

Documento de Soporte – ACTC Racing Simu V3

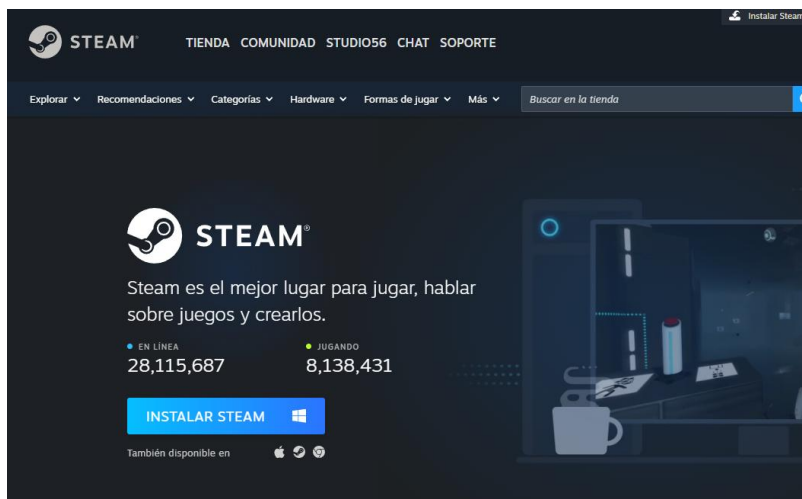
Desde 2026 el simulador se ofrece a través de Steam. Esta guía aplica únicamente para la versión en curso. Si usted tiene una versión diferente puede seguir usándola ya que son 100% compatibles. Ante cualquier inquietud no dude en consultarnos en info@bundlegames.com.ar

0- Guía rápida para instalar:

Es un proceso sencillo si sigue las indicaciones sin saltar pasos.

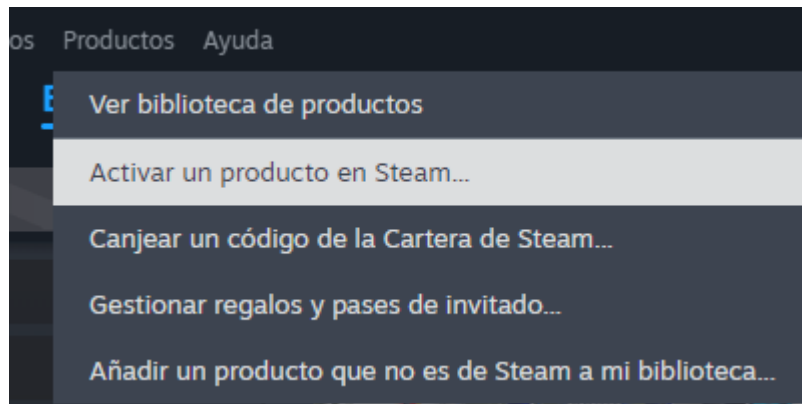
Ante cualquier duda LEER este documento o consultar en info@bundlegames.com.ar

- 1- Si hizo la compra del simulador en Steam asumimos que ya lo instaló porque conoce Steam y **no necesita código de activación**. Si hizo la compra del código en otro canal de distribución siga con el punto 2 de esta guía.
- 2- Descargue Steam (Steam es la plataforma de videojuegos de PC más popular del mundo y desde donde gestionará el simulador). Se baja desde este link: <https://store.steampowered.com/about/>



- 3- Cree una cuenta en Steam que es 100% gratuito una vez haya instalado la aplicación.
- 4- Ingrese a Steam para validar el código de activación del simulador y descargarlo. En la sección "**Productos / Activar un producto en Steam**" ingresa el código de activación tal como lo recibió (se escribe CON guiones).
NOTA: Haga copia de seguridad de su código porque no guardamos copias ya que son personales!

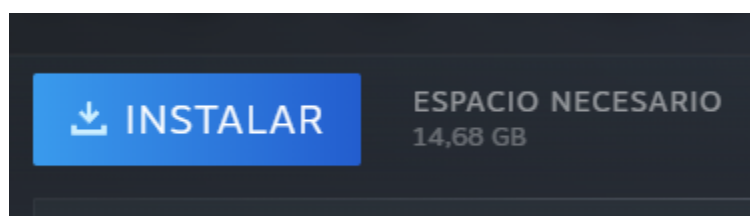




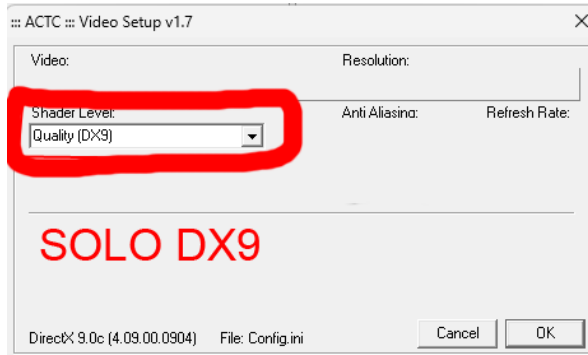
- 5- Ahora en el menú de la izquierda aparecerá “ACTC Racing Simu V3” listo para instalar.



