



MINIRACINGONLINE

Manual de creación de Skins

Fondo de menú de uno de los skins disponibles, como ejemplo de personalización visual completa.

Guía de referencia del fichero `.ini` de Skin: todas las secciones, todas las claves y sus valores por defecto.

Qué es un skin: un conjunto de gráficos, colores y ajustes de físicas de marchas que cambian por completo el aspecto del juego

Dónde vive: un fichero `Skins\<NombreSkin>.ini` junto a una carpeta `Skins\<NombreSkin>` con sus gráficos

Índice

1.	Introducción y resolución de rutas de gráficos	
2.	Sección [Datos]	
3.	Sección [Sombra]	
4.	Sección [Humo]	
5.	Sección [Marchas]	
6.	Sección [Fonts]	
7.	Sección [Graficos]	
8.	Sección [OSD] — HUD de carrera	
9.	Sección [EstrategiaBox]	
10.	Sección [rpm] — cuentarrevoluciones clásico	
11.	Sección [rpm2] — cuentarrevoluciones gráfico	
12.	Secciones de menús: [Menu], [Opciones], [Conexion], [Circuitos], [Jugadores], [Bots], [Boxes]	
13.	Sección [Repeticiones]	
14.	Sección [Prevision]	

1. Introducción y resolución de rutas de gráficos

Un **Skin** de MiniRacingOnline es un conjunto de gráficos, colores y parámetros de físicas de marchas definidos en un fichero de texto `Skins\<NombreSkin>.ini`, acompañado normalmente de una carpeta `Skins\<NombreSkin>\` con sus propios gráficos. El fichero se organiza en secciones `[Sección]` con pares `Clave = Valor`.

CÓMO SE RESUELVEN LOS GRÁFICOS Cada clave que apunta a una imagen se resuelve de una de estas dos formas:

- **Con barra** (/ o \) en el valor — p. ej. `F12022/logof12022.bmp` — la imagen se busca dentro de `Skins\`, es decir `Skins\F12022\logof12022.bmp`.
- **Sin barra** — p. ej. `Logo.bmp` — la imagen se busca en la carpeta común `Graficos\` del juego. No es específica de ningún skin; conviene no tocar estas claves salvo que se sepa lo que se hace.

RECOMENDACIÓN Cada clave de tipo gráfico debe apuntar, con la primera forma, a la propia carpeta del skin: por ejemplo, en el skin `F12022` sus claves deberían apuntar a `F12022/logof12022.bmp`, `F12022/FondoMenu.jpg`, etc. **No se recomienda** apuntar a la carpeta de otro skin (p. ej. `GLOBAL/algo.bmp`) aunque el juego lo permita: quien instale tu skin no tiene garantizado tener también instalado ese otro skin, y si no lo tiene, el gráfico no se encontrará. Cada skin debe ser autocontenido, con todos sus gráficos dentro de su propia carpeta.

IMPORTANTE No existe ninguna fusión automática entre los `.ini` de distintos skins: cada `.ini` debe declarar todas sus claves. Si falta una clave, el juego usa su valor por defecto interno, no el valor que tenga esa misma clave en otro skin.

2. [Datos]

Clave	Tipo	Defecto	Descripción
Nombre	Texto	Formula 1	Nombre del skin, mostrado en el menú de selección
Autor	Texto	Zerocoult	Autor, mostrado junto al nombre ("skin by ...")
Version / Subversion	Texto	—	Datos de control de versión del skin. No afectan al contenido ni al comportamiento del skin

3. [Sombra]

Clave	Tipo	Defecto	Descripción
Color	Color hex	111111	Color de la sombra del coche. Si se pone 000000 el juego lo sustituye internamente por 010101 (el negro puro es el color transparente)
Desplazamiento	Entero	2	Desplazamiento en píxeles de la sombra respecto al coche
Alpha	Entero 0-255	64	Transparencia de la sombra

4. [Humo]

Clave	Tipo	Defecto	Descripción
Continuo	Bool (1/0)	0	Humo de motor/derrape continuo en vez de a bocanadas
Cadencia	Entero (ms)	4000	Milisegundos entre bocanadas de humo

