
Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Napster - 04.09.2015 16:54

<http://www.minorating.com/>

Das was sich viele schon gewÃ¼nscht haben ist jetzt mÃ¶glich.
Ein server seitiges plugin braucht keine client installation.

Ein Fahrer "Rating" Ã¤hnlich wie bei I racing wo man
je nach fahrstil in rÃ¤nge A,B,C,D, N oder W eingeteilt wird.

N=neutral
W=wrecker

Autokicks mÃ¶glich!

Is Weltklasse da es in ECHZEIT Ã¼ber den CHAT kommuniziert und dir direkt mitteilt wenn dein rating sinkt weil du zb
auf den vorderman draufgefahren bist.

Da diese Rating an die STEAM ID gebunden ist und an einen MASTERSERVER Ã¼bertragen wird haben wir hier eine
echt geniale mÃ¶glichkeit mehr niveau auf die server und in events zu bringen.

Server kÃ¶nnen so eingestellt werden das zb hier nur A fahrer joinen dÃ¼rfen usw.
(oder auch offen fÃ¼r alle)

Ich bin absolut dafÃ¼r dieses plugin auf die server zu installieren.

<http://www.minorating.com/>

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von icemanpolo - 04.09.2015 16:59

Hi

ja das Plugin kennen wir und die Seite auch aber wir werden das hier nicht auf denn Servern laufen lassen.

Denn wir sind Feierabend Server, und keine Liga wo es nach Rating geht.

GruÃ,
icemanpolo

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Napster - 04.09.2015 17:06

Das hat nix mit LIGA zu tun!

Hierbei geht es lediglich darum das, man mehr naja sagen wir mal mehr "selbstempfinden" entwickelt und man dadruch
angepasster fÃ¼hrt!

und zwar angepasster an seinen eigenen fahrstil.
(das hilft den neulingen sich besser einzuschÃ¤tzen und oder anzupassen, und fÃ¼r die alten hasen is es eine Ã¼bersicht
wie sauber sie wircklich fahren.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von icemanpolo - 04.09.2015 17:10

Hi

ja ich weiß schon was du meinst, das Plugin wird aber nicht auf die Server kommen.

Gruß,
icemanpolo

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von tabis - 04.09.2015 17:44

Sehr schade, Iceman.
Ein oder zwei Budenserver mit MR, wäre super.

Ich denke das tolle MR, sollte hier nicht verschlafen werden.

Aber Ihr seid die Chef's ;)

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Elchshooter - 04.09.2015 18:57

Irgendwie wäre das in Bezug auf zusätzliche Motivation zum kontrollierten Fahren sehr interessant.
Gerade in Bezug auf Wochenevents, die durch eine unüberlegte Aktion im Chaos versinken können.

Aber wenn's nicht ins Konzept passt... auch OK

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von RaceDog - 04.09.2015 19:04

Ist das eine serverspezifische app? also kann man das nur verwenden wenn der Server das anbietet oder kann ich das auch nur so für mich als Feedback nebenher laufen haben? Ich finde das egtl ganz interessant, also auch unabhängig davon ob es auf den Budenserver als zugangsbeschränkung genutzt wird oder nicht, einfach dass ich weiß wo ich steh...

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von tabis - 04.09.2015 19:40

@Racedog

Das plugin läuft nur auf dem jeweiligen server.

Du kannst nicht einsehen wie viele Kontakte Du hattest oder andere Details, wie KM im combat modus z.B.

Wurde von Minolin absichtlich verborgen, damit die Leute weiter racen und nicht zu sehr aufs verhindern von Unfällen aus sind.

Du kannst auf jedem MR server, Dein Grade abfragen. Einfach /MR in den Chat eingeben.

Zusätzlich gibt es noch ein performance rating, das allerdings erst zählt, wenn man A/B Grade erreicht hat und zur Zeit gar nicht so wichtig ist.

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von BadDan - 04.09.2015 22:07

Find ich super. Und das Argument Feierabendserver kann ich in dem Fall nicht nachvollziehen.

Heißt das automatisch, daß man sich auffahren kann wie die Axt im Walde?

Ich persönlich finde das nicht. Und man wird ja auch nicht gleich automatisch gekickt, wenn man mal nen Unfall hat. Ich sehe das auch eher als Ansporn, besser zu werden.

Natürlich sollte man keinesfalls nur A-Fahrer reinlassen, aber so ein wenig Feedback, wie man so unterwegs ist, find ich schon echt interessant.

Ist das zu kompliziert in der Verwaltung? Und vor allem, ist das in Stein gemeißelt, daß man das hier nicht verwenden wird, oder hängt das vom Feedback ab?

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von icemanpolo - 04.09.2015 22:31

Hi

wir werden uns es mal anschauen und Testen und geben dann Infos dazu.

Gruß,
icemanpolo

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von B1ackbird - 05.09.2015 00:16

pro TOOL - test weise auch mal auf 1 2 Servern und einen Server bei events

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von tabis - 05.09.2015 00:49

Das hört sich gut an, Iceman :)

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Old Snake - 05.09.2015 08:54

Moin.

Wird denn bei diesem Tool der eigentliche Verursacher eines Unfall ermittelt oder auch die die chancenlos und unbeteiligt hinten rein fahren?

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Zeus - 05.09.2015 09:36

Zumindest mal ne gute Idee.

Ich hab mir das mal angeschaut und bin der Meinung selbst wenn ich "nur" c Fahrer wäre so habe ich doch im Rennen eine Art Kontrolle wenn ich sehen würde ob ich einen erfahrenen A Fahrer oder nen Rookie vor mir herfahren sehe.

Mich würde das nur beruhigen zu wissen wer da kommt oder wer da vor mir herfährt.

Klar kennen wir uns mit der Zeit aber zum probieren wäre das schön.

Hätte man dann vielleicht auch die Wrecker besser im Griff.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von hensar - 05.09.2015 11:03

A exemplary racing skill

You are able to race and fight bumper to bumper with enormous discipline and consistency. This is proven in a huge amount of dense fights on the track.

Da werden die ganz schnellen hier aber in Schwierigkeiten kommen, da sie gar keine 2-Kämpfe haben :redcard:

Klingt aber gut und ich würde es auch begrüßen.