- 6- Proceda con la instalación!



- 7- Una vez instalado el juego debe setear el video. En el botón “Jugar” use la opción de configurar video e idioma y desde ahí elige usar el **video en DX9**, la máxima resolución de pantalla posible y el idioma que quiera utilizar. Si esta aplicación no abre es porque debe instalar “DirectX” (punto 21 de esta guía) y volver a setear el video.



- 8- Ahora cree su perfil desde el botón “Jugar”, opción crear perfil.

- 9- Ya puede jugar! Ejecute el juego siempre desde el botón “Jugar”.

1- Cómo activo el juego?

Remítase el punto CERO de esta guía.

2- Como reactivo mi Simulador?

Remítase el punto CERO de esta guía.

3- No veo carreras online, no anda el matchmaking.

Hay que tener el juego actualizado! Utilice la función de actualización de Steam para tener la última versión del juego.

4- Los autos chocan en la 1er vuelta o el Pace Car está loco.

Baje la agresividad en la configuración del juego y también reinicie la carrera presionando la tecla "Y" que es la tecla por defecto para relanzar carreras.

5- Cargo el juego y se cierra.

Creó su perfil y configuró el video en DX9? Es fundamental que no use caracteres extraños o “ñ” o espacios al principio o final del nombre de usuario.

6- Puedo correr solo en Neuquen o veo solo autos del 2020.

Cree su perfil! En el punto CERO de esta guía se explica al respecto. Es fundamental que no use caracteres extraños o “ñ” o espacios al principio o final del nombre de usuario. Una vez dentro del juego vaya a “Perfil del Jugador” y elija la categoría/temporada que quiere usar.

7- Errores “Crash”.

Ante la aparición de algún “error crash” por favor contáctese a info@bundelgames.com.ar enviando una captura de pantalla del problema. Esto aplica solo a la versión Steam del simulador disponible desde el 1 de Enero de 2026. Si tiene una versión anterior remítase al punto 36 de esta guía para acceder a documentación de la versión anterior del juego.

8- Mensaje "Error Code" / Desactivación.

El mensaje "Error Code" corresponde a versiones del simulador que NO son Steam! Remítase al punto 36 de esta guía para acceder a documentación de la versión anterior del juego.

9- A que dirección les mando e-mail? Necesito más ayuda!

Contáctenos en info@bundlegames.com.ar

10- Hice Alt+Tab y se me colgó el juego!

Recomendamos no utilizarlo. A quienes corren online y utilizan programas externos tales como team-speak recomendamos configurarlos antes de cargar el simulador.

11- Ejecuto el juego y se cierra!

Está seguro de haber hecho la configuración de video correcta antes de cargar el juego? Hay que setear el video en DX9.

12- El juego anda lento o trabado.

Puede suceder por una mala configuración en Windows o baja performance de la PC. Recomendamos bajar la calidad gráfica desde el menú configuración adentro del juego, principalmente "sombras" y "autos visibles".

13- Tengo Win Vista y se me desconfigura el usuario.

Sugerimos NO usar Windows Vista.

14- Tuve que formatear la PC o repararla. Tengo que comprar el juego otra vez?

No, simplemente ingrese a Steam y baje el juego otra vez.

15- Corro online y veo un mensaje de "Mismatch" y me expulsa el server.

Un "Mismatch" significa que el contenido del server (autos y pistas) difiere del contenido de su PC. Lo ideal es contactar al administrador del server para obtener las modificaciones que éste haya realizado en su versión del TC. Esto sucede con frecuencia ya que las comunidades que organizan carreras online personalizan sus juegos a gusto.

16- No me carga el juego. Problema creación del perfil. Pantalla negra al cargar.

Es fundamental NO USAR caracteres no admitidos (comas, comillas, corchetes, caracteres especiales, eñes, etc) en tu perfil. Por ejemplo si te llamas "Juan Perez" debes usar el nombre "Juan Perez" y no "Juan ## Pérez ## 8-)".

17- No reconoce el código y/o no activa el juego.

