
Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von herakles - 17.07.2017 09:34

Moin!

Ich will hier gar keine Grundsatzdiskussion anfangen, deshalb tut mir bitte den Gefallen und macht nicht das eine Schlecht oder das Andere gut. Aber hier meine Frage:

Ich habe seit etwa einer Woche von einem Freund eine Oculus Rift DK2 geliehen und im Zuge dieser Leihe meinen Rechner aufgerüstet (Core i7, GTX970, 8GB RAM). Nun war ich also in der Lage, Project Cars mit der Rift zu spielen und abgesehen von der mageren Auflistung der Brille, was in-die-Ferne-gucken schwierig bis unmöglich macht, gefällt mir das sehr gut. Allerdings ist mir aufgefallen, dass ich die Autos vom Start weg recht gut kontrollieren konnte. Und das hat mich gewundert.

Bei GTL kämpfe ich mitunter stark mit den Autos, einige sind für mich sogar fast unfahrbar und ich muss meine Fahrzeugwahl gut überdenken, wenn ich nicht nur wie eine Billardkugel gegen die Banden knallen will. Aber genau das ist auch geil - Kontrolle ist nicht "gebucht", sondern will je nach Auto trainiert sein, das Setup hier und da angepasst werden. Für mich also ein deutliches Plus für GTL.

Nun frage ich mich aber, woran das liegen mag. Sind die in Project Cars verfügbaren "neueren" Autos einfach ausgereifter und besser fahrbar oder ist eins der beiden Spiele fahrphysikalisch "stärker" oder "schwächer" als das andere?

Über eine Einschätzung von Euch würde ich mich sehr freuen.

Viele Grüße
Herakles

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Eastwood - 17.07.2017 10:02

Hallo,

die beiden Games miteinander zu vergleichen, finde ich etwas "strange". Wenn, dann machtest du GTR2 und PCars vergleichen.

Ich war seit 2013 bei PCars dabei, also weit vor der Veröffentlichung. Seit das Game vernünftig fahrbar war, gab es interessante, teilweise gute Physiken.

Je weiter es Richtung Release ging, desto weichgespürter wurde die Fahrphysik. Letztes Jahr habe ich das Game von meiner Festplatte verbannt, da sich die Fahrzeuge zum Großteil wie Luftkissenboote fahren, das wurde aus meiner Sicht ziemlich verhunzt. Sehr schade drum. Für mich ein gutes Beispiel, wie man ein Game mit Potenzial zu einer Top-Sim für die echten Simracer in den Sand setzen kann. Von der Grundkonfiguration und den vielen undurchschaubaren Einstellungen ganz zu schweigen. So meine Meinung.

Grüße East)

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Kasper 79 - 17.07.2017 10:50

herakles schrieb:

... Allerdings ist mir aufgefallen, dass ich die Autos vom Start weg recht gut kontrollieren konnte. Und das hat mich gewundert.

...

ich habe Project Cars zwar bisher nur einmal bei der IAA gespielt, als dort Automaten aufgebaut waren, aber die gleiche Erfahrung habe ich auch gemacht. Ich denke Project Cars ist einfach mehr für die breite Masse gedacht. Das Spiel soll Konsolenspieler wie PC-Spieler gleichermaßen ansprechen, den Anspruch, ne möglichst realistische Sim zu sein, hat es wohl eher nicht.

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von rdjango - 17.07.2017 12:15

Hallo Herakles,

das ist ein wenig schwierig, beide Games zu vergleichen.

Erstmal sind in der Regel die Fahrzeuge nicht vergleichbar - moderne Fahrwerke gegen unsere antiquierten rein mechanischen. Also zum Vergleich die historischen Wagen wie AC Cobra wählen und alle Fahrhilfen ausschalten
Fürs Ffb gibt es spezielle Dateien von Jack Spade

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?22938-Jack-Spade-FFB-Tweaker-Files>

mit verschiedenen Profilen, die das Fahrgefühl realistischer machen.