5. [Marchas]

Clave	Tipo	Defecto	Descripción
DivVelocidad	Entero	25	Divisor de la velocidad interna para obtener los km/h mostrados
NumeroMarchas	Entero	7	Número de marchas del coche
TopeRevoluciones	Entero	20000	RPM máximas alcanzables
MinRevoluciones	Entero	6500	RPM mínimas
RevolucionesMarchas	Entero	18500	RPM a las que se cambia de marcha
TiempoPuntoMuerto	Entero (ms)	150	Duración del punto muerto al cambiar de marcha
RevPuntoMuerto	Entero	700	RPM que se pierden durante el punto muerto

6. [Fonts] — fuentes bitmap

Letras dibujadas como gráfico en vez de con una tipografía del sistema.

Clave	Descripción
GraficoPequesBlanco / Rojo / Verde / Amarillo	Fuente bitmap pequeña, en 4 colores. Se usa en los FPS, el indicador de lag y los nombres de los pilotos en pista
AlfabetoPeques	Cadena con el alfabeto representado por esa fuente pequeña, carácter a carácter
AlfabetoPequesAncho	Cadena de dígitos (0-9), uno por cada carácter de AlfabetoPeques en la misma posición. Todos los caracteres de la fuente ocupan la misma celda (por ejemplo, 10×15 píxeles), pero muchos no necesitan todo ese ancho: el dígito indica cuántos píxeles menos ocupa ese carácter respecto al ancho completo de la celda, es decir, cuánto se desplaza hacia la izquierda el siguiente carácter al escribirlo. Una letra ancha como "O" (que ocupa toda la celda) llevaría un 0 ; una letra estrecha como "l" (que solo necesita 6 de los 10 píxeles) llevaría un 4
GraficoGrandesBlanco / Rojo / Verde / Amarillo	Fuente bitmap grande, en 4 colores. Se usa cuando el HUD está desactivado, para mostrar la información de pilotos, posiciones y tiempos, y también en el chat
AlfabetoGrandes	Cadena con el alfabeto representado por esa fuente grande, carácter a carácter
AlfabetoGrandesAncho	Igual que AlfabetoPequesAncho , pero para la fuente grande
GraficoVelocidad / AlfabetoVelocidad	Fuente bitmap y alfabeto (solo dígitos) del velocímetro de [EstrategiaBox]

7. [Graficos] — iconos e imágenes generales

Clave	Defecto	Descripción
LogoCircuito	LogoF1.bmp	Logo del skin. Se usa tanto superpuesto en pantalla durante la carrera (posición en [OSD] LogoX/LogoY) como de miniatura/preview en la lista de selección de skins
BarraDesplazamiento	BarraSetUp.bmp	Carril de las barras de scroll de opciones/setup
BotonDesplazamiento	BotonSetUp.bmp	Pulgar (thumb) de esas barras
CheckBox	CheckBox.bmp	Spritesheet de casilla (activada/desactivada, habilitada/deshabilitada)
Ayuda	—	Icono de ayuda ("?",) que aparece en varios menús
MarcoChat / MarcoKers	—	Marco del chat / del indicador KERS
Semaforo	Semaforo.bmp	Semáforo de salida
Estela / Chispas / Rebufo / Trazada	CocheXxx.bmp	Efectos visuales del coche: estela de agua, chispas de colisión, rebufo, marca de trazada
UsandoDRS / UsandoKers	—	Icono flotante cuando el coche usa DRS / KERS
HumoAsfalto / HumoNoAsfalto / HumoMotor	HumoXxx.bmp	Bocanadas de humo (en asfalto, fuera de asfalto, del motor)
Gota	Gota.bmp	Gota de lluvia (efecto visual)
Nieve / Agua / Barro / Lluvia	SueloXxx.bmp	Texturas de rodadura sobre superficies mojadas/sucias
BanderaAzul/Negra/Amarilla/Cuadros/Verde/Roja	BanderaXxx.bmp	Banderas mostradas por comisarios/pantalla
BanderaAmarillaRect / RojaRect / CuadrosRect	BandRectXxx.bmp	Variante rectangular de esas banderas
PantallaAmarilla/Azul/Negra/Cuadros/Roja/Verde	PantallaXxx.bmp	Panel de bandera a pantalla completa
ComisarioAzul/Negro/Amarillo/Cuadros/Verde/Rojo	ComisarioXxx.bmp	Sprite del comisario con la bandera correspondiente
LAG	ConexionSin.bmp	Icono de conexión con lag/pérdida de paquetes
MiCoche / LosOtros / LosBots	Minimapa*.bmp	Iconos propios / del resto de pilotos / de los bots en el minimapa
1LosOtros / 2LosOtros / 3LosOtros	MinimapaPrimero/Segundo/Tercero.bmp	Icono de los 3 primeros clasificados en el minimapa
MeteoMarco / MeteoBarras	—	Marco y barras del widget de previsión meteorológica

