
DTM @ Norisring

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 25.06.2015 16:53

<http://www.schwarzbierbude.de/images/stories/events/2015/20150629.png>

Renndaten / RaceData

- Datum / Date: 29.06.2015
- Training / Practice: 20:00 Uhr
- Qualifikation / Qualifying: 20:45 Uhr
- Rennen / Race: 21:00
- Runden / Laps: ? (ca. 60min)

Strecke / Track

Norisring

Fahrzeug / Car

Mercedes 190E, Alfa Romeo 155 V6, BMW M3 E30 DTM

Servername & Passwort

Server1: www1.schwarzbierbude.de (PW:?)

Server2: www2.schwarzbierbude.de (PW:?)

Server3: www3.schwarzbierbude.de (PW:?)

Server4: www4.schwarzbierbude.de (PW:?)

Server5: www5.schwarzbierbude.de (PW:?)

Server6/7: bei Bedarf (PW:?)

*wird nicht im Forum gepostet, steht Ã¼ber der Gameserverliste/ available over the gameserver list

**nur im Teamspeak erhältlich / Available TeamSpeak only

Es ist jederzeit möglich, den Server zu betreten.

(Ausnahme: Unerwünschter Beitritt während der Rennsession)

Gruß

dirtY

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Sir Robert - 27.06.2015 10:20

Wann kommt der Trainingsserver?

Gruß Robert

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.06.2015 10:53

Sir Robert schrieb:

Wann kommt der Trainingsserver?

Gruß Robert

Gegen 14Uhr wird der Trainingsserver für LeMans geschlossen. Ab dann kann für Montag trainiert werden.

Aber über das 24h-Event hinweg werden alle nicht gebrauchten Server abgeschaltet.

gruß

dirtY

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Sir Robert - 27.06.2015 15:40

Kannst den Server jetzt aufmachen?

Danke

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Motorschaf - 27.06.2015 23:01

Boh sagt mal...mag mal jemand n Replay hochladen? Ich hab jetzt mit den 3 Autos insgesamt 50 gewertete Runden auf der Strecke runtergeeeiert (+ ca 15 mal Anfahrt aus der Box) und ein bisschen mit den Setups gespielt...

Meine Bestzeit sind 58.02s mit dem Alfa. Das kommt mir nicht wettbewerbsfähig vor, wenn ich mir die Rundenrekorde von um die 55s anschau. Aber ich weiß nicht, wo ich den ganzen Teig auf der Strecke liegen lasse, der mir da am Ende von der Runde fehlt.

PS: bestimmt ne doofe Frage, aber ist ABS aus oder an auf den Server?

=====

AUDI TT Cup @ Norisring

Geschrieben von B1ackbird - 28.06.2015 09:04

Forum mit real verwechselt

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,74/id,12578/lang,de/#12578

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Repa24 - 28.06.2015 09:15

Haha, TT Cup, auch gut! :cheer:

Was ein Zufall, hÄ¶re den grad 10km entfernt am Norisring rumsausen, als ich das gelesen habe. :cheer:

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von B1ackbird - 28.06.2015 10:20

Repa24 schrieb:

Haha, TT Cup, auch gut! :cheer:

Was ein Zufall, hÄ¶re den grad 10km entfernt am Norisring rumsausen, als ich das gelesen habe. :cheer:

und da biste bei den schÄ¶nen Wetter nicht vor Ort ? :unsure:

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.06.2015 14:08

Motorschaf schrieb:

...

PS: bestimmt ne doofe Frage, aber ist ABS aus oder an auf den Server?

Server sind bei Traktionskontrolle und bei ABS auf "factory" eingestellt. Bedeutet: wenn ein Fahrzeug in Real auch ABS und TK hat, und Kunos es auch so umgesetzt hat, dann sind diese Hilfen aktiv.
Joint man auf dem Server sind sie aktiv, egal ob man im Spielmenü unter "Realismus" sie deaktiviert hat.
Mit STRG+A und STRG+T kann man die Stufen durchschalten bis "AUS".
Bei der StandardApp "Basic" wird angezeigt ob ABS und TK aktiv sind. Leuchten sie Rot auf, während der Fahrt, greifen sie ein.