Los códigos de Steam se escriben **CON GUIONES** tal como recibió el código.

18- No anda el programa "Loader" de generación del player o no tengo el ícono creado en el escritorio.

Remítase al punto CERO de esta guía para saber cómo hacer la creación de perfil de usuario.

El ícono de carga del juego en el escritorio es opcional y puede habilitarlo desde Steam cuando instala.

19- Cuestiones relacionadas a la experiencia ONLINE:

No debería haber problemas si TODO ESTA BIEN CONFIGURADO. Van algunos consejos.

Es importante aceptar que las conexiones podrían no ser buenas y especialmente se corren carreras online en horarios de "prime time" (nadie corre los domingos a las 7 AM) y a esto debemos sumarle el crecimiento de las ligas y comunidades que comparten servicio de dedicados y que muchos de los que ofrecen dedicados utilizan maquinas virtuales que implican una importante merma en el rendimiento del servidor.

A continuación detallamos algunas cosas a tener en cuenta para asegurar una buena experiencia online:

1- **Cantidad de autos:** El juego permite ingresar 60 competidores pero deberían contar con conexiones como Japón que acá en el país no existen! Además correrían las series y solo 40 podrían ingresar a la final. Recomendamos no juntar más de 40 autos en total para una carrera online.

2- **Configuración Grafica Clientes:** Cliente es el que juega. Atención acá que muchos se confunden con que "tienen la placa 23500 onboard" y creen que ésta sirve para correr a full de video... Gran error. Las placas onboard NO se acercan al rendimiento de placas externas que incluso son más viejas. Por lo tanto es IMPRESCINDIBLE configurar el video del cliente en calidad un poquito por debajo de lo que debería usar. Si tienen máquina para usar todo full, pongan todo HIGH. Si tienen para todo MID, pongan LOW. Y lo más importante: Sumado a esto hay más cosas como sombras, autos visibles, espejos retrovisores, etc. que también hay que tratar de acotar. OJO: No por poner todo en low la cosa esta solucionada, hay placas que con todo low no utilizan todos sus recursos y entonces la experiencia empeora y es necesario subir algunos valores a MID o HIGH. HAY QUE PROBAR Y ENCONTRAR LA CONFIGURACION JUSTA.

3- **Plugins:** Se usan muchos plugins de obtención y muestra de datos. (RPM, Mapa, telemetría y demás) TODOS estos plugins consumen procesador de la PC. Cuando hay en una online un paso de tanda donde la PC tiene que "re-cargar" todos los autos, el propio y los oponentes, el CPU sufre ya que carga todo lo del juego más los plugins otra vez. En este caso es importante usar solo plugins necesarios y no cargar chiches de más.

4- **Memoria de Video:** La memoria de video es donde se cargan las texturas de los autos y escenarios. Cuanto más grandes son, mas memoria se usa y más le cuesta al procesador manejar todo. Es importante saber que si tu placa de video usa memoria "compartida" puede ser un problema. Es recomendable tener siempre la última actualización del simulador ya que vamos incorporando optimizaciones.

5- **Servidores Dedicados Rendimiento:** Un SD no debe mostrar un objeto 3D, solo lee y revisa archivos de todos los que corren para saber qué mostrar. Es recomendable que un SD tenga buena RAM porque carga y maneja muchos datos. Ya dijimos que las virtual machine no son recomendables porque comparten memoria. Y por último, correr varios SD simultáneos en la misma PC, mata en especial el envío y recepción de paquetes de datos, así que no conviene correr más de un SD al mismo momento en la misma PC.

6- **Dedicados Residuos:** Los SD se llenan de archivos basura. Registros en XML de las carreras que luego se usan para estadísticas. Es conveniente limpiar seguido los temporales, XML y HAT creados en los SD.

7- **Dedicados PING:** El ping indica la distancia entre el dedicado y el cliente. Cuanto menos ping haya mejor. Recomendamos alquilar dedicados en Argentina. En caso de alquilar un Dedicado de Australia o EEUU, que sea para poder correr 60 o más slots y usar máximo 40.

8- **Configuración Conexión Clientes:** Conociendo las conexiones nacionales, recomendamos que los clientes configuren la conectividad dentro del simulador en ISDN. De este modo se limita en tráfico de paquetes de datos y se logra una carga pareja entre clientes y servidor.

