

**Esse manual visa instruir todos os
pilotos participantes sobre sua postura
dentro da **Simracing Valley**.**

Última atualização 18/01/2019

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/kYbu6RP



Sumário

1. O que é o Simracing Valley?	3
2. Driver's Briefing	4
3. Quinzena Regular & Corrida dos Campeões	10
3.1 Das salas virtuais	10
3.2 Do código de conduta	11
3.3 Do Ranking	11
3.4 Do monitoramento de incidentes	11
3.5 Da Corrida dos Campeões	12
3.6 Da seleção dos pilotos	12
3.7 Da conduta esperada durante o evento	13
3.8 Das seções do server no CDC:	13
3.9 Do DRAFT de pista	14
3.10 Da conexão com o servidor durante a CDC	15
3.11 Dos incidentes	15
3.12 Da utilização de softwares anti-cheat	16
3.13 Das configurações no servidor	16
3.14 Da transmissão do evento	16
4. Instalação do DAQPlugin	18

1. O que é o Simracing Valley?

O Simracing Valley é uma comunidade de Automobilismo Virtual que oferece um espaço virtual de confraternização e diversão para pilotos virtuais de todas as idades.

O Simracing Valley está em desenvolvimento e se reserva a resolver possíveis erros/problemas em sua estrutura no tempo necessário proporcional à disponibilidade de recursos (humanos e monetários) para tal.

Fazem parte da estrutura do Simracing Valley:

- O Site <http://www.simracingvalley.com>
- O Canal no aplicativo web <http://www.discord.gg> de nome Simracing Valley e que pode ser acessado pelo link: <https://discord.gg/8AnvSS2>
- As salas virtuais no software AUTOMOBILISTA, publicadas no site, canal do Discord ou redes sociais do Simracing Valley
- As redes sociais criadas e gerenciadas pelo Simracing Valley.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/kYbu6RP




2. Driver's Briefing

Diretrizes de Conduta

- **Responsabilidade:** Consiste na direção responsável por parte do piloto virtual, bem como o respeito para com os adversários, a organização do Simracing Valley e todos os participantes da comunidade.
- **Reconhecimento:** Reconhecer os seus próprios limites, é imprescindível para que você não tome decisões equivocadas. Divirta-se conosco sem colocar em risco a diversão dos outros participantes.
- **Reclamações e entendimentos individuais:** Pede-se que reclamações sejam direcionadas ao Simracing Valley de forma direta e privada. Aconselha-se que não sejam divulgados juízos, entendimentos individuais em redes sociais, ou quaisquer canais públicos do SV para que não haja desgaste das boas relações na comunidade.
- **As corridas do Simracing Valley** não possuem direção de prova. Cabe ao bot de incidentes dar a pontuação de incidente de cada piloto. O piloto deve se atentar toda vez que terminar uma corrida com pontuação acima de 2.0. Durante os 3 primeiros minutos de prova, qualquer incidente causado tem peso DOBRADO, evite-os!
- **O Game Automobilista tem capacidade** de avisar o jogador sobre diversas situações de corrida. Siga todas as sinalizações que aparecerem em sua tela. Elas são:

Sinalização de corrida e penalizações

-  **Bandeira amarela piscando** – É indicativa de bandeira amarela em todo o circuito e que o SAFETY CAR entrará no começo da próxima volta. Continue até alcançar o SAFETY CAR. O Automobilista irá indicar o piloto que deve estar na sua frente. (lembre-se de que ultrapassagens são proibidas durante bandeira amarela, sob pena de STOP & GO.)