Was Eastwood schreibt stimmt zwar, allerdings empfand ich anfangs das Fahrverhalten zwar schwieriger, aber nicht unbedingt realistischer. Kam halt von nfs shift rutschig mit wenig Gefühl :side:

Man muss einiges einstellen und fummeln um ein brauchbares persönliches Setup zu bekommen. Die Menüs behindern dabei tatsächlich eher.:woohoo:

Ich fahr es kaum noch v.a. wegen der unbefriedigenden Netzwerkfunktionen, offline habe ich eh keine Lust mehr. Grafik ist halt nicht alles ...

Gruß

rdjango

Einmal online ... immer online!

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von hayman3030 - 17.07.2017 12:15

Hi

ich kenne ja nur GTL und P&G 3.

Da ist schon ein deutlicher Unterschied, P&G fühlt sich irgendwie einfacher und sicherer an.

Mir fällt da gerade ein: damals als Knirps hatte ich eine Faller AMS Rennbahn. Man konnte herrlich durch die Kurven schleudern oder aber dabei auch rausfliegen. Und dann gab's für die Bahn die Autos von Aurora, die hatten Magneten an der Unterseite, da ging Vollgas durch jede Kurve, nix rausfliegen.
Jeder Vollposten konnte damit fahren.

Ist vllt. bei den modernen Spielen ähnlich. Je einfacher, desto weniger "Kunden", die nach 100 Runden abspringen.....

Gruß hayman

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Eastwood - 17.07.2017 12:34

@ rdjango:

man konnte es schon so einstellen, dass es "realistisch" erschien. Ich habe monatelang rumkonfiguriert, bis es vermeintlich realistisch war.

Das Fahrgefühl war dann irgendwo zwischen GTR2 und Race07 angesiedelt. Leider war der Weg dahin sehr

beschwerlich, und als es dann endlich gepasst hat, kam wieder ein Update heraus, welches alles wieder hinfällig gemacht hat.

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von rdjango - 17.07.2017 12:56

Hallo Eastwood,

den Aufwand habe ich damals nicht betrieben v.a. weil mein Rechner zu der Zeit eigentlich zu schwach für das Game war. Und wie du richtig beschreibst - beim nächsten Update war alles hinfällig.

Dafür triffen sicher auch bei dir regelmäßig einige wenige Euronen zurück für unseren früheren Einsatz :woohoo:

Gruß

rdjango

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Eastwood - 17.07.2017 12:59

Ooch....:P :lol:

Ich habe damals einen Account für 50 Euro genommen.

Bis dato sind knapp 200 Euro zurückgekommen. Aber mal ehrlich, ne vernünftige Sim wäre mir lieber gewesen:whistle:

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von susi stoddart - 17.07.2017 16:56

hayman3030 schrieb:

Und dann gab's die Bahn die Autos von Aurora, die hatten Magneten an der Unterseite, da ging Vollgas durch jede Kurve, nix rausfliegen.
Jeder Vollposten konnte damit fahren.

Ist vllt. bei den modernen Spielen ähnlich. Je einfacher, desto weniger "Kunden", die nach 100 Runden abspringen.....

Gruß hayman

:lol: Solche Magnet-Wagen gibt's bei GTL besonders in den schnellen Klassen auch zur Genüge.

Wer Spass dran hat warum nicht. B)

Es ist aber ganz klar festzustellen das die anspruchsvollen Simulationen die meisten Nutzer haben !

Bestes Beispiel iRacing welches auch noch richtig ins Geld geht und trotzdem viele tausende Racer glücklich macht.

Dirt Rally, RBR, bedingt auch AC sind beliebt auch wenn nicht alles "einfach" zu fahren ist.

https://www.youtube.com/watch?v=wemj_anm6TE

Gruss
Susi

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 17.07.2017 17:17

susi stoddart schrieb:

Es ist aber ganz klar festzustellen das die anspruchsvollen Simulationen die meisten Nutzer haben !

Dann sollen wir doch alle Grand Prix Legends fahren. :lol:

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von susi stoddart - 17.07.2017 18:03

CasparGTL schrieb:

susi stoddart schrieb:

Es ist aber ganz klar festzustellen das die anspruchsvollen Simulationen die meisten Nutzer haben !

