12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von tonykart - 11.10.2016 13:15

Hi Community

Am 11.11.2016 jÃ¤hrt sich zum 2. Male unser Bestehen.
Aus diesem Anlass veranstalten wir ein 12h Team Event auf dem Red Bull Ring GP.

Hier erfahrt ihr alles Grundlegende zum Event selbst und in den verlinkten Foren-Threads und unserer 24HSBB-Homepage findet ihr weitere Informationen und Anleitungen, z.B. wie meldet man sein Team an, oder wie funktioniert das mit dem Fahrerwechsel.

Habt ihr Fragen, dann stellt sie hier in diesem Thread.
Falls dann doch noch Fragen offen bleiben sollten, am 16.10. und 06.11 wird es Info-Abende geben an denen ihr im TS eure Fragen stellen kÃ¶nnt.

http://www.schwarzbierbude.de/images/stories/events/2016/20161112_RBR12H.png

Zeitangaben in MitteleuropÃ¤ische Zeit (MEZ)
All times refer to Central European Time (CET)

SBB 12H Red Bull Ring 12.11. - 13.11.2016
Team-Event (mit Fahrerwechsel/with Driver Change)

Live Streaming & Live Ranking
Stream & Kommentatoren:
Flightmaximes - Komplettes Rennen geplant, mit GÃ¤sten
SBB YouTube Channel - in Teilen geplant
DiRTyDRiVER in 720p60fps oder 1080p30fps
tonykart in 1080p60fps
Live Ranking

FÃ¼r kÃ¼nftige Events werden noch Kommentatoren gesucht! Mit ner fetten Upload-Rate :)

Information fÃ¼r/for Teams

Strecke / Track: Red Bull Ring GP 12SBB (by Cruise) manuell oder/or via Autoupdater
Zur Zeit muss auch die OSRW Version installiert sein.

Anzahl Teams / Number of Team: 30
Anzahl Team-Mitglieder / Number of Team Members: 2-4
Fahrzeuge / Cars: Mercedes-Benz AMG GT3, Audi R8 LMS Ultra, Ferrari 488 GT3, McLaren 650S GT3, Lamborghini Huracan GT3, BMW Z4 GT3, Nissan GT-R GT3
Passwort/-d: via Teamspeak oder per PN / TeamSpeak or via PM
Server: A ! - ! AC Server www1.schwarzbierbude.de 12H Team-Event
Quali. / Qualifying: 12.11.2016 13:00-13:55 (1pm-1pm55)
Rennen / Race: ca. 450 Runden/Laps
End/e: 13.11.2016 02:00 (2am)

Rennen endet mit der ersten beendeten Runde am Sonntag
 deren Timestamp grÃ¶ÃŸer als 02Uhr ist!
Race ends with first finished lap on sunday whose
Timestamp is > 2am.

ANMELDEFRISTEN / DEADLINES
Team-Anmeldung / Team registration 11.11.2016 23:00 (11pm)
Team-Lackierung einreichen bis / racing livery submit: 10.11.2016 23:00 Uhr (11pm)
 Bitte vorher lesen! / Please read this first!

Gemeldete Teams / registered teams
01 1337 Racing Division (Nissan GTR GT3) Johny1337, Volly, Cruizyy, Redinvader
02 Abgefahren-Racing 1 (McLaren 650S GT3) Margel, Sheeeeeep, Stefan Hiller, mat.schober
03 Abgefahren-Racing 2 (BMW Z4 GT3) Geocrack, Bamubus, ayjayyy, klaprat
04 Abgefahren-Racing 3 (BMW Z4 GT3) DÃœRRER EBER-1996, ProjectPD, T u IR n IE D, Scuba
05 ACR-Team 1 (McLaren 650S GT3) Matthias Rudolph, Quechua, ACR Jaye

06 ACR-Team 2 (McLaren 650S GT3) -ACR-Stoepsel. Daniel Wolf, aleex!
07 ACR-Team 3 (Lamborghini Huracan GT3) stoffi, Patrick Hoff, Easy
08 ACR-Team 4 (Nissan GTR GT3) Tony Torque, Frenk_2000, Rayleigh
09 ACR-Team 5 (McLaren 650S GT3) tabis, Roadster, Milos
10 ACR-Team 6 (McLaren 650S GT3) IceBreaker, Jonas Hillert, Roman H, Max Gripp
11 BS-Racing (Ferrari 488 GT3) Sandfuchs37, Victor Brill
12 Dec Motorsport (BMW Z4 GT3) Speedec, halloichhains
13 Die Irren Durchmacher 1 (McLaren 650S GT3) OWL SL, Darkstar
14 Die Irren Durchmacher 2 (Nissan GTR GT3) Old Snake, dude1209, FaBsE
15 Die Irren Durchmacher 3 (BMW Z4 GT3) BigClayman, eSKaeS
16 Dushimo Racing (Nissan GT-R GT3) Dominik Steffens, Marcel Dresbach, Rene Sackel, Dominik Hetzel
17 KreativTeam KT-1 (Audi R8 LMS GT3) Scuderia WBB, DiRTyDRiVER
18 Reiterer Racing (Nissan GT-R GT3) JÃ¼rgen Pangerl, Stefan Reiterer
19 Rentner Racing Experience (Ferrari 488 GT3) Mister, jim, sascha150, DeTomaso70
20 Save-Online-Gaming e.V (BMW Z4 GT3) Blink, Ilocks, Destiny, Swift
21 Team Schnuppe 1 (BMW Z4 GT3) Markus1605, H3R00X, StefanGT3
22 Team Schnuppe 2 (Lamborghini Huracan GT3) Max Spied, Propheus
23
24
25
26
27
28
29
30

Event-Numberplate
http://www.schwarzbierbude.de/images/stories/12hRBRNumplate.png

Fahrerwechsel / Driver Change
Method(e) 1 "SFS":
via "Steam Family Sharing" Anleitung zur Ersteinrichtung / Initial setup (engl. WIP)
Method(e) 2 "onePC":
alle Mitglieder fahren an einem Rechner / Or all team members go on one computer.

Boxenstopps / Pitstops
Boxenstopps mÃ¼ssen mindestens 4 Minuten dauern, egal ob Fahrer-Wechsel
stattfindet oder nicht.
Pit stops must take at least 4 minutes, regardless of whether driver change
takes place or not.

dt.
- Ã¼ber die Ziellinie innerhalb der Boxengasse fahren - 4 Minuten Countdown beginnt
- auf Boxenplatz fahren - Escape-Taste drÃ¼cken
- Fahrerwechsel vornehmen...
 SFS: ...Verlassen auswÃ¤hlen -> AC beenden -> Steam beenden -> nÃ¤chster Fahrer startet Steam mit Team-Account dann AC und joint auf den Server 1
 onePC: ...Verlassen auswÃ¤hlen - im AC-Profil Namen des nÃ¤chsten Fahrers eingeben und dieser begibt sich wieder auf Server 1
- Boxenplatz fahrend verlassen in Richtung Ausgang
- Speed Limiter schaltet sich aus -> 4 Minuten sollten um sein

engl.
- Cross the finish line within the pit lane - 4 min countdown begins
- on your Pit - press Escape key
- driver changes ...
SFS: ... Select Exit - closing AC -> closing Steam -> next driver starts Steam with Team-Account - start AC and join on Server 1
onePC: ... Select Exit - Enter the name of the next driver in AC profile and back to the server
- driving towards the exit
- Speed limiter switches off -> 4 minutes should be to be

Escape-Taste / Escape-Key
In den Boxenstopps erlaubt (siehe oben). Motordefekt auf der Strecke -> erlaubt ESC-Taste zu verwenden -> 4 Minuten Countdown beginnt.

In the pit stops allowed (see above). Motor defect on the track -> allowed to use ESC-key -> 4 minutes Countdown begins.

Teamspeak
Bitte nutzt unser Teamspeak. Auf Wunsch wird Team-Kanal eingerichtet.
Please use our TeamSpeak. On request Team-channel is established.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 11.10.2016 14:30

Wie gehabt bitte in den Teamthreads, wenn gewÃ¼nscht, ein oder mehrere Banner mit einfÃ¼gen. Dann kommen die wieder auf die Strecke.

Die Streckenvorbereitung fÃ¼rs Event beginnt heute Abend!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jaye - 12.10.2016 09:32

SchÃ¶nes Ding :woohoo:

Die Vorbeitungen bei ACR sind gestern Abend unter groÃŸer Vorfreude angelaufen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tabis - 12.10.2016 11:46

:woohoo:

2 Jahre SBB und ca 3 Jahre AC.

Einige meinten ja(vor allem nach Pcars release)das AC schon 5x Tod war :lol:

Freu mich schon auf die 12h und das ganze drum herum.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 12.10.2016 14:07

Super, wieder ein Langstrecken Event.

Super klasse toll wenn viele Teams zusammenkommen.

Also SBB, schÃ¶n Werbung machen. :-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.10.2016 16:15

@Jaye

SchÃ¶n. Schon nen Plan wie viele Teams ihr stellt?
Ich ahne 3er-Teams in 6 Teams ?

@stoffi
Werbung erfolgt auf:

Twitter (ja)
https://twitter.com/Schwarzbierbude

Facebook (nÃ¶)
https://www.facebook.com/bierbuden.de/

Kunos AC Forum (jo) - upps da gibs ne Wortmeldung
http://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/long-distance-team-events-on-sbb-schwarzbierbude-de.34488/#post-764820

SBB Steam Gruppe (jo)
http://steamcommunity.com/groups/Schwarzbierbude#events

Poster als Artwork gepostet (jo)
http://steamcommunity.com/id/dirtydriver/images/#scrollTop=0

gruÃŸ
dIrtY

Jaye schrieb:
SchÃ¶nes Ding :woohoo:

Die Vorbeitungen bei ACR sind gestern Abend unter groÃŸer Vorfreude angelaufen.

stoffi schrieb:
Super, wieder ein Langstrecken Event.

Super klasse toll wenn viele Teams zusammenkommen.

Also SBB, schÃ¶n Werbung machen. :-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 12.10.2016 16:45

Eine Bitte an alle Painter:

FÃ¼gt eurem Skin bitte auch die AC_CREW.DDS bei.

Ich plane dieses Event die Teamnamen auch an den BoxenplÃ¤tzen anzuzeigen.
Dies funktioniert aber nur mit passender AC_CREW.
Template folgt heute Abend.

GruÃŸ Flo

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von stoffi - 12.10.2016 17:16

DiRTyDRiVER schrieb:
@Jaye

SchÃ¶n. Schon nen Plan wie viele Teams ihr stellt?
Ich ahne 3er-Teams in 6 Teams ?

Ist aktuell der Plan, ja. :-)

Gibts wieder ne Nummernplate fÃ¼r den Skin?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.10.2016 17:55

Na dann .

Ja im ErÃ¶ffnungspost ist das Plate zu sehen.

Direkter Link:
http://www.schwarzbierbude.de/images/stories/12hRBRNumplate.png

gruÃŸ

stoffi schrieb:
DiRTyDRiVER schrieb:
@Jaye

SchÃ¶n. Schon nen Plan wie viele Teams ihr stellt?
Ich ahne 3er-Teams in 6 Teams ?

Ist aktuell der Plan, ja. :-)

Gibts wieder ne Nummernplate fÃ¼r den Skin?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 12.10.2016 18:15

Hier das Template zur AC_CREW.DDS
Das Teambanner in die Entsprechenden Felder einfÃ¼gen, das Teamlogo, wenn vorhanden, ins passende Feld.
Dann wird der Boxenplatz etc im passendem Outfit erscheinen! :woohoo:

LINK

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_12_19-71add6db64feee454be91d14ae1531f9.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 12.10.2016 20:17

---

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_12_19.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 13.10.2016 01:24

Coole Sache , mit den Pitboxen da... B)

Ich hoffe, es bekommt von Uns (ACR) Jemand gebacken, da was zu liefern?... Habe bis jetzt nur Bahnhof verstanden, usw... :P

Naja, is eh nich mein Aufgabengebiet... :whistle:

Bin gespannt, wieviele Teams wir Euch dieses Mal prÃ¤sentieren dÃ¼rfen?! ;)

Denke mal, dass 12Std auch fÃ¼r mehrere Leute machbar sein sollten... Ob Sie nun vor der Glotze hocken, den Zaun streichen oder eben hier mit Uns nen richtig geiles Langstreckenevent erleben ... Sollte ja wohl klar sein, was da Vorrang hat?! :evil:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.10.2016 09:30

HI

Hab mal das ac_crew Template, das ich in den SBB Extended Templates immer mit reinpacke, angepasst.

Hier herunterladen

gruÃŸ

Werde sie bei Gelegenheit bei allen bestehenden und kommenden einfÃ¼gen
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/ac_crew_RBRtemplate.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 13.10.2016 12:06

Der untere "wird nicht verwendet"-bereich findet doch Verwendung.
Den nutzt kunos in spielberg als Template fÃ¼r die zeltplane am teamstand.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tabis - 13.10.2016 12:55

Cruise schrieb:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_12_19.jpg

:woohoo: B) :cheer:

Dir fÃ¤llt auch immer was neues ein, Cruise. Traumhaft :side: :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.10.2016 13:11

Hi

Auf Boxenplatz 1 funzt das mit der Bodentexture net so
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_ks_audi_r8_lms_ks_red_bull_ring_13_10_116_12_59_29.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tonykart - 13.10.2016 13:30

Skaaandaaal :cheer:
dann kommt der Ãœ-Wagen auf die 1 :)
Bin gespannt, mal wieder Top Arbeit

grÃ¼ÃŸe

tony

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 13.10.2016 17:15

Wird gefixed :whistle:
Kommt dann mit dem nÃ¤chsten Update.
Wobei mir da grad noch ne idee kommt... Wer mag grid-girls? :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 13.10.2016 18:18

Hier! Ich! :cheer:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 13.10.2016 19:24

---

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_13_19.jpg

so? B)

Teamlogos erscheinen passend auf dem Top :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von JÃ¼rgen Pangerl - 13.10.2016 19:57

Da sollte ja das Reiterer Racing Team auch mit an Start gehen :woohoo:
Ich denke der Name JÃ¼rgen wird wieder oft zu lesen sein :dance:

Fahrzeug Ã¼berleg ich noch....

Kann mir jemand von den Profis hier mal etwas Hilfestellung via TS beim painting geben?
Habe bisher mit paint.net gewurschtelt und Gimp wÃ¤re auch vorhanden.

GruÃŸ JÃ¼rgen

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tonykart - 13.10.2016 20:46

---

hi,

komm am besten abends am 16.10 mal ins ts
da kann dir bestimmt jemand helfen

grÃ¼ÃŸe

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 14.10.2016 00:46

Cruise schrieb:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_13_19.jpg

so? B)

Jaa, das sieht schon sehr lecker aus... B)
Wenn man wegen der ganzen Titten und Ã„rsche mal nicht vergisst, wieder loszufahren..?! :lol:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 14.10.2016 05:57

Das ist das ziel... Ich will auch endlich mal Siegeschancen haben :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 14.10.2016 06:05

Ohhh, das hast Du schon, Cruise.... ;)

Der KÃ¶nig der StreckenverschÃ¶nerer biste bei ACR schon ! :cheer:

Mach weiter so man, geile Sachen zauberst Du da immer , fÃ¼r Uns - hervorragend...! :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 14.10.2016 08:19

Unter Vorbehalt kÃ¶nnt ihr 4 - 5 ACR Teams schonmal in die Liste aufnehmen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 14.10.2016 08:30

Kann man blind machen. *Katsching!*

Geb euren Teams doch noch jeden einen Zweitnamen.
FÃ¤nde ich gut. MÃ¼sst ihr aber nicht machen.

gruÃŸ

stoffi schrieb:
Unter Vorbehalt kÃ¶nnt ihr 4 - 5 ACR Teams schonmal in die Liste aufnehmen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 14.10.2016 08:48

Hi

Auf Trainingserver 2 lÃ¤uft jetzt die Cruise'ische Version.

Zu beziehen ist sie bequem durch unseren Autoupdater

oder

hier direkt runterladen

Zum VerstÃ¤ndnis fÃ¼r die Leute die es noch nicht kennen:

Es wird die Original Kunos Strecke geladen, zusÃ¤tzlich dann noch die Dinge die durch Cruise hinzugefÃ¼gt wurden.

In der Datenbank wird dies als neue Strecke gefÃ¼hrt, darum auch eine eigene Bestzeiten-Liste.

GruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 14.10.2016 11:24

HI

Hab es nochmal Ã¼berarbeitet

Hier herunterladen

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/accrew.jpg

gruÃŸ

Cruise schrieb:
Der untere "wird nicht verwendet"-bereich findet doch Verwendung.
Den nutzt kunos in spielberg als Template fÃ¼r die zeltplane am teamstand.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Lightwind - 15.10.2016 03:14

Moinsen,

also ich kÃ¶nnte den liveStream Ã¼bernehmen mit kommentieren. Allerdings wÃ¼rde ich das Ã¼ber meinen Youtube Channel laufen lassen, da ich dort schon alles eingestellt habe und auch schon nen paar Livestream gemacht habe Ã¼ber ACR.

Wenn das fÃ¼r euch in Ordnung wÃ¤re wÃ¼rde ich mich darÃ¼ber freuen den Kommentartor spielen zu kÃ¶nnen :D

MfG
Maximilian Viel

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 15.10.2016 05:45

Sehr gutes Angebot, Lightwind... ! :)

Da kann eSkAeS ja mit dir zusammen kommentieren , wie Du das bei Uns schon mit Frenk gemacht hast... B)
Also , ihr kÃ¶nntet quasi Jeder euren eigenen Stream und KÃ¤se seine Aufnahme parallel laufen lassen.
Dann habt ihr Alles im Blick ...
Ãœber TS kann man Euch ja dann im Livestream gleichzeitig hÃ¶ren.

War das jetzt verstÃ¤ndlich oder zu wirr?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 15.10.2016 09:20

@Lightwind

Danke schon mal fÃ¼r dein Angebot.

Es spricht nix dagegen dir einen Platz auf dem Server zu reservieren, von dem aus du den Live-Stream auf deinem YT-Channel stemmen kannst. WÃ¼rden dein Livestream zum Event auch hier einbetten.

Kurz oder lang haben wir natÃ¼rlich vor unsere Cup- und Langstrecken-Events auf unserem YouTube Channel zu streamen und zu archivieren. Und mit einer eigenen Streaming Crew bzw. in Kooperation.

@Stoepsel79

Gute Idee

Zwei Haken gibt es

1. eSKaeS hat selber ambitionen am Event teilzunehmen
2. eSKaeS hat nur eine geringe Upload-Rate, brÃ¤uchte man noch nen 3. Mann

Lasst uns im TS Ã¼ber das Thema mal beraten, am morgigen Sonntag beim Info-Abend wÃ¤r doch die passende Gelegenheit dazu.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 15.10.2016 16:28

ACR kann morgen abend leider komplett nicht, weil wir unser nÃ¤chstes 90' DTM Rennen auf dem Norisring haben... :dry:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Lightwind - 15.10.2016 17:09

Moin,

also zusammenarbeiten mit den Jungs wÃ¼rde ich auf jeden fall!
Das bietet auch mehr Abwechslung fÃ¼r die Zuschauer.
An sich wÃ¼rde ich es genau so amchen wie Stoepsel das meint.

MfG
Maximilian Viel

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von eSKaeS - 15.10.2016 17:18

Ich wÃ¤re gern bereit zwischen meinen Stints als Gastkommentator/Analyst/Interviewpartner whatever herzuhalten :lol:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Johny1337 - 15.10.2016 17:21

WÃ¼rde mich auch dazu bereit erklÃ¤ren bei streamen/moderieren mit zu helfen. Wir kÃ¶nnen ja dann gucken ob wir uns abwechseln je nachdem wer fÃ¤hrt.

Desweiteren will ich auch mein eigenes Team grÃ¼nden. Also falls jemand schon interesse hat, der kann sich gerne bei mir per PM melden.

GrÃ¼ÃŸe Johny!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von eSKaeS - 16.10.2016 00:15

So Leudde ich datiere den offiziellen Produktionsstart des 12h RedBull Ring 2016 Trailers auf den 16.10. 0:10 Uhr :whistle:

Die ersten Streckenshots haben dank Dynamic Super Resolution in 4K schonmal Bock gemacht :side:

http://images.akamai.steamusercontent.com/ugc/437239154024870032/186AE7A598B610D9931E4C7BCBCD90A0AB487A45/

http://images.akamai.steamusercontent.com/ugc/437239154024871163/C1F8745ECD372531EB2BB6A9974EB19C0D5381F9/

http://images.akamai.steamusercontent.com/ugc/437239154024872396/29341F768AC045C3FB441D57F5B8800776701514/

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 16.10.2016 02:06

Schick! ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Sandfuchs37 - 16.10.2016 11:08

Ein freundliches Hallo an alle,

Ich mÃ¶chte mich auch gerne mit meinem BS-RAcing Team hier fÃ¼r das Rennen anmelden. Ich (Jan bzw. Sandfuchs37) und Victor Brill werden die 12H im Ferrari zu zweit bestreiten. Den Skin werde ich noch nachreichen.
Wir beide waren noch mit zwei anderen Kollegen bei eurem 24H Spa Event dabei. Da das letzte Event mega viel SpaÃŸ gemacht hat, haben wir beschlossen auch bei diesem Event dabei zu sein.

Wir freuen uns!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.10.2016 12:01

Hi schon das ihr wieder dabei seit.
Bitte euer Team hier anmelden

Falls sich was Ã¤ndert, bitte euren Team-Thread aktuell halten.

An alle zur Erinnerung:
Heute findet der 1. Info-Abend im TS statt, falls ihr eure Fragen mÃ¼ndlich stellen wollt.

NatÃ¼rlich kÃ¶nnt ihr auch hier im Thread weiter eure Fragen stellen oder an anderen Tagen ins TS kommen wenn ihr uns dort sichten solltet.

Termin fÃ¼r den 2. Info-Abend ist der Sonntag, der 06.11.2016.

gruÃŸ
dIrtY

Sandfuchs37 schrieb:
Ein freundliches Hallo an alle,

Ich mÃ¶chte mich auch gerne mit meinem BS-RAcing Team hier fÃ¼r das Rennen anmelden. Ich (Jan bzw. Sandfuchs37) und Victor Brill werden die 12H im Ferrari zu zweit bestreiten. Den Skin werde ich noch nachreichen.
Wir beide waren noch mit zwei anderen Kollegen bei eurem 24H Spa Event dabei. Da das letzte Event mega viel SpaÃŸ gemacht hat, haben wir beschlossen auch bei diesem Event dabei zu sein.

Wir freuen uns!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 16.10.2016 12:29

Darf ich vorstellen?

Der neue eSKaeS-TV / SBB-TV Ãœbertragungscontainer:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_16_12.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jim - 16.10.2016 13:04

Hallo,

komme leider nicht auf den Trainingsserver, alle anderen gehen.
Habe den Autoupdater aktualisiert, ohne Fehler und die 12H Strecke spÃ¤ter nochmal manuell installiert.
Alles leider erfolglos....

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.10.2016 13:23

Hst du alle DLC's? Sind Fahrzeuge rot angezeigt im Server-Browser im Spiel?

DreamPack 1
DreamPack 2
DreamPack 3
RedPack

oder

Hast du auch das richtige Passwort benutzt?

gruÃŸ

Jim schrieb:
Hallo,

komme leider nicht auf den Trainingsserver, alle anderen gehen.
Habe den Autoupdater aktualisiert, ohne Fehler und die 12H Strecke spÃ¤ter nochmal manuell installiert.
Alles leider erfolglos....

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Markus1605 - 16.10.2016 16:35

Cruise schrieb:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_13_19.jpg

so? B)

Teamlogos erscheinen passend auf dem Top :)
Neee...die Boobies sind so groÃŸ,das Logo wird total verzerrt!
SKANDAL!!!:lol:
Hoffentlich laufen meine Jungs beim Boxenstop nicht auch noch in Badehose rum.:whistle: :woohoo:

Aber wieder mal ein nettes Detail!;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DeTomaso70 - 16.10.2016 18:42

Hallo
Welche mÃ¶glichkeit besteht dieses Langstrecken Event mit zu fahren?
Kann ich in ein Team einsteigen.....?
MfG Gerd

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jim - 16.10.2016 19:06

---

1 Ja
2. Nein
3. Ja

Offline gehts...

Es wird alles geladen und kurz vor dem Joinen werde ich zum MenÃ¼ zurÃ¼ck geworfen.

DiRTyDRiVER schrieb:
Hst du alle DLC's? Sind Fahrzeuge rot angezeigt im Server-Browser im Spiel?

DreamPack 1
DreamPack 2
DreamPack 3
RedPack

oder

Hast du auch das richtige Passwort benutzt?

gruÃŸ

Jim schrieb:
Hallo,

komme leider nicht auf den Trainingsserver, alle anderen gehen.
Habe den Autoupdater aktualisiert, ohne Fehler und die 12H Strecke spÃ¤ter nochmal manuell installiert.
Alles leider erfolglos....

