Realismus und Fahrphysik GTLegends

Posted by Diss_Counter - 2023/01/30 03:04

Wie kann man den Realismus und die Fahrphysik und EinstellmÃ¶glichkeiten am SetUp heutzutage einschÃ¤tzen von GTLegends und dies zum Beispiel mit Assetto Corso Comp. vergleichen?

Jetzt ist dieses Spiel so modern, und trotzdem habe ich das GefÃ¼hl dass da leichter gefahren werden kann da diese Autos ja im Vergleich zu GTLegends am Boden kleben. Kann man GTL noch vergleichen mit aktuellen Rennsimulationen?

Dass es natÃ¼rlich andere Wagen sind ist mir klar, aber kann man dass bestimmen, wie weit sich aktuelle Titel von der Fahrphysik von GTL wegentwickelt haben? Was denkt ihr?

MfG

==========

Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends

Posted by alfetta - 2023/01/30 08:02

Ohne eine groÃŸe Ahnung zu haben
sind GT3/GT4 mit deutlich mehr Abtrieb versehen
und gerade dazu gebaut um den Fahrer so wenig wie mÃ¶glich abzufordern (Point&Drive)

AuÃŸerdem glaube ich, die Fahrwerke von heute sind deutlich besser. Hab irgendwo ein Vergleichsfahren eines 928s gegen ein modernen SUV gesehen.

Das zum Thema Fahrzeug.

Zum Thema Realismus. Beides sind Simulationen, beide Titel versuchen vorzuspielen, man fÃ¤hrt ein Auto.
Dabei versucht GTL deutlich weniger Sachen als ACC zu berechnen.

Fahrzeugsteifigkeit, Mehrpunkt Reifen Simulation, uvm.
Das alles macht GTL nicht.
Das heiÃŸt aber nicht, das ACC das richtig macht.

Ein Beweis dafÃ¼r ist die Kritik an den Reifenmodellen, bei manchen Autos funktioniere diese, an anderen nicht.

Soweit ich das EinschÃ¤tze, sind die Berechnungen noch nicht so ausgereift, das man die Physik aus ACC nehmen kann und bei DirtRally zu nutzen und andersherum.
Es sind Modele die auf bestimmte Konstellationen ausgerichtet sind und wo diese versagen, wird ein anderes Model genommen.

Zu deiner Frage, ist ACC realistischer als GTL?

Ich glaub nicht das man das beantworten kann.

Man hat in ACC sicherlich mehr EinstellmÃ¶glichkeiten und es wird mehr Simuliert

Ist dadurch ACC nÃ¤her dran?

Es gibt da ein verhassten Blogger YouTuber, Austin Ogonoski,

dieser hat fÃ¼r SMS gearbeitet und das hat dafÃ¼r gesorgt, das er Dirt Rennen fahren konnte, weil Ian ihm ein Wagen gesponsert hat.

Und er meinte, das das Spiel Grid das am nahesten kommt, was er auf der Strecke erlebt, obwohl klar ist, Grid ist weit weg von GTL.

my2cents

==========

Aw: Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends
Posted by rdjango - 2023/01/30 15:15

Moin,

schwierige Frage B)

Vergleichen kannst du Sims eigentlich nur beim gleichen/selben Fahrzeug. Da kÃ¤me z.B. AC in Frage da gibt es einige Oldies wie z.B. die Cobra, die sich in AC auch nicht einfach fÃ¤hrt.

Allerdings setzt das voraus das in beiden Sims das Auto mit den gleichen Parametern eingebaut/programmiert wurde .... k.A.

Du kannst GTR2 oder rfactor1 mit neueren Sims vergleichen, da gibt es mods mit neueren Fahrzeugen. Beide haben die gleiche Grundlage wie GTL. Allerdings ist da die Frage nach der gleichen/realistischen Umsetzung eher noch grÃ¶ÃŸer da das in der Regel einzelne Modder oder Teams sind die Mods erstellen ...

