Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von H1TM4N - 09.11.2017 23:37

Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 & altbierbude.de (21.09.2017)

Physic: Deep Strike, Taffy

Sound: Jandri

3D Model, textures und templates: CY-33

Designed as the successor for the upmarket variants of the front-wheel drive designs, and also to replace a sporting relative of the Herald, the 6-cylinder Triumph Vitesse, the Triumph Dolomite was unveiled at the London Motor Show in October 1971. However, due to a number of strikes and other industrial upsets, the car was not reported to be in full production until October 1972.The name "Dolomite" had been used by Triumph for a range of models prior to the Second World War and this name was revived for the new car. The Dolomite used the longer bodyshell of the front wheel drive Triumph 1500, but with the majority of the running gear carried over from the rear-wheel drive Triumph Toledo.

Although the Dolomite proved to be refined and rapid, competitors such as the BMW 2002 had a performance advantage which was costing Triumph dearly, both in terms of sales and prestige. To remedy this, Triumph unveiled the Dolomite Sprint in June 1973, although the launch had been delayed by a year; it had been due to go on sale in 1972.

The Dolomite Sprint was campaigned in the British Touring Car Championship from 1974 to 1978. It met with some success, with Andy Rouse winning the Drivers' Championship in 1975, and also lifting the manufacturer's title in 1974 with team mate Tony Dron.

The Sprint driven by Andy Rouse and Tony Dron managed fifth overall in the Spa 24 hours race in July 1974. In September Dron managed 3rd place overall in a Sprint competing in the RAC Tourist Trophy race of that year. In 1975 Andy Rouse won the British Touring Car Championship outright by taking the driver's title in a Sprint. In 1976 Broadspeed only ran one Dolomite Sprint in British Saloon Car Championship, with Rouse finishing second in the two litre class. 1977 saw the departure of Rouse and the return of Tony Dron as driver of the Broadspeed prepared Dolomite Sprint. Dron managed to win no less than seven of the twelve races outright against some stiff competition, and narrowly missed out on winning the championship outright because of tyre failure on the final race when leading his class by over a minute. In 1978 Broadspeed entered a sole Dolomite Sprint (driven by Tony Dron) where it won only one race outright, although the Sprint still won class B in the last year a factory entered Sprint would compete in the British Saloon Car Championship. (https://en.wikipedia.org/wiki/Triumph_Dolomite)

For Installation extract the TRIUMPH_DOLOMITE_V1.0.rar file in your GT-legends mainfolder and answer questions to overwrite with "yes" - no original Files will be overwriten.
If maunal Installation is required drag the folders out of the *.rar file to the following paths:

Folder Triumph Dolomite to /GTL/GameData/Teams/TC-TC-76
Folder Ford_EscortMk1_sounds to /GTL/GameData/Sounds
Folder Talent to /GTL/GameData

Important:
The car is neither fixed to a class nor an other GTL car. Please open the *.car files in every number folder (for ex. /TC-76/Triumph Dolomite/16cy_SIM_TC_DOLOMITE.CAR) with the

text pad and alter the line classes= to put the car in the class of your choice. TC-76 is not of the original GTL classes. It needs to be created befor you can use the car (an others) in this class. You can alter the classes by deleting classes from this line (for ex. SIM_GTC76) or add others (see other cars *.car and your installation). For information how to make new classes open your SIM_GTC.GDB and add a new class in the Categorys (for ex. SIM_TC76). Then create a new *.GDB file, following the example of the exisiting ones (for ex. SIM_TC65.GDB). Don't forget to make backups. Then fill your new class in the Classes= line in your *.car file.

Installation on your own risk, no liability by the creators.

It is not permitted to change, to convert or to reuse files without express consent of the creators. Please respect our work!

New Skins are welcomed - please download the templates seperately! We are curious what you gonna paint and hope you gonna show screenshots and videos on forums!

If you'd like to host the Dolomite on your page please inquire first (PM on altbierbude.de or nogripracing, Username: CY-33).

Copy this car only including this Readme.

Thanks and Credits:

Physic: Deep Strike, Taffy

Sound: Jandri (made for the Escort MK1, but fits pretty well)

3D Model, textures und templates: CY-33

Thanks for the superb work and the good collaboration!

