

GT Legends Performance-Guide



Aus dem Forum des Virtual Racing e.V.
zusammengetragen
von Michael Konrad
(sofern mir bekannt, versuche ich Quellen anzugeben)

Alle hier beschriebenen Einstellungen beziehen sich auf folgendes System:

*Amd Athlon XP 3200+
1024 MB Dual Channel Corsair-Kit
GeForce 6800
MSI K8N Neo Platinum, NForce 3 Ultra-Chipsatz*

(Ich denke, dieses System entspricht einem durchschnittlichen PC, wie ihn wohl die meisten im Moment haben.)

A) Bios-Einstellungen:

Eigentlich läßt sich im Bios nicht viel optimieren, im Allgemeinen hat sicherlich jeder seine Erfahrungen damit gemacht. Was dennoch zu empfehlen ist: Die "Aperture Size" auf 512MB hochzustellen. Die Aperture Size bestimmt, wieviel RAM die Grafikkarte sich zum auslagern der Texturdaten nehmen darf. Mit dieser Einstellung werden die Framerate Einbrüche ein wenig reduziert oder gar beseitigt.
(Q: Higans)

B) Grafikkarten-Einstellungen:

Die GeForce6800 (Treiber:78.03) läuft am besten mit folgenden erweiterten Einstellungen:

AA: Anwendungsgesteuert

AF: 4X

Systemleistung: Hohe Qualität (Reduziert das durch AF produzierte Flimmern)

Vertical Sync: AUS

MipMaps erzwingen: AUS

Übereinstimmendes Texture Clamp: Ein

Alle Optimierungen sind automatisch auf AUS, da Hohe Qualität gewählt ist.

Dreifach Puffer: AUS (Macht nur mit aktiviertem VSync Sinn, Q: <http://www.3dcenter.de/>)

Negativen LOD-Bias erlauben: AUS

(Man kann alternativ auch Systemleistung Qualität wählen und alles gleich lassen, aber Trilineare Optimierung auf EIN setzen. Das bringt etwa 8-10 FPS)

C) GTL Konfigurieren (Startmenue-Eintrag):

Auflösung: 1280x1024, 32Bit (32Bit sind notwendig, um das MoTec-Display nutzen zu können!)

Bildschirmwiederholfrequenz: 75Hz (je nach verwendetem Monitor!)

Shadermodell: DirectX 8 (+10FPS gegenüber DX9)

Fullscreen AA: Level 2

V-Sync: AUS

Fenstermodus: AUS (wer öfter auf den Desktop wechselt, kann mit der Aktivierung die CTDs nach Alt+TAB "mildern".)

D) GTL Konfigurieren (In game options):

Grafik: Details Spielerfahrzeug: Maximum
Details Fremdfahrzeuge: Hoch
Details Strecke: Hoch (Wichtig: Es fehlen bei niedrigerer Einstellung einige Objekte und sogar die Entfernungstafeln vor einigen Kurven. Z.B. auf Zolder macht sich das stark bemerkbar!)
Spezialeffekte: Mittel
Sichtweite: Weit (man hat dann nicht so viele Pop-Ups...)
Scheinwerfereffekte: Mittel (das Einschalten der Scheinwerfer kosten dann etwa 8 FPS.)
Animierte Fahrer: AN
Zuschauer: AUS

Erweitert: Boxentafel: AN
Fahrer/Lenkrad sichtbar: AN
Baumbewegung: AUS
Virtueller Rückspiegel: AUS (das will ich doch hoffen ;-)
Geringe Streckentexturen: AUS
Vertexschaden: AN
Detaillierte Räder: AN
Detaillierte Cockpit: AN
Detaillierte Wagen: AN
Scheinwerferqualität: Mittel
Erschütterung: 90%
Entfernungsdetails: 100%
Fliehkraftsimulation: 90%
Apexverfolgung: 25% (die Blickrichtung folgt damit der Lenkbewegung.)

E) GTL Konfigurieren (Spielername.plr-Tweaks):

(Es sind viele Möglichkeiten vorhanden, über diese Datei Feintuning zu betreiben, allerdings ist die FPS-Ausbeute dabei eher gering. Die meisten der folgenden Tweaks habe ich aus diversen Threads im VR-, sowie dem GTR4U-Forum. Traurigerweise Streiten sich einige Poster mit Inbrunst um die Lorbeeren... ich war's, ich war's... er war's, er war's...)