simracingvalley.com











facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



-  **X vermelho** – É indicativo de que os BOXES estão fechados. Ao entrar nos BOXES fechados você será penalizado com um STOP & GO
-  **Bandeira amarela localizada**– É indicativa de que existe perigo no trecho da pista em que você se encontra. Redobre a sua atenção e procure diminuir a velocidade até que a bandeira desapareça.
-  **Bandeira azul**– É indicativa de que um carro mais rápido está se aproximando de você. Facilite a ultrapassagem e procure não dividir curvas com o mesmo.
-  **Bandeira preta**– É indicativa de que o seu carro foi desclassificado.
-  **Bandeira branca**– É indicativa de que o seu carro acaba de iniciar sua última volta no circuito
-  **Bandeira quadriculada**– É indicativa de que o seu carro completou todas as voltas do circuito, leve o com cautela para os boxes OU encoste-o em local seguro, pressione ESC e selecione retornar para o BOX.
-  **Placa vermelha e verde**– É indicativa de que o seu carro foi penalizado com um STOP & GO. Você terá até três voltas para cumprir a penalização que consiste em entrar nos boxes, ficar parado por 10 segundos e retornar à pista. (É proibido o abastecimento, troca de pneus e o reparo)
-  **Seta vermelha** – É indicativa de que o seu carro foi penalizado com um DRIVE THROUGH. Você terá três voltas para entrar na pista de boxes na velocidade

simracingvalley.com





facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



estipulada e atravessá-la sem parar em seu BOX. (É proibido o abastecimento, troca de pneus e o reparo)

- **Corte de pista** – Toda vez que o seu carro ultrapassar algum limite e o AUTOMOBILISTA considerar corte de pista, uma mensagem de alerta aparecerá na tela. 3 Cortes de pista causam punição automática.
- **Sinalização de painel do carro**
 -  **Termômetro** – Significa que a temperatura do motor está alta e que há perigo de pane.
 -  **Chave inglesa** – Significa que um pit-stop foi requerido pelo piloto. O Automobilista pode requerer um pitstop de forma automática para prevenir uma pane seca.
- **Entradas e saídas de boxes** devem respeitar a sinalização do asfalto (linha branca) e o semáforo do PIT LANE.
 - **Luz vermelha** – Pista fechada. O piloto deve aguardar o sinal verde para sair do PITLANE.
 - **Luz verde** – Pista aberta. O piloto poderá sair
 - **Luz azul piscando** – Carro em alta velocidade abrindo volta, saia dos pits com cautela.
- **A velocidade dentro do PITLANE** é determinada pelo próprio AUTOMOBILISTA. Durante o treino livre não existe necessidade de respeitar a velocidade do PITLANE. O piloto deve apenas ter atenção e não atrapalhar carros que venham em volta rápida.
- **A Largada** é considerada um momento crítico da corrida, no qual os carros estão todos próximos, onde um simples toque pode desencadear em um grande acidente. A Máxima “Não se ganha uma corrida na primeira curva” é verdadeira! Se perde corridas na primeira curva!

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



- **Relargadas (bandeira verde após SAFETY CAR)** serão feitas em fila indiana. O Safety car entrará nos boxes e o primeiro colocado deverá atentar-se ao acender da luz verde no semáforo de corrida. O piloto que vier atrás deverá acelerar logo após o carro da frente. Ninguém poderá completar manobra de ultrapassagem antes da linha de chegada (sob pena de perda de quaisquer pontos de ranking ganhos na última corrida).
- **NUNCA pare o seu carro no meio da pista.** Procure um local seguro para pará-lo ou pressione rapidamente a tecla ESC e selecione retornar ao BOX.
- **No caso de saída de pista,** o retorno para a mesma é responsabilidade daquele que está a retornar. O AUTOMOBILISTA disponibiliza um mapa da pista com a posição de todos os carros, não hesite em verificá-lo nos casos em que os seus retrovisores não forem suficientes. Pressionar o acelerador e entrar na pista de forma imprudente não irá ajudar em nada, espera-se que o piloto respire e preste bastante atenção antes de apontar o carro na pista. Essa indicação também é válida para a situação na qual houve perda de controle do carro e o mesmo se encontra atravessado na pista. Espera-se que o piloto pise no freio, fique parado e deixe que os pilotos que estiverem passando tomem uma decisão. Você se movimentar vai se tornar um obstáculo milhares de vezes mais difícil de superar e a PANCADA É CERTA! Após todos passarem, manobre o carro e siga sua corrida.
- **Quanto à Duelos e ultrapassagens.** Os seguintes conceitos são importantes:
 - **Direito à linha de trajeto:** O piloto que está à frente tem o direito de definir qual sua linha de trajeto desde que não esteja deliberadamente bloqueando o seu rival. O carro que procura a ultrapassagem só tem direito à linha de trajeto a partir do momento em que posiciona parte do seu carro ao lado do adversário.
 - **Bloqueios:** O piloto à frente pode escolher em qual linha ele deseja defender a sua posição, desde que ele não bloqueie deliberadamente seu adversário. Bloquear é considerado duas mudanças consecutivas de trajeto (em uma reta) para impedir que o rival tente uma ultrapassagem.
 - **Contato faltoso:** Contato entre carros quando ultrapassando que resulta em um dos carros fora da pista, ou um dos carros ganhando vantagem sobre o outro.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



