

---

## DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by MichaW - 2019/04/16 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

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 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

Posted by MichaW - 2019/04/17 07:34

---

Moin,

ohne Trace Datei nicht...

Glück auf!

deepstrike schrieb:

Damit bei einem Absturz von GTL eine trace-Datei erstellt werden kann macht man folgendes.

Auf die Eigenschaften der GTL Verknüpfung 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 Übernehmen klicken und schließen.

Und wenn das Game das nächste mal abstürzt 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 sagt: 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

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 10:17

Vielen Dank,

wie gesagt eine Trace-Datei wird nicht geschrieben, habe ich bereits mehrmals probiert. Wie oben beschrieben auch.

Könnte auch sein ich habe dort ein winziges Detail nicht erfasst.

Im Feld "Ziel" hinter GTL.exe die Leertaste betätigen und dann trace=1000 schreiben?! So war's doch?

Oder gibt es noch eine andere Möglichkeit?

Cheers

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by MichaW - 2019/04/17 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?

Glück auf!

EDITH sagt, 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

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 12:02

Danke, als "Admin ausführten" 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 f  r mich bez  glich des Pantera keinen Sinn, alle Dateien sind (eigentlich an ihrem Platz.

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by MichaW - 2019/04/17 12:19

Hast du mal im Updater unter Kommandos auf Neuinstallation gedr  ckt? Dann werden alle Dateien   berpr  ft. Mehr f  llt mir dazu nicht ein, wenn du eine komplette Budeninstallation ohne Fremdinhalte hast...

Gl  ck auf!

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 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 f  r CTD. Ich werde sp  ter mal manuell alle entsprechenden files l  schen und neu installieren.

Danke und bis bald (mit hoffentlich positivem Resultat)

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 20:19

Ich krieg' die Motten! Aber wenigstens steht jetzt in der trace etwas Aussagekr  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\TRACK\VEHICLES\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 einfach ignorieren, die wurden durch die vorhandene Zeichenkombination automatisch generiert.

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 20:28

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

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by MichaW - 2019/04/17 20:30

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

Glück auf!

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 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 verändert. 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 großer

Spezialist, aber das sollte doch so nicht sein??

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by CY33 - 2019/04/17 21:40

---

Da ist in der Tat ein Fehler, wenn ich das richtig sehe!

Die \*.Cas verlangt für den Med LOD nach einem \_B Splitter. Aber ich finde auch keinen in der \_OBJ. Liegt natürlich 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 natürlich auch in die \_OBJ integrieren.

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

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by 289HiPo - 2019/04/17 23:24

---

:) Aber natürlich funktioniert es so!

<https://media.giphy.com/media/8VuRJQmAxo6HK/giphy.gif>

Ich hätte jetzt wahrscheinlich versucht die Zeilen auszukommentieren. aber keine Ahnung ob das geholfen hätte.

Arigatou gozaimashita sensei!

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by CY33 - 2019/04/18 18:14

---

Hätte auch funktioniert, wäre nur eine Zeile gewesen, glaube ich, so aus dem Kopf.  
Aber k.A. wegen online Mismatches...

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by energido - 2019/05/05 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 natürlich auch in die \_OBJ integrieren.

Könnte das bitte etwas ausführlicher erklärt werden? Habe verstanden, das irgend etwas in der .cas Datei verändert werden muss. Habe aber nicht verstanden, was?

---

## Aw: DeTomaso Pantera GTS Gr.3

Posted by CY33 - 2019/05/05 23:29

---

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

=====