Clave	Defecto	Descripción
Meteo1...Meteo6	MeteoN.bmp	Los 6 iconos de estado meteorológico
TendenciaSol / TendenciaLluvia / TendenciaAleatoria	TendenciaXxx.bmp	Iconos de tendencia del tiempo
Candado	PartidaCandado.bmp	Icono de partida protegida con contraseña
Local / Bot / Servidor / Master / Reserva	JugadorXxx.bmp	Iconos de tipo de jugador en las listas

8. [OSD] — HUD durante la carrera

Todas las coordenadas están pensadas para una resolución de 1024×768; con otra resolución se reescalan proporcionalmente. Valores positivos desplazan de izquierda a derecha / arriba a abajo; negativos, al revés.

Clave	Tipo	Defecto	Descripción
MapaX / MapaY	Entero	-1 / -30	Posición del minimapa
MapaVisible	Bool	1	Visibilidad del minimapa
MeteoX / MeteoY	Entero	-56 / 3	Posición del widget de meteorología
MeteoVisible	Bool	1	Visibilidad del widget meteorológico
RevX / RevY	Entero	10 / 480	Posición base del cuentarrevoluciones (ancla de <code>[rpm]</code> / <code>[rpm2]</code>)
RevVisible	Bool	1	Visibilidad del cuentarrevoluciones
PosVisible	Bool	1	Visibilidad de la barra de posiciones inferior
TiempoScrollVisible	Bool	1	Visibilidad del tiempo en el scroll superior-derecho
TiempoScrollIDColorPos / Nom / Tie	Entero (color)	1 / 0 / 0	Color de posición/nombre/tiempo del scroll
BoxVisible	Bool	1	Visibilidad del aviso de parada en boxes
BoxIDColorNom / BoxIDColorTie	Entero	0 / 1	Color de nombre/tiempo en el aviso de boxes
NombreVisible	Bool	1	Visibilidad del nombre al pasar el scroll sobre un coche
NombreIDColorEquipo	Entero	1	Color del nombre de equipo
NombreIDColorDif	Entero	0	Color del tiempo/diferencia junto al nombre
NombreBanderaX / Y	Entero	152 / 0	Posición de la bandera de país junto al nombre
CronoVisible	Bool	1	Visibilidad del cronómetro de vuelta actual
CronoIDColorTie / CronoIDColorPol	Entero	0 / 3	Color del tiempo de vuelta actual / de la vuelta rápida
ParcialVisible	Bool	1	Visibilidad de los tiempos parciales
ParcialIDColorTie / ParcialIDColorPos	Entero	0 / 3	Color del tiempo / de la posición en el parcial
VRapidaVisible	Bool	1	Visibilidad del cartel de vuelta rápida
VRapidaIDColorEquipo / VRapidaIDColorTie	Entero	1 / 6	Color de equipo/tiempo en el cartel de vuelta rápida
VRapidaBanderaX / Y	Entero	142 / 0	Posición de la bandera en el cartel de vuelta rápida
PenalizacionVisible	Bool	1	Visibilidad del aviso de penalización
PenalizacionIDColorTxt	Entero	1	Color del texto de la penalización
FantasmaVisible	Bool	1	Visibilidad del comparador con vuelta fantasma
FantasmaExtendido	Bool	1	Además de acelerador/freno, muestra velocidad, DRS y ERS del fantasma