Ach ja: Trainingserver ist online!

gruÄ
dlrtY

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Repa24 - 28.06.2015 19:50

B1ackbird schrieb:

Repa24 schrieb:

Haha, TT Cup, auch gut! :cheer:

Was ein Zufall, hÄre den grad 10km entfernt am Norisring rumsausen, als ich das gelesen habe. :cheer:

und da biste bei den schÄnen Wetter nicht vor Ort ? :unsure:

NatÄrlich war ich da!

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Motorschaf - 29.06.2015 09:54

Hey..

beim Norisring ist das jetzt nicht so das Thema, da die Rundenzeit eh unter einer Minute liegt.

Aber generell fÄnd ich's bei den Events cool, wenn man die "Wartezeit" der Server ab dem Zeitpunkt, an dem der Sieger Äber die Ziellinie ist, etwas verlÄngern kÄnnnte, so dass das restliche Feld seine aktuelle Runde auf jeden Fall beenden kann.

Selbst wenn man eine Runde hinter dem Sieger ist, kann es da hinten noch zu spannenden KÄmpfen in der letzten Runde kommen - die werden ja leider auf den Äffentlichen Servern meist nach einer Minute abgeschnitten, und so war es letzte Woche auf Blackwood auch, obwohl die Rundenzeit da ja bei ca 1:15-1:18 liegt.
Ist ein bisschen schade, wenn man 50 Runden durchgehalten und gekÄmpft hat, nachdem man in der ersten Runde Mist gebaut hatte und weit hinten war, nur um dann am Schluss die Ziellinie nicht mehr Äberfahren zu dÄrfen.

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 29.06.2015 10:25

Motorschaf schrieb:

Hey.....

Aber generell fÄnd ich's bei den Events cool, wenn man die "Wartezeit" der Server ab dem Zeitpunkt, an dem der Sieger Äber die Ziellinie ist, etwas verlÄngern kÄnnnte, so dass das restliche Feld seine aktuelle Runde auf jeden Fall beenden kann....

Leider sind nur 200 Sekunden mÄglich!

gruÄÿ
dlrtY

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von tabis - 29.06.2015 11:10

Nicht vergessen, wenn jemand ¼berrundet wird, ist f¼r denjenigen das Rennen vorbei, sobald er nach dem Sieger die Ziellinie ¼berquert hat.
Danach, brauch nicht mehr gek¼mpft werden.

Das hat KUNOS leider auch nicht richtig umgesetzt, so das einige meinen, trotz ¼berrundung, die volle Runden Anzahl erreichen zu m¼ssen.

Hoffentlich gibts bald die Checkered Flag, auch f¼r ¼berrundete ;)

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Bernd - 29.06.2015 11:53

DiRTyDRiVER schrieb:

Motorschaf schrieb:

Hey.....

Aber generell f¼nd ich's bei den Events cool, wenn man die "Wartezeit" der Server ab dem Zeitpunkt, an dem der Sieger ¼ber die Ziellinie ist, etwas verl¼ngern k¼nnte, so dass das restliche Feld seine aktuelle Runde auf jeden Fall beenden kann....

Leider sind nur 200 Sekunden m¼glich!

gruÄÿ
dlrtY

Da muss ich dir widersprechen.

Ja, es stimmt im ACServerLauncher kann man nicht mehr wie 200 Sekunden RaceOverTime, oder 100 Sekunden zwischen den Sessions einstellen.

ABER wenn man die server_cfg.ini manuell bearbeitet, und dort h¼herere Werte einstellt, werden die auch ¼bernommen.

Ich hab jetzt gerade zum Test einen Server erstellt und es ausprobiert, Zeit zwischen Quali und Rennen auf 300 Sekunden, und RaceOverTime auch auf 300.

Hat genau so funktioniert, Zwischen quali und rennen wurden 5 minuten angezeigt und auch richtig runtergez¼hlt, und nach dem Rennen habe ich die Zeit gestoppt ---> genau 5 Minuten bis zum Neustart des Servers...

