
JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von McStinger - 10.06.2015 13:29

...da es wohl doch einige nutzen, hier ein Thread der zur neuesten Version (Link) der JackSpade \"Tweaker Files\" fÃ¼hrt (dort auch ErklÃ¤rung auf deutsch was/wie/wo usw).

Aktuell ist Version 1.6

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

GrÃ¼Ãe B)

PS: ich bin nur gelegentlich hier, zumindest solange Patch 1.4 noch nicht draussen ist - dann mal sehen, wie sich Pcars in Sachen \"MP & setup(s) etc\" so entwickelt, also bitte: wer neuere Version findet/hat, bitte Link DL hier posten fÃ¼r alle anderen, Danke.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 12.06.2015 11:08

Hallo zusammen,
erst mal Danke an McStinger fÃ¼r die Info!

Ich hab zwar keine Neue Version, aber eine dl Alternative...

pCars

hoffe ihr kÃ¶nnt es gebrauchen...

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Downforce72 - 12.06.2015 16:21

Danke :cheer:
mfg

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Reto_M - 16.06.2015 12:43

Hallo zusammen

Welches Set der Tweakerfiles kÃ¶nnt Ihr fÃ¼r die Fanatec Wheelbase V1 empfehlen?

Wollte das auch mal ausprobieren. Verstehe aber nicht ganz welches Set was bewirkt.

WÃ¤re daher um einen Tip sehr froh!

Gruss Reto

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von TheStig - 16.06.2015 14:11

Servus Reto,

ich habe die aus Ordner 2 drin und finde sie sehr gut, probier die mal!
Habe mir vorgenommen den Ordner 4 die Tage mal zu testen.

Bin ebenso mit Fanatec Hardware unterwegs!

Gruß Andi

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Reto_M - 16.06.2015 14:30

Hallo Andi

Danke für den Tip. Probiere ich mal aus.

Das originale FFB an sich ist ja schon sehr gut wie ich finde. Aber noch nicht ganz optimal. Möchte mal sehen ob es noch besser geht.

Wenn es nur nicht wie bei AC wird bin ich glücklich. Mag das FFB von AC überhaupt ganz und gar nicht.

Der Unterschied zwischen der Wheelbase V1 und V2 wird vermutlich eh nicht gross spürbar sein. Ein Freund von mir ist bei mir mal die V1 probegefahren und hat dann die V2 gekauft. Sei aber nicht anders. Nur stärker. Aber die Effekte sollen sehr ähnlich sein.

Gruss Reto

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Tastakrad - 16.06.2015 14:54

Du kannst ruhig alle 5 Ordner mal durchprobieren. Wenn dir keins davon gefällt, kannst du den Ordner einfach löschen. Außerdem kann man die .xml Dateien der jeweiligen Autos auch noch extra verändern.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 16.06.2015 22:40

Moin,
kleine Ergänzung....zu meinem Post:

Klick

In dem Ordner zum Alternativen dl ist auch noch mehr drin...z. bsp. eine Vorlage die ich benutze für die Plakate zu machen...also wer Interesse hat einfach mal durch schnusen...

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von kart1803 - 17.06.2015 22:07

Hallo zusammen,
also ich habe diese Files jetzt mal getestet. Mir scheint aber das es kaum einen Unterschied gibt. Ich habe die Ordner wie angegeben in den :C,Benutzer,mein name,Eigene Dokumente, Project Cars gepackt.

Den Ordner den ich teste habe ich FFB genannt.

Mein Wheel ist ein Fanatec Porsche GT3 RSR v2 Wheel.

Muss ich noch irgendwas beachten?
Irgendwas am Wheel einstellen oder im Game?

