
Update 1.8 draussen

Geschrieben von Mikk Schleifer - 26.08.2016 19:19

is da !!:woohoo:

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Nils - 26.08.2016 19:28

1.8

- New Ferrari FXXK (Tripl3 Pack DLC)
 - New Ferrari 488 GTB (Tripl3 Pack DLC)
 - New Praga R1 (Tripl3 Pack DLC)
 - New Audi S1 (A1)
 - New Monza 66 Full Course (sopraelevata)
 - New Monza 66 Junior Course
 - Improved reflection quality
 - Improved shadow stability
 - Improved graphics performance
 - Fixed Tyre Model 10 not updating Dx and Dy value in telemetry app
 - Added AI traction mistakes
 - AI improvements on slower reaction after an impact, for more realistic collisions
 - Overlay Leaderboard now shows correct positions on the grid at race start
 - Fixed Laps app showing 0 as first lap
 - Fixed Race Control UI for the low resolution screens
 - Wrong direction penalty gets also time penalty
 - Added float clutch to SPageFilePhysics
 - Fixed turbolevel digital item showing a wrong value
 - Fixed various problems/timing on ghost cars
 - Fixed typo on sound distance attenuation for Lotus Evora GTC/GX
 - Fixed sample attack for BMW M3 e30 GrA/DTM limiters
 - Replay files will not reset anymore at session start (no need to rush out of the server anymore to save a replay)
 - Fixed remote cars head movements in multiplayer and multiplayer replays
 - Fixed typo on LaFerrari active differential lock in coast and small bumpstop stiffness changes
 - General improvements on V10 tyres for rolling resistance, flex, pressures and more.
 - Improved Maserati GranTurismo MC GT4 suspension, should improve braking without ABS
 - V10 tyres for Hypercars LaFerrari, McLaren P1, Pagani Huayra
 - V10 tyres for GT2 cars BMW M3 GT2, Ferrari 458 GT2, Corvette C7R
 - V10 tyres for Racing Hypercars Ferrari 599XX, Ferrari FXXK, Pagani Zonda R
 - Fixed ERS power output when battery is close to 0 and MGU-H is set to battery
 - Removed ERS cockpit controls for MGU-H and Recovery in McLaren P1
 - Improvement in performance for collision detection and physics solver
 - Fixed clouds when switching sessions
 - Returning to pit during a time penalty results in a greater time penalty
 - Fixed possible drive through cheat
 - Fixed blurred objects not working if speed was negative
 - Fixed hotlap mode: now valid laps will be correctly registered
 - Removed white flag: a new message will appear the moment the race leader starts his last lap
 - Modding: extra animations now binded to three channels NUM 4, 5 and 6 (group animations to make them play simultaneously, otherwise each clip will be played separately)
 - Modding: rotating object support, useful for cooling fans in extra_animations (affects in-game)
 - Modding: series scripts added for digital speed bars in digital_instruments and invert option for KERS input items (add INVERT=1 line)
- =====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Old Snake - 26.08.2016 20:16

Sehr schön !!

Komm aber grad nicht mehr auf die Server. Mühsen die umgestellt werden?

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von gripkeeper - 27.08.2016 23:44

ja jede verbesserung ist schÃ¶n.

was ich jedoch nicht verstehe,sind zb modding elemente, fÃ¼r drehende objekte ,wie ventilatoren zu machen,aber es nicht gebacken bekommen, ein einfaches scheinwerferlicht zu implementieren.

nicht falsch verstehen ich unterstÃ¼tze kunos gerne,aber solche sachen sind 2016 einfach pflicht.

licht und dann noch regen,wÃ¼rde ein ganz neues,kompletteres spiel sein.

dann noch fahrerwechsel fÃ¼r die 24h events und es wÃ¤re fast perfekt

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Markus1605 - 28.08.2016 03:54

gripkeeper schrieb:

ja jede verbesserung ist schÃ¶n.

was ich jedoch nicht verstehe,sind zb modding elemente, fÃ¼r drehende objekte ,wie ventilatoren zu machen,aber es nicht gebacken bekommen, ein einfaches scheinwerferlicht zu implementieren.

