeggio, ossia il momento del fuori giri. Il valore di default usualmente si adatta alla gran parte dei mod)

StartingLights_Style = [F1 | DEFAULT] (valore predefinito: DEFAULT)

F1 = Le luci Rosse si spengono allo start

DEFAULT = Le luci Verdi si accendono allo start

StartingLights_Rows = <valore numerico> (valore predefinito: 2)

Numero di righe di luci nel semaforo

FuelLaps_Alert = <valore numerico> (valore predefinito: 5)

Indica a quanti giri di pista rimanenti la spia del carburante cambia stato da verde a rosso

FuelLiters_Alert = <valore numerico> (valore predefinito: 5)

indica a quanti litri rimanenti la spia del carburante cambia stato da verde a rosso

LCD_LitersGallons = [0 o 1] (valore predefinito: 0)

0 = Litri

1 = Galloni

LCD_TempUnit = [0 o 1] (valore predefinito: 0)

0 = Celsius

1= Fahrenheit

PitSpeedLimitRace = <valore numerico in Km/h> (valore predefinito: 150)

Limite di velocità nella PitLane in Gara

PitSpeedLimitNormal = <valore numerico in Km/h> (valore predefinito: 150)
Limite di velocità nella PitLane quando non si è in gara

UniqueLayout = [YES | NO] <valore predefinito: YES>
Se si vuole un layout unico del GID per tutte le sessioni di gioco o differente per ogni sessione.

Grid_Mode = [0 | 1 | 2] <valore predefinito 1, Gap dal Leader>
Indica in che modo i Gap devono essere visualizzati in griglia.
0 = Gap relativi a me stesso. Accanto al pilota è indicato il distacco dalla mia vettura
1 = Gap relativi al Leader. Accanto al pilota è indicato il distacco dal Leader della Gara.
2 = Gap rispetto al pilota che precede. Accanto al pilota è riportato il GAP rispetto al pilota diretto che lo precede.

Grid_MaxSpeed = [Yes | No] (valore predefinito: YES)
Visualizza in griglia la velocità massima delle vetture.

Grid_CLASSES<0-15> = <stringa>
Questa variabile permette alla griglia di raggruppare le vetture secondo delle regole definite dall'utente.
Il formato è il seguente:
Grid_Classes<0-15> = <Nome del gruppo>, <regola1>, <regola2>,.....

Il Nome del Gruppo è visualizzato in testa alla Griglia.

Le regole hanno il seguente formato:

| Regola | Significato |
|---------------|--|
| <stringa> | Le vetture sono appartengono al gruppo se il loro Class Name è esattamente uguale a <stringa>. |
| #<stringa> | Le vetture sono appartengono al gruppo se loro Class Name contiene <stringa>. |
| @ | Sono filtrate le vetture che hanno il Class Name uguale alla mia vettura |
| * | Nessun Filtro. Tutte le vetture sono visualizzate |
| \$<stringa> | Le vetture sono appartengono al gruppo se il nome del pilota è esattamente uguale a <stringa>. |
| \$\$<stringa> | Le vetture sono appartengono al gruppo se il nome del pilota contiene <stringa>. |

Le regole * e @ sono inserite di default, non occorre specificarle.

Esempio:
Grid_Classes5 = GruppoFL, #Ferrari, #Lamborghini
Il gruppo GruppoFL, raggruppa le vetture che contengono le stringhe "Ferrari" e "Lamborghini".

Grid_FILTERCLASS = [ALL, MYCLASS, <Nome Gruppo in GRID_CLASSES0-15>

(valore predefinito: ALL)

Nella griglia sono filtrate le vetture in accordo a questo valore.

ALL = tutte le vetture, nessun filtro attivo.

MYCLASS= visualizzate le vetture della mia stessa classe.

Esempio:

Grid_FILTERCLASS = GruppoFL (vedi parametro precedente)

<Nome Gruppo in GRID_CLASSES0-15>: Uno dei Nomi in Grid_Classes0-15.

rf_HighVoltage section

DRSFile = <Nome file RFM> che contiene le regole del KERS e del DRS>

Punta a file RFM che contiene le regole del KERS e del DRS.

KersMinSpeed = <valore numerico in km/h> (valore predefinito: 0)

Velocità che deve essere superata per poter attivare il KERS.

Parametro non usato se è attivo il plugin rf_HighVoltage.

DRSBrakeLevel = <valore numerico [0-1]> (valore predefinito: 0.55)

Se il DRS è attivo e la frenata supera questo valore di soglia, allora il DRS è spento.

Parametro non usato se è attivo il plugin rf_HighVoltage.

Sezioni HUD_BOX, HUD_PRACTICE, HUD_QUALIFY, HUD_WARMUP, HUD_RACE

Le sezioni HUD_<ssss>, dove <ssss> indica la sessione di gioco attiva e riportano l'elenco dei Box ed ad oggetti da mostrare nella sessione.

La sezione HUD_BOX è utilizzata quando si fa click sul pulsante Gara e la vettura è ferma dentro il Box.

