
Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von B1ackbird - 20.12.2016 14:52

Assetto Corsa v1.11 changelog preview:

- New Porsche 919 Hybrid 2016 LeMans configuration (Porsche Pack 3)
- New Porsche 908 Lang Heck (LongTail) (Porsche Pack 3)
- New Porsche 917K (Porsche Pack 3)
- New Porsche 911 R (991) (Porsche Pack 3)
- New Porsche 911 GT3 Cup 2017 (Porsche Pack 3)
- New Porsche 911 GT3 R 2016 (Porsche Pack 3)
- New Porsche 911 Turbo S (991) (Porsche Pack 3)
- New Porsche Macan Turbo (free bonus)
- New Championship gameplay. Create your own championship, select cars, tracks, laps, points, rules and compete against AI.
- Fixed wing damage model on Nissan GTR
- Shared Memory
- Fixed kersCharge and kersInput for ERS system
- Added system/cfg/messages.ini to filter system messages out
- Added Print function in Time Table (export in Documents\Assetto Corsa\out)
- Fixed Setup Electronic tab issue on ABS level for cars featuring no TC
- Reviewed damage curve + repair times
- New formula for effective radius calculation
- PitStop is possible also in Practice session
- Fixed Confirm button in Pitstop screen to work without any requested operation
- Fixed UI resetting AI level at start
- Corrected front wheels 3D placement for Lotus Evora S and step S2
- Pitstop animation disabled for VR users
- New V10 tyres and updated physics and inertias for all GT3 cars
- New V10 tyres and updated physics and inertias for all GT2 cars plus Glickenhaus P4/5C and Evora GX and GTC
- Updated V10 tyres and updated physics and inertias for Hypercars (LaFerrari, 599XX, FxxK, P1, Aventador SV, Huayra, Zonda R), more experimentation
- Corrected Porsche 917/30 inertia values
- Corrected Porsche 917/30 Ackerman and front bump steer suspension
- Corrected aero downforce and drag values for Porsche 962 Short Tail
- Corrected drag values for Porsche 962 Long Tail
- Porsche 962C Long Tail now has passive wastegate pressure map that permits user controlled overboost as a % of a turbo boost map. 0-9 keys
- F4 key sets camera on the player car
- Added Delete function on Setup screen
- Added electronic controller cltr_wastegate.ini to control wastegate levels on turbos
- Fixed potential track cut on Nordschleife endurance and cup layouts

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von B1ackbird - 20.12.2016 18:11

out now

DLC PP3 + update ~ 461,9MB

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 20.12.2016 18:40

hm keine grossen Änderungen?

was mir interessant erscheint ist das hier :

Reviewed damage curve + repair times

mal sehen ob sich das im multiplayer zu besseren strategie optionen f¼hrt.bisher war es mehr immer volltanken m¼glichst 1 stop,und reparieren kostet zuviel zeit.mega unrealistisch.

gerade wenn man leicht starten will mit soften reifen,und kurze stops will,war das bisher nicht m¼glich einen vorteil heraus zu fahren.weil die standzeit unn¼tig hoch war.

ich habs noch nicht getestet,aber bisher war das eine einseitige geschichte.das war in gtr2 besser gebalanced.ob man mittlere reifen oder gar harte w¼hlt.oder ob man leicht mit soft alles rausholt .

besonders die reparaturzeiten haben mir in AC das ein oder andere Rennen versaut

ehm moment.es betrifft ja nur die reparatur zeiten.hm sehr schade ,hab da auf schnellere tankzeiten gehofft ,um noch mehr strategie m¼glichkeiten zu er¼ffnen.

mehh kunos nochmal ransetzen

ach und meisst gibts eh nur eine reifenoption

edit,gerade in diesem bereich,k¼nnte kunos noch nachbessern.wer mal in zb gtr2 enge strategie rennen gefahren ist,weiss was ich meine.das fehlt hier noch.ausserdem fehlen mehrere reifen optionen,um ¼berhaupt von einer strategie sprechen zu k¼nnen.

meisst heisst die reifenoption street und slicks.also fahren alle eine sorte slicks.so kann man keine strategie fahren. und unn¼tig hohe standzeiten beim pitstop killen weiterhin jede strategie.

stell sich einer mal vor, wenn es mehr reifenoptionen und bessere standzeiten geben w¼rde. ;) ich vermisse es ein wenig, auch strategisch enge rennen zu haben.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Cruise - 20.12.2016 18:54

so lange ist das letzte Update ja nicht her, von daher waren ja keine gro¼en ¼nderungen zu erwarten.

Aber die Autos machen spa¼ :)

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 20.12.2016 19:20

warum gibt es denn keine weiteren reifenoptionen?

soft,mid,hard ?

gibts in so gut wie jeder Rennserie.

fahren doch nicht alle mit einer Reifensorte,und street kannste eh knicken.k¼nnen die meinetwegen sogar rausnehmen.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Seelenkrank - 20.12.2016 22:06

alda...
einmal die kiste verloren und die reifen ¼berhitzen kannst du danach deine runde komplett vergessen.
und beim kleinsten "naja gas geben,muss weiter" wirds noch schlimmer...
vorallem fliegt das heck jetzt an stellen und momenten wo man noch nichtmal im gr¼nen war oder zuviel gas gegeben hat (war eben am server 1 auch eine rasenbegutachtungstour bei vielen)
und das gewackel im cockpit nervt.

ich kotz bald ¼bers lenkrad...

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Max.Splid - 20.12.2016 22:58

beim porsche gt3 cup 2017 dauert aero reparatur nur biÄŸchen lÄŸnger als reifen wechseln, da ist er noch nicht mal halb voll getankt (pitstop & fill bei noch 20l im tank).
aufhÄŸnung wird wahrscheinlich lÄŸnger dauern, habs aber noch nicht getestet.

grÄŸÄŸe,
max

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Uwe Caspart - 23.12.2016 14:39

omg, was ham se denn jetzt wieder gemacht???

