
Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von tr22 - 26.10.2015 23:07

Hallo,
hat sich jemand von Euch die Mods
von URD gekauft ?

Ich meine diese hier:

PX Assetto Corsa Pre-order
EGT Assetto Corsa
T5 2013 Assetto Corsa

Wenn ja, welche Erfahrungen habt Ihr damit
sammeln können ? Lohnt es sich diese
anzuschaffen ?

=====

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von deceda - 26.10.2015 23:15

Eine für mich einfache Antwort: Ja und zwar in allen Fällen. Die Jungs haben sich einen guten (wenn nicht sogar sehr guten) Ruf erarbeitet und bringen relativ zeitnah zu den AC Patches Ihrerseits neue Versionen Ihrer Mods heraus (für die Käufer kostenlos natürlich).
Und fahren lassen sich die Kisten auch ;)

mfg
dece

=====

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von pSyTech - 26.10.2015 23:19

i bought PX mod , only tested the Audi and found it pretty amazing work. (especially awesome sound!)
dint got much time to test it further but from what i saw its worth its money.
only sad there are barely people that own it 4 using it online.

If more people from schwarzbierbude own this mod, plz respond so we could have some online action.

greetz
psytech

=====

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von tr22 - 26.10.2015 23:19

Danke für die schnelle Antwort.

Wie ist denn das mit "neue Versionen bei AC Patches " ?

Kann man die vorherige Versionen der Mods
nicht mehr nutzen ?

=====

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von pSyTech - 26.10.2015 23:29

yes,
there where complaints e-gt was not working anymore after ac's 1.3 update

i did not test anymore after 1.3 update
dont know if PX mod still works ,they made a minor update

"This update is just quick fix for new tires and LCD for Aura."

And we have a small gift for all our AC customers!
AC_formulalights_RC2

follow them on fb if u need more info

<https://www.facebook.com/UnitedRacingDesign?fref=ts>

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von [RSR]Deathstroke - 27.10.2015 03:42

Die DTM Kisten finde ich nicht so toll vom fahren her, kleben nicht wirklich auf der Strecke da find ich die GTE und PX um einiges besser :)

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 27.10.2015 08:55

Ich bin zahlender Kunde f  r alle genannten URD Mods.

Kurzfasit:

- Grafisch exzellent !!!
- Sound gut und auf dem Level von AC (also noch mit Potential)
- sehr ausgewogen!
- trotzdem sp  rbar unterschiedliche Handlings

Gerade mit den DTM Kisten (T5) hatten/haben wir auf LANs und auf unserem Server immer wieder enorm viel Spass und saueuge Rennen.

Die EGT (also GTE) Mod ist eine Klasse f  r sich. Wer nicht immer nur M3 vs 458 fahren mag, sondern eben mal eine gr   ere Vielfalt bevorzugt, wird hier definitiv f  ndig. Dabei haben die Autos durchaus sehr unterschiedliche Charakteristiken! Generell sind sie pro Streckenminute imho rund 1 Sekunde schneller als die originalen GT3 und GT2. Die Corvettes (also Dreampack + kostenlose Mod) sind ein sehr guter Vorgeschmack. In der aktuellen Version sind sie auch (imho) einen Tick angenehmer zu fahren als die Original Autos.

Die PX Mod ist noch im Aufbau begriffen. Nur so viel vorweg - das Handling Modell der LMP1 (Audi und Rebellion) unterscheidet sich gewaltig - die Autos f  hlen sich wie richtige Rennautos an (Dampf bis zum Abwinken, aber sehr sehr sensibel) und k  nnen unterschiedlicher kaum sein (logisch - Diesel vs. Benziner). Der einzig bisher verf  gbare LMP2 (ein Ligier?) ist einfach nur zum Niederknien gut zu fahren... Macht ganz viel Hoffnung auf mehr davon.

Abschluss:

Es gibt kein besseres Zubeh  r f  r AC.

Punkt.