A seguire alcuni esempio di box presenti nelle sezioni HUD_<ssss>.

Box2=Grid, LEFT, 100, SHOW, {FontSize=0, FontColor=1, Rows= 15, NumDrivers=30, MaxLengthName=20, Zoom= 0.8, ShowGrid}

(il valore Rows=n, dove n è il numero di righe della lista Piloti per singola colonna, è configurabile SOLO manualmente e consente una visualizzazione migliore quando si è in auto al proprio box. Se ne consiglia l'uso SOLO nel HUD_BOX e HUD_BOX_DEFAULT)

Box9=ATD, 892, 850, SHOW, {FontSize=0, DeltaTime=0.20%, Zoom=0.8, ShowATD}

(il parametro DeltaTime determina il range entro il quale ATD considera un giro in media con gli altri. E' possibile immettere un valore assoluto oppure in percentuale. Ad esempio, indicando DeltaTime=0.20 verranno considerati in media tutti i tempi +/- 2 decimi di secondo al giro; un valore DeltaTime=0.20% su un giro di circa 1'30" considera "in media" tutti i tempi +/- 1,8 decimi di secondo a giro. All'oggetto sarà applicato un fattore di zoom di 0.8, quindi sarà ridotto all'80% delle sue dimensioni Reali)

Box12=StartingLights, Center, 180, Show, {FontSize=0, ShowStartingLights}

(box presente SOLO nelle sessioni RACE.)

Mappa - Configurazione dei tasti e controller

Attraverso i parametri della sezione [KEYS] è possibile cambiare la configurazione di default dei tasti utilizzati dal GID.

Assicurarsi che il tastierino numerico sia abilitato.

Per la tabella che seguirà valgono le seguenti definizioni:

| | |
|------------------|---------------------------------------|
| VK_NUMPAD<tasto> | = <tasto> del tastierino numerico |
| VK_DECIMAL | = Tasto PUNTO del tastierino numerico |
| VK_LEFT | = Freccia SX |
| VK_RIGHT | = Freccia DX |
| VK_UP | = Freccia SU |
| VK_DOWN | = Freccia GIU' |
| VK_BACKSLASH | = tasto \ |
| VK_RETURN | = tasto Invio |
| VK_SPACE | = tasto Spazio |
| SHIFT | = tasto Maiusc |
| CTRL | = tasto CTRL |

Per tutti gli altri caratteri della tastiera utilizzare il carattere stesso.

Esempio: a,b,c,...z, 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 ecc.

| Comando | Tasto di Default | Descrizione |
|------------------------------------|------------------------------|---|
| KeyboardKeyMode | VK_NUMPAD0, EventDown | Cambia modalità Mappa. Fissa o Rotante |
| KeyboardKeyZoomIn | VK_DECIMAL, EventDown | Zoom in Mappa |
| KeyboardKeyZoomOut | CTRL + VK_DECIMAL, EventDown | Zoom out Mappa |
| KeyboardKeyMapMoveLeft | ALT + VK_LEFT | Muove mappa a SX |
| KeyboardKeyMapMoveRight | ALT + VK_RIGHT | Muove mappa a DX |
| KeyboardKeyMapMoveUp | ALT + VK_UP | Muove mappa in Alto |
| KeyboardKeyMapMoveDown | ALT + VK_DOWN | Muove mappa in Basso |
| KeyboardKeyMapIncreaseWindowWidth | SHIFT + VK_RIGHT | Allarga Mappa o Zoom oggetto selezionato |
| KeyboardKeyMapDecreaseWindowWidth | SHIFT + VK_LEFT | Restringe Mappa o UnZoom oggetto selezionato |
| KeyboardKeyMapIncreaseWindowHeight | SHIFT + VK_DOWN | Aumenta altezza Mappa |
| KeyboardKeyMapDecreaseWindowHeight | SHIFT + VK_UP | Diminuisce altezza Mappa o Zooma oggetto selezionato |
| KeyboardKeyNames | VK_PAUSE, EventDown | Visualizza nomi piloti nella Mappa |
| KeyboardKeyFrame | ALT + VK_DECIMAL, EventDown | Visualizza Bordo Mappa |
| KeyboardKeyMapResetPosition | SHIFT + VK_PAUSE, EventDown | Resetta la posizione della Mappa nel "Monitor 3D di rFactor". |
| KeyboardKeyMapSectorColor | ALT + VK_PAUSE, EventDown | Visualizza i settori del tracciato con colori differenti |
| KeyboardKeyMapNextTrack | ALT + VK_NUMPAD0, EventDown | Carica Circuito successivo con lo stesso nome |
| KeyboardKeyInfo | VK_PRINT, EventDown | Visualizza informazioni sulla mappa |
| KeyboardKeyIcon | CTRL + 1, EventDown | Cambia icone per vetture |
| KeyboardKeyText | CTRL + 2, EventDown | Cambia font per vetture |
| KeyboardKeyHud | CTRL + VK_SPACE, EventDown | Visualizza HUD |
| KeyboardKeyLeft | VK_LEFT, EventDown | Muove box selezionato a SX |