- **Espaço Suficiente:** Espaço suficiente é exatamente o espaço necessário para que o piloto em disputa possa manobrar seu carro de maneira limpa. É definido como o espaço de "um carro inteiro" entre o carro e a extremidade da pista

Diretrizes para duelos e ultrapassagens.

- Ao participar de uma corrida do Simracing Valley o piloto tem o DEVER de não causar contatos que poderiam ser evitados. Um simples e pequeno toque pode causar uma reação em cadeia durante as disputas e causar os famosos BIG ONES.
- Assim como, o piloto deve SEMPRE dar “espaço suficiente” para que outros pilotos possam disputar. (Espaço suficiente é geralmente tomado como a distância de um carro inteiro!)
- Em duelos, a responsabilidade é de AMBOS os pilotos. O piloto que está sendo ultrapassado também deve estar atento às manobras do seu rival, tanto quanto o piloto que iniciou a ultrapassagem.
- Evite trocar de linha dentro de zonas de frenagem (“frenar em diagonal”). Essa manobra é extremamente difícil de prever e pode causar incidentes desnecessários.
- Ziguezaguear em linha reta é considerado falta de esportividade e pode ser moderado pelo Simracing Valley.
- NUNCA mude de direção para bloquear o seu adversário. Essa é uma manobra extremamente suja e imprudente e que pode levar ao fim da corrida de ambos os envolvidos. O piloto que defende sua posição pode mudar de “linha” apenas uma única vez, podendo retornar à linha “ideal” de traçado antes da zona de frenagem e desde que não caracterize uma reação de bloqueio.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



- Evite as manobras de “Dive Bomb”. Essas são extremamente desencorajadas dentro da comunidade. Calcular perfeitamente a distância de frenagem dessa manobra para que você possa completa-la sem se apoiar no carro do oponente é algo extremamente improvável. Se seu adversário já iniciou a tangência da curva, apoiar sobre ele será uma manobra extremamente suja (e provavelmente irá aumentar seus pontos de incidente).
- **Em caso de danos ao veículo**, encorajamos o piloto a SEMPRE levar o carro aos boxes, reparar os danos e terminar a corrida. O piloto deve conduzir pela parte de fora do traçado ideal até a chegada aos boxes e permitir a ultrapassagem de seus adversários.
- **Lembre-se sempre de respeitar os carros** que estão dividindo o GRID. O lento deve respeitar o rápido, facilitando a ultrapassagem. O rápido deve respeitar o lento e não o atropelar.
- **Boa diversão! É para isso que estamos aqui**, então dê um gole na sua bebida favorita e venha curtir com a gente!

