DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von MichaW - 16.04.2019 22:03

Brickyard Legends Team present :
Detomaso Pantera GTS gr3

The DeTomaso Pantera appeared in 1971 with a low, wedge-shaped body designed by Ghia's Tom Tjaarda. Between 1971 and 1973, 6.128 Panteras were produced in Modena, the largest number of a single marque of De Tomaso produced. In 1972, De Tomaso began offering Group 3 and 4 racing Pantera's. Once 1000 examples had been made, homologation into Group 3 could be granted.

A Ford V8 Cleveland engine was installed along with De Tomaso's specially designed free-flow exhaust system producing 330bhp at 5400rpm with 325lb ft of torque at 3600rpm with the original Autolite 4300 four-barrel carburetor also being retained. There were some differences though and the standard Group 3 Pantera's were fitted with reinforced wishbones, a heavy-duty clutch and two alternative sets of gear ratios for the five-speed ZF gearbox.

Group 3 Pantera's went onto compete successfully for the duration of the seventies, many race and hill climb victories falling their way whilst some were even occasionally rallied. Between them, Antonio Trenti, Giuseppe De Gregorio and Chris Meek probably racked up more wins in Group 3 Pantera's than anyone else although the Ecurie Franco Britannic squad did have some high profile success at big events like the Tour de France.

The mod is linked to GTC65 class and the 300SL.

Credits :
- papag21 : 3d, mapping, file structure, template, skins
- rallymaster : physics
- Ralf1973 : skins
- Ned : skins, testing
- Ney.Dias : testing
- Mildrew : sounds

Installation instructions:
- extract folder to Gamedata\Teams\GTC-65

---------- ----------
---------- ----------
ALTBIERBUDEN VERSION: YOU NEED THE ABB CARCLASSES TO RUN THIS MOD
---------- ----------

Enjoy

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 03:31

Habe leider nur CTD beim Laden des Pantera GTS. Online wie offline. Trace finde ich keine im LOG-Ordner. Neuinstallation von Car Classes sowie des Mods waren erfolglos. Bei anderen scheint es zu funktionieren. Ich bin ratlos. Irgendjemand eine Idee?

Cheers

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von MichaW - 17.04.2019 07:34

Moin,

ohne Trace Datei nicht...

GlÃ¼ck auf!

deepstrike schrieb:
Damit bei einem Absturz von GTL eine trace-Datei erstellt werden kann macht man folgendes.
Auf die Eigenschaften der GTL VerknÃ¼pfung gehen.
Bei "Ziel" hinter GTL.exe" einen Leerschritt machen und dann trace=1000 schreiben, so das die "Ziel" Zeile zB so aussieht:
"D:\SimBin\GT Legends\GTL.exe" trace=1000
Auf Ã¼bernehmen klicken und schlieÃŸen.
Und wenn das Game das nÃ¤chste mal abstÃ¼rzt in das Verzeichnis:...GTL\UserData\LOG gehen und den Inhalt der Datei trace.txt posten.
Darin kann man dann sehen was den Absturz verursacht hat.

EDITH sacht: oh Mann, das kommt davon wenn man solche Dinge mitten in der Nacht schreibt. :blush:
Hab das ganze noch einmal korrigiert.
so sollte es funktionieren.
Hier ein Bild dazu.

http://i18.servimg.com/u/f18/16/64/29/37/scrn-510.jpg

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3
Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 10:17

Vielen Dank,

wie gesagt eine Trace-Datei wird nicht geschrieben, habe ich bereits mehrmals probiert. Wie oben beschrieben auch.
KÃ¶nnte auch sein ich habe dort ein winziges Detail nicht erfaÃŸt.
Im Feld "Ziel" hinter GTL.exe die Leertaste betÃ¤tigen und dann trace=1000 schreiben?! So war's doch?
Oder gibt es noch eine andere MÃ¶glichkeit?

Cheers

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3
Geschrieben von MichaW - 17.04.2019 11:33

Hiho,

keine Ahnung ob mit oder ohne...hast du die exe mal als Admin gestartet und dann geguckt ob geschrieben wird? Und Budenfremde Inhalte befinden sich keine in deiner Installation?

GlÃ¼ck auf!

