

RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von liquid_max - 07.06.2015 16:21

Auf die Bitte eines Users im TS hier mal eine Annäherung an gewohntes und liebgewonnenes FFB auch in RaceRoomExperience.

Zuerst mal ist das FFB mit den originalen Einstellungen ziemlichler Müll und gibt in keiner Weise die doch ziemlich gute Physik der Fahrzeuge im Spiel wider. Da es sich aber bei den Entwicklern (teilweise) um die alte SimBin Crew handelt, war ein neugieriger Blick in die RCS(Dokumente/MyGames/SimBin/Race Room Experience/User Data/ContolSet) ziemlich vielversprechend... Sprich, es handelt sich bis auf zwei Einträge um die wohlbekannte PLR aus GTL. Dementsprechend kann man auch hier nach der bekannten Anleitung vorgehen. Wer sie nicht kennt:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,20789/catid,3/lang,de/
bzw
http://wiki.bierbuden.de/Force_Feedback

Die Zeile: FFB steer force grip factor

wurde ersetzt durch: FFB steer force front grip exponent und FFB steer force rear grip exponent, wobei der erste Wert durch den "Untersteuern" Regler im Spielmenü verstellbar ist. Nur leider nicht genug. Ende ist da bei 1,0 = 100%. Genauso bei den Friction und Dämpferreglern, die ja zumindest teilweise eher negative Werte haben sollen.

Deshalb ganz wichtig wenn ihr die Werte in der RCS ändert, niemals mehr an den Schiebern im Menü fummeln sonst habt ihr wieder den alten Kram.

Noch etwas ist in dieser Sim anders, die verschiedenen Wagenklassen unterscheiden sich deutlich in Physik und FFB. Es ist unbedingt nötig sich für jede Klasse ein eigenes Lenkradprofil in Form einer RCS anzulegen. Dann kann man ganz einfach ingame switchen.

So, um jetzt auch mal konkreter zu werden hier ein paar Werte als reine Anhaltspunkte zum selber fummeln. Allerdings gelten diese auch nur für ein GT Driving Force und die Wagenklassen Touring Classic und DTM92 und das auch nur bedingt, Framerate, Hardware etc spielt alles eine wichtige Rolle. Eigentlich müsste man diese Klassen auch nochmal extra unterteilen. Spätestens bei der Gruppe 5 ist dann aber Feierabend und es muss eine eigene RCS her... Was die modernen Klassen und damit den Gratiscontent angeht, keine Ahnung, fahr ich nicht. B)

Name="nach belieben" nicht vergessen, ist im Spiel der Name des Steuerungsprofils
ReadOnly="0 oder 1"

...

Speed Sensitive Steering="0.0"

Speed Sensitive Steering Minimum Speed, in meters/second="0.0"

Speed Sensitive Steering Maximum Speed, in meters/second="0.0"

FFB Device Name="none"

FFB Device Name Alternative="none"

FFB Rumble Pad="0" // Type of FFB controller: 0=wheel, joystick etc with force feedback, 1 = pad with rumble motor

FFB Gain="0.55" // Strength of Force Feedback effects. Range 0.0 to 1.0.

FFB Throttle FX on steer axis="1" // 0 = Throttle effects on throttle axis, 1 = throttle effects on steering axis.

FFB Brake FX on steer axis="1" // 0 = Brake effects on brake axis, 1 = brake effects on steering axis.

FFB steer vibe freq mult="0.0" // Controls frequency of steering vibration. Recommended: 0.5 to 1.0, 0.0 disables steering vibration.

FFB steer vibe zero magnitude="0.0" // Magnitude of steering vibration at 0mph (reference point).

FFB steer vibe slope="0.0" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB steer vibe zero magnitude).

FFB steer vibe wave type="0" // Type of wave to use for vibe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.

FFB steer force average weight="0.8" // How much weight is given to new steering force calculations each frame (0.01 - 1.0). Lower values will smooth out the steering force, but will also add latency.

FFB steer force exponent="0.7" // Steering force output "sensitivity". Range 0.0 to infinity. 0.0 to 1.0 = higher sensitivity, greater than 1.0 = lower sensitivity.

FFB steer force input max="-11500.0" // Recommended: 11500 (-11500 if controller pulls in the wrong direction).

