
Volvo Amazon

Geschrieben von Norbert Calenborn - 28.05.2017 23:18

Irgendwie vermisse ich auf der Altbierbude doch recht schmerzlich die wunderschönen Volvo Amazon...

gibt es einen triftigen Grund warum diese Fahrzeuge nicht verfügbar sind? Sind die Permissionen echt so schwierig zu bekommen? Oder liegt es eher an der Fahrphysik der Autos? Denn optisch sind sie doch echt schick, was man so im Netz/google sieht.

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CasparGTL - 28.05.2017 23:26

:woohoo:

<https://www.youtube.com/watch?v=U5XW0HDZfwo>

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von katze - 29.05.2017 07:14

Das Thema gab es schon mal. Keine Ahnung was daraus geworden ist.

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,59310/catid,38/

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 29.05.2017 09:31

Permission gibts dafür ja nicht so richtig, weil er von Simbin ist. Allerdings war irgendwann mal die Ansage, dass es für die Publisher OK ist Sachen aus ihren älteren Games in neuere zu bringen (natürlich nicht in neuere von anderen Studios ;)) und auch nach einer gewissen Zeit (ich weiß es nicht mehr, aber für den Volvo ist die Zeit sicher verstrichen).

Das Problem, dass ich mit dem Auto sehe, ist dass es mehr Arbeit benötigt als ein einfacher Konvert: Die Skins sind alle für GTL, evtl müssen die Räder neu, im Cockpit muss einiges anders. Dh. da muss jemand ran, der auch 3D ein bisschen was machen kann und nicht nur die Dateiendungen verändert.

Ich hätte schon viel Lust dazu... evtl ergibt sich mal was. Deep Strike und ich hatte da sowieso über Volvos gesprochen. Aber die Zeit fehlt!

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von deepstrike - 29.05.2017 10:09

Also ich sehe das genauso wie cy33.

Die verschiedenen Volvoversionen die im Netz rumgeistern sind nicht wirklich gut.

Da müsste man so viel dran machen das es besser wäre es gleich neu und vernünftig zu machen.

Wir hatten das Thema Volvo schon einmal besprochen.

Interessant sind die Schweden auf jeden Fall für GTL.

Nur stehen bei uns in der Pipeline noch andere Kandidaten die auch fertig gestellt werden wollen.

Leider hat ein Tag nur 24 Stunden und ab und zu stört auch noch das real Life.:whistle:

Aber aus dem Kopf ist das Thema nicht.:)

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von nytefly - 29.05.2017 11:40

Hallo,

wie gut (oder schlecht) wäre denn der Volvo 122 aus dem Spiel "Rallye Trophy" geeignet?
Hier ein Beispielvideo:

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

Der Entwickler (Bugbear) stammte aus Finnland und publiziert wurde es von JoWood.

LG Achim

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 29.05.2017 14:35

Um es kurz zu sagen: Sehr schlecht. Zwischen Rallye Trophy und GTL ist ein größerer Abstand als zwischen GTL und den Next-Gen Sims wie AC, PCars or rF2. Neu bauen ist da einfacher, als das Alte Model auf zu arbeiten. Das Model von Simbin ist ja an sich top und auch vom Poly Count und der Bauart her bestens für GTL geeignet. Was meiner Meinung nach eben passieren müsste ist der Umbau vom GTR Evo Auto (Krawall Lackierungen, Tachos nicht korrekt, komische Räder) auf ein Semi-korrektes Auto, wie eben die meisten GTL Mods sind. Vor allem dieses schrecklichen Lackierungen müssen neu, da stellen sich mir die Fußnägel auf!

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Norbert Calenborn - 29.05.2017 15:50

CY33 schrieb:

Das Model von Simbin ist ja an sich top und auch vom Poly Count und der Bauart her bestens für GTL geeignet. Was meiner Meinung nach eben passieren müsste ist der Umbau vom GTR Evo Auto (Krawall Lackierungen, Tachos nicht korrekt, komische Räder) auf ein Semi-korrektes Auto, wie eben die meisten GTL Mods sind. Vor allem dieses schrecklichen Lackierungen müssen neu, da stellen sich mir die Fußnägel auf!

Da bin ich voll und ganz bei dir! Bzgl. der Paintings wollte ich in naher Zukunft ohnehin tätig werden, da ich ja schon für den LMC-Mod Grafiken bereitgestellt und zu seeligen Zeiten (um die Jahrtausendwende herum) reichlich Skins für GPL, aber natürlich auch F1C und SCGT gepainted habe und auch beruflich sehr viel mit Grafikbearbeitung zu tun habe, sollte das nicht allzu schwierig werden. Vor allem wenn schon entsprechende Templates existieren für die 3D-Modelle können wir da recht zackig feine Sachen machen. Ich muss mich nur erst noch flott mal durch den "Fahrzeug-Täfelchen" der ABB hier durcharbeiten und evtl. mit Borek mal zusammensetzen, damit er mir grundlegendes erläutert, z.B. wo man die Templates findet, wie man sie nach Bearbeitung entsprechend benennt etc.

Mir liegt halt soviel an dem Amazon, weil ich selbst mal einen besessen habe ;-)

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von rdjango - 29.05.2017 19:15

Hallo,

interessante Kisten ;) im alten thread war auch noch von den 544/444 die Rede - cy33 - hast du die noch?

Für mich stellt sich auch ein wenig die Frage welche denn eher konkurrenzfähig wären in ihrer Klasse. Denn gemessen am immensen Aufwand einen Mod zu realisieren ist es dann sehr schade, wenn der Mod kaum

gefahren wird, weil er entweder nicht konkurrenzfähig oder zu schwer zu fahren ist. Da haben wir leider einige Fahrzeuge hier, die kaum bewegt werden, wie z.B. der einzige Volvo, den ich persönlich gern gefahren bin, der aber i.d.R. zu langsam in der Klasse ist.

Viele Grüße

rdjango

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Linus64 - 29.05.2017 22:29

Hi Leute

Was ich eigentlich sagen möchte, geht normaler
weise nicht in den Trade hier, aber da mein
guter Freund rdjango das gerade so schön
auf dem Tisch gebracht hat, muss ich das
endlich los werden!

Mir blutet seit 1-2 Wochen das Herz, weil fast
keiner die Le Mans Autos fährt.:dry:
Wie müssen sich Boreks und sein Team fühlen,
wenn die ständig leere Server sehen.:(
Nach der ganzen Arbeit und Zeit die sie, für
uns hier auf der Bude, geopfert haben.

Also ehrlich, ich an deren Stelle, wäre schon
ein wenig beleidigt.:S

Sicher sind die Le Mans Autos nicht so einfach
zu fahren aber wie ich schon gesehen hab,
alle Autos an einen Abend durch probiert,
keins fahren können, und auf nimmer wiedersehen,
weg.

So machen die kein Spass!

Seit die Autos da sind fahr ich, mit kleinen
Ausnahmen, den 917LH und 917K ständig um ein
Gefühl für die Monster zu bekommen.

Setup ist natürlich auch wichtig.

Dank Fred hab ich, für meinen Stil, ein gutes
gefunden. Thx Fred.:)

Selbst dann muss man hellisch aufpassen,
bei den hohen Geschwindigkeiten und Bremsen
mit den teilen, ist ne Kunst für sich!

Für mich gilt " Um so schwieriger zu fahren,
desto grösser der Reiz sie zu bändigen"

Schöner Nebeneffekt: Wenn man mal so ein
Monster ein paar hundert Runden gefahren ist,
und wieder auf z.B. ein Kadett B umsteigt,
geb ich euch Brief und Siegel, das ihr schneller
mit dem Kadett seid als vorher!

Ich hoffe so vielleicht ein paar Leute mehr
auf dem Server zu bekommen die ein bisschen
ehrgeiz mit bringen um die Monster zu bändigen.

...und wenn nicht für mich, dann wenigstens für
den Boreks und sein Team als Anerkennung
für diese wunderschönen Autos.

Gruss Wiege

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Silent Hunter - 29.05.2017 22:44

Amen @ wiege

Gruß Hunter

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 29.05.2017 23:14

@Wiege: das ist leider die gefahr, wenn man so Autos baut und dann auch noch die Physic realistisch hinkriegt. Jeder will gerne die legendären über Autos, fahren kann sie kaum einer. So werden die Mods so Garagen Füller für Sammler, die am nächsten Tag nach der nächsten spezial Version von irgendeinem Fliegelmotor fragen, um die Sammlung zu bereichern.