Über hilfreiche Antworten sowie gute Einstellungen für das Wheel wäre ich sehr dankbar.
Danke und Grüße,
kart1803/Oliver :)

Edit: Was mir fehlt ist irgendwie die Rückmeldung der Curbs sowie der Bodenwellen/ Fahrbahn Unebenheiten. Da ist zwar etwas Rückmeldung aber so minimal das es mir fast nicht vorhanden erscheint.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Tastakrad - 17.06.2015 22:10

Im Spiel soll die FBB-Stärke und die Reifenkraft auf 100 stehen, damit man was merkt. Und das Wheel selbst sollte auch 100% FBB-Stärke haben. Dann solltest du genug merken :D

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von kart1803 - 18.06.2015 00:35

Hallo Tastakrad,
danke für deine Hilfe.
Ich bin tatsächlich auf des Rätsels Lösung gekommen.

Grüß,
kart1803/ Oliver

Ich werd das mal posten in Kürze.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 16.08.2015 22:24

Hallo zusammen,
es gibt eine neue Version...

Tweaker Files V1.7 Update Notes

1. DLC cars added - Audi R18 e-tron, Audi R8 LMP900, Audi 90 IMSA GTO
2. LMP 1 cars readjusted to match the Audi R18 e-tron - Audi R18, LMP RWDP 30, Marek RP 339h LMP1
3. Since patch 2.5 Low Speed Spring Coefficient &

Saturation are part of the game this tweaker line is no longer needed:

-- deleted in all files!

In order to make use of the new parameters the Spring Function should be enabled in the wheel driver, on the CSW \"SPR\" value 10-150.

Official description of the function a.k.a. FFB at standstill:

Low Speed Spring Coefficient & Saturation - The weight of the steering at slow speeds (

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 28.08.2015 15:26

Moin,
Update:

Tweaker Files V2.1 Update Notes

1. Fx spin-off force "grinding" issue resolved -
Returned to lower pre V2.0 Fx values on many cars,
increased on cars where low force by SMS default.
Fx Low Pass added to eliminate the "grinding",
as a precaution on all cars in all versions,
in "Brake Rumble" Fx values not changed.

This update is more or less just fixing the issue,
FFB basically feels as before.
Fx = longitudinal force, a temporary force that
doesn't affect the core ratio or balance of
forces, plays it's main part under heavy braking
and when hitting a kerb (jolts) at a certain angle
for instance.

See "Fx grinding" before/after screenshots inside
the zip file.

2. On the Renault Clio Fx now is set to a negative
value in order to reverse default negative to
positive, eliminates phase cancellation issues.
Makes it tighter in the center and gives a bit
more detail. Note, this is tweaker files only
cause on the setup menus negative values aren't
possible. BTW it's the only car Fx is not purely
temporary and negative by default, it's a FWD
car.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von copacabana - 28.08.2015 16:19

mal eine frage zu diesen tool:

man muss ja einen ordner in c: dokumente pcars erstellen: "FFB" soweit ich verstanden habe.
Speicher ich in diesen dann direkt gleich die xml files oder den Ordner mit unterordner zB "bumps plus - classic".

Verstehe das nicht wirklich.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Tastakrad - 28.08.2015 17:08

Du kopierst einen der 6 Ordner in C: Dokumente/Project Cars. Diesen benennst du dann in FBB um.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 28.08.2015 17:51

Hai,
ja, oder so wie auf einem der Bilder vom Archiv.

Lg
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 02.09.2015 16:34

Hallo zusammen,
Update:

Tweaker Files V2.2 Update Notes

1. DLC cars added - BMW_320TC, BMW_2002_Turbo,
Ford_Mustang_Fastback66, Ford_Mustang_GT_2015, Ruf_CTR_Yellowbird, Ruf_RT12R

2. Mz Low Pass (Smoothing) set at 0.1 on all cars
in all versions in order to eliminate the Mz
Spin-off "grinding" similar to Fx grinding.

CSW v2 FFB linear test settings and more info of
"Mz spin-off grinding" follow this link:

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?p=1#post1104395>

The corrected CSW v2 linear test here:

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?p=1#post1105406>

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Lars Otto - 04.09.2015 14:26

Nutze diese selber mit dem G27 (Brake Rumble-Fy+Sop Mix) und finde das FFB um einiges besser als das originale.