Clave	Tipo	Defecto	Descripción
FantasmaFondo1X/Y, Accelerador1X/Y, Freno1X/Y	Entero	0,0 / 34,2 / 34,16	Fondo, acelerador y freno del bloque del jugador en el comparador
FantasmaIDColorEquipo	Entero	1	Color del nombre de equipo en el comparador
FantasmaFondo2X/Y, Accelerador2X/Y, Freno2X/Y, Nombre2X/Y	Entero	300,0 / 334,2 / 334,16 / 300,0	Fondo, acelerador, freno y nombre del bloque del fantasma
MetaVisible	Bool	1	Visibilidad del cartel de meta
MetalDColorNom / Equ / Tie	Entero	0 / 1 / 0	Color de nombre/equipo/tiempo en el cartel de meta
MetaBanderaX / Y	Entero	144 / 19	Posición de la bandera a cuadros del cartel de meta
DiferenciasVisible	Bool	1	Visibilidad del bloque de diferencias entre pilotos
DiferenciasIDColorPos1 / Nom1	Entero	3 / 3	Color de posición/nombre del 1º en diferencias
DiferenciasIDColorPos / Nom / Tie	Entero	1 / 0 / 0	Color de posición/nombre/tiempo del resto en diferencias
PoleX / PoleY	Entero	10 / 40	Posición del cartel de clasificación/pole
PoleVisible	Bool	1	Visibilidad del cartel de clasificación
PoleIDColorPos1 / Nom1	Entero	3 / 3	Color de posición/nombre del 1º clasificado
PoleIDColorPos / Nom	Entero	1 / 0	Color de posición/nombre del resto
PoleIDColorPue	Entero	0	Color de las posiciones ganadas/perdidas
LogoX / LogoY	Entero	40 / 690	Posición del logo ([Graficos] LogoCircuito)
LogoVisible	Bool	1	Visibilidad del logo
VueltasX / VueltasY	Entero	485 / 20	Posición del contador de vueltas
VueltasVisible	Bool	1	Visibilidad del contador de vueltas
VueltasRestantes	Bool	0	1 = muestra vueltas restantes; 0 = muestra vueltas dadas
VueltasIDColorLAP	Entero	1	Color del texto auxiliar ("LAP", "P", "Q")
VueltasBandera	Bool	0	Si se muestra una bandera bajo el contador de vueltas
VueltasBanderaX / Y	Entero	16 / 20	Desplazamiento de esa bandera respecto a VueltasX/Y
Banderas	Texto (ruta)	Países	Subcarpeta con las banderas de país del HUD (distinta de las del menú)
AlphaOSD	Entero 0-255	150	Transparencia general del HUD
Fonts	Texto	OSD_Fonts.bmp	Fuente bitmap general del HUD
FontsAlfabeto / FontsAlfabetoAncho	Texto	—	Alfabeto y anchos de esa fuente
OSD001 ... OSD024	Texto	OSD_velocidad.bmp ... OSD_ruedas.bmp	24 gráficos numerados del HUD: velocímetro, throttle, brake, kers, comparaciones (2), clasificación normal/boxes, nombre, lap, race control, vuelta rápida, fondo de carrera (2), teamradio (2), posición, fuente de posición, pitstop, winner, tiempos (2), ruedas