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



3. Quinzena Regular & Corrida dos Campeões

3.1 Das salas virtuais

- I. O Simracing Valley definirá agenda quinzenal com 5 pistas e um MOD a ser utilizado.
- II. As 5 pistas e carro utilizados durante a quinzena regular serão definidos regularmente a cada 15 dias.
- III. As corridas acontecerão de segunda a sexta e cada pista será repetida uma vez no dia útil seguinte.
- IV. A participação nas salas virtuais não depende de ônus de nenhum tipo por parte do usuário. **Qualquer usuário é bem vindo**, desde que siga as diretrizes desse Manual.
- V. As salas virtuais são divididas em salas “FECHADAS” com senha, e salas “ABERTAS” sem senha. **Para obter a senha o Piloto deve se inscrever para a corrida no website do Simracing Valley na sessão “Corridas e Agenda”**.
- VI. O Simracing Valley resguarda a opção de **definir as regras das salas virtuais no game Automobilista conforme o necessário para cumprir demandas da comunidade**, assim como a opção de definir o número de vagas ou o número de salas virtuais disponível de acordo com a manutenção da qualidade necessária para conexão e processamento dos computadores servidores.
- VII. **As vagas nos servidores são adquiridas por ordem de chegada** e nunca existirá nenhum tipo de preferência para os usuários regulares ou não.
- VIII. **O Simracing Valley não garantirá nem guardará, em hipótese alguma, vagas nas salas virtuais**. Inclusive nos casos de queda de conexão do próprio servidor.
- IX. É responsabilidade do usuário **garantir conexão de boa qualidade** e chegar em horário compatível para que a sala não esteja lotada.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



3.2 Do código de conduta

- I. O código de conduta não é exaustivo e o Simracing Valley se reserva o direito de modifica-lo a qualquer momento.
- II. Dentro da estrutura do Simracing Valley, **é proibido aos usuários:**
 - a. Transmitir ou comunicar qualquer conteúdo que, a critério do Simracing Valley, seja considerado ofensivo, incluído, mas não limitado a, linguagem ilegal, prejudicial, ameaçador, abusivo, assediante, difamatório, vulgar, obsceno, sexualmente explícito, ou racial, étnico, ou de qualquer forma censurável;
 - b. Utilizar softwares que garantam vantagem indevida.
- III. **O piloto deve seguir as diretrizes do capítulo “Driver’s Briefing”.**

3.3 Dos Rankings

- I. O SV dispõe de um algoritmo de ranqueamento desenvolvido para classificar os pilotos da comunidade. Para fazer parte do ranking o piloto deve estar devidamente cadastrado em <http://www.simracingvalley.com>. **O Bot está em desenvolvimento contínuo** e o Simracing Valley se reserva o direito de revisar os cálculos feitos por ele apenas se achar necessário.
- II. O Bot alimenta com dados dois Rankings disponíveis no site. O Ranking “GERAL” recebe informação de TODAS as corridas OFICIAIS do Simracing Valley. O Ranking “SAZONAL” recebe dados das corridas da Temporada. Ao final da Temporada o Ranking é zerado para o início de uma nova temporada.
- III. O Simracing Valley se reserva o direito de modificar/atualizar o cálculo de ranqueamento sem aviso prévio e afetando ou não pontuações registradas anteriores à mudança.

3.4 Do monitoramento de incidentes

- I. O SV dispõe de um algoritmo de contagem de incidentes desenvolvido para que exista um parâmetro de qualidade dos pilotos da comunidade. Para ser moderado pelo bot, o piloto deve estar devidamente cadastrado em <http://www.simracingvalley.com>. **O Bot está em desenvolvimento**

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



contínuo e o Simracing Valley se reserva o direito de revisar os cálculos feitos por ele apenas se achar necessário.

- II. O Simracing Valley se reserva o direito de modificar/atualizar o cálculo de incidentes sem aviso prévio e afetando ou não pontuações registradas anteriores à mudança.
- III. **Acidentes que aconteçam durante os 3 primeiros minutos de prova possuem pontuação dobrada.**
- IV. Usuários que estejam com a pontuação média de incidentes acima de 4 pontos poderão ser diretamente moderados pelo próprio Simracing Valley, e serão colocados em “estado de atenção”.
- V. TODAS as corridas – sem exceção – são monitoradas pelo bot de Incidentes.

3.5 Da Corrida dos Campeões

A CDC - Corrida dos Campeões - é o evento que finaliza a quinzena regular do Simracing Valley!

É um evento competitivo que conta com OS MELHORES DO RANK DO SV, além de ser transmitido pela XTRTV - Canal do Youtube de qualidade PROFISSIONAL, especializado em transmitir corridas do Automobilismo Virtual!