Ig Lars

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von copacabana - 05.09.2015 11:01

nochmal die Frage ob ich das so richtig mache:

ich habe es in Documents/PCars entpackt, jetzt habe ich da insgesamt 6 Ordner.

- muss ich jetzt ZB. den "Stanadard Classic" Ordner auf FFB unbenennen ODER

- den Inhalt des Unterordners von STANDARD Classic "FFB Standard", also nur die xml. Dateien in den von mir erstellten Ordner FFB einfÃ¼gen.

vielen dank fÃ¼r eure unterstÃ¼tzung!!!

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Lars Otto - 05.09.2015 11:15

Jetzt benennst Du den Ordner in FFB um den Du verwenden mÃ¶chtest.

Ig Lars

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von copacabana - 05.09.2015 12:58

ist eh so einfach und ich mach da so ein fass auf^^

danke jedenfalls!

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von zapata - 08.09.2015 16:55

Ich habe bei den neuen Files ein extrem starkes Lenkradschlagen mit meinem Fanatec GT3 mit dem Lotus 78... kann dies Jemand bestÃ¤tigen, oder ist an meinem Lenkrad etwas im Argen?

Danke
GruÃ
Wolfgang

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 16.09.2015 16:10

Moin,
hab da quasi eine kleine ErgÃ¤nzung dazu gefunden...

<http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?35147-Linear-FFB-Google-sheet-Universal&highlight=ffb+calculator>

Das Tool ist cool, habs mal getestet...

@Wolfgang, sorry kann ich nix zu sagen hab ein G27...

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DfAlex - 24.09.2015 07:06

Moin,
Updatezeit ;)

Tweaker Files V2.2.1 Update Notes

1. Readjustments - BMW 2002 Turbo, Ford Mustang
Fastback66, Ford Mustang GT 2015, Ruf CTR Yellowbird

2. AWD cars now negative Fx - center slightly
tighter, wheel doesn't get light anymore when
accelerating - Audi 90 Quattro IMSA GTO,
Audi A1 Quattro, Mercedes A45 AMG, Mitsubishi Lancer
Evo X FQ400.

!!!! This is tweaker files only for PC, consoles
should keep previous versions.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DfAlex - 02.10.2015 00:21

Moin,
Update Zeit ^^

Tweaker Files V2.3 Update Notes

1. DLC cars added - Aston Martin DBR1 1959, Aston
Martin DBR1-2, Aston Martin Vantage GTE, Mercedes
300SL W194

There's a bug on the DBR1 1959 and 300SL, Mz seems
messed up, Fx / Fy is interchanged and Fy
(actually Fx) is negative by default on the DBR 1,
reversed it for PC only. Momentarily these 2 cars
are not the usual standard.

2. Small adjustments - Mercedes 300 SEL, BMW 1M,
Mercedes SLS, Lotus 49 and FA (just Spindle Arm)

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 29.10.2015 20:36

Moin,
wieder mal Update Zeit^^

Tweaker Files V2.4 Update Notes

1. DLC Japanese Cars added - Scion_FR-S, Scion_FR-S_RB, Toyota_86, Toyota_GT86, Toyota_GT86_RB, Toyota_TS040_14, Mitsubishi_Lancer_EvoVI_TME, Mitsubishi_Lancer_Evo_IX_FQ360
2. High performance cars LMP 1, LMP 900 and FA readjusted, also to minimize oscillation. Audi_R18, Audi_R18_etron, LMP_RWD_P30, Marek_RP_339H, Aston_Martin_DBR1-2, Audi_R8_LMP900, BMW_V12_LMR, Bentley_Speed_8, FA
3. Minor adjustments - Ruf_CTR3_SMSR, Lotus_49, Ariel_Atom_Mugen, Ariel_Atom3, Ariel_Atom_V8
4. Completely readjusted - Aston_Martin_DBR1_1959 and Mercedes_300SL_W194, negative Fx for consoles set Fx at zero.
Note, forces on these cars are not the usual standard, not much sense to make different versions hence settings are identical in all versions. The 300SL setting is based on Caster = -0,4 and Camber = -0.7
5. Nasty kerbs rattle - some people asking how to reduce it. Set Fz Low Pass and Sop Low Pass (smoothing) at 0.03 - 0.1, car depending.