Altes Spa Setup 458gt2 (2:16.6) is nicht mehr fahrbar. Sogar die GÄŸnge passen nimmer.
Hab erst gedacht ich hÄŸtt vergessen das Setup zu laden.

Kaum hat man seine Setups halbwegs passabel, kommt ein Update und man beginnt von vorne. War ja am Anfang ganz lustig, inzwischen nervt mich das nur noch.

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl ¼bergelaufen.

:angry:

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Nils - 23.12.2016 15:07

Uwe Caspart schrieb:

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl ¼bergelaufen.

Weil die setups nicht mehr passen? Ist das nicht ein biÄŸchen extrem?

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 23.12.2016 15:53

Uwe Caspart schrieb:

omg, was ham se denn jetzt wieder gemacht???

Altes Spa Setup 458gt2 (2:16.6) is nicht mehr fahrbar. Sogar die GÄŸnge passen nimmer.
Hab erst gedacht ich hÄŸtt vergessen das Setup zu laden.

Kaum hat man seine Setups halbwegs passabel, kommt ein Update und man beginnt von vorne. War ja am Anfang ganz lustig, inzwischen nervt mich das nur noch.

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl ¼bergelaufen.

:angry:

die v10 Reifen wurden verändert, Druck auf 26psi hot anpassen sollte helfen

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von KlausDieter - 23.12.2016 23:34

Hallo :)

Nils schrieb:

Uwe Caspart schrieb:

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl ¼ bergelaufen.

Weil die setups nicht mehr passen? Ist das nicht ein bißchen extrem?

Finde ich gar nicht.

Für einen wie mich, der keine Ahnung von Autos und noch weniger vom Setup hat, verhindert das das ich das Spiel ernst nehmen kann.

Ich schreibe mit Absicht Spiel, das ist es für mich.

Macht mir einen Hölle und ich fahre regelmässig und gerne. Aber diesen ganzen laufenden Updatemist verfluche ich; in Bezug auf die Fahreigenschaften und den Einstellungen von den Autos.

Gebt mir eine Karre, ich setze mich rein und los geht's... :)

Dadurch das es ständig Veränderungen gibt, und ich in der Regel nicht die geringste Ahnung habe was, mache ich mir bei AC grundsätzlich keine Gedanken über Setups oder Ähnliches.

Wie gesagt, rein in die Karre und los. Wenn sie sich, aus meiner Sicht, mies fahren lässt, dann lasse ich sie in der Garage. Ansonsten los und Spass; mehr nicht.

Ich weiss, es gibt genug "Fahrer" die sich länger in der Garage als auf der Strecke befinden und für die es der reinste Horror sein muss. Ich bin das Gegenteil; und bestimmt nicht der Einzige.

Bei mir ist allerdings noch lange kein Fass ¼ bergelaufen, hier steht nichmal eins. ;)

Im Setup Bereich habe ich, seit man Setups lässt, keinen ernstzunehmenden Wunsch.

Gibt für mich andere Probleme, Kleinigkeiten, die mich, teils extrem, stören. Fast alles hat aber mit der Bedienung oder der Präsentation zu tun, nicht mit dem Fahren.

Anderes Thema... B)

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von derDumeklemmer - 24.12.2016 00:37

Hi Uwe,

Uwe Caspart schrieb:

omg, was ham se denn jetzt wieder gemacht???

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl ¼ bergelaufen.

wenn Dich der ständige Wandel in den modernen Titel stört, bleiben Dir ja noch die unveränderlichen Titel...

Auch in rF, GTL, GTR2, P&G, Race und Co. werden nach wie vor attraktive Rennen gefahren ;-)

Viele Grüße,

Uwe

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von exbrassi - 24.12.2016 01:53

derDumeklemmer schrieb:

Hi Uwe,

Uwe Caspart schrieb:

omg, was ham se denn jetzt wieder gemacht???

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl ¼bergelaufen.

wenn Dich der ständige Wandel in den modernen Titel stört, bleiben Dir ja noch die unveränderlichen Titel...

Auch in rF, GTL, GTR2, P&G, Race und Co. werden nach wie vor attraktive Rennen gefahren ;-)

Viele Grüße,

Uwe

Jo und Project Cars. Die hatten sooooo viel angekündigt und nix ist passiert, es kommt ja schließlich PC2. Mal schön abgezockt.

Sei doch froh dass hier ständig weiter gearbeitet wird. Das bisschen Setup. So bleibt's interessant. ;)

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Uwe Caspart - 24.12.2016 12:22

gripkeeper schrieb:

die v10 Reifen wurden verändert, Druck auf 26psi hot anpassen sollte helfen

verstehe ich das richtig, statt 35psi hot braucht es jetzt 26psi hot???

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Stoepsel79 - 24.12.2016 12:58

Im RL werden auch jedes Jahr irgendwelche Änderungen gebracht ...

Da is das Ding, mal eben den Reifendruck runterzuschrauben und ein bisl was am Setup zu machen, ja wohl nicht gerade ne Unmöglichkeit.

Also echt ma.... Wenn man GT will, soll man lieber Konsole zocken!

Übrigens war Max PSI , bei den GT's vorher 33 und nicht 35!

Jetzt kann man ne Spanne von 24-28PSI fahren - also 26 im Optimalfall.

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von exbrassi - 24.12.2016 15:15

Ich hab mal noch Fragen, wenn jemand was weiß...:

1. Werden mittlerweile die Bremsen simuliert? Also ich merke da noch keinen Unterschied ob kalt oder warm. Wenn ja, gibt es eine entsprechende App mit der ich die Temperaturen sehen kann?

