
1.5 Changelog

Geschrieben von tabis - 30.03.2016 23:51

1.5

- New Abarth 595esseeesse and S1, S2 upgrades
- New Ford Mustang GT 2015
- New Corvette C7 Stingray
- New Black Cat County track
- Nurburgring gp circuit updated
- Nurburgring gp circuit now with 4 layouts
- Silverstone circuit updated
- Monza circuit updated
- Spa circuit updated
- Nurburgring Nordschleife circuit updated
- Nurburgring Nordschleife endurance cup layout added
- Mugello circuit updated
- Magione circuit updated
- Imola circuit updated
- Drift circuit updated
- Vallelunga circuit updated
- Vallelunga classic layout added
- Vallelunga circuit (all layouts) now has 24 car slots
- Activated time progression in Multiplayer
- All cars updated to Tyre Model 7
- Pitstop are now available in single player races
- Damage is now visible in Multiplayer mode for remote cars
- Launcher: steam overlay support disabled due to stability issues
- Launcher: re-instated multi-process mode for CEF due to stability issues
- Launcher: changes to memory usage policy, more aggressive memory releasing thresholds
- Fixed Lamborghini Miura gearbox damage
- Updated drivetrain upshift and downshift timings for all cars
- F6 inside cameras use internal sounds
- Free camera now honours distance multiplier for sound attenuation
- Of all Drivable cameras only Cockpit uses internal sounds
- Transmission sound can have its own volume (by default it shares engine volume, otherwise it uses the TRANSMISSION value set in audio.ini)
- Gearshift sound shares engine volume
- Backfire sound shares engine volume
- Fixed car sound when bottoming out
- Realtime app shows lapped guys (blue) and lapping guys (green)
- Fixed FuelLapEvaluation function
- Fixed fuel consumption on turbo engines
- Fixed inconsistency on UI tech specs
- Modding : added FormCamera functionality to associate internal/external soundset
- Modding : added console commands "observeLights" and "observeFlames" (work as observeDigital); EDIT_MODE is deprecated
- Modding : added Digital Instrument KERS_CHARGE (percentage)
- Modding : added Digital Instrument TOTAL_LAPS (if session is not race then "---")
- Modding : added Digital Instrument CURRENT_LAP
- Modding : added Digital Instrument EST_LAPS (if est is less than 0 then "--.-")
- Modding : added Digital Instrument AMBIENT_TEMP
- Modding : added Digital Instrument FUEL_CONS (UNITS: MPG_UK, MPG_US, L100 or "Kms per Liter" if missing)
- Modding : added Digital Instrument PLACE HOLDER to avoid fixed digits on texture (use TEXT)
- Modding : added ON_BOARD_LOOKBACK_OFFSET in car.ini
- All tyres now use V7 with brand new heating values (beta: except Exos F1 tyres yet)
- All tyres now use V7 with brand new falloff level and speed (beta: except Exos F1 tyres yet)
- Changed all tyres flex and pressure relation.
- Changed all tyres footprint and pressure relation
- Modified global aero efficiency with yaw angle. Works on all cars
- Added new aero.ini version=3 with new YAW_CL_GAIN values that can stall wings depending on yaw angle
- Yaw angle stalling wings and diffusers for GT2/GT3 cars and Mercedes C9 and Lotus 98T
- All GT2/GT3 cars now have minimum height 55mm
- 200,400,500,1000,2000 meters drag circuits now available
- Modding : ksPreviewBuilder added to sdk/dev folder
- Python Interface:

- initFont(fontfamily, italic, bold)
- setCustomFont(fontfamily, italic, bold)
- getCameraMode()
- setCameraMode(acsys.CM)
- getCameraCarCount(carId)
- setCameraCar(F6 camera index, carId)
- focusCar(carId)
- getFocusedCar()
- getServerName()
- getServerIP()
- getServerHttpPort()
- getServerSlotsCount()
- isCarInPitline(carId)
- isCarInPit(carId)
- isConnected(carId)
- getCarBallast(carId)
- getCarState(carId)
- eKersCharge
- eKersInput
- totally revamped backfire system (will not break mods)
- added new F1 "dash camera" and "Chase camera #2"
- CameraManager : fixed issue globalCameraIndex
- Fixed Camera selection on Replay Interface
- Fixed CameraApp to reflect Dash and Chase changes
- Fixed Camera system messages
- Fixed Random camera wrong cameras + message
- added CameraOnBoard offset to avoid car parts on view
- added new driver model with lod
- added Fuel Lut to solve issues with several cars gauges
- SharedMemory : added new members
- SPageFilePhysics
- float turboBoost = 0;
- float ballast = 0;
- float airDensity = 0;
- SPageFileGraphic
- int isInPitLine = 0;
- float surfaceGrip = 0;
- SPageFileStatic
- float maxTurboBoost = 0;
- float airTemp = 0;
- float roadTemp = 0;
- bool penaltiesEnabled = false;
- float aidFuelRate = 0;
- float aidTireRate = 0;
- float aidMechanicalDamage = 0;
- bool aidAllowTyreBlankets = false;
- float aidStability = 0;
- bool aidAutoClutch = false;
- bool aidAutoBlip = false;
- fixed several cars still featuring dashboard "floating" digits
- fixed car scraping volume
- added first implementation of Force Feedback Post Processing (docs in cfg/ff_post_process.ini)
- improved camber calculations
- improved tyre heating on low friction surfaces (grass,sand etc)
- added new "Tyres" app
- Server lap counters and lap times are now 16 bit unsigned ints allowing super long sessions/races
- Ford GT40 fuel tank position fixed
- revamp of all digital displays and script
- revamp of analogue gauges
- Lamborghini Huracan GT3 3D model tweaks
- Lotus Exige S model tweaks
- Various LOD fixes across the entire vehicle content
- BMW M3 GT2 3D model tweaks
- Roof on the LaFerrari is now customizeable
- Emissive values tweaked on some cars to improve visibility with PP off

- Various skin issues fixed
- PP preset improvements
- Improved AI behavior in traffic

1.5.1

- Fixed wrong export on Spa

1.5.2

- Fixed car reset to pits in wrong way happening even with penalties off
- Fixed crash on 32bit version when using TyreApp
- Fixed track map for Nordschleife Endurance Cup
- Possible fix for audio related crash in Brands Hatch and Silverstone

1.5.3

- Fixed Barcelona requiring wrong DLC to start
- Lotus Evora S and S2 model and digital script updated
- Lotus Evora GTE and GTE Carbon model and digital script updated
- Ferrari 458GT2 model, lights and digital script updated
- BMW M4 dash light tweaked
- Abarth 595 (stock, S1, S2) dash light tweaked
- added template 2016_driver in dev
- added old driver model in sdk/dev/content/old_v1.4_driver

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tabis - 31.03.2016 16:28

ON :)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 31.03.2016 16:31

bin gerade am saugen, kanns kaum erwarten was uns erwartet B)

und sogar noch viel frÃ¼her als gedacht :woohoo:

bitte gebt uns ein wenig zeit die server zu updaten und den neuen inhalte drauf zu schieben :)

2,4 GB B) B)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 31.03.2016 16:39

Ich auch am saugen.
muss dann aber nochmal weg.

gegen 17:40Uhr erst weder da

gruÃŸ
dirtY

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von m03nY - 31.03.2016 17:32

Weltklasse update! Gibt sogar die vln version des nÃ¼rnurgrings!