Beta Tests: Manfred Haupenthal, MichaW, Orsopino and Taffy

Additional thanks to the racingfr.com, the altbierbude.de and the nogripracing.com teams - without their forums the exchange of ideas would not be possible and the GT- Legends creators who gave us a unique basis for our add ons by their fine piece of software.

Thanks to all of you!

Have fun with the Dolomite and many good races
from Team21 & altbierbude.de
/CY-33

VERSION-HISTORY:

2017-09-21, V1.0:
- GTL final version

2017-11-10, V1.1:
- Fixed rear suspension bug

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CasparGTL - 10.11.2017 00:09

_____

Dolomine! :woohoo:

Faehrt sehr schoen! Sieht auch gut aus!

Ich bin noch nie in einen gefahren aber so soll es irgenwie sein.

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von droker - 10.11.2017 14:50

Spontan-Release-Event

Heute 20.00 Uhr

BRANDS HATCH GP

:woohoo: :woohoo: :woohoo: :woohoo: :woohoo:

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CasparGTL - 10.11.2017 16:10

---

droker schrieb:
Spontan-Release-Event

Heute 20.00 Uhr

BRANDS HATCH GP

:woohoo: :woohoo: :woohoo: :woohoo: :woohoo:
Perfekte Kombi!!!

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CasparGTL - 10.11.2017 22:05

Das Auto ist unglaublich!!!
Ich denke besser als einige original GTL Wagen!
Physik ist fantastisch, SO precise und spannend!

Wieder mal so ein Auto das jeder fahren kann aber wenn man wirklich sehen will was da geht, frage Gerry Marshall oder Jim Clark.:)

Wer Gerry nichty kennt;

https://www.youtube.com/watch?v=F7xbv5PlrhU

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

https://www.youtube.com/watch?v=cawBXWWgqCI
BTCC
https://www.youtube.com/watch?v=Ebdtu9Jar7w

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von tillo7 - 11.11.2017 08:21

CasparGTL schrieb:
Das Auto ist unglaublich!!!
Ich denke besser als einige original GTL Wagen!

Physik ist fantastisch, SO precise und spannend!

Wieder mal so ein Auto das jeder fahren kann aber wenn man wirklich sehen will was da geht, frage Gerry Marshall oder Jim Clark.:)

Moin Caspar,
ernsthaft? Ich fand es gestern sehr frustrierend mit dem Wagen, da ich mir eher wie im Karussell vorkam. In der Basisabstimmung ging bei mir kaum eine Kurve ohne Dreher und die kamen immer so abrupt, dass ich es nicht abfangen konnte. Nur durch vÃ¶llige Reduzierung der Haftung an der Vorderachse und mit einem ganz seltsamen Fahrstil konnte ich einigermaÃŸen damit rollen.
Vielleicht liegt es ja an mir, aber den Spuren auf der Strecke nach, waren einige AktionskÃ¼nstler unterwegs, die den Asphalt schwarz angemalt haben:)

Den Sound und die optische Umsetzung finde ich Klasse. Falls jemand eine Idee hat, wie man das GerÃ¤t fahrbarer macht, wÃ¤re ich wirklich dankbar.
Vielen Dank
Till

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von susi stoddart - 11.11.2017 09:59

---

tillo7 schrieb:

Moin Caspar,
ernsthaft? Ich fand es gestern sehr frustrierend mit dem Wagen, da ich mir eher wie im Karussell vorkam. In der Basisabstimmung ging bei mir kaum eine Kurve ohne Dreher und die kamen immer so abrupt, dass ich es nicht abfangen konnte. Nur durch vÃ¶llige Reduzierung der Haftung an der Vorderachse und mit einem ganz seltsamen Fahrstil konnte ich einigermaÃŸen damit rollen.
Vielleicht liegt es ja an mir, aber den Spuren auf der Strecke nach, waren einige AktionskÃ¼nstler unterwegs, die den Asphalt schwarz angemalt haben:)

Till

Nach einer Probefahrt mit dem Wagen auf einer Handlingstecke wie Jobs Siffert kann ich deine Angaben zu 100% bestÃ¤tigen.