2. Kann man f  r Offlinerenen/Training den Spritverbrauch einstellen (wie bei den Reifen - 2x, 3x)? Wenn ja, wo?

W  nsche frohe Weihnachten...
LG Sascha

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Uwe Caspart - 24.12.2016 16:08

hi,

die 26psi waren der frustkiller.
danke f  r den tip, da w  r ich nie drauf gekommen 10psi runterzuschrauben.
gleich mal ne p2 auf den stracker gefahren, nix ver  ndert au  er psi :P

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Viso - 24.12.2016 16:39

Uwe Caspart schrieb:

hi,

die 26psi waren der frustkiller.
danke f  r den tip, da w  r ich nie drauf gekommen 10psi runterzuschrauben.
gleich mal ne p2 auf den stracker gefahren, nix ver  ndert au  er psi :P

Sowas passiert halt wenn man sich zu fest mit Sachen besch  ftigt die nicht Fertig sind. Also das 35 PSI oder mehr bei Vintage Tyre's gepumpt werden und die damit sich noch gut fahren lassen dann stimmt doch was nicht. Die Reifendr  cke wahren einfach Katastrophal bis Tyremodel 10. Hab mich nie darauf eingelassen und mich nie informiert wie dass denn sein sollte. Mich interessiert mehr was realistisch ist und nicht was sich gut f  hrt. Ein bisschen schadenfreude ist da auch dabei wenn ich lese wie sich die Leute dar  ber aufregen. Die meisten die sich ein bisschen f  r Autos interessieren sollten wissen das 35 PSI zu viel ist. Meine schadenfreude kommt daher dass mir das immer sauer aufgestossen hat wenn leute im TS ihr setup durchgeben ohne danach gefragt zu werden und dann noch reifendr  cke von 40 PSI oder mehr angeben. Na gut dann mach du das so ich fahre hier Simulation nicht Acade. Und ich brauch auch keine unrealistischen sachen einstellen damit ich 2 sek. schneller bin.

Was ich leider bef  rchte ist das das Heatingmodel nicht mehr stimmt. Oder zu empfindlich ist jetzt. Vermute Tyremodel 11 wird bald kommen um das Heatingmodel dem neuen Druck an zu passen.

Lustig finde ich auch wie die Leute hier   ber Semislick's und Street's heulen oder meinen das braucht eh keiner. Es geht dabei um Strassenauto's die unter umst  nden nichtmal einen Semislick vertragen w  rden. Denn ein Semislick bringt mit sich dass man eine Trockensumpfschmierung haben sollte weil sonst das Oel in der Kurve an die seite gedr  ckt wird un die Pumpe dann leer l  uft bzw. Luft pumpt und 2. w  rde sich die ganze Karrosserie verziehn wenn man keinen   berollk  fig einbaut.

Ausserdem finde ich pers  nlich Strassenreifen super. W  rde auch gerne mal Rennen mit Strassenreifen bestreiten.

@ exbrassi nein Bremsentemperaturen werden noch nicht Simuliert.

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 24.12.2016 18:07

es spielt keine rolle,ob die psi werte realistisch sind.

das sind ideal werte die kunos in die tyre.ini ,f  r jede compoundmischung ,geschrieben hat.

und was die sache mit street-tyres betrifft.zeig mir doch mal ein event mit einem Auto das street und slicks zur auswahl

hat,wo nur einer mit street an den start geht.

nur um mal mit street aus spass im training oder was auch immer zu fahren ok,aber im rennen no way

ausserdem behaupte ich das keine aktuelle sim,die verwindungssteifigkeit des chassis simuliert,geschweige denn irgendwelche Ä¶llige reifen.

das sind ganz einfache mathematische modelle, die hier verwendet werden,wie zb federn und dessen dÄ¶mpfung,gforce,areodynamik,motordaten,differential,achsgeometrie um das mal grob zu nennen.

das wichtigste aber in einer sim ist die reifensimulation,mit ihr steht und fÄ¶llt das fahrerlebniss.

wenn in der f1 zb statt goodyear nur noch pirelli zb als ausrÄ¶sster in einer neuen saison zur verfÄ¶gung steht,schmeissen die teams auch nicht gleich das handtuch,sondern es werden testfahrten gemacht und techniker befragt

man sollte sich mal genau informieren, was genau simuliert wird und was nicht.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Viso - 25.12.2016 05:44

gripkeeper schrieb:

es spielt keine rolle,ob die psi werte realistisch sind.

das sind ideal werte die kunos in die tyre.ini ,fÄ¶r jede compoundmischung ,geschrieben hat.

und was die sache mit street-tyres betrifft.zeig mir doch mal ein event mit einem Auto das street und slicks zur auswahl hat,wo nur einer mit street an den start geht.

nur um mal mit street aus spass im training oder was auch immer zu fahren ok,aber im rennen no way

ausserdem behaupte ich das keine aktuelle sim,die verwindungssteifigkeit des chassis simuliert,geschweige denn irgendwelche Ä¶llige reifen.

das sind ganz einfache mathematische modelle, die hier verwendet werden,wie zb federn und dessen dÄ¶mpfung,gforce,areodynamik,motordaten,differential,achsgeometrie um das mal grob zu nennen.

das wichtigste aber in einer sim ist die reifensimulation,mit ihr steht und fÄ¶llt das fahrerlebniss.

wenn in der f1 zb statt goodyear nur noch pirelli zb als ausrÄ¶sster in einer neuen saison zur verfÄ¶gung steht,schmeissen die teams auch nicht gleich das handtuch,sondern es werden testfahrten gemacht und techniker befragt

man sollte sich mal genau informieren, was genau simuliert wird und was nicht.