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tonykart - 31.03.2016 17:34

:dance: :dance: :dance: :dance:
ich bin total begeistert echt klasse das Update

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von MoToX[T5 - 31.03.2016 17:46

m03nY schrieb:
Weltklasse update! Gibt sogar die vln version des nÃ¼rnurgrings!

Stark !

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von standac - 31.03.2016 17:47

bin ja auch sehr begeistert, muss ich sagen ausser das spa nicht mehr geht , online nicht und hotlapping auch nicht.....na mal abwarten !!!:)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tabis - 31.03.2016 17:50

1.5.1
- Fixed wrong export on Spa

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von standac - 31.03.2016 17:52

alles klar B)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 31.03.2016 18:09

senastionelles update B) B)

allerdings hat sich bei vielen strecken der namen etwas verÃ¤ndert :(

da mÃ¼ssen wir jetzt erstmal alles im detail rausfinden und die ganzen streckennamen abÃ¤ndern :(

kÃ¶nnte also noch ein wenig dauern bis alles wieder im detail lÃ¤uft.

bitte um etwas verständniss :kiss:

wenn wir soweit sind gibts einen server wo nur der neue kontent laufen wird :)

wir arbeiten dran...

auf server 4 gibts schon mal die neue VLN nordschleife zu befahren B)

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Tappy - 31.03.2016 19:16

Der Abarth 595 ist das beste Auto des Free Pack, braucht ganze 13min auf der Nordschleife und macht sau viel Spass:
https://www.youtube.com/watch?v=xfATdWX_G1k

Bitte unbedingt ein Event damit^^

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 31.03.2016 20:13

huhu :)

auf server 6 gibts jetzt die neuen strecken & fahrzeuge zum testen :)

gruss druide

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Bratwurst - 31.03.2016 20:29

die neue Abarth Kugel ist echt spassig zu fahren... und endlich Zuschauer an den Strecken!:cheer:

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von DashTwo - 31.03.2016 21:36

da schaut man nach rechts aus dem fenster und sieht die flammen ca. 1 meter aus dem heck des mclaren schlagen...hab mich erstmal derbe erschreckt...wie geil! :cheer:

die neue cockpitansicht ist auch richtig gelungen B)

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tabis - 31.03.2016 22:07

1.5.2

- Fixed car reset to pits in wrong way happening even with penalties off
- Fixed crash on 32bit version when using TyreApp
- Fixed track map for Nordschleife Endurance Cup
- Possible fix for audio related crash in Brands Hatch and Silverstone

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von UniteD - 31.03.2016 22:16

Geht das nur mir so, oder ist das Gripniveau wieder heftig gestiegen zu 1.4? Ich kann die Mutkurve auf der NOS jetzt locker 15-20 km/h schneller fahren und das bei gleichem Setup!
Kommt mir grad vor wie ein Aprilscherz von Kunos...

Gruß
UniteD

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tonykart - 31.03.2016 22:26

Nach du hast schon recht habe auch so das Gefühl
bei aktuell 96% auf der nos fühlt es sich an wie 1.4 bei 100%

UniteD schrieb:

Geht das nur mir so, oder ist das Gripniveau wieder heftig gestiegen zu 1.4? Ich kann die Mutkurve auf der NOS jetzt locker 15-20 km/h schneller fahren und das bei gleichem Setup!
Kommt mir grad vor wie ein Aprilscherz von Kunos...

Gruß
UniteD

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von gripkeeper - 31.03.2016 22:53

Also ich mag das update,Black Cat County macht spass

auch die Vette lässt sich super fahren

neue Tire app mit temps auf der Reifenoberfläche, die Grafik sieht auf den ersten Blick auch besser aus

viele Verbesserungen ,was will mann mehr?

fehlt nur noch Regen und Tag-Nacht aber im grossen und ganzen sieht das doch schon mal gut aus

wenn die devs bei Kunos weiter so am Ball bleiben mit bugfixing und neuen features, prognostiziere ich AC eine positive Zukunft voraus

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Tom Sieg - 01.04.2016 01:11

Ich kann garnicht sagen wie enttäuscht ich bin. AC hat sich von einer sehr guten Sim zu einem mittelmässigen Konolengame dekradiert. Das hat nichts, aber auch garnichts mehr mit einer echten Simulation zu tun. Das kann jetzt jeder 3jährige die Nordschleife in 6Minuten fahren. Ich fahre AC vom ersten Tag an, mit echt teurem und guten Fanatec Wheel, Pedale and Shifter, aber das kann ich jetzt wohl verkaufen und mir ein Gamepad holen.
Ich könnte heulen !!!!!

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 01.04.2016 01:25

hallo erstmal :)

vielleicht ein etwas unglücklicher erster post hier bei uns, aber jede seine meinung :)

sehe du bist gerade noch online, hast noch einen moment zeit ich stell eben server 4 kurz auf die schleife um und dann fahren wir mal.

ach ja ein "teures" fanatec wheel mit pedale und shifter bla bla bla hab ich auch. lust auf ne runde ??

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tonykart - 01.04.2016 01:29

hätte auch noch kurz zeit wie schauts aus tom ?
obwohl da fällt mir grad ein am 1 April fahr ich nicht B)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Tom Sieg - 01.04.2016 01:32

Ja sicher... machen wir.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 01.04.2016 01:33

welches auto ?

auf server 4 ist jetzt die schleife

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Tom Sieg - 01.04.2016 01:35

BMW Z4 GT3 auf dem Nürburgring ?

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 01.04.2016 01:40

na zumindest die GT3 klasse. da gibts noch paar zur auswahl...

schau mal da sind sogar noch paar dazu gekommen :)

können ja entspannt noch die eine oder andere runde fahren B)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von blackhipyoda - 01.04.2016 07:38

Ich wÄ¼rde gerne was anmerken wÄ¼re es mÄ¼glich alle server auf 88-90 prozent zu stellen da die neuen reifen so viel grip erzeugen und am rennwochende startet man ja auch auf einer green strecke 100 bis 95 prozent sind zu viel, meiner meinung nach kann man das auch so bei den events machen

GruÄ½ blackhipyoda

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von mic363 - 01.04.2016 08:16

Hi

Ich wÄ¼rde da blacky zustimmen vllt das man mal probiert maximal auf 96% zu fahren, falls das mÄ¼glich ist (zumindest mal bei GT3 etc.)

Mit freundlichen grÄ½en
Michael Greinig

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Martin - 01.04.2016 08:46

Warum alle Server ??

Sehe ich nicht so und man hatte doch ein gutes System, warum wieder Ä¼ndern ?
mfg

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von B1rGER - 01.04.2016 08:47

Moin,
mein erster Eindruck war, viel mehr Grip...Aber ich habe auch das GefÄ¼hl, wenn man es Ä¼ber treibt, die Reifen richtig schmierig werden. Die neue Reifenapp zeigt mir teilweise die Reifen schon rot eingefÄ¼rbt an, obwohl die Temperatur erst bei 50-60 Grad liegt.
Habt ihr da nÄ¼here Infos zu?
FrÄ¼her gab es blau, grÄ¼n, gelb, rot entsprechend der Temperatur des Reifens. Jetzt scheint es mehr Optionen zu geben.