Das Heck dreht sich im Grenzbereich sehr leicht weg was garnicht nicht so zum Naturell des realen Wagens passt.

http://www.autobild.de/klassik/artikel/triumph-dolomite-sprint-4229213.html

Mit bischen Setupbasteln kann man damit leben aber Standart Set ist :redcard:

Gruss
Susi

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von W.Bergmeister - 11.11.2017 10:07

Anschauungsmaterial

https://www.youtube.com/watch?v=AD8SlqqKocA

GruÃŸ Marcus

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von MichaW - 11.11.2017 10:27

---

susi stoddart schrieb:

Nach einer Probefahrt mit dem Wagen auf einer Handlingstecke wie Jobs Siffert kann ich deine Angaben zu 100% bestÃ¤tigen.

Das Heck dreht sich im Grenzbereich sehr leicht weg was garnicht nicht so zum Naturell des realen Wagens passt.

http://www.autobild.de/klassik/artikel/triumph-dolomite-sprint-4229213.html

Mit bischen Setupbasteln kann man damit leben aber Standart Set ist :redcard:

Gruss
Susi

Boahh wie ich sowas liebe, Ã„pfel mit Birnen vergleichen :angry: Es gibt einen Unterschied zwischen einem Serienauto, mit dem Smith/MÃ¼ller sicher zum einkaufen fahren soll und der Rennvariante, siehe Video von Marcus oben. Der kommt doch in den Kurven mit dem gegenlenken kaum hinterher. Nehmt als erstes mal Sturz an der VA raus und dann tastet euch ran.

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von tillo7 - 11.11.2017 12:18

Moin Micha,
eigentlich wollte ich dir das antworten:"Boah, wie ich sowas liebe.....":)

Aber halt, hier ist ja der freundliche GTL-Server und Greenhorns wie mir wird sicher gerne geholfen, was du ja mit deinem Tipp bezÃ¼glich Sturz auch getan hast. DafÃ¼r vielen Dank! Das habe ich gestern schon selbst erfahren: Stabi vorne sehr hart, Sturz raus, den Lenkwinkel auf 14 belassen und gaaaanz zaghaft einlenken. Damit ging es einigermaÃŸen. Aber wenn die Fuhre hinten kommt, ist bei mir meistens nichts mehr zu retten, besonders in der bergab Rechtskurve in Brands Hatch.

Mein Post bezog sich darauf, dass Caspar es eben genau so schrieb, dass das ein Fahrzeug sei mit dem jeder fahren kÃ¶nne. Nach, fÃ¼r meine VerhÃ¤ltnisse, vielen Runden stelle ich dies in Frage, da ich das Fahrzeug im Handling als sehr spitz und unberechenbar empfinde. Aber ich gelobe Besserung und arbeite dran:)
GruÃŸ
Till

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von MichaW - 11.11.2017 12:31

Hallo Till,

mein Beitrag bezog sich nicht auf dich, sondern auf die rote Karte von Susie und die Bemerkung zum Standartsetup.

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von CasparGTL - 11.11.2017 12:55

---

tillo7 schrieb:

Mein Post bezog sich darauf, dass Caspar es eben genau so schrieb, dass das ein Fahrzeug sei mit dem jeder fahren kÃ¶nne.
Wenn das nicht so ist nehme Ich es gerne zurueck.
Ich bin bewust mit standard Setup gefahren weil Ich erst mal das Geschenk ruhig auspacken will und verstehen was die Macher da fuer mich gemacht haben. Andere Fahrer waren gleich wie im Setupguide und das ist auch OK.
Mit standard Setup kam Ich aber noch zum 1.44.8 also knapp hinter Manfred und Reval. Ich hatte auch Dreher weil Ich ein bischen zu hart rein flog und wenn das sicherer wird durch andere Abstellung ist das natuerlich schoen. Aber Ich mag es erst mal ausprobieren wie das Auto anfuehlt und was ihre Geheime so sind oder was sie mag und nicht weil die Macher sind keine Amateure und haben die default Setup nicht umsonst gemacht. Das Auto sicherer, schneller, oder bestens, beiden ist natuerlich super und auch persoenlich. Der default Setup vond ein neues Auto kann auch verschiedene Grunde haben. Ist es ein basis Set fuer die schnellste Fahrer oder ein basis Setup fuer den Gentlemanfahrer (wie in Power&Glory)? Fuer mich ist es nicht interesant um gleich das Auto nur sicher zu machen und zu veraendern so das es faehrt wie ein anderes Auto. Man kann ein Auto an seine eigene Stil anpassen oder erst mal sehen was das Auto so speziell macht, oder beiden ausprobieren. Alles ist gut , wenn's nur Spass macht. :)

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von Manfred Haupenthal - 11.11.2017 14:32

Wenn ich das hier lese bin ich etwas ratlos. :(
Wieso wird das Fahrverhalten so unterschiedlich wahrgenommen ?