EDITH sacht, mit Leerstelle, alternativ kannst du mal den Befehl versuchen -trace=30
Und es kann schon mal 2-3 Min dauern bis die geschrieben ist

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3
Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 12:02

Danke, als "Admin ausfÃ¼hren" hat's gebracht, aber:

TRACE LEVEL = 1000
NetComm.cpp 7639: NetComm checking command line: "trace=1000"
game.cpp   622: Entered Game::Enter()
osman.cpp   480: Entered OSMan::Enter()
setup.cpp   1088: Could not find .HDC

```
setup.cpp    1088: Could not find .HED
setup.cpp    1088: Could not find .CAS
setup.cpp    1088: Could not find .AUD
setup.cpp    1088: Could not find SIMCA_RALLYE2_SOUNDS.AUD
vidman.cpp   1044: Entered VidMan::Enter()
game.cpp     1141: Entered Game::Exit()
sound.cpp     856: Entered Sound::Exit()
specialfx.cp 3906: Entered SpecialFX::Exit()
hwinput.cpp  6491: Entered HWInput::Exit()
dynman.cpp   1541: Entered DynMan::Exit()
onscreen.cpp 3056: Entered OnScreen::Exit()
vidman.cpp   1796: Entered VidMan::Exit()
osman.cpp     516: Entered OSMan::Exit()
```

Macht fÃ¼r mich bezÃ¼glich des Pantera keinen Sinn, alle Dateien sind (eigentlich an ihrem Platz.

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von MichaW - 17.04.2019 12:19

Hast du mal im Updater unter Kommandos auf Neuinstallation gedrÃ¼ckt? Dann werden alle Dateien Ã¼berprÃ¼ft. Mehr fÃ¤llt mir dazu nicht ein, wenn du eine komplette Budeninstallation ohne Fremdinhalte hast...

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 16:31

Ich installiere manuell. Da darf eigentlich nichts schief gehen. Die Dateien liegen augenscheinlich alle dort, wo sie sein sollen und ausser Sounds gibt's keinen fremden content. Und die Sorgen i.d.R. nicht fÃ¼r CTD. Ich werde spÃ¤ter mal manuell alle entsprechenden files lÃ¶schen und neu installieren.

Danke und bis bald (mit hoffentlich positivem Resultat)

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 20:19

Ich krieg' die Motten! Aber wenigstens steht jetzt in der trace etwas AussagekrÃ¤ftigeres:

```
TRACE LEVEL = 1000
NetComm.cpp  7639: NetComm checking command line: "trace=1000"
game.cpp      622: Entered Game::Enter()
osman.cpp     480: Entered OSMan::Enter()
setup.cpp    1088: Could not find .HDC
setup.cpp    1088: Could not find .HED
setup.cpp    1088: Could not find .CAS
setup.cpp    1088: Could not find .AUD
setup.cpp    1088: Could not find SIMCA_RALLYE2_SOUNDS.AUD
vidman.cpp   1044: Entered VidMan::Enter()
specialfx.cp 3138: Entered SpecialFX::Enter()
dynman.cpp    632: Entered DynMan::Enter()
plrfile.cpp  3334: Entered PlayerFile::Enter()
sound.cpp     725: Entered Sound::Enter()
hwinput.cpp  6369: Entered HWInput::Enter()
onscreen.cpp 2941: Entered OnScreen::Enter()
```