O evento tem início pontual às 18:30 do domingo após o fim da quinzena e deve seguir o cronograma citado abaixo até cerca das 21:00 do mesmo dia.

É obrigatória a presença do piloto no Discord do Simracing Valley.

3.6 Da seleção dos pilotos

- I. **Os 32 primeiros colocados nos Rankings Geral e Sazonal** após a corrida da sexta-feira que finaliza a quinzena serão convidados a participar da **Corrida dos Campeões**.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



- II. O piloto que deseja participar deve conter os seguintes requisitos para receber o convite:
 - a. Possuir Pontuação média de incidentes **MENOR** que 2 pontos
 - b. Ter participado de **AO MENOS** 5 corridas nos últimos 15 dias
- III. **A inscrição para o evento deve ser feita no site do Simracing Valley. O evento da CDC poderá ser encontrado na aba “CORRIDAS E AGENDA” a partir das 19:00**

3.7 Da conduta esperada durante o evento

- I. **Espera-se que os pilotos no topo do Ranking** demonstrem atitude respeitosa quanto aos colegas e quaisquer outrem envolvidos com o evento, o fairplay durante as disputas em pista e o respeito em manobras de ultrapassagem e defesa.
- II. Espera-se também o respeito às regras do Automobilismo, como a facilitação de passagem em situação de bandeira azul, e a demasiada atenção a bandeiras amarelas.
- III. Finalmente, espera-se que o piloto **se esforce para levar o carro até o final** da corrida, escolhendo se ausentar da corrida nos casos em que a sua presença na pista seja perigosa para os demais participantes (ex: carro extremamente avariado).

3.8 Das seções do server no CDC:

- I. O dia da corrida será dividido entre os seguintes períodos:
 - a. **18:30** - DRAFT de pista (10min) e início do Treino Livre (45min)
 - b. **19:30** - Briefing pré race (obrigatório no Discord
<https://discord.gg/8AnvSS2>)
 - i. Pena de não comparecimento: Largar dos boxes
 - c. **20:00** - Classificação Privada (10min)
 - d. **20:10** - Warmup (5min)
 - e. **20:15** - Corrida (35min)
 - f. **20:55** - Entrevista com os 3 primeiros!

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/kYbu6RP



3.9 Do DRAFT de pista

- I. A sessão de DRAFT é a sessão onde se escolhe da pista a ser utilizada no evento.
- II. **Os 5 mais-bem-ranqueados** presentes participam do DRAFT
- III. As pistas participantes do DRAFT são as 5 utilizadas durante a quinzena regular

O quadro e exemplo abaixo explicam como funciona o DRAFT:

Posição	Opção 1	Opção 2
1º melhor colocado	Exclui uma pista do DRAFT	
2º melhor colocado	Exclui uma pista do DRAFT	Retorna a pista anterior ao DRAFT
3º melhor colocado	Exclui uma pista do DRAFT	Retorna a pista anterior ao DRAFT
4º melhor colocado	Exclui uma pista do DRAFT	Retorna a pista anterior ao DRAFT
5º melhor colocado	Exclui uma pista do DRAFT	Retorna a pista anterior ao DRAFT
1º melhor colocado	Escolhe uma dentre as pistas que sobraram	Retorna a pista anterior ao DRAFT
2º melhor colocado	Escolhe uma dentre as pistas que sobraram	

Para exemplificar, imagine que as pistas A, B, C, D e E fazem parte do DRAFT. Os melhores pilotos presentes no Briefing pré treino livre são o 2º, 3º, 4º, 6º e 7º.

- O 2º colocado começa e **exclui a pista C**, pois sabe que não tem um bom ritmo na mesma.
- O 3º colocado também odeia a pista C. Dentre as que sobraram, **retira a pista A**, e com isso garante que a pista C não poderá retornar ao DRAFT.
- O 4º colocado **retorna a pista A** para o DRAFT, pois sabe que tem chances de vitória nela.
- O 6º colocado não gosta nada **da pista A e a retira novamente** do DRAFT.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



- As únicas opções do 7º colocado são as pistas **B, D e E**. Ele decide **excluir a pista B** do DRAFT, pois foi seu pior resultado na quinzena.
- O 2º colocado pode escolher entre as pistas D e E, ou retornar a pista B novamente para o DRAFT. **Ele escolhe a pista D para a corrida**. Ele sabe que não é sua melhor pista, mas sabe que na pista E, seus adversários são MUITO RÁPIDOS e ele não teria chances.