GruÄ½ Birger

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von m03nY - 01.04.2016 09:01

Die Diskussion um den Grip ist eine "never ending story". GefÄ¼hlt hat man mit dem neuen tyre model mehr Kontakt zur StraÄ½e, was mMn eine Verbesserung darstellt. Ob das jetzt wieder zu viel ist, finde ich nach den paar Runden gestern schwierig zu beurteilen. Ich glaube ja , dass ein GT3 in der RealitÄ¼t auch enormen Grip hat, jedoch wird das ganze durch den Risikofaktor und die FliehkrÄ¼fte relativiert, was das Fahren um einiges schwieriger macht als in jeder sim. Dazu kommt der Preis, den das Team und dein KÄ¼rper zahlt nachdem du mit 250 die Leitplanke tuschiert hast. In ner sim drÄ¼ckt man escape und es geht von vorne los. Der Vergleich stinkt also von Grund auf schon zum Himmel.
Vielleicht testen wir einfach mal noch ne Woche.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von 4630 - 01.04.2016 10:08

Ich denke, dass 100% Streckengrip in der Realität eher die Seltenheit darstellen. Zeittraining der VLN morgens in der Eifel dürfte alles andere als 100% Gripniveau sein (aktuelle Schneebilder mal aufräumen vor). Da wir alle realitätsnah unterwegs sein wollen, sollten wir diesen Punkt in den Konversationen nicht vergessen.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von blackhippyoda - 01.04.2016 10:42

Mera hats gestern im ts gesagt wir unterstützen kein hitlappen also kann man dann auf allen servern den grip auf 90 prozent stellen 96 ist noch zuviel ist zu einfach und unrealistisch

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tabis - 01.04.2016 11:24

Kunos` Placebo Effekt, hat mal wieder zugeschlagen ;)

Ich sehe es so wie m03nY, fahrt erst mal ein paar Tage, mit verschiedenen Combos...

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von tabis - 01.04.2016 12:43

1.5.3

- Fixed Barcelona requiring wrong DLC to start
 - Lotus Evora S and S2 model and digital script updated
 - Lotus Evora GTE and GTE Carbon model and digital script updated
 - Ferrari 458GT2 model, lights and digital script updated
 - BMW M4 dash light tweaked
 - Abarth 595 (stock, S1, S2) dash light tweaked
 - added template 2016_driver in dev
 - added old driver model in sdk/dev/content/old_v1.4_driver
- =====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von volker - 01.04.2016 12:49

Die wohl beste Neuerung im Spiel über die noch niemand ein Wort gesagt hat:

added first implementation of Force Feedback Post Processing (docs in cfg/ff_post_process.ini)

Damit kann man sein Wheel auf totale Linearität einstellen. Ist vor allem für Leute mit schwächeren Wheels ein totaler Gewinn.

Diskussionsthread aus offi Forum:

<http://www.asettocorsa.net/forum/index.php?threads/what-is-ffb-post-process.31469/>

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von blackhipyoda - 01.04.2016 13:04

Man kanns doch dann erst mal mit 90 testen wo ist das problem

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 01.04.2016 13:19

das man nicht alle strecken unter einen hut bekommt ;)

da die surfaces inis der mod strecken sind nicht gleich ist wie die von kunos.

heißt, das es bei original strecken eventuell gut wäre aber die mod strecken sich dann unter umständen fahren lassen wie auf glatteis.

bin vorher gerade la mans gefahren mit dem 458 GT2, hatte ganz schön zu tun eine runden durchzubringen.

96% startgrip ist schon ok.

kunos hat ¼brigen gerade nochmal 50mb nachgelegt B)
finde den support von den jungs einfach klasse :kiss:

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von blackhipyoda - 01.04.2016 13:33

Ganz zu anfang war bei den server 92 prozent mag zwar sein das es sich wie auf roheneier fährt aber der grip kommt ich will ja nurdas es schwieriger wird das sich die leute mal hinsetzten und 30 - 40 runden fahren und nicht 5 runden und vom server

Ich finde 96 zu viel wie tony sagte es fährt sich bei 1.4.3 wie 100 prozent

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von SHB_Roy - 01.04.2016 14:02

30-40 runden um auf grip zu kommen? oder beziehst du dich auf den abrieb auf der strecke?

ich meine - was hindert die leute daran, dann eben später einzusteigen oder zu warten bis genug abrieb da ist (wie ja auch inatura passiert).

kann mir vorstellen, dass das eher abschreckend wirkt.

just my 2 cents

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von gripkeeper - 01.04.2016 14:08

vlt ist das mit dem neuen Reifenmodell ja auch so von Kunos gewollt.

Im RD forum schreib einer der selber in RL viel auf Rennstrecken gefahren ist,das die GT3 usw viel mehr grip haben als manche sich denken.

Ob das neue Reifenmodell realistischer ist,müsste man vergleichbare daten zur Hand haben oder das Auto in RL gefahren sein.Und noch besser mit den Reifen.Die Reifen werden auch immer weiterentwickelt und verbessert im RL

Vor 1.4 waren die Autos ein bischen schneller,das wurde auch im AC forum oft diskutiert,jetzt sind sie wieder ein wenig

schneller,es wurden ja auch an den Autos selber noch ein paar bugfixes vorgenommen soweit ich weiss,hint camberbug ect

Man kann nat rlich auch munkeln,das f r die Konsole ein bischen nachgeholfen wurde,vlt  ussert sich ein dev ja noch dazu

hab Gestern nach patch nur die Vette gefahren

Ich sehs so als wenn die F1 zu einem neuen Reifenhersteller wie zb von Goodyear auf Pirelli gewechselt hat,jetzt m ssen sich die Fahrer neu daran anpassen

Die frage die hier aufkommt ob es zu leicht ist,bringt die frage hervor ob es realistisch ist

vlt ist hier im Forum ja jemand der mit einem BMW Z4 oder M3 oder welches Auto auch immer ,auf dem Ring unterwegs war,idealer weise auf auf Slicks und k nnte sich ja mal zu Wort melden,wie realistisch es wirklich ist

edit und nat rlich mit frischen Reifen und keine alte Schlappen von ebay

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 01.04.2016 14:11

SHB_Roy schrieb:

ich meine - was hindert die leute daran, dann eben sp ter einzusteigen oder zu warten bis genug abrieb da ist (wie ja auch inatura passiert).

aber man muss FAHREN damit  berhaupt gummi auf die strecke kommt. wenn keiner f hrt und alle nur warten w rden passiert mit dem grip rein gar nichts und er bleibt wie er ist ;)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von SHB_Roy - 01.04.2016 14:28

absolut deiner Meinung, Druide. genau das meinte ich dann aber mit eher abschreckender Wirkung :(

anders formuliert - es ist die generelle frage, welche Zielgruppe man ansprechen m chte.

echte hardcore racer w ren damit sicher einverstanden. korrigiere mich bitte, wenn ich falsch liege - aber ich habe nicht das gef hl, dass diese jungs das gros darstellen. (schon alleine aus Zeitgr nden). und eben die regelm ssigen "gelegheitsfahrer" w rde das wohl eher verprellen, nehme ich an.

um "nachwuchs" anzulocken und/oder die community zahlenm ssig weiterzuentwickeln w re das vielleicht kontraproduktiv.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von 4630 - 01.04.2016 15:21

Wenn der TT-RS VLN 2014 kommt, berichte ich gerne vom Real-to-Sim-Vergleich.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von B1rGER - 01.04.2016 16:09

blackhipyoda schrieb:

Ganz zu anfang war bei den server 92 prozent mag zwar sein das es sich wie auf roheneier fãhrt aber der grip kommt ich will ja nurdas es schwieriger wird das sich die leute mal hinsetzten und 30 - 40 runden fahren und nicht 5 runden und vom server

Ich finde 96 zu viel wie tony sagte es fãhrt sich bei 1.4.3 wie 100 prozent

Du musst Zeit haben. Ich hab keine besondere Lust, wenn ich mal ne Stunde Zeit habe erstmal zig Runden zu drehen, bevor mal ans zãhgige fahren zu denken ist.

