

---

## Update 1.8 draussen

Posted by Mikk Schleifer - 2016/08/26 19:19

---

is da !!:woohoo:

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Nils - 2016/08/26 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

Posted by Old Snake - 2016/08/26 20:16

---

Sehr schön !!

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

---

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by gripkeeper - 2016/08/27 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

Posted by Markus1605 - 2016/08/28 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

Posted by Udo51 - 2016/08/28 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](http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Assetto_Corsa.JPG)

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Stoepsel79 - 2016/08/28 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

Posted by Striezel - 2016/08/28 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

Posted by gripkeeper - 2016/08/28 20:17

---

Markus1605 schrieb:

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.

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 genÃ¼gend paper von licht-modelen wie zb blinn-phong shader ect.

man brauch nur schon dokumentierten code in das spiel implementieren.

hier ist zb so eine tutorielseite

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

oder hier,coding a spot light wÃ¼re am besten fÃ¼r scheinwerfer

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

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Udo51 - 2016/08/29 07:16

---

Hallo hier mein Logfile [http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/Assetto\\_Corsa\\_Log\\_File.txt](http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/Assetto_Corsa_Log_File.txt)

vielen Dank fÃ¼r Eure Hilfe

Udo

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Nils - 2016/08/29 11:49

---

@Udo:

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

@gripkeeper:

wenns so einfach wÃ¼re...

wenn ich mich recht erinnere, hat Lord Kunos :) schon mehrfach erklÃ¤rt, daÃ das nicht passieren wird, weil dafÃ¼r die engine von Grund auf neu geschrieben werden mÃ¼Ãte. Also nix mit mal schnell ein Tutorial lesen und dann einbauen.

Man sieht ja auch bei rFactor2, daÃ Regen wirklich schwierig zu implementieren ist. ISI hat vor vielen Jahren schon Teaser mit hÃ¼bschen 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 gebrÃ¼llt, aber gefahren wird es kaum. Vielleicht beim nÃ¤chsten Projekt, wenn sie wieder von vorne anfangen und eine neue Engine schreiben.

---

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by gripkeeper - 2016/08/29 12:32

---

zugegeben, ein gutes regenmodell wärde wohl etwas aufwändiger sein.

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

mit dem licht wären schon 24h tag nacht möglich, die sonne kann man ja schon rotieren. viel braucht es nicht mehr.

ich hätte auch für fahrerwechsel eine idee.

man könnte group bookings mit pw programmieren.

im spiel müsste jeder fahrer nur die lap nr angeben wann er übernimmt (ein gruppen-menu ähnlich wie für boxenstop), sobald der nächste übernimmt, werden die anderen einfach zum pit beamt, einfach aber effektiv

---

---

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Nils - 2016/08/29 13:26

---

hehe, und ich behaupte, wenns nicht schwer wäre, dann hätten sie es drin :)

ich denke, es geht ja nicht nur darum, einen Lichtkegel herzustellen, sondern es müssen ja auch alle Objekte, i.e. andere Autos, Strecke, Bäume und so weiter angestrahlt werden und Schatten werfen. Der Lord meinte in einem Livestream, dass es nachträglich nicht einzubauen ist bzw man dann gleich von vorne anfangen könnte. Ich stell mir das so vor: nen Keller zu bauen ist nicht schwer, aber wenn das Haus schon steht...:)

Ich glaube, wir brauchen für Assetto Corsa nichts mehr zu erwarten, gerade jetzt, wo die Konsolenversionen draußen sind, wird sich nichts Grundlegendes mehr ändern. Bugfixes, Verbesserungen, Optimierungen, neuer Content, das wird sicher noch kommen, aber ganz neue Features kann ich mir kaum vorstellen.

---

---

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by gripkeeper - 2016/08/29 13:34

---

ich befürchte das du recht hast.

aber weshalb das licht nicht ins spiel gefunden hat, liegt vermutlich daran, das die fps dadurch in den keller gehen könnten, 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 für sound oder was auch immer sein), die jedoch nicht mehr für vista unterstützt wird.

der kunos dev von dem thread schrieb, das sie es beim nächsten 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

Posted by Cruise - 2016/08/30 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](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

Posted by gripkeeper - 2016/08/30 15:22

---

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

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Cruise - 2016/08/30 18:26

---

nach PC-Neustart gehts bei mir auch wieder  
:woohoo:

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Udo51 - 2016/08/30 20:27

---

Bei mir läuft auch wieder, Dank dem schnellen Support.  
--- vielen Dank nochmals für Eure Hilfe ---

Gruß  
Udo51

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Cruise - 2016/08/30 20:40

---

was wars bei dir?

=====

## Aw: Update 1.8 draussen

Posted by Gambi - 2016/08/30 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

Posted by Max.Spied - 2016/08/30 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". hört sich kompliziert an, ist aber easy wenn man es einmal durchgeklickt hat (die änderungen merkst du sofort)

=====