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.10.2016 19:17

Die MÃ¶glichkeit besteht durchaus.

Halt warten bis jemand hierauf reagiert.
oder
Oder im Teamspeak die Leute ansprechen die schon in Teams mitfahren, meistens kennen die wiederum einige Leute die auch Teams suchen, oder gar Teams grÃ¼nden wollen.
Oder frag die Teams die sich schon angemeldet haben.
Siehe dazu im ErÃ¶ffnungsbeitrag von diesem Thread nach , da wo noch Fragezeichen bei den Fahrern stehen wÃ¼rd ich es versuchen (3 PÃ¼nktchen ... bedeuten PlÃ¤tze reserviert aber noch nicht fest besetzt)

gruÃŸ
dIrtY

DeTomaso70 schrieb:
Hallo
Welche mÃ¶glichkeit besteht dieses Langstrecken Event mit zu fahren?
Kann ich in ein Team einsteigen.....?
MfG Gerd

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jim - 16.10.2016 20:00

DeTomaso70 schrieb:
Hallo
Welche mÃ¶glichkeit besteht dieses Langstrecken Event mit zu fahren?
Kann ich in ein Team einsteigen.....?
MfG Gerd

schreib mal den sascha150 an ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.10.2016 08:51

Am Server liegt net.
Kommst du auf Server 4?
Bei der manuellen Streckenrotation vorher die normale Redbull-Version wÃ¤hlen? (nur mÃ¶glich wenn keiner drauf ist)

gruÃŸ

Jim schrieb:
1 Ja
2. Nein
3. Ja

Offline gehts...

Es wird alles geladen und kurz vor dem Joinen werde ich zum MenÃ¼ zurÃ¼ck geworfen.

DiRTyDRiVER schrieb:
Hst du alle DLC's? Sind Fahrzeuge rot angezeigt im Server-Browser im Spiel?

DreamPack 1
DreamPack 2
DreamPack 3
RedPack

oder

Hast du auch das richtige Passwort benutzt?

gruÃŸ

Jim schrieb:
...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DeTomaso70 - 19.10.2016 19:51

Hallo
Ich hab auch das gleiche Problem das ich nicht auf dem Server komme. Alle anderen Server funken.
MfG Gerd

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 20.10.2016 08:58

Alle DLCs vorhanden?
Wenn ja, wie sieht denn dein KS_RED_BULL_RING Ordner aus?
Evtl ist da was falsch entpackt.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 20.10.2016 08:59

---

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_20_08.jpg
Check it out now, eSKaeS-TV B)

Und 2 weitere Fangruppen haben ihr Lager aufgeschlagen und die Banner gehisst. Wer findet sie? ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DeTomaso70 - 20.10.2016 09:18

Hallo
Alles vorhanden.
Ich hab so einen Fehler schon gehabt, da hat die AuflÃ¶sung nicht gepasst.
Nur ich komme auf jeden anderen Server das irritiert mich.
MfG

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 20.10.2016 09:31

Ich tippe mal das da irgendwas beim entpacken der 12h-version nicht geklappt hat. Gejt die strecke offline?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Markus1605 - 20.10.2016 10:32

Cruise schrieb:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_20_08.jpg
Check it out now, eSKaeS-TV B)

Und 2 weitere Fangruppen haben ihr Lager aufgeschlagen und die Banner gehisst. Wer findet sie? ;)
Jetzt noch eure Gesichter die aus den Fenster gucken,dann wÃ¤hre es perfekt.:P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 20.10.2016 11:01

Das ist die Kunos Strecke mit hinzugefÃ¼gten Mods von Cruise - diese Mod muss extra installiert werden

hatte vor einiger Zeit was dazu geschrieben als wir Cruise's Arbeit auf dem Server einrichteten, da findest du Infos und Download links

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,26288/catid,112/limit,25/limitstart,25/lang,de/#26134

gruÃŸ

DeTomaso70 schrieb:
Hallo
Alles vorhanden.
Ich hab so einen Fehler schon gehabt, da hat die AuflÃ¶sung nicht gepasst.
Nur ich komme auf jeden anderen Server das irritiert mich.
MfG

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von FaBsE - 20.10.2016 19:04

Cruise schrieb:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Screenshot_2016_10_20_08.jpg
Check it out now, eSKaeS-TV B)

Und 2 weitere Fangruppen haben ihr Lager aufgeschlagen und die Banner gehisst. Wer findet sie? ;)

Wie geil ist das denn? :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DeTomaso70 - 20.10.2016 19:08

Hallo
Hab alles und komm nicht auf den Server.
Offline geht es.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jim - 20.10.2016 19:56

Bei mir auch immer noch das gleiche Problem.
Hatte ja gehofft, das beim heutigen Update das Problem gelÃ¶st wird , dem ist aber nicht so.

Die Standard-Strecke funktioniert online bei mir.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 20.10.2016 21:02

Vielleicht sollte wir das Problem mal im TS durchkauen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 20.10.2016 21:27

Das wÃ¤re wohl sinnvoll.

Wegen technischem Defekt nicht teilnehmen zu kÃ¶nnen wÃ¤re tragisch.

Ich teste ab Samstag und dann bin ich auch im TS jim.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 21.10.2016 07:44

Ma ne doofe Frage:

Wollen wir das 12H-Rennen, von den Settings her, so einstellen, dass wir nicht nach 2Std schon nur noch gegen die Sonne fahren mÃ¼ssen?
Is ja doch schon ziemlich der Blindflug in T1 :blink:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Easy - 21.10.2016 08:30

Stoepsel79 schrieb:
Ma ne doofe Frage:

Wollen wir das 12H-Rennen, von den Settings her, so einstellen, dass wir nicht nach 2Std schon nur noch gegen die Sonne fahren mÃ¼ssen?
Is ja doch schon ziemlich der Blindflug in T1 :blink:

Sehr gute Idee :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 21.10.2016 08:49

Die Sonne wandert schon seit Anbeginn der KST (Kunos-Standard Time) von 8 bis 18 Uhr. Erst nur im Single Player, dann auch irgendwann im Multiplayer. So wollte es "Das Kunos" wasse unse Assetto Corsae beschertet.

Wie an jedem AC-Tag, so wird auch bei diesem JubilÃ¤ums-Event die AC-Sonne ihre Wanderschaft gegen 8Uhr (Quali) beginnen. Bis zu diesem einen ominÃ¶sen Punkt, wo sie einfach nicht mehr weiter kann. Was wohl 18Uhr (KST) sein wird. Summasumarum 3h fahren in der Abendsonne (KST) = Nach MitteleuropÃ¤ischer Zeit halt die weiÃŸen NÃ¤chte von Spielberg auf der SBB.

gruÃŸ
dIrtY

Stoepsel79 schrieb:
Ma ne doofe Frage:

Wollen wir das 12H-Rennen, von den Settings her, so einstellen, dass wir nicht nach 2Std schon nur noch gegen die Sonne fahren mÃ¼ssen?
Is ja doch schon ziemlich der Blindflug in T1 :blink:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 21.10.2016 09:59

Naja, mehr kann man ja auch nicht machen, denke ich...
3Std sind ja dann noch human... B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 21.10.2016 11:06

GetÃ¶nte Windschutzscheiben modden :lol:
Oder wir bauen ne Sonnenschutzwand. :whistle:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 21.10.2016 11:22

Das is doch mal Die Idee, Cruise...

Nen dickes Banner dahin bauen, wo die Sonne eigentlich um 18Uhr rumhÃ¤ngt...

Geht sowas?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 21.10.2016 11:34

Stopp! Das geht zu weit.! :)

Die Strecke aufzuhÃ¼pschen mit Grafiken und hier mal und dort ein zusÃ¤tzliches FÃ¤hnchen mehr.

Aber so was? Nooooooooooo.

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 21.10.2016 13:01

Ok, dann muss die Sonnenbrille herhalten..B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von eSKaeS - 21.10.2016 14:19

Es gibt 2 MÃ¶glichkeiten wie du das Blenden der Sonne reduzieren kannst.

1. Wenn du mit Post-Processing fÃ¤hrst versuch mal den Default Filter bei dem ist das Blenden ertrÃ¤glich

2. Du kannst mit der "Bild ab-Taste" die Exposure runterstellen, damit sollte sich das Blenden auch reduzieren lassen

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 21.10.2016 15:14

Ich habe mir meinen eigenen PP-Filter gebastelt... Der bleibt so!
Rennfahrer kÃ¶nnen auch nix verstellen :lol:
Mir persÃ¶nlich ist das auch egal... Aber ein ACRler hat im Training damit Probleme, deshalb habe ich gefragt

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 21.10.2016 15:22

DiRTyDRiVER schrieb:
Stopp! Das geht zu weit.! :)

Die Strecke aufzuhÃ¼pschen mit Grafiken und hier mal und dort ein zusÃ¤tzliches FÃ¤hnchen mehr.

Aber so was? Noooooooooooo.

gruÃŸ

War doch nur spass! :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 22.10.2016 16:21

Hi.

Da es noch eine lange Zeit ist bis zum 06.11.:

- Wie haltet Ihr die 4min Boxenstopps nach? Muss ich mit der Stoppuhr messen? Was passiert wenn es nur 3.58 min werden? Strafe? Oder summiert Ihr die Zeit hoch? Welche Strafe?

- Wie komme ich immer wieder an das richtige Auto / mit Skin, wenn ich mich abmelde und spÃ¤ter wieder an?

- Muss ich noch irgendwo den Teamnamen eintragen oder registriert Ihr die max 4 Namen auf den Servern?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 22.10.2016 16:47

Skin und platz werden dem steamaccount zugewiesen Ã¼ber den ihr spielt.
Das team stoppt die zeit jeweils intern.
Lieber 1-2 sek lÃ¤nger in der box als zu kurz. Beim wechsel bleibt da eh nicht viel zeit Ã¼ber mit ausloggen, einloggen,...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 22.10.2016 17:01

---

sascha150 schrieb:

Hi

- Wie haltet Ihr die 4min Boxenstopps nach? Muss ich mit der Stoppuhr messen? Was passiert wenn es nur 3.58 min werden? Strafe? Oder summiert Ihr die Zeit hoch? Welche Strafe?

Die Zeit mÃ¼sst ihr messen, mit dem einschalten des automatischen Speedlimiters fÃ¤ngt die 4min Zone und endet mit dem ausschalten des autom. Speedlimiters.

Wenn man zum nÃ¤chsten Team-Event auch antreten mÃ¶chte, dann sollte man doch diese Vorgaben einhalten.

- Wie komme ich immer wieder an das richtige Auto / mit Skin, wenn ich mich abmelde und spÃ¤ter wieder an?

Durch eure Anmeldung haben wir die SteamID und den Skin den ihr fahren wollt. Dadurch hab ihr nach der Fahrzeugauswahl automatisch den Skin. Halt immer kucken, dass man das richtige Fahrzeug ausgewÃ¤hlt hat.

- Muss ich noch irgendwo den Teamnamen eintragen oder registriert Ihr die max 4 Namen auf den Servern?

Nein du musst nix eintragen.

Eure Fahrernamen werden von uns in das Auswertungstool eingetragen.

Ihr mÃ¼sst nur darauf achten, dass die Namen in der Anmeldung auch die Namen sind die ihr beim Event benutzen wollt.

Betritt ein Fahrer von Euch mit dem Team-Steam-Account den Server so wird auf diesem auch sein Namen angezeigt.

gruÃŸ
dIrtY

http://www.schwarzbierbude.de/teamstuff/

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 22.10.2016 17:13

Danke.

Ich finde wenn schon Regeln erstellt werden, sollte man auch eine zeitliche Strafe festlegen, wenn es unter 4 min wird. SchlieÃŸlich kÃ¤mpft man um Sekunden 12h lang. Wird auch veim adac gt masters so gemacht. Und stellt euch vor es werden ausversehen 3.58 min und dieserxwird dann fÃ¼rs nÃ¤chste Event gesperrt. Oder extra 2.58 min. Den Unterschied kÃ¶nnt ihr nicht beweisen und vergleichen. Das kÃ¶nnte man mit einer Strafe professioneller machen. 4 min extra Strafe und gut ist.

Hier unser 4. Fahrer:

DeTomaso70

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DeTomaso70 - 22.10.2016 17:24

Vorsicht mein Problem das ich auf dem Server komme ist noch nicht vom Tisch.
Ich komme nicht rauf.:(
Oder gibt es ein anderes Passwort?
MfG Gerd

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jim - 22.10.2016 18:17

Bei mir auch noch nicht gelÃ¶st....

Ich habe heute alles neu installiert, leider ohne Erfolg.

Ich vermute jetzt den Fehler irgendwo in meinen AC-Einstellungen oder es ist eines der Fahrzeuge ....?

Ich mache mich mal auf die Suche.

Hier aber nochmal eine Zusammenfassung:

Passwort ist gesetzt,
Strecke wird geladen, Fahrzeuge werden geladen, dann ein kurzes Rucken am Lenkrad und das Bild wechselt wieder zur OnlineÃ¼bersicht.

Was habe ich bisher gemacht:

Offline gestestet -> ohne Probleme mÃ¶glich zu Fahren.

Ordner der Strecke gelÃ¶scht (komplett) und Ã¼ber die Steam Reparatur wiederhergestellt.

12h Strecke manuell installiert und sogar Ã¼ber den Autoupdater ein zweites mal versucht.

Die original Strecke online getestet -> hat funktioniert.

-edit-

Alle mÃ¶glichen einstellungen in AC ausprobiert --> ohne erfolg

die ac_crew-psd in den Skins ordner kopiert --> ohne erfolg

kann doch nicht an Windows liegen ....?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 22.10.2016 18:48

@DeTomaso70
@jim

konnte den Fehler reproduzieren.
Scheint ein Fehler beim 1.Update zu geben.

Muss mich mal mit Cruise zusammenschlieÃŸen

wartet bitte auf das nÃ¤chste Update

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jim - 22.10.2016 18:51

---

ahhh ok, danke!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 22.10.2016 19:35

Nach dem Event bzw . wenn Server 2 nicht fÃ¼r das Event gebraucht wird, werde ich den Server erstmal auf die OSRW Version umstellen bzw. die Original Kunos.

Werden erstmal auf unserem Testserver in Ruhe austesten worans es genau liegt

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 22.10.2016 21:51

Hab beim Reproduzieren ja den ganzen ks_red_bull_ring-Ordner gelÃ¶scht.

und dann hÃ¤ndisch die 12HSBB Version installiert, damit kam ich dann nicht auf den Server.

So weit so gut/schlecht.

Gute Nachricht

Jetzt wo ich dem Server die OSRW-Version verpassen wollte. Habe ich gemerkt, ich hatte die OSRW gar nicht wieder installiert. Die 7Zip aus dem SBB-Autoupdater-Archiv auf meiner Festplatte entpackt (*hier enpacken* wÃ¤hlen) und den Content-Ordner nach Assetto verschoben
jetzt kam ich wieder drauf.

Grund: die SBB-Version baut auf die OSRW mit auf.

so mÃ¼sste es bei euch aussehen im ks_red_bull_ring -Ordner
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/12hproblemloesung.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DeTomaso70 - 22.10.2016 21:58

Das OSRW fehlt bei mir

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 22.10.2016 22:20

DeTomaso70 schrieb:
Das OSRW fehlt bei mir

In der Eventbeschreibung im ersten Betrag hab ich den Download Link dafÃ¼r mit eingetragen.

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Markus1605 - 22.10.2016 22:32

Wenn jemand noch einen Teamskin fÃ¼r den BMW braucht,ich hÃ¤tte da noch einen.
Wollte zuerst den Skin fahren,hatte mich dann aber umentschieden.
Kann ihn auf Wunsch auch noch anpassen.
http://img4web.com/view/EN3XB
http://img4web.com/view/MXH3AQ

Bei Interesse, einfach ne PM.;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Old Snake - 22.10.2016 23:15

---

na der sieht ja mal richtig geil aus

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Markus1605 - 23.10.2016 00:59

Thx!

Find ich ja auch,deswegen wÃ¤hre es schÃ¶n den Skin auch beim Event zusehen. :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 23.10.2016 10:25

Warum fahren eigentlich bei diesem Event aktuell nur 9 Autos/ Fahrer auf der Strecke???

Woran liegt die geringe Beteiligung???

Autos mit GT3 sind top, Strecke ist gut, an Reglement gibt es bis auf Kleinigkeiten nichts zu meckern, Tag und Uhrzeit sind akzeptabel und zu lang bei max 6 und mind 3 h Fahrzeit ist es auch nicht.

Ich wÃ¼rde es einfach gerne mal wissen.

Da fahren ja teilweise MI oder SA mehr Leute.

Der Skin fÃ¼r unser Team hat sich erstmal erledigt, wir nehmen einen Standard Skin.

Auch bei uns im Team werden Stimmen laut, bei 9 Autos auf der Bahn sich nicht die familiÃ¤re Zeit extra freizuschaufeln um mit nur ein paar Autos um den Kurs zu fahren. Kann ich irgendwie nachvollziehen wenn 30 Fahrzeuge mÃ¶glich sind.

Ja es ist noch Zeit, aber nur fixe 9 von 30???

In Teams reinkommen oder zu bilden kann doch auch nicht das Problem sein.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Propheus - 23.10.2016 10:34

---

moin

sorry sascha150, ich mein das nicht bÃ¶se.
Aber trÃ¤gt nicht genau dieses denken mit dazu bei das so wenig teilnehmen?

mit euch wÃ¤ren es ja auch schon wieder ein Team mehr;)

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DeTomaso70 - 23.10.2016 10:39

Hallo
Danke an alle die sich die Zeit genommen haben und das Problem mit dem Server zu lÃ¶sen.
Ich komme rauf.
MfG Gerd
PS: Wer lesen kann ist klar im Vorteil:)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 23.10.2016 11:35

---

sascha150 schrieb:
Warum fahren eigentlich bei diesem Event aktuell nur 9 Autos/ Fahrer auf der Strecke???

Woran liegt die geringe Beteiligung???

Autos mit GT3 sind top, Strecke ist gut, an Reglement gibt es bis auf Kleinigkeiten nichts zu meckern, Tag und Uhrzeit sind akzeptabel und zu lang bei max 6 und mind 3 h Fahrzeit ist es auch nicht.

Ich wÃ¼rde es einfach gerne mal wissen.

Da fahren ja teilweise MI oder SA mehr Leute.

Der Skin fÃ¼r unser Team hat sich erstmal erledigt, wir nehmen einen Standard Skin.

Auch bei uns im Team werden Stimmen laut, bei 9 Autos auf der Bahn sich nicht die familiÃ¤re Zeit extra freizuschaufeln um mit nur ein paar Autos um den Kurs zu fahren. Kann ich irgendwie nachvollziehen wenn 30 Fahrzeuge mÃ¶glich sind.

Ja es ist noch Zeit, aber nur fixe 9 von 30???

In Teams reinkommen oder zu bilden kann doch auch nicht das Problem sein.

Finde es auch seltsam, dass bei den Langstreckenevents immer so wenige Teams dabei sind...
Sowas sollte aber nicht als Grund fÃ¼r eine Nichtteilnahme vorgeschoben werden, meine Ich!
Genau aus diesem Grund, sind es ja immer so "wenig"... is doch blÃ¶dsinn...
Auch mit nur 3 Teams/Autos auf der Strecke, hat man immer einen Teamkampf um einen gewissen Platz.
Wir kÃ¶nnen ja auch 2er Teams bilden, dann haben wir schon mehr Autos auf der Strecke.
Immerhin sind es schon knapp 27 Fahrer bei 9 Teams! Das is schon nicht schlecht, wie ich meine...
Und den einen Samstag kann ich gerne mal auf meine Familie verzichten...:evil:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.10.2016 11:46

@sascha150

das hier steht nicht zum SpaÃŸ in der Teamliste
10 ACR Team 1 (erwartet)
11 ACR Team 2 (erwartet)
12 ACR Team 3 (erwartet)
13 ACR Team 4 (erwartet)
14 ACR Team 5 (erwartet)

5 Teams a 3 Fahrer = 15 Fahrer

Dann das polnische und ungarische Team von 24HSBB LeMans noch anstupsen - ma sehen was geht

Mit 14-16 Teams, mit potenziell 42-64 Fahrern, damit kann man natÃ¼rlich bei anderen Communitys haussieren gehen um mehr Interesse zu wecken.

Und sascha150, sieht die Welt jetzt nicht ein bisschen besser aus.

Regel/Strafenkatalog ?
Reallife vs. Funrennen
In Echt gehts ums Geld! Hier um Fun!

Erlebe es selbst nach einen Langstrecken-Event, die Stimmung im TS ist einfach grandios, wenn sich die Fahrer gegenseitig ihre EindrÃ¼cke von bestimmten Rennsituationen berichten.

Das war bei 2x 24h-Rennen mit a 10 Teams der Fall, denk dir nur aus was bei nur 12 Stunden, einer kurzen Strecke und

14 Teams passieren kÃ¶nnte.

Mitfahren - Miterleben
Danach das groÃŸe Bibbern auf die nÃ¤chste AnkÃ¼ndigung eines Langstrecken-Team-Fun-Events auf der SBB.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 23.10.2016 12:04

Also 4 Teams machen von ACR 100% mit - das 5. is aber in Arbeit...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 23.10.2016 12:33

Stoepsel79 schrieb:
Also 4 Teams machen von ACR 100% mit - das 5. is aber in Arbeit...

So siehts aus. Fahrzeugwahl steht halt noch aus. Wir werden 1.9 abwarten und dann bekanntgebe was wir fahren werden. :-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jim - 23.10.2016 13:06

Super!
Danke es geht jetzt auch bei mir.

DiRTyDRiVER schrieb:
Hab beim Reproduzieren ja den ganzen ks_red_bull_ring-Ordner gelÃ¶scht.

und dann hÃ¤ndisch die 12HSBB Version installiert, damit kam ich dann nicht auf den Server.

So weit so gut/schlecht.

Gute Nachricht

Jetzt wo ich dem Server die OSRW-Version verpassen wollte. Habe ich gemerkt, ich hatte die OSRW gar nicht wieder installiert. Die 7Zip aus dem SBB-Autoupdater-Archiv auf meiner Festplatte entpackt (*hier enpacken* wÃ¤hlen) und den Content-Ordner nach Assetto verschoben
jetzt kam ich wieder drauf.

Grund: die SBB-Version baut auf die OSRW mit auf.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 23.10.2016 13:44

Aktuell sehe ich max 14 von mind 30 mÃ¶glichen Fahrern gleichzeitig auf der Bahn. Das ist Fakt.

Ich mÃ¶chte hier nicht Ã¼ber meine Sicht diskutieren, sondern hÃ¤tte lediglich von denjenigen welche nicht mitfahren, gewusst warum nicht um es verstehen zu kÃ¶nnen und vielleicht daraus in Zukunft volle Fahrerfelder zu bekommen. nicht mehr und nciht weniger. Ich mÃ¶chte nur helfen. Ich verstehe nicht, warum soviele Leute hier im Forum sind und dann bei DEM EVENT nicht fahren, sondern lieber auf Public, gar nicht oder lieber MI,So. PersÃ¶nliche GrÃ¼nde natÃ¼rlich klar, aber vl kann man diverse Dinge Ã¤ndern um mehr Leute anzuziehen. Bei der Werbung wie Ihr schreibt nur 14 Leute ??. Das finde ich persÃ¶nlich ZU WENIG.

20 Tage laufen...!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 23.10.2016 15:25

Das Selbe habe ich beim letzten LS-Event auch schon angesprochen...
Einige Wenige haben dich dazu geÃ¤uÃŸert- danke dafÃ¼r nochmal an dieser Stelle.

Mittlerweile bin ich schon glÃ¼cklich, wenn wenigstens 10 Teams mitmachen...
In jedem Fall ist es fÃ¼r Uns (ACR) immer wieder ein Wahsinnserlebnis, von dem wir noch Tage spÃ¤ter schwÃ¤rmen!

Es ist einfach diese ganze Teamarbeit , der Zusammenhalt, die Arbeit, die wir in die Vorbereitung stecken - einfach Wahnsinn, was so ein einfaches Spiel in Einem auslÃ¶sen kann :cheer:
Pure Euphorie, Vorfreude und KÃ¶rperschmerz! :woohoo:

Wenn Jemand auf das Alles verzichten mÃ¶chte, ist das sein Problem...!
Die Teilnehmer des Events haben dagegen etwas, was auch zusammenschweisst und Einen selbst sehr viel bringt, was seine FahrkÃ¼nste angeht. Top Sache! Danke SBB... :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Markus1605 - 23.10.2016 20:04

Markus1605 schrieb:
Wenn jemand noch einen Teamskin fÃ¼r den BMW braucht,ich hÃ¤tte da noch einen.
Wollte zuerst den Skin fahren,hatte mich dann aber umentschieden.
Kann ihn auf Wunsch auch noch anpassen.
http://img4web.com/view/EN3XB
http://img4web.com/view/MXH3AQ

Bei Interesse, einfach ne PM.;)
Oder Lamborghini Huracan:
http://img4web.com/view/Z7P1C
http://img4web.com/view/7PQYUU
http://img4web.com/view/SW3R
http://img4web.com/view/24QARM

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von jonas2501 - 23.10.2016 22:01

Hallo,

Bin relativ neu hier und wÃ¼rde gerne mitfahren. Daher bin ich noch auf Teamsuche. Mittlerweile bin ich relativ AC erfahren und fahre aktuell auch in der Racedepartment GT Meisterschaft. Auto ist mir eigentlich egal, welches. Also einfach mal bitte melden.