Gruã Birger

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Cruise - 01.04.2016 16:28

Du kannst auch mit wenig grip zãhgig fahren. Nur halt nicht hotlappen. Und gehts hier nicht ums miteinander fahren? Da sind die zeiten und der trackgrip doch nebensache.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 01.04.2016 16:33

Edit: Problem erledigt, Steam nochmal auf Fehler Ãberpãfen lassen.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von B1rGER - 01.04.2016 16:44

Cruise schrieb:

Du kannst auch mit wenig grip zãhgig fahren. Nur halt nicht hotlappen. Und gehts hier nicht ums miteinander fahren? Da sind die zeiten und der trackgrip doch nebensache.

Ich brauch nicht hotlappen, ob ich nun an hunderster oder fãnfzigster Stelle stehe, ist mir ziemlich Wurscht:lol: Obwohl ich nicht verstehe, was am hotlappen so verwerflich ist, ich versuche immer so schnell zu fahren, wie es mir mÃglich ist. Ich dachte, das macht man so auf der Rennstrecke. Aber wie dem au h sei,ich mÃchte einfach auf den Server gehen und fahren, fertig..

Und das geht am besten mit 100%, das zusammen fahren klappt dann wahrscheinlich auch am besten. ;)

Aber probiert es ruhig aus, dann wird man sehen, ob es gut oder schlecht ist. :)

Ich fahr so oder so....aber volles Gripniveau finde ich am besten

Gruã Birger

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von jerzem - 01.04.2016 17:14

Naja Cruise,

Du kannst aber auch mit viel Grip miteinander fahren. Das relativiert sich bei jedem Grip, weil gleich fãr alle. Ein schnellerer Fahrer ist bei wenig Grip genauso schneller, als bei mehr Grip. Also was solls.

Viel wichtiger ist für mich, ob das Verhalten der Reifen nun eher der Wirklichkeit nahe kommt. Für mich ist das so.

Zur generellen Haftung eines Reifens kann ich nur sagen:

Ich hatte ein paar Mal das Vergnügen mit einem M5 mit einem Rallyefahrer mitzufahren. Sowohl mit Winterreifen, wie auch mit Sommerreifen mit hohem Positivanteil.

Dachte ich schon bei den Winterreifen bei jeder Kurve jetzt fliegen wir gleich raus, war es bei den speziellen Sommerreifen der glatte Wahnsinn. Reifen können Grip aufbauen, das glaubt man gar nicht. Und das war nur ein normaler M5. Dh. keine Flügel und kein Diffusor und auch keine Sliks. Wir sprachen auch über DTM und dergleichen, wobei er mir sagte, dass dies eine komplett andere Welt ist. Von der Fahrwerksgeometrie angefangen, über die Flügel und Diffusor, bis zu den Reifen. Also um vieles Krasser, als ich es hier erlebte.

Wenn ein Server die Strecke heute heiß ausgibt, dann ist das halt so und wie IR für alle gleich. Also ist für mich nicht wichtig, ob die Strecke kalt oder heiß ist, sondern ob sich die Reifen wie IR verhalten.

Sollten also GTR3 Autos solchen Grip aufbauen, wie hier simuliert, dann ist das halt so. Warum sollte man die Fahrzeuge dann rutschiger machen, als sie in Wirklichkeit sind? Und das Rutschiger bezieht sich ja wieder nur auf die Strecke und nicht, ob der Reifen sich wie in Real verhält.

LG

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Wohin genau - 01.04.2016 17:21

B1rGER schrieb:

...

Ich fahr so oder so....aber volles Gripniveau finde ich am besten

Solange wir hier (den oft gewünschten) dynamischen Grippaufbau haben, und solange Kunos am Spiel optimiert, sind 1 zu 1 Zeitenvergleiche ein Ding der Unmöglichkeit.

Aber macht es nicht mehr Spaß sich Stoßstange an Stoßstange im Rennen zu messen?

Ich bin auch oft alleine auf einem Server, dann trainiere ich mich und hab, AC sei Dank, auch noch viel Freude am Fahren selbst.

Zudem mag ich es möglichst realistisch und würde das Gripniveau sogar gerne bei 97/98% als höchstes Limit sehen, angefangen bei ca 93/94%.

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Michi - 01.04.2016 17:21

jerzem schrieb:

Naja Cruise,

Sollten also GTR3 Autos solchen Grip aufbauen, wie hier simuliert, dann ist das halt so. Warum sollte man die Fahrzeuge dann rutschiger machen, als sie in Wirklichkeit sind? Und das Rutschiger bezieht sich ja wieder nur auf die Strecke und nicht, ob der Reifen sich wie in Real verhält.

LG

Das ist der vernünftigste Beitrag den ich je zu diesem Thema gelesen habe , Danke .

Aw: 1.5 Changelog

Ich rede ja von realen gripverhältnissen der strecke.

Jeder möchte reale reifenwerte, aber die strecke bitte immer 100%, was im Reallife wie oft vorkommt?

Ich finde es interessanter sich an die strecken jedesmal neu ran zu Tasten, als jedes mal den selben grip zu haben.

Auch interessiert mich die Bestzeiten-liste nicht, da für mich eher der direkte vergleich und das spiel im grenzbereich zählt. Und ja, auch ich will schnell fahren, aber nicht auf ner künstlich gekehrten und vor geheizten strecke. Die zeiten von gran turismo sind bei mir vorbei. Das spiel bietet dynamischen trackgrip, warum nicht alle features nutzen? Ich bin schon gespannt wenn es irgendwann mal in ac2 vielleicht rwgen gibt. Sollen die server dann trotzdem auf 100% laufen?

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von SHB_Roy - 01.04.2016 18:03

je schwieriger die streckenverhältnisse, umso größer die abstände untereinander. sieht man auch in real, z.B. im Extremfall regen, wo die autoeigenschaften gegenüber den Fahrkünsten deutlich zurücktreten.

heisst auch, das echte zweikämpfe weniger werden.

sollte beim wunsch nach mehr action auf der strecke berücksichtigt werden, denke ich.

unabhängig davon - was nun wirklich real ist kann bestenfalls ein profi einschätzen. dem spass tuts aber so oder so keinen abbruch.

gefühlte 95% am start mit Dynamik im rennen - sollte für alle beherrschbar und spassig bleiben.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Ecky - 02.04.2016 14:17

Hi,

wenn ich das hier so lesen, frage ich mich schon ob bei euch angekommen ist, das es ein Update gab?!

Es hat sich z.B. gerade einiges bei der Fahrphysik geändert. Hat bestimmt auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten...

Genauso mit den geänderten Reifen und dem Grip. Das wird auch wieder passieren, egal ob in die positive oder negative Richtung. Und mit jedem weiteren Update wird sich auch das Fahrgefühl ändern.

Und deswegen soll jetzt das Grip-Level bzw. die Einstellungen auf den Servern geändert werden? Was bezweckt Ihr damit? Soll es sich so anfühlen wie zuvor? Dann installiert das update nicht:P

Ich bin eher dafür, die Einstellungen aus AC 1.4x weiter zu nutzen. Nur so hat man überhaupt die Chance Unterschiede zu erkennen bzw. Änderungen zu vergleichen.