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

Alternativer DL: pCars
Wichtig! Das PW ist jetzt auch das Aktuelle!

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 08.11.2015 15:03

Moin,
wieder mal was Neues!

Tweaker Files V2.4.1 Update Notes

1. High performance cars LMP 1, LMP 900 and FA modified - Due to GUI value limits in order to be compatible mainly with consoles.

Audi_R18, Audi_R18_etron, LMP_RWD_P30,
Marek_RP_339H, Aston_Martin_DBR1-2,
Toyota_TS040_14, Audi_R8_LMP900, BMW_V12_LMR,
Bentley_Speed_8, FA.

2. Master levels slightly increased - Radical_SR3,
Radical_SR8

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

Alternativer DL: pCars
Wichtig! Das PW ist jetzt auch das Aktuelle!

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von A.W.CH - 25.11.2015 14:34

Hi
Kann mir eventuell Jemand Helfen?

Ich hatte in Pcars in Erinnerung das wenn ich in eine Kurve reinbremse, dass wenn die VorderrÄnder blockieren das sich dies im FFb bemerkbar macht.
Diesen Effekt habe ich aber seit einer geraumer zeit nicht mehr, habe bereits sÄämtliche JackSpade Files durchprobiert kam aber auf kein Ergebnis.

Somit kann mir eventuell wer sagen an welchem Regler ich drehen muss das dieser Effekt wieder da ist?

Lg
Andre

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 25.11.2015 18:22

Moin,
sorry, da muss ich mich auch erst mal schlau machen...
Ist im pC Forum nichts dazu erklÄrt?

Wenn ich was finde, melde ich mich.

VLG
Alex

Edith:
Bin nicht sicher ob es das ist was du meinst:
Q: I want more of braking vibration.
A: Experiment with SpindleFxScale value.
Am besten bei einem Auto mal testen und wenn ein passender Wert gefunden ist auf alle ¼bertragen...

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von A.W.CH - 26.11.2015 18:45

Danke fÄ¼r deine MÄ¼he Alex.

Ja bin ich schon am machen, mit einem Car immer auf dem selben Track, habe daran schon x-Std verbrennt ;)

Aber Aufgeben ist nicht, den mit dem alten FFB war dieser Effekt 100% noch da. Muss doch zu machen sein!

Habe per Tante Google diverse Pcars User gefunden die diesen Effekt deutlich auch spÃ¼ren oder spÃ¼rten.

Nur welcher der gefÃ¼hlten 1000Regler dafÃ¼r zustÃ¤ndig ist noch nicht.

Lg
Andre

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Tastakrad - 26.11.2015 18:59

Hast du im Spiel die FFB Voreinstellung verÃ¤ndert?

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von A.W.CH - 26.11.2015 19:23

Meinst Du unter "Steuerungsbelegung- Force Feedback Kalibrieren"

jo habe ich auch schon herungewurstelt, aber dort habe ich bereits nur die Todzone auf 0.1 und den Federeffekt auf null gestellt.

Und im Pausen resp. Boxen Menue habe ich von der Excel Tabelle von JackParade die werte Eingestellt.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DfAlex - 26.11.2015 20:13

Moin,
Update...

Tweaker Files V2.5 Update Notes

1. DLC Lotus added - 25, 38, 40, 49C, 51 F3
2. Folder 7, 8 and 9 added - Kerbs Minus

Some people requesting to tame down the nasty kerbs rattle. Additional 3 versions based on Standard-Classic(7),
Fy+SopLateral Mix(8) and 66% SopLateral(9). High frequency vertical load (Fz/SopDiff.) filtered with FzLowPass
and SopLowPass, values are set identical on all cars at 0.1. Note, this is the lowest possible value in order
to be compatible with the GUI values, actually some cars would require less than 0.1 (10 GUI) others more.
It's a simple filter that doesn't distinguish between a kerb or other high frequency FFB response but the job gets done with minor cutbacks. BTW Brands Hatch is a reference of nasty kerbs.

