

# CONFIGURACIÓN DEL VOLANTE

Éste es uno de los pasos más importantes cuando se está preparando un simulador de carreras y en el EA F1 es más importante que nunca – estos ajustes pueden afectar fácilmente el tiempo de vuelta. Hay algunos ajustes generales que parecen satisfacer la mayoría de los volantes; éstos son algunos de los volantes más usados en el F1 Challenge 99-02:

Microsoft Sidewinder Force Feedback  
Logitech Momo Force  
Thrustmaster Ferrari F1 Replica  
Logitech Force GP.

En primer lugar debes instalar el volante y pedales usando los controladores para Windows. Algunos volantes también vienen con su propio software (aparte de los controladores del juego) puedes usar para ajustar las propiedades de los ejes. Es mejor dejar la mayoría de los ejes, ajustes de manejo y sensibilidad en el software de Windows. En los ajustes predeterminados, sin embargo con ciertos volantes (Microsoft) podrías querer aumentar la sensibilidad del eje del volante ligeramente, porque esto puede mejorar el comportamiento al tomar las curvas.

Otra cosa que se debe tener en cuenta es asegurarse que los pedales están configurados para ser usados por separado, esto significa que cada pedal tiene asignado un eje por separado y trabajarán independiente el uno del otro (significando que puede usar ambos pedales al mismo tiempo para tendencias de conducción mas avanzada).

Si no haces esto (y en cambio dejas los pedales que usan un solo eje combinado) los pedales se anularán el uno contra el otro y sólo podrás usar un pedal a la vez. Para el volante de Microsoft y de Logitech este ajuste es encontrado normalmente en las propiedades de los controles en Windows. Para el volante Thrustmaster Ferrari F1 éste ajuste sólo puede cambiarse usando el software que viene con el volante (instalado desde el CD).

**Ajustes de volante** en las páginas de opciones de controladores del F1 Challenge:

El ajuste de **Calibración** es bastante simple, se usa para asignar los pedales, el volante, el botón del embrague y cualquier comando de teclado que desees. Repite el proceso de calibración dos o tres veces seguidas para asegurarte de que el recorrido del pedal es completo. Si presionas el acelerador ligeramente en primera marcha el coche debe reaccionar y empezar a deslizarse a lo largo de la recta; si tienes que apretar el pedal del acelerador a medio camino antes de que el coche haga algo, los pedales no están ajustados con el recorrido completo. En algunos volantes (Microsoft) el juego reconocerá sólo la mitad del viaje del pie la primera vez lo calibras, pero si lo calibras a menudo una segunda vez reconocerá el ajuste apropiadamente, entonces proporciona el recorrido completo para cada pedal. Por lo tanto es recomendable ajustarlo correctamente.

También puedes comprobar la calibración con los despliegues rojos de eje en tiempo real en la página de Calibración del juego, que consiste en un despliegue rojo del eje en horizontal que imita el volante y dos despliegues rojos en vertical que deben imitar la presión en los pedales con mucha precisión. Si presionas totalmente un pedal el despliegue rojo vertical debe ser completo, y si levantas totalmente un pedal debe desaparecer. Presionando totalmente ambos pedales al mismo tiempo deben verse ambos despliegues verticales totalmente rojos.

Las tasas digitales (**Digital Rates**) se aplican solo para el teclado. Estas tasas no afectan a los volantes. Solo si asignas el botón del embrague al volante será necesaria la configuración de la tasa digital para el embrague. Se recomienda el ajuste mínimo del 10%.

El ajuste de '**Speed Sensitivity**' afecta a la velocidad de reacción del coche ante un giro de volante a altas velocidades, pero resulta confuso su ajuste. Se espera que el coche vaya más sensible a altas velocidades con porcentajes altos de ajuste, pero no es así para la mayoría de los volantes. El 'Speed Sensitivity' es el ajuste del 'retraso' en el eje de dirección considerando que con 0% no hay retraso al girar el volante a altas velocidad, y con 100% hay un gran retraso al girar el volante. Según el volante se recomienda ajustarlo entre 0% y 20%.

Los ajustes de '**Axis Sensitivity**' afectan al volante y pedales mientras se está conduciendo. El eje X es el eje de dirección, ajustándolo al 0% es necesario girar totalmente el volante para virar incluso en giros muy suaves; ajustándolo al 100% apenas será necesario girar el volante para virar en curvas cerradas. Se recomienda empezar estableciéndolo al 50% y a partir de ahí ir ajustándolo a la sensibilidad del volante.

Para el Thrustmaster Ferrari F1 el ajuste suele ser alto: 75%.  
Para el Microsoft FF y Logitech Momo el ajuste suele ser medio: 50-55%.

Asumiremos que el eje Y es el eje del acelerador y que el eje Z es el eje del freno. El resto de ejes disponibles son irrelevantes. Tanto el acelerador como el freno deben ajustarse al 50%.

Los ajustes de '**Axis Deadzones**' son las áreas en el recorrido del volante que no dará ninguna respuesta, con una zona muerta del 5% en el eje de dirección (el eje X) es necesario girar el volante un 5% de su recorrido antes de que el coche empiece a virar. El mismo caso servirá para los ejes Y y Z, correspondientes al pedal del acelerador y del freno respectivamente. Se recomienda establecer todas las zonas muertas al 0%.

Los ajustes de '**Force Feedback**' sirven para tener sensaciones más reales. El 'Force Feedback Effects' se puede establecer en high o full, y el 'Force Feedback Strength' al 60%. Algunos volantes requieren una fuerza positiva para producir la resistencia (como el volante de Microsoft) y otros requieren una fuerza negativa para producir la resistencia (como el Logitech Momo). Si al girar el volante el Force Feedback empuja el volante en vez de simplemente ofrecer resistencia significa que está mal configurado. Para solucionar esto solo hay que cambiar el 'Force Feedback Strength' al valor contrario de lo que estabas usando originalmente, por ejemplo pasando del 50% al -50%.

Información tomada de Thunder.  
Manual corregido, modificado y adaptado por F1 Race.

**F1 Race – adrenalina en estado puro**

[www.f1race.es](http://www.f1race.es)

[f1race@f1race.es](mailto:f1race@f1race.es)