Gruß
Ecky

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Uwe Caspart - 02.04.2016 14:47

Also ich habe nicht den Eindruck, dass sich der Grip erhöht hat. Eher das Gegenteil. Ich muss in Spa jetzt deutlich vorsichtiger und präziser in die Kurven gehen um nicht abzufliegen.

Was sich dramatisch geändert hat, ist Beschleunigung und Topp speed. +10 kmh in den Vollgaspassagen.

Die Reifen sind jetzt viel dynamischer. Gefällt mir sehr gut. Behandelst du die Reifen falsch, ist es aus mit guten Rundenzeiten. Wer sauber fährt ist jetzt echt im Vorteil gegenüber den Rambos.

Supersoft in der Quali sind nur dann von Vorteil, wenn man sie auf den Punkt einfährt. Macht man das nicht, ist man langsamer als mit Soft oder Mediums im Rennen.

Wer mit Hirn f hrt ist deutlich im Vorteil. War schon immer so, nur jetzt ist das viel deutlicher in der Auswirkung. Sowohl im Quali als auch im Rennen.

Griplevel im Rennen ist mir eigentlich wurscht, da ja alle damit zurecht kommen m ssen. Nur Spa  macht das nicht, wenn ein GT2 nicht mehr wie auf Schienen sondern wie ein VW-Golf f hrt. Muss ich nicht haben, Serverwechsel. F r Driften gibt s extra Server und Autos, das brauch ich nicht bei GT2. Wer Glatteis mag, kann ja dort fahren oder Dirt Rally

Edit: By the way, ich fahre auf einem Server, bei dem Track Temp von 30-39  und Grip von 96-100 variiert. Treffen low Temp und low Grip zusammen, sind nach Runde 1 2/3 aller Fahrer neben der Strecke. Danach ist der sonst ausgebuchte Server nur noch 50% belegt, weil das den Gelegenheitsfahrern / Gamern keinen Spa  macht B)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 02.04.2016 15:29

hi leute :)

ich wei  gar nicht was ihr habt. der einzige server wo sich was ge ndert hat ist server 4 auf dem die schleife l uft.

und auch nur aus dem grund weil der jetzt seit  ber einem jahr auf statischen 100% grip gelaufen ist. ansonsten ist alles beim alten ;)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von SHB_Roy - 02.04.2016 16:51

da w rden Bef hlungen laut, der "wiedergewonnene" grip k nnte k nstlich kastriert werden :)

unterm strich muss ich sagen - dem reifenmanagement kommt dank V7 eine ganz neue Bedeutung zu. einmal zu hart rangenommen und man muss enorm vorsichtig fahren, um wieder ins normale betriebsfenster zu kommen.

ich denke, dem wunsch nach mehr Realismus ist kunos auf h chst interessante art n her gekommen.

v llig egal, wie hoch der startgrip ist, oder welche Dynamik eingestellt ist. die neue Herausforderung lautet Konstanz und schonende Fahrweise. ich finds gro artig. selbst bei einem kurzen rennen werden pl tzlich die reifen zu einem ernsthaften Faktor. :wohoo:

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von B1rGER - 02.04.2016 18:23

volker schrieb:

Die wohl beste Neuerung im Spiel  ber die noch niemand ein Wort gesagt hat:

added first implementation of Force Feedback Post Processing (docs in cfg/ff_post_process.ini)

Damit kann man sein Wheel auf totale Linearit t einstellen. Ist vor allem f r Leute mit schw cheren Wheels ein totaler Gewinn.

Diskosionsthread aus offi Forum:

<http://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/what-is-ffb-post-process.31469/>

Moin, was hat das damit auf sich.

So ganz blick ich da noch nicht durch:blink:

Gru  Birger

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von jerzem - 02.04.2016 18:38

B1rGER schrieb:

volker schrieb:

Die wohl beste Neuerung im Spiel über die noch niemand ein Wort gesagt hat:

added first implementation of Force Feedback Post Processing (docs in cfg/ff_post_process.ini)

Damit kann man sein Wheel auf totale Linearität einstellen. Ist vor allem für Leute mit schwächeren Wheels ein totaler Gewinn.

Diskussionsthread aus offi Forum:

<http://www.assectocorsa.net/forum/index.php?threads/what-is-ffb-post-process.31469/>

Moin, was hat das damit auf sich.

So ganz blick ich da noch nicht durch:blink:

Gruß Birger

Da muß ich mich anschließen... ich kapiere das irgendwie auch nicht so recht... kann da jemand aufklären?

@Uwe Caspart

Ich sehe das genauso wie Du geschrieben hast.

Generell finde ich die Reifen verhalten sich näher der Realität. Überhitzen die mal durch unsauberes oder zu hartes Fahren, fangen sie an zu schmieren und es ist gar nicht so leicht sie wieder auf Betriebstemperatur zu bringen.

Kenne das vom Ringfahren, zwar mit 'n Moped, aber ich schätze mal das ist bei 4 Rädern ähnlich.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von little jo - 03.04.2016 09:06

Hallo,

ich habe eine Frage die nicht den Reifengrip betrifft. :)

Mit der Funktionstaste F1 kann ich verschiedene Ansichten wählen, unter anderem zwei Cockpitansichten.

Was für Vorteile/Nachteile hat jeweils die eine Ansicht?

Gruß

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von jerzem - 03.04.2016 10:27

little jo schrieb:

Was für Vorteile/Nachteile hat jeweils die eine Ansicht?

Guten Morgen,

Naja, so richtige Vor- oder Nachteile haben die 2 weiteren Ansichten nicht. Es sind einfach andere Positionen, zugegeben mit mehr Sicht auf die Stecke. Jedoch sind sie nicht "echt", denn in Wirklichkeit sitzt man halt auch nicht auf bzw. vor der Motorhaube. Aber toll beim Replay anschauen.

Es gibt aber mit F6 eine Ansicht, die man eher als Vorteil bezeichnen könnte. Das ist die auf dem Dach. Da hast Du besseren Überblick, aber wieder... halt nicht "echt".

LG

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von CocaCola - 03.04.2016 13:56

little jo schrieb:

Hallo,

ich habe eine Frage die nicht den Reifengrip betrifft. :)

Mit der Funktionstaste F1 kann ich verschiedene Ansichten wählen, unter anderem zwei Cockpitansichten. Was für Vorteile/Nachteile hat jeweils die eine Ansicht?

Gruß

Ich denke er meinte nicht die Motorhauben sondern die Cockpitansichten.

Meine persönliche Einschätzung: die Ansicht, wo das Lenkrad zu sehen ist, gibt einem ein "cinematisches" Erlebnis, da sich die Ansicht in etwa an den Augen des Fahrers orientiert. Zudem sieht man halt mehr vom Cockpit. Und die Kopfbewegungen werden mit simuliert.

Die Ansicht direkt hinter dem Armaturenbrett, hingegen ist von Kunos in erster Linie für Rig-Besitzer und für den 3-Monitor-Betrieb gedacht (so wurde es im Dev-Blog erklärt).

Diese Ansicht hat meiner Meinung nach den Vorteil, dass man die Geschw. und die Kurvenscheitelpunkte etwas besser einschätzen kann. Dafür bewegt sich der "Kopf" nicht mit, sprich alles ist etwas "starrer".