PS: Das weiss auch Kunos und arbeitet mit URD zusammen.
Wenn gew  nscht - PN an mich und wir k  nnen gerne mal einen gemeinsamen Test arrangieren ;)

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Viso - 27.10.2015 15:35

Bloss nicht kaufen so ein ****. Sorry wenn ich hier grad so reinschiesse aber die Autos sind meiner meinung nach einfach nix. Ok die Model's der Sound stimmt alles. Aber von unterschiedlicher fahrphysik ist nicht viel zu spÃhren. Zudem scheinen alle Autos das Selbe Default Setup zu haben. Selbe Bremsbalance. 1 Sek schneller pro Streckenminute? GefÃhlt wohl eher 3 sek. Ich nehme mal die Nordschleife als Referenz. Man fÃhrt jede Kurve die man sonst im 3ten fÃhrt im 4ten. Der Grip dieser Autos ist so imens. Das FahrgefÃhl somit auch. Vorderachse Gript ohne ende und die Hintere zieht einfach mit als ob sie auf Schienen wÃhr. Bevor ich geld fÃr so ein Mod ausgabe (Bin ich froh hab ich die erst getestet) kauf ich mir noch lieber Trainsimulator. Mag sein dass gewisse Leute die Autos mÃgen weil sie angenehmer/einfach zu fahren sind. Ich persÃnlich finde solche Autos Langweilig, Unrealistisch und dazu ÃberflÃssig. Ich kann den Mod auf keinen Fall empfehlen wenn man anspruchsvolle Autos mag und gerne fÃhrt.

=====

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 27.10.2015 19:33

sorry viso, dem kann ich nicht zustimmen.

versuch mal beispielsweise den Porsche auf die Zeiten einer viper zu bekommen - vergiss es. oder den BMW auf solchen kurvenspeed zu bekommen wie einen aston martin. abhaken.

einfach zu fahren? bleiben wir mal bei den GTE - ja, im default setup. um die autos schnell zu bekommen ist einiges an bastelei notwendig und erst dann "erfÃhrt" du die QualitÃt dieser mod. sorry nochmals - aber mit kurzem testen geht das nicht.

gleiches default bremsverhÃltnis als problem? sorry, das ist sicher nicht ganz ernst gemeint, oder ;)

ich finde es viel eher fragwÃrdig wenn die sonstigen defaults (abseits URD) stellenweise abartige (unfahrbare) settings haben - das sieht mir eher nach nachtrÃglicher Verschlimmerung der autos aus, weil die Physik eben doch zu Ãhnlich war/ist und auf krampf ein unterschied her soll. dann lieber gleich ein ausgewogenes gesamtpaket.

bleibt eines zusammenfassend zu sagen:

ich bevorzuge autos nicht, weil sie einfach sind, sondern weil es ein paket unterschiedlicher aber mehr oder weniger chancengleicher autos gibt. ich finde das Ãbliche m3 vs 458 inzwischen so oberÃde... und gerade die GT3 vom originalen AC sind stellenweise jenseits von gut und bÃse. ein sls, der in natura zu den siegesabonnenten gehÃrt und gegen die anderen GT3 kaum land sieht?!?!)

Realismus gern, noch lieber aber realistischer spielspass. und sauenge zweikÃmpfe mit ausgewogeneren Fahrzeugen.

vielleicht ist die mod wirklich nichts fÃr dich, kann schon sein. sie ist deswegen nicht schlecht oder gar ****

ich nehme eher an, das du sie nicht gut genug kennst.

im Ãbrigen - teste bei Gelegenheit mal die LMP1. spÃtestens hier wirst du sehen, dass du einem vorurteil erlegen bist. kÃnnen wir gerne zusammen testen ;)

=====

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Rolf Just - 27.10.2015 23:27

Kann SHB-Roy nur absolut rechtgeben und dieses realismus gejammer geht mir echt auf den geist. Hast du schon mal ein reales DTM car gefahren? Wenn nicht woher willst du wissen ob sie sich realistisch anfÃhlen oder nicht? Ein computergame kann niemals realistisch sein weil zu viele Faktoren fehlen um diesem Anspruch gerecht zu werden. Lasst es doch einfach mal sein was es ist ein game und nicht mehr ;) Ausserdem mÃchten viele Fahrer einfach nur spass haben und mit anderen fair fighten ohne stundenlang an setups zu basteln und in jeder kleinsten kurve angst haben zu mÃssen dass die kiste abfliegt.