9. [EstrategiaBox] — iconos de estrategia sobre el coche

Clave	Defecto	Descripción
GasolinaRuedas	EstrategiaGasolinaRuedas.bmp	Icono combinado gasolina+ruedas
Gasolina	EstrategiaGasolina.bmp	Icono de parada solo por gasolina
Ruedas	EstrategiaRuedas.bmp	Icono de parada solo por ruedas
RuedasMojado / Blandas / Duras	EstrategiaRuedasXxx.bmp	Icono según el tipo de neumático de la parada
Penalización	EstrategiaPenalizacion.bmp	Icono de parada por penalización
Sin	EstrategiaSin.bmp	Icono de "sin parada prevista"
Velocidad	CocheCuadroVelocidad.bmp	Cuadro de velocidad sobre el coche
Desgaste	CocheEstadoRuedas.bmp	Icono de desgaste de neumáticos sobre el coche
Temperatura	CocheTemperatura.bmp	Icono de temperatura sobre el coche
DistanciaCoche	50	Distancia de cámara a la que se muestra el icono de estrategia
DistanciaCocheTemp	65	Distancia a la que se muestra el icono de temperatura
DistanciaTemperatura	37	Separación entre icono de neumático y de temperatura
TiempoRuedas	2000 ms	Tiempo que se muestra el estado de neumáticos tras una parada
TamanyoRuedas	8	Tamaño en píxeles del icono de neumático
xVelocidad / YVelocidad	1 / 23	Posición del cuadro de velocidad sobre el coche
Kmh_X / Kmh_Y	-3 / 24	Posición del texto "km/h"

10. [rpm] — cuentarrevoluciones clásico

Activo cuando [rpm2] Activo = 0.

Clave	Defecto	Descripción
Revoluciones / Revoluciones2	Revoluciones.bmp / Revoluciones2.bmp	Fondos del cuadro de revoluciones
RevolucionesMPH / Revoluciones2MPH	(usa el normal si falta)	Variante en modo millas/h
RevolucionesNodo3D	Revoluciones_noDo3D.bmp	Fondo alternativo sin soporte Direct3D
AlphaRevoluciones	150	Transparencia del cuadro
VelVerde1-6, VelAmarillo1-6, VelNaranja1-4, VelRojo1-3	VelXxxN.bmp	19 gráficos de “escalones” de color de la barra circular de revoluciones
LedV1_X/Y ... LedV6_X/Y	—	Posición de los 6 LED verdes
LedA1_X/Y ... LedA6_X/Y	—	Posición de los 6 LED ámbar
LedN1_X/Y ... LedN4_X/Y	—	Posición de los 4 LED naranja
LedR1_X/Y ... LedR3_X/Y	—	Posición de los 3 LED rojo
OSDGasolina	osd_gas.bmp	Icono de gasolina
Gasolina_X / Y	28 / 0	Posición de ese icono
Litros_X / Y	24 / 19	Posición del texto de litros
Litros_Font / TamFont / ColorFont	Tw Cen MT / 18 / FFFFFFFF	Fuente, tamaño y color del texto de litros
Aguja_X/Y/A/R/SR	124/100/5/40/-30	Posición, ancho, radio y radio de sombra de la aguja de revoluciones
Aguja_Color	3C84E8	Color de la aguja
Aguja_Grados / Inicio	270 / 0	Ángulo total recorrido y ángulo de inicio
Aguja_Corona	1	Si la aguja dibuja una “corona” completa
AgujaMax_A/R/SR/Color/Corona	5/50/-30/AB0E47/1	Aguja que marca el máximo histórico de revoluciones
AgujaG_X/Y/A/R/SR/Color/Grados/Inicio/Corona	124/100/2/85/-79/FF0000/90/90/1	Aguja del indicador de gasolina
Acelerador_X/Y/W	141/101/74	Posición y ancho de la barra de acelerador
Acelerador_Color	00FF00	Color de la barra de acelerador
Acelerador_Texto	Throttle	Texto junto a la barra
Acelerador_Texto_X/Y	146/101	Posición de ese texto
Acelerador_Font/TamFont/ColorFont	Tw Cen MT/11/FFFFFFF	Estilo del texto “Throttle”
Acelerador_Grafico	—	Gráfico alternativo de la barra de acelerador
Freno_X/Y/W	141/121/74	Posición y ancho de la barra de freno
Freno_color	FF0000	Color de la barra de freno
Freno_Texto	Brake	Texto junto a la barra de freno