Edit:

hab es jetzt noch mit 600 Sekunden RaceOverTime versucht, und 400 WaitTime bei Race, klappt tadellos

NAME=Race

LAPS=1

WAIT_TIME=400(Zeit zwischen quali und rennstart)

RACE_OVER_TIME=600

Also es geht doch.

Ich hab mir bei den Events schon oft gedacht, warum stellt ihr nicht mehr Zeit zwischen quali und Rennen ein, damit man in Ruhe ein Setup laden kann , oder mal aufs WC kann...

Ich hoffe das das jetzt auch gemacht wird, und jetzt k¼nnte man auch auf der Nordschleife die Zeit so einstellen dass man auch ¼ber die Ziellinie kommt.

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Motorschaf - 29.06.2015 12:49

tabis schrieb:

Nicht vergessen, wenn jemand $\frac{1}{4}$ berrundet wird, ist f $\frac{1}{4}$ r denjenigen das Rennen vorbei, sobald er nach dem Sieger die Ziellinie $\frac{1}{4}$ berquert hat.

Danach, brauch nicht mehr gek $\ddot{a}$ mpft werden.

Das hat KUNOS leider auch nicht richtig umgesetzt, so das einige meinen, trotz $\ddot{a}$ berrundung, die volle Runden Anzahl erreichen zu m $\ddot{a}$ $\frac{1}{4}$ ssen.

Hoffentlich gibts bald die Checkered Flag, auch f $\frac{1}{4}$ r $\ddot{a}$ berrundete ;)

Das mit der letzten Runde f $\frac{1}{4}$ r alle ist mir bekannt - nur is es mir eben schon $\ddot{a}$ fter passiert, dass ich nicht mal die zu Ende fahren konnte.

Hei $\ddot{u}$ t das, mit genug Sekunden "raceovertime" muss man bei AC alle Runden zu Ende fahren und f $\ddot{a}$ hrt nicht max. 1 Runde nach dem Sieger $\frac{1}{4}$ ber die Ziellinie? Das w $\ddot{a}$ er ja schon ein ziemlich peinlicher Designfehler in einer SIMULATION.

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 29.06.2015 13:06

@bernd

Da haben sie wohl mal was ge $\ddot{a}$ ndert gehabt, seit ich das mal getestet hab, is aber schon lange her.

RaceOverTime ging damals nur 200sec

Die Zeit zwischen Quali und Race konnte man damals schon hochschrauben wie man wollte (In der server.cfg)

Noch mal zur Verdeutlichung:

F $\frac{1}{4}$ r das Auswertungstool ist das Rennen zu Ende, wenn der Erstplatzierte $\frac{1}{4}$ bers Ziel f $\ddot{a}$ hrt. Die Platzierung die jeder zu diesem Zeitpunkt inne hat, ist auch die Endplatzierung. Darum hat es keinen Sinn die RaceOvertime weiter h $\ddot{a}$ her zu setzen.

Die Wartezeit zwischen Quali und Race, ja k $\ddot{a}$ nnte man erh $\ddot{a}$ hlen, nur hat dass wiederum Auswirkung beim Sprintverbrauch - das m $\ddot{a}$ $\frac{1}{4}$ sste man dann wieder beim planen der Event mit einbeziehen.

Sorry, aber, auf Toilette kann man auch w $\ddot{a}$ hrend der Quali gehen.

gru $\ddot{u}$

dIrtY

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Bernd - 29.06.2015 13:25

DiRTyDRiVER schrieb:

@bernd

Da haben sie wohl mal was ge $\ddot{a}$ ndert gehabt, seit ich das mal getestet hab, is aber schon lange her.

RaceOverTime ging damals nur 200sec

Die Zeit zwischen Quali und Race konnte man damals schon hochschrauben wie man wollte (In der server.cfg)

Noch mal zur Verdeutlichung:

F $\frac{1}{4}$ r das Auswertungstool ist das Rennen zu Ende, wenn der Erstplatzierte $\frac{1}{4}$ bers Ziel f $\ddot{a}$ hrt. Die Platzierung die jeder

zu diesem Zeitpunkt inne hat, ist auch die Endplatzierung. Darum hat es keinen Sinn die RaceOvertime weiter h her zu setzen.