Dann sollen wir doch alle Grand Prix Legends fahren. :lol:

Sehr gerne, ist in aktueller Grafik auf meiner Platte :)

Hier Ã¼bt ein bekannter HollÃ¤nder wie er die Ferraristi dann real verÃ¤rgern kann :woohoo:

<https://www.youtube.com/watch?v=W2meNRZomfs>

Gruss
Susi

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 17.07.2017 18:33

:lol:

Ich werde GPL auch mal wieder installieren diesen Sommer.

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Silent Hunter - 17.07.2017 21:15

susi stoddart schrieb:

:lol: Solche Magnet-Wagen gibt's bei GTL besonders in den schnellen Klassen auch zur GenÃ¼ge.

Da bin ich neugierig, welche Fahrzeuge wären das denn zum Beispiel?

Basiert deine Aussage auf realen Erfahrungswerten oder ist es lediglich eine theoretische, individuelle (Ein)schätzung deinerseits?

Gruß Hunter

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Norbert Calenborn - 18.07.2017 21:21

CasparGTL schrieb:
:lol:

Ich werde GPL auch mal wieder installieren diesen Sommer.

Das ist ja klasse, das gleiche hatte ich auch vor, bzw. just im Moment läuft meine Installation. Bin gespannt ob es beim ersten mal gleich funktioniert und was sich in den letzten Jahren noch getan hat bzgl. Updates. Meine letzte Installation stammt ja noch aus dem Jahr 2005 ;-)

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von susi stoddart - 18.07.2017 23:14

Norbert Calenborn schrieb:
CasparGTL schrieb:
:lol:

Ich werde GPL auch mal wieder installieren diesen Sommer.

Das ist ja klasse, das gleiche hatte ich auch vor, bzw. just im Moment läuft meine Installation. Bin gespannt ob es beim ersten mal gleich funktioniert und was sich in den letzten Jahren noch getan hat bzgl. Updates. Meine letzte Installation stammt ja noch aus dem Jahr 2005 ;-)

Ich hatte für die Installation mit zeitgemäßer Grafik vor paar Jahren mal was gepostet.

—

Aw: andere Spiele? vor 3 Jahren, 5 Monaten
Hallo Racer,

ich bin gestern beim Staubwischen wieder auf die alte Scheibe gestoßen mit der mein Sim-Race-Fabel vor einem guten Jahrzehnt begann

Grand Prix Legends von SIERRA steht auf dem guten Stück...damals ein "must have" für mich wegen dem gleichnamigen und faszinierenden Film.
<http://www.youtube.com/watch?v=ziuLqY6TloM>

Aus der Zeit stammt auch mein klassischer Nickname...
<http://www.youtube.com/watch?v=rch3c3VwdVg>

Aber zurück zum Spiel...die Grafik war damals für 3dfx Karten ausgelegt und dann mit der Zeit mit den neueren Karten nicht mehr kompatibel.

Zudem kam dann später GTL, GTR,rF usw. in den Handel...Spiele die ja auch Spass machen

Irgendwie haben mir aber diese herrlichen langen four wheel drifts mit dem Vorderrad an der Grasnarbe gefehlt

Also gestern mal gegoogelt und siehe da das Spiel lebt...und wie.

Es macht auch in der neuen Aufmachung irrsinnig Spass und Laune....zudem war alles in einer halben Stunde heruntergeladen und installiert. (ok 150 mbit Anschluss)

Dank dieser auch für mich verständlichen Anleitung
alles kein Problem.

[http://gplworld.eu/tl_files/srworld/upload_old/downloads/simracing/grand_prix_legends/guides/
GPL_Easy_Installation_Guide_GER_v1.4.pdf](http://gplworld.eu/tl_files/srworld/upload_old/downloads/simracing/grand_prix_legends/guides/GPL_Easy_Installation_Guide_GER_v1.4.pdf)

Manche links funktionieren nicht, aber dafür gibt es diese Seite wo man die Strecken und Mod.- Erweiterungen samt Online Patch wie beschrieben laden kann.