Einfach laufen lassen, ohne öffentliche Liste. So, dass jeder nur seinen eigenen Grad sehen kann, um Zirkus zu vermeiden.

Dann kann man immer noch entscheiden.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Lars Otto - 05.09.2015 11:11

Findst du eine gute Idee dieses Tool mal auszuprobieren. :-)

Lg Lars

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Ecky - 05.09.2015 11:16

Hi,

die Idee dahinter ist echt gut. Allerdings finde ich es komisch, dass hinter dem ganzen ein Logistikunternehmen bzw. ein Mitarbeiter von denen steht:huh: .

Und sollte mal keiner mehr dafür Spenden, ist der Service ganz schnell wieder vom Netz.

Ich könnte jetzt noch fehlende Kontaktmöglichkeiten und Impressum anfragen, was aber eher in meine persönliche "komische Gefühl" Sektion fällt.

Old Snake schrieb:

Moin.

Wird denn bei diesem Tool der eigentliche Verursacher eines Unfalls ermittelt oder auch die die chancenlos und unbeteiligt hinten rein fahren?

Beide bekommen dafür "Punkte". Es wird auf der Seite als Reparaturkosten beschrieben, die ja bei beiden Beteiligten entstehen.

Gruß

Ecky

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von BadDan - 05.09.2015 11:29

Naja, sehe kein Problem darin, wenn der Service wegen mangelnden Spenden wieder eingestellt wird. Dann is es wieder wie jetzt. Man muss ja nix dafür zahlen, also hat man auch keinen Verlust gemacht. ;)

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von hutto - 05.09.2015 12:31

in der Vergangenheit wurde immer gesagt, das nichts an Drittanbieter abgegeben wird, so auch die Serverkontrolle und Datenbanken. Sollte das Tool kommen überlege ich mir, ob das überhaupt noch die richtige Plattform für mich ist, denn es hat doch den Flair einer Liga. Und man gibt die Kontrolle jemanden den man nicht kennt darüber, wer auf den Servern fahren darf und wer nicht.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Napster - 05.09.2015 12:56

Man komm runter, hier wird gar nix abgegeben weder datenbanken noch server kontrolle.!

Die autokick funktion ist optional.

Und somit bleibt nur ein fahrerrating.
(das auf einem masterserver gespeichert wird)

Und is ja nicht so das das die bude da nicht auch spenden könnte um diese funktion zu erhalten da die meistens eh nicht wissen wohin mit der kohle.

hier nochmal die homepage : <http://www.minorating.com/>

Erst mal durchlesen !!!

Edit: DIE KONTROLLE WIRD NICHT ABGEGEBEN DU HAST DA WAS FALSCH VERSTANDEN!

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Mauley - 05.09.2015 13:16

Hi,
gestern fand ich die Idee noch gut, aber mittlerweile steigt meine Skepsis dies bezüglich.
1. auf unseren Passwortservern und den Events ist das Niveau doch super!)
2. Autokick-Option, wofür? Das würde doch viele Fahrer für immer verschrecken. So wie es jetzt ist, können die Admins wenigsten noch versuchen manche Fahrer zu mehr Umsicht zu bewegen.
3. Sortierung nach Skills: wurde doch auch schon oft thematisiert, halte auch nichts davon. Erstens sind wir viel zu wenige Leute dafür und zweitens gibt es viel weniger Überholvorgänge auf jedem Server.
4. Und wie sieht es aus mit der Performance, wenn das Game noch zusätzlich mit dem Masterserver kommuniziert? Gibt es dann wieder Mikroruckler wie damals mit ptTracker?
5. Und der letzte Punkt dagegen wurde mir erst nach huttos letztem post so richtig bewusst. Abgabe der Kontrolle an Drittanbieter kann man nicht wirklich begründen. Die Admins können z.B. nicht das Rating korrigieren falls einer zu Unrecht abgestuft wird usw.

cu

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Lars Otto - 05.09.2015 13:19

Dieses Tool hat für mich rein garnix mit Liga zutun!

Bewirken könnte dieses Tool das einige Ihre Fahrweise evtl. überdenken und das zu einem besseren Miteinander kommt. (ja ich glaube noch an das gute im Menschen)

Außerdem könnte es vielleicht die Arbeit der Admins etwas vereinfachen.

Ig Lars

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Moritz Löhner - 05.09.2015 13:39

Leute Leute, jetzt lasst uns das Tool bitte erst einmal testen.

Wir geben nichts an Drittanbieter ab. Lediglich die Fahrer mit ihrem Rang können von dem Betreiber von Minorating eingesehen werden.

Niemand wird euren Rang sehen. Nur ihr selbst wisst welchen Rang ihr habt.

Und warum sollte es weniger überholmanöver geben? Auf den Servern bleibt es ja exakt wie jetzt, es wird sich mit dem Tool nichts ändern! Lediglich die Wrecker bleiben weg vom Server und es hat meiner Meinung nach noch einen Ansporn möglichst sauber zu fahren um einen höheren Rang zu erreichen.

Falls wirklich mal jemand zu Unrecht nun auf unsern Servern gebannt ist, kann man den Betreiber von Minorating anschreiben, dieser kann das korrigieren, aber wir brauchen immer einen Videobeweis, sonst kann das ja jeder behaupten.

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Lars Otto - 05.09.2015 13:41

Moritz Löhner schrieb:

Leute Leute, jetzt lasst uns das Tool bitte erst einmal testen.

Wir geben nichts an Drittanbieter ab. Lediglich die Fahrer mit ihrem Rang können von dem Betreiber von Minorating eingesehen werden.

Niemand wird euren Rang sehen. Nur ihr selbst wisst welchen Rang ihr habt.

Und warum sollte es weniger überholmanöver geben? Auf den Servern bleibt es ja exakt wie jetzt, es wird sich mit dem Tool nichts ändern! Lediglich die Wrecker bleiben weg vom Server und es hat meiner Meinung nach noch einen Ansporn möglichst sauber zu fahren um einen höheren Rang zu erreichen.