Und man mÃ¼sste natÃ¼rlich die Autos mal wirklich am besten auf der Rennstrecke gefahren sein um beurteilen zu kÃ¶nnen welche Sim dem am nÃ¤chsten kommt ...:whistle:

GruÃŸ

Reinhold

==========

Aw: Realismus und Fahrphysik GTLegends
Posted by herakles - 2023/02/02 21:42

Ich stelle mir bei solchen Gedanken immer die Frage, wie laut sich Profi-Rennfahrer Ã¼ber Communities wie unsere kaputtlachen. Sicher fahren auch viele junge bekannte Formel 1 Fahrer inzwischen gerne Sims, aber ich denke doch, dass das "GefÃ¼hl" im echten Renner nochmal was komplett anderes ist. Und die Simulationen oder Spiele, die es fÃ¼r den PC gibt sind fÃ¼r Otto-Normalverbraucher eine tolle Sache, aber sicher auch viel Marketing und Effekthascherei. Wenn ich allein Ã¼berlege, wieviel Geld hier vor mir steht, wenn ich "spiele" - oh weh, die Marketingnummer hat bei mir gut funktioniert. Und weniger CO2 als bei nem echten Rennen produzieren wir auch...

Wie gut die Physik nachempfunden ist? Hmmm... wie gut KANN sie auf ein technisches GerÃ¤t wie einen PC Ã¼bertragen werden? Physikmodelle gibt es heute zuhauf, eins besser als das andere (egal, ob nun fÃ¼r Rennspiele oder Openworld-Games). Da gibt es definitiv sehr, sehr exakte Sachen, wahnsinnig nah an der RealitÃ¤t. Ob die Game-Engines fÃ¼r Rennautos nun auch wirklich ein Auto fÃ¼r den PC in der jeweiligen Engine wiedergeben kÃ¶nnen - puh! Das liegt wohl am Programmiererteam und deren Zuarbeiter. Wie exakt sind die Quelldaten, welche Komponenten eines Fahrzeugs werden einbezogen (wird bspw. auch die ElastizitÃ¤t der Querlenker oder Spurstangen mit verrechnet?) Gibt's sicher, wie man das Verhalten dann Ã¼ber Lenkrad, Force Feedback, VR-Brille, Buttkicker und von mir aus auch noch Motion-Rig auf den Menschen transportiert bekommt... eieiei, das wird irgendwann zur Religion.

Am Ende: KEINE AHNUNG! Is mir aber auch schnurz, es macht Spass und das reicht!!! :-D

In diesem Sinne gute Fahrt,
Herakles

==========

Aw: Realismus und Fahrphysik GTLegends
Posted by CasparGTL - 2023/02/02 23:46

Ich bin sicher hier auf Bude sind ein par Fahrer die Rennen. Frage den mal. :)

==========

Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends

Posted by Mike N - 2023/02/03 15:21

Hi Leute :)

Ob echt oder PC, die Kunst schnell zu fahren
muss man schon haben.
Ein Formel 1 Pilot hat mal gesagt.
" Wer am PC nicht schnell ist, wird es in
Real auch nicht sein."
Und ich finde das jeder Rennfahrer mit dem
zurecht kommen muss was man ihn vorsetzt.
Dabei ist es egal ob KÃ¤fer, Formel 1 oder
PC ist.;)

Wie real der PC schon ist hab ich bei
I Racing gelesen. Die bauen am PC Setups
die sie dann auf echten Autos verwenden.
Und das funktioniert!!!

Macht euch keine Gedanken ob realistisch
oder nicht...einfach SpaÃŸ haben und Fahren.

Gruss Wiege

==========

Aw: Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends

Posted by rdjango - 2023/02/03 17:09

Moin,

realistischer gehts nicht:

Das Lenkrad das im BMW M4 2022 in Rennen eingesetzt wird, wird von Fanatec gebaut und ist ebenfalls fÃ¼r das Podium DD fÃ¼r schlappe 1500â‚¬ erhÃ¤ltlich - echter gehts nicht :woohoo: :woohoo: :woohoo:

Reinhold

==========