<http://gpltd.bcsims.com/?ir=Mods>

Wer so ne alte Scheibe sein Eigen nennt rauf auf den Plattenteller und ab auf die Piste

<http://www.youtube.com/watch?v=AGQGA7-ye98>

<http://www.youtube.com/watch?v=N4O5Z9tb58Q>

<http://www.youtube.com/watch?v=mBxSDKt3GF>

Gruss
Susi

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Norbert Calenborn - 18.07.2017 23:24

susi stoddart schrieb:

Ich hatte für die Installation mit zeitgemäßer Grafik vor paar Jahren mal was gepostet.

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,3/id,77312/lang,de/

Gruss
Susi

Danke für den Tip, aber als ich es gelesen hatte, hatte ich schon eine aktuelle Version installiert gehabt, hehe. Hat sich also irgendwie überschritten.

Macht aber echt richtig Laune, jetzt wo alles flüssig läuft und auch noch richtig gut aussieht! Okay, jetzt muss ich noch ein wenig "rumfuchteln" bis ich das Wheel und die FFB-Effekte so habe wie ich mir das vorstelle, aber schon jetzt ist's ziemlich geil!

Die Sounds hingegen sind... naja, Geschmacksache. Aber ich habe ja noch zig CDs aus der damaligen Zeit mit richtig knackigen Sound... und die auf der original CD waren ja auch keineswegs schlecht.

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Manfred Hauptenthal - 19.07.2017 08:39

Hallo,

da ich GPL noch ab und zu fahre hier noch ein paar
nützliche Links:

<http://www.gpllinks.org/>
<http://gplrank.schuerkamp.de>

Viel Spaß mit GPL(hatte ich jahrelang) :)

Gruß Manfred

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Kasper 79 - 19.07.2017 10:12

wo hier grade von GPL geredet wird, hatte vor ca. nem halben Jahr meine GPL-Installation wieder ausgepackt, habe
allerdings die Pedale meines G27 nicht damit zum Laufen bekommen, gibt es da irgendeinen Trick?

Manfred Hauptenthal schrieb:

...

<http://gplrank.schuerkamp.de>

...

PS: so etwas wie der GPL-Rank wäre noch ne schöne Erweiterung für die Altbierbude... :whistle:

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 14:27

Kasper 79 schrieb:

PS: so etwas wie der GPL-Rank wäre noch ne schöne Erweiterung für die Altbierbude... :whistle:

Genau.

Nur alle Strecken mit alle Autos und alle Klassen mit alle Zeiten von alle ABB Fahrer zu haben reicht einfach nicht.
Dann auch die verwirrende mit/ohne Lowguard, tssss, das koennte doch soviel besser sein.

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von diki - 19.07.2017 17:10

Hallo Kaspar und Caspar,
ich kenne GPL Rank nicht und leider sagt die Homepage unter dem o.g. Link (ohne Anmeldung) auch nicht, was es ist.

Was genau macht GPL Rank und welche der Funktionen könnte eine sinnvolle Erweiterung für die Altbierbude sein?

@Caspar: Lowguard ist meiner Meinung nach nicht verwirrend, sondern stellt völlig transparent dar, daß die Bestzeit mit
den im ABB-Autoupdater bereitgestellten Dateien für die Fahrzeuge und den Strecken gefahren wurde.

Wie schon oft geschrieben und im TS diskutiert, Lowguard ist freiwillig(!), aber kein MUSS auf ABB, .

Gruß

dikl (Hobby-Statistiker :))

Edit: hier noch einmal der Link zu Lowguard im Forum:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,76840/catid,56/

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von rdjango - 19.07.2017 17:57

Also Caspar,

"Das mit der Ironie muss in GÃ¶nsefÃ¼sschen "" gesetzt werden" ich hoffe du kennst dieses wundervolle deutsche Wort ... tssss reicht da nicht B)

GruÃ

rdjango

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 18:06

rdjango schrieb:

Also Caspar,

"Das mit der Ironie muss in GÃ¶nsefÃ¼sschen "" gesetzt werden" ich hoffe du kennst dieses wundervolle deutsche Wort ... tssss reicht da nicht B)

GruÃ

rdjango

Du brauchst da ein emoji um Ironie klar zu machen, das ist auch nicht gerade stark. ;)

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 18:18

dikl schrieb:

Hallo Kaspar und Caspar,

ich kenne GPL Rank nicht und leider sagt die Homepage unter dem o.g. Link (ohne Anmeldung) auch nicht, was es ist.