Es gibt ja die Serverseitige einstellung dass man nur einen Reifen zulÄ¶sst. Nur weil du und andere sich das nicht vorstellen kÄ¶nnen heisst es nicht dass es nicht geht. Ich hab nie behauptet es geht einer an den Start mit Street's wenn andere Semi's fahren.

FÄ¶r mich spielt es schon eine Rolle ob es Realistisch ist oder nicht weil daher kommt mein mehr oder weniger bescheidenes Wissen. Ich weiss das ein Auto was auf im Ä¶ffentlichen Verkehr unterwegs' ist ca. 2 bar druck hat. Je nach gewicht und gewichtsverteilung. Welche im Spiel auch eine rolle spielt.

Warum wird es eine Sim genannt? Weil es mÄ¶glichst viele Realistische aspekte miteinbringen will. Nur weil die Verwindugsteifigkeit nicht simuliert wird muss man sie auch nicht komplett misachten oder? Oder bist du der Typ der mit diesem Ä¶bertrieben Formel mod mit 70 000 ps (oder so) rumfÄ¶hrt? Das wÄ¶rdest du unter umstÄ¶nden als unrealistisch abstempeln.

Das Reifenmodell ist das wichtigste da gebe ich dir recht. Ich wage schon fast den Reifen als wichtigstes Glied in der "Kette" zu bezeichnen da es das einzige ist was kontakt mit dem Untergrund hat. In dem Punkt stimme ich dir vÄ¶llig zu.

So und dass der Reifendruck einfach mal alleine steht und das nur ein eintrag in einer .ini sein soll mag ich zu bezweifeln. Das ist nicht nur der Reifendruck der die Optimale Range betrifft sondern auch alles drum rum. Der Reifendruck die Feder einstellung, Sturz, Stabi etc. Es ist Mathematisch ja aber es ist nicht x=26 psi eher sowas wie x=

y+z/2 x pi oder so. Ich nehme schwer an dass das so gehandhabt wird. Ansonsten könnte ich mir so eine gute Simulation nicht vorstellen. Und übrigens beeinflusst der Reifendruck auch das FFB und das Reifenmodel selber auch. Das FFB ist mit den neuen Modellen immer besser geworden. Mittlerweile sind kaum noch verbesserungen spürbar was wohl auf einen ausgereiften zustand hindeutet. Ausser Kuno's findet noch eine weitere Variable die sie hinzufügen kann.

Woher beziehst du denn die Info was genau simuliert wird und was nicht. Arbeitest du bei Kuno's? Oder hast du die Engine irgendwie studiert?

Lg

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von sascha150 - 25.12.2016 09:06

KlausDieter schrieb:

Hallo :)

Nils schrieb:

Uwe Caspart schrieb:

Das jetzige Update is so extrem, dass ich grad echt keinen Bock mehr auf AC habe. Das Fass ist wohl bergelaufen.

Weil die setups nicht mehr passen? Ist das nicht ein bisschen extrem?

Finde ich gar nicht.

Für einen wie mich, der keine Ahnung von Autos und noch weniger vom Setup hat, verhindert das das ich das Spiel ernst nehmen kann.

Ich schreibe mit Absicht Spiel, das ist es für mich.

Macht mir einen Heilenspass und ich fahre regelmässig und gerne. Aber diesen ganzen laufenden Updatemist verfluche ich; in Bezug auf die Fahreigenschaften und den Einstellungen von den Autos.

Gebt mir eine Karre, ich setze mich rein und los geht's... :)

Dadurch das es ständig Veränderungen gibt, und ich in der Regel nicht die geringste Ahnung habe was, mache ich mir bei AC grundsätzlich keine Gedanken über Setups oder Ähnliches.

Wie gesagt, rein in die Karre und los. Wenn sie sich, aus meiner Sicht, mies fahren lässt, dann lasse ich sie in der Garage. Ansonsten los und Spass; mehr nicht.

Ich weiss, es gibt genug "Fahrer" die sich länger in der Garage als auf der Strecke befinden und für die es der reinste Horror sein muss. Ich bin das Gegenteil; und bestimmt nicht der Einzige.

Bei mir ist allerdings noch lange kein Fass bergelaufen, hier steht nichmal eins. :)

Im Setup Bereich habe ich, seit man Setups erstellen kann, keinen ernstzunehmenden Wunsch.

Gibt für mich andere Probleme, Kleinigkeiten, die mich, teils extrem, stören. Fast alles hat aber mit der Bedienung oder der Präsentation zu tun, nicht mit dem Fahren.

Anderes Thema... B)

Genau diese Einstellung Klaus Dieter, ist jene, welche denke ich am Besten zu Assetto und zur SBB passt und auch den Anspruch beider Parteien widerspiegelt. Nicht mehr und nicht weniger.

Ich komme vom jahrzehntelangen sehr harten und zeitintensiven Ligafahren (inkl. tagelangem Setupaufteilen) und bin gerade im Wandel zu genau Deiner Einstellung. Diese werde ich für 2017 versuchen umzusetzen und ich bin mittlerweile der Meinung, dass genau jene Einstellung von Dir auf der SBB und mit AC am meisten Fun bringt! Und mehr ist es hier für mich nicht (beinhaltet aber sehr wohl faires, hartes, enges und tolles Racing)!!

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Moin zusammen...

Erstmal , kann ich Euch nat rlich v llig verstehen, wenn man seine Zeit nicht mit dem anpassen des Fahrzeuges an seine Vorlieben, was Fahrverhalten angeht, verbraten m chte und lieber nur f hrt.
Ich pers nlich bin aber genau auf der anderen Seite , eurer Meinung.

Ich bin schon , seitdem ich AC fahre, dabei, mich mit den Fahreigenschaften und Setups, meiner Favoriten-Autos (Rennwagen) , zu befassen.