3. FWD cars small adjustments - Ford_Focus_RS,
Renault_Megane_RS (provisional, perhaps reworked)

4. Detailed info text about new Global FFB Setting
based on Tire Force 75 within the zip file.

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

Alternativer DL: pCars
Wichtig! Das PW ist jetzt auch das Aktuelle!

VLG
Alex

Aw: JackSpade

Geschrieben von Tastakrad - 26.11.2015 20:37

A.W.CH schrieb:

Meinst Du unter "Steuerungsbelegung- Force Feedback Kalibrieren"

jo habe ich auch schon herumgewurstelt, aber dort habe ich bereits nur die Todzone auf 0.1 und den Federeffekt auf null gestellt.

Und im Pausen resp. Boxen Menue habe ich von der Excel Tabelle von JackParade die werte Eingestellt.

Da sollte es auch zwei Voreinstellungen geben, einmal "klassisch" und das zweite :P . Ist unter dem Wert von "Tire Force"

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 10.12.2015 21:41

Moin,
Update Zeit...

Tweaker Files V2.5.1 Update Notes

1. DLC Lotus reworked - 25, 38, 40, 49C, 51
F3 & small adjustment on the Lotus 49.

For the sake of FFB set Steering Ratio at 13.9 : 1
on all these cars. Due to high dynamic under
braking settings still are a compromise.
Alternative on the Lotus 49C use the 1968 tires
with the Lotus 49 tweaker setting,
MasterScale/SopScale should be increased about
6 ticks in this case.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 22.12.2015 16:47

Moin,
Update Zeit...

Tweaker Files V2.6 Update Notes

1. DLC cars Renault added - Formula_Renault_35, Renault_Megane_RS275, Renault_Megane_Trophy2, Renault_RS01, Renault_Alpine_A442B and Radical_RXC_Turbo
2. FWD cars reworked - Ford_Focus_RS, Renault_Megane_RS, Renault_Clio_Cup14 - for FFB's sake use Steering Ratio at 11:1
3. Small adjustments - BMW_320TC, Ginetta_G55_GT4, BMW_2002_Turbo
4. Since patch 7.0 Fx/Fx Low pass set at "normal" values - Lotus_49/49C

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 31.01.2016 10:17

Moin,
Update Zeit...die Neuen DLC's sind drin...

Tweaker Files V2.7 Update Notes

1. DLC StanceWorks Edition added - Ford Falcon FG, KTM X-Bow-R, MX-5 RadBul Formula, BMW 1-Series M-Coup©, BMW 2002 Turbo

Note, the MX-5 RadBul's FFB is exception to the rule as the phases of Fy and Fz are reversed to the usual standard. Settings are basically identical in all versions the only exception are the 66% versions. For Console just use these 66% versions. In all other version mentioned phases are reversed "back to normal" (tweaker file only).

2. Adjustments - Renault_Alpine_A442B, BAC Mono, Ariel_Atom_Mugen, Ariel_Atom3

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

Alternativer DL: pCars

VLG

Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DfAlex - 12.02.2016 22:40

Moin,
es gibt zwar ein neues Update, aber das lohnt sich nicht, bevor ich die Aktualisierung hier poste, warte ich auf die Version fÃ¼r Patch 9.0...

Tweaker Files V2.7.1 Update Notes

1. Machine Dojo Modding Team - Audi R8 LMS added, no other changes.

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von HerrJeh - 13.02.2016 14:15

das ist ja fein, das die erste Mod nun auch von JackSpade profitiert ;) Das war das einzige Manko bisher dass das FFB grottig war bei den Mod Wagen.
Da kann man ja beruhigt in die Zukunft schauen.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DfAlex - 13.02.2016 15:42

Ja,
wenn er das Update fÃ¼r 9.0 fertig hat poste ich es...

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DfAlex - 16.02.2016 16:31

Moin,
ok, anscheinend kommt kein Extra Update fÃ¼r den Patch 9.0, von daher....nachreich...