GrÃ¼ÃŸe Jonas

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 23.10.2016 23:02

---

jonas2501 schrieb:
Hallo,

Bin relativ neu hier und wÃ¼rde gerne mitfahren. Daher bin ich noch auf Teamsuche. Mittlerweile bin ich relativ AC erfahren und fahre aktuell auch in der Racedepartment GT Meisterschaft. Auto ist mir eigentlich egal, welches. Also einfach mal bitte melden.

GrÃ¼ÃŸe Jonas

Guck mal auf die erste Seite dieses Threads, da gibts noch Teams mit ,??? ... da kannste ja mal anfragen!? ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jaye - 24.10.2016 07:54

@sascha150 du malst es etwas schwarz, es sind 14 Teams und nicht Fahrer. Aktuell zÃ¤hl ich in der Liste 24 Leute + 15 von ACR die noch kommen. Das sind 39 Fahrer und das in Teams organisiert zu mobilisieren an einem Samstag ist jetzt nicht zu verachten. Dazu schwirrt noch hier und da immer noch einer rum der nen Team sucht und es ist ja noch etwas Zeit bis zur Anmeldefrist.
Und was man auch nicht aus den Augen lassen kann ist der stetige AufwÃ¤rtstrend. 24h Spa waren es mehr als 24h LeMans und jetzt werden es wieder mehr.

Ich bin vÃ¶llig deiner Meinung und wÃ¼rde mir auch mehr als alles andere ein proppevolles Grid wÃ¼nschen, aber lieber ein langsames gesundes Wachstum als um jeden Preis Fahrer finden die dann vielleicht nicht die notwendige Fairness/KÃ¶nnen/whatever fÃ¼r so ein Event mitbringen.

Und du kannst es so sehr versuchen zu verstehen, wirst es aber nie schaffen ;) Wundert mich sogar das bisher noch keiner gemeckert hat wieso es diesmal nur fÃ¼r Teams ist und nicht wie beim letzen Mal mit Singleserver. Manche ziehen wohl ein Langstrecken Event, wo es darum geht wer weniger schlÃ¤ft und sich nen Gartenschlauch zum Klo legt, einem Langstreckenevent als Team, was wirklich kompetitiv ist, vor. Aus welchen unverstÃ¤ndlichen GrÃ¼nden auch immer...

Jedem Unentschlossenen kann man nur sagen: der Hype ist real :cheer:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 24.10.2016 10:06

Teambildung

weis jetzt gar nicht ob ich es schon kundgetan hatte.

Seit diesem Event habe wir bei der Teamanmeldung eine neue Regelung.
Anstatt das man erst einen 2. Fahrer sucht und dann das Team erst anmeldet. Kann man es auch so machen:

Teams bestehen aus 2 bis 4 Fahrern.
Bist du bereit dein Steam-Account als Team-Account bereitzustellen bzw. mÃ¶chtest mit deinen Freunden bei dir zu Hause an deinem Rechner fahren, dann erÃ¶ffne ein Team-Thread (neues Thema) hier im Unterforum Teams.
Derjenige der das Thema erÃ¶ffnet ist die Kontaktperson fÃ¼r uns Admins.

If you are ready to provide your Steam account as a team account, then open a team thread (new topic) here in the subforum teams.
Who thema created is the contact person for us admins.

und geht auf Fahrersuche

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 24.10.2016 10:38

Jaye schrieb:
@sascha150 du malst es etwas schwarz, es sind 14 Teams und nicht Fahrer. Aktuell zÃ¤hl ich in der Liste 24 Leute + 15 von ACR die noch kommen.

FÃ¼r MICH zÃ¤hlen die Anzahl der Fahrer welche sich wÃ¤hrend ich fahre auf dem Server bewegen. Dies sind aktuell nun mal nur 14.

Jaye schrieb:
Wundert mich sogar das bisher noch keiner gemeckert hat wieso es diesmal nur fÃ¼r Teams ist und nicht wie beim letzen Mal mit Singleserver.

Davon bin ich auch weg, darum verwundert es mich ja, dass so wenig dabei sind. Man kÃ¶nnte ja max 6h am StÃ¼ck mitfahren. Aber egal.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 24.10.2016 10:39

Jim schrieb:
ahhh ok, danke!

Dann kÃ¶nnen wir ja doch an den Start gehen...freu!!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 24.10.2016 10:41

Propheus schrieb:
moin

sorry sascha150, ich mein das nicht bÃ¶se.
Aber trÃ¤gt nicht genau dieses denken mit dazu bei das so wenig teilnehmen?

mit euch wÃ¤ren es ja auch schon wieder ein Team mehr;)

gruÃŸ

PersÃ¶nlich nehme ich hier schon lange nichts mehr. Jeder kann schreiben was er mÃ¶chte, solange es nicht mit Beleidigungen endet. Gerne sogar.

Sehe ich auch wieder anders, denn gerade damit sich mehr anmelden, haben wir uns angemeldet. Einen RÃ¼ckzieher bei sagen wir mal nur 10 Fahrer (gleichzeitige Fahrer auf der Strecke!!!) geht spÃ¤ter immer noch.

Alles ok.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 24.10.2016 10:43

So, nun zum Thema zurÃ¼ck:

Ich freue mich auf das Event, wir haben die Stints aktuell aufgeteilt und freuen uns Ã¼ber jedes Team / Fahrer welches das Fahrerfeld weiterhin fÃ¼llen wird.

Tolle Strecke und tolle Fahrzeuge.

HABE FERTIG!!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 24.10.2016 12:47

Ja das wird schon alles geil werden, schaut aktuell doch super aus mit 15+ Fahrzeugen auf ner eher kÃ¼rzeren Strecke und wer weiÃŸ was in den fast drei Wochen noch passiert. Soweit ich am WE mitbekommen hab, gabs auch von seitens ACR noch ein paar Hinweise dazu Richtung Leute die mal bei uns bei Events mitgefahren sind.

Aber wie gesagt LeMans Erfahrung war schon geil mit 7 (??? Sorry bin alt ^^) Teams und ohne Stream, daher hab ich bei aktuell 15 Teams und dieser StreckenlÃ¤nge gar keine Zweifel das sich die Teilnahme mehr als lohnen wird.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 24.10.2016 13:51

So siehts aus...
Ein weiteres Team aus dem Abgefahren-Forum scheint schon zu stehen und in meiner Steam-Freundesliste habe ich auch noch ein paar Leute aktiviert, die sonst bei RCD oder eben ACR mitgefahren sind.

Wie gesagt , 1 Team steht auf jeden Fall schon...
Kann sein, dass noch 1-2 Teams dazu kommen . Abseits von ACR jetzt... KÃ¶nnen ja hier nicht das halbe Grid besetzen...! :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 24.10.2016 15:07

{youtube}CHIzPEDG2qY{/youtube}

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von tonykart - 24.10.2016 15:10

:woohoo: :cheer:
http://fs5.directupload.net/images/161024/5f5qbdg2.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 24.10.2016 17:16

Ihr freut Euch anscheinend...?! SchÃ¶n... B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DommeRacer - 24.10.2016 18:57

Hallo,

ich mÃ¶chte 3 Fahrzeuge von Dushimo-Racing anmelden.

GruÃŸ Dominik

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tonykart - 24.10.2016 19:04

---

hi,

am besten kommst du mal kurz ins ts dann kÃ¶nnen wir das gaaanz schnell klÃ¤ren

grÃ¼ÃŸe

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 24.10.2016 19:40

DommeRacer schrieb:
Hallo,

ich mÃ¶chte 3 Fahrzeuge von Dushimo-Racing anmelden.

GruÃŸ Dominik

Hi schÃ¶n das ihr dabei seit.
Bitte euere Teams, jedes fÃ¼r sich, hier anmelden

Falls sich was Ã¤ndert, bitte euren Team-Thread aktuell halten.

An alle zur Erinnerung:
Am 06.11. findet der 2. Info-Abend im TS statt, falls ihr eure Fragen mÃ¼ndlich stellen wollt.

NatÃ¼rlich kÃ¶nnt ihr auch hier im Thread weiter eure Fragen stellen oder an anderen Tagen ins TS kommen wenn ihr uns dort sichten solltet.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 26.10.2016 18:32

Hallo :D

Ich hab da mal 2 Fragen:
1. Wie kommt man an das Passwort fÃ¼r euren Trainingsserver?
2. Braucht man etwas auÃŸer den DLCs, der SBB Version der Strecke und dem Passwort um drauf zu kommen?
Danke im Vorraus ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von MatthiasR. - 26.10.2016 18:41

Margel schrieb:
Hallo :D

Ich hab da mal 2 Fragen:
1. Wie kommt man an das Passwort fÃ¼r euren Trainingsserver?
2. Braucht man etwas auÃŸer den DLCs, der SBB Version der Strecke und dem Passwort um drauf zu kommen?
Danke im Vorraus ;)

Servus.
PW fÃ¼r den Trainingsserver steht auf der rechten Seiten unter Passwort ;-)

Zum Joinen werden die OSRW und die 12h SBB Variante des RBR benÃ¶tigt.
zusÃ¤tzlich DP1,2,3 und das Red Pack.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 26.10.2016 18:41

---

1. Augen nach rechts!

2. NÃ¶...

B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 26.10.2016 18:42

---

2 Doofe... :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 26.10.2016 22:14

---

hab alles hinbekommen, Danke :D

EDIT: Eine Frage noch, sind die Zeiten auf dem Server mit 1.9 resetted worden, oder sind da noch alte Zeiten von 1.8.1 ? Weil die GT3s ja doch um ein kleines StÃ¼ck eingebremst worden sind :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Markus1605 - 26.10.2016 22:43

Margel schrieb:
Weil die GT3s ja doch um ein kleines StÃ¼ck eingebremst worden sind :D
Jepp,das neue Reifenmodell ist mal wieder ein "richtiges SahnestÃ¼ck" geworden!:whistle:
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/f5d63c55ecfee165108f67f0373c529b.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.10.2016 22:58

Noch nicht, warten noch Ã¼bers Wochenende ob da noch Update kommt, wenn nicht gibs nen reset.

gruÃŸ
dIrtY

Margel schrieb:
hab alles hinbekommen, Danke :D

EDIT: Eine Frage noch, sind die Zeiten auf dem Server mit 1.9 resetted worden, oder sind da noch alte Zeiten von 1.8.1 ? Weil die GT3s ja doch um ein kleines StÃ¼ck eingebremst worden sind :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von maxator - 27.10.2016 13:58

Ich wÃ¼rde auch die ein oder andere Runde drehen wollen. Falls es ein Team gibt ohne Ambitionen, wÃ¤re ich gerne mit dabei.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 28.10.2016 08:44

Wollte mal anmerken, dass die 1.2Version des SBB-RBR bei meiner Graka jetzt Ã¼ber 3,7GB Vram belegt.
Leichte FPS-EinbrÃ¼che habe ich jetzt auch...
Habe eine GTX 980ti mit 1340Mhz Chiptakt.

Falls es Leute mit schwÃ¤cheren Grakas interessiert... :blink:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 28.10.2016 13:03

Okay... Dann werde ich die Flaggen auf Start Ziel nochmal reduzieren.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 28.10.2016 13:48

Schlucken die Flaggen denn so viel Leistung? Krass.... :ohmy:
Dachte , das liegt vielleicht an den Boobis der Gridgirls?! :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Sheeeeeep - 28.10.2016 14:19

@Stoepsel79: FÃ¤hrst Du auf Tripple-Screen?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 28.10.2016 14:46

Nein...
Ein Monitor FHD 144Hz mit gefixten 88Fps

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 28.10.2016 17:35

Stoepsel79 schrieb:
Schlucken die Flaggen denn so viel Leistung? Krass.... :ohmy:
Dachte , das liegt vielleicht an den Boobis der Gridgirls?! :P

Anscheinend lÃ¤sst kunos die komplett von der graka berechnen. Ich stelle die auf statisch. Dann werden wir sehen. Dachte auch das die paar quader nix ziehen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von BacKFisCh - 29.10.2016 01:20

Stoepsel79 schrieb:
Wollte mal anmerken, dass die 1.2Version des SBB-RBR bei meiner Graka jetzt Ã¼ber 3,7GB Vram belegt.
Leichte FPS-EinbrÃ¼che habe ich jetzt auch...
Habe eine GTX 980ti mit 1340Mhz Chiptakt.

Falls es Leute mit schwÃ¤cheren Grakas interessiert... :blink:

Ein solcher wÃ¤re dann ich...
Ich habe sÃ¤mltiche Grafik Einstellungen auf den niedrigsten Einstellungen und musste trotzdem letztens ein NoS Rennen abbrechen (30 Mann auf der OSRW Version), weil meine Hardware Ã¼berfordert war.
Unter "normalen" UmstÃ¤nden hÃ¤lt die aber gerade so AC Stand

Ich melde mich hier, weil meine Hardware fÃ¼r den Cruis'schen RB Ring nicht ausreicht, denn genau solche FPS EinbrÃ¼che habe ich.
Allerdings sind es bei mir keine EinbrÃ¼che, sondern Standbilder die ich regelmÃ¤ÃŸig bekomme...
Sie kommen auÃŸerdem immer an den selben Stellen und nur gelegentlich woanders.
Bei mir ist es die die Haarnadel Kurve 2), wo ich jede Runde ein Standbild bekomme und gelegentlich in Kurve 1, vor allem beim ersten aus der Box fahren.
Beides denkbar ungÃ¼nstige Situationen... gegen einen Quersteher in aus der Haarnadel kann ich nicht gegenlenken und so manche Boxenwand kam doch schneller als erwartet.

Singleplayer habe ich diese Probleme nicht, Multiplayer aber immer. Egal ob auf dem SBB Server, dem ACR Server oder meinem eigenen Privaten.

@Cruise: Sag bitte, wenn die neue Version herunter zu laden ist ;)
Oder ist die bereits im Autoupdater?
Wenn ja, dann werd ich das Morgen mal testen, ansonsten hoffe ich, dass es irgendwie eine LÃ¶sung gibt, da ich sonst meine Teilnahme als gefÃ¤hrdet ansehe..

LG

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 29.10.2016 06:37

Haben gestern abend ne Version getestet, die aber nur geringfÃ¼gig geholfen hat. Ich werde das ganze auf den Stand 1.1 zurÃ¼ck schrauben. Irgendwie scheint spielberg schon so detailliert zu sein, das zu viele weitere Objekte die

Performance runter ziehen.
Ich vermute mal dass selbst die nun starren flaggen durch den alpha-channel zu viel fressen. Daher kommen die komplett weg und es bleiben nur die banner ohne alpha-channel Ã¼brig. Update poste ich heute abend hier im forum.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 29.10.2016 14:32

Zur Info!
Fahrer mit Nvidia-Grakas sollten auf alle FÃ¤lle nicht die Neusten Treiber nutzen, weil Diese anscheinend mal wieder MÃ¼ll sind!
Tabis fÃ¤hrt mit seiner GTX 1060 den Treiber vom 6.10. und sagt, das Alles lÃ¤uft.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 29.10.2016 16:08

Eine 1060 ist jetzt aber auch nicht "schwÃ¤chere Hardware" ;) , die dÃ¼rfte sogar fast alles auf voll packe. Ich denke so ab GTX 660 und darunter kann man von schwach sprechen im Nvidia Bereich, mit Radeon kenn ich mich nicht aus.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 29.10.2016 16:33

Das war eigentlich nur als Info dafÃ¼r gedacht, dass es die neue Chipgeneration von Nvidia ist , auf die der Treiber mit Sicherheit auch optimiert wurde!
Wir "alten Chips" werden von Nivea ja gerne mal links liegen gelassen, im Gegensatz zu den alten Chips bei AMD...
Und relativ schwach is ne 1060 trotzdem, wenn man nicht blind werden will, bei aktuellen Spielen.
Die 300â,¬ sind fÃ¼r ne RX480/GTX 1060 sehr gut investiert... Sollte man mal drÃ¼ber nachdenken.
Sind beide besser als der SpeicherkrÃ¼ppel GTX 970 :lol:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 29.10.2016 17:21

Ja relativ gesehen zu einer 1080 vielleicht :D aber sie ist stÃ¤rker als meine EX-Graka 770 und mit der konnt ich schon AC auf fast Maximum spielen. und eine 970 die ja gerne mal auf ihren Speicherfail reduziert wird, war trotzdem Preis-LeistungsmÃ¤ÃŸig damals die beste Karte und schafft auch AC auf fast Maximum mit Links... (auf Single-Screen natÃ¼rlich)
Wer mit einer Graka wie einer 970 oder stÃ¤rker Ruckler hat bei dem liegt es an Treibern oder Prozessor, anders kann ich mirs nicht erklÃ¤ren.
Ich z.B. hab eine Gtx 1070 und trotzdem 1-2 mal alle 20-30 Runden einen Nachladeruckler weil meine CPU kurz ausgelastet ist wegen irgendwelchen Hintergrundprozessen o.Ã¤.. Die Graka dagegen langweilt sich ein bissl bei AC.

Ãœbrigens von einer 970 auf eine 480 umsteigen lohnt sich nicht. Das sind je nachdem wo man schaut ungefÃ¤hr 5-7% Mehrleistung. Da helfen dir auch 8gb statt 3,5gb Vram nicht viel, die nutzt eh kaum ein Spiel. AC sollte wie gesagt selbst mit einer 660 Problemlos laufen (natÃ¼rlich mit Abstrichen) Aber wÃ¤r noch schwÃ¤cher unterwegs ist, der sollte sich vielleicht Gedanken machen. Da lohnt sich dann auch die Mehrleistung, gerade bei einer RX480 die jetzt nicht die Welt kostet.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 29.10.2016 18:50

Margel schrieb:

Ja relativ gesehen zu einer 1080 vielleicht :D aber sie ist stÃ¤rker als meine EX-Graka 770 und mit der konnt ich schon AC auf fast Maximum spielen. und eine 970 die ja gerne mal auf ihren Speicherfail reduziert wird, war trotzdem Preis-LeistungsmÃ¤ÃŸig damals die beste Karte und schafft auch AC auf fast Maximum mit Links... (auf Single-Screen natÃ¼rlich)
Wer mit einer Graka wie einer 970 oder stÃ¤rker Ruckler hat bei dem liegt es an Treibern oder Prozessor, anders kann ich mirs nicht erklÃ¤ren.
Ich z.B. hab eine Gtx 1070 und trotzdem 1-2 mal alle 20-30 Runden einen Nachladeruckler weil meine CPU kurz ausgelastet ist wegen irgendwelchen Hintergrundprozessen o.Ã¤.. Die Graka dagegen langweilt sich ein bissl bei AC.

Ãœbrigens von einer 970 auf eine 480 umsteigen lohnt sich nicht. Das sind je nachdem wo man schaut ungefÃ¤hr 5-7% Mehrleistung. Da helfen dir auch 8gb statt 3,5gb Vram nicht viel, die nutzt eh kaum ein Spiel. AC sollte wie gesagt selbst mit einer 660 Problemlos laufen (natÃ¼rlich mit Abstrichen) Aber wÃ¤r noch schwÃ¤cher unterwegs ist, der sollte sich vielleicht Gedanken machen. Da lohnt sich dann auch die Mehrleistung, gerade bei einer RX480 die jetzt nicht die Welt kostet.

Zustimmung!

Ich rate allerdings Niemandem , von seiner 970 auf die o.g. Karten zu wechsel - dass hast Du wohl falsch aufgefasst.
Mit meiner 780 konnte ich AC auch relativ gut auf max Settings zocken.

CPU is bei mir ne 2600K mit 3,8Ghz .
Diese Drops oder Freezes ingame kÃ¶nnen also wirklich nur vom Treiber einer Komponente herrÃ¼hren.

FÃ¼r dieses Thema sollten wir allerdings einen anderen Thread bedienen... ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Ezer - 30.10.2016 01:03

Hallo, wollte mich auch einmal kurz zu Wort melden:

Habe einen FX8320 und eine 6870 mit 1GB und fahre mit triple 1280x1024 und angepassten Grafikdetails. Ich weiss, dass die Graka etwas veraltet ist, aber das reicht fuer mich zum Hotlappen und normalen Multiplayerserver fahren aus. Es wird etwas eng am Start von Rennen, wenn alle Autos in Reichweite sind. Hier muss ich etwas vorsichtig agieren, aber nach den ersten 2-3 Kurven laeuft es eigentlich wie geschmiert.

War neulich auf dem Trainingsserver fuer das Event, es war nur 1 weiteres Fahrzeug in der Box, und es war unspielbar. Viele FPS-Einbrueche und Ruckler/Kurzstandbilder. Wenn ich dann lese, dass fuer die Strecke 3,7GB VRAM benoetigt werden (ohne, dass Fahrzeugskins geladen werden), dann schluchze ich vor mich hin. :(

Das soll auch als Antwort gelten auf Saschas Frage, die er vor ein paar Tagen stellte: Weshalb (noch) so wenig Teams/Fahrer angemeldet waeren. Ich wuerde gerne dieses Event mit einem Team bestreiten, aber ich weiss, dass mein Rechner es nicht schaffen wird, und ich moechte und kann mir es selbst nicht zumuten, mit 10-25 fps ueber Stunden hinweg herumzugurken; und auch anderen nicht zumuten, gegen jemanden zu racen, der extrem instabile Frameraten hat.

Ich weiss, dass mein Rechner eine neue Grafikkarte vertragen koennte, und ich habe mir auch schon eine 460 4GB ins Auge gefasst (dies auch ein Tip fuer alle Anderen, im 120-170-Euro-Bereich gibt es gerade neu die Radeon460 und die GTX1050Ti mit 4GB). Jedoch muss ich abwaegen, ob sich fuer mich eine solche Investition lohnt.

Da ich durch berufliche Verpflichtungen nur bestimmte Zeitraeume im Jahr zur Verfuegung habe, mich gewissen Hobbies hinzugeben, ist die Antwort fuer mich leider: Nein, es lohnt sich nicht. Und ich bin mir sicher, dass es anderen aehnlich ergeht.

Bitte seht das nicht als Meckern oder so an, sondern als Feedback. Ich bin dankbar fuer das, was die Bude macht, was Ihr auf die Beine stellt, und wir zur Verfuegung gestellt bekommen. Und ich weiss ja auch, dass es mal wieder andere Events geben wird, bei denen ich reibungslos mitmachen kann, nur halt nicht dieses :) Ich wuensche also allen Beteiligten viel Spass und ein gutes Rennen, und noch einmal Danke an die Admins fuer Ihre Arbeit!

Gruss,

Holger

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 30.10.2016 07:24

@Ezer

Die Momentane Version 1.2 von uns ist sehr VRAM fressend. Version 1.1 war auf dem Niveau von der OSRW (mehr Pitboxen). In KÃ¼rze wird es eine Version 1.3.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 02.11.2016 00:47

Wegen der Vram-Belegung - is bei mir jetzt bei minimum 3200Mibangekommen, max Wert war ja Ã¼ber 3700Mib

Aber mal ne andere Frage :
Wegen der Boxengasse und der Ziellinie...
MÃ¼ssen wir beim Stop einmal durch die Box, wenn man eine der ersten Pits inne haben sollte?
In LeMans oder Spa - weiss nicht mehr genau - wurde ja die Ziellinie in der Box nach Vorn verlegt, wenn ich mich recht entsinne?! ...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tonykart - 02.11.2016 01:37

Hi,

in den nÃ¤chsten tagen wird es ein Strecken update geben
sollte dann alles wie gewohnt laufen :)
Also nicht vergessen den SBB Updater zu checken

grÃ¼ÃŸe

tony

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.11.2016 07:58

An alle Teams

Ab Sonntag Vormittag wird es wieder den obligatorischen Team-Fahrerwechsel-Test-Server geben.

Bitte kontrolliert bis dahin in euren Team-Threads die angegebenen SteamID, Fahrzeug, Skin.

Nett wÃ¤re es auch wenn ihr eure Fahrerlisten aktualisieren wÃ¼rdet. Ab Sonntag fange ich an die Teams/Fahrer ins Auswertungs-Tool einzuschreiben.
(Ã„nderungen sind noch mÃ¶glich)

Zur Erinnerung
- Ein Team, ein Fahrzeug mit 2-4 Fahrern
- kein Fahrer darf in mehreren Teams fahren

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 02.11.2016 08:21

Eine Frage zum Steam Account:

Hier mÃ¼ssen wir den Namen angeben von demjenigen, welcher seinen Steam Account "zur VerfÃ¼gung" stellt und nicht seinen Namen in AC?