9- **Respeto:** Hay clientes que tienen "el maquinon" o "saben muchísimo" y hasta aquellos que tienen "un caño de 10 megabit" en la casa... Entiendan que el resto quizás no tiene su suerte y que el hecho de que TODOS configuren correctamente sus máquinas en función de la experiencia online general es lo único que les va a asegurar una buena carrera. Aquel usuario que tenga una mala conexión puede perjudicar al resto. Y aquel usuario que tiene una PC de 16 núcleos con 32 giga de ram y 7 monitores en su simulador force-dynamics, sepa que la conexión satelital con CIR garantizado que usa para conectarse desde su chacra en lo más recóndito y paradisíaco de San Martín de los Andes es posiblemente menos recomendable que el Speedy que usa otro usuario en GBA.

10- **Firewalls:** Para aquellas personas que quieran "hostear" (crear) una carrera y sus invitados no puedan acceder, es necesario y recomendable abrir puertos de sus routers, que de por sí vienen cerrados de fábrica o dependiendo del proveedor de conexión. Los puertos son tanto TCP como UDP y los siguientes 39001, 39002, 34123, 34447, 34297 y 34397. Como abrirlos depende de cada modelo de router y deberán buscar información en Google para hacerlo.

11- **Lag / Microcortes:** Puede suceder que debido a malas conexiones el usuario experimente microcortes (espacios cortos de tiempo donde el juego da un salto que muchas veces sorprende a la hora de maniobrar) o bien LAG que es un retardo producido por la distancia (estas conectados a un server que está muy lejos). La mejor solución es siempre asegurar una excelente conexión y tratar de jugar en un server nacional.

12- **Limitar FPS:** No importa que placa gráfica usemos, siempre es ideal usar 150 FPS (cuadros por segundo) pero si se los limita a 80 por ejemplo el juego se sigue viendo bien y se exige menos. Para esto hay que ir al archivo PLR (nuestro player, carpeta userdata) y con el notepad de Windows editar la línea "Max Framerate=0" y ponerla en "Max Framerate=80".

13- **Limitar Data Dedicados:** Si administras un server dedicado es también conveniente editar estas líneas dentro del archivo multiplayer.ini

[Multiplayer General Options]

```
Net Connection Type="6"
Upstream Rated KBPS="4000"
Downstream Rated KBPS="4000"
Multiplayer Enum Type="1"
Net Flush Threshold="472"
Query Port Start="34297"
Port Start="34397"
Display Laggy Labels="0"
Concurrent Server Updates="100"
Request Autodownloads="0"
Alternate Matchmaker Address="200.59.123.25"
Matchmaker TCP Port="39001"
Matchmaker UDP Port="39002"
Buddy List Announce="0"
Live Updates="0"
RaceCast Auto Login="0"
```

[Multiplayer Server Options]

```
Must Be Stopped="0"
```

Max MP Players="48"
Max Data Per Client="64"

14- **Limitar Data Clientes:** Si quieres optimizar tu conexión a un server es conveniente editar estas líneas dentro del archivo multiplayer.ini

```
[ Multiplayer General Options ]  
Net Connection Type="2"  
Upstream Rated KBPS="64"  
Downstream Rated KBPS="64"  
Query Port Start="34297"  
Port Start="34397"  
Concurrent Server Updates="100"  
Request Autodownloads="0"  
Alternate Matchmaker Address="200.59.123.25"  
Matchmaker TCP Port="39001"  
Matchmaker UDP Port="39002"  
Buddy List Announce="0"  
Live Updates="0"  
RaceCast Auto Login="0"
```

20- Cuestiones relacionadas a las licencias de activación.

Las licencias (códigos de activación) son únicas e intransferibles se vinculan con la cuenta donde se asocian por primera vez. Si el sistema detecta que el cupón se activo en más de una cuenta va a bloquear las futuras activaciones.

21- Falta D3DX9.DLL, no configura el video. Instalación DirectX de Windows.

Entonces no está instalado el software DirectX en su PC. Si esto sucede debe instalar el DirectX que viene con el juego, lo encuentra en la sub-carpeta del simulador "SUPPORT/DIRECTX" y ejecuta el archivo DXSETUP.

22- No tengo licencia del simulador y quisiera comprar.

Podes adquirir licencias individuales en <https://www.bundlegames.com.ar/simutc.html> y si deseas hacer una compra de paquetes para ligas/comunidades, por favor envíanos email a info@bundlegames.com.ar

23- Como bajar el juego y sus actualizaciones. Links de Descarga.

Utilice Steam! Dese allí podrá descargar el juego y actualizaciones automáticamente. Los contenidos EXTRA (denominados MOD) se pueden ver y bajar en el punto 38 de esta guía.

24- Configuro el video bien y se ven los autos negros.