Was genau macht GPL Rank und welche der Funktionen kÃ¶nnte eine sinnvolle Erweiterung fÃ¼r die Altbierbude sein?

@Caspar: Lowguard ist meiner Meinung nach nicht verwirrend, sondern stellt vÃ¶llig transparent dar, daÃ die Bestzeit mit den im ABB-Autoupdater bereitgestellten Dateien fÃ¼r die Fahrzeuge und den Strecken gefahren wurde.

Wie schon oft geschrieben und im TS diskutiert, Lowguard ist freiwillig(!), aber kein MUSS auf ABB, .

GruÃ

dikl (Hobby-Statistiker :))

Edit: hier noch einmal der Link zu Lowguard im Forum:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,76840/catid,56/

Mein Bericht war nur Ironie nach django's (ironische) Aussage.

Ich finde ABB Bestzeiten perfekt.

GPL Rank ist sehr gut und behandelt Zeiten und Rankings aus die ganze Welt, mit Weltrekorde usw. GPL hat Benchmark pro Serie und pro Auto und pro Strecke die man versuchen kann zu schlagen. Das ist vom Anfang an sehr motivierend. Ranking von Platz 2890 steigern nach 2889 ist dan schon ein Vergnuegen. Rankings sind auch einstellbar nach Land und Alter (ueber 55 oder so)
Das erreichen von ein negative Ranking fuer zB der Lotus 49 oder das ganze 67 Saison auf die richtige Strecken oder der Monsterrank (fuer alle Autos und Strecken) ist eine schwere Herausforderung und am Anfang schienbar unmoeglich zu erreichen. Wenn es dann klappt nach 3 Jahren.....und dann steht die naechste Benchmark schon wieder fuer die Tuer.
Man kann also ein negative Ranking fuer Saison 67 haben ohne alle Autos negative zu haben. Die Chassis sind sehr verschieden und manche sind fast unmoeglich negative zu bekommen.

Heute hat GPL soviele Serien das du ein Leben lang Benchmark fahren kannst. :)
<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/GPLRank.jpg>

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 18:22

:)

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 18:24

:) http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/GPLRank_track_Handicap.jpg

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von rdjango - 19.07.2017 18:26

Hallo Caspar,

Muss ich das mit der Ironie jetzt zurÃ¼cknehmen?

?

rdjango

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 18:28

:(

Es war meine erste Erfahrung mit Simracing, 4 Jahre nur Hotlapping mit schwachen Rechner, zitternde fps und dann 2/10 Runden fps OK und Zeit verbessern! Eine harte Schule mit zB 200 Runden auf Rouen an einem Tag. :woohoo:
http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Driver_rank.jpg

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von CasparGTL - 19.07.2017 18:30

rdjango schrieb:
Hallo Caspar,

Muss ich das mit der Ironie jetzt zurÃ¼cknehmen?

?

rdjango

Huh? :lol:

Ich reagierte weil Ich nicht sicher war ob du ironisch warst und wenn ja dann mit doppelter Ironie.
Alles klar?

Wenn du keine Ironie gemeint hast mit dein Bericht wollte Ich nur sagen, ABB hat wohl das ganze zu bieten mit
'Bestzeiten' oder?

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von rdjango - 19.07.2017 18:33

Alles klar :woohoo: :woohoo:

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Kasper 79 - 20.07.2017 13:00

CasparGTL schrieb:

Genau.

Nur alle Strecken mit alle Autos und alle Klassen mit alle Zeiten von alle ABB Fahrer zu haben reicht einfach nicht.
Dann auch die verwirrende mit/ohne Lowguard, tssss, das koennte doch soviel besser sein.

so wollt nur mal eines klarstellen,

das war von mir nur ein niedergeschriebener Gedanke, und (um Gotteswillen) keinerlei Aufforderung/Meckern oder des
Gleichen...

und natÃ¼rlich bietet die ALtbierbude jede Menge Infos und Statistiken rund um Rundenzeiten... der kÃ¼rzlich erst
hinzugekommene "Budenschnitt" geht ja auch fast in eine Ã¤hnliche Richtung.