Ich persönlich finde es auch schade, wenn meine Autos selten gefahren werden. Von Skyline 2.0 oder dem Impala sind mal zwei Screenshots gezeigt worden, das wars. Muss man Autos bauen, die mehr fans haben und dann noch eine Physic dabei, die jeder fahren kann und alle sind happy. Werde ich aber nicht machen... ebenso würde ich den Volvo nicht an eine klasse anpassen oder so. Zur Not muss man eben Markenpokal fahren.

Volvo 544 und 444: immernoch keine Prints!

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von DerOlf - 29.05.2017 23:25

@wiege:

Ich für meinen Teil fahre die Wagen sehr gerne ... aber wenn ich auf die Strecke(n), die gerade online sind, halt doch nicht so die Lust habe, dann fahre ich sie eben offline.

Ich bin auch gerade erst dabei, Setups zu basteln. Keine leichte Aufgabe und bisher habe ich nur zwei, an denen ich zwischendurch immer weiter schraube.

Für 907K und 917LH sind mittlerweile zwei da. Aber bedeuten "einfacher" ist zumindest der 917 dadurch nicht geworden.

Mit den Autos muss man schon ein wenig kämpfen, bis man 1. ein Setup und 2. das Gefährte mit Setup gefunden hat.

Und was im 907K funktioniert, muss deswegen noch lange nicht beim 917K funktionieren ;)

Und dann gibts ja noch das ETCC-Finale, für das ich gerade fleißigst trainiere ;)

Ich arbeite dran, und wenn du denkst, dass sich BorekS dann besser fühlt, dann mache ich das gerne auch online.

Grüße
Olaf

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von rdjango - 29.05.2017 23:47

Hallo,

CY33 schrieb:

Muss man Autos bauen, die mehr fans haben und dann noch eine Physic dabei, die jeder fahren kann und alle sind happy. Werde ich aber nicht machen... ebenso würde ich den Volvo nicht an eine Klasse anpassen oder so. Zur Not muss man eben Markenpokal fahren.

Volvo 544 und 444: immernoch keine Prints!

das ist natürlich schade.

Ich denke wenn ihr ein Auto erstellt, dann muss das natürlich Spaß machen, also dem Modder ein Anliegen sein. Ich meinte das im Volvofall auch nur wenn da ne echte Wahl existierten würde. Meine Moddingversuche haben mir nur klargemacht, dass es nicht mein Ding ist, aber die Autos waren natürlich meine Wahl. Da der Buckel nicht gut genug vorliegt bleibt nur der Amazon B)

@wiege - ich sehe es nicht ganz so krass bei den LM, der Ford z.B. fährt sich einfacher, nicht so nervös wie 917 und der ein oder andere Fahrer ist auf den Servern unterwegs. Aber ich gebe dir recht, das insgesamt zu wenig experimentiert wird, kaum Neugier auf andere Fahrzeuge vorhanden ist. Die Hauptmotivation, einen Server zu joinen scheint das Training für Events zu sein. 4 Wochen täglich trainieren für die nächste ETCC-Strecke z.B. scheint das Wichtigste zu sein.

Können wir wohl nicht ändern, nur der Erfolg zählt :(

Aber es gibt noch ein kleines Dorf mit friedlichen Fahrern aus aller Welt :lol: die sich auf anderen Servern treffen um neue und alte Autos auszuprobieren, da wartet man auch mal auf einen verunglückten Fahrer und hat Spaß miteinander und höchstens Angst, dass einem der Himmel auf den Kopf fälltevil:

viele Grüße

rdjango

Hehe derOlf war schneller, aber bestätigt meine Ausführungen ziemlich gut:whistle: Alles i. O.

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 30.05.2017 08:14

@Wiege: das ist leider die Gefahr, wenn man so Autos baut und dann auch noch die Physic realistisch hinkriegt. Jeder will gerne die legendären über Autos, fahren kann sie kaum einer. So werden die Mods so Garagen Füller für Sammler, die am nächsten Tag nach der nächsten Spezial Version von irgendeinem Fliegelmöster fragen, um die Sammlung zu bereichern.

Ich persönlich finde es auch schade, wenn meine Autos selten gefahren werden. Von Skyline 2.0 oder dem Impala sind mal zwei Screenshots gezeigt worden, das wars. Muss man Autos bauen, die mehr fans haben und dann noch eine Physic dabei, die jeder fahren kann und alle sind happy. Werde ich aber nicht machen... ebenso würde ich den Volvo nicht an eine Klasse anpassen oder so. Zur Not muss man eben Markenpokal fahren.

Volvo 544 und 444: immernoch keine Prints!

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von 289HiPo - 30.05.2017 13:52

Werde ich aber nicht machen... ebenso würde ich den Volvo nicht an eine Klasse anpassen oder so. Zur Not muss man eben Markenpokal fahren.

Hier gibt es mittlerweile so viele Mods auf Grün, dass sich immer ein paar Kombinationen finden sollten. Das sollte doch kein Hinderungsgrund sein.

Ich persönlich finde es auch schade, wenn meine Autos selten gefahren werden. Von Skyline 2.0 oder dem Impala sind

mal zwei Screenshots gezeigt worden, das wars.

Ich persönlich würde die gern Äfters fahren, bin aber hauptsächlich auf der Fettbierbude (oder Phatbierbude) unterwegs, wenn ich mal Zeit dazu habe. Schon einmal darüber nachgedacht die nach P&G zu bringen bzw. Permission diesbezüglich zu erteilen?

Grüße

Andreas

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 30.05.2017 15:05

Jep, haben wir dran gedacht. Wird auch irgendwann kommen, aber dafür muss noch was Vorarbeit sein, da sie ja nach PnG passen müssen (dh ein 1:1 Konvert kommt nicht in Frage). Dh die Autos müssten auch nach Meisterschaften und Jahren usw. gruppiert werden und sowas. Für die Japaner (Skyline und RX-3) wäre es dann großartig, wenn Shotaro und BYL auch mitmachen und wir eben auch Dato 240, Celica, Nissan Sunny, Cherry, Kenmary und Co mitnehmen könnten und das Japanische Pendant zum DRM Mod bauen könnten. Aber ja, viel Arbeit, keine Zeit. Wenn man nicht den ganzen Tag mit Arbeit und sowas verschwenden würde! Man müsste sowas mal Crowdfunden :). Für den Impala wäre es dann Nascar 1965.

Äbrigens: ich sehe das genauso: es gibt so viele Autos, da finden sich immer Gegner.

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von 289HiPo - 30.05.2017 15:53

Danke für die positive Antwort.

Eine Konvertierung in dem Sinne ist es ja nicht wirklich. Ich weiß jetzt nicht ob sich da grafisch noch was beißt, aber nach dem üblichen Dateinumbenennen, Verlinkung zu "p&gphysics.hed" und P&G-Schlappen, fährt der Skyline schon wunderbar. Evtl. noch zusätzlich etwas weichere Federn und Dämpferstufen und der Motor auf die historisch korrekten 250HP downgraden und noch so ein paar historische Kleinigkeiten, dann könnte die Arbeit schon getan sein. Und natürlich die P&G Dateistruktur übernehmen, aber das ist nur Fileschieberei.

Viele Grüße

Andreas

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von deepstrike - 30.05.2017 20:53

@wiege

Vielen Dank für deine Anerkennung.:

Es war wirklich sehr viel Arbeit die LMC-Mod zu machen.

Und es freut Borek und mich natürlich wenn die Autos hier viel gefahren werden.

Ich denke wenn erst einmal die ETCC-Pause beginnt werden wir auch sicher das ein oder andere Event mit den "Monstern" machen.:

@289HiPo

Ein Konvertierung von GTL zu P&G(GTR2) ist nicht ganz so einfach wie es scheint.

So wie du es beschrieben hast kann man es machen für den Hausgebrauch, aber nicht für ein Onlineportal wie die Festbierbude.

Ein Punkt ist zum Beispiel das man nicht einfach die Reifen von irgend einem P&G Fahrzeug auf ein GTL Fahrzeug schrauben sollte.

Die Reifen sind auf das Fahrverhalten der jeweiligen Autos abgestimmt und passen in den seltensten Fällen auf andere

Autos.
Dann gibt es da noch die Sache mit der Erlaubnis.
Da P&G eine Mod fÃ¼r GTR2 ist sollte man zuerst mal das GTLW-Team fragen ob man sowas Ã¼berhaupt machen darf.
SchlieÃlich sind sie die Urheber der Dateien.
Und Reifen aus GTR2 passen garnicht zu P&G.

