
Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 05.10.2015 23:11

Um mal etwas Abwechslung zum MÃ¼hltalring zu bekommen, habe ich heute mal den Odenwaldring angefangen.

Hierbei handelt es sich um eine Kartstrecke in Schaafheim (siehe: [HIER](#))

Die Strecke wurde x1,3 skaliert, um auf eine minimale Streckenbreite von 10m zu kommen. In Assetto kann man super mit den "kleineren Autos" dort fahren (Fiat500, KTM Xbow,...)

Anbei ein erstes Foto:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2015_10_05_23.jpg

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von tonykart - 05.10.2015 23:16

sauber kenne die strecke, bin auf der strecke schon so einige 100 runden gefahren B)

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 06.10.2015 07:41

Kommst du hier aus der Gegend?

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von RaceDog - 07.10.2015 15:52

Die sieht echt spaÃ¼rig aus, wÃ¼rd da auch gern mal n paar runden drehen, kÃ¼nnt evtl auch mit dem Caterham Academy ganz spaÃ¼rig sein.

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 07.10.2015 18:07

Ich brauch demnÃ¤chst mal ein paar Alpha-Tester. Dann pack ich mal ein paar "kleine" Kisten aufn Test-Server.

Aktuell Ã¼berlege ich gerade noch ne LÃ¶sung fÃ¼r die Boxengasse, da die originale zu klein ist. Dann muss ich noch Teampavillons fÃ¼r die BoxenplÃ¤tze modellieren (Die erscheinen nur wenn der Slot belegt ist und beinhalten das Teambanner des fahrenden Teams)

Wenn die Punkte abgearbeitet sind, lade ich zum ersten Test.

PS:Toni, kannst du infos zur strecke geben? Ist die eher glatt oder doch holpriger? Was selber leider live nie dort.

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 08.10.2015 20:24

Erste GelÃ¤ndeerhÃ¶hungen erstellt, ein paar BÃ¤ume gepflanzt, Pit-Area angefangen,...

Heute mal ein Blick von der Motocrossstrecke aus ;)

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2015_10_08_20.jpg

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 11.10.2015 21:00

Nach ersten spontanen Tests gestern, danke nochmal an Darkstar und ESKaeS, gab es heute weitere Neuerungen:

- Pitbereich optimiert
- Strecke für 24 Fahrzeuge angepasst
- weitere Räume gepflanzt
- erste Kerbs erstellt (Achtung, Rasen dahinter noch nicht angepasst, Fahrzeug kann stecken bleiben)
- "Racehouse" erstellt und mit Platzhaltertexturen versehen
- ... <http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/1-c4de0117f33eead75e4240f13dbcf270.jpg>

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/2.jpg>

Achja, HIER gibts die aktuelle Version zum Downloaden und Testen. :)

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Bernd - 13.10.2015 19:44

Ich hab ein AI Rennen getestet und konnte nur 10 Fahrzeuge hinzufügen.
Du hast ja auf 24 Pits erhöht, aber in der ui_track.json Datei steht immer noch 10, und das Interface für die Rennen nimmt diesen Wert um die max. Anzahl an Autos zu bestimmen.

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 13.10.2015 21:05

Danke für die Info, ja die AI muss ich noch anpassen :)
Ist im nächsten Update dann mit drin.

Ich habe heute mal für Darkstar schnell ne Bahn nachgebaut. (Kartbahn Lüneburg)
Er hatte sie die als Trainingsbahn gewünscht.
Bisher hat sie nur die Strecke, Räume und die Umgebung als Grundlage.

-6 Slots

Ein paar Details folgen noch:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2015_10_13_21.jpg

KLICK MICH

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Galaxiedriver - 14.10.2015 06:10

Ah sehr schön, danke dass du dir die Mühe machst auch Kartbahn zu basteln.

Wenn wir schon beim Thema sind würde ich gerne die Kartbahn Hahn mal so in den Raum werfen.... :whistle: eine der besten in Deutschland.

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 14.10.2015 20:25

Da ja anscheinend reges Interesse besteht:
Gerne!
Aber eins nach dem anderen.

Evtl k nnen wir ja mal nen Kart-Abend machen.
Passende Karts gibts ja bei Racedepartment.

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Cruise - 14.10.2015 21:18

Habe eben mal die Karts getestet.
Machen nen riesen Spass die Teile.

Des weiteren habe ich noch 3 weitere Layouts eingef gt. (siehe Bild unten)

Anbei aktuelles:
Die aktuelle Version mit Kartversion in Orginalgr e

DerLink zu den Karts auf Racedepartment

und ein aktuelles Bild:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2015_10_14_21.jpg

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/layouts.jpg>

-GP: (voller Kurs) 1300m
(als Kart-Version 1000m)

-National: 1100m

-Sprint: 870m

-Kurz: 700m

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Galaxiedriver - 15.10.2015 05:34

Karts f r AC?? Muss ich sp ter aufjedenfall testen. Fahren sich Hoffentlich besser als in PC...

Danke f r die info

Super Idee mit dem Kartevent.

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Supernoll - 25.03.2022 16:53

Hey. Hat noch jemand die Datei und kann die Strecke hochladen? Die Original Dropbox links sind leider down :(hatte sehr gerne auf der Karte geÄ¼bt bevor wir im Sommer dort fahren

Ich wÄ¼nsche einen schÄ¼nen Start ins Wochenende

Sebastian

=====

Aw: Odenwaldring

Geschrieben von Fabianm27b - 27.04.2022 16:24

KÄ¼nnten sie die datei nochmal rein senden das wÄ¼re nett danke

=====