

---

## Handbremse

Geschrieben von Miki - 18.09.2019 00:25

---

@All

Wer fährt hier den noch mit Handbremse? Wenn Ja, dann Digital oder Analog?

Oder hat jemand Interesse sich eine zu bauen?

Ich fahre mit Analoger Handbremse.

Gruß Miki

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Silent Hunter - 19.09.2019 17:02

---

Ich hab die HB auf der rechten Wippe. Digital ist sie aber kaum zu gebrauchen.

Kann man bei GTL der HB eine Achse zuordnen?

Also ich hätte schon gerne eine analoge HB. Da eröffnen sich ja ganz neue Möglichkeiten B)

Gruß Hunter

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Miki - 20.09.2019 01:35

---

Hi Hunter,

welches Lenkrad fährst Du den?

Falls Logitech G25-G92, belege mal das Kupplungspedal als Handbremse, zum testen dann Autokupplung an und stell dann im Setup mal verschiedene Werte ein zum testen, ist schon ein Unterschied zu einem Knopf.

Fahre mit Analog Handbremse fast 8 Jahre.

Habe ja alles von Logitech auf Fanatec umgestellt, da bekommst Du ein sauberes analoges Signal. Habe jetzt mal einen Satz alte CSR Elite V1 Pedale die laut Fanatec überhaupt keine Handbremse ansteuern können, durch einfache Lötarbeit und Verdrahtung dazu gebracht doch zu laufen, bei den V2-V3 ist ein Stecker vorhanden, da ist es einfach und muß keine Handbremse von Fanatec sein :-)

ACHTUNG: Fremde Handbremsen müssen aber auch nach einem speziellen Schema verdrahtet werden. Somit kann man auch einen günstigen Eigenbau dranhängen.

Gruß Miki

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von DiWi - 15.02.2020 14:25

---

Hallo Miki,

Ich würde mir auch sehr gerne eine analoge Handbremse bauen und dann mit dem Logitech G27 verwenden.

Wie viele Eingabegeräte werden denn maximal von GT Legends unterstützt?

Wenn die Handbremse nicht als stand alone genutzt werden kann wo und wie müßte man diese dann anschließen?

Gruß Diwi

---

---

=====

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Miki - 15.02.2020 16:39

---

@Diwi,

bei den Fanatec kannst Du die Handbremse mit an die Pedale anschliessen. Bei G25 Betrieb brauchst Du einen Arduino der als Eingabegerät funktioniert, der liest die Daten aus und überträgt seriell die Daten an USB. Blockiert also einen USB Port. Alternativ kannst Du einen Button vom Lenker oder falls vorhanden von einer Buttonbox nehmen, dann ist die Bremse allerdings digital

Gruß Miki

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von DiWi - 15.02.2020 17:35

---

Danke Miki,

kannst Du mir vielleicht sagen wie viele Eingabegeräte das Spiel erkennt?

Habe auch schon überlegt die HB an einen der Knöpfe von der shifter box zu läuten aber der wäre dann ja auch nur digital und den schifter wollt ich eh bald gegen ein anderes Model tauschen.

Wenn das Spiel 4 Geräte verarbeiten kann würde ich mir eine buttonbox bauen für die alten Knöpfe vom g27 shifter plus analoge Hb und wollte das ganze über ein Leo Bodnar board ansteuern. (BU0836)

4 Geräte wären: 1. wheel, 2. pedale, 3. shifter 4. Bbox mit HB

Grüße Diwi

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Miki - 15.02.2020 18:01

---

Denke da werden nur 3 unterstützt. 1x Tastatur 1x Lenker 1x Box oder was anderes.

ich habe alles an 1x usb Wheelbase und rest mit an die fanatec base und 2xusb für meine Megaschaltbox mit 32 Button.

Mehr geht nicht, gerade nochmal nachgesehen.

Gruß Miki

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von susi stoddart - 15.02.2020 18:12

---

Silent Hunter schrieb:

Ich hab die HB auf der rechten Wippe. Digital ist sie aber kaum zu gebrauchen.

Kann man bei GTL der HB eine Achse zuordnen?