Passende Reifen fÃ¼r P&G zu machen dauert seine Zeit, wenn man nicht die Erfahrung hat wie das funktioniert.
Zudem kommen noch einige andere Sachen die in P&G(GTR2) Standart sind aber nicht in GTL, wie z.B. Rainscreen.

Ich denke ich spreche da auch fÃ¼r cy33.
Wenn eines der Autos vom Team21 den Weg zu P&G finden soll, werden wir dieses selbst machen.
Wir haben leider die Erfahrung machen mÃ¼ssen das Mods vom Team21 ohne Erlaubnis konvertiert und verÃ¤ndert worden sind. :(
Deshalb sind wir zu dieser Entscheidung gekommen.

Und da ist leider nun mal wieder das Thema Zeit.
Wie ich ja schon zum Thema Volvo geschrieben habe, stehen noch ein paar Kandidaten in unseren "WerkstÃ¤tten" und warten auf die Fertigstellung oder den Beginn.:)
Und vielleicht fÃ¤llt da noch das ein oder andere Auto fÃ¼r P&G aus der Schublade.:)

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von 289HiPo - 30.05.2017 21:10

Ein Punkt ist zum Beispiel das man nicht einfach die Reifen von irgend einem P&G Fahrzeug auf ein GTL Fahrzeug schrauben sollte.
Die Reifen sind auf das Fahrverhalten der jeweiligen Autos abgestimmt und passen in den seltensten FÃ¤llen auf andere Autos.

Genau das dachte sei bei P&G eben nicht der Fall, ich konnte zumindest bis dato keine Unterschiede feststellen. Lasse mich aber auch gern eines besseren belehren.

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CasparGTL - 31.05.2017 00:18

289HiPo schrieb:
Ein Punkt ist zum Beispiel das man nicht einfach die Reifen von irgend einem P&G Fahrzeug auf ein GTL Fahrzeug schrauben sollte.
Die Reifen sind auf das Fahrverhalten der jeweiligen Autos abgestimmt und passen in den seltensten FÃ¤llen auf andere Autos.

Genau das dachte sei bei P&G eben nicht der Fall, ich konnte zumindest bis dato keine Unterschiede feststellen. Lasse mich aber auch gern eines besseren belehren.

So weit Ich weiss sind die P&G Reifen genau wie die original Reifen und GTL nach FIA Classic specs, also moderne Reifen, Bremsen etc. Wenn die dann gleich sind ist etwas nicht OK.

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von 289HiPo - 31.05.2017 00:37

Das ist nicht das Thema. Ich glaubte immer zu wissen, dass das P&G Tyre Model sozusagen stand alone ist und nicht individuell an die verschiedenen Fahrzeuge angepasst werden muÃ. Ãhnlich der GTL Original-Reifen, die ja auch fÃ¼r mehrere Fahrzeugtypen verwendet werden.

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Horst2 - 31.05.2017 03:56

Die Physiken mancher Mods sind genau der Grund, weshalb ich online nicht fahre. Die engine von GTL ist extrem gut. Schon ein um 0,5 höherer Bodydrag-Wert (CW-Wert) wirkt sich in der Topspeed aus.

Wenn man sich dann die Physiken mancher Mods anschaut, dann weiß man, ohne das Extra-Setup-AddOn ist da setupmäßig nichts zu machen. Wenn z.B. mal eben schlicht vergessen wird, im .hdc einen Heckspoiler zu definieren, dann braucht man sich nachher nicht wundern, wenn das Auto sich bei 230 auf der Mulanne mal einfach so um 360° dreht, obwohl man das Gamepad nur ganz leicht angetippt hat.

Ein anderes Beispiel sind die CG-Werte. Da hat ein FF-Modell mal eben einen CG-Rear-Wert von 0.65. Dies entspricht einer Gewichtsverteilung von 35/65 v/h.

Besonders die CG-Werte (Center of Gravity) sind bei sehr vielen Mods eine absolute Katastrophe. Ob das in den meisten Fällen vom Modder so beabsichtigt war, wage ich zu bezweifeln. Zwar ist es realistisch, dem 911 RSR Turbo 2.1 eine Gewichtsverteilung von 31/69 zu verpassen. Wenn dann aber Front- und Heckspoiler ohne Funktion sind und ebenfalls kein Diffusor definiert ist, dann resultiert das eben in einem Fahrverhalten, das höchst unrealistisch ist. Der Wagen war zwar sehr biestig, verfügte dafür aber über massig Anpressdruck, der mit zunehmender Speed ansteigt. Und genau das fehlt in der Mod. Der Cw-Wert ist zwar (zu) hoch mit 0,45, ist aber nunmal kein Anpressdruck. Ich habe stundenlang versucht, den Wagen mit meinem (jetzt kaputten) Wheel zu bändigen. Ich habe versucht brauchbare Setups im Netz zu finden. Keine Chance. Wie denn auch? Der Wagen hat nahezu keinen Abtrieb.

Bedingt durch teils abstruse .hdc-Kompositionen kann ich verstehen, warum viele Mods nicht auf die Bude kommen. Manche müssen im Kern umgebaut werden, weil nichts darin stimmt. Leider sind wie gesagt auch einige, na sagen wir mal "seltsame", Physiken hier gelandet. Diese sind dann ohne extrem gute und damit teure Ausrüstung schlicht nicht fahrbar.

Neben dem RSR Turbo fällt mir da spontan noch der Commodore ein. Wenn ich mich recht erinnere, hat der sich selbst bei niedrigen Geschw. immer sofort gedreht, weil die Hinterachse blockierte, wenn man runterschaltete. Mit meinem Wheel und meinem Pad völlig unmöglich zu fahren - jedenfalls nicht annähernd auf Turnierniveau.

Seit ich (bedingt durch den RSR Turbo) vor ca. 2 Jahren anfang, mich mit den Physiken intensiv zu beschäftigen, weiß ich, wie gut diese Engine ist. Einzig eine Viskokupplung ist nicht implementiert. D.h. man hat zwar Allrad, kann aber die Kraftverteilung nicht regeln, so dass man immer 50/50 Drehmomentverteilung pro Achse hat. Da GTL ohne 4x4-Modell erschien, ist das vollkommen okay.

Mir macht das Modden mittlerweile mehr Spaß als Fahren :D

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von 289HiPo - 31.05.2017 09:45

Leider sind wie gesagt auch einige, na sagen wir mal "seltsame", Physiken hier gelandet. Gut zu wissen, dass ich nicht der einzige bin, den dieses Gefühl beschleicht. Aber beschwere dich jetzt nicht. Du hast Jehova gesagt. :evil:

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Norbert Calenborn - 31.05.2017 17:16

Auch wenn wir mittlerweile wirklich extrem weit ab vom ursprünglichen Thema/Topic gelandet sind (bedauerlicherweise), aber zum Thema Physikmodelle möchte ich auch noch ein-zwei Punkte loswerden.

Zu allererst möchte ich mich erstmal nicht nur bedanken, sondern auch meine Hochachtung vor allen, und ich betone ALLEN Moddern (!) zum Ausdruck bringen! Denn ich vermag es nur ansatzweise mir vorzustellen wieviel Zeit und Detailliebe in jedes einzelne Projekt gesteckt wird und wie leicht man sich der Kritik und im schlimmsten Fall sogar Spott und Hölle derer aussetzt, für die man eigentlich die ganze Arbeit macht. Aber nicht das jetzt jemand glaubt ich sage das als reine "Bauchpinselei" und Schmeichelei, nein: der Vorwurf das ein Fahrverhalten "unrealistisch" oder "verkorkst" sei, kann doch offen gestanden KEINER wirklich beurteilen! Weder wir

User, noch der Modder selbst!