Se debe configurar el video **solo en DX9**. *NO usar DX7 o DX8.*

25- Bajo MODS para rFactor pero quiero usarlos en el Simu...

Siendo rFactor una plataforma que permite a los usuarios crear y compartir contenidos, existe la posibilidad de portarlos al SimuV3 siempre y cuando NO ESTEN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT; no obstante **está prohibido llevar el contenido de cualquier producto nuestro a otra plataforma.**

La forma de colocar un mod de rFactor (debidamente autorizado) en el SimuV3 es idéntica a rFactor copiando los contenidos en las carpetas respectivas. La única salvedad es que hay que encriptar archivos para que funcionen. Se deben ubicar los nuevos archivos de extensión MAS y seleccionar dentro de éstos los GMT para encriptar en el formato del SimuV3. Eso se hace con [esta herramienta](#). Simplemente se seleccionan los GMT, botón derecho, encrypt y guardar.

Para finalizar: **No damos soporte al respecto y toda responsabilidad de uso es del usuario.**

26- Problema “crash” con volantes Logitech. El juego no carga si está conectado el volante.

En este caso la solución es tan sencilla como entrar en la carpeta principal del juego y borrar el archivo “dinput8.dll. Tenga siempre la última versión del software G-Hub de Logitech instalada en su PC.

27- Que PC me recomiendan para usar el simulador de la mejor manera?

El simulador no tiene grandes requerimientos. Podes usarlo en una PC gamer o en una laptop sin problemas. Lo importante es tener un procesador actual (Ej Intel i3 o superior), buena memoria RAM (Ej 8 gb) y una placa de video que permita usar juegos 3D (Nvidia o similar de 2 gigas o más). Después el monitor, volante, joystick o demás periféricos, usas lo que quieras!

28- El campeonato me deja correr solo dos series y final. Como configurar el campeonato a gusto.

A- Es FUNDAMENTAL crear primero el campeonato dentro del juego, cargar la primer carrera pero NO EMPEZARLA, salir del juego a editar unas líneas de texto y volver para continuar el campeonato generado.

B- Se puede determinar la cantidad de tandas clasificatorias y de carreras por fin de semana que se disputen en el campeonato modificando dos simples líneas en el archivo de extensión CCH. Usando el notepad de windows busca el archivo de extension CCH que corresponda al campeonato que desees modificar, dentro de la carpeta USERDATA/*TUNOMBRE* y modifica estas lineas:

RACECOND_num_qual_sessions=1 (cuantas clasificas queres hacer, de 1 a 4)

RACECOND_num_race_sessions=3 (cuantas carreras queres hacer, 4 si son tres series y final, 3 si son 2 series y final, etc)

C- ¿Cómo hago mi propio torneo con las carreras que quiera y en el orden que me guste?

Muy sencillo, editando el archivo RFM que corresponde a la temporada que elijas, por ejemplo TC2016.rfm (lo encuentras dentro de la carpeta RFM) también con el notepad.

Buscas esta sección:

*Season = *Nombre del Campeonato**

```
{  
  Vehicle Filter =TC2016  
  Min Championship Opponents = 10
```

```
SceneOrder  
{  
  Comodoro  
  MarDeAjo  
  Baires  
}  
}
```


...y simplemente reemplazas el nombre del escenario que desees usar y en el orden que elijas. Si quieres correr 5 carreras seguidas en Rafalea, escribis "Rafaela" en 5 renglones... Solo hay que escribir correctamente el nombre del escenario. Para saber el nombre correcto vas a la carpeta GAMEDATA/LOCATIONS/*escenario x*/ y buscas el nombre que se repite en todos los archivos (precisamente el del archivo de extensión .GDB), por ejemplo en Rafaela si quieres usar el ovalo sería así: GAMEDATA/LOCATIONS/RAFAELA/OVALO09 y ahí dentro vas a ver varios archivos que se llaman "Ovalo09", uno de ellos es "Ovalo09.gdb", por lo tanto lo que debes escribir en tu archivo de campeonato es Ovalo09. Re Facil!!!

Asegurate SIEMPRE que la línea *Track Filter* = * del archivo RFM (2da línea del archivo) tenga el asterisco después del signo igual. Esto es para poder usar cualquier opcional de cualquier circuito de los más de 60 que trae el simulador.

29- Es posible personalizar muchas cosas del juego!

El simulador se caracteriza por ser un producto que permite editar muchas cosas. Se pueden armar calendarios a gusto, vueltas de carrera, puntuación, sistema de competencia y muchas cosas más. Vamos a explicar los que se consultan más frecuentemente. Es MUY fácil editar los archivos de texto del juego y todos se pueden modificar con el "bloc de de notas" de Windows.