Ich kann dazu sagen, dass jede Einstellm glichkeit, und sei es nur ein Klick sofort das Fahrverhalten ver ndert. F r mich ist jedes AC-Update daher eine willkommende Abwechslung und nat rlich eine Herausforderung.
Fakt ist, dass die Settings zueinander dabei nie ihre Auswirkung gro  ver ndert haben.

Was Kunos in den letzten beiden Jahren hier geleistet hat, ist einfach herausragend.

Der jetzige Zustand ist einfach eine Wonne f r mich und das Gef hl f r die Fahrphysik , im Lenkrad ist mittlerweile so pr zise, dass ich nur 3 Kurven fahren muss, um zu wissen, wo ich schrauben muss.
Dabei wird es immer wichtiger, die Reifen mit ihren Temps/Dr cken und dem Achsverh ltnis , im Auge zu behalten.

Wenn ich dann ann hernd die gleichen Reifentemps auf beiden Achsen erreicht habe, f hrt zB der McLaren 650S GT3 nahezu perfekt, in jeder Situation, bei absolut ausgeglichener Reifenabnutzung, auf beiden Achsen.

Der 911 R GT3 zB , hat standardm  ig ein etwas ungl ckliches Setup.
Richtig eingestellt, f hrt die Kiste aber ziemlich geil.

Was ich damit sagen will, ist, dass, wenn man zB liebendgerne den Einen Porsche fahren wollte, sich reinsetzt und quasi fast kotzen muss, weil die Karre einfach grottig f hrt, die Kiste deshalb dann einfach nicht mehr f hrt, ein wirklich tolles Erlebnis verpasst.

Und das, nur wegen einem fehlenden Setup?! Das w rde ich nicht auf mir sitzen lassen... :blink:

Also Jungs.... Entweder lasst ihr euch ein Grundsetup , f r euer Wunschfahrzeug bauen und m sst nicht darauf verzichten.

Oder, ihr m sst eben auf einige Fahrzeuge verzichten, was nat rlich absolute Verschwendung w re...

Ich pers nlich fahre AC , weil ich Rennwagen - ab GT4 - fahren will.

Die Strassenkisten brauche ich nicht wirklich, fahre sie aber nat rlich bei Events hier oder bei uns (ACR) dann trotzdem mit, weil Gruppenzwang und so... :P

Fazit:

Die Pflicht, ein gutes Setup f r einen Rennwagen zu basteln, ist bei AC f r mich essentiell !
Ohne diese "Arbeit" w re es f r mich keine Sim und damit einfach zu langweilig.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von sascha150 - 25.12.2016 10:38

Ja, kann man auch so sehen und auch so an die Sache ran gehen.

Aber nicht jedem liegt das T fteln am Setup im Blut, wie es bei Dir scheint.

Du sprichst den 911 GT3 an. Dort gibt es aktuell relativ wenig Setupeinstellungen im Verh ltnis zu anderen Fahrzeugen.
Vi w rst Du bereit an diesem Beispiel mal Deine Ver nderungen mitzuteilen und was es bewirkt. Einfach um es vi auch irgendwann mal zu verstehen. Einfach interessehalber. Das w re echt nett von Dir.

Bitte keine Diskussion jetzt  ber jedes Setup passt nicht zu jedem und es gibt nicht das perfekte Wundersetup, dass ist l nglich bekannt.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Stoepsel79 - 25.12.2016 10:54

@ Sascha

Du hast das "R" Ã¼berlesen ! ;)
Meine also den GT3 , der zu den anderen GT3's gehÃ¶rt...

Und fÃ¼r Hilfestellung bin ich auch bereit.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von jenrace - 25.12.2016 11:14

Da bin ich voll bei dir Stoepsel, das macht die Simm aus!
Auch wenn ich nach jahrelanger Setupbasterei
lange nicht alles verstehe was ich verstell.

Ansonsten gibt es bei AC auch die MÃ¶glichkeit ein
Grundsetup fÃ¼r alle im Rennen festzulegen um zu schauen wer mit diesem Fahrzeug und dem Setup
am besten zurechtkommt.

Hauptsache es macht SpaÃ und der Kampf auf der Rennstrecke mit dem der Ã¤hnlich Schnell(langsam)
ist fÃ¼r mich dann das tolle am Racen!

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von KlausDieter - 25.12.2016 11:53

Frohe Weihnachten :)

SchÃ¶n, wie man Mal so die verschiedenen Standpunkte, WÃ¼nsche und Vorlieben liest.
Wozu Festtage doch alles Gut sind... :lol:

Zeigt aber auch, bei Assetto Corsa ist fÃ¼r Jeden was dabei.

@sascha150
Willkommen im Club :)

Auch ich bin vor Ewigkeiten LigamÃssig unterwegs gewesen, und natÃ¼rlich habe ich auch einige Brocken Setupwissen
aufgeschnappt; obwohl ich mich mit allen Mitteln darum drÃ¼cken wollte und will.

Reifentemperaturen habe ich eigentlich im Griff, doch fange ich hier erst seit einigen Tagen an darauf Ã¼berhaupt zu
achten; Ãussere, mittlere und innere Temperaturen stimmen. Probleme habe und hatte ich schon immer die Reifen "auf
Temperatur" zu bringen. Allerdings, seit ich ab und zu mal gucke, die Anzeigen stehen nicht selten bei 70-80 Grad, was
fÃ¼r mich und meinem Fahrstil ungewÃ¶hnlich hohe Werte sind.

Dazu kommt natÃ¼rlich Spritmenge und Ãbersetzung, kein Problem.

Danach wird's exotisch bei mir, Try and Error, oder so.