Denn halten wir uns mal folgenden Fakt vor Augen: Es gibt vielleicht eine Hand voll Sim-Racer die tatsächlich mal eines der virtuell umgesetzten Autos auch real bewegt haben, ergo gibt es auch keine wirkliche Referenzen aus eigener Erfahrung. Und es wird ja noch viel komplexer! Denn selbst Erfahrungsberichte von ehemaligen Rennfahrern sind nur bedingt geeignet um ein "realistisch anmutendes" Fahrverhalten zu simulieren, bedingt durch die Tatsache, das jeder Pilot seinen ganz eigenen Fahrstil hat und es selbst für Teamkollegen (welche sich das Cockpit z.B. in Langstrecken-Rennen teilen) mitunter sehr schwierig ist einen Kompromiss in der Abstimmung zu finden: was für den einen nahe am Ideal ist, ist für den anderen unter Umständen kaum fahrbar ohne ständig Todesangst zu verspüren! Der eine schwärmt von einem Auto weil er das Gefühl hat es wäre wie ein Teil seines Körpers, während der Teamkollege glaubt der Wagen wolle ihn ständig umbringen! Klar, das ist jetzt übertrieben dargestellt, aber ihr wisst sicher alle einige Beispiele aus der Geschichte des Rennsports, wo genau dies der Fall war. Und genau SO ist es ja doch auch leider bei Simulationen der Fall! Nur weil vielleicht ein Fahrverhalten nicht unseren Vorstellungen (!!!) entspricht, muss die Physik des Modells nicht gleich unrealistisch sein! Vielleicht sind ja auch einfach unsere Ideen, wie sich ein solches Auto "anfühlen" muss schlichtweg FALSCH!

Unterm Strich ist es aber doch so, das solange die Grundvoraussetzungen für alle identisch sind UND reichlich Möglichkeiten gegeben werden das Fahrverhalten auf die eigenen Bedürfnisse anzupassen (oder zumindest in die Nähe zu bringen), solange ist doch alles bestens, oder nicht?

Eines jedoch würde ich mir wirklich sehr wünschen, gerade hier auf der Altbierbude und den hier gefahrenen Mods: ein deutlich, also wirklich ganz erheblich sensibleres Schadensmodell! Denn so, wie hier teilweise gnadenlos rundenlang gecuttet und über die Curbs geknallt wird, würde im realen Rennsport spätestens nach vier Runden (egal welcher Kurs) die Aufhängung kolabieren... wenn nicht schon zuvor die Reifen einen Plattfuß bekommen hätten. DAS ist wirklich tierisch unrealistisch! Vielleicht bei Rallye-Cross-Rennen mit speziell dafür ausgelegten Autos und max. 10min Rennlänge, aber...

Ich bin ja noch nicht allzu lange hier unterwegs, aber das erste was mir Stirnrunzeln und auch Misfallen bereitet hat, war die merkwürdige Regel "immer zwei Räder zwischen den weißen Linien"! Wow, also das sagt doch schon irre viel aus, nicht wahr? Wie wäre es denn mit VIER Rädern zwischen den Linien?

Mir ist schon aufgefallen, das wenn es zu einem neuen Event geht und alle erstmal den Kurs erlernen, das dann einige nicht nach einer schnellen und sauberen Linie suchen, sondern bewusst erstmal schauen wo man eine Cut-Warnung bekommt und wo nicht... und danach sich dann eine Linie zusammenbasteln die mit der ursprünglichen Streckenführung nur noch bedingt etwas gemein hat (überspitzt ausgedrückt).

Ich fürchte das kann man nur unterbinden, wenn man a) die Strecken überarbeitet und deutlich mehr und drastischere Cut-Warnungen einbaut, die schon ganz leicht neben dem Curb innen beginnen und b) tatsächlich die Autos sehr viel fragiler baut!

Und mal Hand auf's Herz: das würde dem Fahrspass keinen Abbruch tun, oder? UND: es wäre deutlich näher an der Realität, denn Rennsport-Teile kosten richtig "viereckig Geld" und kein Team-Chef ist froh, wenn nach der Zielflagge das Auto bis auf die Rohkarosse revidiert werden muss (selbst Sponsorgelder, sind irgendwann aufgebraucht!).

Fazit: Ich für meinen Teil traue mich nicht zu sagen "diese oder jene Fahrphysik ist unrealistisch", ganz einfach weil ich nicht aus eigener Erfahrung weiß wie sich der/die Wagen tatsächlich verhalten. Was ich aber definitiv weiß ist, das das Schadensmodell/Verschleiß/Defektanfalligkeits-Modell leider Fahrweisen zulässt, die in der Realität im besten Fall einen Boxenstopp, einen Ausfall oder im schlimmsten Fall einen tödlichen Unfall nach sich ziehen würden.

Sodele, genug getippt ;-)

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Linus64 - 31.05.2017 17:43

Sorry wenn dich das von mir gestört hat.

Gruss Wiege

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Norbert Calenborn - 31.05.2017 19:07

Nein nein nein, keineswegs!

Ich finde das doch selbst hoch interessant und wie die Fülle von Reaktionen doch deutlich zeigt, ist da tatsächlich genügend Austauschbedarf allenthalben. Wie könnte mich das stören?

Alles gut! :)

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 31.05.2017 21:48

Ich denke was den Realismus der Physiken angeht ist an beiden Statements was Wahres: auf jeden Fall ist es schwer ab zu schätzen was kann und was nicht oder was Realistisch ist. Ich habe einen Nissan Skyline nicht nur noch nie gefahren, ich habe noch nie einen echten live gesehen, glaube ich! RX-3 schon...

Genauso ist es aber leider Wahr, dass viele für ihre Physik einfach die von einem anderen Auto packen und ein bisschen rundengeln, bis es ihrer Vorstellung entspricht. Dass dann Auto XY plötzlich eine Starrachse hat, obwohl eigentlich Einzelradaufhängung müsste, dass ist dann auch egal. Ist dann bei vielen Konverts auch der Fall. Manchmal kommt auch noch Mangel an Know-How dazu (Siehe unsere erste Corolla... da gab es GTL noch nicht ohne Starforce, also alles selber machen!).

Leider muss man sich aber auch oft an das anpassen, was schon besteht (steht jetzt im Gegensatz zu dem, was ich Vorgestern geschrieben hab, aber hier ging es ja um den Damage): Bei unseren Mods kann man sich schon die Räder abfahren, das geht bei den original Autos nicht und auch bei einigen Mods nicht. Gibt dann eigentlich einen Vorteil für die anderen, denn auf 3 Rädern kommt man oft sehr schlecht in die Box. Würde man jetzt neue Autos so fragil machen, wie sie seinen müssten, hätten alle bestehenden und auch die originalen einen echten Vorteil. Dann müsste man alles umarbeiten und dafür wäre noch eine kleine Armee Freiwilliger nötig. Viel Arbeit!

Anpassung an andere ist aber auch so ein leidiges Thema: Leider bestehen auch oft Autos, die realistisch die Gegner für meinen neuen Mod X sein müssten. Leider hat die ein anderer gebaut und soviel Power gegeben, dass ich meinen Mod auch unrealistisch machen muss, wenn ich mir den beiden gegeneinander fahren will. Ist doof, aber den besseren Weg zu gehen hier für den anderen Modder zu sagen, dass er möglichst sein Auto langsamer machen soll. Und da reagieren Leute oft zickig... ;)

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von 289HiPo - 31.05.2017 23:51

Danke Cy-33,

Genauso isset. Hier soll auch überhaupt niemand der zahlreichen Modder diskreditiert werden. Niemand weiß so gut wie ich, was es heißt viel Zeit in eine Sache zu investieren, die nicht oder maximal unterbezahlt wird.

Obwohl die Corolla eine der ältesten Mods für GTL ist, ist die finde ich von der Physik doch sehr gut gelungen. Auch nach heutigen Maßstäben.

Man hat doch früher sehr viel im "Dunkeln herumgestochert", was die Physik anbelangt und es ist sicher auch nicht alles gelungen so wie es hätte sein sollen.

Ich möchte noch zu bedenken geben, dass in den guten alten Zeiten auch professionelle Renningenieure an den Fahrzeugen gearbeitet haben, die die hier bereits sogenannte "seltsame Fahrphysik" sofort ausgemerzt hätten.

Ach ja, zum Thema KPGC10 noch etwas, das man weiland hätte schon wissen sollen. Es sei angemerkt: Motoharu Kurosawa fährt in diesem Video nur eine Race Replica mit einem ebensolchem Motor auf mehr als 2L aufgebohrt. Thank God gibt's englische Untertitel.

{youtube}IAW4P_WpkHE{/youtube}

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von nytefly - 01.06.2017 11:20

Mal wieder back to topic:

Im dem älteren Thread, auf welchen katze hinweist,

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,59310/catid,38/

ist die Rede davon, daß keine größeren Diecast-Modelle von der Amazone im Handel seien. Da ich relativ viel Zeit zur Verfügung habe, bin ich mal auf die Suche gegangen und schließlich habe ich eine Seite gefunden, wo ältere Revell-Modelle angeboten werden. Hier gibt es auch den "Buckel". Alles im Maßstab 1/18.