Aus dem GTR4U-Forum (von HANSS und ZorroTheBug. Aus verschiedenen Foren zusammengetragen):

Half Rate="0" // Auf 1 gesetzt, werden die [EDIT:] Physik-Berechnungen nur noch mit halber Rate gemacht, hilft bei etwas schwächeren CPUs und kleinem RAM (<1024MB). Leider wirkt sich diese Einstellung unmittelbar auf das Fahrgefühl aus. Ist also Geschmacksache...;-)

Tire Sampling="1" // Mit "1" weist es etwas genauere Daten beim Überfahren der Curbs aus. Wenn man das nicht braucht, auf "0" stellen, da Verschwendung von CPU Power.

High Process Priority="0" // Wer keine andere Software, wie z.B. Teamspeak nutzt, kann den Wert auf "1" stellen, um bessere FPS-Werte zu bekommen. (VORSICHT nicht bei TS o. Skype)

Garage Detail="0.50000" // LOD multiplier when vehicle is in garage (0.0-1.0) (Details der Fahrzeuge, die in der Box stehen. Hier werden die Details automatisch gesenkt, so dass wenn man auf der Zielgeraden an der Box vorbei fährt die Leistung nicht einbricht)

Auf 0.30000 abändern !

Wenn ihr kein TrackIR benutzt dann alles auf 0 stellen !

TrackIR Pitch Down Limit="0.00000" // Min: -1.00, Max: 0, Default: -0.15
TrackIR Pitch Up Limit="0.00000" // Min: 0, Max: 1.00, Default: 0.05
TrackIR Yaw Left Limit="0.00000" // Min: -1.00, Max: 0, Default: -0.40
TrackIR Yaw Right Limit="0.00000" // Min: 0.00, Max: 1.00, Default: 0.40
TrackIR Roll Left Limit="0.00000" // Min: -1.00, Max: 0.00, Default: -0.075
TrackIR Roll Right Limit="0.00000" // Min: 0.00, Max: 1.00, Default: 0.075
TrackIR Move Left Limit="0.00000" // Min: -1.00, Max: 0.00, Default: -0.05
TrackIR Move Right Limit="0.00000" // Min: 0.00, Max: 1.00, Default: 0.05
TrackIR Move Down Limit="0.00000" // Min: -1.00, Max: 0.00, Default: -0.05
TrackIR Move Up Limit="0.00000" // Min: 0.00, Max: 1.00, Default: 0.03
TrackIR Move Forward Limit="0.00000" // Min: -1.00, Max: 0.00, Default: -0.25
TrackIR Move Back Limit="0.00000" // Min: 0.00, Max: 1.00, Default: 0.25

Windscreen dirt buildup="1" // Windschutzscheibe wird nicht mehr dreckig, wenn auf 0.

Disable All Character Anims="1" (Q:RSC)

HANSS: "Hallo,
ich habe diese ganzen PLR Einstellungen editiert , und siehe da ich habe auf einmal
70 - 90 Frames (vorher 40 -60). "

F) BONUS 1 (Spielername.plr-Entschlüsselt):

(Aus dem VR Forum von Andreas Koenigsdorf.)

Unter [**CHAT**] kann man so auch bequem seine Autochats hinterlegen, ohne das Game starten zu müssen.

[DRIVING AIDS]

- No AI Control="1" // die KI wird niemals Dein Auto steuern, ausser du setzt es auf "0"
- Pitcrew Push="1" // Wenn Dir der Sprit in der Boxengasse ausgehen sollte, dann kann Deine Pitcrew dich noch bis zur Pit schieben, wo Du wieder aufgetankt wirst.
- Auto Reverse="0" // Auf "1" gesetzt brauchst Du nicht mehr erst in den Leerlauf schalten.
- Half Rate="0" // Auf 1 gesetzt, werden die MoTeC Daten nur noch mit halber Rate aufgezeichnet, hilft bei etwas schwächeren CPUs und kleinem RAM (<1024MB)
- Tire Sampling="1" // Mit "1" weist es etwas genauere Daten beim Überfahren der Curbs aus. Wenn man das nicht braucht, auf "0" stellen, da Verschwendung von CPU Power.

[Race Conditions]

- Race Timer="0" // Wert auf "5", dann wird alle 5 Sekunden die verbleibende Rennzeit als Chat Message eingeblendet.

[Sound Options]

- Realtime In Monitor="0" // Auf "1" werden die Sounds im Monitor abgespielt. Ansonsten ist im Game unterm Monitor der Button "Sound" anzuklicken.