Soweit mein Eindruck. Gruß

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von KlausDieter - 03.04.2016 14:57

Schönen Tag :)

little jo schrieb:

Mit der Funktionstaste F1 kann ich verschiedene Ansichten wählen, unter anderem zwei Cockpitansichten.

Was für Vorteile/Nachteile hat jeweils die eine Ansicht?

Vor einigen Tagen hatte auf irgendeiner Bude jemand die Frage warum er nach dem neuesten Update die Sitzposition nicht mehr verstellen kann. Find ich leider nicht mehr, wollte ihm (oder ihr) die gestern herausgefundene Lösung anbieten.

Hatte nämlich selbiges Problem.

Bin fast ausgetickt, denn bei fast jedem Auto in das ich steige muss ich jetzt die Sitzposition (wieder) neu einstellen; neuerdings merkt sich das Spiel wohl sowas nicht mehr.

Insofern war ich kurz vor dem Verzweifeln, bis mir was einfiel. Fahre immer und ausschliesslich Cockpitansicht, hatte aber Mal, um mir das Auto anzusehen, die Kameras durchgeschaltet. Da fand ich zweimal Cockpit und wunderte mich. Egal, wieder zurück und weitergefahren; ist schon eine Weile her. Als Zweites erinnerte ich mich, in einer von den beiden Cockpitansichten ging die Sitzposition nicht zu verstellen und siehe da...

Der mir einzig bekannte Unterschied, in einer der Beiden kann man die Sitzposition verändern.

Hatte sich wohl die (meine) Standardansicht mit dem Update verändert, jetzt alles wieder gut.

Viel Text, wenig Aussage... :whistle:

Schönen Sonntag

Aw: 1.5 Changelog

also ich finde das geschwindigkeitsgefÃ¼hl hat sich irgendwie verringert....hmmm ist nur meine meinung,deswegen bin ich damals auch nie mit dem ferrari gefahrn

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 03.04.2016 19:17

gerade nochmal 118 MB gezogen,

- 1.5.4
- Fixed motion blur on F6 cameras
 - Added support for fahrenheit readings in Tyres App. (set system/cfg/tyres_app.ini USE_FAHRENHEIT=1)
 - Fixed Corvette C7 Stingray Throttle response and Engine output on low revs
 - Some Balance of Performance for Ferrari 458 GT2, more might needed
 - BMW GT2 and C7R now have Traction control available with different levels as the 458 GT2. Obviously can be disabled by server.
 - Steering geometry improved for drift cars as well some small details here and there.
 - Fixed Ferrari LaFerrari and McLaren P1 Kers exceeding engine revlimiter
 - slick tyre texture bug fixed on various racing cars
 - low-res skin previews fixed
- =====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Saxe - 03.04.2016 19:25

Hi Racer ich habe nach dem update bei einigen Fahrzeugen kein preview-icon mehr :blink: :dry:

hat noch jemand das problem?

Die icons ... ergo die .jpg Dateien der Fahrzeuge sind aber in den Ordnern vorhanden !

saludos

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Wohin genau - 03.04.2016 19:39

Scheint normal, wurde mit dem heutigen Patch auch nicht gefixt.

- 1.5.4
- Fixed motion blur on F6 cameras
 - Added support for fahrenheit readings in Tyres App. (set system/cfg/tyres_app.ini USE_FAHRENHEIT=1)
 - Fixed Corvette C7 Stingray Throttle response and Engine output on low revs
 - Some Balance of Performance for Ferrari 458 GT2, more might needed
 - BMW GT2 and C7R now have Traction control available with different levels as the 458 GT2. Obviously can be disabled by server.
 - Steering geometry improved for drift cars as well some small details here and there.
 - Fixed Ferrari LaFerrari and McLaren P1 Kers exceeding engine revlimiter
 - slick tyre texture bug fixed on various racing cars
 - low-res skin previews fixed
- =====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Saxe - 03.04.2016 19:42

aha nur komisch das ich es vor dem update nicht hatte!!! :dry:

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Timekeeper - 03.04.2016 20:03

Cheksume Fehler auf Server 1 und zwei meiner Mitstreiter kommen auch nicht drauf.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von derDumeklemmer - 03.04.2016 20:14

Hallo,

bitte jetzt noch einmal versuchen, wir haben gerade die Server auf das heutige Update aktualisiert.

Viele Grüße,
Uwe

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von volker - 04.04.2016 08:33

B1rGER schrieb:

volker schrieb:

Die wohl beste Neuerung im Spiel über die noch niemand ein Wort gesagt hat:

added first implementation of Force Feedback Post Processing (docs in cfg/ff_post_process.ini)

Damit kann man sein Wheel auf totale Linearität einstellen. Ist vor allem für Leute mit schwächeren Wheels ein totaler Gewinn.

Diskussionsthread aus offi Forum:

<http://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/what-is-ffb-post-process.31469/>

Moin, was hat das damit auf sich.

So ganz blick ich da noch nicht durch:blink:

Gruß Birger

So wie ich das verstanden habe kann man damit die Ausgabewerte seines Wheels so hin verändern dass diese linear ausgegeben werden. Man erstellt sich mit dem Wheel Check Tool die normale Kurve seines Wheels und trägt dann die Differenzen in die sog. LUT Tabelle ein. Die LUT Tabelle gibt dann das FFB so aus dass es sich linear anfühlt. Im Game kann das FFB dann auf 100% gestellt werden. Zusammen mit dem FFB Anti Clipping Tool hat man dann das ideale FFB was das Wheel kann. Das ganze ist halt für Leute mit nicht DD Wheels gedacht.

Es gibt auch schon ein kleines Programm auf RD zum runterladen die die ganze Sache vereinfacht und die LUT Datei automatisch erstellt.

<http://www.racedepartment.com/downloads/lut-generator-for-ac.9740/>

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von jerzem - 04.04.2016 09:14

CocaCola schrieb:

Ich denke er meinte nicht die Motorhauben sondern die Cockpitansichten.
Ups... ja stimmt... da hab ich den Satz nicht zu Ende gelesen. :unsure:

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von KFB56 - 04.04.2016 18:53

Nach heutigem Update Strecke nur noch in Schwarz-Weiss!
Im Rückspiegel in Farbe!
Hat jemand nen Tip?

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Seelenkrank - 04.04.2016 19:06

pp filter steht auf s/w

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von gripkeeper - 04.04.2016 19:07

KFB56 schrieb:

Nach heutigem Update Strecke nur noch in Schwarz-Weiss!
Im Rückspiegel in Farbe!
Hat jemand nen Tip?

ppfilter mal auf default stellen,vlt bringt das was

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von KFB56 - 05.04.2016 19:02

danke, geht wieder...

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Markus1605 - 05.04.2016 21:01

Bei mir lag AC lange inner Schublade,weil ich mich absolut nicht mit diesen ständigen Updates, z.B. Reifen,anfreunden konnte.:whistle:

Deswegen hab ich wohl einiges verpasst. Nur ist mir jetzt aufgefallen,das es unter Wettereinstellungen,plötzlich auch Dunkelheit einstellbar ist.

Dachte Nacht und Regen wird es wegen der Grafikengine nicht geben.:huh:

Gut,sieht im Dunkeln wirklich nicht prickelnd aus.

Auch fehlt die Beleuchtung. Sieht aus,als ob man mit nem Auto ohne Licht durch nen dunklen Wald fährt.