Die Wartezeit zwischen Quali und Race, ja k nnte man erh hen, nur hat dass wiederum Auswirkung beim Sprintverbrauch - das m sste man dann wieder beim planen der Event mit einbeziehen.

Sorry, aber, auf Toilette kann man auch w hrend der Quali gehen.

gru 
dlrtY

Ok...
aber warum schreibst du dann "LEIDER hat man nur 200 Sekunden" zum einstellen?
Das hat f r mich so geklungen als ob du es auch gern h her einstellen w rdest.

Es geht doch um lange Strecken wie Le mans , NS usw. wo man auch in der selben Runde wie der f hrende sein kann, und trotzdem nicht die Runde zuende fahren kann...

Und die Quali ist eh schon kurz genug, wenn ich da noch Toilette und wei  ich noch einplanen muss... 4-5 Minuten zwischen quali und Rennen, wo ist da das Problem?

was meinst du mit "Auswirkung beim Sprintverbrauch"?
das check ich nicht ganz.

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Michi - 29.06.2015 14:26

Ich denke Er meint "Spritverbrauch"

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von xxxjuraxxx - 29.06.2015 15:10

4,5 min ist zu viel. So wie es gerade ist. Passt es. Aufs Klo laufen schaffe ich auch zwischen quali und Rennen. Man braucht blo  1 Minute. Die Vorbereitungen f r das Rennen macht man vor der Grid Aufstellung.

Bin daf r alles so zu lassen. Vllt f r Le mans und nos die rennnachlaufzeit verl ngern. Da bin ich klar daf r und verstehe dass es f r nicht so schnelle gebraucht wird.

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Motorschaf - 29.06.2015 15:12

DiRTyDRIVER schrieb:
@bernd

Noch mal zur Verdeutlichung:

F r das Auswertungstool ist das Rennen zu Ende, wenn der Erstplatzierte  bers Ziel f hrt. Die Platzierung die jeder zu diesem Zeitpunkt inne hat, ist auch die Endplatzierung. Darum hat es keinen Sinn die RaceOvertime weiter h her zu setzen.

Da geh rt Kunos aber, mit Verlaub, in den Arsch getreten daf r. Wie kann man denn eine Rennsimulation verkaufen und so nen Mist einbauen?
Endpunkt ist f r jeden Fahrer die n chste  berquerung der Start/Ziellinie, sobald der erste alle Runden absolviert hat. Was ist denn daran so schwer? *schimpf*

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Bernd - 29.06.2015 15:24

Michi schrieb:

Ich denke Er meint "Spritverbrauch"

Danke.

Das heißt @dirty, du machst dir Sorgen das du zuwenig Sprit fürs Rennen hast, wenn das Auto während des wartens zwischen den Sessions im Leerlauf läuft?

Kann ich nicht nachvollziehen das das ein Problem ist.

Aber egal ,es zählt ja nicht meine Meinung, ich wollte nur helfen , weil es anfangs so geklungen hat , als ob ihr gar wusstest dass man die Werte anpassen kann.

Jetzt weiß ich bescheid, das Thema ist für mich somit erledigt.

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von xxxjuraxxx - 29.06.2015 15:39

Motorschaf schrieb:

DiRTyDRiVER schrieb:

@bernd

Noch mal zur Verdeutlichung:

Für das Auswertungstool ist das Rennen zu Ende, wenn der Erstplatzierte übers Ziel fährt. Die Platzierung die jeder zu diesem Zeitpunkt inne hat, ist auch die Endplatzierung. Darum hat es keinen Sinn die RaceOvertime weiter höher zu setzen.

Da geht Kuno aber, mit Verlaub, in den Arsch getreten dafür. Wie kann man denn eine Rennsimulation verkaufen und so nen Mist einbauen?

