
Realismus und Fahrphysik GTLegends

Geschrieben von Diss_Counter - 30.01.2023 03:04

Wie kann man den Realismus und die Fahrphysik und Einstellmöglichkeiten am Setup heutzutage einschätzen von GTLegends und dies zum Beispiel mit Assetto Corso Comp. vergleichen?

Jetzt ist dieses Spiel so modern, und trotzdem habe ich das Gefühl 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 natürlich andere Wagen sind ist mir klar, aber kann man das bestimmen, wie weit sich aktuelle Titel von der Fahrphysik von GTL wegentwickelt haben? Was denkt ihr?

MfG

=====

Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends

Geschrieben von alfetta - 30.01.2023 08:02

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

Außerdem 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 fährt ein Auto. Dabei versucht GTL deutlich weniger Sachen als ACC zu berechnen.

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

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

Soweit ich das einschätze, sind die Berechnungen noch nicht so ausgereift, das man die Physik aus ACC nehmen kann und bei DirtRally zu nutzen und andersherum.
Es sind Modelle 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 Einstellmöglichkeiten und es wird mehr Simuliert

Ist dadurch ACC näher dran?

Es gibt da ein verhassten Blogger YouTuber, Austin Ogonoski,

dieser hat früher SMS gearbeitet und das hat dafür 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

Geschrieben von rdjango - 30.01.2023 15:15

Moin,

schwierige Frage B)

Vergleichen kannst du Sims eigentlich nur beim gleichen/selben Fahrzeug. Da k  me z.B. AC in Frage da gibt es einige Oldies wie z.B. die Cobra, die sich in AC auch nicht einfach f  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 gr   er da das in der Regel einzelne Modder oder Teams sind die Mods erstellen ...

Und man m  sste nat  rlich die Autos mal wirklich am besten auf der Rennstrecke gefahren sein um beurteilen zu k  nnen welche Sim dem am n  chsten kommt:whistle:

Gru  

Reinhold

=====

Aw: Realismus und Fahrphysik GTLegends

Geschrieben von herakles - 02.02.2023 21:42

Ich stelle mir bei solchen Gedanken immer die Frage, wie laut sich Profi-Rennfahrer   ber Communities wie unsere kaputt lachen. Sicher fahren auch viele junge bekannte Formel 1 Fahrer inzwischen gerne Sims, aber ich denke doch, dass das "Gef  hl" im echten Renner nochmal was komplett anderes ist. Und die Simulationen oder Spiele, die es f  r den PC gibt sind f  r Otto-Normalverbraucher eine tolle Sache, aber sicher auch viel Marketing und Effekthascherei. Wenn ich allein   berlege, 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 Ger  t wie einen PC   bertragen werden? Physikmodelle gibt es heute zuhauf, eins besser als das andere (egal, ob nun f  r Rennspiele oder Openworld-Games). Da gibt es definitiv sehr, sehr exakte Sachen, wahnsinnig nah an der Realit  t. Ob die Game-Engines f  r Rennautos nun auch wirklich ein Auto f  r den PC in der jeweiligen Engine wiedergeben k  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 Elastizit  t der Querlenker oder Spurstangen mit verrechnet?) Gibt's sicher, wie man das Verhalten dann   ber 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

Geschrieben von CasparGTL - 02.02.2023 23:46

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

=====

Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends

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 K  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 Spa   haben und Fahren.

Gruss Wiege

=====

Aw: Re:Realismus und Fahrphysik GTLegends

Geschrieben von rdjango - 03.02.2023 17:09

Moin,

realistischer gehts nicht:

Das Lenkrad das im BMW M4 2022 in Rennen eingesetzt wird, wird von Fanatec gebaut und ist ebenfalls f  r das Podium DD f  r schlappe 1500  ,    erh  ltlich - echter gehts nicht :woohoo: :woohoo: :woohoo:

Reinhold

=====