game.cpp 717: Entered Game::Setup()
hwinput.cpp 6383: Entered HWInput::Setup()
options.cpp 1561: Entered Options::Setup()
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\289HiPo\289HiPo.TMP
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\289HiPo\289HiPo.PLR
specialfx.cp 3144: Entered SpecialFX::Setup()
steward.cpp 4585: Entered Steward::Setup()
dynman.cpp 644: Entered DynMan::Setup()
sound.cpp 748: Entered Sound::Setup()
onscreen.cpp 2947: Entered OnScreen::Setup()
vidman.cpp 1184: Entered VidMan::Setup()
plrfile.cpp 3344: Entered PlayerFile::Setup()
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\289HiPo\289HiPo.TMP
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\289HiPo\289HiPo.PLR
game.cpp 764: Entered Game::Init()
vidman.cpp 1237: Entered VidMan::Init()
ai_db.cpp 2143: Entered AIDatabase::Init()
steward.cpp 4680: Entered Steward::Init()
hwinput.cpp 6426: Entered HWInput::Init()
specialfx.cp 3255: Entered SpecialFX::Init()
dynman.cpp 674: Entered DynMan::Init()
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\TRACKVEHICLES\SAFETYCAR\SAFETYCAR.CAS)
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()
pitmod.cpp 194: Entered PitAction::Init
AnimationLoa 24: AnimationLoader::Load(PitCrew.ani)
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\GTC-65\DETOMASO PANTERA GTS\724\..\DETOMASO_PANTERAGTS.CAS)
vehgfx.cpp 2552: Unable to read USERDATA\LOG\vehgen.scn: Error loading mesh file DETOMASO_PANTERAGTS_SPLITTER_STYLE2_B.GMT to memory
vehgfx.cpp 2607: Could not find instance "SLOT000"

Edit: Die Smileys einfch ignorieren, die wurden durch die vorhandene Zeichenkombination automatisch generiert.

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3
Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 20:28

Mir fehlt diese GMT in der OBJ.GTL - da sollte sie doch sein??

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3
Geschrieben von MichaW - 17.04.2019 20:30

Keinen Plan, nutz doch einfach den Updater, ich hab keine Ahnung was bei deinem Pantera krumm ist...

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3
Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 21:10

Es macht doch keinen Unterschied, wie ich die Mod installiere, es ist doch das gleiche Paket und ich habe es mehrmals heruntergeladen und nichts daran verÃ¤ndert. Was sollte der Updater anderes machen??

Danke trotzdem, ich verabschiede mich wieder ins off.

nur soviel noch: Beide CAS verlangen den Splitter_Style_B, obwohl nicht in der OBJ.GTL vorhanden. ich bin kein groÃŸer

Spezialist, aber das sollte doch so nicht sein??

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von CY33 - 17.04.2019 21:40

Da ist in der Tat ein Fehler, wenn ich das richtig sehe!
Die *.Cas verlangt fÃ¼r den Med LOD nach einem _B Splitter. Aber ich finde auch keinen in der _OBJ. Liegt natÃ¼rlich an den Einstellungen des Einzelnen, ob der Fehler auftritt. Wenn Medium nicht abgerufen wird, dann gibts auch keinen Fehler!

Quick Fix: Extrahiere dir den Splitter _A und benenne die File in _B um. Dann lass die File einfach lose im Auto Ordner liegen, dann ist der Fehler schon mal weg. Wenn es ordentlich sein soll kann man sie natÃ¼rlich auch in die _OBJ integrieren.

Edit: Schicke Kiste, muss ich noch sagen! Bereicherung ;)

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von 289HiPo - 17.04.2019 23:24

:) Aber latÃ¼rnich funktioniert es so!
https://media.giphy.com/media/8VuRJQmAxo6HK/giphy.gif

Ich hÃ¤tte jetzt wahrscheinlich versucht die Zeilen auszukommentieren. aber keine Ahnung ob das geholfen hÃ¤tte.

Arigatou gozaimashita sensei!

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von CY33 - 18.04.2019 18:14

HÃ¤tte auch funktioniert, wÃ¤re nur eine Zeile gewesen, glaube ich, so aus dem Kopf.
Aber k.A. wegen online Mismatches...

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von energido - 05.05.2019 20:11

CY33 schrieb:

Quick Fix: Extrahiere dir den Splitter _A und benenne die File in _B um. Dann lass die File einfach lose im Auto Ordner liegen, dann ist der Fehler schon mal weg. Wenn es ordentlich sein soll kann man sie natÃ¼rlich auch in die _OBJ integrieren.

KÃ¶nnte das bitte etwas ausfÃ¼hrlicher erklÃ¤rt werden? Habe verstanden, das irgend etwas in der .cas Datei verÃ¤ndert werden muss. Habe habe nicht verstanden, was?

==========

Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Geschrieben von CY33 - 05.05.2019 23:29

Wo ist das Problem? Programme, Files... eigentlich ist da nicht mehr zu erklÃ¤ren, aber ich werds versuchen!

==========