Clave	Defecto	Descripción
Freno_Texto_X/Y	146/121	Posición de ese texto
Freno_Font/TamFont/ColorFont	Tw Cen MT/11/FFFFFF	Estilo del texto "Brake"
Freno_Grafico	—	Gráfico alternativo de la barra de freno
Traccion_X/Y/W/H	186/114/17/16	Posición y tamaño del indicador de control de tracción
Traccion_Color / Texto	FF8800 / TC	Color y texto del indicador de tracción
Traccion_Texto_X/Y/Font/TamFont/ColorFont	188/114/Tw Cen MT/9/000000	Estilo del texto "TC"
DRS_X/Y/W/H	216/121/32/20	Posición y tamaño del indicador DRS
DRS_Color / ColorPosible	cLime / 888888	Color cuando el DRS está activo / disponible
DRS_Texto/Texto_X/Y/Font/TamFont/ColorFont	DRS/218/121/Tw Cen MT/11/FFFFFF	Estilo del texto "DRS"
Marcha_X/Y	95/70	Posición del número de marcha
Marcha_Texto	(vacío)	Texto prefijo antes del número de marcha
Marcha_Font/TamFont/ColorFont	Tw Cen MT/36/FFFFFF	Estilo del número de marcha
Marcha_Sombra	2	Desplazamiento de la sombra del número de marcha
Velocidad_X/Y/Font/TamFont/ColorFont	0/195/Tw Cen MT/18/FFFFFF	Posición y estilo del texto de velocidad
Temperatura_X/Y	129/196	Posición del indicador de temperatura de neumáticos
Temperatura_Grafico	—	Gráfico del indicador de temperatura
Kers_X/Y	135/149	Posición del icono de KERS
KersBarra_X/Y/W	137/151/66	Posición y ancho de la barra de carga de KERS
Kers_On/Off/Gris/Amarillo/barra	kers_*.bmp	Iconos de estado del KERS cuando el HUD principal está desactivado (válidos también con [rpm2])

11. [rpm2] — cuentarrevoluciones gráfico

Activo cuando **Activo = 1**; si está activo, ignora todo **[rpm]** salvo los iconos **Kers_On/Off/Gris/Amarillo/barra**.

Clave	Defecto	Descripción
Activo	0	1 activa este modo gráfico en vez del clásico de [rpm]
AlphaRevoluciones	200	Transparencia del cuadro
Revoluciones / Revoluciones2	—	Fondos del cuadro (capas 1 y 2)
RevolucionesMPH / Revoluciones2MPH	(usa el normal si falta)	Variante en modo millas/h
Acelerador_X/Y	78/133	Posición del sprite animado de acelerador
Acelerador_Grafico / FramesH/FramesV	— / 1/1	Spritesheet del acelerador y su nº de fotogramas
Freno_X/Y	78/150	Posición del sprite animado de freno
Freno_Grafico / FramesH/FramesV	— / 1/1	Spritesheet del freno y su nº de fotogramas
Marcha_X/Y	90/97	Posición central del número de marcha
Marcha_Xizq/Yizq, Xder/Yder	75/100, 120/100	Posición de las flechas de cambio de marcha
Fonts_Marchas1 / Fonts_Marchas2	nada.bmp	Fuentes bitmap del número de marcha (dos estilos superpuestos)
rpm_X/Y	-1000 (oculto)	Posición del texto numérico de RPM
Fonts_revoluciones	—	Fuente bitmap de las cifras de RPM
Velocidad_X/Y	72/45	Posición del velocímetro
Fonts_Velocidad	—	Fuente bitmap de las cifras de velocidad
Velocidad_Grafico / GraficoMPH	—	Gráfico de fondo del velocímetro (usa el normal si falta el mph)
Velocidad_Grafico_X/Y	0/0	Posición de ese gráfico de fondo
Velocidad_FramesH/FramesV/FramesS	1/1/0	Fotogramas del velocímetro animado
Aguja_X/Y	115/91	Posición de la aguja animada (usa el spritesheet de VelVerde1)
Aguja_Grados/Inicio	270/45	Ángulo total/inicial de la aguja
Aguja_FramesH/FramesV	1/1	Fotogramas del spritesheet de la aguja
Revoluciones_X/Y	39/16	Posición del aro/spritesheet de revoluciones (usa VelVerde2)
Revoluciones_FramesH/FramesV	6/7	Fotogramas de ese spritesheet
DRS_X/Y	193/136	Posición del sprite DRS (usa VelVerde3)
Temperatura_X/Y	4/136	Posición del sprite de temperatura (usa VelVerde4)
Kers_Horizontal	0	1 = barra de KERS horizontal en vez de vertical
Kers_X/Y	210/62	Posición del sprite de KERS (usa VelVerde5/6)
Gasolina_X/Y/S	4/62/0	Posición y modo del indicador de gasolina
OSDGasolina	—	Sprite del icono de gasolina