Ich bin einfach zu unsensibel und es ist bestimmt auch kein Vorteil das ich mein zweites und letztes Auto ca. 1975
gefahren bin. Auch fahre ich nirgends mit, in den letzten 2 Jahren z.B. bin ich glaube zweimal ein paar Kilometer durch
die Stadt mitgenommen worden, das war's. Noch nie Ãne Rennstrecke aus der NÃ¤he gesehen. Falsch, Avus, in den
70ern. :lol:

Ich probiere was aus und merke keinen Unterschied, ich lade Mal ein fremdes Setup und merke keinen Unterschied.
Ihr seht schon das ich doch immer noch einiges probiere; aber nicht wirklich ernsthaft. Letztendlich komme ich fast
immer besser klar das Auto und die Strecke zu fahren und kennenzulernen. Fahren, fahren, fahren...
Ist jetzt auch etwas Ã¼bertrieben, merke natÃ¼rlich schon kleine Unterschiede. Aber warum, wie und was verÃ¤ndert ist,
null Plan. Weiss oft nichtmal ob's nun besser geht oder nicht; zu langen Einzeltesttrainingsrunden fehlt mir schlicht die

Lust.

Und um es nochmal zu sagen, der aufmerksame Leser wird es wissen, das Thema ist bei mir schon lange erledigt, abgehakt. Ich lern's nimmer und will's auch nicht, nicht in meinem Alter, Alter. :geedee:

Ich fahre am liebsten die Strassenkarren, gerne auch die etwas aufgebrezelten. Hat glaube auch damit zu tun das je schneller ich unterwegs bin umso unflüssiger wird AC; bzw. ruckelt mein Rechner. :whistle:
Da gibt es nicht soo viel einzustellen; traumhaft. Reinsetzen und los... :)

Dazu, fällt mir gerade ein...

Nicht selten, so nebenbei, erfährt man das die Sim, keine speziell jetzt, entschiedene Komponenten garnicht simuliert. Sei es Brems Temperaturen, Dämpfer, was auch immer.
Simulationen hin oder her, bis man sagen kann es ist/fährt sich wie real, da werden wohl noch einige Jahre vergehen. Vielleicht auch weil's unsere Rechner noch nicht schaffen. :)

Zu Meckern hat Jeder immer irgendwas, ist klar.

Bei Assetto Corsa stimmt für mich am Meisten das Gesamtpaket. Habe eigentlich alle Sims durch, mindestens eine Weile getestet.

Und nun fahre ich nur noch AC.:kiss:

(Obwohl mich die Grafik von pCars echt begeistert hat und es mir doch ab und an in den Fingern juckt zumindest Mal ein Offlinerenner zu fahren. Nur, dazu bräuchte es auch eine einigermassene KI. :whistle:)

P.S.

Das man die Updates als Herausvordung sieht und hibbelich und erwartungsvoll in die Garage rennt, das ist mir neu, konnte ich mir garnicht vorstellen. :whistle:
Viel Spass.

Ich sach's ja, hier ist für Jeden was dabei, frohe Festtage. http://www.smilies.4-user.de/include/Weihnachten/smilie_xmas_024.gif

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Stoepsel79 - 25.12.2016 12:24

KlausDieter schrieb:

Frohe Weihnachten :)

Schön, wie man Mal so die verschiedenen Standpunkte, Wünsche und Vorlieben liest.
Wozu Festtage doch alles Gut sind... :lol:

Zeigt aber auch, bei Assetto Corsa ist für Jeden was dabei.

@sascha150

Willkommen im Club :)

Auch ich bin vor Ewigkeiten Ligamentig unterwegs gewesen, und natürlich habe ich auch einige Brocken Setupwissen aufgeschnappt; obwohl ich mich mit allen Mitteln darum drücken wollte und will.

P.S.

Das man die Updates als Herausvordung sieht und hibbelich und erwartungsvoll in die Garage rennt, das ist mir neu, konnte ich mir garnicht vorstellen. :whistle:
Viel Spass.

Ich sach's ja, hier ist für Jeden was dabei, frohe Festtage. http://www.smilies.4-user.de/include/Weihnachten/smilie_xmas_024.gif

Doch, genau so ist es bei mir... :P

Das ist das Salz in der AC-Suppe! :woohoo:

Was die Simulation in Relation zur Realität angeht, ist es mir völlig wumpe, was da wie und wo simuliert wird. Ich kann aber sagen, dass mein virtueller Hintern, der ja nur über mein Lenkrad funzt, absolut nachvollziehbare Physik erkennt und dann im Setup des Fahrzeugs auch die gewünschten Effekte erreicht werden.

Ich spüre quasi das linke Hinterrad in einer Rechtskurve, wie es sich verhält im Verhältnis zum linken Vorderrad. Durch den Lastwechsel und den Stabi zB, merke ich im Kurvenverlauf auch den Gripverlust, des kurveninneren Rades, wenn Spur und Sturz nicht so ganz passen.

Die Tempunterschiede von Reifeninnenseite zur Aussenseite, interessieren mich erst zum Schluss wirklich, wenn das Setup soweit steht.

Wenn da was nicht passt, schraube ich eben parallel an beiden Achsen den Sturz hoch oder runter - parallel, weil sich sonst wieder das Fahrverhalten ändert!

Es ist natürlich wirklich keine einfache Sache, aber auf jeden Fall, Das Element, was mein Hirn am meisten vordert. :)

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 25.12.2016 14:14

Viso schrieb:

So und dass der Reifendruck einfach mal alleine steht und das nur ein eintrag in einer .ini sein soll mag ich zu bezweifeln. Das ist nicht nur der Reifendruck der die Optimale Range betrifft sondern auch alles drum rum. Der Reifendruck die Feder einstellung, Sturz, Stabi etc. Es ist Mathematisch ja aber es ist nicht $x=26\text{ psi}$ eher sowas wie $x=y+z/2 \times \pi$ oder so. Ich nehme schwer an dass das so gehandhabt wird. Ansonsten könnte ich mir so eine gute Simulation nicht vorstellen. Und übrigens beeinflusst der Reifendruck auch das FFB und das Reifenmodel selber auch. Das FFB ist mit den neuen Modellen immer besser geworden. Mittlerweile sind kaum noch verbesserungen spürbar was wohl auf einen ausgereiften zustand hindeutet. Ausser Kuno's findet noch eine weitere Variable die sie hinzufügen kann.