Falls wirklich mal jemand zu Unrecht nun auf unsern Servern gebannt ist, kann man den Betreiber von Minorating anschreiben, dieser kann das korrigieren, aber wir brauchen immer einen Videobeweis, sonst kann das ja jeder behaupten.

Danke Moritz

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Mauley - 05.09.2015 13:54

Ja, eine Testphase auf einem Server ohne Passwort, dagegen würde ja erstmal nichts sprechen.

Nur ist mir seit Monaten kein richtiger Wracker, weder auf einem Passwortserver, noch bei einem Event begegnet, der die Leute mit Fleiß von der Strecke geschoben hat.

Renn- bzw. Startunfälle lassen sich so auch nicht verhindern.

Testphase ok, aber was wieder auffällt ist die Uneinigkeit der Admins untereinander.:unsure:

Zuletzt bleibt ja auch noch das Thema Geld.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von icemanpolo - 05.09.2015 14:06

Hi

wie Moritz es schon gesagt hat wir werden es erst Testen und dann schauen wir mal weiter.

Gruß,
icemanpolo

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Shrapnelson - 05.09.2015 14:10

Moritz Löhner schrieb:

Falls wirklich mal jemand zu Unrecht nun auf unsern Servern gebannt ist, kann man den Betreiber von Minorating anschreiben, dieser kann das korrigieren, aber wir brauchen immer einen Videobeweis, sonst kann das ja jeder behaupten.

Und genau hier sehe ich das Problem.

Es findet eine Beweislastumkehr statt.

Es muss jemand seine Unschuld beweisen um fahren zu dürfen und nicht jemand seine Schuld.

Das ist eine völlige Umkehrung der normal üblichen vorgehensweise in Deutschland (In Dubio pro Reo)

Grundsätzlich finde ich Banns ja in entsprechenden Fällen gerechtfertigt. Nur erwarte ich hier, dass dafür eindeutige Beweise vorliegen.

Diese sollten dann in kritischen Fällen gesichtet werden und nachvollziehbar eine Entscheidung fällen können.

Diese dann auch gegenüber dem Beschuldigten dann darzustellen.

Daher sehe ich ein Problem, dass jemand seine Unschuld darstellen muss.

Aus meiner Sicht sollte erstmal Schuld(Absicht) nachgewiesen werden.

Auch sehe ich ein grossen Konfliktpunkt, da nicht klar ist inwieweit das System zwischen Wreckern und blutigen Anhängern (

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Mauley² - 05.09.2015 14:10

Ok. Wir testen, und sehen weiter.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von hutto - 05.09.2015 14:28

Nein Mouley das hat nichts mit Uneinigkeit zu tun. du schreibst es ja selber, das es momentan keinen Wracker gibt und ich bin der Meinung das wir auch solche Sachen ohne solche Tools geklärt bekommen.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Meraculix - 05.09.2015 14:33

Mauley² schrieb:

Ok. Wir testen, und sehen weiter.

genau so ist es....

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von tabis - 05.09.2015 15:10

@Shrapnelson

Es muss nur ein Wrecker bei einem vollen Grid dabei sein, um das Rennen, von über 20 Leuten, zu zerstören.

Deswegen ist kein einziger Wrecker, vernachlässigbar.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Shrapnelson - 05.09.2015 16:01

tabis schrieb:

@Shrapnelson

Es muss nur ein Wrecker bei einem vollen Grid dabei sein, um das Rennen, von über 20 Leuten, zu zerstören.

Deswegen ist kein einziger Wrecker, vernachlässigbar.

Ich habe nicht gesagt der Wrecker ist vernachlässigbar, sondern die Wahrscheinlichkeit des Auftretens ist nicht signifikant.

Man muss gegen Wrecker vorgehen, nur ist deren auftreten nicht signifikant in der Häufigkeit. Dafür gibt es bereits jetzt genügend Möglichkeiten.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von BadDan - 05.09.2015 16:19

Wundert mich, dass das jetzt für soviel Tumult sorgt. Man wird ja auch nicht gleich gekickt, nur weil man mal ne Startkollision oder so hat.

Außerdem kann man den Autokick ja (wie schon mehrfach erwähnt) deaktivieren.

Ich finde das System halt insofern gut, daß einem angezeigt wird, wenn man sich mal daneben benommen hat, ohne daß ein Admin ständig in der Box idlen muss um auf sowas zu achten.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Nox - 05.09.2015 16:46

Hi

also ich würde mich richtig freuen wenn das Tool auf die Server kommt!

Alleine schon um zu sehen wie man sicher verhält oder verbessert!

Könnte man auch sicher gut in die webseite integrieren!

Ig.Nox

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Ecky - 05.09.2015 16:47

Ich finde es sehr gut das es Wellen schlägt!

Bei allen Verständnis über Sinn und Zweck des Plugins, hinterlässt er bei mir immer noch einen echt Faden Beigeschmack.

Um mal aus dem Post im AC Forum zu zitieren:

What should I know?

The plugin will send detailed information about your server and the ac action including:

- a fingerprint of your server (machine name, location, plugin config as MD5 hash)
- IP address + acServer name
- the name, steamid, car and so on for every user that is joining or leaving your acServer
- laps, collisions, session events
- the results of a specific driver will be stored per session for his last 1000 corners

Das ist eine beachtliche menge Daten, dafür das nicht klar ist wer dahinter steht und was genau auf dem Server mit den Daten passiert.

Um auf die Aussage von hutto Bezug zu nehmen, widerspricht alles oben gelistete der Aussage, dass keine Daten an dritte gegeben werden!

Sollte das Plugin getestet werden(es scheint ja schon fast beschlossen...) fände ich es fair z.B. in der Serverbeschreibung explizit darauf hinzuweisen. So hat jeder die Wahl ob er auf den Server geht oder halt nicht.

Gruß
Ecky

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von tonykart - 05.09.2015 17:46

habe so ein tool noch nie gebraucht und werde es auch in zukunft nicht brauchenB)

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

..also auf dem ALOOG server "Spa GT2" funktioniert das einwandfrei.