No exemplo acima, caso o 2º colocado decidisse retornar a pista B para o DRAFT, entregaria ao 3º colocado o dever de escolher entre as pistas B, D e E.

Outra situação provável é se cada um dos pilotos excluísse uma das pistas do DRAFT. O melhor colocado teria de escolher entre correr na única pista que sobrou, ou retornar a pista anterior e contar com a boa vontade do 2º colocado em escolher ela.

3.10 Da conexão com o servidor durante a CDC

- I. O Simracing Valley não se responsabiliza pela conexão individual de cada piloto com o servidor.
- II. O Simracing Valley poderá decidir por cancelar o evento no caso de diversas pessoas comprovarem baixa qualidade de conexão com o servidor.

3.11 Dos incidentes

- I. Os incidentes serão contabilizados pelo BOT e não haverá direção de prova ativa.
- II. O piloto virtual que terminar a corrida com mais de 2.5. pontos de incidentes terá quaisquer pontos de ranking ganhos durante o evento retirados.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP



3.12 Da utilização de softwares anti-cheat

- I. Os pilotos participantes deverão utilizar o plugin DataAquisition Plugin para monitorar sua telemetria durante a CDC. Os passos para instalação se encontram no capítulo “Instalação do DAQPlugin”.
- II. Os 3 primeiros colocados deverão enviar ZIPADOS os arquivos gerados pelo DAQ tanto de Classificação quanto de Corrida, para o email contato@simracingvalley.com
- III. Os dados serão analisados pelo Simarcing Valley para conferência de qualquer inconformidade.
- IV. No caso de verificação de qualquer inconformidade, o Simracing Valley garante ao piloto o direito de resposta antes de qualquer decisão.
- V. Pilotos que forem pegos utilizando Softwares maliciosos serão banidos da comunidade.

3.13 Das configurações no servidor

- I. O servidor seguirá as seguintes configurações:
 - Ajudas:
 - C. Tração = Alto
 - ABS = Baixo
 - Embreagem Auto = Sim
 - Blip Auto = Sim
 - Setup = Aberto
 - Danos = 80%
 - Qualy = Privado
 - Condição Asfalto = Muito Emborrachado
 - Consumo Pneu/Gasolina = Normal
 - Retorno aos pits = Instantâneo

3.14 Da transmissão do evento

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/KYbu6RP





- I. A transmissão da corrida via youtube ou outro meio similar será efetuada por terceiro e o Simracing Valley não se responsabiliza por qualquer citação aos pilotos durante a apresentação da mídia.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