<http://www.xxl-rabatte.de/suche/?q=Revell%20Volvo&campid=5337150475&gclid=CNvX0KyWnNQCFcW4GwodBe0Klw>

Zugegebenermaßen ist der Spaß nicht ganz billig, aber das kennt jeder, der bestimmte ältere Fahrzeuge sucht, um ein Slotcar zu bauen, welches nicht als Ready-To-Race-Car erhältlich ist. Da sind dann (im Maßstab 1:24) auch schnell mal 200 Euro -nur für Rohkarosse- drin.:ohmy:

Zu der relativ geringen Serverfrequentierung mit den LeMans Classics möchte ich auch noch was bemerken. Sicherlich geht es einigen, um nicht zu sagen vielen ABB-Fahrern wie mir. So wundervoll die Boliden im Stand und während der Fahrt ausschauen, so schwierig sind sie auch zu bewegen. Für mich waren online gestellte Setups erfahrener Fahrer immer eine sehr nützliche und gute Basis, um eigene Abwandlungen für meinen persönlichen Fahrstil zu finden. Dies war aber auch schon bei den LM55 ziemlich heftig, alleine schon wegen der brachialen Motorleistung. Bitte nicht falsch verstehen, wir alle wollen ja ein möglichst realistisches Fahrgefühl haben. Wer den Le Mans-Film mit Steve McQueen gesehen hat, erinnert sich bestimmt daran, daß auch die Profis im RL mit ausbrechendem Heck ausgangs vieler Kurven zu kämpfen hatten.

Ich für meinen Teil möchte da niemandem auf den Servern durch meine Pirouetten, Querschläger und Highspeed-Offroadeinlagen den Spaß verderben. Dafür nutze ich dann lieber den Offline-Modus. Bin fahrerisch eben nur ein ganz kleines Licht und traue mich nur gelegentlich -meist dann nachts- mit dem B-Kadettchen etwas zu hotlappen. Werde aber deswegen trotzdem nicht die Flinte in den Korn werfen. :lol:
Learning by doing eben. Nix für ungut!

LG Achim

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von nytefly - 01.06.2017 11:21

Muß natürlich "für" heißen.:blush:

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von rdjango - 01.06.2017 14:06

Hallo,

interessante Diskussion - wow .

Hier haben ja 2 Fahrer vermutlich aus unterschiedlichen Gründen geschrieben, sie fahren lieber offline. Finde ich schade, denn jeder Fahrer mehr auf der Bude zählt bzw. wenn ich sehe da ist schon jemand auf dem Server geselle ich mich lieber dazu als alleine zu fahren.

@nytefly dein Argument dafür kann ich nicht wirklich nachvollziehen. Ich gehe selbst zu den langsamen Fahrern und lande öfter im aus, fahre aber wenns irgend geht online möglichst mit anderen zusammen. (Gut ETCC-Training nicht so gern, da habe ich auch das Gefühl zu stehen.) Und das eben geht online genauso dazu. Und wenns passt kann man dort Setups austauschen, in letzter Zeit wieder öfter erlebt. Also rauf aufn Server ;)

Zu den Revell-Modellen - ich würde mir als Modder schon zweidimensionales Material wünschen, denn in der Form wird es auch gebraucht. Aber vielleicht liege ich da auch falsch.

@289hipo: deine Ausführungen zur Physik und einigen Unterlassungen finde ich sehr interessant weil ich mich z.T. auch über das Fahrverhalten einiger Fahrzeuge im Standardsetup gewundert habe, gerade der RSR ist ein gutes

Beispiel dafür. Wo hingegen der 934 auf Anhieb besser zu fahren ist. Aber auch hier der Hinweis, das man sich online besser austauschen kann mit TS geht das natürlich noch besser, wenn mans mag. :)

@cy33 Ich weiss ja nicht ob du diese auch kennst, jedenfalls habe ich zum 544/444 das hier gefunden:

http://static.pagenstecher.de/uploads/4/4b/4b7/4b7c/1963_Volvo_PV544_Sport.jpg

<https://goo.gl/images/21Jhoj>

Viele Grüße

rdjango

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von CY33 - 01.06.2017 14:24

Jep, kenne ich. Die vom 444 sind auch letzten Endes zu gebrauchen. Die vom 544 sind ja keine Zeichnungen, sondern Fotos.

Wo wir grade dabei sind und auch relativ lange Postings schreiben, will ich eben mal erklären, warum die eben nix sind: wenn man ein Foto von einem Auto von vorne macht, dann ist das Grill dichter bei der Kamera, als der obere Scheibenrahmen. Das hat durch den Strahlengang (hier fehlen mir die Vokabeln aus der Optik) den Effekt, dass das Auto für das Auge, dass ja eigentlich das 3 Dimensionale Bild aus der Natur kennt, eine 2 Dimensionale Abbildung "richtig" aussieht. Wenn man aber eine Technische Zeichnung macht, wo die breite der Frontscheibe zB entzerrt dargestellt wird, dann sieht das falsch aus, obwohl eigentlich die Maße korrekt sind. Wenn man jetzt aber aus einem 2D Bild ein 3D Objekt baut, dann müssen die Abstände stimmen, oder das Modell ist hinterher falsch. Es gibt irgendwo ein Modell vom 544, dass genau mit diesen Fotos gemacht ist: Mini Dach, dicke Backen, es ist einfach falsch. Mag sein, dass man das auch entzerren kann und viele Basteler können ja auch frei Hand viel - ich gehe da sicher nicht zu. Die Modelle vom 544 stehen bei meinen Eltern (1x blau, einmal Safari), schöne Dinger! Vom Amazon gibts da auch einige. Aber die ist wie gesagt auch nicht so Problematisch: erstens gibt es Prints und zweitens das Simbin Modell. Die Prints sind noch nicht so lange im Umlauf und stammen, wenn ich es richtig sehe, von einem Österreichischen Typenschein. 1A Quelle für sowas.

Der 444/544 ist aber auch an sich ein sehr schwieriges Modell, da ist ja nichts grade an dem Auto!

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Horst2 - 01.06.2017 18:19

@rdjango

Wenn mehr Modder zuließen, dann man ihre Arbeit korrigieren darf, wäre ich längst auf den Servern aktiv. Uwe macht mit den Tracks eine fantastische Arbeit - wenn er denn eine Permission bekommt. Bei den Fahrzeugmods ist das leider wohl meist nicht möglich. Eine halbwegs passende Fahrphysik bastele ich in 5 Minuten zusammen - was dauert, ist die Feinarbeit. Alleine die ganzen Informationen zu sammeln dauert wesentlich länger, als diese dann zu implementieren. Wer hat schon ein Buch über die genauen technischen Daten des Hillman Imp oder Abarth 695 (Bremskraftverteilung, Gewichtsverteilung etc pp) ?

Ein einfacher Satz im disclaimer einer Mod könnte Sovieles erleichtern...

=====

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von deepstrike - 01.06.2017 20:00

Dieser "einfache Satz" im disclaimer würde vielen Tausend und Tausenden noch viel schlimmere Physiken in den Mods zu verbauen.

Das ist schon oft genug passiert und es gibt leider sehr viele Beispiele an denen man es sehen kann. Zudem ist es ja so, das man Monate oder Jahre an den Projekten arbeitet und dann möchte man auch das diese Arbeit in der Mod erkennbar ist.

Ich hatte diesen Fall, daÃ eine Mod konvertiert worden ist(mit Permission) fÃ¼r die ich die Physik gemacht habe. Letztlich ist von meiner Arbeit vielleicht 15% Ã¼brig geblieben, der Rest wurde komplett nach gut DÃ¼nken umgestrickt. Ohne dieses auch nur Ansatzweise mit mir abzustimmen. Das Fahrverhalten des Autos hatte nichts mehr mit dem zu tun wie gedacht gewesen ist.

Ich glaube wenn dir so etwas passieren wÃ¼rde wÃ¼hrest du auch nicht wirklich begeistert und wÃ¼rdest genau wie viele andere Modder diesen "einfachen Satz" auch weglassen. Es ist auch eine Frage der Anerkennung an die Modder und ihrer Arbeit, wenn man zumindest vorher mal um Erlaubnis fragt. Und nicht im Nachhinein dicke Backen macht wenn man eins auf Dach bekommt. Wenn es keine Erlaubnis der Teams gibt hat das schon seine GrÃ¼nde.