Und resultiert nat rlich auch in einer Art Ranking, wie man ja gut auf der mr-Seite sehen kann (beta)

<http://www.minorating.com/PerformanceRating>

Allerdings: der Effekt, dass "schlechte" Fahrer im Sinne von "Wrecker, Ignoranten, 1. Kurve crasher" etc pp (also nicht "schlecht" i.S.v. "langsamer") aussortiert werden k nnen, resultiert (meiner bescheidenen Meinung nach) auf dem ALLOG server "Spa" eher von anderen Faktoren, n mlich

- von der (fast) st ndigen Pr senz eines Admins
- in Verbindung mit konsequentem u sofortigen Verwarnen des jew. Fahrers
- und ggf danach sofort kick&ban

R ume aber auch gerne ein, kenne "minorating" auch erst seit kurzem, kann also gar nicht beurteilen, welche M glichkeiten u/o autom. Einstellungen diesbez glich m glich sind.

Gr e B)

PS: by the way, schade das die Rangliste der SBB einfach so sang und klanglos abgeschafft wurde... na ja...

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Heizen Ltf - 05.09.2015 19:22

Ich pers nlich glaube nicht das eine Bude sowas braucht. Server mit PW reichen gegen wrecker meiner Meinung nach aus. Jeder sollte selber erkennen wann er scheiss baut oder schlecht f hrt. Die Bude sollte nicht in dieses "VerbissenheitichMUSSbessereinalsandere" syndrom abdriften.

Gruss Patrick

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von minolin - 07.09.2015 12:49

Hi,

ich bin Minolin und habe das hier diskutierte System gebaut.

Zun chst einmal vielen Dank f r die angeregte Diskussion hier, hier ist sehr hilfreiches Feedback enthalten - nicht einfach zu bekommen.

Eigentlich wollte ich brav weiter lurken, sehe aber durchaus ein paar Fragezeichen bei denen ich vielleicht weiterhelfen kann.

Safety grade vs. Rating

Eines der gr ten Missverst ndnisse. MR ist im Kern ein Safety Rating, was mehr oder weniger statistische Aussagen in die "Gefahrklassen" A - W umwandelt.

Einerseits ist das schon ein Anreiz f r sich, ein wenig besser aufzupassen. Andererseits hat Stefano uns die M glichkeit gebaut, dass ein acServer beim Login nachfragen kann, ob diese Steam-Id diesen Server betreten darf - das kann man nat rlich auch nutzen. Hier ist die Idee, dass der Anreiz versch rft wird - und dass man tats chlich Wrecker aussperren kann.

Ein ganz anderes Thema ist das Performance Rating (das ich schon fast bereue). Hierbei bekommt jeder Fahrer ein ELO-Rating ( hnlich Schach oder das kompetative Multiplayer zeug wie DOTA), das sich je Rennergebnis anpasst. Mitspielen d rfen aber nur die Safety-Klassen A und B, der Rest sollte sich auf sicheres Fahren konzentrieren. Das Rating ist nur ein Sonntag-Nachmittag-Nebeneffekt, der leider viel zu gut ankommt. Mit Liga hat das auch nicht viel

zu tun.

"Betriebssicherheit" und was steckt dahinter

Ecky wirft auf, dass da ein Logistikunternehmen hinter steckt, Spenden, ohne Impressum usw.

Natürlich kann ich das schwer beweisen (wobei ich zugeben muss dass ich diesen Gedankengang auch gar nicht habe kommen sehen): MR ist ein Freizeitprojekt von mir alleine, habe 3 Wochen Urlaub dafür geopfert. Die Domain habe ich über die Firma bezogen, da alles relativ schnell gehen musste und wir hier schon die Infrastruktur haben (Die 15 EUR/Jahr werden mir vom Gehalt abgezogen und fallen auch unter die 44/Monat Bemessungsgrenze für geldwerte Vorteile, um genau zu sein). Impressum: Keine Zeit bzw. Priorität, davon abgesehen mag ich es auch überhaupt nicht. Kommt nach, gern führe ich meinen Klarnamen inklusive Adresse (auch meiner Frau!) im Internet an :(Aber ok, ich sehe den Punkt mit der Datensammelei.

Der Backendserver kostet 26 EUR/Monat, ich fand das muss ich nicht auch noch aus eigener Kasse beisteuern.

Ausserdem ist das ein schöner impliziter Mechanismus zur Beobachtung, ob das System gut genug ist - oder wann ich das Projekt einstellen kann.

Manchmal wünschte ich mir, ich könnte auch mal ne Runde fahren :-/

Drittanbieter, Datenbanken, Kontrolle

Es freut mich, dass jemand darüber nachdenkt! Sowas kommt in unserer heutigen Konsumgesellschaft leider kaum noch vor.

Was passiert bei MR? Auf dem Server läuft neben dem acServer noch ein weiterer Prozess, das MinoratingPlugin. Jep, eigentlich analog sTracker. Dieses Plugin unterhält sich über die neue UDP Schnittstelle mit dem Server und erfährt, wer sich einloggt, ausloggt, eine Runde fährt, Kollisionen verursacht etc. Diese Informationen werden gefiltert und an das Backend hinter plugin.minorating.com gesendet.

Das Plugin selbst ist opensource (<https://github.com/minolin/acplugins>) und kann auch gern mit z.B. der Visual Studio Community Edition 2015 selbst erstellt werden.

Das Backend merkt sich die genannten Informationen zum Server, hauptsächlich wegen des Anti-Cheat-Moduls. Ich muss Gegenmaßnahmen ergreifen, dass Wrecker sich nicht einfach reinwaschen können, indem sie saubere Runden an das Backend senden.

Dann merkt es sich den Fahrer anhand Namen + SteamId, sowie die gesammelten Negativ-Punkte (Kollisionen+Cuts) und verschiedene "Gefahrene Kilometer"-Versionen.

Aus den Daten könnte man durchaus rekonstruieren, welche SteamId wieviel Zeit in AC verbringt; allerdings benötigt MR die Daten auch, um seine Aufgabe verrichten zu können.

Solltet Ihr damit nicht einverstanden sein, muss ich davon abraten auf Servern zu fahren, wo ihr von MR begrüßt werdet (und Euch bei den Server Admins zu beschweren).