Clave	Defecto	Descripción
VelAmarillo1	—	Sprite de la barra de gasolina (reutiliza este nombre de clave)
Litros_X/Y	-3/120	Posición del texto de litros
Fonts_Litros	—	Fuente bitmap de las cifras de litros
VelVerde1...VelVerde6	—	Los 6 spritesheets: aguja, revoluciones, DRS, temperatura, KERS, barra de KERS

12. Secciones de menús

[Menu]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoMenu.jpg	Fondo del menú principal
BotonSkin	BotonSkin.bmp	Botón de acceso al selector de skins
col_letras_menu	ffffff	Color de las opciones del menú
col_letras_menu_sel	880000	Color de la opción resaltada/seleccionada
col_letras_skin	FFFFFF	Color del texto del selector de skin
col_letras_info_web	ffffff	Color del texto de información/web
col_letras_version	FFFFFF	Color del texto de versión del juego
col_letras_salir	E1E1D0	Color de la opción "Salir"

[Opciones]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoOpciones.jpg	Fondo de la pantalla de opciones
BotonIzquierda / BotonDerecha	IzquierdaJugadores.bmp / DerechaJugadores.bmp	Flechas de paginación
col_letras_titulo	004080	Color del título
col_letras_secciones	000000	Color de los encabezados de sección
col_letras_opciones	FFFFFF	Color de las etiquetas de opción
col_letras_botones / botones_opci	FFFFFF	Color de botones normales / de opciones
col_letras_tiempo	FFFFFF	Color del texto relacionado con tiempos
col_letras_valores	FFFFFF	Color de los valores editables
col_seleccion_valores	000080	Color de fondo al seleccionar un valor

[Conexion]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoConexion.jpg	Fondo de la pantalla de conexión/lista de partidas
BotonIzquierda/Derecha/Arriba/Abajo	—	Flechas de navegación de la lista de partidas

Clave	Defecto	Descripción
Gasolina/Ruedas/Arcade/SetUp/Colisiones/Votaciones/Campeonato	PartidaXxx.bmp	Iconos de reglas de cada partida en la lista
Abierta / Cerrada	PartidaAbierta/Cerrada.bmp	Icono de partida abierta/cerrada
PuntoAPunto / PorServidor	ConexionXxx.bmp	Icono según el tipo de conexión de la partida
Meteo1...Meteo5	MiniMeteoN.bmp	Icono meteorológico reducido en la lista de partidas
col_letras_titulo	A57313	Color del título
col_letras_opciones/botones/botones_opci/valores	FFFFFF	Colores estándar
col_letras_cabecera / cabecera_sel	FFFFFF / FF0000	Color de cabecera de columna normal/seleccionada
col_letras_detalle / _ver / _subv / _sel	FFFFFF/444444/BEBEA4/FF0000	Colores del detalle de partida (versión, subversión, seleccionado)
col_seleccion_valores	800000	Color de fondo al seleccionar un valor

[Circuitos]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoCircuito.jpg	Fondo de la pantalla de selección de circuito
Contrareloj / Carrera / Campeonato	ModoXxx.bmp	Iconos de modo de juego
BotonIzquierda / BotonDerecha	—	Flechas de paginación de circuitos
CircuitoSeleccionado	CircuitoSeleccionado.bmp	Marco del circuito seleccionado
col_letras_titulo	66CCCC	Color del título
col_letras_nom_circuito	FFFFFF	Color del nombre del circuito
col_letras_secciones/opciones/valores/botones/botones_opci	—	Colores estándar
col_letras_opciones_link	FF0000	Color de enlaces (p. ej. "ver tiempos")
col_letras_sel_circuito	FFFFFF	Color del nombre del circuito seleccionado