Editar Vueltas de Carrera:

Podes setearlo desde adentro del menú del juego, pero si quieres correr 300 vueltas tenes que editar los archivos de extensión GDB. Vas a la carpeta Gamedata/Locations/*escenario x*/ y buscas el *escenario x*.gdb, ahí abris con el Notepad y editas la línea esta:

Race4Laps = 20 (la final de TC se hace a 20 vtas, si quieres 100 pones 100 en lugar de 20)

Puede suceder que hayas modificado tu juego para que no se corran series, o se corran dos series o se corran dos carreras (1 serie y 1 final) en ese caso vas a necesitar crear las líneas de dichas carreras, que serán así:

Race1Laps = 20

Race2Laps = 20

Race3Laps = 20

Editar Sistema de Carrera:

Podes correr con tres series y final, con dos series y final, con doble carrera (largas la 1ra por clasificación y la 2da por orden de llegada de la 1ra) o una carrera sola por fin de semana. El SimuV3 te permite hacerlo!

Solo hay que editar en el archivo UserData/*tu nombre*/*tu nombre*.PLR estas líneas:

QUICK Num Race Sessions="4" (1- Solo una final / 2- Dos carreras / 3- Dos series y final / 4- Tres series y final)

MULTI Num Race Sessions="4" (QUICK es para correr OFF-Line y MULTI para cuando creas una carrera ON-Line)

Si quieres modificar la cantidad de tandas clasificatorias editas estas líneas:

QUICK Num Qual Sessions="3" (1- una sola clasifica / 2- dos tandas 50 y 50 de los autos / 3- tres tandas 33% de autos en cada tanda)

MULTI Num Qual Sessions="3"

Si quieres editar las tandas de práctica es igual, en estas líneas:

Run Practice1="1" (1 se hace la tanda, 0 no se hace)

Run Practice2="1"

Run Practice3="1"

Run Practice4="1"

El archivo *tu nombre*.PLR tiene muchísimos seteos dentro, puedes tocar, jugar, aprender e inventar lo que quieras para setear tu juego a gusto. Si tocaste mucho y perdiste el rumbo, simplemente borras la carpeta que creaste con tu nombre (UserData/*Tu nombre*) y creas un nuevo archivo PLR que tendrá los valores originales del juego.

Dentro del archivo PLR tienes configuración de juego, gráficos, dificultad, sonido, reglas y más, solo es cuestión de investigar. Los valores específicos para carreras MULTIPLAYER están en el archivo Multiplayer.ini

Editar Puntuación:

También puede que quieras configurar los puntos a gusto. En ese caso debes ir al archivo que genera el campeonato que usas, por ej si corres en el TC 2017, buscas la carpeta RFM y allí dentro el archivo TC2017.RFM que abris con Notepad y editas a gusto. Para cambiar los puntos tocas estas líneas:

SeasonScoringInfo

```
{  
  Place=5 (puntos del 1ro de cada serie si usas sistema TC o carrera 1 si usas otro sistema)  
  Place=4  
  Place=3 Etc etc etc...  
}
```

SeasonScoringInfoRace2 (la creas si usas sistema de dos carreras)

```
{  
  Place=5 (puntos del 1ro de la carrera2)  
  Place=4.5  
  Place=4 Etc etc etc...  
}
```

SeasonScoringInfoRace3 (la creas si usas sistema de tres carreras)

```
{  
  Place=5 (puntos del 1ro de la carrera3)  
  Place=4.5  
  Place=4 Etc etc etc...  
}
```

SeasonScoringInfoRace4

```
{  
  Place=20 (puntos del 1ro de la final 4 si usas sistema TC)  
  Place=16 (puntos del 2do de la final 4 si usas sistema TC)  
  Place=13  
  Place=11  
  Place=10  
  Place=9  
  Place=8  
  Place=7  
  Place=6  
  Place=5  
  Place=4.5  
  Place=3  
  Place=2 Etc etc etc etc....  
}
```

30- Me falta un circuito, me falta un auto, quiero una categoría de fititos, veo la calco del auto de “Pedrito” torcida, etc...

Te recomendamos visitar la web de RFM en <http://rfm-modding.blogspot.com.ar> que es quien realiza las actualizaciones anuales del simulador. Ellos pueden asesorarte en muchos temas, ayudarte a configurar tu PC, asesorarte para comprar un volante o hacer un diseño exclusivo para tu auto y muchas cosas más!

31- Configuré todo bien, usé el juego, se des-configuró solo y no abre!