Das du dir eine halbwegs passende Physik in 5 Minuten zusammenbauen kannst, lÃ¤sst mich ja tief blicken. Also wenn ich fÃ¼r ein Auto eine Physik erstelle bin ich nicht in 5 Minuten mit der Basisphysik fertig. Nur die Planung dauert schon wesentlich lÃ¤nger. Die Aussage das die Feinarbeit lange dauert ist richtig. Was jeder fÃ¼r sich fÃ¼r den Hausgebrauch auf seinem PC macht ist eine andere Geschichte.

Das die Informationslage bezÃ¼glich der technischen Daten nicht einfach ist sollte mittlerweile jedem der sich mit diesem Thema schonmal befasst hat bekannt sein. Nicht jeder hat gute und ergiebige Quellen zu VerfÃ¼gung. Solltest du da bessere MÃlichkeiten haben als diejenigen die die Autos gemacht haben, immer raus damit. Das wÃ¼rde vieles erleichtern.

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von rdjango - 01.06.2017 23:02

Hallo Horst,

Horst2 schrieb:
@rdjango

Wenn mehr Modder zulieÃen, daÃ man ihre Arbeit korrigieren darf, wÃ¼re ich lÃ¤ngst auf den Servern aktiv.

Mmmh ... bis zu einer gewissen Grenze kann ich das zwar nachvollziehen, da du offensichtlich das ein oder andere Fahrzeug real gefahren bist.

Aber du hast ja das erweiterte Setup angesprochen und mit Hilfe der Datenbank oder dem setup-Event am Freitag sollte doch fÃ¼r fast jedes Fahrzeug ein brauchbares Setup zu erstellen sein. Dazu muss man nicht unbedingt die Physiken verÃ¤ndern, zumal du ja auch nicht alle Fahrzeuge real gefahren bist.

Ich finde es einfach nur schade wenn man deswegen das interessantere Online-Erlebnis verpasst B) - naja und dabei ein bisschen BudenunterstÃ¼tzung leistet, das hÃ¶lt GTL und die ABB am Leben und macht SpaÃ - ist natÃ¼rlich Ansichtssache.

GruÃ

rdjango

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von Horst2 - 02.06.2017 02:15

Das erweiterte Setup bringt viele zusÃ¤tzliche MÃlichkeiten - wenn man das .hdc ausnutzt. Wenn in der .hdc jedoch

FWRange=(0.0, 0.1, 2)
(Mindestwert, SchrittgrÃe, Schritte)

definiert ist, hat das fast keinen Effekt.

Es wäre wirklich sehr nice, wenn Uwe und die anderen Admins die Physiken der Mods einfach korrigieren dürften. Speedster63 erlaubte dies bei seinen Releases - aber seine Mods gibt es hier leider nicht.

Ich habe schon überlegt, mir den Autoupdater zu installieren. Leider scheitert das derzeit schon alleine an der Zeit.

Bevor ich allerdings falsch verstanden werde: Die Arbeit der Modder ist großartig, besonders was manche da an 3D-Arbeit leisten. Einfach herrlich.

Leider ist 3D absolut nicht mein Ding. Sonst hätte ich mich auch schon an kompletten Stand-Alones versucht.

Die Bude ist und bleibt die Referenz #1 für gute GTL-Mods.

In diesem Sinne: Weiter so!

EDIT @ deepstrike:

Die Physiken, die ich privat nutze, hab' ich eh ALLE selbst gemacht. Permission hin oder her. Und das sind nahezu 350 Stück. Es geht mir um die Physiken, die ONLINE genutzt werden, und die kann dann eben nicht jeder beliebig verändern.

Ich habe meine Bausteine für die Physiken. Alle sind von oben bis unten gleich strukturiert. Für ein 5-Minuten-Test-Setup ändere ich nur grundsätzliche Dinge wie Filenamen, Antriebsart (REAR/FRONT/FOUR), Anzahl der Gänge. Man muss kein Experte sein, um zu wissen, dass ein 7-Liter-V8, vorne eingebaut, keine 50/50 Gewichtsverteilung ergibt. Da als Grundwert 60/40 anzunehmen ist erstmal völlig okay. Wenn ich zusätzliche Informationen finden kann, werden diese natürlich verwertet. Hier mal ein Beispiel, woran ich gerade arbeite :

//BMW M3 E30

```
Rules=0
GarageDisplayFlags=7
FeelerFlags=0
Mass=960.0
Inertia=(1075.0, 1350.0, 200.0)
FuelTankPos=(0.00, 0.30, 0.00)
FuelTankMotion=(560.0, 0.70)
Notes="BMW M3 E30 - FR - L4 2,3 L - Naturally aspirated - 280 KW/381 HP - 960 KG"
Symmetric=1
DamageFile=BMW_E30
CGHeight=0.26
CGRightRange=(0.50, 0.00, 0)
CGRightSetting=0
CGRearRange=(0.46, 0.00, 0)
CGRearSetting=0
GraphicalOffset=(0.00, 0.04, 0.00)
FLUndertray=(0.60, 0.01, -0.25)
FRUndertray=(-0.60, 0.01, -0.25)
RLUndertray=(0.60, 0.01, 0.00)
RRUndertray=(-0.60, 0.01, 0.00)
TireBrand=BMW_E30
FrontTireCompoundSetting=0
RearTireCompoundSetting=0
FuelRange=(1.0, 1.0, 100.0)
FuelSetting=39
NumPitstopsRange=(0, 1, 4)
NumPitstopsSetting=3
Pitstop1Range=(1.0, 1.0, 100)
Pitstop1Setting=99
Pitstop2Range=(1.0, 1.0, 100)
Pitstop2Setting=99
Pitstop3Range=(1.0, 1.0, 100)
Pitstop3Setting=99
AIBinPassesPerTick=2
AIRotationThreshold=0.12
AIEvenSuspension=1
```

AI_SpringRate=1
AIDamperSlow=0.9
AIDamperFast=0.9
AIDownforceZArm=0.15
AIDownforceBias=0.8
AITorqueStab=(1.00, 1.00, 1.00)

FWRange=(1.0, 1.0, 5) //Frontspoiler Anpressdruck (Mindestwert, Schrittgröße, Schritte)
FWSetting=2 //Frontspoiler Anpressdruck Voreinstellung
FWMaxHeight=(0.10)
FWDragParams=(0.007, 0.0077, 0.0004)
FWLiftParams=(-0.12, -0.07, 0.00003)
FWLiftHeight=(0.335)
FWLiftSideways=(0.0)
FWLeft=(-0.005, 0.0, 0.0)
FWRight=(0.005, 0.0, 0.0)
FWUp=(0.0, -0.04, -0.001)
FWDown=(0.0, 0.02, 0.001)
FWAft=(0.0, 0.02, -0.02)
FWFore=(0.0, 0.0, 0.0)
FWRot=(0.05, 0.025, 0.075)
FWCenter=(0.00, 0.00, -0.60)

RWRange=(7.0, 1.0, 7) //Heckspoiler Anpressdruck (Mindestwert, Schrittgröße, Schritte)
RWSetting=3 //Heckspoiler Anpressdruck Voreinstellung
RWDragParams=(0.0028, 0.00448, 0.0001)
RWLiftParams=(-0.30, -0.022, 0.00003)
RWLiftSideways=(0.0)
RWPeakYaw=(12.0, 0.90)
RWLeft=(-0.005, 0.0, 0.0)
RWRight=(0.005, 0.0, 0.0)
RWUp=(0.00, -0.08, -0.002)
RWDown=(0.00, 0.04, 0.002)
RWAft=(0.00, 0.03, -0.40)
RWFore=(0.0, 0.0, 0.0)
RWRot=(0.07, 0.04, 0.10)
RWCenter=(0.00, 0.60, 0.35)

DiffuserBase=(-0.20, -2.25, 40.5)
DiffuserFrontHeight=(0.0)
DiffuserRake=(0.00, -10.0, 300.0)
DiffuserLimits=(0.01, 0.10, 0.055)
DiffuserStall=(0.0, 1.0)
DiffuserSideways=(0.25)
DiffuserCenter=(0.00, 0.10, -1.14)