Also er heiÃŸt in Steam z.B. "A" und in AC "B", dann wÃ¤re der Steam-/Team Anmeldename welchen wir Euch posten mÃ¼ssen hier im Teamthread "A"?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.11.2016 09:02

Der Steam Account Name, den man beim Anmelden bei Steam angibt, ist fÃ¼r uns irrelevant.

Bei DRIVERNAME= Ã¤ndert sich der Name auf dem Server sobald der nÃ¤chste Teamfahrer drauf connected. WÃ¼rden wir dort nix hinschreiben, wÃ¼rde bei demjenigen Team die ganze Zeit nix angezeigt.

Also bei "Team-Account:" den Fahrernamen den er beim Event benutz angeben.

gruÃŸ

sascha150 schrieb:
Eine Frage zum Steam Account:

Hier mÃ¼ssen wir den Namen angeben von demjenigen, welcher seinen Steam Account "zur VerfÃ¼gung" stellt und nicht seinen Namen in AC?

Also er heiÃŸt in Steam z.B. "A" und in AC "B", dann wÃ¤re der Steam-/Team Anmeldename welchen wir Euch posten mÃ¼ssen hier im Teamthread "A"?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 02.11.2016 11:19

OK.

Dann werden wir das am Sonntag testen.

Gestern beim Test habe ich mich mit seinem Steam Namen und Passwort angemeldet bei Steam und bin dann AC auf dem SBB Server gefahren. Dort erschien dann aber mein Name und nicht seiner. Aber vl ist das richtig so.
Ist das erste Mal fÃ¼r uns.
Vl ist am Sonntag einer von Euch on zur Kontrolle. Wir werden im TS sein (Danke fÃ¼rs Einrichten), geht dort vl einfacher als hier.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.11.2016 12:06

Ja so ist es richtig.
Ja am 06.11. findet ein ein Info-Abend statt.
Da sollten alle mal vorbeischauen die sich noch nicht entschieden haben bzw. noch Teams/Fahrer suchen.

gruÃŸ

sascha150 schrieb:
OK.

Dann werden wir das am Sonntag testen.

Gestern beim Test habe ich mich mit seinem Steam Namen und Passwort angemeldet bei Steam und bin dann AC auf dem SBB Server gefahren. Dort erschien dann aber mein Name und nicht seiner. Aber vl ist das richtig so.
Ist das erste Mal fÃ¼r uns.
Vl ist am Sonntag einer von Euch on zur Kontrolle. Wir werden im TS sein (Danke fÃ¼rs Einrichten), geht dort vl einfacher als hier.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 02.11.2016 16:10

---

sascha150 schrieb:
OK.

Dann werden wir das am Sonntag testen.

Gestern beim Test habe ich mich mit seinem Steam Namen und Passwort angemeldet bei Steam und bin dann AC auf dem SBB Server gefahren. Dort erschien dann aber mein Name und nicht seiner. Aber vl ist das richtig so.
Ist das erste Mal fÃ¼r uns.
Vl ist am Sonntag einer von Euch on zur Kontrolle. Wir werden im TS sein (Danke fÃ¼rs Einrichten), geht dort vl einfacher als hier.

Dein angezeigter Name auf dem Server bezieht sich auch nur auf dein AC-Ingameprofil!
Deswegen sind die Schreibweisen hier in den Anmeldungen auch wirklich so wichtig ...
Als Fahrername in den Teammeldungen mÃ¼ssen exakt die Namen stehen, die ihr in euren AC-Ingameprofilen eingetragen habt!
FÃ¼r das conecten auf dem Server is am Ende nur die SteamID des FamilysharingACC wichtig (GUID) !

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von stoffi - 03.11.2016 10:52

Was haltet ihr zusÃ¤tzlich noch von einem Preis fÃ¼r "den schÃ¶nsten Skin"? :-D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 03.11.2016 11:42

Wie gestern im TS kurz angesprochen bitte ich um einen ACR Fahrer Channel im SBB TS.
Unsere Vorbereitung ist in vollem Gange, die Skins beinah fertig, Rennpace ist in Arbeit usw.
Wir versuchen alle Teamanmeldungen mÃ¶glichst dieses Wochenende zu vervollstÃ¤ndigen.
GruÃŸ Matthias.

@Stoffi, der Falke bekommt den Skin Preis :-p

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 04.11.2016 00:10

---

19 Teamanmeldungen!!!!!!!
:woohoo:

Geilo! Das wird eng an der Bratwurstbude.... B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 04.11.2016 21:34

---

jetzt 20 :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.11.2016 23:04

Neue Version der 12HSBB des RedBull Rings im Updater.
Ohne diese kein connecten auf Training-Server mÃ¶glich.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 04.11.2016 23:18

Habt ihr einen Changelog oder wurde fahrtechnisch nix geÃ¤ndert?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.11.2016 23:24

---

neu bei Version 1.3 hinzugekommen
- VRAM-Belegung weiter reduziert
- Ziellinie in Boxengasse verlÃ¤ngert mit FFB-Signal
- Ã¤uÃŸere Rot-WeiÃŸ markierte Zone in den letzten 2 Kurven - Grip verringert

Stoepsel79 schrieb:
Habt ihr einen Changelog oder wurde fahrtechnisch nix geÃ¤ndert?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 04.11.2016 23:37

Danke!

Bin gespannt auf die Ã„nderungen...
Morgen mal testen...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 05.11.2016 07:55

Darf man mal vorsichtig anfragen, was es mit dieser GripÃ¤nderung aufsich hat?
Immerhin Ã¤ndert man ja damit den Original-Kunosgrip...
Gab es evtl. Fahrer, die da nen Vorteil draus gezogen haben?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 05.11.2016 08:44

So, Testrunden gedreht und neue PB gefahren. Rein von der Pace her macht das Update keinen Unterschied WENN man freie Fahrt hat.

Ich persÃ¶nlich sehe die Geschichte hier eher kritisch wenn man im Zweikampf/Windschatten ist. Hier ist man sowieso schon am kÃ¤mpfen, hat weniger Grip (im Windschatten) und fÃ¤hrt am Limit. Mit der Ã„nderung wird der Fahrer dann im Zweifel noch weiter bestraft wenn das Auto plÃ¶tzlich noch weniger Grip hat.

So ganz nachvollziehbar ist die Ã„nderung fÃ¼r mich nicht da diese zu vermehrt kritischen Situationen fÃ¼hren kÃ¶nnte.

FÃ¤nde zumindest eine Info gut die den Grund der Ã„nderung erlÃ¤utert, wie Stoepsel schon angefÃ¼hrt hat. :-)

Cheerio.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 05.11.2016 08:45

Es gab wohl einige die das mit den tracklimits etwas, sagen wir mal, ausgedehnt interpretiert haben. Durch den gripverlust sollte der Zeitvorteil den man da erfÃ¤hrt hin sein.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 05.11.2016 09:01

Cruise schrieb:
Es gab wohl einige die das mit den tracklimits etwas, sagen wir mal, ausgedehnt interpretiert haben. Durch den gripverlust sollte der Zeitvorteil den man da erfÃ¤hrt hin sein.

Alles klar, Danke fÃ¼r die Info. Bin gespannt wie sich das im Rennen auswirken wird. Sehe das wie erwÃ¤hnt eher kritisch wenn es zu ZweikÃ¤mpfen kommt.

WofÃ¼r es auf jedenfall ein Danke gibt ist die Performancesteigerung. B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 05.11.2016 09:05

Der grip fiel ja nicht ins Bodenlose. Die Alternative wÃ¤re eine Penalty gewesen. Damit strafst du aber wirklich jeden ausrutscher. Wenn du nichtvhart bremst oder voll aufm gas bist ist das auto auf rotweiss noch kontrollierbar, nur halt nicht mehr am Limit.

==========

Re:Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 05.11.2016 09:19

Moin zusammen,

Gerade zum ersten mal die 1.3er Version getestet, macht persÃ¶nlich fÃ¼r mich keinen Unterschied.
Einzige Gefahr die ich sehe ist die wenn man dicht hinter einem fÃ¤hrt.
Durch die beeintrÃ¤chtigte Aero kann es dort schon etwas tricky werden.
Deshalb einfach vor den letzten beiden Kurven etwas mehr Abstand zum Vordermann, dann geht das einwandfrei.

Wenn ihr noch ne Stelle sucht die geÃ¤ndert werden sollte, dann bitte Zufahrt T1, ich sehe dort immer noch Fahrer die Links bis an die Leitplanke fahren, also komplett raus, 5 Meter abseits der Strecke ;-)echt unverstÃ¤ndlich.

Die FFB Boxenlinie in der Pitlane ist wieder einwandfrei, danke dafÃ¼r.

Ich mÃ¶chte hiermit auch nochmal kurz einiges ansprechen, da hier sehr viele verschiedene Communities aufeinander treffen bei denen auch der Sporting Code etwas anders aussieht.

Das ganze dann im morgigen Infoabend nochmal ansprechen, ich hoffe ja das zumindest aus jedem Team einer da ist.

Laut meines wissens fahren wir so:

-ESC Verbot wÃ¤hrend der Quali heiÃŸt aus eigener Kraft an die Box

-80kmh an der Boxeneinfahrt (in manchen Communities wird hier voll reingeballert und man lÃ¤sst sich vom Limiter bremsen)
Linien an Ein- und Ausfahrt beachten.

-Die Zielline in der Pitlane muss Ã¼berfahren werden, erst dann ESC zum Fahrerwechsel
an die 4min Standzeit denken auch wenn man an einem PC fÃ¤hrt.

-Ãœberrundete haben ihre Linie zu halten, der Schnellere sucht sich seinen Weg.

Das sind so die Punkte die mir persÃ¶nlich am Herzen liegen.
Es wÃ¤re schÃ¶n wenn das von allen Teilnehmern eingehalten wird.
Bis jetzt hat das immer geklappt, deshalb mach ich mir da keine Sorgen.
Nur wirds diesmal richtig voll auf der Strecke, was sehr sehr schÃ¶n ist.

7 Tage noch MÃ¤nner.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von stoffi - 05.11.2016 09:26

Nicht falsch verstehen Cruise, ist nicht bÃ¶se gemeint. Wollte nur wissen aus welchem Grund es zu der Ã„nderung kam da es fÃ¼r mich auf eine Runde gesehen keinen Unterschied macht.

Das diese Penalties, grade auf dieser Strecke, aus bleiben sollten, da sind wir uns denke ich alle einig. Es gibt schlicht keine einzige Stelle wo man schneller wird wenn man sich auÃŸerhalb der Tracklimits bewegt. Oder, da ich nur fÃ¼r mich sprechen kann, fÃ¼r mich gibt es da keine Stelle wo ich mit dem Lamborghini Zeit gutmachen kÃ¶nnte ohne die Kiste wegzuschmeiÃŸen weil die instabil wird.
:woohoo:

Wie gesagt, Grund wurde erlÃ¤utert, alles gut. B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.11.2016 10:13

@stoffi

Ã„nderung weil beobachtet wurde das einige die Auslaufzone als Rennstrecke interpretieren.

Das geht gar nicht. Da ist man zwar nicht viel schneller dadurch, aber man kann gemÃ¼tlicher durch die letzten zwei Kurven brettern.

Gefahren wird auf dem Asphalt der mit zwei weiÃŸen Linien begrenzt ist. Zwei RÃ¤der mÃ¼ssen minimal auf diesem Asphalt sein.

Vllt. haben es einige noch nicht richtig Verstanden warum im Rennen das Penelty etwas lockerer ist als im Training bzw. Quali.

Im Training und im Quali zeigt es dir wo die Rennstrecke genau verlÃ¤uft. Im Rennen sollte man dann auch so fahren wie es einem dort aufgezeigt wurde.

Bei UnfÃ¤llen oder AusweichmanÃ¶ver kann es passieren das man in die Auslaufzonen ausweichen und damit man dafÃ¼r nicht gleich betraft wird, sind die Peneltys im Rennen nicht so eng gefasst.

@MatthiasR.
Wir haben ja ein LiveStream.
Im Prinzip sollte man schon allein deswegen alles unterlassen, um es nicht wie ein Spiel aussehen zu lassen sondern nach einem Rennen.

Nicht reinbrettern in den Speedlimiter.
ESC-Taste im Quali benutzen.

Nur halt beim Fahrerwechsel ist es halt blÃ¶d - aber geht ja nicht anders

gruÃŸ

==========

Re:Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 05.11.2016 10:28

DiRTyDRiVER wrote:

Wir haben ja ein LiveStream.
Im Prinzip sollte man schon allein deswegen alles unterlassen, um es nicht wie ein Spiel aussehen zu lassen sondern nach einem Rennen.

Nicht reinbrettern in den Speedlimiter.
ESC-Taste im Quali benutzen.

Nur halt beim Fahrerwechsel ist es halt blÃ¶d - aber geht ja nicht anders

gruÃŸ

Ihr braucht nen like Button.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 05.11.2016 10:41

Seh zwar die Grip Ã„nderung auch etwas kritisch, besonders da die letzten beiden Kurven nicht nur keinen Zeitgewinn sondern eher einen Zeitverlust bedeuten, da nach der vorletzten Kurve auÃŸen ein kleiner Huckel ist der die ganze Karre fÃ¼r die letzte Kurve instabil macht und nach der letzten Kurve der etwas geringere Grip und die Curbs einen etwas abbremsen. Hoffe dadurch sehen wir an den Stellen nicht noch mehr Dreher.

Ãœberwiegen tut bei mir aber die Freude das das Penalty Thema Ã¼berdacht wurde :allcoholic:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von tabis - 05.11.2016 10:57

Was heisst denn `Penalties entschÃ¤rftÂ´?

Tyres out, auf 4?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.11.2016 11:18

Nein, der Wert steht weiterhin auf 2.
Im Training und im Quali greift sie wie es soll.
Nur im Rennen ist es durch AC entschÃ¤rft, damit unabsichtliche Ausritte nicht gleich bestraft werden.

Ich bin ja nun schon seit AC im EarlyAccess erschien dabei und kenne noch die Diskussionen weil im Rennen damals das Penelty System genau so gnadenlos war wie im Training und Quali.

Dann hat Kunos es so angepasst wie es jetzt ist, und nun denken einige, da wo es im Rennen nicht meckert da kann man ja drauf rumfahren.

Das kann jeder im SinglePlayer von mir aus machen um die KI zu behumsen, aber bitte nicht im Multiplayer.

gruÃŸ
dIrtY

tabis schrieb:
Was heisst denn `Penalties entschÃ¤rftÂ´?

Tyres out, auf 4?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Margel - 05.11.2016 13:06

DiRTyDRiVER schrieb:

ESC-Taste im Quali benutzen.

HeiÃŸt auch auÃŸerhalb der Pitlane? Weil vorher ja von aus eigener Kraft in die Box fahren die Rede war.

Ansonsten finde ich die Gripreduzierung auf Rot-WeiÃŸ gut. Bin zwar ebenfalls der Meinung, dass man dort eher Zeit verliert als gewinnt, aber habe momentan schon Ã¤rgerlicherweise bei mir selbst feststellen kÃ¶nnen, dass es mir gerade auf der Strecke schwer fÃ¤llt immer zwischen den weiÃŸen Linien zu bleiben. Wenn das verlassen mit Drehern usw. hÃ¤rter bestraft wird, fÃ¤llt es viel leichter sich das abzugewÃ¶hnen. Try and Errror, sozusagen ;)

Ansonsten laufen auch bei uns die Vorbereitungen ganz gut, Auto steht. ein schÃ¶ner Skin ist in Arbeit, jetzt wird am Setup gebastelt und die Stints werden bald eingeteilt. Nur blÃ¶d, dass unser eigentlicher 4. Fahrer Internetprobleme hat und seiner Leitung das Rennen nicht zutraut, weswegen wir immer noch nicht sicher einen 4. Mann haben. :/
DafÃ¼r ein 2. Team (schon angemeldet) und vielleicht auch ein 3.

==========

Re:Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 05.11.2016 15:00

---

ja, ausserhalb der Pitlane ist ESC Verbot.
D.h in der Quali Sprit fÃ¼r min 3 Runden dabei.
Raus, schnelle Runde, wieder rein.

Es sieht einfach nur Ã¤tzend im Stream aus wenn alle nach der Start/Ziel ausrollen und dann Escapen find ich.

Immersionsbrecher vor dem Herrn ;-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von BacKFisCh - 05.11.2016 15:56

Kann der Infoabend Morgen Abend gestreamt oder aufgenommen werden?
Ich muss leider Arbeiten, wÃ¼rde aber trotzdem gerne im Nachhinein erfahren, was so besprochen wurde :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 05.11.2016 21:25

VRAM Problem erkannt und beseitigt.
Update folgt. :dance:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.11.2016 21:35

Und auch schon da

neu bei Version 1.4
- VRAM-Belegung merklich reduziert, rund 600MB weniger
- keine Kreidezeichnungen mehr auf dem Asphalt

gruÃŸ

Cruise schrieb:
VRAM Problem erkannt und beseitigt.
Update folgt. :dance:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 05.11.2016 21:57

Spitzen Job :-)

ACR sagt Danke

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 06.11.2016 07:46

LÃ¤uft der Trainingsserver jetzt schon im Test Modus fÃ¼r Samstag?

Kann man jetzt schon Autos, Fahrer und Steam testen?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.11.2016 09:17

Moin

Nein noch nicht. Vor dem Mittag essen wird er da sein.

Dieser Testserver ist Server 3. (NOS RIR VIR wandert auf S4). Das Grip-Niveau und Wetter sind geÃ¤ndert - es soll dort nur getestet werden:

- ob ihr drauf kommt (extra Passwort Ã¼ber PN oder im TS)
- das euer Skin auch auf eurem Auto zu sehen ist
- das bei dem aktuell fahrenden Fahrer sein Name in der Server Info auftaucht.
- Zeit fÃ¼r Fahrerwechsel messen / trainieren

TIPP1: Alle Fahrer kÃ¶nnen im Team-Account eingeloggt sein nur einer kann nur Fahren - spart Zeit
TIPP2: nie den Server verlassen mit Alt+F4

Fahrerwechel & Boxenstopp 4 Minuten-Regel

4 Minuten Countdown beginnt mir dem automatischen Einschalten des Speed-Limiters

Alle Teams fahren Ã¼ber die gelbe Linie, sie markiert die Ziellinie (mit leichten FFB-Signal). Hinter dieser haltet ihr an und drÃ¼ckt die Escape-Taste. Fahrerwechel vollziehen oder wenn keiner ansteht bei einem Team, dann kann dessen Fahrer an seinem Setup schrauben.

Sind die 4 Minuten fasst rum.
Los fahren und mit Ã¼berqueren der Linie, an der der Speed-Limiter automatisch ausgeschaltet wird, dÃ¼rfen erst die 4 Minuten abgelaufen sein.

gruÃŸ
dIrtY

sascha150 schrieb:
LÃ¤uft der Trainingsserver jetzt schon im Test Modus fÃ¼r Samstag?

Kann man jetzt schon Autos, Fahrer und Steam testen?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.11.2016 10:27

So TeamTest-Server 3 wurde gestartet.

Passwort: mich Ã¼ber PN anschreiben

in der entry_list befinden sich zur Zeit nur die Teams die sich vollstÃ¤ndig angemeldet haben, dass heiÃŸt:

- mehr als 1 Fahrer gemeldet
- SteamID (GUID)
- Fahrzeugtype
- Team-Skin befindet sich im Autoupdater

Desweiteren das SafetyCar fÃ¼r die Rennleitung, Joe Watchman und LiveStreamer Flightmaximes.

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 06.11.2016 10:42

Perfekt und Danke.

Komme nicht drauf aktuell, Passwort?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.11.2016 10:45

DiRTyDRiVER schrieb:
Passwort: mich Ã¼ber PN anschreiben

gruÃŸ

sascha150 schrieb:
Perfekt und Danke.

Komme nicht drauf aktuell, Passwort?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 06.11.2016 12:49

Ist die Startnummer die man wÃ¤hlt egal, oder kann man irgendwo einsehen, welche schon vergeben sind? Das wÃ¤r das letzte Detail, was unserem Skin noch fehlt, dann kann er in den TÃœV :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.11.2016 13:07

Sollte keine Nummer sein die ein Team schon fÃ¼r einen ihrer Skins benutzt. Bei diesem Event.

Hier

gruÃŸ

Margel schrieb:
Ist die Startnummer die man wÃ¤hlt egal, oder kann man irgendwo einsehen, welche schon vergeben sind? Das wÃ¤r das letzte Detail, was unserem Skin noch fehlt, dann kann er in den TÃœV :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Geocrack - 08.11.2016 08:41

Aufgrund dessen, dass man den Safety CAR Mod herunterladen muss, gibt es in unseren Reihen Spekulationen, dass der Start evtl. ein fliegender Start ist. KÃ¶nnt ihr dies bestÃ¤tigen? :)
Oder werden die Safety CAR Fahrzeuge ausschlieÃŸlich als Ãœbertragungswagen eingesetzt?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.11.2016 08:49

Nur als Ãœbertragung/Rennleitungswagen
gruÃŸ

Geocrack schrieb:
Aufgrund dessen, dass man den Safety CAR Mod herunterladen muss, gibt es in unseren Reihen Spekulationen, dass der Start evtl. ein fliegender Start ist. KÃ¶nnt ihr dies bestÃ¤tigen? :)
Oder werden die Safety CAR Fahrzeuge ausschlieÃŸlich als Ãœbertragungswagen eingesetzt?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.11.2016 09:00

Trainingserver 2 hat nun mehr Wagen von denen die sich die Teams ausgesucht haben.

Den TeamTest Server 3 hab ich jetzt so umgebaut das man nur noch mit dem TeamAccount auf diesen Server kommt. Hier ist kein Passwort nÃ¶tig und man muss kein Wagen wÃ¤hlen - einfach Join klicken.

Im Quali/Rennen am Samstag wird es aus Auswertungstechnischen GrÃ¼nden aber nÃ¶tig sein ein Passwort zu benutzen und jeder muss sein Wagen-Typ richtig auswÃ¤hlen. (Skin wird automatisch zugewiesen)

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 08.11.2016 09:04

Alles klar... Danke!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 08.11.2016 10:48

DiRTyDRiVER schrieb:
Trainingserver 2 hat nun mehr Wagen von denen die sich die Teams ausgesucht haben.

Den TeamTest Server 3 hab ich jetzt so umgebaut das man nur noch mit dem TeamAccount auf diesen Server kommt. Hier ist kein Passwort nÃ¶tig und man muss kein Wagen wÃ¤hlen - einfach Join klicken.

Im Quali/Rennen am Samstag wird es aus Auswertungstechnischen GrÃ¼nden aber nÃ¶tig sein ein Passwort zu benutzen und jeder muss sein Wagen-Typ richtig auswÃ¤hlen. (Skin wird automatisch zugewiesen)

gruÃŸ
dIrtY

Hallo,

weiÃŸ nicht ob das von Interesse ist, bin soeben mal auf den Server gejoint, hatte aber den Skin von Team Schnuppe Lamborghini und nicht unseren ACR Skin.

Cheerio!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Geocrack - 08.11.2016 10:50

Danke DiRTyDRiVER!
Werden es heute dann nochmal testen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.11.2016 11:18

An welcher Box warst du gejoint mit dem Lambo, auf 5 (Schnuppe) oder auf 15 (ACR)?

gruÃŸ

Edit:
meinte natÃ¼rlich 5. oder 15. Boxenplatz, fÃ¤ngt ja mit an

stoffi schrieb:
.....
Hallo,

weiÃŸ nicht ob das von Interesse ist, bin soeben mal auf den Server gejoint, hatte aber den Skin von Team Schnuppe Lamborghini und nicht unseren ACR Skin.

Cheerio!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Rayleigh - 08.11.2016 11:59

Warum gibt es eigentlich keinen fliegenden Start? Nur so aus Interesse... :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.11.2016 13:32

Ã„hh du hast auf Server2 gestestet? Oder? - Da ist Team Schnuppe als 1. Skin bei den Lambos.

Test der Team mit ihren Skins findet auf Server 3 statt.

gruÃŸ

DiRTyDRiVER schrieb:
An welcher Box warst du gejoint mit dem Lambo, auf 5 (Schnuppe) oder auf 15 (ACR)?

gruÃŸ

Edit:
meinte natÃ¼rlich 5. oder 15. Boxenplatz, fÃ¤ngt ja mit an

stoffi schrieb:
.....

Hallo,

weiÃŸ nicht ob das von Interesse ist, bin soeben mal auf den Server gejoint, hatte aber den Skin von Team Schnuppe Lamborghini und nicht unseren ACR Skin.

Cheerio!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Johny1337 - 08.11.2016 14:01

Hi,

Hat noch jemand Interesse mitzufahren? Wir brauchen noch einen Fahrer der zwischen 20h-2h Zeit hat sich mit Volly abzuwechseln, weil Cruizyy und ich in dem Zeitraum keine Zeit haben. Skin sowie Setup sind auch schon fertig.
Also wenn ihr Lust und Zeit habt PM an mich.