Dazu gehöre auch ich :)
Das sollen die realfahrer tun die bekommen geld dafür B)

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 27.10.2015 23:56

oh, ich hab nix gegen Realismus. im Gegenteil.

ich bezweifle aber dass autos, die abgründig schlecht im spiel zu fahren sind, in natura das gleiche verhalten zeigen. dann würde man die teile vielleicht mal eine Saison lang sehen und schon wären sie verschwunden und kein Hahn würde danach krähen.

deswegen denke ich, das der vorgebliche "Realismus" nicht daran zu ermessen ist, ob ein auto schwerer oder leichter zu fahren ist. erfolgreiche Rennwagen sind immer angenehm zu fahren. (ausnahmen wie der legendäre schumi Benetton bestärken das nur noch) C7, Z4, M3, SLS und und und sind in der Hand vieler Teams und Fahrer erfolgreich.

Ganz sicher nicht, weil sie so unglaublich böse und schwer zu fahren sind.

Ganz sicher nicht.

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Rolf Just - 28.10.2015 00:59

Absolut deiner Meinung und ich habe mal ein interview eines GT3 fahrers gesehen der behauptete, dass diese GT3 Fahrzeuge einen unvorstellbaren grip haben,den man sich als normalautobesitzer nicht vorstellen kann. War mir auch immer ein rätsel wie diese Fahrer 6, 8 oder sogar 24 stunden fahren können, obwohl die cars in manchen sims den eindruck erwecken sie würden jederzeit abfliegen. Das kann nicht der fall sein :)

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 28.10.2015 09:26

bevor wir uns missverstehen - ich persönlich mag RICHTIG böse Autos. gerade weil sie, wie viso schon sagte, eine echte Herausforderung darstellen.

aber das mache ich, wenn ich allein bin.

online oder auf LAN ist doch der eigentliche spass wenn man in echte rad an rad Duelle gehen kann. zickige Autos verderben da jeden spass. da wird ungewollt ganz schnell eine winzige lackprobe ausgetauscht und Feierabend.

genausowenig kann ich "markenpokalen" abgewinnen - schon alleine weil sie auch in natura niemanden vom hocker reißen (nicht mal die Porsche Cups)

als alter GT fan möchte ich alle möglichen Karossen auf der piste erleben und das zumindest annähernd "historisch" korrekt. AC bietet da bisher leider einen recht willkürlichen mix aller möglichen Serien - mir fehlt da was zusammenhängendes.

kennt jemand zufällig noch die Liso GT Mod für GTR2? Das war für mich GTR2 at it's best! Genau sowas wünsche ich mir für AC und URD kommt dem schon sehr nahe. Deswegen meine klare Empfehlung.

Und sorry - ich kann auf den ganzen Strassenwagen Kram in AC gerne verzichten... Lieber eine komplette GT Serie wie die ADAC GT Masters abgebildet. Oder auch gerne die alte/ursprüngliche GT3 EM mit u.a. Ascari, Alpina, Morgan...*schwärm*

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Viso - 28.10.2015 15:11

Nein ich bin noch nicht in einem GT auto gesessen ich habe noch nichtmal den schein. Was nicht heisst das ich noch nie Auto gefahren bin. Das mit der Bremsbalance meine ich TODERNST. Es kann nicht sein das Porsche, Aston, Viper etc. alle eine default Balance von 63 haben. Ich sage nicht das die Mod deswegen scheisse ist es ist nur ein indikator von qunatitÃt.

Weil der SLS mehrere Rennen abrÃumt in RL muss das in Assetto auch so sein?

Ich nehme die GT3 von Kunos als referenz um die URD's zu beurteilen. Und was Grip angeht ist einfach viel zu viel da. Wie gesagt jede Kurve 1 Gang hÃhre als mit Orginalautos.

Bei den einen Autos ist basteln doof aber bei den andern wieder ok?

Abartig unfarbare Defaultsettings? Ich komm auch nicht gut klar mit den Setup's aber fahrbar sind die auf jeden fall.

Erfolgreiche Rennwagen sind immer angenehm zu fahren? Meinst du das Ernst? So ernst wie ich mit der Bremsbalance? :woohoo: Phahaha. Mag fÃr die neuere Generation Autos bestimmt zutreffen aber bestimmt nicht fÃr die Autos die vor den 90ern gebaut wurden.