[Graphic Options]

- Rearview Particles="0" // Auf "1" werden auch im Rückspiegel die Funken fliegen
- Self In Cockpit Rearview="0" // Was im Rückspiegel vom eigenen Wagen angezeigt wird: 0=nichts, 1=Heckflügel und Räder, 2=Karosserie, 3=1+2, 4=cockpit, 5=1+4, 6=4+2, 7=alle
- Vehicle Sparks="0" // Auf "1" fliegen die Funken auch bei Kollisionen zwischen Autos
- Moving Steering Wheel="1" // Auf "0" bleibt das Lenkrad fixiert (Der Wagen lässt sich aber trotzdem lenken)
- Allow Mouse FOV Adjustment="0" // Auf "1" lässt sich bei gedrückter STRG-Taste + linke Maustaste mittels verschieben der Maus den Sichtwinkel (Breite) ändern.
- FOV Multiplier="1.00000" // hier kann man auch direkt einen anderen FOV-Wert eingeben, um den Sichtwinkel zu ändern.
- Gamma Level="0.50000" // 0 < 0.5 < 1 = dunkel < normal < hell

- Allow HUD in cockpit="0" // Wer bei nem GT-Ferrari ne "vernünftige" Anzeige braucht kanns ja mal auf "1" stellen.
- UI Background Animation="1" // Wer die Menüanimationen abstellen will, auf "0" setzen

[Game Options]

- Play Movies="1" // Um die InGame-Videos abzustellen auf "0" setzen
- Damper Units="0" // Um echte Kräftewerte bei den Stoßdämpfern im Setup zu erhalten auf "1" setzen
- Crash Recovery="1" // Für echte Sim-Fans kommt nur "0" in Frage! Bei "1" wird ein auf dem Dache liegendes Fahrzeug einfach wieder auf die Füße... ähh Räder gestellt.
- Fines="0" // Anstatt Stop'n'Go Strafen hagelt es Geldstrafen nach dem Rennen.
- Extra Stats="0" // Mit "1" wird für jede Session eine ausführliche Statistik geführt, im Gegensatz zur einfachen Rennauswertung. Zu finden unter GTR\UserData\LOG\Results
- High Process Priority="0" // Wer keine andere Software, wie z.B. Teamspeak nutzt, kann den Wert auf "1" stellen, um bessere FPS-Werte zu bekommen.

[Multiplayer Options]

- Client Port Start="34297" // Werte von 1025 bis 65535 sind möglich.
- Host Port Start="34297" // Um den Server auf einem anderem Port als default laufen zu lassen. Bei Werten kleiner als 34297 hat es den Effekt, dass "normale" User diesen Server nicht sehen können. Nur wenn Sie den vorhergehenden Wert entsprechend abgeändert haben.
- Game List Sort Method="1" // Wonach soll die Serverliste sortiert werden: 0=Name, 1=Ping, 2=Strecke, 3=Spieleranzahl
- Closed MP Qualify Sessions="1" // Damit keiner mehr bei den Qualifying-Session joinen kann.
- Skip Formation Lap="1" // Auf "0" setzen, damit man auch online eine Einführungsrunde fahren kann (Nur wichtig, wer nen Server macht)
- Allow AI Control="1" // Damit man auch mal während dem Rennen pinkeln gehen kann
- Collision Threshold="0.30000" // Latency-Wert in Sekunden, ab wann bei einem Spieler die Kollisionsabfrage ausgeschaltet wird. => Keine Warp-Schläge mehr!
- Acceptable Latency="0.50000" // Wert in Sekunden, ab wann die Positionierung des Autos auf der Strecke für diesen Spieler nicht mehr so genau genommen wird. Muss mindestens so hoch eingestellt sein wie Collision Threshold
- Unique Vehicle Check="0" // Servereinstellung: Wenn man verhindern will, dass z.B. mehrere Lambos durch die Gegend heizen, da es ja bei der echten FIA GT Meisterschaft auch nur einen gibt...
- Throttle Upstream Override="xxx" // Für Leute mit einem Upload von **nicht** 128kbit oder 256kbit. Alle anderen lassen bitte die Finger davon. Den Wert des eigenen Uploads minus 10% kann man eingeben, bei höheren Werten droht Absturz. Beispiel: T-DSL 2000 hat einen Upload von 192kbit. Also Wert auf 192-20=172 einstellen. Pro Client ca. 20kbit einrechnen. Beim Joinen verbraucht ein Client aber das Doppelte, deswegen immer ein bisschen Platz nach oben lassen!
- Concurrent Server Updates="10" // Wie viele Server sollen gleichzeitig in der Serverliste gesucht werden... für DSL 2000 Werte von 20-30 möglich

G) BONUS 2 (Cockpit view-Tweaks):

(Diese Einstellungen bringen keine Frames, aber erhöhen meiner Meinung nach das Realitätsgefühl.)