GrÃ¼ÃŸe Johny!B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von eSKaeS - 08.11.2016 16:50

Von mir gibts schonmal ein vorgezogenes Geburtstagsgeschenk fÃ¼r die Bude :whistle:

https://www.youtube.com/watch?v=RpOw7c1uGF0

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 08.11.2016 16:58

Alter Schwede! :blink:

Wahnsinnsvideo, alter KÃ¤se... B)

Habe gleich schweiÃŸnasse Pfoten bekommen...
:ohmy:

Richtig geiler ScheiÃŸ, Man! :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Don Cold - 08.11.2016 17:09

Klasse Video mit einer tollen AtmosphÃ¤re :cheer:

ich steh auf sowas :evil:

ach und GlÃ¼ckwunsch Schwarzbierbude B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 08.11.2016 17:09

Mega gut, der Hype Train hat Topspeed erreicht.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 08.11.2016 17:15

Hut ab. :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Johny1337 - 08.11.2016 18:03

Ein Meilenstein der Filmgeschichte :kiss:
Sehr geil!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Geocrack - 08.11.2016 18:17

Klasse geworden!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 08.11.2016 18:47

Hammer!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Quechua - 08.11.2016 18:58

Was mir gerade noch eingefallen ist. Unser letztes Event hat gezeigt, dass der Livestream deutlich besser ist fÃ¼r den Zuschauer, wenn man mehr als ein Kommentator hat.

Es ist viel leichter sich den Ball hin- und her zu schieben, als den Alleinunterhalter zu spielen.

Damit das gescheit funktioniert, muss der Co-Kommentator auch auf der Strecke sein, damit er das gleiche Bild wie Maxi hat. Ist doch so oder?

Warum also nicht noch ein Steam-Acccount zur VerfÃ¼gung stellen, der permanent in der Box steht und dann vom jeweiligen Co-Kommentator gejoint werden kann per Family-Sharing?!

Was haltet ihr davon?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Geocrack - 08.11.2016 19:48

Das klingt sehr gut.. WÃ¼rde ich nicht mitfahren, wÃ¼rde ich sofort als Co-Kommentator bereit stehen^^.
Bei vielen anderen ist es auch so, dass sie zu zweit kommentieren als ein Unterhalter alleine.
Kommt tatsÃ¤chlich auch besser drauÃŸen an.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Cruise - 08.11.2016 19:52

Ist ja machbar, da der zweitmoderator nur den strea kaufen lassen muss. Der ton kommt vom ts

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Quechua - 08.11.2016 20:16

Ich denk man hat nen leichten Delay, wenn man den Stream guckt? Wenn der Co-Kommentator das kommentierte Bild 5 Sekunden spÃ¤ter sieht, ist das doch irgendwie alles ScheiÃŸe, deswegen mein Vorschlag.

Keine Ahnung.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.11.2016 22:11

Mords Ding eSKaeS *pipiindieaugen*

==========

@all
Bin vllt. dem mysteriÃ¶sen Problem auf der Spur, wo bei einigen die Crew Logos (ac_crew.dds) nicht an ihrem Boxenplatz angezeigt werden.

LÃ¶sung?
Wenn bei einem Skin keine eigene ac_crew.dds-Datei hinzugefÃ¼gt wurde, dann gibt es dieses Problem.
Evtl. kÃ¶nnte es das sein. Nach meinen Tests nach zu urteilen.

Beim Safety Car gab es keine - hab bei mir eine hinzugefÃ¼gt und siehe da auf Server 3 war alles am richtigen Platz. Bis ich merkte das beim Z4 DiD fehlte auch diese und hinter dieser Box war wieder alles chaotisch. Dort hauch eine eingefÃ¼gt. Wieder auf 3 gejoint. Nach der Box war auch wieder alles in Ordnung.

Hab beide Skins mit den Crew Dateien in den Updater getan. Zieht sie euch und testet noch mal ob bei euch jetzt alles richtig ist - Boden-texture, Gridgirls Top, Divider(Trennwand)

==========

THEMA: Co-Moderator

Haben noch zwei Boxenplatze frei fÃ¼r Co-Moderatoren.
Wenn es nicht noch mehr Teams werden sollten, dann sogar 10 PlÃ¤tze die wir mit StemIDs (GUID) bestÃ¼cken kÃ¶nnten.
Evtl will ja der namensgebende YouTuber von einigen der hier fahrenden Teams mal abundzu reinschneien ;)

GrundsÃ¤tzlich muss so was auch von langer Hand geplant sein.
Am liebsten wÃ¤r mir ja so eine SBB Streaming & Kommentatoren Crew, die das ganze schon weit im Vorraus plant. Es ist da einiges zu tun um es wirklich gut aussehen/anhÃ¶ren zu lassen.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Sheeeeeep - 09.11.2016 01:08

DiRTyDRiVER schrieb:
Evtl will ja der namensgebende YouTuber von einigen der hier fahrenden Teams mal abundzu reinschneien ;)

Das ging wohl in unsere Richtung. Ich kann ihn mal fragen. :) Prinzipiell schlieÃŸt er Moderieren nicht aus, aber mÃ¶chte da sicher nicht unvorbereitet fÃ¼r ne kurze Dauer reinschneinen.

Naja, ich frag ihn einfach mal, denn das Event fand er schon sehr geil. :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.11.2016 08:17

Jo Danke,

ist ja nur im Sinne eines Co-Moderators bzw. Gast
bei unserem Haupt-LiveStreamer Flightmaximes auf seinem Kanal.

Vorbereitung:
Es gibt da ein was, was man wissen muss:
Wird es ein ACR-Team es schaffen, das Team "Die Irren Durchmacher" (OWL SL/Darkstar) hinter sich zu lassen und siegen.

gruÃŸ
dIrtY

Sheeeeeep schrieb:
DiRTyDRiVER schrieb:
Evtl will ja der namensgebende YouTuber von einigen der hier fahrenden Teams mal abundzu reinschneien ;)

Das ging wohl in unsere Richtung. Ich kann ihn mal fragen. :) Prinzipiell schlieÃŸt er Moderieren nicht aus, aber mÃ¶chte da sicher nicht unvorbereitet fÃ¼r ne kurze Dauer reinschneinen.

Naja, ich frag ihn einfach mal, denn das Event fand er schon sehr geil. :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Sandfuchs37 - 09.11.2016 10:44

---

eSKaeS schrieb:
Von mir gibts schonmal ein vorgezogenes Geburtstagsgeschenk fÃ¼r die Bude :whistle:

https://www.youtube.com/watch?v=RpOw7c1uGF0

Serh sehr schÃ¶nes Video!!! Die Vorfreude ist jetzt nochmal um einiges gestiegen. Sie erreicht jetzt sogar den Mond :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von BacKFisCh - 09.11.2016 11:17

Habe bisher noch nie sowas mitgemacht, daher weiÃŸ ich auch nicht wie genau das dann lÃ¤uft..

Daher die Frage:
Wird es eine MÃ¶glichkeit geben als Teammitglied oder Zuschauer die aktuellen Platzierungen und Timestamps der jeweiligen Runde live einzusehen?

WÃ¤re eigentlich ganz nÃ¼tzlich, weil dann das Team immer weiÃŸ wo sie stehen und wie schnell sie sind und kÃ¶nnen demnach dann auch mitrechnen wie viele Stops noch gebraucht werden etc.

PS: Sau geiler Trailer! :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von mat.schober - 09.11.2016 11:20

Der Trailer ist Der Hammer!!!!

Nerve damit meine Bekanntschaft, die sich Ã¼berhaupt nicht fÃ¼r simracing interessieren und selbst die sind begeistert!!!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von eSKaeS - 09.11.2016 11:25

BacKFisCh schrieb:
Habe bisher noch nie sowas mitgemacht, daher weiÃŸ ich auch nicht wie genau das dann lÃ¤uft..
Daher die Frage:
Wird es eine MÃ¶glichkeit geben als Teammitglied oder Zuschauer die aktuellen Platzierungen und Timestamps der jeweiligen Runde live einzusehen?

WÃ¤re eigentlich ganz nÃ¼tzlich, weil dann das Team immer weiÃŸ wo sie stehen und wie schnell sie sind und kÃ¶nnen demnach dann auch mitrechnen wie viele Stops noch gebraucht werden etc.

PS: Sau geiler Trailer! :D

Die letzten Male gab es eigentlich immer ein Live-Timing unter: http://www.schwarzbierbude.de/teamstuff/

Da sollten zum Renntermin alle oben genannten Daten im Verlauf des Rennens auftauchen (WÃ¼rde mich aber nicht immer auf die 100% Genauigkeit verlassen ^^ gab schon einiges an Verwirrung weil Runden von bestimmten Personen vom Tool nicht gezÃ¤hlt wurden usw.)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 09.11.2016 11:38

Die Verwirrung im Livetiming kam aber nur durch nicht identische Namen in Anmeldung und Ingame zustande.

Deshalb ist es ja so wichtig das die Anmeldungsthreads ohne Typo oder plÃ¶tzliche unangekÃ¼ndigte Fahrerwechsel sind.

3 Tage noch..... ;-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 09.11.2016 19:29

ACR wird auch mit einem eigenem Live Timing Tool am Start sein.

Kurze Frage/Bitte dazu: wird in der Entry List der Teamname dabei stehen? Sonst muss ich da noch manuell was dazu

basteln...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.11.2016 19:37

---

hi
So wie es in einem TeamThread steht

DRIVERNAME=DiRTyDRiVER
GUID=76561197970349329
MODEL=ks_audi_r8_lms
SKIN=29_KreativTeam_KT1
TEAM=KreativTeam KT-1

NatÃ¼rlich hab ich die Fehler korrigiert die bei einigen in der Anmeldung versteckt sind ;)

gruÃŸ

Jaye schrieb:
ACR wird auch mit einem eigenem Live Timing Tool am Start sein.

Kurze Frage/Bitte dazu: wird in der Entry List der Teamname dabei stehen? Sonst muss ich da noch manuell was dazu basteln...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jaye - 09.11.2016 20:57

Super, Danke :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.11.2016 21:43

Training ab 22 Uhr auf Server 1
TeamTests ab 22 Uhr auf Server 2

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von jonas2501 - 09.11.2016 22:25

Hallo, falls jemand noch einen Fahrer braucht. Einfach mal melden.

GrÃ¼ÃŸe :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.11.2016 22:46

Johny1337 sucht noch einen Fahrer.

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,26899/catid,112/limit,25/limitstart,175/lang,de/#26855

gruÃŸ

jonas2501 schrieb:
Hallo, falls jemand noch einen Fahrer braucht. Einfach mal melden.

GrÃ¼ÃŸe :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Johny1337 - 10.11.2016 12:36

DiRTyDRiVER schrieb:
Johny1337 sucht noch einen Fahrer.

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,26899/catid,112/limit,25/limitstart,175/lang,de/#26855

gruÃŸ

jonas2501 schrieb:
Hallo, falls jemand noch einen Fahrer braucht. Einfach mal melden.

GrÃ¼ÃŸe :)
Hi,

Er hat sich schon bei mir gemeldet aber sein Fahrer spricht kein Deutsch was ein Problem fÃ¼r den anderen Fahrer beim Fahrerwechsel wÃ¤re. Trotzdem Danke das du mit aufpasst Dirty.

Ich habe also immernoch einen Platz zu vergeben, falls jemand spontan Lust hat. Ansonsten fÃ¤hrt Volly ne Extraschicht. Hat er aber auch kein Problem mit:lol: Einfach bei mir melden!

GrÃ¼ÃŸe Johny!B)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von CioX - 10.11.2016 17:23

Kurz nochmal zum Thema Co-Kommentatoren:

Zusammen mit Maxi habe ich ein ACR Event kommentiert - genau wie ihr es fÃ¼r mÃ¶glich haltet:
Jeder bekommt ein Fahrzeug in der Box, voice Ã¼ber TS. Klar funktioniert das ohne delay, Problem ist nur, jeder schaut sich unabhÃ¤ngig verschiedene Geschehen auf der Strecke an. Das kann leicht verwirren, wenn einer akustisch von etwas berichtet, der Stream aber optisch gar nicht auf der Situation drauf ist. Mit bisschen Absprache unter den Kommentatoren bekommt man das aber ganz passabel hin.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 10.11.2016 21:57

Mal ne allgm. Bitte an Alle Starter...

Ich weiÃŸ ja selbst, wie schwer es ist, ein Rennen ohne Blechkontakt , heile durch die ersten Kurven zu bringen.
Trotzdem ist es dieses Mal ein sehr langes Rennen, fÃ¼r Alle Teams. Das bedeutet in erster Linie fÃ¼r mich persÃ¶nlich,

das Auto heile zu Ã¼bergeben (ich weiss , dass es eh immer heile ist, beim Fahrerwechsel) .
Ich denke, mein Team wÃ¼rde mich mit Bierflaschen beschmeissen, wenn ich einen Stint lang mit ner kaputten Karre um den Ring kriechen mÃ¼sste.

Was ich eigentlich nur sagen will ist, dass man so ein Rennen niemals in der ersten Runde gewinnen kann, sondern die Distanz+Konstanze am Ende die Rechnung macht.

Ich hoffe daher auf einen fairen und vorsichtigen Start von euch Allen, damit wir auch schÃ¶n fighten kÃ¶nnen, ohne Schrottkisten...!

Ich freue mich auf Euch und wÃ¼nsche Allen ein unvergessliches Spektakel, was es ohne Zweifel werden wird.

Mit dem Livetiming und dem Stream+ Kommentator+ GÃ¤ste - der Wahnsinn!
Macht euch auf ein sehr geiles Event gefasst... :woohoo:

Grippige GrÃ¼sse von ACR :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 11.11.2016 08:56

ANSAGE:

Heute, den 11.11.2016, gegen 18 Uhr wird folgendess passieren

Geschlossenes Training:
Auf Server 1 werden nur Fahrer des 12h RBR GP 2016 Team-Event drauf gelassen.

Server 2 bleibt TeamTest-Server und wird ab diesen Zeitpunkt so funktionieren wie es beim Event der Fall sein wird. Nur mit dem Unterschied das dort nur Training eingestellt sein wird.
Wie beim Event sollte jeder Fahrer darauf achten, dass er den richtigen Fahrzeugtyp (BMW Z4 GT3, Ferrari 488 GT3 usw.) vor betreten des Servers ausgewÃ¤hlt hat.

PasswÃ¶rter fÃ¼r beide Server gibt es im TS bei tonykart bzw. bei mir.

Testen:
(nur mit dem Team-Steam-Account - Kein Training-Server!)
- kommt jeder auf den Server (alles Installiert?)
- wird sein Fahrername in der Server-Info angezeigt
- den Fahrernamen noch mal mit dem der in der Teamanmeldung angegeben ist vergleichen
- Zeit fÃ¼r Fahrerwechsel zwischen allen Teammitgliedern messen/testen
- 4 Minuten Boxenstopp-Regel verinnerlichen
- Fahrzeugskin, ist das der richtige

Leider kÃ¶nnen wir nicht garantieren das eure Teamlogos (ac_crew.dds) sich an der richtigen Box befinden.

Fahrernamen:
Bitte kontrolliert noch mal in euren Team-Threads das eure Fahrernamen richtig geschrieben sind.
Der Name muss dort exakt so geschrieben sein, wie ihr euch auch im AC-Profil wÃ¤hrend des Events nennen werdet.
Morgen gegen 11 Uhr wird der letzte Abgleich von mir vorgenommen und werde gegebenenfalls notwendige Korrekturen im Auswertungstool vornehmen.

Externe Livestreams
Jeder der Livestreamt fÃ¼r sein Team wird gebeten auch alle Skins der teilnehmenden Teams zu installieren.

gruÃŸ
dIrtY

Edit: Exakt 1000 Beitrage in 2 Jahren

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Markus1605 - 11.11.2016 12:50

Wie lang wird Server 1 denn so eingestellt bleiben? Weil ich erst deutlich spÃ¤ter Zuhause bin.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von PelleTheDog - 11.11.2016 18:43

Guten Abend, Victor Brill hier.

So wie der Server jetzt ist, kann ich nicht joinen.
Ich habe alle Fahrzeuge und eure Strecke.
Trotzdem steht dort "Server Contains Unavailable Content".
Fehlt irgendwas? Habt Ihr ne Liste mit allem was gedownloaded werden muss?

FÃ¼r die Strecke habe ich auch diese OSWR Version oder wie das heiÃŸt.

Kann man mir bitte helfen, dass morgen alles klappt? :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Roman I - 11.11.2016 18:46

Es hat sich viel verÃ¤ndert in der Bude, leider nicht wirklich zum Besten.
Heute habe ich mich mal auf den Server 1 verirrt und durfte zwei Runden drehen....
nach Runde 1 am Ende der Start/ Ziel ist jemand ungebremst in mich hineingerauscht.
Kurz darauf wurde ich von dem Fahrer verwarnt, ich solle mich an die Regeln halten bzw. ich soll meinen Ping checken, sonst fliege ich raus.
Mal davon abgesehen, dass wir Deutschen jetzt zwanghaft Englisch schreiben mÃ¼ssen, habe ich um eine ErklÃ¤rung gebeten. Daraufhin wurde mir mitgeteilt, dass mein Ping (39) zu hoch sei und ich "ruckele".
Dann wurde der Server neu gestartet und ich konnte mich nicht mehr mit einloggen. Sehr gut.....

Das ist also der neue Stil, der hier zur Anwendung kommt, wenn man einem Fahrer die Runde versaut, ohne selbst dafÃ¼r etwas zu kÃ¶nnen. Ich bin nicht die Telekom, meinen Ping beeinflusse ich nicht.
Es hÃ¤tte mir gereicht, wenn man mich einfach darauf aufmerksam gemacht hÃ¤tte, dass mein Ping zu hoch ist. Ich wÃ¤re selbst vom Server gegangen aber man hat es vorgezogen mich zu sperren.

Ich rege daher an, dass die Elite hier in der Bude einen eigenen Server mit einem streng geheimen Passwort erhÃ¤lt. Dieses Passwort sollte bitte auch dem neuen Stil entsprechen. Unser altes Passwort kann ich nach heute Abend nicht mehr wirklich nachvollziehen.

Vor wenigen Monaten noch sind wir deutlich anders miteinander umgegangen!!!
FÃ¼r mich war es das jetzt erstmal mit den Budenservern. Danke, an die zukÃ¼nftigen Weltmeister! So wird es bestimmt mal irgendwann besser.
Vielleicht ist die Community einfach auch zu groÃŸ und so Leute wir sollten auch mal ausgesondert werden.

Sorry fÃ¼rs off-Topic aber ich wollte dafÃ¼r kein eigenes Kapitel erÃ¶ffnen. LÃ¶scht den Text einfach, wenn er zu sehr stÃ¶rt. Geht ja auch auf dem Server so !

Auf Wiedersehen....

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 11.11.2016 18:59

@Roman I

ich zitiere DirtyDriver:

"Heute, den 11.11.2016, gegen 18 Uhr wird folgendess passieren

Geschlossenes Training:
Auf Server 1 werden nur Fahrer des 12h RBR GP 2016 Team-Event drauf gelassen."

Das lag nicht an dir, sondern am Event, das Pw gibts auf Anfrage fÃ¼r angemeldete Teilnehmer des Events. Du warst einfach nur zur falschen Zeit da und hast das deswegen missverstanden denke ich ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Margel - 11.11.2016 22:19

Ich hatte in verschiedenen Testrennen jetzt mehrere Situationen (ohne Namen zu nennen) beim Zweikampf, die meiner Meinung nach so nicht gehen. Ich weiÃŸ jetzt nicht um die Regeln diesbezÃ¼glich auf den Buden, aber bei uns gilt Normalerweise: Im Zweikampf Linie halten!

Ein paar Besipiele:
1. Wurde ich einmal aus dem Windschatten Ã¼berholt und der Ãœberholende ist statt seine Linie zu halten direkt vor mir (Am Bremspunkt der Spitzkehre!!!) wieder eingeschert. Das ist natÃ¼rlich saugefÃ¤hrlich, vor allem vor einem Bremspunkt, da man dann gar keine Zeit hat zu reagieren. In dem Moment war ich noch GeistesgegenwÃ¤rtig genug sofort zu bremsen um ihm zuvorzukommen, aber ich weiÃŸ nicht ob das jedem gelungen wÃ¤re und ich weiÃŸ auch nicht ob mir das nach 1h im Stint noch gelingen wÃ¼rde...
2. Beim hinterherfahren hatte ich schon VordermÃ¤nner, die Kampflinie fahren und dann beim Bremsen wieder schrÃ¤g auf die Ideallinie ziehen. Dann tauchen die vor einem auf, eventuell deutlich langsamer als man selbst, weil sie frÃ¼her angefangen haben zu bremsen und man selbst steht schon voll auf der Bremse und kann nix mehr machen um die Kollision zu verhindern (ich sag nur Verstappen), ist aber dann der blÃ¶de, weil man hintendraufgefahren ist...

Ich finde es sollte nochmal verdeutlicht werden, dass man im Zweikampf seine Linie halten sollte. Sowohl beim Ã¼berholen, als auch verteidigen, man schadet nicht nur andere, sondern im Endeffekt auch sich selbst, denn beide mÃ¼ssen ja mit kaputtem Auto weiter fahren. Dann lieber Linie halten und langsamer sein, als wieder rÃ¼berziehen um dichtzumachen und Schaden fÃ¼r beide zu riskieren.
ZweikÃ¤mpfe kÃ¶nnen auch ohne solche Harakiri-Aktionen fair und ausgeglichen sein und es gibt genug MÃ¶glichkeiten auch ohne die Linie zu verlassen gut Contra zu geben.

AuÃŸerdem sollte man nochmal erwÃ¤hnen, dass man nicht unsicher auf die Strecke zurÃ¼ckfahren, bzw nach einem Dreher ohne zu gucken rangieren sollte ("unsafe return") Habe jetzt schon 2-3 mal UnfÃ¤lle beobachtet, verursacht durch Leute, die sich va. in der Spitzkehre verbremst haben (was ja auch ok ist, kann jedem passieren) und einfach ohne zu schauen volles Rohr wieder auf die Strecke sind um keine zeit zu verlieren.
Ein bisschen mehr Selbstdisziplin wÃ¤re da manchmal ganz nett.

Ansonsten freu ich mich auf Morgen und wÃ¼nsche allen viel GlÃ¼ck ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 11.11.2016 22:19

FÃ¼r mich hat sich das Event leider erledigt. Mein Lenkrad spinnt und hat Aussetzer bzw quittiert mittendrin den dienst und benÃ¶tigt einen Neustart. Das ist mir im Event zu heikel, ich will keinen abrÃ¤umen wenn das wheel versagt. Einfach zum kotzen... WÃ¼nsche allen morgen viel SpaÃŸ und Erfolg! Ich werde dann im Livestream zuschauen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 11.11.2016 22:58

Ich denke das die vielen brenzligen Situationen und VorfÃ¤lle einfach dadurch entstanden sind da die Fahrer bei den 10 Runden Rennen eben kucken was geht bzw. nicht geht.
Solange man das in der Vorbereitung macht ist ja alles ok, sorry und weiter.

Nur morgen sollten sich gerade die Startfahrer nochmal vor Augen fÃ¼hren das dieses Event 12h geht und keinesfalls in der 1. Minute entschieden wird.

Ich persÃ¶nlich habe jedoch vollstes Vertrauen, gerade in die Startfahrer, und hoffe auf ein erfolgreiches Event fÃ¼r alle teilnehmenden Teams.

Ich wÃ¼nsche allen Teilnehmern viel SpaÃŸ und auch das nÃ¶tige GlÃ¼ck um die 12h zu bestehen.

Bis morgen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.11.2016 07:16

DiRTyDRiVER schrieb:
...

Externe Livestreams
Jeder der Livestreamt fÃ¼r sein Team wird gebeten auch alle Skins der teilnehmenden Teams zu installieren.
..

Was braucht man

Das "Red Pack" DLC (Strecke) - Dreampacks 1, 2, 3

RedBull Ring OSRW-Version (mehr BoxenplÃ¤tze)
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,300/lang,de/

RedBull Ring SBB-Version 1.4 (Teamzeugs)
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/func,fileinfo/id,312/lang,de/

Safetycar & Skin
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,305/lang,de/

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,306/lang,de/

Skins der Teams

Audi

KreativTeam
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,298/lang,de/

BMW

Abgefahren Racing 2
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,317/lang,de/

Abgefahren Racing 3
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,324/lang,de/

Save Online Gaming
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,325/lang,de/

Die irren Durchmacher 3

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,278/lang,de/

Dec Motorsport
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,79/lang,de/

Team Schnuppe 1
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,268/lang,de/

Ferrari

BS Racing
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,322/lang,de/

Rentner Racing Experience
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,313/lang,de/

Lamborghini

ACR-Team 3
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,321/lang,de/

Team Schnuppe 2
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,315/lang,de/

McLaren

Abgefahren Racing 1
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,318/lang,de/

ACR-Team 1, ACR-Team 2, ACR-Team 5, ACR-Team 6
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,301/lang,de/

Die irren Durchmacher
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,302/lang,de/

Nissan

1337 Racing Division
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,319/lang,de/

ACR-Team 4
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,320/lang,de/

Reiterer Racing
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,303/lang,de/

Die irren Durchmacher
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,316/lang,de/

Dushimo Racing
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,0/func,fileinfo/id,173/lang,de/

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 12.11.2016 09:44

Noch ein kleiner Hinweis an die Rennleitung:
Euer Stream steht noch auf Einbetten nicht zulassen, d.h. der ist vom Livetiming nicht ansehbar.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.11.2016 10:02

Leider ist die Option bei uns ausgegraut.
Bekomme immer den Hinweis den Kanal mal zu verifizieren.
Der Gag ist ich hab alle Freiheiten, nur wenn ich ein Event vorplane geht das nicht diese Option freizuschalten.