Tweaker Files V2.7.1 Update Notes

1. Machine Dojo Modding Team - Audi R8 LMS added, no other changes.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 01.03.2016 21:56

Moin,
update Zeit ^^

Tweaker Files V2.8 Update Notes

1. DLC US cars added -

Aston_Martin_Vantage_GT12, Cadillac_ATS-VR,
Chevrolet_Corvette_C7R, Dallara_DW12_2014_Road,
Ford_Fusion_Nascar13

The Dallara is a high downforce car, compromise
setting as the FA - recommended steering ratio 14:1

2. AWD-cars reworked - Audi_A1_Quattro,

Mercedes_A45_AMG, Mitsubishi Lancer Evo_IX_FQ360 /
Evo_X_FQ400 / EvoVI_TME

3. Historic cars reworked - Aston_Martin_DBR1_1959, Mercedes_300SL_W194 - recommended steering ratio 11:1

Settings identical in all versions except Kerbs
Minus.

Casey Ringley's statement concerning the 300SL.
Steering geometry on the 300SL is unusual (old car,
primitive design). There is no caster, little scrub
radius, and almost no mechanical trail. Moment arm
for Fy to act through is very small. This means any
pneumatic trail - or mechanical trail induced by
tyre flex as you get under braking - will feel very
strong
in the mix, especially if you have tuned things to
amplify any forces.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 18.04.2016 14:42

Moin,
es ist mal wieder soweit..update Zeit ^^

Tweaker Files V2.8.1 Update Notes

Mercedes AMG GT3 (free car) added, no other
changes.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 26.04.2016 01:57

Moin,
..update Zeit ^^

Tweaker Files V2.8.2 Update Notes

1. Porsche 911R (mod) added.
2. Audi R8 LMS (V2.0 mod) minor adjustment.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 30.04.2016 17:47

Moin,
..update Zeit ^^

Tweaker Files V2.8.3 Update Notes

1. Porsche GT3 RS Ä 16 (mod) added.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von Martin - 01.05.2016 11:28

Danke :)

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 09.05.2016 13:25

Moin,
...weiter gehts mit den Updates ^^

Tweaker Files V2.9 Update Notes

1. DLC - Pagani Huayra BC, Pagani Zonda Revo. added.
2. Audi 90 GTO - new setting in order to be compatible to consoles.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 18.08.2016 21:53

Moin,
sorry hab das release verpasst...
Update Zeit...

Tweaker Files V3.0 Update Notes

1. Major update, assessment of forces review - improved balance and precision, more direct and a bit more road response on many cars. Besides very few exeptions Mz grinding seems history so MzLowPass (smoothing) back to zero.

Only the Mazda_MX5_Radbul remained untouched.

2. McLaren P1 GTR (mod) added.

3. A new set of files added (folder 10) - Low Vertical Load

Fz & SopDiff. lower levels = less bumps/kerbs but on the other side a tad clearer Mz & Fy stuff. The wheel feels tighter as phase issues are further reduced, a slight reduction of Tire Force might be an option here. This set is based on the Standard Classic version, Mz, Fy and Scales just slightly adapted where seemingly required.

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

Alternativer DL: pCars

VLG
Alex

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von HerrJeh - 19.08.2016 09:17

moin moin,

leider nur die 2.9 auf m Server zu finden.

Gruss

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 19.08.2016 17:40

Ouch...hab sie leider in den Falschen Ordner verschoben...mom mach ich gleich Richtig!

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von HerrJeh - 19.08.2016 17:48

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 19.08.2016 17:52

erl.

=====

Aw: JackSpade \"Tweaker Files\" (FFB)

Geschrieben von DFAlex - 25.09.2016 21:33

Moin,

Update Zeit...

Tweaker Files V3.0.1 Update Notes

1. Pagani Zonda LM-R Ragno (mod) added.

2. Small adjustments - Ruf_RT12R,
BMW_2002_Turbo

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

Alternativer DL: pCars

VLG

Alex

=====