Die Möglichkeit zu einer "Kontrolle" meinerseits sehe ich jetzt nicht direkt, aber vielleicht habt ihr Ideen dazu. Ich meine, das ist ja eine Frage des Marktes. Wenn das System taugt, wird es benutzt. Wenn es inhaltlich versagt oder Misstrauen besteht, schaltet man es aus. Ist ja nicht so dass wir irgendwelche Verträge haben.

Performance, Beeinträchtigung

Grundlegend verbraucht das Plugin ein ganz klein wenig CPU und RAM (ich denke so 50mb), und etwas Bandbreite um nach Hause zu telefonieren. Gemessen an dem was normalerweise über einen AcServer geht ist das fast nix; Wenn der Server jedoch schon am Anschlag steht wird "fast nix" auch relevant.

Aktuell besteht noch das Problem, dass das Blocken nicht gut funktioniert; Einmal blockiert der acServer bei jedem Check, was je nach Ping zum Backend für Lags sorgt. Dann belegen abgewiesene Fahrer einen Platz im Server - beides ist an Stefano gegangen und ich hoffe auf einen Fix mit 1.3.

Beweislast

Shrapnelson bringt einige interessante Punkte. Zunächst muss ich gestehen, dass MR diesen Anforderungen nicht gerecht werden kann. Es sammelt Kollisionen und Cuts und dergleichen und stellt sie der gefahrenen Distanz gegenüber. Selbst wenn ich die Daten und die exakten Algorithmen rausgebe, beweist das eigentlich nix (und führt nebenher zu schlechten Anreizen).

Stattdessen ziehe ich mich wieder auf den Markt zurück, vielleicht ein wenig mit dem chinesischen Gesellschaftsmodell (wenn es der Mehrheit dadurch gut geht, können auch wenige über die Klippe springen). Wenn es im Allgemeinen gut funktioniert, und die AC Onlinewelt verbessert - warum nicht. Wenn es nicht gut funktioniert - in dem Fall sind das dann

die Beschwerden an die Server Admins - wird MR weniger bis gar nicht mehr eingesetzt*, die Spenden verschwinden, und es ist zwangsläufig aus.

*Davon abgesehen würde ich es gar nicht soweit kommen lassen. Ich habe ganz schön viel Freizeit und Mühe in ein Projekt investiert, mit dem ich dazu beitragen möchte, dass es ein wenig mehr Spass gibt im public MP. Sobald ich sehe, dass da etwas massiv schief läuft und die Dinge eher schlechter werden, schalte ich MR ab.

Anfänger

Darüber habe ich mir sehr lange den Kopf zerbrochen, und ich bin immernoch.. sagen wir "angespannt". In der aktuellen Konsequenz sieht die Lösung so aus, dass MR "Anfänger" (nach MR-Kilometern, nicht nach Steam-Stunden) in der Klasse N hält bis sie 40km gefahren sind - sozusagen eine Findungsphase. Dann erst geht es in die richtigen Klassen. Ich hätte hier auch gern viel mehr direktes Feedback eingebaut, aber da gibt es Schwierigkeiten mit anderen Fahrern.

Insgesamt ist das ganze System aktuell wirklich sehr zahm, man muss ne Menge blödsinn treiben um auch nur grade D zu werden. (Aktuell gibt es 0 Ws, das liegt aber auch an den Blacklists auf den MR servern).

Was aber wirklich vorteilhaft ist, sind die ABN Server. Neulinge fahren nur mit sauberen Fahrern, und werden nicht durch C+D+W vom Kurs abgebracht. Ich hoffe (und habe auch schon mehrfach gesehen), dass Neulinge sich dadurch auf einen ganz anderen Pfad begeben.

Opt-out

Auch von Shrapnelson angesprochen ist die Wahl des Fahrers, ob Daten über ihn verwendet werden dürfen. Da stimme ich grundlegend zu, und ich werde auch für das Performance Rating (und alles andere optionale) ein opt-out command anbieten.

Was natürlich nicht funktioniert für den Safety Part; wenn der Wrecker sich einfach ausnehmen kann ist das System obsolet. Juristisch kann ich das gar nicht 100%ig bewerten, aber praktisch ist es sicherlich das Recht des Server Admins, dass er die Spielregeln festlegt. Immerhin bezahlt er den Server, und der Fahrer hat stets die Wahl, wo er denn fährt.

Profesionalität

Allgemein wurden hier ein paar Punkte aufgerufen, die durchaus berechtigt sind - aber nicht von MR erfüllt werden bzw. werden können. Wir sprechen hier von einem Freizeitprojekt/Mod, nicht von einem kommerziellen Werkzeug. Ich lese die kritischen/teilweise juristischen Fragen mit Interesse, kann aber nicht unbedingt versprechen dass sich hier viel bewegt.

Persönliche Note:

Wie mehrmals erwähnt verlasse ich mich auf den Marktmechanismus, dass Server Admins (quasi als "Kunden") MR ausgehend von ihren Interessen nutzen oder nicht. Wenn Eure Admins das nicht wollen, dann ist das so. Macht zumindest auf PW-geschätzten Servern auch keinen weiteren Sinn.

Ok, man gibt den Mitgliedern vielleicht die Möglichkeit, ihr Rating in geschätzter Atmosphäre aufzubauen, um dann jeden anderen MR server befahren zu können. Das geht aber auch so, da bin ich mir ziemlich sicher.

Unter dem Strich freue ich mich über jeden Server, der mitspielt - aber eigentlich hab ich nix davon. Der Weg ist umgekehrt, MR muss überzeugen (und das wird es, sobald Stefano das blocken repariert hat).

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Lars Otto - 07.09.2015 13:03

@Minolin finds Spitze von Dir das Du Dich hier meldest!

Danke dafür

Ig Lars

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von tabis - 07.09.2015 13:23

Juups Lars, Danke Mino :cheer:

Freizeitprojekt ist gut, Du hast doch Deinen ganzen Urlaub lang, am MR gebastelt und bist immer noch am tÄ¼fteln und verbessern.

Vielen Dank auch, an Deine Frau :)

MR ist/wird, fÄ¼r mich ein Riesengewinn fÄ¼rs public racing.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von McStinger - 07.09.2015 16:44

@minolin

Respekt vor Deiner offenen Stellungnahme und ErlÄ¼uterungen - und erst recht vor Deinem Projekt MR.