Aus meinem Post im VR Forum:

1.) In der*.plr:

Rearview Front Clip="0.750000" // Front plane distance for mirror (0.0 = use default for scene)

Rearview Back Clip="0.000000" // Back plane distance for mirror (0.0 = use default for scene)

Hiermit kann man den Rückspiegel zoomen und sich den Toten Winkel ein kleines bisschen optimieren. Über 1.0 bei Front Clip bewirkt ein Rauszoomen aus dem Fahrzeuginnenraum (sofern man sich den Cockpit Rearview auf 2 enabled hat) und die Autos wirken größer. Umgekehrt kann man reinzoomen und die Autos wirken kleiner, weiter weg. Dabei verliert man aber auch "Platz" im Rückspiegel, da man auch die Streben und den Kofferraum darin sieht.

Rearview Back Clip begreife ich leider nicht.

2.) In der defviews.cam:

LocalCam=COCKPIT

{

Fov=(35.000000, 45.500000)

Clear=FALSE

// Bei FALSE ist das Automodell sichtbar.

Color=(164, 218, 249)

ClipPlanes=(0.17500, 500.000000)

LODMultiplier=(1.00000)

MipmapLODBias=(0.000000)

Size=(1.000000, 1.000000)

Center=(0.500000, 0.500000)

Flags1=(0)

Flags2=(0)

RadiusLimits=(0.000000, 0.000000)

OrientationRate=(20.000000, 20.000000, 15.000000)

// **Geschwindigkeit mit der die Kamera der Autobewegung folgt.**

Höhere Werte=Weniger Nachziehen(360=Fest)

PositionOffset=(-0.700000, -0.70000, 0.000000)

// z.B.: 2.2=Links vom Auto, -0.6=Höhe der Radachse, -2.3=Stoßstange(-1.22=Motorhaube, 2.2=Hintere Stoßstange)

OrientationOffset=(-0.050000, 0.020000, 0.000000)

// -0.07=etwas nach unten, 3= nach hinten(1.5=nach rechts), 0.5=nach rechts gerollt (den Kopf schief legen)

Radius=(0.000000)

}

Besonders die OrientationRate runter zu stellen, ist der Hit... dadurch sieht man im CockpitView sogar, wie der Wagen wackelt und man selbst bleibt relativ ruhig dabei, wenn man über Gras oder die Curbs fährt...super Feeling!

PositionOffset ist durch die Sitzeinstellungen des jeweiligen Autos limitiert. Diese Multiplier wirken z.B. beim Elan nur minimal.

OrientationOffset funktioniert unabhängig vom Automodell und bestimmt in welche Richtung man schaut. Ich schaue etwas weniger nach unten und etwas mehr nach rechts über die Motorhaube... GetReal eben.

Mit diesen Einstellungen in der *.plr sowie der defviews.cam habe ich ein deutlich direkteres Feeling für den Wagen, auch wenn es ein kleines bisschen schwieriger geworden ist. Die Fahrzeugmasse spüre ich besser. Bremsen und Beschleunigen fühlt sich "echter" an.

Zur Veranschaulichung:





H) BONUS 3 (Force Feedback-Tweaks):

Meine Einstellungen, aus dem VR Forum:

Ich benutze das Logitech Momo Racing FFB.