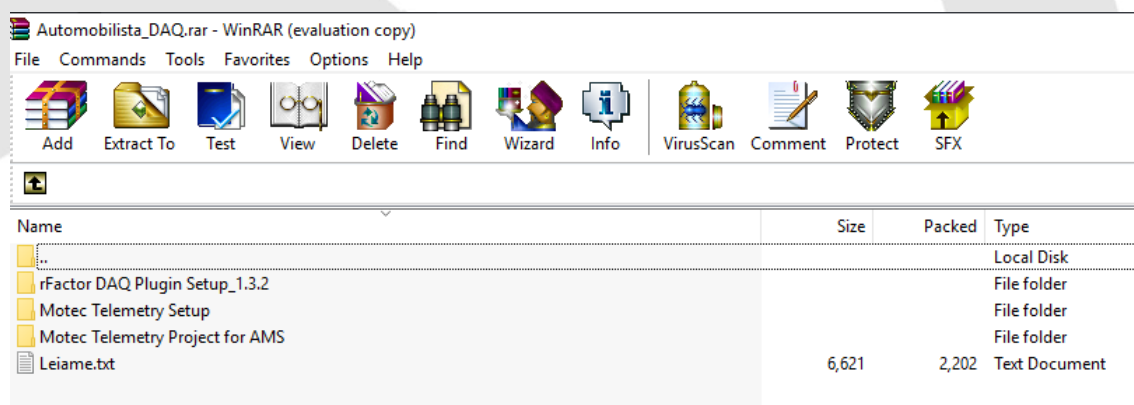
discord.gg/kYbu6RP



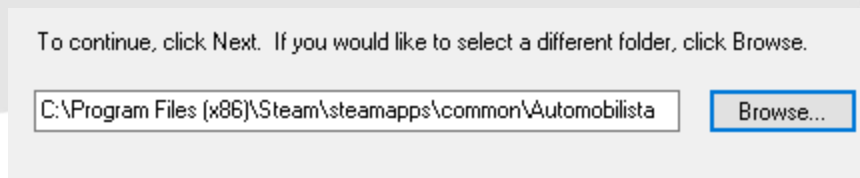
4. Instalação do DAQPlugin

Para instalar o DAQPlugin você deve baixá-lo na página:

http://simracingvalley.us-east-2.elasticbeanstalk.com/static/others/Automobilista_DAQ.rar



Extraia todo o conteúdo do arquivo que você acabou de baixar. Vá até a pasta rFactor DAQ Plugin Setup_1.3.2 e execute o rFactorDAQPluginSetup_1.3.2.exe. Siga as instruções do instalador. **Atente-se apenas à pasta de instalação do Plugin** que deve ser a pasta raiz do AUTOMOBILISTA.



Geralmente o steam instala o AMS no seguinte diretório:

(C:\Arquivos de Programas(x86)\Steam\steamapps\common\Automobilista).

simracingvalley.com



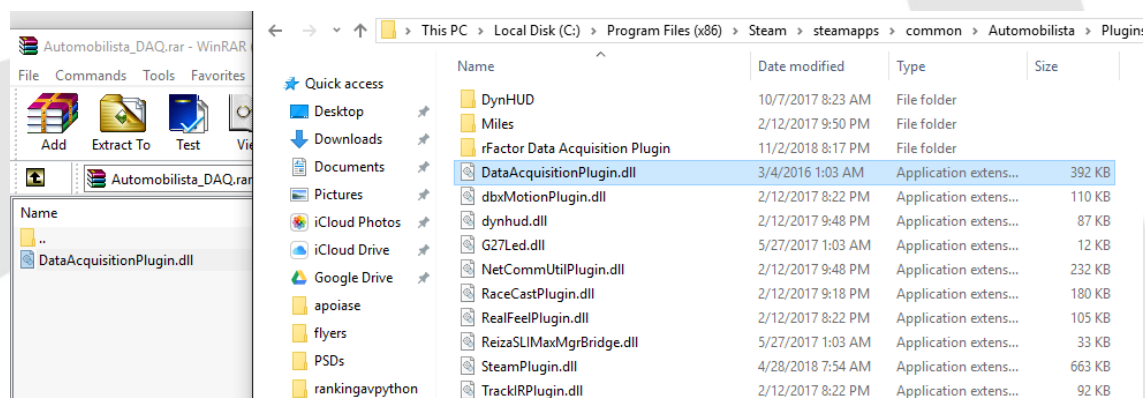
facebook.com/simracingvalley



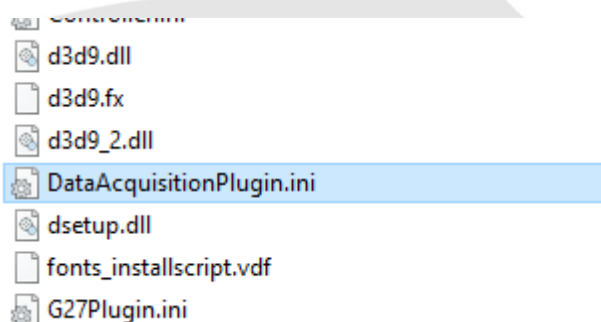
discord.gg/KYbu6RP



Após a instalação, ainda nos arquivos extraídos, procure pela pasta **“patched copy of DataAcquisitionPlugin.dll”**. Ela contém uma versão do **DataAcquisitionPlugin.dll** atualizado. Substitua o arquivo original na pasta do AMS (../Automobilista/Plugins).