Ich habe das Fahrzeug soeben mit Standard-Set
gefahren und empfinde es als sehr gutmÃ¼tig, bzw.
eher zum untersteuern neigend. Auf keinen Fall
finde ich den Dolomite zickig. Die Leute welche
gestern mitfuhren und im TS waren sahen das Ã¤hnlich.

FÃ¼r mich ist es ein toller Wagen. Danke den Erbauern :)

GruÃŸ Manfred

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von susi stoddart - 11.11.2017 14:34

CasparGTL schrieb:
tillo7 schrieb:

Mein Post bezog sich darauf, dass Caspar es eben genau so schrieb, dass das ein Fahrzeug sei mit dem jeder fahren kÃ¶nne.
Wenn das nicht so ist nehme Ich es gerne zurueck.
Ich bin bewust mit standard Setup gefahren weil Ich erst mal das Geschenk ruhig auspacken will und verstehen was die Macher da fuer mich gemacht haben. Andere Fahrer waren gleich wie im Setupguide und das ist auch OK.

Um die Fahreigenschaften eines Fahrzeugs zu erkennen fahre ich erst mal Standart Setup um zu schaun wo man etwas Ã¤ndern sollte.

Dazu nutze ich meist Jops Siffert mit den flÃ¼ssigen langen und kurzen Kurvenkombinationen.

Erste Ã„nderung war Lenkwinkel auf 34Â° gestellt damit die "Kiste" am Lenkrad hÃ¤ngt und genug Sprit rein wegen besserer

Gewichtsverteilung.

Dann auf die Piste und mit ansonsten Standartset leider den TC65er Streckenrekord auf Anhieb pulverisiert ;)

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

Ich mag ja den instabilen Fahrzustand :)

Fahrverhalten ist etwa wie ein Mazda RX3 Gr2 mit Otto Motor :)

Gruss
Susi

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von Manfred Haupenthal - 11.11.2017 14:39

Mit einem ABB Gr2 Fahrzeug den TC65 Rekord zu toppen
ist ja nun auch nicht so schwierig :)

GruÃŸ Manfred

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CasparGTL - 11.11.2017 14:46

Schoener Info.
Jops ist super aber auch beschraenkt wo es das kennenlernen eines Autos fuer die Strecken der Welt angeht denke Ich. 34 Lenkwinkel macht das korrigieren schneller oder? Dein Lenken ist sehr stabil, so anders wie Herr Marshall auf Silverstone, Snetterton oder Brands oder Crystal Palace.
Ich lerne gerade das Gegenteil, mit niedrigerer Lenkwinkel damit Ich mehr Bewegung im Lenkrad habe um fein zu korrigieren.. :lol:

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von rdjango - 11.11.2017 17:55

Hallo,

ich hab ja auch spontan am Event teilgenommen und bin sogar ins Ziel gekommen.

Ja der schÃ¶ne Wagen ist im Standardsetup auf Brands Hatch sehr beweglich auf der Hinterachse und die mÃ¶chte in vielen Situationen gern Ã¼berholen - was versierte Fahrer gern fÃ¼r schnelle Kurven nutzen, weniger versierte nutzen es lieber fÃ¼r eine kurze Kreiselbewegung, in der Regel unfreiwillig und fÃ¼r den Vortrieb eher weniger vorteilhaft. B)

Da ich zur 2. Kategorie zÃ¤hle habe ich nach den ersten Runden das Setup angepasst und habe die 24 Runden Ã¼berstanden - natÃ¼rlich langsam unterwegs aber das ist bei mir ja eher normal :whistle:

Zum Lenkwinkel nochmal - der ist immer abhÃ¤ngig vom Lenkrad und den Grundeinstellungen in der Systemsteuerung, das sollte man bei Vergleichen berÃ¼cksichtigen.