Nehmen wir mal den F40 als beispiel. Ok es ist kein Rennauto aber es kommt aus der Zeit wo es noch Autos gab. So viele Leute sagen das Auto ist scheisse und kann man nicht fahren und sie kÃnnen es nicht nachvollziehen wie das Auto so erfolg haben konnte. Ich sag dir warum weil wenn ein fahrer da drinn sitzt der die Kiste kennt und weiss wie er sie zu behandeln hat einen 458 Ãber die Nordschleife jagen kann. Und das ist sowas von eine krasse Performance was das Auto bringt gegenÃber dem 458 der locker 20 Jahre jÃnger ist.

Mir machen Rennen mit dem abarth 500 mehr Spass als mit jeder GT kiste. Gibts nicht viel zu Basteln ist nicht zu schnell und ZweikÃmpfe mit Lackaustausch erwÃnscht. Bei den GT's ist bei jeder berÃhrung gleich der FlÃgel beschÃdigt. Von daher widerspricht sich deine Aussage ein bisschen aber ich lass das mal Geschmaksache bleiben.

Die meisten sind vernarrt in GT Auto's und je mehr Grip desto besser. Die meisten Server laufen doch eh auf 100% Grip was auf keiner Strecke anzutreffen sein wird in RL. AllerhÃchstens nach dem ein F1 wochenende wahr und es nicht geregnet hat. Ich hab die MOD jetzt zum 2ten oder 3ten mal heruntergeladen und gelÃscht. Die Auto's kÃnnten aus Project Car's sein. Und wenn man was am Setup Ãndert, Ãndert das auch nicht's daran dass die Reifen einfachmal geschÃtzt 2x so viel Grip aufweisen wie die Orginal Autos.

Naja zum GlÃck ist es ein Paymod und somit besteht eh keine Chance dass der in die Bude kommt. Und fÃr ein Paymod hÃtte ich gerne etwas bessere Physik. Was mich auch sehr stutzig macht ist der Grenzbereich bei den Autos bzw. der eben nicht vorhandene Grenzbereich.

Zum abschluss um dem eine freundlichere Note beizusteuern. Schlussendlich ist es geschmack sache und wem es Spass macht der soll Spass dran haben.

Zu mir selbst mÃchte ich sagen dass ich was Lernen will beim Fahren und mich stÃndig weiterentwickeln mÃchte und das geht nur mit herausfordernden sachen und nicht mit Auto's die jeder Fahren kann....

=====

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von icemanpolo - 28.10.2015 15:36

Viso schrieb:

Nein ich bin noch nicht in einem GT auto gesessen ich habe noch nichtmal den schein. Was nicht heisst das ich noch nie Auto gefahren bin. Das mit der Bremsbalance meine ich TODERNST. Es kann nicht sein das Porsche, Aston, Viper etc. alle eine default Balance von 63 haben. Ich sage nicht das die Mod deswegen scheisse ist es ist nur ein indikator von qunatitÃt.

Weil der SLS mehrere Rennen abrÃumt in RL muss das in Assetto auch so sein?

Ich nehme die GT3 von Kunos als referenz um die URD's zu beurteilen. Und was Grip angeht ist einfach viel zu viel da. Wie gesagt jede Kurve 1 Gang hÃhre als mit Orginalautos.

Bei den einen Autos ist basteln doof aber bei den andern wieder ok?

Abartig unfarbare Defaultsettings? Ich komm auch nicht gut klar mit den Setup's aber fahrbar sind die auf jeden fall.

Erfolgreiche Rennwagen sind immer angenehm zu fahren? Meinst du das Ernst? So ernst wie ich mit der Bremsbalance? :woohoo: Phahaha. Mag f  r die neuere Generation Autos bestimmt zutreffen aber bestimmt nicht f  r die Autos die vor den 90ern gebaut wurden.