Endpunkt ist für jeden Fahrer die nächste Überquerung der Start/Ziellinie, sobald der erste alle Runden absolviert hat. Was ist denn daran so schwer? *schimpf*

Reg dich schnell ab. Erstens hat es kein Zweck. Zweitens du wusstest ganz genau dass es kein fertiges Spiel ist. Dafür DARFST DU weniger zahlen. Wenn es fertig ist, hast du für das wenige Geld das Spiel schon erwerben können.

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Rolf Just - 29.06.2015 16:12

xxxjuraxxx schrieb:

Wenn es fertig ist, hast du für das wenige Geld das Spiel schon erwerben können.

Falls dies jemals der Fall sein wird!! Bin auch der Meinung dass early access sich eher negativ auf das Endprodukt auswirkt, denn wenn sie genügend eingenommen haben lässt der Plan spürbar nach ;) Persönlich bin ich schon etwas enttäuscht von AC und pCars besonders im Vergleich mit rf2.

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Motorschaf - 29.06.2015 16:29

xxxjuraxxx schrieb:

Reg dich schnell ab. Erstens hat es kein Zweck. Zweitens du wusstest ganz genau dass es kein fertiges Spiel ist. Dafür DARFST DU weniger zahlen. Wenn es fertig ist, hast du für das wenige Geld das Spiel schon erwerben können.

Hast schon recht, dass es keinen Zweck hat.

Aber mit Early Access oder nicht hat das für mich nichts zu tun. Erstens ist das eine Design-Entscheidung und kein Bug oder unfertiges Feature.

Zweitens ist AC mit 45€, ein Vollpreis-Spiel. Von "wenig Geld" kann also keine Rede sein.

Und drittens ist AC schon seit Dezember bei Version 1.x und nicht mehr in der Early-Access- bzw Betaphase.

Nimm mich nicht so ernst, schimpfen ist meine Lieblingssportart.

Ich hab nen Mordsspaß mit AC, und dass die Sache mit dem Rennende in meinen Augen unsinnig ist, hat darauf wenig Einfluss und soll erst recht nicht heißen, dass andere im Unrecht sind, wenn sie AC gut finden.

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Rolf Just - 29.06.2015 17:01

Also ich habe sicherlich keine 45€, bezahlt sondern wesentlich weniger. Zum Zeitpunkt als ich es gekauft habe gab noch keine Karriere Option und keinen Multiplayer. Dann gab es eine Karriere Option aber immernoch keine Multiplayer Möglichkeit. Etwas später dann keine Karriere Option mehr dafür einen Multiplayer. Danke schon dass das die Bezeichnung Early Access verdient ;)

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Motorschaf - 29.06.2015 17:31

Ich hab's halt erst vor zwei Wochen beim Steam Summer Sale gekauft. Hab also zwar auch weniger bezahlt, aber für eine Version von AC, die seit 1.0 als ganz normaler Vollpreistitel vermarktet wird, weswegen das Argument mit Early Access m.E. nicht zutrifft.

Aber das ist ja eigentlich wirklich nicht so wichtig. Ich fand die Lösung, die Kunos da gewählt hat, eher unverständlich und hab halt ein bisschen gepoltert. Wollte niemandem damit auf den Schlipps treten, der es gut so findet, wie es ist, und erst recht niemandem das Spiel schlecht reden.

Hauptsache is doch, dass wir zusammen Spaß am Fahren haben. Also. Man sieht sich nachher auf der Strecke! :cheer:

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Rolf Just - 29.06.2015 17:56

Alles paletti ;)

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Mauley² - 29.06.2015 22:32

Auf Server 2 war ein starkes Fahrerfeld, mein lieber Scholli. :laugh:
Sorry an ATom zu Anfang, aber konnte nicht mehr ausweichen. :whistle:
War anstrengend aber spaßig.

Bis bald

MauleyÅ²

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von hutto - 29.06.2015 22:40

Auswertungen sind oben bei Wochenevents. cheers!