Weiss da jemand etwas dazu? Bleibt das so,oder kommt da noch eine bessere Version?

Wie gesagt....war lange weg und weiss von nix.:whistle:

Gruss Markus

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von pSyTech - 05.04.2016 23:42

i cant change the FFBforce ingame driving the new corvette(road) car.
its stuck @200%

does everyone have the same fixed setting?

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von aSSmAN - 06.04.2016 06:00

pSyTech schrieb:

i cant change the FFBforce ingame driving the new corvette(road) car.
its stuck @200%

does everyone have the same fixed setting?

You have to open FFBClip-App and switch from auto mode to manual.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von gripkeeper - 06.04.2016 15:20

gab wieder ein kleines update

1.5.5

- MODDING: BRAKE_POWER_MULT setup option is now correctly expressed in % and can be used for modded content
 - Fixed typo on Lotus 98T soft compound slipangle value
 - Fixed Lotus 98T engine limiter sound for higher rev limiter than default
 - Fixed bad naming on Lotus Exos S1 medium and hard heat curves
 - Modified Drift cars steering lock.
 - Bugfixing and optimization on Imola, Silverstone, Vallelunga, Spa, Black Cat County circuits
 - Improved smoothness of AI driving style
 - Improved collisions in multiplayer
 - Improved AI fuel planning strategies
 - Fixed tatuusfa1 at vallelunga hardcoded achievement
 - Added bonnet and bumper internal/external sound switch on Volume App
- =====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von gripkeeper - 06.04.2016 15:31

Markus1605 schrieb:

Bei mir lag AC lange inner Schublade,weil ich mich absolut nicht mit diesen stÄndigen Updates, z.B. Reifen,anfreunden konnte.:whistle:

Deswegen hab ich wohl einiges verpasst. Nur ist mir jetzt aufgefallen,das es unter Wettereinstellungen,plÄtzlich auch Dunkelheit einstellbar ist.

Dachte Nacht und Regen wird es wegen der Grafikengine nicht geben.:huh:

Gut,sieht im Dunkeln wirklich nicht prickelnd aus.

Auch fehlt die Beleuchtung. Sieht aus,als ob man mit nem Auto ohne Licht durch nen dunklen Wald fÄhrt.

Weiss da jemand etwas dazu? Bleibt das so,oder kommt da noch eine bessere Version?

Wie gesagt....war lange weg und weiss von nix.:whistle:

Gruß Markus

Also genau weiss ich es auch nicht, aber so weit ich weiss sind die Automods noch ohne Lichtkegel ect. Das heisst man sieht am Tag zwar die Bremsleuchten oder aktivierte Scheinwerfer, diese jedoch werfen kein Licht auf die Strecke oder auf die Umgebenden objekte wie Autos Bäume usw.

Deshalb sieht das auch so aus, als wenn man ohne Licht fährt

vlt weiss jemand das genauer

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Marko3000 - 06.04.2016 18:41

Was mir neben den schon genannten punkten am neuen reifenmodell besonders aufgefallen ist, ist das driftverhalten, besonders natürlich der straßenfahrzeuge. Damals bin ich teilweise ohne Probleme fünf runden lang im dauerdrift auf Nürburgring gp mit dem M4 gefahren ohne dreher. Mit Version sieben gelingt mir das ganze meist nicht mal über eine runde ohne Dreher...ich weiß noch nicht ob ich das jetzt gut oder schlecht finden soll, und da ich bis jetzt noch keinen Autoführerschein habe kann ich das auch schlecht beurteilen...gibt es hier eventuell jemand mit Erfahrung?

Gruß Marko

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Meraculix - 06.04.2016 18:56

also erfahrungsgemäss würde ich mal sagen.

lern erstmal autofahren ;)

ich hab das driften mal mit einem M3 E30 auf einem grossen abgesperrten parkplatz versucht.

nach etwa 2 reifenstätzen (auf der hinterachse) und einer kupplung später hab ichs dann wieder sein lassen :whistle:

wenn mal echte fliehkräfte auf dich wirken und deine gesundheit auf dem spiel steht bei einem fehler, sieht das ganze gleich wieder ganz anders aus ;)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Markus1605 - 06.04.2016 22:30

Meraculix schrieb:

also erfahrungsgemäss würde ich mal sagen.

lern erstmal autofahren ;)

ich hab das driften mal mit einem M3 E30 auf einem grossen abgesperrten parkplatz versucht.

nach etwa 2 reifenstätzen (auf der hinterachse) und einer kupplung später hab ichs dann wieder sein lassen :whistle:

wenn mal echte fliehkräfte auf dich wirken und deine gesundheit auf dem spiel steht bei einem fehler, sieht das ganze gleich wieder ganz anders aus ;)

Und wenn man das alles schon im reallife gemacht hat und auch schon selbst Rennautos mit Slicks über den Ring bewegt hat, darf man dann der Meinung sein das das Reifenmodell einfach nur Schrott ist? :whistle::P

Mal im Ernst, das wievielte Reifenupdate ist das jetzt schon? Das 7te??? huh: (sagt das nicht alles??)

Kauf dir mal nen neuen Benz, und alle paar Wochen kommt ein freundlicher Mercedes Mitarbeiter und nimmt dein Auto

mit.In den 7 Mal hat er den schicken 6.2l V8 gegen einen gleich starken 4 Zyl 2l Turbo :X getauscht,der 7te Reifenhersteller wurde ausprobiert (obwohl du mit dem 1ten schon zufrieden warst),diverse RÄ¼ckrufaktionen wurden durchgeführt,ne Sitzheizung wurde eingebaut,obwohl du sie auf der Rennstrecke irgendwie nicht brauchen kannst usw. usw.

Aber trotzdem funktionieren immernoch nicht alle Funktionen des Autos, der Auspuff hat immermal wieder Fehlfunktionen so das er sich anhÄ¼rt als ob er ein 3 Zylinder mit Kolbenkipper ist und wenn du dann mal auf die Rennstrecke damit gehst,ist dein schÄ¼nes schickes schwarzes Auto plÄ¼tzlich Gelb/Pink gestreift mit Rosa Tupfern, weil du nicht selber entscheiden darfst das du lieber mit Schwarz fÄ¼hrst.
Ehrlich....den Wagen hÄ¼ttest du schon lÄ¼ngst zurÄ¼ckgegeben,Geld wiedergeben lassen und wÄ¼rdest dir NIE mehr wieder nen Benz holen. :dance:

Trotzdem lieb ich AC!:whistle:

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Wohin genau - 07.04.2016 20:47

V1.5.6:

- Fixed issues with black mirrors on several cars
 - Fixed LaFerrari digital instrument dummy
 - Fixed tyre texture on several cars
 - Tyre App customizable colors (system/cfg /tyres_app.ini)
- =====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von little jo - 08.04.2016 06:32

Hallo,

einige Strecken heiÄ¼en jetzt z.B. "ks_vallelunga". Vorher nur "vallelunga".
Warum?

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Cruise - 08.04.2016 06:43

Ich vermute mal, damit die user leichter zwischen modstrecke und orginal unterscheiden kÄ¼nnen und nicht aus versehen die falsche lÄ¼schen.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Viso - 09.04.2016 17:27

Marko3000 schrieb:

Was mir neben den schon genannten punkten am neuen reifenmodell besonders aufgefallen ist, ist das driftverhalten, besonders natÄ¼rlich der straÄ¼enfahrzeuge. Damals bin ich teilweise ohne Probleme fÄ¼nf runden lang im dauerdrift auf NÄ¼rburgring gp mit dem M4 gefahren ohne dreher. Mit Version sieben gelingt mir das ganze meist nicht mal Ä¼ber eine runde ohne Dreher...ich weiÄ¼ noch nicht ob ich das jetzt gut oder schlecht finden soll, und da ich bis jetzt noch keinen AutofÄ¼hrerschein habe kann ich das auch schlecht beurteilen...gibt es hier eventuell jemand mit Erfahrung?