Einen drehenden Ventilator (oder ein drehendes Rad) sind ja wohl auch nicht mit der KomplexitÃ¤t des Scheinwerferlichts zu vergleichen.;

Mich wÃ¼rde es aber auch nicht mehr wundern,wenn Kunos das doch noch in den Griff bekommt.

Nur was mir aufgefallen ist,das der schwarze Showroom seid dem Update nicht mehr funktioniert.:(

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Udo51 - 28.08.2016 06:49

Hallo,

seit dem Update auf 1.8 startet Assetto Corsa nicht mehr ich bekomme folgende Fehlermeldung:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Assetto_Corsa.JPG

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Stoepfel79 - 28.08.2016 07:41

Poste mal dein logfile , Udo! So, wie in der Meldung da beschrieben...

Nebenbei mal Steam deine Daten von AC Ã¼berprÃ¼fen lassen!

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Striezel - 28.08.2016 10:26

Probiere das mal:

As a work-around can I suggest you try opening steam, right click on "Assetto Corsa", go to "properties" and under "general" click on "set launch options...", then type in there "--disable-gpu".

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von gripkeeper - 28.08.2016 20:17

Markus1605 schrieb:

gripkeeper schrieb:

ja jede verbesserung ist sch  n.

was ich jedoch nicht verstehe,sind zb modding elemente, f  r drehende objekte ,wie ventilatoren zu machen,aber es nicht gebacken bekommen, ein einfaches scheinwerferlicht zu implementieren.

Einen drehenden Ventilator (oder ein drehendes Rad) sind ja wohl auch nicht mit der Komplexit  t des Scheinwerferlichts zu vergleichen.:)

Mich w  rde es aber auch nicht mehr wundern,wenn Kunos das doch noch in den Griff bekommt.

das hoffe ich,denn man muss das rad nicht neu erfinden.

ich weiss von aus den streams von den AC devs,das sie in c++ und directx programmieren.

es gibt zig tutorials und gen  gend paper von licht-modellen wie zb blinn-phong shader ect.

man brauch nur schon dokumentierten code in das spiel implementieren.

hier ist zb so eine tutorialseite

<http://www.3dgep.com/texturing-lighting-directx-11/>

oder hier,coding a spot light w  re am besten f  r scheinwerfer

<http://www.directxtutorial.com/Lesson.aspx?lessonid=9-4-9>

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Udo51 - 29.08.2016 07:16

Hallo hier mein Logfile http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/Assetto_Corsa_Log_File.txt

vielen Dank f  r Eure Hilfe

Udo

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Nils - 29.08.2016 11:49

@Udo:

das log solltest du vielleicht ins offizielle Forum posten...

@gripkeeper:

wenns so einfach w  r...

wenn ich mich recht erinnere, hat Lord Kunos :) schon mehrfach erkl  rt, da   das nicht passieren wird, weil daf  r die engine von Grund auf neu geschrieben werden m  s  te. Also nix mit mal schnell ein Tutorial lesen und dann einbauen. Man sieht ja auch bei rFactor2, da   Regen wirklich schwierig zu implementieren ist. ISI hat vor vielen Jahren schon Teaser mit h  bschen Regeneffekten gezeigt und es bis heute nicht hinbekommen, von Reifen, Strecken, Aquaplaning und so weiter ganz zu schweigen.

Ich seh das wie Kunos, es lohnt sich einfach nicht, es wird nach Regen und 24-Stunden gebr  llt, aber gefahren wird es kaum. Vielleicht beim n  chsten Projekt, wenn sie wieder von vorne anfangen und eine neue Engine schreiben.

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von gripkeeper - 29.08.2016 12:32

zugegeben,ein gutes regenmodel wÃ¼rde wohl etwas aufwÃ¤ndiger sein.

aber ich bleibe bei meiner behauptung,das es nicht schwer fÃ¼r einen guten programmierer sein sollte,ein simples directx spot light, fÃ¼r die scheinwerfer zu programmieren.

mit dem licht wÃ¤ren schon 24h tag nacht mÃ¶glich,die sonne kann man ja schon rotieren.viel braucht es nicht mehr.

ich hÃ¤tte auch fÃ¼r fahrerwechsel eine idee.

mann kÃ¶nnte group bookings mit pw programmieren.