Aber Danke fÃ¼r den Hinweis. Werde wenn ich streamen sollte, einfach so einen Stream starten.

gruÃŸ

Jaye schrieb:
Noch ein kleiner Hinweis an die Rennleitung:
Euer Stream steht noch auf Einbetten nicht zulassen, d.h. der ist vom Livetiming nicht ansehbar.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 12.11.2016 10:17

Gibt es noch ein neues Passwort spÃ¤ter oder gilt das von gestern?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.11.2016 11:00

Es wir ein neues geben.

5 Minuten vor der Quali geb ich es im TS bekannt.

gruÃŸ

sascha150 schrieb:
Gibt es noch ein neues Passwort spÃ¤ter oder gilt das von gestern?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Propheus - 12.11.2016 13:00

Team Schnuppe wÃ¼nscht allen Teilnehmern viel SpaÃŸ und GlÃ¼ck im Rennen:)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von JÃ¼rgen Pangerl - 12.11.2016 13:01

Team Reiterer muss sich leider wegen Hardwareproblemen vom Rennen abmelden.

Sorry....allen anderen viel Erfolg und SpaÃŸ.

NÃ¤chstes mal wieder dabei...

GruÃŸ JÃ¼rgen

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jaye - 12.11.2016 13:06

ACR Livetiming: http://event.assettocorsa-racing.de/

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.11.2016 13:24

Alles im Blick?

hier schon

http://www.schwarzbierbude.de/teamstuff/

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jaye - 12.11.2016 14:17

Ich feier das jetzt schon :woohoo:

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/12hsbb.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Margel - 12.11.2016 18:03

LÃ¤uft, kurz vor Ende Stint 3 einmal gedreht und einmal abgerÃ¤umt worden, aus 24 Sekunden auf P3 wurden 5... Naja, trotzdem ingsgesamt toll bisher und bei euch so :D?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von tabis - 12.11.2016 18:08

)
aber bei mir liefs Ã¤hnlich krumm am Ende des stints

Blaue Flagge ist fÃ¼r manch einen, wohl ein Fremdwort

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von sascha150 - 12.11.2016 18:26

Vielen Dank fÃ¼r die Orga fÃ¼r dieses Event.

Ich hatte leider ein Disconnect in der 2 Std im Rennen und kam dann nicht wieder auf den Server drauf, weil kein Auto frei war.

Somit leider diverse runden verloren und auch dann denflaschen Skin erwÃ¤hnt. Warum auch immer?

Dann passt natÃ¼rlich auch die Boxenstrategie nicht mehr und die Ãœbergabe erfolgte nach Zeit und nicht Benzin.

Es hat trotzdem SpaÃŸ gemacht.

Hoffe im Hintergrund bekommt man das noch auseinander.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Margel - 13.11.2016 02:05

Ich gratuliere allen, die ins Ziel gekommen sind, tolles Event :D

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Nox - 13.11.2016 08:58

Bin nicht mitgefahren, habe aber den Stream angeschaut und muss sagen Top, Gratulation an die Bude fÃ¼r dieses Event und natÃ¼rlich an die Berichterstattung und alle Fahrer (Teams, Community) die mitgemacht haben.

Eine Verbesserung fÃ¼r das nÃ¤chste mal! das Team KÃ¼rzel vor dem Nickname.

lg.Nox

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von aleex! - 13.11.2016 11:24

TeamkÃ¼rzel vor den Namen wÃ¤re echt suuuuuuuper! Es war gerade zu den Pit Fenstern hin sehr schwierig Ã¼berhaupt zu checken, wo die Konkurrenz gerade ist, man wusste nicht, wer hat von wem Ã¼bernommen usw.

Aber ansonsten muss ich den Stream nochmal hoch in den Himmel loben! Das hat wirklich extrem motiviert, die Zeit zwischen den eigenen Stints im TS abhÃ¤ngen und den Stream verfolgen, das war wirklich super geil. Bitte nie wieder ein Endurance Rennen ohne diesen Stream! :D

Und natÃ¼rlich vielen Dank an die Orga, war wirklich ein cooles Event, weiter so!!!!! Und nÃ¤chste mal bitte ein volles Grid auf der NOS!

Gratulation an meine unschlagbaren Kollegen vom ACR Team #1. Unfassbar wie ihr das Ding dominiert habt!

ACR ist einfach die beste Community, jetzt wissen es auch alle anderen! FORZA ACR !!! :P :P :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.11.2016 11:33

Guten Morgen allerseits,

Dank an alle teilnehmenden Fahrern und Maximilian fÃ¼r diesen hervorragenden Livestream und natÃ¼rlich auch an seine GÃ¤ste.
Insgesamt lief das Event ganz gut nur leider gab es auch Probleme, wie das wo bei den Ferrari-Teams auf einmal die Skins getauscht waren und jedes Team fuhr fÃ¼r die Wertung des anderen Teams.
Dann kurz vor Schluss noch der Verbindungsabbruch des Servers zu allen Teams. Bei einigen Teams/Fahrer kam es zu Irritationen und verlieÃŸen den Server. Kurze Zeit spÃ¤ter war die Verbindung wieder da und die Fahrer die drauf blieben und trotzdem ihre Runden drehten hatten einen "Vorteil".

Auswertung:

VorlÃ¤ufig gilt die aus dem Livetiming:
http://www.schwarzbierbude.de/events/2016/Wochenevents/team_live.html

Die Fragen mÃ¼ssen geklÃ¤rt werden:

Welches Endresultat gilt. Das nach dem Verbindungsfehler oder der erste Timestep nach 2:00Uhr?
Wie kam es zu dem Wechsel der Ferrari Skins/Team?
Wie kÃ¶nnen wir das zukÃ¼nftig verhindern?

Ã„nderungen die kommen werden:

Auf alle FÃ¤lle wird die Anmeldefrist und der Skin-Abgabetermin wird auf einen frÃ¼heren Zeitpunkt verschoben.
Das gibt uns mehr Zeit alles besser vorzubereiten.

So jetzt noch ein schÃ¶nes Restwochenende.

gruÃŸ
tonykart
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 13.11.2016 12:22

DiRTyDRiVER schrieb:

Die Fragen mÃ¼ssen geklÃ¤rt werden:

Welches Endresultat gilt. Das nach dem Verbindungsfehler oder der erste Timestep nach 2:00Uhr?
Wie kam es zu dem Wechsel der Ferrari Skins/Team?
Wie kÃ¶nnen wir das zukÃ¼nftig verhindern?

Problem bei Wertung vor Verbindungsfehler ist, dass es zu groÃŸen Verschiebungen kommt bei den Teams die ihren letzten Stop noch nicht durchgefÃ¼hrt haben.

Der Skinwechsel ist leicht erklÃ¤rt, der Server hatte wohl noch nicht den Slot freigegeben (hatte ACR#3 gegen 1 Uhr ja auch durch ein Spielabsturz) und beim Versuch zu joinen war ein anderer Slot mit diesem Auto frei so das man auf diesem gelandet ist (wodurch sich auch die Steam ID usw. fÃ¼r diesen Slot Ã¤ndert).
Im Grunde genommen ist die DurchfÃ¼hrung des Events im Pickup Mode ein Spiel mit dem Feuer und mich wundert das es gestern doch noch so gut geklappt hat, auch jemand der beim joinen vergisst seinen Steam Account zu wechseln oder das falsche Auto ausversehen anklickt, kann das gesamte System zum einstÃ¼rzen bringen.
Die sicherere Variante wÃ¤re der Booking Modus, da es hier keine falsche Slotzuweisung geben kann. Dies hat dann leider den Nachteil, dass man keine Fahrernamen sieht, also nicht weiÃŸ welcher der Fahrer gerade seinen Stint absolviert. MÃ¼sste man vielleicht mal bei Kunos betteln das der Nickname der Entry Liste im Booking Mode nicht fix ist.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von stoffi - 13.11.2016 12:43

An und fÃ¼r sich schÃ¶nes Event. Leider fÃ¼r ACR Team 3 durch einen PC Freeze beendet da das Auto 15 Minuten geblockt war. Auf P3 liegend mit Anschluss an P2 Ã¤uÃŸerst Ã¤rgerlich.

Ansonsten:

12h Endurance hat mir persÃ¶nlich besser gefallen als 24h. Warum? 12h Bin ich bereit am PC zu sitzen und alles live zu verfolgen. 24h am StÃ¼ck finde ich dann doch etwas zu hart. Aber da sind die GeschmÃ¤cker verschieden.

Den RBR an sich mag ich nicht und werde ich auch nicht mÃ¶gen lernen. Die Strecke ist nicht wirklich anspruchsvoll. Vollgas, Bremsen, Vollgas, Bremsen, Vollgas, Bremsen. Ich stehe mehr auf kurvige Strecken ala' Spa, Zandvoort, Nordschleife etc.

Vielen Dank an alle Teilnehmer die fÃ¼r das durchaus volle Fahrerfeld gesorgt haben.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Joe Watchman - 13.11.2016 14:40

DiRTyDRiVER schrieb:
Welches Endresultat gilt. Das nach dem Verbindungsfehler oder der erste Timestep nach 2:00Uhr?

DAS wird keine ganz triviale Sache, welche Zeit und Konzentration erfordert... weshalb ich mich damit am Sonntag nicht mit der nÃ¶tigen Konzentration und Ruhe beschÃ¤ftigen kann.

Ich werde mir das morgen mal genauer anschauen...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 13.11.2016 15:22

Auch von unserem Team RRE einen groÃŸes DankeschÃ¶n an die Organisatoren von diesem Event. Angefangen bei den Teilnehmern, den Streckenbauern, den Youtube Veranstaltern, die Skin Painter, den Zuschauern, den Admins, Ã¼ber DIRTY & JOE und alle welche wir noch vergessen haben.

VIELEN DANK !!

Zum Event selber:

1. Disconnect / verlorene Runden:
Ich hatte in der 2. Stunde so gegen ca. Rdn 80 einen Disconnect. Bin dann aus AC raus und habe an Steam nichts verÃ¤ndert. Bin dann wieder in AC rein und der Ferrari war nciht mehr verfÃ¼gbar. Nach ca. 8-12 min dann doch wieder und es ging weiter. Warum mit falschem Skin ist nun geklÃ¤rt.Das identische Problem hatte dann auch unser Fahrer MISTER um ca. 01.00 Uhr. Zudem machten wir in Summe ca. 8-12 Boxenstopps mit je ca. 4 Minuten. MÃ¼sste dann in Summe ca. 70-80 Rd. Zeitverluste. Warum da nun aber -102 Laps stehen keine Ahnung. ja klar, langsamer als der Rest usw.! Vl kÃ¶nnte trotzdem jemand man prÃ¼fen, ob da auch wirklich alle Runden gewertet wurden vor und nach dem Disconnect? Da mÃ¼sste es doch eine zeitliche LÃ¼cke geben. Ã„ndert zwar nichts am Ergebnis, wÃ¤re aber aufschluÃŸreich.

2. 4 min Regel / Kontrolle:
Ich hÃ¤tte mal gerne eine Zeittabelle, wo man einsehen kann, wer wann und wielange einen Stopp gemacht hat. Gibt es diese irgendwo? Es dient einerseits zur KOntrolle wie genau oder auch nicht wir unsere eigenen Stopps gemacht haben und aber auch zur Kontrolle der anderen. Denn da wurden Stimmen laut wÃ¤hrend dem Rennen, dass die 4 min bei manchem sehr locker interpretiert wurden. Denn wenn diese Regel existiert, muss diese auch irgendwo nachvollziehbar sein iin meinen Augen.

3. Gesamtrunden je Fahrer / Zeiten:
Gibt es irgendwo eine Teamauswertung je Fahrer mit Rundenzeiten usw. Ã¼ber die 12h? Denn es wÃ¤re auch schÃ¶n

sehen zu kÃ¶nnen, wer wo Zeit gewonnen oder verloren hat bzw. wer die meisten Runden im Team absolviert hat. Gab es bei frÃ¼heren Team Event schon.

Sonst ein tolles Event, welches wir trotz 2 Disconnects bei 2 Fahrern, einer miserablen Strategie des Teams, starken Rucklern beim 3. Fahrer und einer abgebrochen RÃ¼ckenlehne am Rennsitz bei Fahrer Nr. 4 nie aufgegeben haben und tapfer weitergekÃ¤mpt haben. Danke dafÃ¼r Jungs.

YoutTube war 1A. Tolle Aktion. Vl dort demnÃ¤chst mal eine Live Schaltung zu den Fahrern im Rennen, wenn dies die Fahrer zulassen und im TS dies umsetzbar ist, weil der Fahrer es ja nicht kann wÃ¤hrend der Fahrt den Raum zu wechseln. Auch wurden auf YT Stimmen laut nach besserer Sichtbarkeit der Namen. Vl kann man hier die Namen noch besser komplett ausschreiben bzw. die Startnummern und oder das Team mit einbinden?

12h und diese LÃ¤nge der Strecke haben vÃ¶llig ausgereicht. Nicht mehr und nicht weniger. Bei z.B. NOS, Lemans oder 24h wÃ¤ren wir nicht dabei. Das ist schon das Limit fÃ¼r KÃ¶rper und Familie. Und auch bei nur ca. 20 Fahrern auf der Strecke war dies perfekt. Auf der NOS wÃ¼rde man nur alleine (fast) fahren. Aber jedem das seine.

GlÃ¼ckwunsch an die Sieger und alle Teams welche zum sehr guten Gesamteindruck dieses Events beigetragen haben. Auf ein baldiges Wiedersehen.

GERNE MEHR & einen schÃ¶nen Sonntag noch.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 13.11.2016 15:55

Ich muss hier mal meine Aussage aus dem Livestream revidieren und unserem Opa, Sascha zustimmen...!
12H bleiben einfach immer spannend, unterhaltend (durch den Livestream, Alle sind im TS und nicht pennen) .
Hatte ja behauptet, dass 12H zu schnell vorbei wÃ¤ren, im Gegensatz zu den 24H-Events... Das trifft im Grunde zwar zu, ist aber vom Feeling her wesentlich geiler, wenn es zeitlich so komprimiert ist.

Zur StreckenlÃ¤nge - fÃ¼r meinen KÃ¶rper einfach zu wenig Erholungsphasen auf den Geraden... Bin ja auch schon alt :dry:
Aber Verkehrtechnisch genau richtig, bei diesem gut gefÃ¼llten Fahrerfeld.

Habe ja den direkten Vergleich zur NOS (wo der Einzelfahrerserver wirklich voll war), zu LeMans, wo echt Totentanz herschte, wegen zu wenigen Autos, und Spa, wo es aber einigermaÃŸen ging, mit genug Verkehr bei den Stints.

Lange Strecken sind also wirklich nicht sehr empfehlenswert....

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von gripkeeper - 13.11.2016 16:19

Sehr informativer Stream

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Joe Watchman - 13.11.2016 18:02

---

sascha150 schrieb:

3. Gesamtrunden je Fahrer / Zeiten:
Gibt es irgendwo eine Teamauswertung je Fahrer mit Rundenzeiten usw. Ã¼ber die 12h? Denn es wÃ¤re auch schÃ¶n sehen zu kÃ¶nnen, wer wo Zeit gewonnen oder verloren hat bzw. wer die meisten Runden im Team absolviert hat. Gab es bei frÃ¼heren Team Event schon.

Wenn ich das Ganze zusammengepappt habe, werde ich alle aufgezeichneten Runden inclusiver der entsprechenden Timestamps hier als Access Tabelle zur VerfÃ¼gung stellen!

Was ich auf alle FÃ¤lle jetzt schon, nach einem kurzen Blick, sagen kann ist:

1. Zwischen 1:17 - 1:21 Uhr wurden keine Runden aufgezeichnet: ich nehme an, dass dies der Zeitpunkt des Servercrashs war!?

2. FÃ¼r alle aufgezeichneten Runden ist die Teamzuordnung ok (gut!)

3. Ca. zur Zeit des Crash hat es fÃ¼r Dushimo Racing und Team Schnuppe 2 wieder mit Lapnumber 1 zu zÃ¤hlen begonnen! Diese Runden mÃ¼ssen zum Teamergebis noch dazu addiert werden.

Etwas Zeit werde ich noch brauchen.... heute auf keinen Fall!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Mister - 13.11.2016 20:47

Kann mich dem Sascha nur anschlieÃŸen und bei allen die dieses Event auf die Beine gestellt haben herzlich bedanken egal auf welchem Platz wir letztendlich gelandet sind.
Mein Vorschlag fÃ¼r die Zukunft:
Es wÃ¤re Ã¼bersichtlicher wenn Ã¼ber dem Auto nicht der Fahrer Name sondern Team Name stehen wÃ¼rde da weiÃŸt man wo man nach einem Boxenstop steht.
RENNEN LÃ„NGE:
12 Stunden sind bei mir das maximal mÃ¶gliche, wÃ¼rde sogar zu 6 Stunden tendieren wenn man nicht in einem Team fÃ¤hrt.

NOCH MAL HERZLICHEN DANK

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Geocrack - 14.11.2016 08:28

Kann man bitte noch Ã¼berprÃ¼fen was in der vorletzten bis letzten Runde im hinteren Feld passiert ist?
Wir sind der Meinung, dass ABGF Team 2 auf P12 gewertet werden muss, da der Audi von Scuderia Web und Dirtydriver kurz vor Schluss nochmals in die Box gefahren ist. Offiziell werden wir momentan als 13. gewertet.
Ich habe allerdings ein Screenshot Vom LiveTiming gemacht, wo wir kurzzeitig auf P12 gewertet wurden.

Ansonsten kann ich nochmal einen groÃŸen Dank an die Organisation und allen Teilnehmern aussprechen. Das war ein klasse Event, das so viel SpaÃŸ gemacht hat. Die Vorfreude auf weitere Langstreckenevents wurde damit nur gestÃ¤rkt.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DestinyKln - 14.11.2016 08:36

Hier mal mein Statement zum Event.

Wir haben das Event als anlass genommen um uns alle zusammen zu finden einen GemÃ¼tlichen abend zu Verbringen und dabei eben unserem Hobby nachgehen - Ein bisschen SimRacer fahren.

Da wir eh Weit abgeschlagen waren interessieren mich jetzt die Teile mit wo runden gezÃ¤hlt wurden und wo nicht eher weniger - an unserem Ergebniss wird sich nichts Ã¤ndern.

Da wir extra nachgefragt haben und die Info war - Wenn schnellere Kommen sollen wir auf der Linie bleiben - Die suchen sich ihren weg vorbei.

Es haben sich auch wenn mÃ¶glich immer alle dran gehalten oder SelbstÃ¤ndig bewusst platz gemacht wenn 2 oder Mehr Fahrzeuge Ã¼berholen wollten.

Ich hoffe wir standen niemand sonderlich im Weg ;)

Wir fÃ¼r unseren Teil haben beschlossen das NÃ¤chste Event in der form gern wieder mitzufahren - Dann etwas mehr vorbereitung als 3Tage :)

Ich glaube aber vor dem NÃ¤chsten Event mÃ¼ssen wir uns Als Team dann mal grÃ¼ndlichst mit dem Setup beschÃ¤ftigen - Durch den Stream hat man deutlich gesehen wo Ihr (Die anderen Teams) einfach ganz andere Limits hattet. Unser erster Satz reifen war auch nach gut 30 runden schon fast komplett runter - Da konnten die anderen ja noch gut 20 Runden drehen.

Insgesamt hat es uns Viel spaÃŸ gemacht!

Danke fÃ¼r die Organisation und dass Alle bis zum ende mitgefahren sind!

GruÃŸ Destiny

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von maxator - 14.11.2016 12:29

DestinyKln schrieb:

Da wir extra nachgefragt haben und die Info war - Wenn schnellere Kommen sollen wir auf der Linie bleiben - Die suchen sich ihren weg vorbei.

Wer hat das denn so gesagt? Das erklÃ¤rt so einige Probleme beim Ãœberrunden. Das sollte meiner Meinung nach nicht so laufen.

@SBB und alle Teams: SchÃ¶nes, faires Rennen, das trotz der kleinen Serverpanne fÃ¼r mich positiv im Kopf verbleiben wird. Vielen Dank fÃ¼r Organisation und die schÃ¶nen fights. B)

==========

Aw: Re:Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 14.11.2016 13:07

MatthiasR. schrieb:

-Überrundete haben ihre Linie zu halten, der Schnellere sucht sich seinen Weg.

Das sind so die Punkte die mir persÃ¶nlich am Herzen liegen.
Es wÃ¤re schÃ¶n wenn das von allen Teilnehmern eingehalten wird.
.

Ich denke er bezog das auf den Post.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DestinyKln - 14.11.2016 13:19

---

maxator schrieb:

Wer hat das denn so gesagt? Das erklÃ¤rt so einige Probleme beim Ãœberrunden. Das sollte meiner Meinung nach nicht so laufen.

Ich fÃ¼r meinen Teil habe es nur im TS so gehÃ¶rt - Da ich nicht alle von der Stimme her kenne kann ich dir keinen Namen nennen - Hat fÃ¼r mich im ersten moment auch nicht ganz sinn ergeben. Aber ich denke mal das sich bei dieser Info genau auf das Bezogen wurde was der Cruise da zititert hat.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 14.11.2016 14:26

GrundsÃ¤tzlich macht das schon sinn. Weil dann ein evt hektisches Ausweichen vermieden wird. Einfach linie halten. Etwas gas raus und passt. Oder mal ne kurve aussen fahren. So handhabe ich das immer wenn ich Ã¼berrundet werde.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DestinyKln - 14.11.2016 14:37

Haben wir auch GrundsÃ¤tzlich so gehandhabt wenn halt MÃ¶glich - Nur genau der Faktor mit dem dann Hecktisch werden schieÃŸt dann im zweifel beide ab wenn die Kiste unruhig wird.

Wie gesagt das nÃ¤chste mal kommen wir was besser vorbereitet ;) dann mÃ¼ssen wir nicht ganz so weit hinterher fahren.

Vielleicht hat ja mal jemand die Muse uns noch ein paar Tipps beim Setup zu verraten ;)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 14.11.2016 15:21

Das mit dem Linie halten bezog sich natÃ¼rlich darauf das man keine hektischen, unberechenbaren Dinge tut.
Gas raus nehmen auf ner Geraden hÃ¤tte ich vllt. noch dazu schreiben kÃ¶nnen, stimmt.

Falls es dadurch zu Unstimmigkeiten gekommen sein sollte tut es mir leid.

Einen ausfÃ¼hrlichen Event Bericht reiche ich natÃ¼rlich nach der ErÃ¶ffnung des finalen Endresultats nach.

GruÃŸ Matthias

Edit:

Ich mÃ¶chte hiermit auch hinzufÃ¼gen das ich keinerlei Rechte besitze hier irgendwelche Regeln aufzustellen und alle meine Aussagen rein meine Meinung wieder spiegeln ;-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von tabis - 14.11.2016 19:04

Hier mal ein paar reale 12h Rennen http://onthegrid.de/mehr-serien/12h-rennen

Vielleicht veranstaltet Ihr ja noch das ein oder andere Event davon :)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 14.11.2016 19:41

Ja ich glaub das Linie halten wurde nicht so in der Gesamtheit verstanden... D.h. eben nicht einfach normal weiterfahren, weil der Äœberrunder kommt nicht einfach so vorbei selbst wenn er pro Kurve 1 Zehntel schneller ist. Es geht mehr um das Unvorhersehbare was zu vermeiden ist. Entweder verlÃ¤sst man klar ersichtlich die Ideallinie frÃ¼hzeitig (z.B. Start/Ziel) oder hÃ¤lt sie und verlangsamt sanft. Es gab eben auch welchd die haben auf Start/Ziel gebremst als man sich im Windschatten bis auf 3m genÃ¤hert hat oder wollten im letzten Moment rÃ¼berziehen als man auch gleich ausscheren wollte.

