



GUIA PRÁTICO

Ajuste de Suspensão no Gran Turismo – Frequência de Mola



Introdução

A suspensão é um dos componentes mais importantes do desempenho de um carro, tanto no mundo real quanto nos simuladores como Gran Turismo. Ela determina como o veículo reage a curvas, frenagens, acelerações e até às menores irregularidades da pista. Entre todos os ajustes disponíveis, existe um que muitas vezes é ignorado, mas que transforma completamente o comportamento do carro: **a frequência de mola**.

Entender esse conceito é fundamental para quem busca estabilidade, velocidade e controle. A frequência é o “ritmo” da suspensão – é ela que define se o carro

vai ficar firme no chão ou se vai perder aderência nas horas mais críticas. Quando ajustada corretamente, a direção se torna mais previsível, as curvas ficam mais limpas e cada volta sai com mais confiança.

Neste material, você vai aprender de forma simples e prática o que é frequência de mola, por que ela importa e como ajustá-la do jeito certo para obter mais performance em qualquer pista.



Frequência de Mola no GT

O que é Frequência de Mola?

A **frequência de mola** é a velocidade natural com que a suspensão do carro sobe e desce quando a mola é comprimida ou expandida.

É como o “ritmo” da suspensão.

Toda vez que o carro passa por uma zebra, buraco ou faz uma transferência de peso, a mola reage. A frequência diz **quantas vezes por segundo essa mola oscila** até estabilizar.

Por que isso é importante?

Porque define **como o carro responde** a curvas, frenagens, acelerações e irregularidades da pista.

Uma frequência mal ajustada pode deixar o carro:

- pulando demais (perde tração),
- mole demais (demora para estabilizar),
- rígido demais (perde aderência em pista irregular).

Com a frequência certa, o carro fica:

- previsível
- estável
- rápido
- fácil de controlar

Frequência Baixa

Suspensão **mais macia**.

- Mais conforto
- Maior absorção de irregularidades
- **Demora mais para estabilizar**
- Pode causar rolagem em curvas e mergulho na frenagem

Ideal para:

- Pistas onduladas
- Carros mais pesados
- Situações onde você precisa de mais conforto e contato com o solo

Frequência Alta

Suspensão **mais rígida**.

- Resposta mais rápida
- Carro mais “na mão”
- Transfere peso com precisão
- Pode ficar instável em pista irregular

Ideal para:

- Pistas lisas
- Curvas rápidas
- Carros leves ou bem equilibrados

Qual é o equilíbrio ideal?

A melhor frequência depende de:

- Peso do carro
- Tipo de pista
- Estilo de pilotagem
- Distribuição de massa
- Nível de aderência do asfalto

É como afinar um instrumento:

Se afrouxa demais → som fica mole

Se aperta demais → som fica duro

No meio → perfeito

Exemplo prático

Situação:

Você está correndo em **Trial Mountain** (Gran Turismo).

É uma pista com:

- muitas ondulações,
- curvas de média velocidade,
- áreas que fazem a suspensão trabalhar bastante.

Problema:

Seu carro está:

- quicando nas entradas de curva,
- perdendo aderência na traseira,
- ficando difícil de segurar em curvas rápidas.

Causa provável:

A **frequência da mola está muito alta** – suspensão rígida demais para a pista.

Ajuste recomendado:

Reduza a frequência em:

- **0.2 Hz na dianteira**
- **0.3 Hz na traseira**

Resultado esperado:

- A suspensão passa a absorver melhor as ondulações
- O carro para de “pular”
- A traseira fica mais previsível
- Você consegue acelerar mais cedo na saída das curvas
- Voltas mais constantes e com menos sustos



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.

⊕ Bidugators

⊕ Bidugators on TikTok

⊕ Eduardo Mestriner (@bidugators_edu)

Bidugators – Criado por quem vive o automobilismo.
Conteúdo técnico, estilo de pista e muita paixão por performance.