Por lo general si esto sucede es porque estuviste tocando archivos para instalar mods o bien por algún motivo ha cambiado la resolución de pantalla/video. En este caso deberías primero reconfigurar el video y si no se resuelve usar la opción “Verificar integridad de los archivos del juego” ofrecida en Steam en la sección del simuv3.

32- Comandos de administrador on-line.

A continuación se detallan los comandos de uso frecuente destinados a administrar una sala online (servidor dedicado). Se usan en la pantalla de CHAT de la carrera multiplayer y siempre empiezan con la barra (/).

```
/vote yes // votar si
/vote no // votar no
/ping // informar ping
/w <sendee> <chat> // chat privado
/callvote nextsession // propuesta votación avance de tanda
/callvote nextrace // propuesta votación avance de escenario
/callvote restarttrace // propuesta votación reinicio carrera
/callvote restartwarmup // propuesta votación reinicio warmup
/callvote restartweekend // propuesta votación reinicio fin de semana
/callvote addai // sumar 5 AI
/callvote add5ai // restar 5 AI
/callvote kick <name> // propuesta votación expulsión de jugador
/callvote ban <name> // propuesta votación expulsión definitiva de jugador
/admin <password> // tomar administración
/editgrid <pos> <name> // Editar grilla
/setmass <mass> <name> // agregar kilos al jugador (hasta 255 kilos)
/changelaps <laps> <name> // poner el numero de vueltas especificado ejemplo +10 o -10
/addpenalty <code> <name> // Penalizar a un jugador
/subpenalty <code> <name> // Quita la penalización del jugador
```

33- Comandos edición de grilla on-line.

A continuación se detallan los comandos para editar una grilla de largada en un servidor dedicado. La grilla se edita mediante comandos de chat y el fin de semana debe estar configurado solo con una carrera (se hace desde el PLR del servidor dedicado). **La edición de grilla se anula cuando se corren series!**

MODO MANUAL

- 1) Hacerse admin en el servidor: /admin
 - 2) Entrar al warmup y avisar a los pilotos que no pueden salir a girar.
 - 3) En el chat del servidor editar los pilotos uno a uno: /editgrid <posicion> <nombre>
- Listo!

MODO BATCH

Supongamos que tenemos estos pilotos y en estas posiciones:

- 1 alpha

- 2 bravo
- 3 india
- 4 echo
- 5 charly
- 6 delta
- 7 foxtrot

Y que queremos que queden así:

- 1 alpha
- 2 bravo
- 3 delta
- 4 foxtrot
- 5 charly
- 6 india
- 7 echo

Abrimos un block de notas y escribimos los siguientes comandos:

```
/editgrid 1 alpha  
/editgrid 2 bravo  
/editgrid 3 delta  
/editgrid 4 foxtrot  
/editgrid 5 charly  
/editgrid 6 india  
/editgrid 7 echo
```

Lo guardamos como "grid.ini" en la carpeta del juego c:/xxxxxx/userdata/log/results/grid.ini

Todo esto lo hacemos durante un warmup así que lo recomendable es setear uno de al menos 5 minutos y tener preparado un block de notas por lo menos con los nicknames correctos de los pilotos (esto es MUY IMPORTANTE).

Una vez listo el archivo, como admin en el servidor, escribimos en el chat: /batch grid.ini

La grilla de largada de la final debería cambiar y aparecer como seteamos en el grid.ini

34- No encuentro solución, necesito **soporte personalizado.**

Si llegaste al final de este PDF y no pudiste configurar el simulador es probable que necesites un poco más de experiencia con la PC o tu sistema tenga algún problema. En principio te recomendamos REINTENTAR porque el simulador anda muy bien en el 99% de las computadoras y en última instancia: info@bundlegames.com.ar

35- Como editar las cámaras de manejo.

Si quieres modificar tu posición de manejo en cualquier vista (interior, capot o paragolpes) buscas el archivo xxxx_cockpitinfo.ini que corresponda a la marca de auto que usas, que está dentro de la carpeta gamedata/vehicles/tcxxxx (año que quieras tocar) y con notepad o similar modificas a gusto los valores de la línea Eyepoint=(0.0, 0.0, 0.0). Esta modificación no provoca fallos online ni "mismatch".

36- Bibliografía.

Sabemos que la gran mayoría prefiere jugar a leer manuales... pero existen muchos que querrían conocer un poco más y están aquellos que se dedican a leer y estudiar porque el saber no ocupa lugar. Para estos últimos ofrecemos algunos documentos muy interesantes.

