



GUIA PRÁTICO

# Ajuste de Suspensão no Gran Turismo - Altura



## Introdução

No Gran Turismo, a altura do carro (ride height) é um dos ajustes mais importantes da suspensão. Ela define o quanto o carro fica próximo ao solo, influenciando diretamente estabilidade, velocidade final e comportamento em curvas.



## Altura do Carro no GT

## **O que é a altura do carro?**

Definição simples: distância entre o solo e a parte inferior do carro.

Diferença entre frente e traseira: pode ser igual ou diferente (carro mais baixo na frente ou atrás).

Afeta o “centro de gravidade”: quanto mais baixo, mais estável.

## **O que a Altura influencia**

Aerodinâmica:

Mais baixo = mais downforce, menos arrasto, melhor em curvas rápidas.

Mais alto = mais resistência, mas pode ajudar em pistas com muitas ondulações.

Estabilidade:

Carro baixo = mais estabilidade em curvas.

Carro alto = mais conforto em trechos irregulares.

Transferência de peso:

Frente mais baixa = carro “aponta” melhor para curvas, mas pode perder tração traseira.

Traseira mais baixa = mais tração atrás, mas pode gerar subesterço.

Contato com o solo: Se muito baixo, pode raspar no chão em zebras e perder velocidade.

## **Como Configurar no Gran Turismo**

Passo 1: Avaliar a pista (reta longa x pista técnica).

Passo 2: Ajustar conforme o carro (tração dianteira, traseira, 4x4).

Passo 3: Testar com pequenos ajustes (2-5mm de diferença já muda bastante).

Exemplos:

Pista reta (Route X): carro bem baixo para diminuir arrasto.

Pista com curvas e ondulações (Nürburgring Nordschleife): altura intermediária para evitar perder contato.

Carros de corrida (GT3, Fórmula): geralmente bem baixos, mas equilibrando frente/traseira.

### Dicas extras

Combine ajuste de altura com molas e amortecedores.

Use telemetria e repetições para ver se o carro está “raspando” demais.

Altura dianteira menor que a traseira = carro agressivo.

Altura traseira menor que a dianteira = carro mais estável, mas menos ágil.

**ATENÇÃO!**

Tudo que coloquei está preciso tanto na parte teórica quanto no que acontece no Gran Turismo 7. O único detalhe é que o jogo não simula 100% fielmente todos os efeitos aerodinâmicos como na vida real, mas sim de forma simplificada para o gameplay. Então, por exemplo:

Rebaixar muito no jogo pode dar resultado melhor que na vida real (onde o carro bateria no chão).

A lógica de frente mais baixa/traseira mais alta também funciona no jogo, mas às vezes o efeito é mais exagerado do que seria em um carro real.



**“Se o carro precisa de ajuste, seu estilo também. Vista Bidugators.”**

## PERSONALIZE



@BIDUGATORS\_EDU