FFB steer force output max="1.5" // Maximum force output of steering force, recommendation 0.8 to 2.0

FFB steer force grip weight="0.9" // Range 0.0 to 1.0, recommended: 0.4 to 0.9. How much weight is given to tire grip when calculating steering force.

FFB steer force front grip exponent="1.8" // Range 0.0 to infinity, recommended: around 1.0. Exponent applied to grip weight.

FFB steer force rear grip exponent="0.2" // Range 0.0 to infinity, recommended: around 1.0. Exponent applied to rear grip loss weight.

FFB steer update thresh="0.025" // Amount of change required to update steer force/vibe (0.0 - 1.0). Lower values = steering force updated more frequently = lower frame rate.
FFB steer friction coefficient="-0.5" // Coefficient to use for steering friction. Range: -1.0 to 1.0
FFB steer friction saturation="1.0" // Saturation value to use for steering friction. Range: 0 - 1.0
FFB steer damper coefficient="-0.3" // Coefficient to use for steering damper. Range: -1.0 to 1.0 ----hier eher höher
Wert für Touring Classic----
FFB steer damper saturation="1.0" // Saturation value to use for steering damper. Range: 0 - 1.0
FFB steer force balance mode="0" // Mode for how to add the steering forces together (lateral, load and diff). Acceptable values: 0 = lat + load + diff, 1 = sqrt(lat^2 + load^2 + diff^2), 2 = sqrt(lat^2 + load^2) + diff, 3 = sqrt(lat^2 + (load + diff)^2), 4 = sqrt((lat + load)^2 + diff^2)
FFB steer load multiplier="1.25" // Multiplier for vertical load on front tires. Range: 0 - infinity
FFB steer lateral multiplier="0.4" // Multiplier for lateral forces. Range: 0 - infinity
FFB steer rack factor="0.0" // How much of the lateral forces comes from steering rack. Range: 0 - 1.0
FFB steer load change exponent="0.75" // Exponent for the change in load on front tires. Range: 0 - infinity
FFB steer load change breakpoint="1.0" // Breakpoint (value that will not be changed) for the exponent on the change in load on front tires. Range: 0 - infinity
FFB steer spring coefficient="0.0" // Coefficient for steering spring. Range: 0.0 - 1.0
FFB throttle vibe freq mult="0.0" // Scales actual engine frequency to force FFB vibration frequency. Suggested range: 0.10 to 0.50
FFB throttle vibe zero magnitude="0.0" // Magnitude of engine vibration at 0rpm (reference point).
FFB throttle vibe slope="0.0" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB throttle vibe zero magnitude).
FFB throttle vibe wave type="0" // Type of wave to use for vibe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB throttle vibe update thresh="0.02" // Amount of change required to update throttle vibe (0.0 - 1.0)
FFB brake vibe freq mult="5.0" // Scales actual brake rotational frequency to force feedback vibration frequency.
FFB brake vibe zero magnitude="0.0" // Magnitude of brake vibration at 0mph (reference point).
FFB brake vibe slope="0.25" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB brake vibe zero magnitude).
FFB brake vibe wave type="0" // Type of wave to use for vibe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB brake vibe update thresh="0.05" // Amount of change required to update brake vibe (0.0 to 1.0)
FFB rumble strip magnitude="0.2" // How strong the rumble strip rumble is. Range 0.0 to 1.0, 0.0 disables effect.
FFB rumble strip freq mult="2.0" // Rumble strip frequency multiplier 1.0 = one rumble per wheel rev.
FFB rumble strip wave type="0" // Type of wave to use for vibe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB rumble strip pull factor="-1.0" // How strongly wheel pulls right/left when running over a rumble strip. Suggested range: -1.5 to 1.5.
FFB rumble strip update thresh="0.1" // Amount of change required to update rumble strip effect (0.0 - 1.0)
FFB jolt magnitude="2.0" // How strong jolts from other cars (or walls) are. Suggested Range: -2.0 to 2.0.
FFB shift jolt magnitude="0.0" // How strong jolts you get from shifting. Suggested Range: -2.0 to 2.0.
...

Viel Spaß damit :)

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von MichaW - 08.06.2015 09:57

Vielen Dank ! :) Wird bei Gelegenheit ausprobiert.