Es macht nicht nur einen sehr durchdachten Eindruck, es ist allein schon vom Grundsatz her schlicht lobenswert, auch fÄ¼r AC ein "safty grade/ranking" aufzubauen.

Und so etwas als "one men show" zu erdenken, zu konzipieren und durchzufÄ¼hren bis in eine (wie ich finde, siehe ALOOG Spa server) schon sehr gut funktionierende beta-Version = alle Achtung! Chapeau!

Und dass das "ranking/rating" gut ankommt, oder wie Du selbst sagst "Das Rating ist nur ein Sonntag-Nachmittag-Nebeneffekt, der leider viel zu gut ankommt.", tja, denke mal das liegt schlicht und einfach an der Tatsache, das gerade die "Vielfahrer", die zu 99% auch alle "clean&fair" fahren, halt auch zumeisst "competitiv" sind, also den "Wettbewerb" suchen um sich an und mit anderen zu messen... letztlich um besser zu werden. Und genau da ist ein faires "Ranking/Rating/Rangliste", wie auch immer man das dann nennt, ein sehr hilfreiches = ein von vielen gern genutztes Mittel zur Orientierung.

Ich selbst wÄ¼rde das, allein schon aus "Marketing"-Gesichtspunkten (= allem was hilft, dass sich MR auch in der Breite am Markt durchsetzt und angenommen wird), nicht vernachlÄ¼ssigen.

Erst recht nicht, wenn in dieses "Rating/Ranking" ja eben auch genau das mÄ¼glichst unfallfreie fahren, das clean&fair fahren, cutten nur im erlaubten MaÄ¼e etc pp einflieÄ¼t! Genau das wollen wir doch alle, denk ich mal ;)

GrÄ¼Ä¼e B)

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von minolin - 07.09.2015 17:41

Vielen dank :)

BezÄ¼glich des Performance Ratings: FÄ¼r den Moment stimme ich Dir zu; es fÄ¼llt eine groÄ¼e LÄ¼cke der bedeutungslosen Rennen in AC.

So kam es auch Ä¼berhaupt zustande, die Leute haben begonnen die Safety Grades als Ranking/Rating/Rangliste zu nutzen - eben das erstbeste was zur VerfÄ¼gung stand.

Nun mache ich mir auch ziemlich viele Gedanken um die Anreize, die MR mit sich bringt. Und das Safety Rating relevantes Ranking im Mittelpunkt stehen zu haben ist *sehr* schlecht fÄ¼r unsere AC community.

Man wÄ¼rde beginnen a) mehr Ä¼ber das System und wie es funktioniert zu lernen und b) dann mehr "fÄ¼r das System" zu fahren. Viel besser ist es, wenn man sich nicht so viele Gedanken um die MR Regeln macht und halt einfach

mÄ¶glichst clean fÄ¶hrt. So kam das Performance Rating ins Leben, quasi als Ablenkung.

Das Problem damit ist, dass es negative Effekte haben wird. Wenn man die Top10 eine Weile beobachtet, die rackern schon sehr hart dafÄ¶r. Wehe, da geht was schief: Disconnect, vom AnfÄ¶nger rausgeschossen, Cola auf die Tastatur gefallen - da liegt dann schon viel Ä¶rger in der Luft. Und Ä¶rger ist nicht unbedingt, was ich mir vorstelle.

Punkt 2: Aktuell sind wir noch in der Phase, in der ein groÄ¶ßer Teil sein Ziel-Rating noch nicht erreicht hat, d.h. mehr fahren = mehr Rating (im Mittel).

Irgendwann ist das nicht mehr so, dann gibt es gleich mehrere negative Effekte - wie z.B. dass demetri vielleicht den Server verlassen wÄ¶rde, wenn Hany einsteigt.

Oder dass man allgemein nicht mehr viel fÄ¶hrt (birgt eh nur das Risiko zu verlieren), stattdessen nur noch einzelne Events mit viel, viel Vorbereitung.

MR sollte dazu dienen, mehr Spass im (public) MP zu haben, dazu gehÄ¶rt auch dass es nicht fÄ¶r noch leerere Server sorgt.

=> Daher bin ich nicht soo glÄ¶cklich mit dem Performance Rating, und da muss irgendwas anderes her. Ich hatte gehofft, da kommt noch ein anderes Projekt um die Ecke, das sich um die "Ranking/Rating/Rangliste" in AC kÄ¶mmert.

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Cruise - 07.09.2015 17:57

Generelle Frage, da das Tool Open-Source ist, wÄ¶re es denkbar, den Ratingserver fÄ¶r die Budenserver hier local laufen zu lassen und von dem allgemeinen abzukapseln?

Das sollte die Bedenken einiger User ausrÄ¶umen, hat jedoch den Nachteil, das "allgemein bekannte Wrecker" nicht gleich aussortiert werden.

DafÄ¶r bleiben die Daten aber auf der Bude und nur wer hier Mist baut, wird bestraft.

@Minolin, @Admins was sagt ihr dazu?

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Moritz LÄ¶hner - 07.09.2015 18:11

Cruise schrieb:

Generelle Frage, da das Tool Open-Source ist, wÄ¶re es denkbar, den Ratingserver fÄ¶r die Budenserver hier local laufen zu lassen und von dem allgemeinen abzukapseln?

Das sollte die Bedenken einiger User ausrÄ¶umen, hat jedoch den Nachteil, das "allgemein bekannte Wrecker" nicht gleich aussortiert werden.

DafÄ¶r bleiben die Daten aber auf der Bude und nur wer hier Mist baut, wird bestraft.

@Minolin, @Admins was sagt ihr dazu?

Finde den Gedanken gut! Ist das realisierbar?

Ein Schwarzbierbuden Internes Minorating fÄ¶nde ich richtig gut, auf dem auch nur angemeldete SBB User Zugriff haben.

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von minolin - 07.09.2015 19:41

Realisierbar sicher, aber nicht so einfach. Das Server Plugin, also der Teil der auf dem jeweiligen Server lÄ¶uft, ist OO. Der kann aber allein gar nix und benÄ¶tigt das zentrale Backend.