Also ich hätte schon gerne eine analoge HB. Da eröffnen sich ja ganz neue Möglichkeiten B)

Gruß Hunter

Beim Zweckentfremden einer Pedalachse vom Pedalset wie im folgenden Vid ist das bei GTL tatsächlich möglich  
:woohoo:

Aber Vorsicht ! ;)

" thanks, now i have 3 handbrakes and 0 pedals "

<https://www.youtube.com/watch?v=QWc6EbQdUjE>

Btw. GTL supported leider nur 3 Gamecontroller :S

VG  
Susi

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von DiWi - 16.02.2020 09:25

Danke für Eure Antworten.

schade das nur 3 Geräte möglich sind hab ich mir aber schon fast gedacht.

Dann muss ich mal sehen wie ich das lösen kann.

Happy racing

Gruß Diwi

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Waldheimer - 16.02.2020 10:04

Hallo,  
ich habe meine Buttonbox aus nem alten USB Keyboard Controller gebaut, habe also 2 Keyboard's eingesteckt das geht ohne Probleme.  
In GTL wird nur ein Keyboard angezeigt.  
Gruß Ralf

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von dikl - 16.02.2020 10:09

DiWi schrieb:  
...4 Geräte waren: 1. wheel, 2. pedale, 3. shifter 4. Bbox mit HB

Hallo Diwi,  
du hats geschrieben, dass du das G27 hast.  
Wenn du die Pedale und den Shifter direkt am Lenkrad anschließt, erkennt GTL dieses als ein Gerät an.

Also noch genug Möglichkeiten, den BU0836 oder vielleicht den BU0836-LC anzuschließen.  
Mit dem 2. Controller hast du die Möglichkeit, die Handbremse ggfs. mit einem Load-Cell auszuführen.

Gruß  
diki

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Miki - 05.11.2020 11:52

---

@Susi,

also Dein Beitrag ist wieder genauso sinnfrei wie die Videos von anderen Sims die Du hier ständig postest. Wenn man einen Beitrag erstellt sollte man wissen wovon man redet.

Natürlich kann man aus einem Logitech Pedal eine Handbremse bauen, das geht mit jedem popelligen 10er Poti. Dies ändert aber nichts daran, dass in den verschiedenen Sims eben anders auf das Signal reagiert wird. Die ganzen SimBin Sims haben eine digitale Handbremse, bedeutet egal welche Handbremse angeschlossen ist, sobald sich der Signalpegel ändert haut die Handbremse voll rein. Da es nur Schaltzustand 0 oder 1 gibt. Auch eine analoge Handbremse ändert die Werte >0 egal wie fein dosiert wird, die Software merkt nur Wert >0 also aha Bremse gezogen also voll rein, dabei spielt es keine Rolle ob der Wert =1 oder irgendwo zwischen 1-1023 ist.

Kann die Sim analog unterstützte Handbremse so sieht es anders aus, dann wird das Signal in Schritten von 0-1023 übertragen und somit der entsprechende Druck auf die Handbremsfunktion wie z.B. bei einem Gaspedal umgesetzt. Damit kann man dann fein dosieren wie die Handbremse reagieren soll.

Also ist es egal ob Tastatur- Maus- Jostick oder was auch immer als Handbremse eingesetzt wird es ist und bleibt Digital und nicht analog.

Um das umzusetzen braucht es einiges mehr an Hirnschmalz um eine Analoge Handbremse Analog in einer Digitalen Umgebung zu nutzen.

@All,

das es machbar ist werde ich in den nächsten Tagen zeigen, es klappt bereits, es muß nur noch eine Parametrisierung programmiert werden damit man die Funktion nach Bedarf einstellen kann, dazu eine Simerkennung um sicherzustellen das wenn Analog verfügbar ist nur die Werte des Gebers genommen werden und bei Digital das Signal aufbereitet wird um die analoge Handbremse zu simulieren.

Gruß Miki

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von CY33 - 05.11.2020 21:19

---

Baum!  
xD

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von susi stoddart - 14.11.2020 18:48

---

Hi,

ich mag das "Querlenken" ;)

Dazu benötige ich eher selten eine Handbremse.

Bei Rallysims obligatorisch beim Start oder wenn kein Flick möglich ist bei Haarnadeln.

Meine Handbremse arbeitet mit load cell und ich kann damit eine Achse in IR belegen = gelber Balken im IR Input Fenster.

---

Bei DR ua. Games ist das meist nicht möglich.  
Die HB funzt dort nur digital an oder aus.

Die digitale Funktion der HB empfinde ich nicht als Nachteil.