GruÃŸ

rdjango

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von tillo7 - 11.11.2017 18:00

In Silverstone haben der Dolomite und ich Frieden geschlossen. Dort fÃ¼hlt er sich idiotensicher an - mit mir am Steuer langsam, aber sicher:)

@Manfred: WÃ¼rdest du mir bitte einen Gefallen tun und den Dolomite mal mit Basissetup in "Early Brands" ausfÃ¼hren. Dort treibt er mich weiterhin an den Rand der Verzweiflung:evil:
Vielen Dank und GruÃŸ
Till

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von deepstrike - 11.11.2017 18:16

Gestern ist noch ein Update fÃ¼r den Dolomite hochgeladen worden.
Das war erforderlich weil in der Physik ein Schreibfehler das korrekte Einstellen der Hinterachsfederung verhindert hat.
Deshalb den Autoupdater laufen lassen, sonst bleiben die gefahrenen Zeiten bei dem ein oder anderen rot.;)

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von susi stoddart - 11.11.2017 19:40

Manfred Haupenthal schrieb:
Mit einem ABB Gr2 Fahrzeug den TC65 Rekord zu toppen
ist ja nun auch nicht so schwierig :)

GruÃŸ Manfred

Ahhh deswegen hab ich den Wagen nicht bei TC gefunden, habe alle Klassen ausgewÃ¤hlt um damit zu fahren :blush:

Geht aber mit Anpassung von Ãœbersetzung und Fahrwerk noch paar Sekunden schneller ;)

@Caspar: Ich wÃ¼rde real nicht gerne mit einem Radeinschlag von nur 14Â° fahren.

Die meisten Fahrzeuge haben 30Â° und mehr.

Ua. GT3 Boliden ca. 20Â° weil die breiten RÃ¤der nicht mehr Platz im Radkasten haben.

Schau mal 14Â° am Winkelmesser an, damit kommst du kaum aus der Box wenn im Game die Aufhebung bei geringer Geschwindigkeit nicht aktiv ist :)

Guss
Susi

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von rdjango - 11.11.2017 20:34

Hallo Susi,

Lenkwinkel in GTL = Radeinschlag? :blush: :blink:

GruÃŸ

rdjango

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von susi stoddart - 11.11.2017 20:47

---

rdjango schrieb:
Hallo Susi,

Lenkwinkel in GTL = Radeinschlag? :blush: :blink:

GruÃŸ

rdjango

WÃ¼rde ich mal so deuten

http://kfzvermessung.de/achsvermessung/begriffe-der-fahrwerksvermessung/maximaler-lenkwinkel-universal-me%C3%9Fger%C3%A4tehalter/

Gruss
Susi

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von rdjango - 11.11.2017 21:22

Hallo Susi,

ist ja schon 1/2 Jahr her ...B)

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/func,view/Itemid,99/catid,3/id,94873/

GruÃŸ

rdjango

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von Burnie J - 12.11.2017 00:49

Hi Folks!

Ich hab den Dolomite mal auf der Targa angetestet.....
UIUIUI! Die Kiste macht richtig Spass! Im Standard-Set etwas nervÃ¶s im Heck, wie schon beschrieben. Aber mit wenigen VerÃ¤nderungen schon ziemlich gut fahrbar.

Ich hab mal ein Set online rausgelassen. ("Triumph Dolomite B J") Wer mag darf es ruhig mal antesten. Verbesserungen dÃ¼rfen gerne umgesetzt werden.

C U on Track!

Burnie J / B J

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von susi stoddart - 12.11.2017 09:13

---

rdjango schrieb:
Hallo Susi,

ist ja schon 1/2 Jahr her ...B)

GruÃŸ

rdjango

Ist mir noch bekannt.

Aber gerade bei den Oldies sind die geringen Radeinschlagwinkel immer noch unrealistisch.