[Jugadores]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoJugador.jpg	Fondo de la pantalla de selección de jugador/coche
JugadorSeleccionado	JugadorSeleccionado.bmp	Marco del jugador seleccionado
BotonIzquierda / BotonDerecha	IzquierdaJugadores.bmp / DerechaJugadores.bmp	Flechas de paginación
BuscarCoche	—	Botón de búsqueda de coche

Clave	Defecto	Descripción
col_letras_titulo	5B64DB	Color del título
col_letras_nombres	F00000	Color de los nombres de jugador
col_letras_secciones/opciones/valores/botones/botones_opci	—	Colores estándar
col_seleccion_valores	F00000	Color de fondo al seleccionar un valor

[Bots]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoBots.jpg	Fondo de la pantalla de configuración de bots
JugadorSeleccionado	JugadorSeleccionado.bmp	Marco del bot seleccionado
BotonIzquierda / BotonDerecha	IzquierdaJugadores.bmp / DerechaJugadores.bmp	Flechas de paginación de la IA/bot seleccionado
col_letras_titulo	82F782	Color del título
col_letras_nombres	F00000	Color de los nombres
col_letras_secciones/opciones/valores/botones/botones_opci	—	Colores estándar
col_seleccion_valores	F00000	Color de fondo al seleccionar un valor

[Boxes]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	FondoBoxes.jpg	Fondo de la pantalla de boxes
SesionPracticas / Clasificacion / Carrera	SesionXxx.bmp	Iconos de tipo de sesión
BotonIzquierda/Derecha/Arriba/Abajo	—	Navegación de listas dentro de boxes
Campeonato	PartidaCampeonato.bmp	Icono de modo campeonato
DVDPause	BotonPause.bmp	Botón de pausa de la repetición dentro de boxes
DVDRec	BotonRec.bmp	Botón de grabar repetición

Clave	Defecto	Descripción
RuedasBlandas / Duras / Mojado	BoxesRuedasXxx.bmp	Iconos de tipo de neumático en el menú de boxes
col_letras_titulo / circuito / jugador	D3D262/FFFFFF/FFFFFF	Colores de título, circuito y jugador
col_letras_secciones/opciones/opciones_link/valores/botones/botones_opci	—	Colores estándar
col_letras_parrilla_in/out/yo	FFFF00/FFFFFF/00FF00	Color de la parrilla (dentro/fuera de sesión, o el propio jugador)
col_letras_chat/chat_yo/chat_cpu/chat_otro/chat_admin/chat_privado	FFFFFF/008000/FF0000/339966/FFFF00/00FFFF	Colores del chat según el remitente
col_seleccion_valores	800000	Color de fondo al seleccionar un valor

13. [Repeticiones]

Clave	Defecto	Descripción
BotonRev	BotonAnterior.bmp	Botón "vuelta anterior"
BotonPlayReves	BotonRetroceso.bmp	Botón reproducir hacia atrás
BotonPause	BotonPause.bmp	Botón pausa
BotonStop	BotonStop.bmp	Botón detener
BotonPlay	BotonPlay.bmp	Botón reproducir
BotonAdelantar	BotonSiguiente.bmp	Botón "vuelta siguiente"
BotonMenos / BotonMas	BotonMenos.bmp / BotonMas.bmp	Botones de velocidad de reproducción
BotonSalir	BotonSalir.bmp	Botón para salir de la repetición
col_letras	FFFFFF	Color del texto (sesión, velocidad de reproducción...)
col_fondo	000000	Color de fondo del panel de repetición
BotonArriba / BotonAbajo	Arriba.bmp / Abajo.bmp	Flechas de desplazamiento arriba/abajo, reutilizadas también en otras listas del juego con scroll

14. [Prevision]

Clave	Defecto	Descripción
Fondo	Prevision.bmp	Fondo del widget de previsión meteorológica