Es ist mir aber wichtig das ich an der HB einen Druckpunkt als Feedback für die Bremsfunktion spare.  
Bei der HE-HB kann man diesen Druckpunkt gut einstellen.

Ich mag es wenn HB die Hinteräder auf den Punkt stoppt und freigibt !

Eine Dosierung der HB-Wirkung ist mir dabei eher hinderlich.

Dewegen nutze ich nur einen kleinen Bereich der Achse um das gewünschte schnelle Blockieren der Hinteräder zu ermöglichen oder den Antrieb beim Start freizugeben.

Beispiel Vid:

{youtube}FBXdv8vHm\_0{/youtube}

VG  
Susi

=====

## Re:Aw: Handbremse

Geschrieben von byagm - 14.11.2020 19:40

susi stoddart wrote:

...

Meine Handbremse arbeitet mit load cell und ich kann damit eine Achse in IR belegen = gelber Balken im IR Input Fenster.

...

Have you been able to use a load cell (or even simply potentiometer) handbrake as analog in GTLegends?  
Can you please share a video of analog handbrake in GTLegends?

Thanks.

byAGM

=====

## Aw: Re:Aw: Handbremse

Geschrieben von susi stoddart - 15.11.2020 18:54

byagm schrieb:

susi stoddart wrote:

Have you been able to use a load cell (or even simply potentiometer) handbrake as analog in GTLegends?  
Can you please share a video of analog handbrake in GTLegends?

Thanks.

byAGM

---

Die von mir verwendete analoge Load Cell HB von HE funktioniert mit GTL genau so gut wie in IR und anderen Sims !  
Analoger Eingang und digitale GTL Funktion funzt genau wie es soll.

Für die Anwendung in GTL ist eine Handbremse meiner Meinung nach kein Muss. ;)

Man kann aber Spaß damit haben :lol:

{youtube}ddNKWcb13Nw{/youtube}

HE HB

<https://www.youtube.com/watch?v=fDRnsGrQMK4>

VG  
Susi

---

## Re:Aw: Re:Aw: Handbremse

Geschrieben von byagm - 15.11.2020 22:40

yes, the load cell parking brake works, thanks for the video (it's GTL, not GPL;) ), but the game understands it as an analog device or it simply sets the handbrake to 100% as soon as it detects that you are starting to move it?

I think I could test it by setting up one of my pedals as handbrake.

For me the handbrake its a must for some cars... Volvo Amazon, mustang, Firebird, ...

---

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Miki - 20.11.2020 07:52

Es ist vollbracht :-)

Die elektronik steht, Platinen sind zum Ätzen der Leiterbahnen unterwegs. Damit haben wir nun eine Handbremse die Digital wie eine Analoge Handbremse funktioniert und das in allen Games/Sims.

Das ganze soll es als Bausatz geben. Neben der Handbremse können noch 14 Button angeschlossen werden, da die Steuerung einen USBPort belegt, als option kann man auch ca. 30 Button anschliessen.

Funktioniert einwandfrei. Werde am Wochenende versuchen Videos zu machen in denen man es gut sehen kann.

Die Platine kann alle Geber bedienen, also Potis, Hallgeber usw. einzig die Loadcell Sache muss noch fertig programmiert werden. Da diese noch einen Anschluss mehr benötigt.

Gruß Miki

---

## Re:Aw: Handbremse

Geschrieben von byagm - 20.11.2020 14:11

---

@Miki

So GTL understands analog brake as analog or interprets as 0/1 information?

=====

## Aw: Handbremse

Geschrieben von Miki - 20.11.2020 14:46

---

@ByAMG,

Yes the brake module works analog in GTL and all Sims have the digital hand brake function. With a switch you can adjust how the brake works. For sims with an analog handbrake signal you simply set the switch to analog and for digital signal you set it to digital, so the signal is processed differently and works like an analog brake with increasing sampling.

Ja das Bremsmodul arbeitet analog in GTL und allen Sims die Digitale Handbremsfunktion haben. Durch einen Schalter kann man einstellen wie die Bremse arbeitet. Bei Sims mit analogem Handbremssignal stellt man einfach den Schalter auf analog und bei digitalem Signal stellt man auf Digital, dadurch wird das Signal anders aufbereitet und arbeitet dann trotz digital eingang eben wie eine analoge Bremse mit ansteigender abtastung.

Greeting Miki

=====