Manual no oficial del simulador TC: Una guía realizada con motivo del lanzamiento de la 1er versión del simulador y muchas cosas aún hoy sirven! Este manual fue realizado desinteresadamente por Diego Pungitore, un fan del TC, su historia y del simu. Excelente trabajo de Diego!

http://www.mediafire.com/file/bmq7x1rfe9mi8gn/Manual_no_oficial_del_Simulador_de_Turismo_Carretera.pdf/file

Manual Simu TC “vintage”: Este es el 1er manual de usuario que trajo la V1 del Simu TC y es de lectura recomendada. <http://www.mediafire.com/file/8lci01phe6d9vcu/Manual.pdf/file>

Manual rFactor: Manual original de la 1er versión del juego rFactor, producto “emblema” de ISI para mostrar las bondades del gMotor que dio vida a tantos otros productos.
<http://www.mediafire.com/file/lyrqvr2xeqrzlxk/rFactorManual.pdf/file>

Guía Firewall rFactor: Guía rápida para configurar firewall de Windows y poder correr online. Es info adicional a lo que ya está detallado en este tutorial. Una guía basada en versiones antiguas de Windows pero que sirve como referencia actual también. <http://www.mediafire.com/file/y66zphp5md0k9ds/FirewallGuide.pdf/file>

Guía Cholo Tweaks: Guía para configurar algunas cosas en la inteligencia artificial y hacerla más competitiva. También hay cosas interesantes sobre las cámaras de manejo. Aporte del amigo “Cholo”. [Descargar acá...](#)

Guía del simu que NO es versión Steam: Si necesitas el famoso “PDF de soporte” del simu porque tienes la licencia tradicional que no es Steam, descárgalo en este enlace:
<https://www.mediafire.com/file/i1tpyw3muzqzvcp/SoporteSimuTC.pdf/file>

37- Fix Error 0xc00007b

En algunos Windows y con algunos juegos, no es frecuente pero en el mundo Windows puede pasar, sale un “Error 0xc00007b” que no es un problema del juego, sino un tema de librerías de Windows que se modificaron por instalar otro programa o por alguna cuestión ajena al simulador; pero que hay que resolver para que ande!
La solución en este video: <https://www.youtube.com/watch?v=c8pusdhWNok> o este:
<https://www.youtube.com/watch?v=2KzX9Ns6KD0>

38- Contenidos extra y actualizaciones para el simulador.

En estos enlaces encontrará autos y pistas extra denominados “Mods” que son contenidos elaborados por la comunidad y puestos a disposición de los usuarios para ampliar los contenidos del simulador.

https://www.mediafire.com/folder/15d8awyns4ot2/Mods_1

https://www.mediafire.com/folder/96yjt4fsk78lr/Mods_2

https://www.mediafire.com/folder/xvl1i3zqynhiw/Mods_3

https://www.mediafire.com/folder/oo1z98e9rayow/Mods_4

¿Cómo se instalan las actualizaciones?

Simplemente descarga, descomprime y copia las carpetas y archivos que bajó dentro de la carpeta principal del simulador.

Por ej. Bajamos un Mod, descomprimos el archivo que se bajó y adentro hay carpetas que se llaman RFM y GAMEDATA. Esas carpetas deben arrastrarse dentro de la carpeta principal del simulador. Cuando aparece un cartel de confirmación para sobrescribir archivos se responde SI.

Los “Mods” son desarrollados y compartidos por la comunidad de usuarios y complementan el contenido del simulador. Hay muchos y es cuestión de buscar en la web! Sumarse a una comunidad o liga de carreras es también una buena opción porque actualizan y crean nuevos “Mods” para sus torneos.

39- Mercadolibre borra los chats y no recuerdo mi código!

Nosotros no guardamos registro de las licencias asociadas a usuarios porque son códigos secretos.

Si hizo la compra por Mercadolibre es probable que en la mensajería privada del sistema tenga una copia (En la APP mobile vimos que muchas veces se mantienen los chats), tenga en cuenta que si Mercadolibre elimina los mensajes antiguos nosotros tampoco podemos verlos.

40- Editar tonalidad de vidrios para vista dentro del habitáculo.

Si tiene intención de aclarar u oscurecer la vista dentro del habitáculo del auto puede editar los archivos gráficos del parabrisas. Es muy simple, se usa photoshop o similar y se modifica la claridad del canal “alfa” del archivo gráfico. Los archivos se encuentran en esta ruta *...(carpeta steam del juego).../GameData/Vehicles/---categoria---/---temporada---/---marca---/---nombre---WINDOW.dds*