Aber ich glaub die meiste Verwirrung kam von der AC Schwachstelle nach einem Joinen des Servers die korrekte Position anzuzeigen und nicht sinnlos blaue Flaggen einzublenden. Aber ich hoffe einfach ein ein zahlreiches Wiedersehen bei einem nÃ¤chsten Event bei der man dann die gemachten Erfahrungen einsetzen kann.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Old Snake - 14.11.2016 19:56

Tach zusammen.
Auch von mir ein groÃŸes Danke an die die das Event auf die Beine gestellt haben.
Ebenso Dank an all die Zahlreichen Teilnehmer.
Zum Rennen: Lief leider nicht ganz so wie erwartet, das Quali war ganz gut aber der erste Stint ging ja mal voll in die Hose. Drei mal abgeflogen ! Ich hÃ¤tt kotzen kÃ¶nnen, nur gut das ich das Micro aus hatte. Zum GlÃ¼ck hatte ich ein Team ,der "dude" und der" Fabse "die ihre Runden bestÃ¤ndiger als ich abspulten. Hiermit auch ein Danke an mein Team..
Alles in allem war das Event voll geil,die ganze Vorbereitung,Setup bauen,Longruns,Zeitenjagten,hin und her Rechnerei zwecks Spritverbrauch und das alles im Team. Hat echt spass gemacht.
So das wars erstmal.

GrÃ¼ÃŸe Old Snake

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Joe Watchman - 14.11.2016 21:39

Geocrack schrieb:
Ich habe allerdings ein Screenshot Vom LiveTiming gemacht, wo wir kurzzeitig auf P12 gewertet wurden.

Die Daten zusammenzufassen gestaltet sich wahrlich nicht einfach, bedingt durch den Servercrash und zusÃ¤tzlich auch noch durch unfreiwilliges Skin-Hopping....
Wenn Du den Screenshot hier mal posten kÃ¶nntest wÃ¤re das prima, wÃ¼rde nÃ¤mlich selber gerne mal einen Blick daruf werfen ob das Ergebnis so passt... wenigstens in etwa!

Anzumerken ist auf alle FÃ¤lle schonmal eines:
Nachdem das Siegerteam nach 2 Uhr zum ersten Mal die Ziellinie Ã¼berquert hat wird das Rennen "virtuell" abgewunken!
Das heiÃŸt fÃ¼r alle nachfolgenden Teams, dass nur noch DIE NÃ„CHSTE RUNDE gewertet wird, auch wenn noch 1 oder 2 weitere Runden in der "RaceOverTime" nach 2 Uhr gefahren wurden.

Ich bastele da noch ein wenig dran...

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 14.11.2016 22:07

Joe Watchman schrieb:

Die Daten zusammenzufassen gestaltet sich wahrlich nicht einfach, bedingt durch den Servercrash und zusÃ¤tzlich auch

noch durch unfreiwilliges Skin-Hopping....
Wenn Du den Screenshot hier mal posten kÃ¶nntest wÃ¤re das prima, wÃ¼rde nÃ¤mlich selber gerne mal einen Blick daruf werfen ob das Ergebnis so passt... wenigstens in etwa!

Anzumerken ist auf alle FÃ¤lle schonmal eines:
Nachdem das Siegerteam nach 2 Uhr zum ersten Mal die Ziellinie Ã¼berquert hat wird das Rennen "virtuell" abgewunken!
Das heiÃŸt fÃ¼r alle nachfolgenden Teams, dass nur noch DIE NÃ„CHSTE RUNDE gewertet wird, auch wenn noch 1 oder 2 weitere Runden in der "RaceOverTime" nach 2 Uhr gefahren wurden.

Ich bastele da noch ein wenig dran...

Hi Joe,

ich hab vom ACR Tracker noch die Daten vom Rennen im Cache gefunden (die leert er zum GlÃ¼ck erst beim nÃ¤chsten Event). Sind zwar nur 8334 Runden (wÃ¤hrend des Crashs konnte er ja auch nichts mehr abfragen), eine einfache SlotID/Runden Zuweisung und ein ungefÃ¤hres Resultat, aber vielleicht hilfts dir ja irgendwie weiter. Kriegst gleich per PM.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Joe Watchman - 14.11.2016 23:14

Jaye schrieb:
Joe Watchman schrieb:

Die Daten zusammenzufassen gestaltet sich wahrlich nicht einfach, bedingt durch den Servercrash und zusÃ¤tzlich auch noch durch unfreiwilliges Skin-Hopping....
Wenn Du den Screenshot hier mal posten kÃ¶nntest wÃ¤re das prima, wÃ¼rde nÃ¤mlich selber gerne mal einen Blick daruf werfen ob das Ergebnis so passt... wenigstens in etwa!

Anzumerken ist auf alle FÃ¤lle schonmal eines:
Nachdem das Siegerteam nach 2 Uhr zum ersten Mal die Ziellinie Ã¼berquert hat wird das Rennen "virtuell" abgewunken!
Das heiÃŸt fÃ¼r alle nachfolgenden Teams, dass nur noch DIE NÃ„CHSTE RUNDE gewertet wird, auch wenn noch 1 oder 2 weitere Runden in der "RaceOverTime" nach 2 Uhr gefahren wurden.

Ich bastele da noch ein wenig dran...

Hi Joe,

ich hab vom ACR Tracker noch die Daten vom Rennen im Cache gefunden (die leert er zum GlÃ¼ck erst beim nÃ¤chsten Event). Sind zwar nur 8334 Runden (wÃ¤hrend des Crashs konnte er ja auch nichts mehr abfragen), eine einfache SlotID/Runden Zuweisung und ein ungefÃ¤hres Resultat, aber vielleicht hilfts dir ja irgendwie weiter. Kriegst gleich per PM.

Thx, Jaye, das ist klasse!!
Ich habe das Ergebnis aus unseren Logs soweit fertig, gleiche das aber noch mit dem Dump ab!
Resultat dann morgen Abend!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Geocrack - 15.11.2016 00:28

Joe Watchman schrieb:
Geocrack schrieb:
Ich habe allerdings ein Screenshot Vom LiveTiming gemacht, wo wir kurzzeitig auf P12 gewertet wurden.

Die Daten zusammenzufassen gestaltet sich wahrlich nicht einfach, bedingt durch den Servercrash und zusÃ¤tzlich auch noch durch unfreiwilliges Skin-Hopping....
Wenn Du den Screenshot hier mal posten kÃ¶nntest wÃ¤re das prima, wÃ¼rde nÃ¤mlich selber gerne mal einen Blick daruf

werfen ob das Ergebnis so passt... wenigstens in etwa!

Anzumerken ist auf alle FÃ¤lle schonmal eines:
Nachdem das Siegerteam nach 2 Uhr zum ersten Mal die Ziellinie Ã¼berquert hat wird das Rennen "virtuell" abgewunken!
Das heiÃŸt fÃ¼r alle nachfolgenden Teams, dass nur noch DIE NÃ„CHSTE RUNDE gewertet wird, auch wenn noch 1 oder 2 weitere Runden in der "RaceOverTime" nach 2 Uhr gefahren wurden.

Ich bastele da noch ein wenig dran...

Ich habe dir die Screenshots per PN zugeschickt.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 15.11.2016 11:28

Joe Watchman schrieb:
sascha150 schrieb:

3. Gesamtrunden je Fahrer / Zeiten:
Gibt es irgendwo eine Teamauswertung je Fahrer mit Rundenzeiten usw. Ã¼ber die 12h? Denn es wÃ¤re auch schÃ¶n sehen zu kÃ¶nnen, wer wo Zeit gewonnen oder verloren hat bzw. wer die meisten Runden im Team absolviert hat. Gab es bei frÃ¼heren Team Event schon.

Wenn ich das Ganze zusammengepappt habe, werde ich alle aufgezeichneten Runden inclusiver der entsprechenden Timestamps hier als Access Tabelle zur VerfÃ¼gung stellen!

Was ich auf alle FÃ¤lle jetzt schon, nach einem kurzen Blick, sagen kann ist:

1. Zwischen 1:17 - 1:21 Uhr wurden keine Runden aufgezeichnet: ich nehme an, dass dies der Zeitpunkt des Servercrashs war!?

2. FÃ¼r alle aufgezeichneten Runden ist die Teamzuordnung ok (gut!)

3. Ca. zur Zeit des Crash hat es fÃ¼r Dushimo Racing und Team Schnuppe 2 wieder mit Lapnumber 1 zu zÃ¤hlen begonnen! Diese Runden mÃ¼ssen zum Teamergebis noch dazu addiert werden.

Etwas Zeit werde ich noch brauchen.... heute auf keinen Fall!

Kein Problem, es eilt nicht. Gegen 1 Uhr war der 2. Crash, wobei dieser lt. unserem Fahrer ca. 10-15 min gedauert haben soll und nicht nur 4 !?!

Mein Crash war gegen 15.30-16.40 Uhr irgendwo schÃ¤tze ich mal. Aber auch bestimmt so um die 8-12 min.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 15.11.2016 11:30

---

sascha150 schrieb:

2. 4 min Regel / Kontrolle:
Ich hÃ¤tte mal gerne eine Zeittabelle, wo man einsehen kann, wer wann und wielange einen Stopp gemacht hat. Gibt es diese irgendwo? Es dient einerseits zur KOntrolle wie genau oder auch nicht wir unsere eigenen Stopps gemacht haben und aber auch zur Kontrolle der anderen. Denn da wurden Stimmen laut wÃ¤hrend dem Rennen, dass die 4 min bei manchem sehr locker interpretiert wurden. Denn wenn diese Regel existiert, muss diese auch irgendwo nachvollziehbar sein iin meinen Augen.
quote]

Konntet Ihr hierzu schon Daten finden bzw. bereitstellen?

Da ich persÃ¶nlich angesprochen wurde, mÃ¶chte ich auch kurz erlÃ¤utern warum ich diese Daten gerne sehen wÃ¼rde.

Einerseits hÃ¤tten wir im Team gerne gewusst, welcher Fahrer zu welcher Zeit was gemacht und erreicht hat, wo Verbesserungen mÃ¶glich sind und wo die anderen Teams Zeit gut gemacht oder verloren haben. Anderseits sollte klar sein, dass wir keine Einsicht in Telemetriedaten bekommen, welche wir auch nicht haben mÃ¶chten. â€žEinfachâ€œ Fahrer xy, fuhr von Runde xy bis Runde xy und kam in Runde xy zum Boxenstopp (oder eine zeitliche Abgrenzung xy fuhr von 14:00 bis 15:00 Uhrr) oder flog vom Server und Fahrer xy fuhr in Runde xy oder Uhrzeit xy usw. weiter. Somit wÃ¤ren auch die Boxenstopps zu kontrollieren. Denn klares Ziel ist es uns zu verbessern, ok vom vorletzten Platz ausâ€¦!

Zweiter Punkt ist und bleibt die Chancengleichheit und Fairness der â€ž4-min Boxenstopp Regelâ€œ. Wenn dies fÃ¼r ein Event schon klar definiert und vorgegeben wird, muss dies auch fÃ¼r alle transparent vorzeigbar sein nach dem Event. Denn diese 4 min Regel ist der SchlÃ¼ssel zum Sieg und nicht die allerbeste Performance. Mir ist bewusst, dass dies ein 12h Funrennen ist, aber auf hohem Niveau mit allem was dazugehÃ¶rt. Denn man muss sich mal klar vor Augen fÃ¼hren, dass hier einige Leute vor dem Event 200-300 Runden fÃ¼r das bestmÃ¶gliche Setup und Speed testen, wir dazu noch hingehen und an einigen Stellen der Strecke 20-30 cm auf dem Asphalt das Gripniveau verÃ¤ndern, damit keiner 1-2 Zehntel Zeitgewinn herausholen kann, aber dann ist diese 4 min Regel nicht transparent. Dies passt irgendwie nicht zusammen, wenn man diese nicht Einsehen kann nach dem Rennen. Auch da mÃ¶chte wir auch fÃ¼r uns als Team wissen, wo wir Zeit verloren haben. Ohne Kontrolle mÃ¼sste die 4min Regel klar wegfallen oder verÃ¤ndert werden zum nÃ¤chsten Event.

Da aber im Hintergrund noch an den Daten gearbeitet wird und dies ist mit Sicherheit keine leichte Aufgabe ist, wollte ich nur kurz den Hintergrund mitteilen. Vielen Dank.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 15.11.2016 13:11

Wie Joe schon sagte er ist dran...

Wir reden hier von ca. 9000 Runden die erstmal durch die falsche Slotzuweisung wieder richtig zusammen gebastelt werden mÃ¼ssen. Das macht man nicht mal schnell in ein paar Minuten und ich wÃ¼rde auch nicht gerade in Joes Haut stecken.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Joe Watchman - 15.11.2016 15:00

Manchmal muss ich ja auch ein wenig arbeiten B)
Ich denke, ich habe das Ergebnis soweit klar, schaue heute Abend aber nochmal drÃ¼ber und release.

Ich werde die aufgezeichneten Runden dran hÃ¤ngen, wie schon erwÃ¤hnt als Access Tabelle (*.mdb).
Das sind so ca. knappe 9000 DatensÃ¤tze!

Damit mÃ¶ge jeder machen was er mag!

Wenn es eine sinnvolle Idee gibt wie man daraus die tatsÃ¤chliche Boxenzeit auslesen kann: ich bin fÃ¼r jede Anregung offen und auch gerne bereit das fÃ¼r zukÃ¼nftige Teamrennen einzubauen!

Funktionieren mÃ¼sste es meiner Meinung nach anhand der jeweiligen Timestamps: der letzte Stamp eines Fahrers in Relation zum ersten Stamp des nÃ¤chsten Fahrers mÃ¼sste theoretisch 4 Minuten + die Rundenzeit des nÃ¤chsten Fahrers betragen. Zu berÃ¼cksichtigen wÃ¤re dabei noch, dass die Stamps nur alle 10 Sekunden geschrieben werden. Ich mÃ¼sste mal selber mitfahren um Erfahrungswerte zu sammeln... :dry:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Markus1605 - 15.11.2016 15:02

Junge Junge...wollte zu diesem Thema eigentlich nichts schreiben.

Aber wenn ich diese Menge an Posts lese,frag ich mich ob ich hier vielleicht falsch bin.
Sind wir hier in einer Liga?
Ich dachte hier auf der Bude werden Rennen aus SpaÃŸ gefahren,um miteinander ein paar schÃ¶ne Runden zudrehen.
Aber anscheinend haben manche Leute nur Spass wenn sie gewinnen.
Anders ist es nicht zu erklÃ¤ren warum manche nach dem Rennen eine (sinnlose)Auswertung der Boxenstandzeiten fordern.:blink:
Und es war z.B. im Livestream zuhÃ¶ren,wie sich manche beschwerten das bei der Boxeneinfahrt Ã¼ber die Linie gefahren wurde....UUHHHH...SKANDAL!!!:blink: :S

Gut,kÃ¶nnte man alles verstehen wenn wir hier ne Liga wÃ¤hren.
Sind wir aber nicht. Was mich persÃ¶nlich froh macht,wenn ich dieses Vettelhamiltongeheule hier lese.:evil:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von stoffi - 15.11.2016 15:22

@Markus

Ja, die Bude betont, dass sie ein Feierabend Server ist und das ist vollkommen okay. Dennoch wurden, speziell fÃ¼r die Langstreckenevents ein paar wenige Regeln geschaffen an die sich jeder zu halten hat um einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung zu gewÃ¤hrleisten.

Wo genau liegt nun dein Problem wenn es Leute gibt, die gerne Analysieren mÃ¶chten ob dies gemacht wurde und wo sie ggf. Zeit verschenkt haben?

Deiner Interpretation nach sollten also die wenigen Regeln die fÃ¼r das Event aufgestellt wurden ignoriert werden weil das Event ja nicht innerhalb einer Liga stattfindet?

Ich kopiere hier mal frech das "Regelwerk" an das es sich zu halten galt.

1. Boxenstopps / Pitstops
Boxenstopps mÃ¼ssen mindestens 4 Minuten dauern, egal ob Fahrer-Wechsel stattfindet oder nicht.

2.Escape-Taste / Escape-Key
In den Boxenstopps erlaubt (siehe oben). Motordefekt auf der Strecke -> erlaubt ESC-Taste zu verwenden -> 4 Minuten Countdown beginnt.

3. ESC Taste im Rennen/Quali und Boxeneinfahrt
Wir haben ja ein LiveStream. Im Prinzip sollte man schon allein deswegen alles unterlassen, um es nicht wie ein Spiel aussehen zu lassen sondern nach einem Rennen.

Nicht reinbrettern in den Speedlimiter.
ESC-Taste im Quali benutzen.

Das ist deiner Ansicht nach also zuviel und sollte abgeschafft werden, ist das korrekt?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Markus1605 - 15.11.2016 16:48

Nicht falsch verstehen,will niemanden zu nahe treten. Eben jedem das seine.

Und das mit dem Boxenstop ist nur ein Beispiel gewesen, ebenso das mit dem Ã¼berfahren der Boxeneinfahrtslinie.

Aber jetzt mal noch ein Beispiel:;)
Team XYZ hat statt 4 Minuten,nur 3 Min 50 Sek gestanden,wÃ¤hrend Team ABC aber jedesmal 4 Min oder sogar lÃ¤nger stand.
Team ABC beschwert sich Ã¶ffentlich,weil die Liste Ã¶ffentlich gemacht wurde. (kann ja nicht sein das ein Team 10 Sek geschummelt hat:dry:).
Und dann gehts los.....:S

Hat diese Liste einen anderen Sinn als zu hoffen andere Teams haben beschissen?

FÃ¼r mich hat das nicht mehr viel mit Feierabendracen zutun.
FÃ¼r Feierabendracer zÃ¤hlt das Rennen,den SpaÃŸ den sie dabei haben oder hatten.

Wie gesagt,fÃ¼r mich persÃ¶nlich ist das schon zuviel "Liga".

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Stoepsel79 - 15.11.2016 17:14

Markus....
nimm uns das bitte nicht Ã¼bel - wir sind es nunmal gewohnt, alle Ergebnisse zu analysieren, weil wir meist nur Ligarennen absolvieren.

Ich denke, die Ergebnisse werden nicht dazu fÃ¼hren, hier irgendeinen Fahrer ans Bein zu pinkeln. Das sollte im Fall der FÃ¤lle, Aufgabe der Admins sein, denke ich.

Wie gesagt, wir sind auf dieser Ebene eben vÃ¶llig geschÃ¤digte Fetischisten. :dry:
Das hat hier natÃ¼rlich nix verloren, aber schaden wird es ja Keinem , denke ich.

AuÃŸerdem kann Joe so vielleicht auch sein Tool optimieren, und Alle haben am Ende einen Nutzen davon...!? ;)

Ãœbrigens, werde ich das nÃ¤chste Mal beim Start die "Ben Hur Stacheln" ausfahren, wenn Du mir meinen Platz streitig machen willst, du alter Rabauke... :lol:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Joe Watchman - 15.11.2016 17:23

So, auch oder insbesondere weil ich keine Listen, Tabellen etc mehr sehen kann und will und mag und Ã¼berhaupt, nach bestem Wissen und Gewissen:

http://www.schwarzbierbude.de/events/2016/Wochenevents/team_live.html

Die ganze Diskussion um "vielleicht hat er nicht lange genug gestanden" (und das meine ich NICHT zweideutig ;) !!) finde ich auch recht... hmm.... nervig!

Weil ich es angekÃ¼ndigt habe fÃ¼ge ich das Racelog (als xls) hier an.
Gebe aber zu, dass ich dabei inzwischen Bedenken bekommen habe wofÃ¼r es gebraucht werden soll!

Ich werde mir Diskussion und Reaktion anschauen und abwarten, und ggf. daraus SchlÃ¼sse fÃ¼r die Zukunft ziehen...
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/Racelog.7z

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Old Snake - 15.11.2016 17:29

Tach^^

MÃ¶chte meinen Senf auch dazu geben :lol: .
Spass? Spass hÃ¶rt bei mir auf wenn man beschissen wird.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 15.11.2016 18:49

---

sascha150 schrieb:
sascha150 schrieb:

...wir dazu noch hingehen und an einigen Stellen der Strecke 20-30 cm auf dem Asphalt das Gripniveau verÃ¤ndern, damit keiner 1-2 Zehntel Zeitgewinn herausholen kann...

Da muss ich mal einhaken. Im Bereich der Strecke wurde kein Grip geÃ¤ndert.
Der nÃ¤hste Punkt der geÃ¤nderten Auslaufzonen war 1,5m von der Strecke entfernt.

Die Pitzeiten wurden Stichprobenartig und bei Verdacht geprÃ¼ft, jedoch keine Liste gefÃ¼hrt.
Dies kann auch im nachhinein Ã¼ber den Stream (Zeit vom Erscheinen des "PIT" Symbols in der Platzierung bis zum erlÃ¶schen dieses) Ã¼berprÃ¼ft werden.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Jaye - 15.11.2016 20:19

Sinnlose Diskussion irgendwie... Die Liste wird zim GroÃŸteil verwendet um das Rennen noch mal datentechnisch zu reviewen. Ja auch das macht einigen Leuten SpaÃŸ, genau wie Setup basteln oder hunderte Runden vorher zu trainieren. Genau so wie einen ein kleiner Dreher Ã¤rgern kann, weil es darum ging die ca. 150 Runden fehlerfrei am Limit runterzuspulen.

Auch wenn es ein Feierabendserver ist und manche mit einem anderen Anspruch/SpaÃŸfaktor/oder wie auch immer man es nennen will, Regeln sollte man einhalten. AC ist immer noch ne Simulation und die Zielgruppe besteht nun mal zum GroÃŸteil aus Leuten die sich in ein richtiges Rennen hineinversetzt fÃ¼hlen wollen und da sind so ESC Teleportation oder was auch immer die reinsten Immersionskiller. Zum Mario Kart spielen baut sich halt keiner ein teures Rig hin oder anderweitige hohe Investitionen.

Ganz davon abgesehen das in die Box reinknallen oder Standzeiten nicht einhalten nichts anderes als cheaten ist und das ist in jedem Wettkampf ScheiÃŸe.

==========
EDIT - Kleines Beispiel was wir da rausziehen:

Kleine Auswertung ACR#1 (Durchschnitt ohne Inlap und Outlap jeweils)

Matthias
1. Stint: 1:31:280 (51 Runden)
2. Stint: 1:31:401 (51 Runden)
3. Stint: 1:31:890 (50 Runden) (Runde mit Dreher: 1:42:483)
=> Gesamt: 1:31:524

Quechua
1. Stint: 1:31:336 (49 Runden)
2. Stint: 1:31:603 (49 Runden) (Runde mit Dreher: 1:41:435)
3. Stint: 1:31:836 (49 Runden)
=> Gesamt: 1:31:592

Jaye
1. Stint: 1:32:075 (50 Runden) (Runde mit Dreher: 1:37:635)
2. Stint: 1:31:910 (50 Runden)
3. Stint: 1:34:614 (48 Runden)
=> Gesamt: 1:32:866 (ohne 3. Stint: 1:31:992)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 15.11.2016 23:38

Tja die 4 Minuten Regel?

Nachdem mir heute bei einer kleinen Nachbesprechung im Teamspeak klar wurde, dass bei der 4 Minuten Regel einige Informationspannen passierten, nehme ich die volle Verantwortung auf mich.

Laut Information Thread war/ist der Wortlaut

dt.
- Ã¼ber die Ziellinie innerhalb der Boxengasse fahren - 4 Minuten Countdown beginnt

Bei einigen Informations-GesprÃ¤chen war die Aussage immer von mir, sinngemÃ¤ÃŸ:

Ab automatischen Pitlimiter "An" bis "Aus" gilt die 4 Minuten Regel.

Diese Regelung hab ich auch bei meinem Team angewandt.

Daher nun die Diskrepanzen bei der Einhaltung der 4 Minuten Regel bei verschiedenen Teams.

Daher noch einmal. Ich nehme die volle Verantwortung fÃ¼r diese Panne auf mich.

FÃ¼r zukÃ¼nftige Team-Event mit Fahrerwechsel gilt dann die Regelung:

Ab einschalten des automatischen Pitlimiters bis zur dessen automatischen Abschaltung gilt die 4 Minuten Regel.

Innerhalb dieser Punkte muss dann die Ziellinie Ã¼berquert werden.

Alles weitere was innerhalb dieser Punkte noch passieren muss wird von Strecke zu Strecke entschieden.

EntschuldÃ-gung.

gruÃŸ
dIrtY

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Heizen Ltf - 16.11.2016 00:11

Och Jungs,

bin da ganz bei Markus.

Ich fand den Stream klasse, man konnte sehen das ihr hier Spass hattet. NÃ¤chstes mal fahr ich mit, dieses Mal war ich zu langsam :blush:

Ich finde die Orga hat nen guten Job gemacht, im Vorfeld, wÃ¤hrend des Events und jetz auch nach dem Event noch. Da sollte man seinen Statistikfetisch ruhig mal hinten anstellen. Kann euch ja durchaus verstehen, aber gewinnen tut ihr dadurch nix, ausser der Quecha aus dem Beispiel weiss jezze ganz genau wo er die Zeit auf Mathias liegen gelassen hat. :lol: Und nÃ¤chstes Mal wirds bestimmt nicht mehr vorkommen. Das traue ich dem Dirtydriver und dem Rest sowas von zu. Ich hoffe nur das tonykart ihm jetzt nich sein vollstes Vertrauen ausspricht. :lol:

Gut gemacht Jungs, Orga und Teilnehmer waren ein guter Haufen SimracingverrÃ¼ckter. Das hat beim Zuschauen schon Bock gemacht. Ich hoffe das alle trotz Unstimmigkeiten beim nÃ¤chsten Mal wieder dabei sind, und ich hoffentlich auch.