Glück auf!

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von liquid_max - 27.06.2015 15:43

Wer Interesse hat sich die Sim mal genauer anzuschauen, der sollte dieses "Free Weekend" unbedingt dazu nutzen. Sämtlicher Inhalt ist bis Sonntagnacht für alle freigeschaltet und man kann off- wie online alle Autos und Strecken nach Belieben testen.

Das ist seitens S3S ein ziemlich gelungener Werbeschachzug wie ich finde, auch wenn es gestern wohl kurzzeitig einige Severprobleme gab.

Grüß dich, Max

=====

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von ManuelStaedel - 21.03.2017 15:23

Hallochen,
hat jemand von Euch zufällig noch irgendwo die Informationen, welche man unter dem Link fand?
http://wiki.bierbuden.de/Force_Feedback
Ich versuche gerade das FFB von R3E in den Griff zu bekommen und ich weiß noch das diese Anleitung wirklich sehr gut war.

Grüß dich Manuel

=====

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von MichaW - 21.03.2017 18:12

Hiho,

leider nicht, aber vielleicht hilft dir das?

http://simracing.wikia.com/wiki/Force_Feedback_Tweaking_Guide_for_Simbin_Games

Glück auf!

=====

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von ManuelStaedel - 22.03.2017 07:40

Dankeschön, das Glück werde ich wohl brauchen. ;-)

=====

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von ManuelStaedel - 25.04.2017 09:46

Guten Morgen,
mir ist, was das FFB und RaceRoom betrifft ein Durchbruch gelungen. Komplett neues, klares und nachvollziehbares Fahrgefühl.
Auch das Wanken der Cockpit Kamera habe ich in den Griff bekommen. Hier mal ein paar Links zu meinen YouTube-Videos. Darin die FFB-Settings für die .rcs und ein Google-Dokument in dem alles nochmal erläutert wird.

Viel Spaß damit.

Erstes Video mit Version 0.9
<https://www.youtube.com/watch?v=L7DI8s3ISTY>

Zweites mit der Final + Erklärung
<https://www.youtube.com/watch?v=e0YvwDTvIXQ>

Und das bezüglich der HeadMotion
<https://www.youtube.com/watch?v=uYjvGyJEXk>

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von susi stoddart - 23.07.2017 19:23

Gestern R3E installiert.

Heute Morgen erste Testrunden Runden mit Sabines WTCC Chevi gefahren .

Die Lasergescannte Strecke sieht schon gut und macht nach anpassen von OSW und Pedalen mächtig Laune :)

Mit meinem 340PS Cupra komm ich im Vergleich an die Vmax ran aber nicht an diese Kurvenperformance :blink:

Kommt mir ziemlich schell vor :S

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

Gruss
Susi

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von susi stoddart - 25.07.2017 23:28

susi stoddart schrieb:
R3E installiert.

Kommt mir ziemlich schell vor :S

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

Gruss
Susi

Mit der Vermutung das R3E mit den WTCC-Wagen bischen zu schnell ist muss ich klar zur¼ckziehen :blush:

Die 1600er Turbomotoren legen sich ordentlich ins Zeug :woohoo:

Der nette "fliegende Holländer" fährt real ähnliche Geschwindigkeiten :)

https://www.youtube.com/watch?v=wia_kKlrVpg

Liegt wohl an seiner guten Rennvorbereitung und Betreuung :lol:

<https://www.youtube.com/watch?v=NMH8MMGuUms>

Gruss
Susi

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von susi stoddart - 27.07.2017 18:15

Was für'n Typ :lol:

<https://www.youtube.com/watch?v=QBUTJ7yMUCE#t=21.825395>

:)

Gruss
Susi

=====

Aw: RaceRoom und ganz legale Steuertricks

Geschrieben von susi stoddart - 29.07.2017 08:19

R3E gefällt mir immer besser :)

Klasse Sound und Grafik !

Sieht selbst mit 1440P im Vid gut aus.

Fahrspass pur !

<https://www.youtube.com/watch?v=ycuow42Vstc>

Eben noch schnell virtuel gleich sind wir real on Track !

Kette rechts 24h :pinch:

<https://www.radamring.de/de/>

Na denn :unsure: :)

Gruss
Susi