
AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von Susi Stoddart - 27.06.2017 17:49

Hallo Racer,

besteht Interesse und die Möglichkeit diesen genialen Mod mit tollen extrem "spassigen" Fahrzeugen auf die Bude zu bringen ?

<https://www.youtube.com/watch?v=wMf8yD1v93o>

<https://www.youtube.com/watch?v=X6VzaG4HyMg>

Mit viel Spass selbst getestet :dance:

Beispiel Vette 69

Einstellung 1440p oder mehr !

<https://www.youtube.com/watch?v=I9PfVMuxjec>

Empfehlung selber testen !!!

Download: <http://bit.ly/2soY8or>

Gruss
Susi

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von Stoepsel79 - 27.06.2017 17:56

Wenn das der Mod is, den wir bei ACR mal fahren wollten, ist Dieser illegal, weil gerippt.

Leider....

Sowas darf man leider nicht verbreiten.

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von Nils - 27.06.2017 19:18

hab das Ding auch mal ausprobiert, die Physik ist... hm tja... originell. Kam mit gleich spanisch vor, viel zu viel Grip...Die Karren haben viel downforce und sehr wenig Luftwiderstand (danke Kunos f  r die dev-apps :)) Zum Vergleich, mit der Cobra (kunos original) auf die Tourist, Vollgas, Berg runter, "downforce"-60 (also lift) drag 230.

Shelby Daytona (mod) downforce +10 drag 95. Der Daytona ballert mit   ber 230 durchs Kesselchen und f  r die Mutkurve muss man nur Gas lupfen. Die anderen Autos sind   hnlich. Alle viel zu schnell und ohne Charakter.

Echt schade drum, die Modelle und Sounds sind f  r so ne mod ganz gut, das ffb erstaunlicherweise auch, aber realistisch ist anders.

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von Susi Stoddart - 27.06.2017 19:56

Danke f  r die Experteninfo eines Cobra- und Daytona- Kenners.

Shelby hat den Daytona bestimmt f  r schnelle Strecken gebaut um den gleichen CW-Wert und ebenso wenig Abtrieb wie bei der Cobra auf schnellen Strecken zu haben.

Danke f  r die Info

" Der 4,7-Liter-Ford-V8-Motor leistete 380 PS bei 7000/min und beschleunigte den knapp 1043 Kilogramm schweren Wagen in 4,4 Sekunden von 0 auf 100 km/h. Mit dem verwendeten Vierganggetriebe lag die Endgeschwindigkeit knapp   ber 300 km/h. "

https://de.wikipedia.org/wiki/Shelby_Daytona

Gruss
Susi

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von Seelenkrank - 27.06.2017 21:46

und einen wikipedia artikel zitieren macht dich zu einem experten? :P

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von Susi Stoddart - 28.06.2017 00:02

Ist doch nur ein Spiel :)

Mit GTL und P&G verglichen kann ich mir zum Fahrverhalten schon ein Urteil erlauben.

Der Daytona u Co sind nu mal schnell auf den Geraden und meine Rundenzeiten sind   hnlich.

<https://www.youtube.com/watch?v=-2w85xegsac>

Gibt hier schon leichte Gripunterschiede :)

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

Gruss
Susi

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von falkeGT - 30.06.2017 19:06

Ein echt spanniger Mod. Schaut gut aus und h  rt sich gut an. Die Autos scheinen in dem Pack leistungstechnisch auch ganz ok ausbalanciert zu sein, sodass man ein Rennen mit dem kompletten Feld starten k  nnte.

Ist das denn nun was geripptes oder k nnnte man damit hier auf der SBB ggf. mal nen Rennen ins Auge fassen?

cheers

=====

Aw: AC \"GT Legends Classics\" Mod auf SSB ?

Geschrieben von B1ackbird - 02.07.2017 09:53

was bringen MODs wenn auf den Servern Monate lang die selben Fahrzeuge / Strecken sind ?

Auf Server 8 zB. ist schon Monate lang der F1 2013 unterwegs - fr her gab es mal Rotation - einfach mal die F1 88 Strecken in Kombination mit zB. den Jordan 191 (ja den gibt es ja auch auf der Bude :whistle:) einstellen !?!

BtT

{youtube}yqoBrO7vy5E{/youtube}

=====