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von red. - 29.06.2015 22:43

kann jemand das replay vom 2tem Server hochladen?

wÃ¶re sehr verbunden

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von MauleyÅ² - 29.06.2015 22:45

Wenn ich nur wÃ¼sste wie :huh:
150 MB, die Datei.

Direkt anhÃ¤ngen hat bei mir ned geklappt, sorry :huh:

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von red. - 29.06.2015 22:51

dropbox oder z.b.

<http://www.file-upload.net/>

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von MauleyÅ² - 29.06.2015 23:00

Da muss man bestimmt wieder ein account erstellen um etwas hoch zu laden, oder?

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von red. - 29.06.2015 23:04

sieht nicht danach aus.du musst nur den dl link kopieren

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von MauleyÅ² - 29.06.2015 23:07

Ich versuche.
Na ja, Meister Joda wÃ¼rde sagen machen ;))
QualitÃ¤t ist aber very low
Der Upload lÃ¤uft schon mal B)

http://www.file-upload.net/download-10728366/bmw_m3_e30_dtm-norising_20150629220742.html

Jo red., sag bitte bescheid ob es funzt, danke.

=====

Aw: DTM @ Norising

Geschrieben von red. - 29.06.2015 23:15

lÃ¤uft.

vielen dank!

=====

Aw: DTM @ Norising

Geschrieben von MauleyÃ² - 29.06.2015 23:17

Coooooooole Sache,
wieder was gelernt als alter Sack.

cu

=====

Aw: DTM @ Norising

Geschrieben von red. - 29.06.2015 23:21

-1 step to perfection B)

=====

Aw: DTM @ Norising

Geschrieben von Deutschmaschine - 30.06.2015 00:02

Rolf Just schrieb:

Also ich habe sicherlich keine 45â,- bezahlt sondern wesentlich weniger. Zum Zeitpunkt als ich es gekauft habe gab noch keine Karriere-Option und keinen Multiplayer. Dann gab es eine Karriere-Option aber immernoch keine Multiplayer-MÃ¶glichkeit. Etwas spÃ¤ter dann keine Karriere-Option mehr dafür einen Multiplayer. Danke schon dass das die Bezeichnung Early Access verdient ;)

Early Access ist aber ein offizielles Produktmerkmal bei Steam. Früher nannte man das Open Beta. Jetzt ist es eben nicht mehr Early Access. Es ist ein ganz normaler Vollpreistitel mit einer Versionsnummer 1.x. Und deshalb muss hier die Messlatte auch höher liegen als bei einer Beta-Version.

Hierbei ist es egal, ob man es "früher" für 25â,- geholt hat oder jetzt im Summer Sale oder günstig bei einem Key-Händler. Die UVP liegt nun mal in der Region eines Vollpreistitels.

=====

Aw: DTM @ Norising

Geschrieben von Rolf Just - 30.06.2015 01:12

Du hast mich falsch verstanden. Early Access war es zum Zeitpunkt als ich es gekauft habe, jetzt ist es natürlich kein Early Access mehr. Nun mir kommt es so vor als würdest du sie Games als Early Access verkaufen und wenn der

reibach stimmt l sst der elan die vollversion komplett zu machen sp rbar nach. Hauptsache das game ist draussen.
Finde AC nicht  bel macht auch spass aber im vergleich zu rf2 und den dort zur verf gung stehenden m glichkeiten
wie z.b. Drivers swap und manche andere, l sst AC doch einige w nsche offen oder? Alleine diese ESC sache darf
nicht sein aber pCars ist nicht viel besser eher noch schlimmer, obwohl es auch spass macht ;)
Nur sind sie meiner meinung nach beide nicht ligatauglich. Wie gesagt meiner meinung nach ;)

=====

Aw: DTM @ Norisring

Geschrieben von Deutschmaschine - 30.06.2015 02:27

Rolf Just schrieb:

Nun mir kommt es so vor als w rde sie games als Early Access verkaufen und wenn der reibach stimmt l sst der elan
die vollversion komplett zu machen sp rbar nach. Hauptsache das game ist draussen.

Danke f r deine Erkl rung. So stimme ich dem zu.

=====