Agora que o DAQPlugin foi completamente instalado e atualizado, volte para a pasta raiz do AMS e encontre o arquivo **DataAcquisitionPlugin.ini**



abra-o com o BLOCO DE NOTAS, e procure a linha que contém:

“Logging Active On Startup”

[Logging Options]

```

Logging Active On Startup=0 ; Activation Status on Simulation Startup: 0 = Inactive, 1 = Active
Wait For Vehicle To Move=1 ; Wait for vehicle to move before starting data collection: 0 = No, 1
Sample Rate=10 ; Samples per second. Supported rates are: 1, 2, 5, 10, 20, 50, and 100
Write CSV File=0 ; motec_convert compatible CSV file. 0 = don't write, 1 = write
Write LD File=1 ; Binary file compatible with Interpreter and i2. 0 = don't write, 1 = write
Write LDX File=1 ; XML file containing additional information (used by i2). 0 = don't write, 1
Write Debug File=0 ; If = 1, writes debug output to DataAcquisitionPlugin.log
Log File Output Path="C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Automobilista\UserData\Log\MoTeC"
Log File Base Name="<Track>-<YYYY>_<MM>_<DD>_<hh24>_<mm>_<ss>-stint<StintNum>" ; Defines the log file

```

Mude o valor de 0 para 1! Isso fará que assim que você colocar o carro na pista o plugin inicie a coleta de dados. Agora siga para a linha que contém:

“Log File Output Path”

[Logging Options]

```

Logging Active On Startup=0 ; Activation Status on Simulation Startup: 0 = Inactive, 1 = Active
Wait For Vehicle To Move=1 ; Wait for vehicle to move before starting data collection: 0 = No, 1
Sample Rate=10 ; Samples per second. Supported rates are: 1, 2, 5, 10, 20, 50, and 100
Write CSV File=0 ; motec_convert compatible CSV file. 0 = don't write, 1 = write
Write LD File=1 ; Binary file compatible with Interpreter and i2. 0 = don't write, 1 = write
Write LDX File=1 ; XML file containing additional information (used by i2). 0 = don't write, 1
Write Debug File=0 ; If = 1, writes debug output to DataAcquisitionPlugin.log
Log File Output Path="C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Automobilista\UserData\Log\MoTeC"

```

CUIDADO: O diretório descrito nessa linha é o diretório onde você encontrará os arquivos gerados pelo DAQ. Você poderá editar essa linha e colocar o diretório que você acha que é mais adequado para guardar seus arquivos de telemetria.

Agora entre no jogo e faça voltas em qualquer modo de jogo. Você deverá escutar uma voz feminina dizendo que o DAQ está ativo assim que entrar no carro. Após a sessão, feche o jogo e acesse a pasta designada. Verifique se os arquivos foram gerados. Caso os arquivos não se encontrem na pasta, abra novamente o arquivo **DaaAcquisitionPlugin.ini** e repita as operações acima.

Os arquivos são gerados com o nome:

<Pista>-<Ano>_<Mês>_<Dia>_<Hora>_<Minuto>_<Segundo>-stint<Stint>

E isso facilita muito na hora de encontrar os arquivos que deverão ser enviados para a análise de telemetria.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley





discord.gg/kYbu6RP





Name

-  Campo Grande -2018_11_02_22_44_03-stint1.idx
-  Campo Grande -2018_11_02_22_44_03-stint1.ld

Basta selecionar os arquivos gerados, zipá-los e enviá-los para contato@simracingvalley.com

Caso deseje fazer a leitura dos dados de telemetria no Motec, basta ler o arquivo leiname.txt que contém mais instruções.

simracingvalley.com



facebook.com/simracingvalley



discord.gg/kYbu6RP