Nehmen wir mal den F40 als beispiel. Ok es ist kein Rennauto aber es kommt aus der Zeit wo es noch Autos gab. So viele Leute sagen das Auto ist scheisse und kann man nicht fahren und sie k  nnen es nicht nachvollziehen wie das Auto so erfolg haben konnte. Ich sag dir warum weil wenn ein fahrer da drinn sitzt der die Kiste kennt und weiss wie er sie zu behandeln hat einen 458   ber die Nordschleife jagen kann. Und das ist sowas von eine krasse Performance was das Auto bringt gegen  ber dem 458 der locker 20 Jahre j  nger ist.

Mir machen Rennen mit dem abarth 500 mehr Spass als mit jeder GT kiste. Gibts nicht viel zu Basteln ist nicht zu schnell und Zweik  mpfe mit Lackaustausch erw  nscht. Bei den GT's ist bei jeder ber  hrung gleich der FI  gel besch  digt. Von daher widerspricht sich deine Aussage ein bisschen aber ich lass das mal Geschmaksache bleiben.

Die meisten sind vernarrt in GT Auto's und je mehr Grip desto besser. Die meisten Server laufen doch eh auf 100% Grip was auf keiner Strecke anzutreffen sein wird in RL. Allerh  chstens nach dem ein F1 wochenende wahr und es nicht geregnet hat. Ich hab die MOD jetzt zum 2ten oder 3ten mal heruntergeladen und gel  scht. Die Auto's k  nnten aus Project Car's sein. Und wenn man was am Setup   ndert,   ndert das auch nicht's daran dass die Reifen einfachmal gesch  tzt 2x so viel Grip aufweisen wie die Original Autos.

Naja zum Gl  ck ist es ein Paymod und somit besteht eh keine Chance dass der in die Bude kommt. Und f  r ein Paymod h  tte ich gerne etwas bessere Physik. Was mich auch sehr stutzig macht ist der Grenzbereich bei den Autos bzw. der eben nicht vorhandene Grenzbereich.

Zum abschluss um dem eine freundlichere Note beizusteuern. Schlussendlich ist es geschmack sache und wem es Spass macht der soll Spass dran haben.

Zu mir selbst m  chte ich sagen dass ich was Lernen will beim Fahren und mich st  ndig weiterentwickeln m  chte und das geht nur mit herausfordernden sachen und nicht mit Auto's die jeder Fahren kann....

Besser kann man es nicht beschreiben.

Gru  ,
icemanpolo

=====

Aw: Mod  s von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Zeus - 28.10.2015 18:34

Stimmtgut erkl  rt ...die F40 Sache ist im   brigen genau so!!
ich sa   schon drin

=====

Aw: Mod  s von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Gerri - 28.10.2015 20:53

Hi,
Ich find den T5-Mod echt geil weil ich auch Fan von der DTM bin..   ber das Fahrverhalten usw. haben sich ja die Pro  s schon ausgelassen... ich habe Spa   am Fahren und dem Sound die sie mitbringen...

Gru   Gerri

=====

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 28.10.2015 20:54

wirklich gut beschrieben, viso.

und ob es dir jetzt bewusst ist, oder nicht - du hast meinen AusfÃhrungen mit keiner silbe widersprochen, sondern sie im Gegenteil bestÃrkt!

zunÃchst mag ich nicht Ãpfel mit Birnen vergleichen - bei den URD gibt es entweder nix vergleichbares im original (DTM, LMP) oder sie sind eine ErgÃnzung GTE zu GT3 und GT2. Deswegen, auf die GTE bezogen - auf sehr Ãhnlichem Level, ausgewogen, funny.

Dein Bezug auf den F40 geht, sorry, daneben. Du kannst einen Strassenwagen, der auf einer Technologie von vor 30 jahren basiert, nicht mit einem heutigen GT-Renner vergleichen. Heutige Fahrzeuge bieten um Welten mehr Grip, erheblich sanftere Kraftentfaltung und sind schon beinahe narrensicher. (Siehe Formel Kindergarten...Ãhmmm...Formel 1...sorry) Und die URD Mod bildet HEUTIGE Fahrzeuge ab.

Der F40 ist biestig, anspruchsvoll, faszinierend. Keine Frage. Hat nie jemand bestritten. Ebenso ist korrekt, das auch GT Renner von vor 30 Jahren noch mÃchtig Eier erforderten und ein Crash ebenso leicht noch tÃdlich endete - was zum GlÃck nicht mehr so extrem ist. Wem diese Autos in einer Sim Spass machen - los geht's! Bin ich dabei!