FFB Device Type="5" // Type of FFB controller: 0=none 1=wheel, 2=stick/custom, 3=rumble pad.
FFB Effects Level="4" // Number of FFB effects to use: 0=No Effects, 1=Low, 2=Medium, 3=High, 4=Full, 5=Custom.
FFB Gain="0.99000" // Strength of Force Feedback effects. Range 0.0 to 1.0.
FFB Throttle FX on steer axis="1" // 0 = Throttle effects on throttle axis, 1 = throttle effects on steering axis.
FFB Brake FX on steer axis="1" // 0 = Brake effects on brake axis, 1 = brake effects on steering axis.
FFB steer vbe freq mult="0.07000" // Controls frequency of steering vibration. Recommended: 0.5 to 1.0, 0.0 disables steering vibration.
FFB steer vbe zero magnitude="0.03500" // Magnitude of steering vibration at 0mph (reference point).
FFB steer vbe slope="0.00000" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB steer vbe zero magnitude).
FFB steer vbe wave type="0" // Type of wave to use for vbe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB steer force average weight="0.90000" // How much weight is given to new steering force calculations each frame (0.01 - 1.0). Lower values will smooth out the steering force, but will also add latency.
FFB steer force exponent="0.60000" // Steering force output "sensitivity". Range 0.0 to infinity. 0.0 to 1.0 = higher sensitivity, greater than 1.0 = lower sensitivity.
FFB steer force input max="-11500.00000" // Recommended: 11500 (-11500 if controller pulls in the wrong direction).
FFB steer force output max="1.70000" // Maximum force output of steering force, recommendation 0.8 to 2.0
FFB steer force grip weight="1.00000" // Range 0.0 to 1.0, recommended: 0.4 to 0.9. How much weight is given to tire grip when calculating steering force.
FFB steer force grip factor="0.70000" // Range 0.0 to 1.0, recommended: 0.2 to 0.6. How much of a factor the front wheel grip is on the steering weight.
FFB steer update thresh="0.0001500000" // Amount of change required to update steer force/vibe (0.0 - 1.0). Lower values = steering force updated more frequently = lower frame rate.
FFB steer friction coefficient="0.10000" // Coefficient to use for steering friction. Range: -1.0 to 1.0
FFB steer friction saturation="1.00000" // Saturation value to use for steering friction. Range: 0 - 1.0
FFB steer damper coefficient="0.10000" // Coefficient to use for steering damper. Range: -1.0 to 1.0
FFB steer damper saturation="1.00000" // Saturation value to use for steering damper. Range: 0 - 1.0
FFB throttle vbe freq mult="0.40000" // Scales actual engine frequency to force FFB vibration frequency. Suggested range: 0.10 to 0.50
FFB throttle vbe zero magnitude="0.09000" // Magnitude of engine vibration at 0rpm (reference point).
FFB throttle vbe slope="0.00000" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB throttle vbe zero magnitude).
FFB throttle vbe wave type="0" // Type of wave to use for vbe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB throttle vbe update thresh="0.02000" // Amount of change required to update throttle vbe (0.0 - 1.0)
FFB brake vbe freq mult="0.90000" // Scales actual brake rotational frequency to force feedback vibration frequency.
FFB brake vbe zero magnitude="0.09000" // Magnitude of brake vibration at 0mph (reference point).
FFB brake vbe slope="0.00000" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB brake vbe zero magnitude).
FFB brake vbe wave type="0" // Type of wave to use for vbe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB brake vbe update thresh="0.03000" // Amount of change required to update brake vbe (0.0 to 1.0)
FFB rumble strip magnitude="0.35000" // How strong the rumble strip rumble is. Range 0.0 to 1.0, 0.0 disables effect.
FFB rumble strip freq mult="2.50000" // Rumble strip frequency multiplier 1.0 = one rumble per wheel rev.
FFB rumble strip wave type="0" // Type of wave to use for vbe: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB rumble strip pull factor="-0.70000" // How strongly wheel pulls right/left when running over a rumble strip. Suggested range: -1.5 to 1.5.
FFB rumble strip update thresh="0.00750" // Amount of change required to update rumble strip effect (0.0 - 1.0)
FFB jolt magnitude="1.60000" // How strong jolts from other cars (or walls) are. Suggested Range: -2.0 to 2.0.

HANSS' Einstellungen, aus dem GTR4U-Forum:

Diese Einstellungen laufen [...] sehr gut mit meinem Wheel DFP !