GPL-Rank war damals einfach eine unheimliche Motivation zig Runden zu fahren, am Setup rumzuschrauben und sich
letztendlich fahrerisch zu verbessern als auch sein "Handicap" zu verringern... Selbst fÃ¼r ne lahme KrÃ¼cke wie mich,
war es ein tolles GefÃ¼hl wenigstens mal auf Monza "negativ" zu werden :lol:

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Manfred Hauptenthal - 20.07.2017 13:28

Es wÃ¤re schÃ¶n wenn sich ehemalige GPLer

hier mit ihrem GPL Namen outen wÃ¼rden.(Hier sind viele leider nur mit Nick unterwegs).Ich glaube es sind mehr als
vermutet.

Dann kÃ¶nnte man sich mal just4fun auf einem GPL Server treffen. :)

Kasper 79: ich vermute du bist in GPL Steve K. ?

GruÃ Manfred

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Kasper 79 - 20.07.2017 18:11

Kasper 79: ich vermute du bist in GPL Steve K. ?

Gruß Manfred

ja genau :)

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von MichaelE39 - 20.07.2017 18:57

Hallo,

Dann könnte man sich mal just4fun auf einem GPL Server treffen

jau, das wäre ne Aktion!

Bin GPL nur offline gefahren, würde aber gerne mitmachen.

Bräuchte dann aber etwas Support, wie man GPL auf einem Win10 zum Laufen bringt.

...Das zornige Kreischen des Ferrari liegt mir immer noch in den Ohren, genauso das Gemecker meiner Frau, die sich immer darüber so herrlich aufgeregt hat.

Deutliches Erhöhen der Lautstärke löste das Problem, dann war kein Gemecker mehr zu hören.:P

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Norbert Calenborn - 20.07.2017 19:48

MichaelE39 schrieb:

Hallo,

jau, das wäre ne Aktion!

Bräuchte dann aber etwas Support, wie man GPL auf einem Win10 zum Laufen bringt.

Ich bin auch mit Win10 unterwegs und nach dieser Anleitung war das alles ein Klacks:

http://gplworld.de/tl_files/srworld/upload_old/downloads/simracing/grand_prix_legends/guides/GPL_Easy_Installation_Guide_GER_v1.6.1.pdf

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von MichaelE39 - 20.07.2017 20:54

Hallo Norbert,

klasse Anleitung! Kann losgehen.

Läuft. :woohoo:

...vielleicht zimmert uns Uwe ja irgendwas zusammen:whistle:

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von susi stoddart - 20.07.2017 23:26

Geht's hier nicht um GTL/PC Cars ? :)

Die Fahrfreude mit GPL ist aber schon Klasse !

Der 49 er Lotus von IR ist eine besondere Herausforderung !!!

<https://www.youtube.com/watch?v=BPw9HY0qM4k>

Real :ohmy:

<https://www.youtube.com/watch?v=V6cm3eWEHMO>

Vergleichbares von Leistung, Gewicht und Handling gibt es heute f r die Stra e :woohoo:

<https://www.youtube.com/watch?v=9zNPFcn3pAw>

Haben will

Gruss
Susi

=====

Aw: Fahrphysik GTL / Project Cars

Geschrieben von Kasper 79 - 21.07.2017 11:57

Norbert Calenborn schrieb:

MichaelE39 schrieb:

Hallo,

jau, das w r ne Aktion!

Br uchte dann aber etwas Support, wie man GPL auf einem Win10 zum Laufen bringt.

Ich bin auch mit Win10 unterwegs und nach dieser Anleitung war das alles ein Klacks:

http://gplworld.de/tl_files/srworld/upload_old/downloads/simracing/grand_prix_legends/guides/GPL_Easy_Installation_Guide_GER_v1.6.1.pdf

:) super Sache, der GPL-Installer vereinfacht die Neuinstallation extrem, danke f r den Link!

=====