| | | |
|--------------------------|--|---|
| KeyboardKeyRight | VK_RIGHT, EventDown | Muove box selezionato a DX |
| KeyboardKeyUp | VK_UP, EventDown | Muove box selezionato in Alto |
| KeyboardKeyDown | VK_DOWN, EventDown | Muove box selezionato in Basso |
| KeyboardKeyCommand | VK_RETURN, EventDown | Attiva Voce di menu |
| KeyboardKeyMenu | ALT + VK_SPACE, EventDown | Visualizza Menu |
| KeyboardKeyChangeFontBox | ALT + VK_RETURN, EventDown | Cambia Font per il box selezionato |
| KeyboardKeyCTRLLEFT | CTRL + VK_LEFT | Allarga Box Selezionato |
| KeyboardKeyCTRLRIGHT | CTRL + VK_RIGHT | Allarga Box Restringe |
| KeyboardKeyCTRLUP | CTRL + VK_UP | Diminuisce altezza box selezionato. Attualmente solo GRID |
| KeyboardKeyCTRLDOWN | CTRL + VK_DOWN | Aumenta altezza box selezionato. Attualmente solo GRID |
| DRS | Non Associato. Associare lo stesso tasto del rf_HighVoltage. Aggiungere EventDown | Attiva il DRS. |
| DRSOFF | Non Associato. Associare lo stesso tasto del rf_HighVoltage Aggiungere EventDown | Disattiva il DRS |
| KERS | Non Associato. Associare lo stesso tasto del rf_HighVoltage NON Aggiungere EventDown | Attiva il KERS |
| GRIDMODE | Non Associato | Cambia la modalità di visualizzazione della Griglia |
| GRIDCLASS | Non Associato | Filtra le vetture visualizzate nella Griglia. Utile per le classifiche di classe |

Oltre alla tastiera si possono anche utilizzare i i bottoni del controller per attivare le funzioni del GID. In questo caso si dovrà specificare quale bottone di quale controller utilizzare. Ad esempio per associare al comando GRIDMODE si il tasto 2 del controller numero 1, si userà:

GRIDMODE = controller,1, button, 2

Programma GIDKeyboard.exe

Per determinare le stringhe associate ai tasti della tastiera (VK_F1, VK_SPACE ...) utilizzate il programma GIDKeyboard.exe.

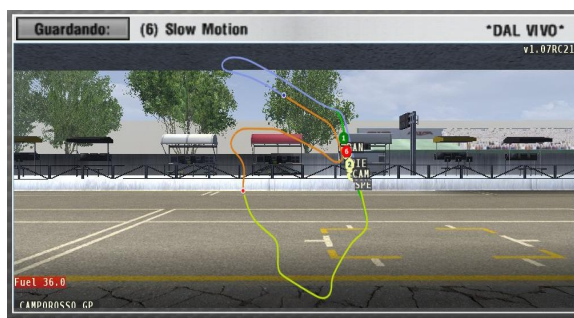


Illustrazione 1: Mappa nel Monitor 3D di rFactor

Mappa – Gestione cambio pilota

Questa versione gestisce anche:

- la visualizzazione della mappa anche se si accede ad una sessione multiplayer come “Spettatore”
- le sessioni e gare con **Cambio Pilota**. All'alternarsi nella guida, l'immagine con la posizione sulla mappa della propria auto viene correttamente visualizzata, sia al Pilota attivo che al Pilota momentaneamente a riposo

Per “associare” i propri compagni Copilota è necessario modificare il parametro TeamMembers nel file **gidconf.txt**, riportando l'elenco dei nomi dei piloti separati da virgola. Consultare il paragrafo “Configurazione manuale dei parametri del file gidconf.txt”, riportato in precedenza. I piloti elencati dal parametro TeamMembers saranno visualizzati nella mappa con un pallino Rosso.

Disinstallazione

1. Eliminare il file **d3d9.dll** e **GIDPlugin.ini** dalla cartella principale di rFactor;
2. Eliminare il file **GIDPlugin.dll** dalla cartella rFactor/Plugins;
3. Eliminare la cartella "Gid" dalla cartella rFactor/Plugins;
4. Se installato altro plugin simile rinominare il file d3d9_nomeplugin.dll in d3d9.dll

GID – Guida alla soluzione dei problemi più frequenti

A) Crash di rFactor allo startup:

Installare *Microsoft Visual C++ 2008 Redistributable Package (x86)*

<http://www.microsoft.com/downloads/it-it/details.aspx?FamilyID=9B2DA534-3E03-4391-8A4D-074B9F2BC1BF>

B) D3DDX9_40.DLL non trovata.

Installare l'ultima versione delle DirectX. *Scaricare ed installare l'ultima versione delle DirectX dal sito Microsoft.*

<http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=35>

Riconoscimenti

- VirtualRacingGroup - VRG
<http://virtualracinggroup.net/index.php>
<http://forum.virtualracinggroup.net/index.php>
- rFactor plugin example source: Image Space Incorporated (www.rfactor.net)