Die Eingangsfrage bezieht sich aber auf etwas anderes und Du machst aus meiner Sicht den Fehler Deine persÃnlichen PrÃmissen mit einer erwÃnschten sachlichen EinschÃtzung einer (offenbar) fÃr Deine Vorlieben ungeeigneten Mod zu verwechseln. Deswegen mein klarer Widerspruch.

Anders formuliert - wenn Dich jemand nach der QualitÃt eines heutigen Opel Astra befragt, macht es wenig Sinn, wenn ein VW-Fan Ãber einen Opel Manta herzieht.

Nochmals - ist nicht ansatzweise bÃse gemeint, aber Du warst am Thema vorbei. Denn inhaltlich liegen wir sogar auf einer WellenlÃnge!

=====

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von TheDoctor - 28.10.2015 21:17

SHB_Roy schrieb:

Dein Bezug auf den F40 geht, sorry, daneben. Du kannst einen Strassenwagen, der auf einer Technologie von vor 30 jahren basiert, nicht mit einem heutigen GT-Renner vergleichen.

Tut er nicht. :)

Um beim Thema zu bleiben:

Ich mag den Mod auch nicht, hab's mir damals geholt um irgendwas PorschemÃssiges zu haben (die RUFs gab's damals noch nicht im Spiel), bin vielleicht eine Stunde lang gefahren, aber Spass hat es mir nicht gemacht. Bin aber ehrlichgesagt allgemein nicht so der Freund von GT-Fahrzeugen. Ist halt geschmacksache, wirklich schlecht fand' ich ihn aber auch nicht.

Have fun! :)

=====

Aw: ModÃ's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Viso - 28.10.2015 21:26

SHB_Roy schrieb:

wirklich gut beschrieben, viso.

und ob es dir jetzt bewusst ist, oder nicht - du hast meinen AusfÃhrungen mit keiner silbe widersprochen, sondern sie

im Gegenteil bestärkt!

zunächst mag ich nicht Äpfel mit Birnen vergleichen - bei den URD gibt es entweder nix vergleichbares im original (DTM, LMP) oder sie sind eine Ergänzung GTE zu GT3 und GT2. Deswegen, auf die GTE bezogen - auf sehr ähnlichem Level, ausgewogen, funny.

Dein Bezug auf den F40 geht, sorry, daneben. Du kannst einen Strassenwagen, der auf einer Technologie von vor 30 Jahren basiert, nicht mit einem heutigen GT-Renner vergleichen. Heutige Fahrzeuge bieten um Welten mehr Grip, erheblich sanftere Kraftentfaltung und sind schon beinahe narrensicher. (Siehe Formel Kindergarten...Ähmmm...Formel 1...sorry) Und die URD Mod bildet HEUTIGE Fahrzeuge ab.

Der F40 ist biestig, anspruchsvoll, faszinierend. Keine Frage. Hat nie jemand bestritten. Ebenso ist korrekt, das auch GT Renner von vor 30 Jahren noch mächtig Eier erforderten und ein Crash ebenso leicht noch tödlich endete - was zum Glück nicht mehr so extrem ist. Wem diese Autos in einer Sim Spass machen - los geht's! Bin ich dabei!

Die Eingangsfrage bezieht sich aber auf etwas anderes und Du machst aus meiner Sicht den Fehler Deine persönlichen Prämissen mit einer erwünschten sachlichen Einschätzung einer (offenbar) für Deine Vorlieben ungeeigneten Mod zu verwechseln. Deswegen mein klarer Widerspruch.

Anders formuliert - wenn Dich jemand nach der Qualität eines heutigen Opel Astra befragt, macht es wenig Sinn, wenn ein VW-Fan über einen Opel Manta herzieht.

Nochmals - ist nicht ansatzweise böse gemeint, aber Du warst am Thema vorbei. Denn inhaltlich liegen wir sogar auf einer Wellenlänge!

hehe kein Problem ich nehme das nicht persönlich. Ich glaub wir könnten noch 3 Jahre diskutieren mit dem selben ergebniss. Weil du schreibst du beantwortest ja nur was dir gerade in die Wiege passt so wie du mich dessen "beschuldigst".