BodyDragBase=(0.26) //Cw-Wert
BodyDragHeightAvg=(0.22)
BodyDragHeightDiff=(0.47)
BodyMaxHeight=(0.20)
BodyLeft=(-0.6, 0.0, 0.0)
BodyRight=(0.6, 0.0, 0.0)
BodyUp=(0.0, -0.9, 0.0)
BodyDown=(0.0, 0.9, 0.0)
BodyAft=(0.0, 0.5, -0.8)
BodyFore=(0.00, -0.16, 0.435)
BodyRot=(9.45, 7.0, 4.70)
BodyCenter=(0.00, 0.50, -1.55)
RadiatorRange=(0.0, 1.0, 4) //Radiator (Minimalwert, Schrittgröße, Schritte)
RadiatorSetting=3 //Radiator Voreinstellung
RadiatorDrag=(0.003) //Radiator Sog

RadiatorLift=(0.003) //Radiator Druck
BrakeDuctRange=(0.0, 1.0, 6) //Bremsk hlung (Minimum, Schrittgr  e)
BrakeDuctSetting=4 //Bremsk hlung Voreinstellung
BrakeDuctDrag=(0.002) //Bremsk hlung Sog
BrakeDuctLift=(0.00425) //Bremsk hlung Druck

PhysicalModelFile=BMW_E30.sp
ApplySlowToFastDampers=0
CorrectedInnerSuspHeight=-1
AdjustSuspRates=1
AlignWheels=1
FrontWheelTrack=0.0
RearWheelTrack=0.0
LeftWheelBase=0.0 //Radstand L
RightWheelBase=0.0 //Radstand R
SpringBasedAntiSway=0
AllowNoAntiSway=1
FrontAntiSwayRange=(0.00, 0.001, 41) //Stabilisator vorne
FrontAntiSwaySetting=8 //Stabilisator vorne Voreinstellung
FrontAntiSwayRate=(1.11e11, 4.0)
RearAntiSwayBase=0
RearAntiSwayRange=(0.000, 0.001, 21) //Stabilisator hinten
RearAntiSwaySetting=2 //Stabilisator hinten Voreinstellung
RearAntiSwayRate=(1.11e11, 4.0)
FrontToeInRange=(-0.00, -0.01, 36) //Spur vorne
FrontToeInSetting=35 //Spur vorne Voreinstellung
RearToeInRange=(0.00, 0.01, 21) //Spur hinten
RearToeInSetting=5 //Spur hinten Voreinstellung
LeftCasterRange=(1.0, 0.1, 31) //Nachlauf L
LeftCasterSetting=5 //Nachlauf L Voreinstellung
RightCasterRange=(1.0, 0.1, 31) //Nachlauf R
RightCasterSetting=5 //Nachlauf R Voreinstellung

OnboardBrakeBias=1
SteeringFFBMult=1.60
UpshiftAlgorithm=(0.98, 0.0)
DownshiftAlgorithm=(0.92, 0.87, 0.60)
SteerLockRange=(10.0, 0.5, 60) //Lenkeinschlag (Minimum, Schrittgr  e in  , Schritte)
SteerLockSetting=16 //Lenkeinschlag Voreinstellung
RearBrakeRange=(0.20, 0.005, 121) //Bremskraftverteilung v/h (Minimum v in %, Schrittgr  e in %, Schritte)
RearBrakeSetting=40 //Bremskraftverteilung Voreinstellung
BrakePressureRange=(0.80, 0.02, 11)
BrakePressureSetting=10
HandbrakePressRange=(0.00, 0.05, 21) //Hinterradbremse (Minimum, Schrittgr  e in %, Schritte)
HandbrakePressSetting=20 //Hinterradbremse Voreinstellung
AutoUpshiftGripThresh=0.58
AutoDownshiftGripThresh=0.58
TractionControlGrip=(1.00, 0.20)
TractionControlLevel=(0.30, 0.90)
ABS4Wheel=1
ABSGrip=(1.00, 0.20)
ABSLevel=(0.30, 0.90)

RevLimitAvailable=1
SpeedLimiter=1
Normal=BMW_E30
RestrictorPlate=BMW_E30

ClutchEngageRate=0.80
ClutchInertia=0.009
ClutchTorque=300.0

```
ClutchWear=0.0
ClutchFriction=20.0
BaulkTorque=600.0
SemiAutomatic=0
UpshiftDelay=0.16
UpshiftClutchTime=0.16
DownshiftDelay=0.16
DownshiftClutchTime=0.16
DownshiftBlipThrottle=0.50
WheelDrive=REAR
GearFile=BMW_E30.grb
FinalDriveSetting=3
ReverseSetting=0
ForwardGears=6
Gear1Setting=0
Gear2Setting=1
Gear3Setting=2
Gear4Setting=3
Gear5Setting=4
Gear6Setting=5
DiffPumpTorque=100.0
DiffPumpRange=(0.00, 0.05, 21)
DiffPumpSetting=10.0
DiffPowerRange=(0.00, 0.05, 21) //Differential Antrieb (Mindestwert, Schrittgröße in %, Schritte)
DiffPowerSetting=10.0 //Differential Antrieb Voreinstellung
DiffCoastRange=(0.00, 0.05, 21) //Differential Leerlauf (Mindestwert, Schrittgröße in %, Schritte)
DiffCoastSetting=10.0 //Differential Leerlauf Voreinstellung
DiffPreloadRange=(0.00, 0.05, 7) //Differential Pre-Load
DiffPreloadSetting=3 //Differential Pre-Load Voreinstellung
```

```
BumpTravel=-0.045
ReboundTravel=-0.125
BumpStopSpring=105000.0
BumpStopRisingSpring=0.79e7
BumpStopDamper=1150.0
BumpStopRisingDamper=2.19e5
BumpStage2=0.06
ReboundStage2=-0.06
FrictionTorque=9.5
SpinInertia=1.35
CGOffsetX=0
PushrodSpindle=(-0.15, -0.15, 0.00)
PushrodBody=(-0.35, 0.32, 0.00)
CamberRange=(-4.0, 0.5, 17) //Radsturz max./Schrittgröße/Schritte
CamberSetting=4 //Sturz Voreinstellung
PressureRange=(180.0, 1.0, 121) //Reifendruck min./Schrittgröße/Schritte
PressureSetting=20 //Reifendruck Voreinstellung
PackerRange=(0.00, 0.001, 16) //Gummimanschette (Minimalwert, Schrittgröße in cm, Schritte)
PackerSetting=1 //Gummimanschette Voreinstellung
SpringMult=1.0
SpringRange=(30000.0, 10000.0, 17) //Federrate min./Schrittgröße/Schritte
SpringSetting=7 //Federrate Voreinstellung
RideHeightRange=(0.074, 0.005, 12) //Fahrwerkshöhe min./Schrittgröße/Schritte
RideHeightSetting=3 //Fahrwerkshöhe Voreinstellung
DamperMult=1.0
SlowBumpRange=(4000.0, 500.0, 7) //Stosssdämpfer Zug langsam
SlowBumpSetting=3 //Stosssdämpfer Zug langsam Voreinstellung
FastBumpRange=(2000.0, 300.0, 7) //Stosssdämpfer Zug schnell
FastBumpSetting=3 //Stosssdämpfer Zug schnell Voreinstellung
SlowReboundRange=(8000.0, 400.0, 7) //Stosssdämpfer Druck langsam
SlowReboundSetting=3 //Stosssdämpfer Druck langsam Voreinstellung
FastReboundRange=(4500.0, 500.0, 7) //Stosssdämpfer Druck schnell
FastReboundSetting=3 //Stosssdämpfer Druck Voreinstellung
BrakeDiscRange=(0.037, 0.00, 0)
```

BrakeDiscSetting=0
BrakePadRange=(0, 1, 5)
BrakePadSetting=2
BrakeDiscInertia=1.0
BrakeOptimumTemp=350.0
BrakeFadeRange=450.0
BrakeWearRate=1.215e-011
BrakeFailure=(1.33e-002, 7.20e-004)
BrakeTorque=2575.0
BrakeHeating=0.000575
BrakeCooling=(1.910e-002, 0.667e-004)
BrakeDuctCooling=1.000e-004