D.h. man brÄ¶uchte einen weiteren Zentralserver mit Backend und Datenbank (Windows Server + MSSql Server). Und ich hab noch ne zweite Ecke zu maintainen und supporten.. Das wÄ¶re ganz schÄ¶n aufwÄ¶ndig fÄ¶r... Eigentlich nix, oder? Wo ist denn der Vorteil? Solange Ihr kein Problem mit weniger cleanen Fahrern habt, rechnet sich dieser Aufwand vermutlich nicht.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Ecky - 07.09.2015 20:04

Hi,

finde es auch super das du dich hier so offen dazu äußerst und auf unsere Fragen und Kritikpunkte eingehst!

minolin schrieb:

"Betriebssicherheit" und was steckt dahinter

Ecky wirft auf, dass da ein Logistikunternehmen hinter steckt, Spenden, ohne Impressum usw.

.
.

Manchmal wünschte ich mir, ich könnte auch mal ne Runde fahren :-/

Ich möchte, soweit das möglich ist, immer gerne wissen woran ich bin. Daher habe ich es als sehr komisch empfunden: Ein Privates Projekt, viele Arbeitsstunden, dann noch die Firma die damit in "Verbindung" steht. Dazu die Informationen zum Projekt, die an drei Stellen verteilt sind...

Schon etwas chaotisch/undurchsichtig :blink:

Was das Backend angeht, kann ich mich den anderen nur anschließen. Es wäre natürlich richtig cool, das Plugin via config auf einen eigenen Server zu leiten. Allerdings wäre es dann wohl mit der Preisgabe des Algorithmus verbunden. Fraglich, ob das überhaupt gewünscht ist. Korrigiere er mich wenn ich falsch liege: Bis jetzt ist ja nur das Plugin und nicht der Server bei github!?

Wirklich Sinn macht es für mich aber rum wie num nur auf Public Servern. Intern wäre dann eher das Rating ein Aspekt, womit man m.E wieder beim Liga Gedanken ist.

Gruß
Ecky

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von minolin - 07.09.2015 22:38

Schon etwas chaotisch/undurchsichtig

Da geb ich Dir sicher Recht, sorry dafür. Mehr ist einfach nicht drin, zumal ich der repräsentativen Schiene weniger Prio zuordne als Dingen unter der Haube. Auch was "PR" angeht, hier ist mir nicht wichtig wie gut das aussieht, sondern dass sich die Leute informieren können und wissen, was da passiert (offensichtlich hab ich da noch Arbeit).

Allerdings wäre es dann wohl mit der Preisgabe des Algorithmus verbunden. Fraglich, ob das überhaupt gewünscht ist. Korrigiere er mich wenn ich falsch liege: Bis jetzt ist ja nur das Plugin und nicht der Server bei github!?

Mh, da hast wohl Recht. Der Algorithmus wäre zumindest fahrlässig behandelt (ist .Net, lässt sich sehr leicht decompilieren), und schon allein das DB-Modell/Inhalte sprechen Bände.

Gut, das allein wäre keine Katastrophe, aber mir ist den Moment lieber wenn das bei mir bleibt und weder Anleitungen "wie optimiert man seine MR grade" noch zu einfache Exploits durch das Netz geistern. Daher liegt auch nur das Serverplugin bei github, logischerweise.

Ne, ich glaub das ist eher was für public servers. Ihr könnt ja auf den Zug aufspringen, wenns eine spürbare Verbesserung (again, nur public) bringt und damit die Vorteile überwiegen.

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von sascha150 - 08.09.2015 09:44

Also ich habe da noch nicht den Durchblick do recht in Bezug auf dieses Tool und was es mit einem und vor allem wann macht, wenn man xy gemacht hat.

Verstehe ich das richtig, dass Leute Punkte verlieren oder gewinnen, je nach dem wie man sich verhält auf der Strecke? Dies mindert oder steigert die Wertung? Dann stellt man ein wer mit welchem Punktestand fliegt oder nicht?

Ich war glaube ich dann auch schon auf einem solchen Server drauf bei uns. Problem war nur, der Vordermann dreht sich weg und ich fuhr ihm volle Wucht in die Karre weil er quer zur Fahrbahn wieder auf die Strecke zurück kam. Wurde mir dies negativ ausgelegt obwohl unschuldig?

Wo und wie kann man seinen aktuellen, nennen wir es mal Punktestand abrufen?

Wer oder wo nimmt man solche Rennunfälle wieder raus wenn?

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von minolin - 08.09.2015 11:39

Bitte nicht verwechseln:

Safety grade vs. Rating

Eines der größten Missverständnisse. MR ist im Kern ein Safety Rating, was mehr oder weniger statistische Aussagen in die "Gefahrklassen" A - W umwandelt.

Ein ganz anderes Thema ist das Performance Rating , das sich je Rennergebnis anpasst.

Das Performance Rating ist an einem anschaulichen Beispiel ganz gut zu verstehen, aber total vernachlässigbar. Nebeneffekt.

Die Kernkompetenz ist die Safety Geschichte. Ja, im Grunde geht es darum wie man sich auf der Strecke verhält - hauptsächlich durch die Häufigkeit von Kollisionen. Die Theorie ist einfach, dass saubere Fahrer weniger (nicht keine!) Kollisionen haben als unsaubere.

Schuldfrage: Wird nicht gestellt. Beide bekommen (fast) immer gleich viele Punkte, quasi wie Reparaturkosten. Es ist natürlich berücksichtigt, dass Grade A auch mal in Kollisionen verwickelt ist, das ist nicht wild. Immerhin wird ein unsauberer Fahrer im Mittel in viel mehr Unfälle verwickelt sein.

"Rausnehmen": Gibts nicht. Die Kontakte werden den gefahrenen Kilometern entgegen gestellt (inkl. besonderer Berücksichtigung von Nahkampf). D.h. in Zukunft einfach sauberer fahren bzw. fighten, und alles wird gut.

Sehen kannst Du Deine Grade und Dein Rating nur auf einem MR-Server, dort /mr in den Chat eingeben.