Selbst die F1 fÃ¤hrt zB. in Monaco ca. 22Â°

Ich frage mich warum die Standart Setups von
P&G meist den Maximalen Radeinschlag von Ã¼ber 30Â°
haben und GTL Werte fÃ¼r Dragsterrennen :)

Gruss
Susi

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von Manfred Haupenthal - 12.11.2017 09:36

---

susi stoddart schrieb:
rdjango schrieb:
Hallo Susi,

Ich frage mich warum die Standart Setups von
P&G meist den Maximalen Radeinschlag von Ã¼ber 30Â°
haben und GTL Werte fÃ¼r Dragsterrennen :)

Ich vermute dass der geringe Lenkeinschlag ein
ZugestÃ¤ndnis an die PAD Fahrer war. Bei Erscheinen von GTL waren damit noch viele unterwegs.

Gruss Manfred

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &
Geschrieben von susi stoddart - 12.11.2017 09:57

Manfred Haupenthal schrieb:
susi stoddart schrieb:
rdjango schrieb:
Hallo Susi,

Ich frage mich warum die Standart Setups von
P&G meist den Maximalen Radeinschlag von Ã¼ber 30Â°
haben und GTL Werte fÃ¼r Dragsterrennen :)

Ich vermute dass der geringe Lenkeinschlag ein
ZugestÃ¤ndnis an die PAD Fahrer war. Bei Erscheinen von GTL waren damit noch viele unterwegs.

Gruss Manfred

KÃ¶nnte so sein aber ich denke das seit einem Jahrzehnt 95% der Fahrer hier mit dem Lenkrad unterwegs sind.

Hier ein Bericht zum Thema Lenkung aus Virtualracing Forum.

In der DTM fÃ¤hrt man mit 540 Grad maxÃ-malen Lenkraddrehwinkel. Dazu kommt eine LenkÃ¼bersetzung bei Rennfahrzeugen von hÃ¤ufig 12:1, d.h. Â´schlÃ¤gt man das Lenkrad 12 Grad ein, bekommen die RÃ¤der einen Einschlag von einem Grad.
Nun kann man damit den Steering Lock oder maximalen Einschlagwinkel ermitteln indem man einfach 540:12 rechnet.
Da kommt man auf 45 Grad. Da sich das auf je links und rechts bezieht, hat man also einen Steering Lock von 22.5 Grad, welches der Wert ist, den man in Spielen wie GTL GTR2 und EVO einstellen kann.
Ich finde es immer ziemlich ulkig wie einige denken kÃ¶nnen das Rennfahrer maximal mit 270 Grad unterwegs sind, nur weil die ihre LenkrÃ¤der im 90-130 Gradwinkel in eine Richtung drehen wenn sie Ã¼ber die Kurse fahren.
Dabei wird vÃ¶llig vergessen das das im leben nicht die maximalen einschlÃ¤ge sind, wann benÃ¶tigt man die denn mal im normalen PKW? Da reichen auch hÃ¤ufig wenige Grad aus um voranzukommen, auÃŸer beim abbiegen oder wenden.
Ein normales Auto wÃ¤re mit 90-130 Grad in eine Richtung garnicht zielgenau sondern viel zu eckig zu steuern.

Ein Serien PKW mit 1080 Grad maximalem LEnkeinschlagswinkel hat ein ÃœbersetzungsverhÃ¤ltnis von 14-16:1. Der Ford Focus ST hat 14,7:1, der RS 13,2:1. Man muÃŸ bei solchen Autos also auch nicht viel mehr kurbeln als bei einem Rennwagen, nur lassen sich die RÃ¤der entsprechend weiter einschlagen.
Nehmen wir als Beispiel mal die Werte vom Fokus ST kommt auf einen maximalen Radeinschlag von 1080:14.7(x2)=36 Grad Steering lock
Wobei ich jetzt nicht sicher bin ob der Ford 1080 Grad hat.
Bei 900 Grad kÃ¤me man auf 30 Grad.
Soll heiÃŸen, wÃ¼rde ich so ein Auto am pc mit 900 Grad fahren, mÃ¼ÃŸte ich den sTeering lock im Game auf 30 Grad stellen um eine reale lenkung zu fahren.
Man darf halt nicht den fehler machen und 900 Grad mit 12 Grad steering lock fahren dann kommt man auf vÃ¶llig utopische LenkÃ¼bersetzungen von 37.5:1. da braucht man sich nicht wundern wenn man sich totkurbelt.

https://forum.virtualracing.org/showthread.php/83745-Lineares-Lenkverhalten-in-Rennwagen

Gruss
Susi

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von Linus64 - 12.11.2017 10:56

Hi Leute

Meine Lenkung,oder die Werte,gehen zurÃ¼ck bis
GP-1 ,2 ,3 und 4.
Ich fahr eigentlich wie im Go-Kart!
290Â° und zwischen 8 bis 13 Lenkeinschlag,
13 in Monaco!
Ich stelle die Lenkung nicht auf die Autos ein,
sonderen fahr,vom gefÃ¼hl her,immer die selbe
einstellung!