GruÄ¼ Marko

Moin.

Das Driften mit dem M4 ist definitiv schwieriger geworden. Die Lenkradbewegungen mÄ¼ssen nochmal einen taken

schneller sein und präzise. Mir geht es genau so mit dem Drehen. Ich glaube aber dass das neue Reifenmodel besser ist als das alte habe aber immer noch bedenken dass das so alles eine richtigkeit hat. Also mit Perfektion hat das Spiel nix zu tun wie sie es im Trailer ankündigen. Es gibt da ein Video von einem Profi der den M4 in echt driftet und der meint auch dass man so schnell am Lenkrad sein muss. Ich hab den Mustang für mich als Driftauto entdeckt. Kann ich nur empfehlen. Ich bin damit auf der Schleife unterwegs die sonst sehr sehr Schwierig zu driften ist geht mit dem Auto mit so einer leichtigkeit. Er ist auch nicht so schnippisch wie der M4. Was ich eigentlich immer mache zum driften erstmal stehendes Burnout bis die Reifen hinten auf 110-120°C Coretemp haben. Dadurch werden die Riefen schmieriger und somit werden die Gegenpendler weicher weil wenn mal Grip an der hinterachse ankommt doch nicht so viel da ist. Zusätzlich fahre ich bei niedrigen gripeinstellungen. Seit dem Update vorzugsweise 90% oder weniger. Je nach Strecke oder Mod. Nicht aufgeben Ähben Ähben Ähben ;)

Lg Viso

=====

1.5.5 Changelog

Geschrieben von Gerri - 12.04.2016 18:41

1.5.5 Changelog

- MODDING: BRAKE_POWER_MULT setup option is now correctly expressed in % and can be used for modded content
- Fixed typo on Lotus 98T soft compound slipangle value
- Fixed Lotus 98T engine limiter sound for higher rev limiter than default
- Fixed bad naming on Lotus Exos S1 medium and hard heat curves
- Modified Drift cars steering lock.
- Bugfixing and optimization on Imola, Silverstone, Vallelunga, Spa, Black Cat County circuits
- Improved smoothness of AI driving style
- Improved collisions in multiplayer
- Improved AI fuel planning strategies
- Fixed tatuusfa1 at vallelunga hardcoded achievement
- Added bonnet and bumper internal/external sound switch on Volume App

...bitte sehr...

Gruß Gerri

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.04.2016 19:20

Gerri, 1.5.5 war am 06.04.2016

Neu

1.5.7

- Fixed end race GUI with Post Processing off
- Fixed Alfa 155 rev limiter sound
- Realtime app tweaked for visibility
- Tyre app : customizable wear colors
- F5 camera plays external sounds
- ksPreviewManager : now it's using a file switcher to keep max rendering settings
- ksEditor : fixed error in saving kn5 of a car project
- Rebalanced special events for Tyre Model 7
- Improved timing and removed "smoothing" messages on acServer

muss Server beenden und neustarten

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Gerri - 13.04.2016 07:18

Ups, sorry. Die Neue wird bei mir noch gar nicht angezeigt, im Steam zumindest :dry:

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von standac - 13.04.2016 08:27

na war doch gestern abend schon so....als ich runter bin vom server,wurde gleich alles aktualisiert....und andere hatten das update bestimmt schon,da bei so einigen der checksumerror kam,wo ich drauf gefahrn bin

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.04.2016 09:03

Hi

eine verlässigere Quelle ist da die Changelog-Datei die Kunos im Install-Ordner von AC hinterlegt

Gerri schrieb:

Ups, sorry. Die Neue wird bei mir noch gar nicht angezeigt, im Steam zumindest :dry:

Er meinte bestimmt die Liste der Veränderungen, die er noch nicht hatte.

standac schrieb:

na war doch gestern abend schon so....als ich runter bin vom server,wurde gleich alles aktualisiert....und andere hatten das update bestimmt schon,da bei so einigen der checksumerror kam,wo ich drauf gefahrn bin

gruÃ
dlrtY

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Gerri - 13.04.2016 12:21

Ahh, danke, gut zu wissen

DiRTyDRiVER schrieb:

Hi

eine verlässigere Quelle ist da die Changelog-Datei die Kunos im Install-Ordner von AC hinterlegt

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von standac - 13.04.2016 19:32

dieses fahrverhalten ist doch aber nicht normal.....mir kann keiner erzÃhlen das nach 2 runden die reifen nicht warm sind und nach 3 weiteren runden sind die reifen so runter das man die wechseln muss.....ich bin zum stop rein.....hab plÃtze verloren klar.....wieder raus und hab plÃtze gut gemacht,weil die anderen nicht mehr konnten

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Saxe - 14.04.2016 10:02

hola racers auch noch dem 1.5.7 fix sind noch immer einige car previewicons verschwunden.
Scheinbar taucht das Problem nicht bei vielen auf ka ... hat es hier noch jemand? Was ist zu tun?

saludos vonne Insel

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Uwe Caspart - 14.04.2016 14:52

Schon mal offline ein Rennwochenende gefahren?
Aber hallo, die KI f hrt bei 100% auf manchen Strecken wie sonst nur die Aliens.
Sauschnell und nix mehr mit zur ckziehen wenn man daneben ist, die h lt voll dagegen.

Das macht richtig Spa , zumal seit dem Update auf den Servern nur noch Crash Boom Bang stattfindet.

L uft AC jetzt auf den Spielekonsolen, oder was ist der Grund, dass immer weniger Fahrer und immer mehr Gamer anzutreffen sind?

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Nils - 14.04.2016 15:54

Saxe schrieb:
...noch immer einige car previewicons verschwunden.
Scheinbar taucht das Problem nicht bei vielen auf ka ... hat es hier noch jemand? Was ist zu tun?

Settings-General-clear preview cache
Knopf dr cken und alle icons werden neu geladen.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Saxe - 15.04.2016 10:56

Hey super Nils ... muchas gracias hombre :)

saludos vonne Insel

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Gerri - 15.04.2016 12:15

Nils schrieb:
Saxe schrieb:
...noch immer einige car previewicons verschwunden.
Scheinbar taucht das Problem nicht bei vielen auf ka ... hat es hier noch jemand? Was ist zu tun?

Settings-General-clear preview cache
Knopf dr cken und alle icons werden neu geladen.
Danke ! ;)

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von Wohin genau - 15.04.2016 14:42

1.5.8

- Tweaked tracks reverb levels
- Tweaked Corvette C7 Stingray idle and exterior volumes
- Tweaked Ferrari 458 GT2 exterior volume
- Tweaked P4/5 Competizione limiter sound
- Fixed Steam achievements limit
- Several special events (quick race mode) have been rebalanced because of AI improvements

...und auch von mir Danke f  r den Tipp, Nils.

=====

Aw: 1.5 Changelog

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 18.04.2016 18:13

1.5.9

- reverted Realtime app
 - Audio : hit and scrape sounds use surface volume
- =====