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Stryker - 22.10.2015 15:38

Hallo,

wie kann ich den mein ranking in solchen Servern wieder hoch ziehen?
Ich bin da auf D abgerutscht und wärd doch auch gerne ab und zu dort wieder mitfahren.

Danke für eure Kommentare.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Stryker - 22.10.2015 15:39

...ach und noch was, das mit /MR habe ich versucht, scheint aber nur bei Admins zu funktionieren?

oder mache ich was falsch...

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Ecky - 22.10.2015 16:00

Schau mal hier

Da findest du aktuelle Server + welche Ratings erlaubt sind.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Uwe Caspart - 03.12.2015 15:08

Mauley² schrieb:

Nur ist mir seit Monaten kein richtiger Wracker, weder auf einem Passwortserver, noch bei einem Event begegnet, der die Leute mit Fleiß von der Strecke geschoben hat.

JainB)

Gestern war mein erster Event mit Teamspeak. Wenn man ohne TS unterwegs ist, bekommt man nur mit, was vor oder hinter den eigenen Rädern abgeht. Mit TS hatte ich einen guten Überblick was, wo auf der Strecke los ist. P1 hätte ich nie erreicht, wenn die abgeschossenen und beinahe abgeschossenen Buddies nicht vor den "gefährlichen" Fahrern gewarnt hätten und ich nicht entsprechend vorsichtig diesen Leuts begegnet wäre. Und selbst da war's oft haarig.

Meine Performance war OK für P5, doch die besseren Fahrer wurden alle Opfer von Wreckern :(

Daher: Daumen hoch für MR

Edit: Da ist mir ein Nachteil eingefallen. Echte Trolle können einem das Rating zerschießen.

Auf Touri ist mir so ein Typ permanent in das geparkte Auto gefahren. Er war W und hat mich mit dieser Aktion ruck zuck auch zum W gemacht.

Ging mir erst viel später auf, welchen Sinn des Trolls Aktion hatte.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Mauley² - 05.12.2015 12:34

Teamspeak im Rennen wäre nicht so meins, habe das schon mal mit zwei Bekannten mit dem Steamchat im Hintergrund ausprobiert.

Da geht es mir wohl wie Kimmi. Just leave me alone.:)

Bei der Skillwertung von MR habe ich mich erstmal kritisch geäußert, war dann aber doch neugierig als die Testphase auf der Bude losgehen sollte.

Aus technischen Gründen wurde ja aber alles wieder abgeblasen, schade.

Es wurde ja auch schon mal genannt, dass vielleicht die Rowdies, welche auf den Servern mit Skillwertung keinen Zugang mehr haben dann zu uns finden.

Das wäre mehr als bedauerlich, würde aber erklären, warum ab und zu bei den Events immer wieder ein paar Chaoten auftauchen.

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von Alpenwolf - 13.04.2016 13:12

Ich möchte mich hier mal spät aber eben doch zu Wort melden.

Ich muss sagen, auf mich hatte MR einen positiven Effekt. Ich bin ja Newbie, was das online Rennen betrifft und bin dementsprechend eingestiegen. Ich hatte keine Ahnung dass es MR gibt und bin so vor mich hin gegurkt. Ich sah wohl im Chat dass da so ulkige Meldungen kamen aber who cares?

Dass es MR gibt und was es bewirkt merkte ich erst dann, als ich aufgrund meines Ratings auf irgendeinen Server nicht drauf kam. Da war ich natürlich erstmal sauer.

Was soll das denn? Ich, ein Wrecker? Die spinnen doch!

Die können mich doch mal kreuzweise ... (also ich war C oder D weiß nicht mehr aber noch kein W)

Aber es bohrte und ich besuchte die MR Webseite und las nach, wie sich der Betreiber das so vorstellt. Wieder Ärger: "Ja aber wenn mich so ein Blödmann abschießt kann doch ich nix dafür."

Gut, aber die Erklärung auf der Seite fand ich dann doch schlüssig (wenn Auto kaputt dann Auto kaputt, egal ob schuld oder nicht etc.) und ich fing an zu überlegen: "Na dann gucken wir doch mal ob sich da was machen lässt"

Und ich bemerkte, dass ich eben doch mit ein wenig Aufwand einiges ändern kann.

Nicht falsch verstehen: natürlich war ich nie einer, der absichtlich Crashes verursacht oder dem solche Wurscht waren - ABER ich bin eben seit es Computer gibt immer nur gegen KI gefahren und da bin ich ganz ehrlich - ob ich ne KI von der Strecke schubse macht mir nicht wirklich massive Kopfschmerzen.

In der Folge wars dann so, dass ich relativ hysterisch Crashes zu vermeiden suchte und mir dadurch die Zeiten versaut habe oder dass ich eben deshalb dann dafür nen Crash auf der anderen Seite gebaut habe, aber das war nur ein Übergang.

Heute fahre ich gefühlt genauso wie zuvor und bin A oder B (was genau weiß ich nicht, weil derzeit kein Internet).

Fazit: bei mir hat das Tool genau das bewirkt was wohl auch beabsichtigt ist: umsichtigeres Fahren mit einem positiven Nebeneffekt auch für mich, weil ich mir weniger Rennen selbst versauere durch unnötige 'Feindberührung'.

Natürlich werden jetzt einige Sagen "Ja, das kann ich aber auch so". Mag sein, aber bei mir zumindest war ein schlechtes MR Rating ein konkreter Anstoß, meinen Fahrstil zu überdenken.

Insofern ein dickes Lob dafür.

Und wie gesagt: es ist nicht so dass ich heute keine Crashes mehr baue und an manchen bin auch nachwievor selbst schuld. Aber das Tool ist so ausgewogen, dass man eben nicht unmittelbar für jeden Mist, den man baut bestraft wird, sondern das Verhalten 'in the long run' bewertet wird und das tut MR soweit ich es beurteilen kann sehr ausgewogen.

Ok aber eigentlich wollte ich nur anregen, ob man vielleicht einen der beiden 'Public MR' Server auf 'ABN' umstellen könnte.

P.S. die Skillwertung interessiert mich nicht die Bohne

=====

Aw: Fahrer Skill Wertung! TOP! server plugin

Geschrieben von standac - 13.04.2016 19:37