"Weil der SLS mehrere Rennen abräumt in RL muss das in Assetto auch so sein?"

Ich nehme die GT3 von Kunos als referenz um die URD's zu beurteilen. Und was Grip angeht ist einfach viel zu viel da. Wie gesagt jede Kurve 1 Gang härter als mit Originalautos."

Ehm wo habe ich den F40 mit GT autos verglichen bitte? Haste wohl in den falschen Hals gekriegt ich hab das nur als Beispiel aufgezeigt weil es öfter das Thema wahr auf dem Teamspeak wo ich verkehre.

Natürlich spielen hier persönliche Vorlieben eine Rolle. Ansonsten würde ich ja auch nicht anmerken dass ich GT-Autos grundlegend langweilig finde. Aber genau so siehts auf deiner Seite aus du magst die Autos was du ja offensichtlich auch so schreibst also hebt sich diese argumentation direkt auf?

Ehm GTE ist doch GT2? Hab ich zumindest mal so mitgekriegt. Also ist da auf jedenfall Originalcontent um die Autos zu vergleichen. Da versteh ich nicht wie du auf Äpfel mit Birnen kommst. Sprich in den Klassen selbst gibt es auch Äpfel und Birnen solche mit Front und mit Heck-motor. Mann kann da jetzt kleinlich werden und sich darüber streiten aber ich glaube das macht keinen Sinn.

Fazit: Ich mag die Autos nicht wegen zu viel Grip und meiner Meinung nach komischer Physik. Ich bin kein Ingenieur der das wie zu 100% beurteilen kann aber ich würde es schon als offensichtlich bezeichnen das die Autos einfach zu heftig kleben. Und das ist der Punkt wo wir uns nicht einig sind. So verstehe ich das zumindest.

Lg Viso

=====

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 28.10.2015 21:26

wenn du was porsche-mässiges suchst - schau mal zur assetto Garage - da gibt's tonnenweise davon.

nochmals - ich behaupte, wer von vornherein GT "nicht so mag" wird NIE zu einem für bekennende GT Fans brauchbarem, im Sinne von mehr oder weniger sachlichen, Ergebnis kommen.

dann müsste man ganz anders in die Diskussion einsteigen - warum mögen wir bestimmte Rennserien.

die eingangsfrage bezog sich auf die Qualität der mod - und die ist nur mit anderen GT Autos von AC vergleichbar (und schneidet dabei sehr sehr gut ab).

wenn der threaderöffner eher strassenfahrzeuge bevorzugt - klare Sache - finger weg.

wenn er GTs bevorzugt - klare Empfehlung.

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 28.10.2015 21:38

@viso

ich sehe - wir nähern uns an ;)

keine sorge - ich hab das nicht in den falschen hals bekommen. du hast den F40 als Erklärung für deine vorlieben herangezogen, in dem sinne, warum du solche Autos den heutigen GT bevorzugst. das meinte ich mit Äppel und Birnen.

ja, ich bin bekennender GT fan. vor allem dank etlicher fantastischer Erlebnisse bei FIA GT Rennen. (ist aber ein anderes Thema).

Du hast sicher recht, dass die Teile kleben. einschränkend muss man sagen, dass das "kleben" mit der Umstellung auf das aktuelle reifenmodell nachgelassen hat und andererseits original AC Fahrzeuge den URD quasi entgegen gekommen sind - SLS und Nismo sind z.B. heute näher an den URD dran als vor Version 1.3.5.

Zeigt für mich 2 Dinge:

a - das URD nicht sonderlich unrealistisch ist

b - das AC Originale als Maßstab für Realismus nur sehr bedingt taugen.

(wenn ich nur dran denke, wir sehr der M3 sukzessive eingebremst und der F458 überbewertet wurde...)