im spiel mÃ¼sste jeder fahrer nur die lap nr angeben wann er Ã¼bernimmt(ein gruppen-menu Ã¤hnlich wie fÃ¼r boxenstop), sobald der nÃ¤chste Ã¼bernimmt,werden die anderen einfach zum pit gebeamt,einfach aber effektiv

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Nils - 29.08.2016 13:26

hehe, und ich behaupte, wenns nicht schwer wÃ¤r, dann hÃ¤tten sie es drin :)

ich denke, es geht ja nicht nur darum, einen Lichtkegel herzustellen, sondern es mÃ¼ssen ja auch alle Objekte, i.e. andere Autos, Strecke, BÃ¤ume und so weiter angestrahlt werden und Schatten werfen. Der Lord meinte in einem Livestream, daÃ es nachtrÃ¤glich nicht einzubauen ist bzw man dann gleich von vorne anfangen kÃ¶nnte. Ich stell mir das so vor: nen Keller zu bauen ist nicht schwer, aber wenn das Haus schon steht...:)

Ich glaube, wir brauchen fÃ¼r Assetto Corsa nichts mehr zu erwarten, gerade jetzt, wo die Konsolenversionen drauÃen sind, wird sich nichts Grundlegendes mehr Ã¤ndern. Bugfixes, Verbesserungen, Optimierungen, neuer Content, das wird sicher noch kommen, aber ganz neue Features kann ich mir kaum vorstellen.

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von gripkeeper - 29.08.2016 13:34

ich befÃ¼rchte das du recht hast.

aber weshalb das licht nicht ins spiel gefunden hat,liegt vermutlich daran,das die fps dadurch in den keller gehen kÃ¶nnten,wenn es nicht optimal integriert wird.

edit

ich komme auch nicht ins spiel,hab auch die fehlermeldung vom launcher,das eine dll nicht gefunden wird.

hab im AC forum ein thread zur gleichen meldung gefunden.

grund ist das eine im anwendung im spiel mit gepached wurde (ka was,kann fÃ¼r sound oder was auch immer sein),die jedoch nicht mehr fÃ¼r vista unterstÃ¼tzt wird.

der kunos dev von dem threat schrieb ,das sie es beim nÃ¤chsten minifix patchen wollen.er wird wohl die alte dll erstmal wieder einspielen,wenn ich das richtig gelesen hab.

hier ist der thread,

<http://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/cannot-run-launcher-since-1-8-update-system-dllnotfoundexception-on-windows-vista.35653/>

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Cruise - 30.08.2016 15:00

Udo51 schrieb:

Hallo,

seit dem Update auf 1.8 startet Assetto Corsa nicht mehr ich bekomme folgende Fehlermeldung:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Assetto_Corsa.JPG

Heute wieder ein 98mb update. Und seit dem habe ich die selbe Meldung. Naja, mal heute Abend gucken worans liegt.

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von gripkeeper - 30.08.2016 15:22

ich komme wieder rein,nach dem heutigen minipatch :cheer:

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Cruise - 30.08.2016 18:26

nach PC-Neustart gehts bei mir auch wieder

:woohoo:

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Udo51 - 30.08.2016 20:27

Bei mir läuft auch wieder, Dank dem schnellen Support.

--- vielen Dank nochmals für Eure Hilfe ---

Gruß

Udo51

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Cruise - 30.08.2016 20:40

was wars bei dir?

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Gambi - 30.08.2016 20:56

Hi :),

wollt nur sagen das bei mir die user_ff.ini immer gesponnen hat, also immer 99 - 101 ffb einstellbar war.:angry:

simple Lösung: die APP FFB-clip in assetto deaktivieren, so war ich das fbb von ac von früher gewohnt. :lol:

=====

Aw: Update 1.8 draussen

Geschrieben von Max.Spied - 30.08.2016 22:09

musst eigentlich nur den grauen button in der mitte, wo "auto" draufsteht klicken, dann kommt "manual" und du kannst mit +- die stärke einstellen. bei "auto" wird die ff-stärke automatisch bis zu 90% der maximal stärke hochgesetzt, bei nochmal klick auf den button kommt dann "maximum" oder "extrem" oder so ähnlich, wo das ff automatisch bis zum maximum hochgesetzt wird, also ohne puffer wie bei "auto". hñrt sich kompliziert an, ist aber easy wenn man es einmal durchgeklickt hat (die änderungen merkst du sofort)

=====