Woher beziehst du denn die Info was genau simuliert wird und was nicht. Arbeitest du bei Kuno's? Oder hast du die Engine irgendwie studiert?

Lg

Ich kenne mich ein wenig mit modden aus.die reifendaten gibts aber mit jeder aktuellen app,da brauch es kein spezial wissen.

die alten tyre-inis konnte man bis glaub 1.7,einfach aus der sdk lesen.

die neuen daten sind nicht ganz so leicht zu bekommen,da sie nicht mehr in der sdk zu finden sind,sondern in den verschlüsselten cardateien selbst liegen.

jedoch konnten bisher die modder mit ihren tools die daten auslesen.

das kann man alles aber auch selbst im AC forum selbst finden und nachlesen.

hier hab ich mal ein bild von der tyre.ini des porsches 911 GT3 CUP 2017 gemacht,geöffnet mit notepad++

in zeile 39 steht der ideal druck

<https://abload.de/thumb/tyreneqps6y.jpg>

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Uwe Caspart - 25.12.2016 14:45

1.7 könnte hinhalten, denn bis dahin hat Race Essentials diese Werte wohl ausgelesen (oder ausgelesene Werte wurden hinterlegt) und ich war doch sehr erstaunt wie sehr ich bei meinen Setups vom idealen Druck weg war und wie stark der auf Idealwert eingestellte Druck sich (positiv) auswirkt.

Bei den GT2 waren das 35psi ;)

Ich wäre auch nie auf die Idee gekommen V-Tires auf 43psi aufzublasen. Musste man aber um z.B. mit der Cobra schnell zu sein, weil das eben der Idealdruck in der Ini war (meine Dax hat Avon Vintages in Originalmaß drauf und

rollt mit 26psi).

Nu werde ich gleich mal nach Notepad++ suchen B)wobei ich es eigentlich besser fände, wenn dieser Wert von AC angezeigt werden würde.
Bleibt ja trotzdem noch einiges zu tun um diesen via Setup hinzubekommen.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 25.12.2016 14:55

hier kann man raceessentials 1.4.5 laden mit den neusten reifendaten aus ac 1.11

gibts so weit ich weiss noch nicht auf RD

<http://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/raceessentials-v1-4-5.41103/>

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Uwe Caspart - 25.12.2016 15:47

Danke!

Notepad++ nützt natürlich nix, wenn man an die Datei nicht rankommt. Da braucht's wohl ein paar Tools dazu...

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Viso - 26.12.2016 01:45

gripkeeper schrieb:

Viso schrieb:

So und dass der Reifendruck einfach mal alleine steht und das nur ein eintrag in einer .ini sein soll mag ich zu bezweifeln. Das ist nicht nur der Reifendruck der die Optimale Range betrifft sondern auch alles drum rum. Der Reifendruck die Feder einstellung, Sturz, Stabi etc. Es ist Mathematisch ja aber es ist nicht $x=26\text{ psi}$ eher sowas wie $x=y+z/2 \times \pi$ oder so. Ich nehme schwer an dass das so gehandhabt wird. Ansonsten könnte ich mir so eine gute Simulation nicht vorstellen. Und übrigens beeinflusst der Reifendruck auch das FFB und das Reifenmodel selber auch. Das FFB ist mit den neuen Modellen immer besser geworden. Mittlerweile sind kaum noch verbesserungen spürbar was wohl auf einen ausgereiften zustand hindeutet. Ausser Kuno's findet noch eine weitere Variable die sie hinzufügen kann.

Woher beziehst du denn die Info was genau simuliert wird und was nicht. Arbeitest du bei Kuno's? Oder hast du die Engine irgendwie studiert?

Lg

Ich kenne mich ein wenig mit modden aus.die reifendaten gibts aber mit jeder aktuellen app,da brauch es kein spezial wissen.

die alten tyre-inis konnte man bis glaub 1.7,einfach aus der sdk lesen.

die neuen daten sind nicht ganz so leicht zu bekommen,da sie nicht mehr in der sdk zu finden sind,sondern in den verschlüsselten cardateien selbst liegen.

jedoch konnten bisher die modder mit ihren tools die daten auslesen.

das kann man alles aber auch selbst im AC forum selbst finden und nachlesen.

hier hab ich mal ein bild von der tyre.ini des porsches 911 GT3 CUP 2017 gemacht,geöffnet mit notepad++

in zeile 39 steht der ideal druck

<https://abload.de/thumb/tyreneqps6y.jpg>

Sehr interessant danke f  r den screenshot.

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von A.W.CH - 27.12.2016 10:39

Stoepsel79 schrieb:
KlausDieter schrieb:
Frohe Weihnachten :)

Sch  n, wie man Mal so die verschiedenen Standpunkte, W  nsche und Vorlieben liest.
Wozu Festtage doch alles Gut sind... :lol:

Zeigt aber auch, bei Assetto Corsa ist f  r Jeden was dabei.

@sascha150
Willkommen im Club :)

Auch ich bin vor Ewigkeiten Ligam  ssig unterwegs gewesen, und nat  rlich habe ich auch einige Brocken Setupwissen aufgeschnappt; obwohl ich mich mit allen Mitteln darum dr  cken wollte und will.