Und noch mehr offtopic : GTE und GT2 unterscheiden sich mehr oder weniger nur durch die eingesetzten Autos. einem m3 wirst du nicht kaum noch im gte Einsatz finden, obwohl er dürfte. gt2 is quasi gte "Klassik" ;)

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 28.10.2015 21:56

hmm... hab mir jetzt noch mal die maße gemacht und meine personal bests auf blackwood reloaded angesehen.

die GTE/GT2 liegen dort bei mir allesamt innerhalb einer sekunde. schnellste Autos sind bei mir c7 und 458gt2, die langsamsten Porsche und m3.

völlig ausgeglichen, sehr gute Vergleichbarkeit obwohl (!!!) das fahrverhalten doch sehr stark unterschiedlich ist.

der 458 schiebt einfach wie blöde. die C7 fast genau so, ist aber etwas handlicher. (einen tick).

Porsche und m3 sind beide sagenhaft angenehm und präzise zu fahren (wirklich narrensicher), aber denen fehlt der bumms. (beim Porsche extrem)

bei genauerem nachdenken bin ich mehr denn je davon überzeugt, dass die GTE/EGT mod ihre 5 teuro definitiv wert ist - wenn man Abwechslung im gt Bereich möchte.

wer vorher schon m3 und 458 nicht mochte - für den ist es überflüssig. nice to have.

die dtm als extrem klebrig zu bezeichnen wäre falsch. die sind sogar im vergleich zu den gts ziemlich rutschig. dazu kommt, dass es mehr oder weniger eine silhouetten formel ist, also unter dem blech die Autos annähernd gleich sind. deswegen liegen die auch nahe beieinander, wobei imho der BMW kleine Vorteile hat.

und die LMP1 als klebrig einzustufen...neeeee...lach.... die sind eher ein wenig wie der besagte f40 ;)

hey viso - vielleicht solltest du dir mal den Rebellion Imp1 anschauen. k nnnte dir gefallen!

=====

Aw: Mod s von UnitedRacingDesign

Geschrieben von Viso - 28.10.2015 23:53

Jau mach ich mal :)

=====

Aw: Mod s von UnitedRacingDesign

Geschrieben von tr22 - 01.11.2015 12:42

Hallo,
finde ich klasse dass sich bei meinem Thema so viele
so ausgiebig beteiligt haben.
ich habe mich entschieden diese Mods zu kaufen.
Gesagt - Getan :)

Jetzt habe ich folgendes Problem:
Habe mir eine Menge Skins runtergeladen und
diese ins Spiel gebracht (ich rede jetzt nur
von den Skins f r die neuen Mods) .
Bisher hatte ich keine gro en Probleme damit,
wei  also wie es geht (also bei allen anderen
Fahrzeugen).
Nur habe ich bei Skins f r den neuen Mod,
besonders f r den Darche und Venom heftige
Probleme.
Beim Laden kehrt das Spiel zum Auswahlmen 
zur ck, sprich: st rzt ab ! .

Kennt Ihr das Problem ? Wie lautet die L sung ?

=====

Aw: Mod s von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 01.11.2015 13:54

hab ich so noch nicht geh rt.

kann mir aber eines vorstellen:

es gibt eine "mod" f r die URD-Mod, bei der die fantasienamen gegen die originalen namen ausgetauscht werden.

wenn du jetzt einen skin einbaust, bzw ein auto einbaust, das auf die "falsche" Zuordnung referenziert, k nnnte sowas passieren.

oder viel einfacher - es gab auch f r die URD updates. eventuell hast du skins geladen, die auf den falschen templates basieren.

und als letztes - es gibt stellenweise 2 Versionen der autos. mit z.b. venom und venom2 Ordern. vielleicht in die falsche version gepackt?

=====

Aw: Mod s von UnitedRacingDesign

Geschrieben von tr22 - 01.11.2015 14:44

Na gut, muss ich mal testen.

Mal was anderes: Habe gerade ein vollständiges Rennen absolviert. Kann es sein dass die KI's so etwas wie eine blaue Flagge nicht kennen ? Die "Lahmen" machen keinen Platz und die schnelleren KI's geben sich keine besondere Mühe an den zu überrundenden vorbeizukommen. Ist das Problem bekannt ? Gibt es Lösungen ?

=====

Aw: Mod's von UnitedRacingDesign

Geschrieben von SHB_Roy - 01.11.2015 16:51

muss ich passen - ich spiele generell nur multiplayer.

und in 14 tagen ist LAN Partyyeahh:woohoo:

=====