Nicht real bei den Strassen Autos aber bei
F1 und Le Mans passt das schon gut!

Wie macht ihr das?
Stellt ihr jedesmal die Lenkung,auf die
verschiedene Autos ein?

Gruss Wiege

PS:Lenkrad ist ein Thurustmaster T 500.

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von Manfred Haupenthal - 12.11.2017 11:16

Ich habe im Profiler immer 270 Grad eingestellt.
Das mache ich schon seit GPL Zeiten so.
Im Rennen variert es dann je nach Auto zwischen
22 und 26 Grad. Nur den 906 fahr ich mit 18 Grad, weil sonst zu nervÃ¶s

GruÃŸ Manfred.

PS: Ich habe ein G25(noch mein erstes Lenkrad)

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von Linus64 - 12.11.2017 11:27

...wow,noch empfindlicher wie bei mir!:)

FÃ¼r die,die noch schneller werden wollen,
am besten mal ausprobieren!;)

Guss Wiege

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von MichaW - 12.11.2017 11:31

Moin,

ich fahr 270Â° im Profiler (G27) und jedes Auto 11Â° Ingame.

GlÃ¼ck auf!

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CasparGTL - 12.11.2017 12:35

---

susi stoddart schrieb:
Manfred Haupenthal schrieb:
susi stoddart schrieb:
rdjango schrieb:
Hallo Susi,

Ich frage mich warum die Standart Setups von
P&G meist den Maximalen Radeinschlag von Ã¼ber 30Â°
haben und GTL Werte fÃ¼r Dragsterrennen :)

Ich vermute dass der geringe Lenkeinschlag ein
ZugestÃ¤ndnis an die PAD Fahrer war. Bei Erscheinen von GTL waren damit noch viele unterwegs.

Gruss Manfred

KÃ¶nnte so sein aber ich denke das seit einem Jahrzehnt 95% der Fahrer hier mit dem Lenkrad unterwegs sind.

Hier ein Bericht zum Thema Lenkung aus Virtualracing Forum.

In der DTM fÃ¤hrt man mit 540 Grad maxÃ-malen Lenkraddrehwinkel. Dazu kommt eine LenkÃ¼bersetzung bei Rennfahrzeugen von hÃ¤ufig 12:1, d.h. Â´schlÃ¤gt man das Lenkrad 12 Grad ein, bekommen die RÃ¤der einen Einschlag von einem Grad.
Nun kann man damit den Steering Lock oder maximalen Einschlagwinkel ermitteln indem man einfach 540:12 rechnet.
Da kommt man auf 45 Grad. Da sich das auf je links und rechts bezieht, hat man also einen Steering Lock von 22.5 Grad, welches der Wert ist, den man in Spielen wie GTL GTR2 und EVO einstellen kann.
Ich finde es immer ziemlich ulkig wie einige denken kÃ¶nnen das Rennfahrer maximal mit 270 Grad unterwegs sind, nur weil die ihre LenkrÃ¤der im 90-130 Gradwinkel in eine Richtung drehen wenn sie Ã¼ber die Kurse fahren.
Dabei wird vÃ¶llig vergessen das das im leben nicht die maximalen einschlÃ¤ge sind, wann benÃ¶tigt man die denn mal im normalen PKW? Da reichen auch hÃ¤ufig wenige Grad aus um voranzukommen, auÃŸer beim abbiegen oder wenden.
Ein normales Auto wÃ¤re mit 90-130 Grad in eine Richtung garnicht zielgenau sondern viel zu eckig zu steuern.