BumpTravel=-0.045
ReboundTravel=-0.125
BumpStopSpring=105000.0
BumpStopRisingSpring=0.79e7
BumpStopDamper=1150.0
BumpStopRisingDamper=2.19e5
BumpStage2=0.06
ReboundStage2=-0.06
FrictionTorque=9.5
SpinInertia=1.35
CGOffsetX=0
PushrodSpindle=(0.15, -0.15, 0.00)
PushrodBody=(0.35, 0.32, 0.00)
CamberRange=(-4.0, 0.5, 17) //Radsturz max./Schrittgroesse/Schritte
CamberSetting=4 //Sturz Voreinstellung
PressureRange=(180.0, 1.0, 121) //Reifendruck min./Schrittgroesse/Schritte
PressureSetting=20 //Reifendruck Voreinstellung
PackerRange=(0.00, 0.001, 16) //Gummimanschette (Minimalwert, Schrittgröße in cm, Schritte)
PackerSetting=1 //Gummimanschette Voreinstellung
SpringMult=1.0
SpringRange=(30000.0, 10000.0, 17) //Federrate min./Schrittgroesse/Schritte
SpringSetting=7 //Federrate Voreinstellung
RideHeightRange=(0.074, 0.005, 12) //Fahrwerkshöhe min./Schrittgroesse/Schritte
RideHeightSetting=3 //Fahrwerkshöhe Voreinstellung
DamperMult=1.0
SlowBumpRange=(4000.0, 500.0, 7) //Stosssdaempfer Zug langsam
SlowBumpSetting=3 //Stosssdaempfer Zug langsam Voreinstellung
FastBumpRange=(2000.0, 300.0, 7) //Stosssdaempfer Zug schnell
FastBumpSetting=3 //Stosssdaempfer Zug schnell Voreinstellung
SlowReboundRange=(8000.0, 400.0, 7) //Stosssdaempfer Druck langsam
SlowReboundSetting=3 //Stosssdaempfer Druck langsam Voreinstellung
FastReboundRange=(4500.0, 500.0, 7) //Stosssdaempfer Druck schnell
FastReboundSetting=3 //Stosssdaempfer Druck Voreinstellung
BrakeDiscRange=(0.037, 0.00, 0)
BrakeDiscSetting=0
BrakePadRange=(0, 1, 5)
BrakePadSetting=2
BrakeDiscInertia=1.0
BrakeOptimumTemp=350.0
BrakeFadeRange=450.0
BrakeWearRate=1.215e-011
BrakeFailure=(1.33e-002, 7.20e-004)
BrakeTorque=2575.0
BrakeHeating=0.000575
BrakeCooling=(1.910e-002, 0.667e-004)
BrakeDuctCooling=1.000e-004

BumpTravel=-0.045
ReboundTravel=-0.139
BumpStopSpring=125000.0

BumpStopRisingSpring=0.86e7
BumpStopDamper=1150.0
BumpStopRisingDamper=2.19e5
BumpStage2=0.06
ReboundStage2=-0.06
FrictionTorque=12.5
SpinInertia=1.727
CGOffsetX=-0.03
PushrodSpindle=(-0.20, -0.15, 0.00)
PushrodBody=(-0.35, 0.32, 0.00)
CamberRange=(-2.0, 0.5, 9) //Radsturz max./Schrittgroesse/Schritte
CamberSetting=2 //Sturz Voreinstellung
PressureRange=(180.0, 1.0, 121) //Reifendruck min./Schrittgroesse/Schritte
PressureSetting=20 //Reifendruck Voreinstellung
PackerRange=(0.00, 0.001, 16) //Gummimanschette (Minimalwert, Schrittgr   e in cm, Schritte)
PackerSetting=1 //Gummimanschette Voreinstellung
SpringMult=1.0
SpringRange=(30000.0, 10000.0, 17) //Federrate min./Schrittgroesse/Schritte
SpringSetting=7 //Federrate Voreinstellung
RideHeightRange=(0.074, 0.005, 12) //Fahrwerkshoehe min./Schrittgroesse/Schritte
RideHeightSetting=3 //Fahrwerkshoehe Voreinstellung
DamperMult=1.0
SlowBumpRange=(4000.0, 500.0, 7) //Stosssdaempfer Zug langsam
SlowBumpSetting=3 //Stosssdaempfer Zug langsam Voreinstellung
FastBumpRange=(2000.0, 300.0, 7) //Stosssdaempfer Zug schnell
FastBumpSetting=3 //Stosssdaempfer Zug schnell Voreinstellung
SlowReboundRange=(8000.0, 400.0, 7) //Stosssdaempfer Druck langsam
SlowReboundSetting=3 //Stosssdaempfer Druck langsam Voreinstellung
FastReboundRange=(4500.0, 500.0, 7) //Stosssdaempfer Druck schnell
FastReboundSetting=3 //Stosssdaempfer Druck Voreinstellung
BrakeDiscRange=(0.032, 0.00, 0)
BrakeDiscSetting=0
BrakePadRange=(0, 1, 5)
BrakePadSetting=2
BrakeDiscInertia=1.115
BrakeOptimumTemp=350.0
BrakeFadeRange=450.0
BrakeWearRate=1.215e-011
BrakeFailure=(1.33e-002, 7.20e-004)
BrakeTorque=2125.0
BrakeHeating=0.0008
BrakeCooling=(1.904e-002, 0.268e-004)
BrakeDuctCooling=0.900e-004

BumpTravel=-0.045
ReboundTravel=-0.139
BumpStopSpring=125000.0
BumpStopRisingSpring=0.86e7
BumpStopDamper=1150.0
BumpStopRisingDamper=2.19e5
BumpStage2=0.06
ReboundStage2=-0.06
FrictionTorque=12.5
SpinInertia=1.727
CGOffsetX=-0.03
PushrodSpindle=(0.20, -0.15, 0.00)
PushrodBody=(0.35, 0.32, 0.00)
CamberRange=(-2.0, 0.5, 9) //Radsturz max./Schrittgroesse/Schritte
CamberSetting=2 //Sturz Voreinstellung
PressureRange=(180.0, 1.0, 121) //Reifendruck min./Schrittgroesse/Schritte
PressureSetting=20 //Reifendruck Voreinstellung
PackerRange=(0.00, 0.001, 16) //Gummimanschette (Minimalwert, Schrittgr   e in cm, Schritte)
PackerSetting=1 //Gummimanschette Voreinstellung
SpringMult=1.0

```
SpringRange=(30000.0, 10000.0, 17)    //Federrate min./Schrittgroesse/Schritte
SpringSetting=7                        //Federrate Voreinstellung
RideHeightRange=(0.074, 0.005, 12)    //Fahrwerkshoehe min./Schrittgroesse/Schritte
RideHeightSetting=3                    //Fahrwerkshoehe Voreinstellung
DamperMult=1.0
SlowBumpRange=(4000.0, 500.0, 7)      //Stosssdaempfer Zug langsam
SlowBumpSetting=3                      //Stosssdaempfer Zug langsam Voreinstellung
FastBumpRange=(2000.0, 300.0, 7)      //Stosssdaempfer Zug schnell
FastBumpSetting=3                      //Stosssdaempfer Zug schnell Voreinstellung
SlowReboundRange=(8000.0, 400.0, 7)   //Stosssdaempfer Druck langsam
SlowReboundSetting=3                  //Stosssdaempfer Druck langsam Voreinstellung
FastReboundRange=(4500.0, 500.0, 7)   //Stosssdaempfer Druck schnell
FastReboundSetting=3                  //Stosssdaempfer Druck Voreinstellung
BrakeDiscRange=(0.032, 0.00, 0)
BrakeDiscSetting=0
BrakePadRange=(0, 1, 5)
BrakePadSetting=2
BrakeDiscInertia=1.115
BrakeOptimumTemp=350.0
BrakeFadeRange=450.0
BrakeWearRate=1.215e-011
BrakeFailure=(1.33e-002, 7.20e-004)
BrakeTorque=2125.0
BrakeHeating=0.0008
BrakeCooling=(1.904e-002, 0.268e-004)
BrakeDuctCooling=0.900e-004
```

Aw: Volvo Amazon

Geschrieben von deepstrike - 02.06.2017 20:01

Ich habe nicht angezweifelt das du die Physiken welche du privat benutzt selbst gemacht hast.
Ist viel Arbeit die da drin steckt, keine Frage.

Und wenn Physiken von Autos fÃ¼r den Onlinebetrieb nicht einfach verÃ¤ndert werden dÃ¼rfen, dann mÃ¼ssen wir das
ebend als gegeben hinnehmen.

Es ist immer noch eine Entscheidung von demjenigen der die Dateien gemacht hat ob er sein ok gibt oder nicht.
Ob es uns nun gefÃ¤llt oder nicht.

Ach ja, bitte wieder zurÃ¼ck zum eigentlichen Thema "Volvo Amazon".:)
Danke.:)