P.S.
Das man die Updates als Herausvordrung sieht und hibbelich und erwartungsvoll in die Garage rennt, das ist mir neu, konnte ich mir garnicht vorstellen. :whistle:
Viel Spass.

Ich sach  s ja, hier ist f  r Jeden was dabei, frohe Festtage. http://www.smilies.4-user.de/include/Weihnachten/smilie_xmas_024.gif

Doch, genau so ist es bei mir... :P

Das ist das Salz in der AC-Suppe! :woohoo:

Was die Simulation in Relation zur Realit  t angeht, ist es mir v  llig wumpe, was da wie und wo simuliert wird.
Ich kann aber sagen, dass mein virtueller Hintern, der ja nur   ber mein Lenkrad funzt, absolut nachvollziehbare Physik erkennt und dann im Setup des Fahrzeugs auch die gew  nschten Effekte erreicht werden.

Ich sp  re quasi das linke Hinterrad in einer Rechtskurve, wie es sich verh  lt im Verh  ltnis zum linken Vorderrad.
Durch den Lastwechsel und den Stabi zB, merke ich im Kurvenverlauf auch den Gripverlust, des kurveninneren Rades, wenn Spur und Sturz nicht so ganz passen.

Die Tempunterschiede von Reifeninnenseite zur Aussenseite, interessieren mich erst zum Schluss wirklich, wenn das Setup soweit steht.
Wenn da was nicht passt, schraube ich eben parallel an beiden Achsen den Sturz hoch oder runter - parallel, weil sich sonst wieder das Fahrverhalten   ndert!

Es ist nat  rlich wirklich keine einfache Sache, aber auf jeden Fall, Das Element, was mein Hirn am meisten vordert. :)

Da dann das freut mich f  r dich wenn Du da ein so unglaublich tolles Gef  hl daf  r hast..

Aber eins w  rde mich noch interessieren, mit was f  r einem Lenkrad f  hrst Du??
Sag jetzt nicht das es ein Logitech ist :-)

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Stoepsel79 - 27.12.2016 10:56

Und wenn es ein Logitech wäre - was wäre daran jetzt so abwegig?

Es ist kein Logitech, nein....

Darum gehts hier doch aber nicht, sondern darum, dass AC fähig ist, mir dieses Physikgefühl vermitteln zu können.

Ich habe , durch dein Geschreibsel , irgendwie das Gefühl, Du möchtest mir hier etwas absprechen/unterstellen?! Ist Dem so?

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von A.W.CH - 27.12.2016 11:44

An einem Logitech ist überhaupt nichts abwegig, es ist im Grunde ja auch ein Lenker der für sein preis absolut Okay und Top ist!

Und zweitens. Ich habe geschrieben das es es schön ist das Du dabei ein so tolles Gefühl hast, wie sich in der entsprechenden Situation das Auto verhält. Was mich für dich freut!

Damit möchte ich dir nichts unterstellen!

Und die Frage nach dem Lenkrad, hätte mich einfach nur interessiert was Du dabei für ein Lenker fährst.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Stoepsel79 - 27.12.2016 12:47

Ok, dann sorry für mein schlechtes Denken, Dir gegenüber...

Ja, hatte mal ein G27, was auch eigentlich ganz ok war, vom Gefühl her - zu dem Zeitpunkt hatte ich aber noch keine große Erfahrung mit AC, geschweigedenn mit der simulierten Physik.
Aufgrund der Lautstärke, des G27 - im Nebenzimmer schläft unser Zwerg - habe ich mich dann sehr schnell für eine gebrauchte CSW-Base 1.5 entschieden.
Die läuft seit gut 1,5Jahren anstandslos, gute 1800Std mit AC und bereitet mir sehr viel Freude. ;)

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Stoepsel79 - 23.01.2017 16:10

„hmmmm - was is los!? :lol:

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von gripkeeper - 23.01.2017 16:34

ich glaub der will ein haus verkaufen,google Übersetzer sei dank :lol:

Es befindet sich in Villafranca di Verona und zu verkaufen eine schöne Villa mit 3000 Quadratmeter Land, 320 Quadratmeter des Hauses und der hochwertigen Verarbeitung einschließlich: Fußbodenheizung, hocheffiziente Photovoltaik-Anlage, Klimaanlage, Alarmanlage und Videoüberwachungsanlage, Fenster und Türen von höchster

Qualität 'mit eingebetteten Jalousien im Glas, Wanne, zwei Kamine, Wärmepumpe.
Die Villa ist gebaut, so:
Erdgeschoss: Wohnzimmer, Wohnzimmer, Küche, zwei Bäder, 3 Schlafzimmer.
P.interrato: in breit und gepflegt Taverne, eine lokale Arbeitszimmer, Hauswirtschaftsraum, Weinkeller, Billardzimmer,
Bad, Waschküche.
P. Erstens: zwei (lokale bi) Wohnungen mit separaten Eingängen. So bestehen: Wohnzimmer mit Küche,
Schlafzimmer, Bad und Balkon.
Das Haus gehört auch: eine überdachte Terrasse mit beheiztem Boden mit einer möglichen Schließung und Ausbau
verglast Haus Quadratmeterzahl.
Das Anwesen umfasst: Parkplätze und überdachte. Die Villa ist komplett eingezäunt.
Der Kauf des Hauses die Möglichkeit, vollständig zu bedecken, falls erforderlich, die Hypothek (die in eintreten kann),
um die gesamte Villa, die von den beiden lokalen bi auf der ersten Etage zu mieten.

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Micha B. - 23.01.2017 20:27

Der weiß aber schon daß wir die Autos nur am Sim fahren und nicht in echt :)

=====

Aw: Assetto Corsa v1.11 changelog preview

Geschrieben von Cruise - 23.01.2017 20:48

Ich möchte diese Villa nicht kaufen, bitte!
:woohoo:

=====