FFB Device Type="6" // Type of FFB controller: 0=none 1=wheel, 2=stick/custom, 3=rumble pad.
FFB Effects Level="4" // Number of FFB effects to use: 0=No Effects, 1=Low, 2=Medium, 3=High, 4=Full, 5=Custom.
FFB Gain="0.91000" // Strength of Force Feedback effects. Range 0.0 to 1.0.
FFB Throttle FX on steer axis="1" // 0 = Throttle effects on throttle axis, 1 = throttle effects on steering axis.
FFB Brake FX on steer axis="1" // 0 = Brake effects on brake axis, 1 = brake effects on steering axis.
FFB steer vibrate freq mult="0.07500" // Controls frequency of steering vibration. Recommended: 0.5 to 1.0, 0.0 disables steering vibration.
FFB steer vibrate zero magnitude="0.03500" // Magnitude of steering vibration at 0mph (reference point).
FFB steer vibrate slope="0.00000" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB steer vibrate zero magnitude).
FFB steer vibrate wave type="0" // Type of wave to use for vibrate: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB steer force average weight="0.90000" // How much weight is given to new steering force calculations each frame (0.01 - 1.0). Lower values will smooth out the steering force, but will also add latency.
FFB steer force exponent="0.80000" // Steering force output "sensitivity". Range 0.0 to infinity. 0.0 to 1.0 = higher sensitivity, greater than 1.0 = lower sensitivity.
FFB steer force input max="-11500.00000" // Recommended: 11500 (-11500 if controller pulls in the wrong direction).
FFB steer force output max="2.00000" // Maximum force output of steering force, recommendation 0.8 to 2.0
FFB steer force grip weight="0.00000" // Range 0.0 to 1.0, recommended: 0.4 to 0.9. How much weight is given to tire grip when calculating steering force.
FFB steer force grip factor="0.00000" // Range 0.0 to 1.0, recommended: 0.2 to 0.6. How much of a factor the front wheel grip is on the steering weight.
FFB steer update thresh="0.01500" // Amount of change required to update steer force/vibrate (0.0 - 1.0). Lower values = steering force updated more frequently = lower frame rate.
FFB steer friction coefficient="0.17500" // Coefficient to use for steering friction. Range: -1.0 to 1.0
FFB steer friction saturation="1.00000" // Saturation value to use for steering friction. Range: 0 - 1.0
FFB steer damper coefficient="0.17500" // Coefficient to use for steering damper. Range: -1.0 to 1.0
FFB steer damper saturation="1.00000" // Saturation value to use for steering damper. Range: 0 - 1.0
FFB throttle vibrate freq mult="0.50000" // Scales actual engine frequency to force FFB vibrate frequency. Suggested range: 0.10 to 0.50
FFB throttle vibrate zero magnitude="0.09000" // Magnitude of engine vibration at 0rpm (reference point).
FFB throttle vibrate slope="0.00000" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB throttle vibrate zero magnitude).
FFB throttle vibrate wave type="0" // Type of wave to use for vibrate: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB throttle vibrate update thresh="0.08000" // Amount of change required to update throttle vibrate (0.0 - 1.0)
FFB brake vibrate freq mult="0.90000" // Scales actual brake rotational frequency to force feedback vibrate frequency.
FFB brake vibrate zero magnitude="0.10000" // Magnitude of brake vibration at 0mph (reference point).
FFB brake vibrate slope="0.00000" // Slope of line defining magnitude as a function of frequency (used with FFB brake vibrate zero magnitude).
FFB brake vibrate wave type="0" // Type of wave to use for vibrate: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB brake vibrate update thresh="0.05000" // Amount of change required to update brake vibrate (0.0 to 1.0)
FFB rumble strip magnitude="0.95000" // How strong the rumble strip rumble is. Range 0.0 to 1.0, 0.0 disables effect.
FFB rumble strip freq mult="0.60000" // Rumble strip frequency multiplier 1.0 = one rumble per wheel rev.
FFB rumble strip wave type="0" // Type of wave to use for vibrate: 0=Sine, 1=Square, 2=Triangle, 3=Sawtooth up, 4=Sawtooth down.
FFB rumble strip pull factor="-1.50000" // How strongly wheel pulls right/left when running over a rumble strip. Suggested range: -1.5 to 1.5.
FFB rumble strip update thresh="0.07500" // Amount of change required to update rumble strip effect (0.0 - 1.0)
FFB jolt magnitude="2.00000" // How strong jolts from other cars (or walls) are. Suggested Range: -2.0 to 2.0.

Ach ja, wenn ihr das ausprobieren wollt, macht euch unbedingt ne Sicherungskopie der Originaldateien, falls ihr diese wieder herstellen wollt. An die Standartwerte kann man sich später schlecht erinnern!!!

So, das war das...

Und, was mir noch wichtig erscheint:

*Ich möchte allen, die in irgendeiner Form hierzu beigetragen haben,
danken!*

Die Lorbeeren (s.o. ;-)...) gebühren uns allen!

Das ist das Ergebnis unserer absolut geilen

Community

!