Ein Serien PKW mit 1080 Grad maximalem LEnkeinschlagswinkel hat ein ÃœbersetzungsverhÃ¤ltnis von 14-16:1. Der Ford Focus ST hat 14,7:1, der RS 13,2:1. Man muÃŸ bei solchen Autos also auch nicht viel mehr kurbeln als bei einem Rennwagen, nur lassen sich die RÃ¤der entsprechend weiter einschlagen.
Nehmen wir als Beispiel mal die Werte vom Fokus ST kommt auf einen maximalen Radeinschlag von 1080:14.7(x2)=36 Grad Steering lock
Wobei ich jetzt nicht sicher bin ob der Ford 1080 Grad hat.
Bei 900 Grad kÃ¤me man auf 30 Grad.
Soll heiÃŸen, wÃ¼rde ich so ein Auto am pc mit 900 Grad fahren, mÃ¼ÃŸte ich den sTeering lock im Game auf 30 Grad stellen um eine reale lenkung zu fahren.
Man darf halt nicht den fehler machen und 900 Grad mit 12 Grad steering lock fahren dann kommt man auf vÃ¶llig utopische LenkÃ¼bersetzungen von 37.5:1. da braucht man sich nicht wundern wenn man sich totkurbelt.

https://forum.virtualracing.org/showthread.php/83745-Lineares-Lenkverhalten-in-Rennwagen

Gruss
SusiSEHR interessant Susi, danke!

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von Linus64 - 12.11.2017 13:13

Das mag alles richtig sein aber in der F1 oder
DTM passt wohl jeder die Lenkung nach sein
fahrstill an,ich glaub nicht das die alle das
gleiche fahren!
Wichtig ist das es fÃ¼r einen selber passt!

270Â° oder 290Â° ist sehr direkt!
Das ermÃ¶glich schnell auf ausbrechen oder abfangen
zu reagieren.
Ãœber Curbs fahren,Schikanen oder Einlenkpunkte,

alles geht besser zu hÃ¤ndeln!
Klar muss man sich dran gewÃ¶hnen aber Mannfred,
Micha oder Ich,zb wÃ¼rden das wohl nicht mehr Ã¤ndern!

Gruss Wiege

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von rdjango - 12.11.2017 13:16

Hallo,

wie es scheint fÃ¤hrt ein groÃŸer Teil unserer Spitzenfahrer wie im Gokart wie Wiege es ausgedrÃ¼ckt hat :lol:

Aber auf jeden Fall sollte jetzt klar sein das der Lenkwinkel im GTL-Setup nicht 1:1 dem Radwinkel entspricht... :whistle:

Und wie Manfred und Susi im genannten Thread geschrieben haben - jeder fÃ¤hrt wie es ihm gefÃ¤llt, womit er gut klar kommt B)

GruÃŸ

rdjango

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von janosch - 12.11.2017 15:21

Bin ich hier im richtigen Thread?
Dachte es ginge um den neuen Triumph und nicht um den Setup Guide.

Zum Dolomite,bin ihn grade auf Cadwell gefahren und muss sagen,das mittlerweile alles auf die Bude genommen wird.
HAHAHA ne ma im Ernst ein wirklich rundum gelungenes Fahrzeug,Optik,Sound und auch das Fahrverhalten einfach genial.

Bin immer wieder erfreut das sich die Ersteller und alle Beteiligten sich die Arbeit und MÃ¼he machen fÃ¼r GTL etwas auf die Beine zustellen.
Danke vielmals dafÃ¼r.

Schade das es immer welche gibt,die nach 30 gefahrene Kilometer meinen mÃ¼ssen das ist schlecht und das gefÃ¤llt mir nicht usw.
Ãœberlegt erst mal welch Arbeit so ein Mod macht.
Ganz zuschweigen den Zeitaufwand dafÃ¼r,die alle Beteiligten von ihrer Freizeit dafÃ¼r opfern.

Weiter so Leute auf weitere geniale erweiterungen fÃ¼r GTL

GruÃŸ
Markus

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CasparGTL - 12.11.2017 16:39

Was er sagt ;)

==========

Aw: Triumph Dolomite Sprint for GT Legends by Team21 &

Geschrieben von CY33 - 30.11.2017 14:51

Youtube: FranzÃ¶sische Produktionswagenmeisterschaft in Pau, 1979

==========