GrÃ¼sse Patrick

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Markus1605 - 16.11.2016 00:27

Stoepsel79 schrieb:
Markus....
nimm uns das bitte nicht Ã¼bel - wir sind es nunmal gewohnt, alle Ergebnisse zu analysieren, weil wir meist nur Ligarennen absolvieren.
Ich nehm niemanden was Ã¼bel.;)
Hab nur das GefÃ¼hl,das manche das hier etwas zu Bierernst nehmen. (meine Meinung:blush:)
Ich hab mir z.B. den Steam nochmal angeschaut.
Da gab es eine Szene wo jemand hinter mir mit Lichthupe fuhr. Im Stream wurde darÃ¼ber diskutiert das sowas ja Ã¼berhaupt nicht geht,und das das in Liga XY verboten ist.
Mich als betroffener Fahrer hat es hingegen Ã¼berhaupt nicht interessiert.
Ich dachte nur: Leute...werdet mal locker!:P

Ãœbrigens, werde ich das nÃ¤chste Mal beim Start die "Ben Hur Stacheln" ausfahren, wenn Du mir meinen Platz streitig machen willst, du alter Rabauke... :lol:
Sind wir beim Start aneinander geraten?
Hmm...kann mich gar nicht erinnern den Start gefahren zusein.:woohoo::P
Oder hattest du wÃ¤hrend des Rennens auch Probleme mit der Breite des BMW`s?:whistle:
Keine Sorge,beim nÃ¤chsten Langstreckenevent nehm ich den Nissan!:evil::lol::lol:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Stoepsel79 - 16.11.2016 06:43

@Markus

Nee sorry, mein Fehler...
Sascha war das, im 488 ... Wie peinlich :blink:

Und Lichthupe wird eigentlich nur benutzt, um die Leute nervÃ¶s zu machen - mich juckt das allerdings auch nich die Bohne...! :P

Und Bierernst nehme ich persÃ¶nlich das Endergebnis nicht . Freue mich aber natÃ¼rlich Ã¼ber ne gute Platzierung. :whistle:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Jaye - 16.11.2016 07:51

Markus1605 schrieb:

Ich nehm niemanden was Ã¼bel.;)
Hab nur das GefÃ¼hl,das manche das hier etwas zu Bierernst nehmen. (meine Meinung:blush:)
Ich hab mir z.B. den Steam nochmal angeschaut.
Da gab es eine Szene wo jemand hinter mir mit Lichthupe fuhr. Im Stream wurde darÃ¼ber diskutiert das sowas ja Ã¼berhaupt nicht geht,und das das in Liga XY verboten ist.
Mich als betroffener Fahrer hat es hingegen Ã¼berhaupt nicht interessiert.
Ich dachte nur: Leute...werdet mal locker!:P

Nicht Bierernst, aber mit dem Ehrgeiz nach zwei verpatzten Versuchen wg. techn. Probleme das Ding endlich im dritten Anlauf zu gewinnen ;) Besonders das ich mich irgendwo so gewaltig verrechnet habe, dass so ein blÃ¶der letzter Stint notwendig war Ã¤rgert mich wahnsinnig. Da hÃ¤tten wir uns ja selber fast noch ins Knie geschossen und haben um die eineinhalb Runden Vorsprung verloren.

Das mit der Lichthupe hab ich auch im Nachhinein gesehen. Am besten fand ich die BegrÃ¼ndung des Verbots mit "weil wir echte Rennen simulieren", nur verstanden hab ich die nicht... Weil wenn man nicht gerade nur F1 anschaut, dann sollte man mal gesehen haben das das zum Rennsport dazu gehÃ¶rt.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DeTomaso70 - 16.11.2016 10:31

Ich hab Teams (Fahrer) gesehen die nach 2 min. wieder losgefahren sind und die ESC auch nicht wirklich ernstgenommen haben.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.11.2016 10:55

HI

fÃ¼r das nÃ¤chste Team Langstrecken Rennen haben wir schon einen Freiwilligen der den Streckenposten mimt :)
Ein 2. Mann wÃ¤re vllt. noch hilfreich.

Lichthube

Sollte nur benutzt werden wenn man anzeigen mÃ¶chte das man den Vordermann Ã¼berrunden mÃ¶chte.
So denkt man sich nur: "Och, der da hinter mir, hat aber die Geduld weg um mit dem Team zu quatschen" ;)

gruÃŸ

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 16.11.2016 12:59

DeTomaso70 schrieb:
Ich hab Teams (Fahrer) gesehen die nach 2 min. wieder losgefahren sind und die ESC auch nicht wirklich ernstgenommen haben.

Dann nenne mal bitte Beispiele, gerne auch mit Timestamp im stream per PN an die Rennleitung.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Easy - 16.11.2016 13:25

Kann mir schwer vorstellen das Leute nur zwei Minuten gestoppt haben. FÃ¤llt doch sofort auf wenn einer aufeinmal Ã¼ber eine Runde Vorsprung hat.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DeTomaso70 - 16.11.2016 13:27

Meine Feststellung dient nur fÃ¼r eine Verbesserung wenn mÃ¶glich, nicht Teams anzumachen.
Mir ist es egal, ich habe irren SpaÃŸ gehabt in meinen Stint.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von stoffi - 16.11.2016 14:42

Zwei Minuten, Respekt. Das schaff ich mit meinem PC nicht. :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von DeTomaso70 - 16.11.2016 14:46

---

stoffi schrieb:
Zwei Minuten, Respekt. Das schaff ich mit meinem PC nicht. :woohoo:

?

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von mat.schober - 16.11.2016 15:00

So, Ich bin jetzt jeden Boxenstopp von jedem Team durchgegangen.
Gerechnet "nur" im Kopf. Also 100% Richtigkeit kann ich nicht garantieren.

Rechnung: Timestamp Outlap - Timestamp Inlap

Ergebnisse waren "immer" Ã¼ber 05:20 Minuten
Wenn ich davon ca. 1:32 min fÃ¼r die Outlap abziehe bleiben also immer mind. 03:48 Minuten fÃ¼r den Boxenstopp.

Aber:

1. ca. 8-10 Sekunden muss man fÃ¼r den Weg: Boxenlinie Einfahrt bis Gelbe Linie einplanen.

2. Dann noch ca. 1-2 Sekunden, weil die Boxenausfahrtslinie hinter der Standard Ziellinie ist.

--> Boxenstopps waren "immer" mind. 3:58 lang

Ausnahmen:
Ich habe unter allen Boxenstopps 4 Ausnahmen gefunden, die kÃ¼rzer waren (Nur 4 von ca. 170 Stopps)

Diese variieren von 5:08 - 5:16 Minuten.
Hier handelt es sich also um max. 12 Sekunden "Betrug"
Diese 4 Ausnahmen wurden von 4 verschiedenen Teams gemacht. Jedes dieser Teams hatte sonst Zeiten von deutlich Ã¼ber 5:20... Teilweise sogar 5:40...

Ich glaube damit kann man ausschlieÃŸen, dass auch nur ein Team wissentlich betrÃ¼gen wollte. Und darum ging es mir: Wenn jemand ernsthaft bei so einem Event nÃ¶tig hat zu bescheiÃŸen, wÃ¤re das echt traurig gewesen.

So kann man aber sagen, dass sich bei 4 Boxenstopps um wenige Sekunden verrechnet wurde.

Danke nochmal, dass wir dabei sein durften! Hat wahnsinnig SpaÃŸ gemacht!!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Tho - 16.11.2016 15:42

Hallo zusammen

Tolles Event super Livestream, habe begeistert das Rennen in weiten Teilen verfolgt.
GlÃ¼ckwunsch an alle Teilnehmer und Dank an die Macher.

Im "normalem Rennbetrieb" der SBB kommen solche Diskussionen wie jetzt hier, sehr selten

bzw. nicht vor. Das regelt sich durch die wenigen Grundregeln und das faire, sportliche und lockere Verhalten der Leute von alleine.
Bin seit ca. 1 Jahr mit sehr viel SpaÃŸ dabei und hatte noch nicht einmal den Verdacht das hier jemmand absichtlich bescheiÃŸt.

Wenn dann bei solchen Events wie hier viele andere Leute mitfahren, sollte man vielleicht die Regeln beim Veranstaltungs-Info-Feedback nochmals auffÃ¼hren, damit alle Teilnehmer bescheid wissen. Offensichtlich mÃ¼ÃŸte man auch die Regeln dafÃ¼r etwas erweitern und klar definieren (wie es mit der Lichthupe schon geschehen ist) damit alle Teilnehmer glÃ¼cklich sind.
Ãœberwachung der Regeln: praktisch nicht mÃ¶glich, oder? Halte ich auch fÃ¼r BlÃ¶dsinn (Budenspirit und siehe 2. Absatz)
Wenn doch mal so Spinner dabei sein sollten Beweis ins Forum stellen.

Extra-Renndatenauswertung: Vielleicht einfach mal fragen ob man die "Server-Rohdaten" bekommen kann und selber auswerten.

Viel SpaÃŸ weiterhin, Thorsten

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von DeTomaso70 - 16.11.2016 18:24

Hallo Teams
Entschuldigung das ich Teams Beschuldigt habe die Pit Zeit nicht einzuhalten.
Was ich gesehen habe war ein joinen bei einem Fahrerwechsel,deswegen die kurze Standzeit.
MfG Gerd

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von Old Snake - 16.11.2016 18:26

Tach^^

GlÃ¼ckwunsch ans Podium :)
Und an alle die angekommen sind und spass hatten.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von BacKFisCh - 16.11.2016 18:32

Wollte auch nochmal meine Gedanken zu dem Event da lassen, mich aber von der ganzen bisherigen Diskussion ein bisschen distanzieren.
Es ist denke ich selbstverstÃ¤ndlich, dass jeder mit einer anderem Motivation und einem anderen Ziel an so ein Event geht. Da sollte jedem aber das seine gelassen werden und ein Team welches mit ein paar Bier und Freunden 12 Std. SpaÃŸ am Racen haben mÃ¶chte, sollte genauso respektiert werden, und teilnehmen, wie Teams welche sich mit hunderten Runden und Sieg Ambitionen auf so ein Event vorbereiten.
Das wichtigste ist doch, dass wir alle SpaÃŸ haben! :D

Ansonsten mÃ¶chte ich gerne nochmal betonen, wie ausgesprochen gut mir das gefallen hat! Der Stream war Top und so hat es auch fÃ¼r jemanden der nicht mitgefahren ist viel SpaÃŸ gemacht das Event zu verfolgen.
Es ist bzw. war mein erstes Langstrecken Event gewesen, dennoch mÃ¶chte ich mir ein Urteil erlauben und sagen, dass 12 Stunden die Optimale LÃ¤nge ist.
Wesentlicher Grund dafÃ¼r ist, dass man bei 12 Std. das Renngeschehen mitverfolgen kann, ohne gleich eine Nacht durchzumachen und den nÃ¤chsten Tag zum Schlaf nachholen gleich mit frei halten zu mÃ¼ssen :D
Dies gilt natÃ¼rlich nicht nur fÃ¼r Fahrer und andere Teammitglieder sondern auch fÃ¼r die Zuschauer, welche dann eher gewillt sind das ganze Rennen zu verfolgen.

An dieser Stelle nochmal ein riesen Lob und DankeschÃ¶n an Max fÃ¼r den super Stream!!

Mit dem 12h Format war es z.B. fÃ¼r mich MÃ¶glich fÃ¼r das Abgefahren Team Zeiten zu messen und StintlÃ¤ngen zu berechnen, wÃ¤hrend sich die Fahrer auf das wesentliche Konzentrieren konnten. Als so ein "5. Teammitglied" mitzuhelfen wÃ¤re in einem 24h Rennen deutlich schwerer zu realisieren.

So viel von meiner Seite dazu :D
Macht weiter wie gehabt und ich freue mich auf das nÃ¤chste Langstreckenevent!

PS: GruÃŸ an ACR#1 wir waren im letzten Stint genauso schnell wie im ersten :P

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 16.11.2016 18:48

BacKFisCh schrieb:

PS: GruÃŸ an ACR#1 wir waren im letzten Stint genauso schnell wie im ersten :P

Ich hoffe ihr seid beim nÃ¤chsten mal wieder dabei :-) http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/3winning.jpg

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 18.11.2016 07:42

Old Snake schrieb:
Tach^^

MÃ¶chte meinen Senf auch dazu geben :lol: .
Spass? Spass hÃ¶rt bei mir auf wenn man beschissen wird.

Und das ist genau der Punkt. Es gibt eine Regel (4 min) welche nicht von allen eingehalten wurde und somit hÃ¶rt der SpaÃŸ auf. Dann brauche ich mich auch nicht an die ESC Regel halten. Liga hin oder her. Eine Regel aufzustellen welche nicht zu 100% kontrolliert werden kann Ã¼ber das Game (Ich mÃ¶chte hier weder Joe noch einem anderen die Auswertung der Boxenstoppzeiten zumuten)ist nicht durchdacht, aber ich habe diese Regel auch nicht erfunden. Verlieren kann ich Ã¼brigens sehr gut, wenn ich fair geschlagen wurde. Aber durch Cheaten ist dies Ã¤tzend. Wenn jemand schneller ist, oder ein besseres Setup oder Equipment besitzt, ist das eben so. Wie soll man dem im Einzelfall nachweisen, warum er gerade 4 min, oder 3:50 oder 3:00 min stand? Ok, dann sagt derjenige er habe sich verguckt, verzÃ¤hlt usw.! Dann werden im Nachgang wieder Teams aus der Wertung genommen usw.! Tolles nachverhandeln hier, wie in der F1.

FAIRES, freundliches und ungezwungenes Fahren mÃ¶chte ich hier, aber nicht beschissen werden durch Regeln welche sich jeder so auslegen kann wie er mÃ¶chte.

Ich bleibe dabei und beende es hiermit:
EINE REGEL KANN NUR BESTAND HABEN, WENN SIE AUCH FÃœR ALLE FAIR IST UND DURCH JEDEN EINGEHALTEN WERDEN MUSS UND NICHT KANN! LIGA HIN ODER HER!

P.S. Leider fÃ¤llt mir keine Alternative ein aktuell, da es AC nicht vorgibt.

Edit: Oder zumindest auf 3 min runterschrauben. Denn der GroÃŸteil wird den Steam-Fahrerwechsel benutzen und nicht den Sitzplatzwechsel vor Ort. Und das Rennen hat gezeigt, dass 3 min auch gut zu schaffen sind.

UND MIR HAT ES TROTZDEM SEHR VIEL SPASS GEMACHT UND BEDANKE MICH NOCHMAL BEI DEN ORGANISATOREN, DARAN Ã„NDERT AUCH DIESE DISKUSSION NICHTS!

Ach, fÃ¤llt mir gerade ein, da sind mir im Rennen wirklich ein paar sehr hÃ¼bsche Skins der Autos aufgefallen. Bei meinem ersten Heineken Skin war ich schon Stunden dran, wie lange habt Ihr dafÃ¼r alleine gebraucht? Echt cool!!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 18.11.2016 09:33

Joe Watchman schrieb:
So, auch oder insbesondere weil ich keine Listen, Tabellen etc mehr sehen kann und will und mag und Ã¼berhaupt, nach bestem Wissen und Gewissen:

http://www.schwarzbierbude.de/events/2016/Wochenevents/team_live.html

Die ganze Diskussion um "vielleicht hat er nicht lange genug gestanden" (und das meine ich NICHT zweideutig ;) !!) finde ich auch recht... hmm.... nervig!

Weil ich es angekÃ¼ndigt habe fÃ¼ge ich das Racelog (als xls) hier an.
Gebe aber zu, dass ich dabei inzwischen Bedenken bekommen habe wofÃ¼r es gebraucht werden soll!

Ich werde mir Diskussion und Reaktion anschauen und abwarten, und ggf. daraus SchlÃ¼sse fÃ¼r die Zukunft ziehen...
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/Racelog.7z

VIELEN DANK DAFÃœR JOE.

Ist es denn viel Aufwand diese Datei so wie hier geschehen zu posten nach solch einem Event?

Dies zeigt eindeutig eine Transparenz auf und jeder kann nachschauen, Daten sortieren, sein eigenes Teamergebnis analysieren, Daten suchen wenn ihm was im Rennen aufgefallen ist und es aber auch sein lassen wenn ein jeder es nicht will.

Ich war gerade mal einige Zeit drin und konnte sehr aufschlussreiche Daten fÃ¼r unser Team rausfiltern. So wie es bereits auch ein anderes Team getan hat. Nicht jeder hat Interesse an diesen Datenmengen, aber manche eben doch. Nicht mehr und nicht weniger. Wo kein KlÃ¤ger, da auch kein Richter, aber mit dieser Liste wÃ¤re die 4 min Regel doch transparent und das Thema kÃ¶nnte geschlossen werden!! :woohoo:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von mat.schober - 18.11.2016 09:35

---

sascha150 schrieb:
Old Snake schrieb:
Tach^^

MÃ¶chte meinen Senf auch dazu geben :lol: .
Spass? Spass hÃ¶rt bei mir auf wenn man beschissen wird.

Und das ist genau der Punkt. Es gibt eine Regel (4 min) welche nicht von allen eingehalten wurde und somit hÃ¶rt der SpaÃŸ auf. Dann brauche ich mich auch nicht an die ESC Regel halten. Liga hin oder her. Eine Regel aufzustellen welche nicht zu 100% kontrolliert werden kann Ã¼ber das Game (Ich mÃ¶chte hier weder Joe noch einem anderen die Auswertung der Boxenstoppzeiten zumuten)ist nicht durchdacht, aber ich habe diese Regel auch nicht erfunden. Verlieren kann ich Ã¼brigens sehr gut, wenn ich fair geschlagen wurde. Aber durch Cheaten ist dies Ã¤tzend. Wenn jemand schneller ist, oder ein besseres Setup oder Equipment besitzt, ist das eben so. Wie soll man dem im Einzelfall nachweisen, warum er gerade 4 min, oder 3:50 oder 3:00 min stand? Ok, dann sagt derjenige er habe sich verguckt, verzÃ¤hlt usw.! Dann werden im Nachgang wieder Teams aus der Wertung genommen usw.! Tolles nachverhandeln hier, wie in der F1.

FAIRES, freundliches und ungezwungenes Fahren mÃ¶chte ich hier, aber nicht beschissen werden durch Regeln welche sich jeder so auslegen kann wie er mÃ¶chte.

Ich bleibe dabei und beende es hiermit:
EINE REGEL KANN NUR BESTAND HABEN, WENN SIE AUCH FÃœR ALLE FAIR IST UND DURCH JEDEN

EINGEHALTEN WERDEN MUSS UND NICHT KANN! LIGA HIN ODER HER!

P.S. Leider fÃ¤llt mir keine Alternative ein aktuell, da es AC nicht vorgibt.

Edit: Oder zumindest auf 3 min runterschrauben. Denn der GroÃŸteil wird den Steam-Fahrerwechsel benutzen und nicht den Sitzplatzwechsel vor Ort. Und das Rennen hat gezeigt, dass 3 min auch gut zu schaffen sind.

UND MIR HAT ES TROTZDEM SEHR VIEL SPASS GEMACHT UND BEDANKE MICH NOCHMAL BEI DEN ORGANISATOREN, DARAN Ã„NDERT AUCH DIESE DISKUSSION NICHTS!

Ach, fÃ¤llt mir gerade ein, da sind mir im Rennen wirklich ein paar sehr hÃ¼bsche Skins der Autos aufgefallen. Bei meinem ersten Heineken Skin war ich schon Stunden dran, wie lange habt Ihr dafÃ¼r alleine gebraucht? Echt cool!!

Also nochmal ich hab Mir die MÃ¼he gemacht! 4 Teams haben laut meiner Rechnung in jeweils nur einem Stopp die fÃ¼r mich notwendige Zeit um maximal 12 Sekunden unterschritten.
In anderen boxenstopps haben diese Teams aber deutlich mehr als 12 Sekunden verschenkt.

Meine Meinung: hier hat niemand beschissen! Wenn man auf nem Hobby-Server, auf dem kein Preisgeld ausgezahlt wird, den Leuten bei 12 Stunden nicht zugesteht sich 1x um 10 Sekunden zu verrechnen oder vergucken, dann ist das fÃ¼r mich nicht fair.
Da finde ich ohne jede Beweise, alle unter Generalverdacht zu stellen bedeutend schlimmer, als wenn 4 von Ca.170 Stopps um 10 Sekunden zu kurz waren.
Die Regel kann kontrolliert werden.
Wer "Betrug" schreit muss sich auch die MÃ¼he machen Beweise zu sammeln (excel, livestream), oder die BeitrÃ¤ge von Leuten lesen, die sich die MÃ¼he gemacht haben!

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von Cruise - 18.11.2016 09:42

Manche kÃ¶nnen es echt nicht lassen...
Schreib doch bitte mal ne Mail an den Verkehrsminister das er bitte die Tempolimits aufhebt, da diese nicht kontinuierlich Ã¼berprÃ¼ft werden...
Kontrollen wurden Stichprobenartig durchgefÃ¼hrt, wÃ¤rend dem stream haben die anderen Zuschauer penibel drauf geachtet wer wie lang in der box war. War im chat zu sehen.
Man sollte mal die Kirche im dorf lassen.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 18.11.2016 09:51

Die Daten wurden geliefert und gut ist.

Auch ich habe mir die Tabelle wie bereits erwÃ¤hnt angeschaut und alles ist gut. Manchmal liegt man mit seinen ersten EindrÃ¼cken / Empfinden eben auch mal daneben, was dann nur mit der Tabelle auÃŸer Kraft zu setzen war.

Aber ich bin fairer Racer und auch alt genug, um auch einfach mal Entschuldigung sagen zu kÃ¶nnen, wenn dies mal nÃ¶tig ist, was ich hiermit auch gerne tue.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von sascha150 - 18.11.2016 11:47

Jaye schrieb:
==========
EDIT - Kleines Beispiel was wir da rausziehen:

Kleine Auswertung ACR#1 (Durchschnitt ohne Inlap und Outlap jeweils)

Matthias
1. Stint: 1:31:280 (51 Runden)
2. Stint: 1:31:401 (51 Runden)
3. Stint: 1:31:890 (50 Runden) (Runde mit Dreher: 1:42:483)
=> Gesamt: 1:31:524

Quechua
1. Stint: 1:31:336 (49 Runden)
2. Stint: 1:31:603 (49 Runden) (Runde mit Dreher: 1:41:435)
3. Stint: 1:31:836 (49 Runden)
=> Gesamt: 1:31:592

Jaye
1. Stint: 1:32:075 (50 Runden) (Runde mit Dreher: 1:37:635)
2. Stint: 1:31:910 (50 Runden)
3. Stint: 1:34:614 (48 Runden)
=> Gesamt: 1:32:866 (ohne 3. Stint: 1:31:992)

Eure Speed war aber auch gut. Wir kommen auf:

Sascha150:
1:32:420 - 115 Runden

Jim:
1:35,280 - 99 Runden

DeTomaso70:
1:33:790- 123 Runden

Mister:
1:33,840 - 89 Runden

Platz 18 mit 19 Laps RÃ¼ckstand. FÃ¼r die Probleme dann gar nicht so schlecht. Wir kommen wieder...B)

Dank der Daten, konnten wir auch errechnen, dass unsere beide Disconnects und der eine technische Defekt uns ca. 13-15 Laps gekostet hat.

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von stoffi - 13.01.2017 17:56

Wollte nur mal nach dem Stand der Dinge bzgl. Video nachhorchen. DÃ¼rfen wir uns da noch auf etwas freuen? :-)

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von eSKaeS - 13.01.2017 19:40

Der Rendervorgang lÃ¤uft im Augenblick. Der Upload sowie die Verarbeitung dÃ¼rfte morgen mittag abgeschlossen sein :whistle:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen
Geschrieben von eSKaeS - 14.01.2017 17:38

---

https://youtu.be/1C-kk0i7jE0

BÃ¼ddeschÃ¶n :side:

==========

Aw: 12h RedBull Ring 12/13.11.2016 Team Rennen

Geschrieben von MatthiasR. - 14.01.2017 17:58

Hab mir angewÃ¶hnt jede Sekunde deiner Videos anzukucken, da jederzeit irgendetwas passieren kann.
Ich wurde nicht enttÃ¤uscht, wisch mir immer noch die TrÃ¤nen aus dem Gesicht.
Gibt auf jeden fall Muskelkater vor Lachen morgen.
DankeschÃ¶n

==========