
AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 00:35

Manches Mal frage ich mich, inwieweit AC ein Simulation ist.

Warum?

Naja, da wäre zum Einen, daß das Fzg mit einem kleinen Ruck anfährt, bzw. stehen bleibt. Man hat das Gefühl, als würden die Berechnungen eingestellt, sobald das Fzg eine gewisse Geschwindigkeit unterschreitet und dann plötzlich stehen bleibt. Steht es mal, dann steht es, rollt auso auch bei Gefälle nicht los.

Das Fzg kann sich nicht, bzw. fast nicht aufs Dach legen, was iR aber schon geschieht. Hier kann man schon von "eigentlich gar nicht" sprechen.

Gut, die zwei Sachen kann man noch vernachlässigen, was uns zum Anderen führt. Denn schau ich mir zb. den Flecky an, stellt sich für mich schon stark die Frage, inwieweit wir es hier mit einer Sim zu tun haben, denn ich würde iR kein Fzg, welches mit Tastatur und jeweils mit maximal Lenkausschlägen auch nur annähernd so zu steuern wäre, wie Flecky es tut.

Hierzu würde mich schon sehr eure Meinung interessieren. Vielleicht erwarte ich auch zu viel.

MfG

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 09:44

naja ich denke die sache mit überschlag etc haben sie a) wegen den schadensberechnungen mal aussen vor gelassen und b) wegen dem frustfaktor beim user.

klar wäre es realistisch wenn bei den üblichen kurve 1 geschupse dann für die beteiligten das rennen vorbei wäre aber wer will das schon?

manchmal ist die physik aber schon "leicht" komisch.

gestern sind 2 vor mir gefahren der eine überholte den anderen leicht und der schoss dann in den kies wie vom panzer angefahren :blink:

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von MatthiasR. - 09.07.2017 09:58

Ich hoffe Flecky nimmt mir das nicht übel, aber für mich ist das Tastatur gefahre genauso wie ich mir das vorstelle ^^

Abgehakt und dementsprechend unterirdisch offpace^^

Nix für Ungut, aber wenn du dich mit Flecky, oder Sky :-), auf der Strecke triffst, dann sollte es nur beim Überberrunden sein. Ansonsten macht er was richtig was du gewaltig falsch machst ;-)

Das Gerucke von dem du spricht hab ich persönlich nicht. Hört vielleicht von irgendwelchen aktivierten Fahrhilfen ab (Autokupplung etc)

Beim manuellen Kuppeln kann ich nichts von oben genanntem feststellen und mein Fhz rollt auch rückwärts bergab bei Stillstand etc.

Zwecks überschlag stimme ich dir zu, wäre natürlich mega Hammer wenn es die Karren ala Wreckfest im 3Fach rittberger zerlegen würde.

Bei manchen Public Servern wäre dann natürlich nach T1 das Grid leer :-)

Ziel in einer Simulation sollte natürlich sein sich gerade nicht zu überschlagen, von demher ist das ein Punkt der bei mir eher hinten ansteht.

Da gibts wahrlich noch andere Baustellen.

Obwohl sowas mit GT3's auch was hätte ;-)

<https://youtu.be/PeweEeuMIKc?t=19>

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von A.W.CH - 09.07.2017 10:37

Der Punkt Simulation oder nicht, darüber könnte man stundenlang diskutieren in wie tiefgründig diese dies geht. Das mit dem Rollen des Fz im Gefälle ist mir auch schon aufgefallen. Aber da gibt es bestimmt noch einige Sachen die man anstreichen könnte. Auch bei der Premium Sim IRacing wird und gibt es Sachen die nicht zu 100% der Realität entsprechen, auch wenn ich gestehen muss das mir gerade kein Beispiel auf der Hand liegt. Aber am Ende sind die beiden (Games) doch +- relative nahe zusammen. Unterschiede wird es immer geben.

Aus meinem persönlichen Empfinden, ist bei einer Simulation egal ob Racing oder Flug Sim. Genau so wichtig wie die Physik Berechnung, das Equipment, damit meine ich an erster Stelle die Bild Darstellung, für mich ist es enorm wichtig das der Monitor möglichst gross ist, so nah wie möglich am Fahrer steht und das Fov korrekt eingestellt ist. Ein weiterer Punkt ist das Lag (Eingabe verzögerung) usw.usw. Am Ende muss bei mir einfach das Feeling das sein von einer Racing Sim, Immersion.

Bezüglich Fahren mit Pad oder eben Tastatur, na ja, kommt halt immer darauf an was man aus dem Spiel Erlebnis erwartet. Möglich ist bestimmt alles. Ich würde fast behaupten das einer der mit Pad spielt, rein von der Rundenzeit nicht unbedingt einen Nachteil haben muss. Aber das Feeling mit Pad ein Rennen zu fahren stelle ich mir relative (sorry) äde vor.

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 11:48

Mit Pad ist ja noch relativ human da es analoge Eingaben sind. aber Tastatur? 1 oder 0... wer mal hinter ihm gefahren ist kann nicht sagen was als Nächstes passiert oder wo er hinfüchte.

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Stoepfel79 - 09.07.2017 12:01

Wir könnten ja mal Alle sammeln, damit Flecky sich ein Einstiegerlenkrad holen kann?!

Bei mir ruckelt übrigens auch nix beim Anfahren oder anhalten. Genausowenig kann ich auf ne schräge Fläche still stehen bleiben. Da kann nur irgendeine Luschenfahrhilfe der Grund dafür sein, wenn da bei Dir nix rollt.

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 12:32

Sind wir die Caritas? der Nächste hätte dann gerne ein DD wheel oder HE ultis und dann machen wir einen Spendenmarathon oder wie? einen X-Box controller gibts für ~40€, (?)

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Stoepfel79 - 09.07.2017 12:52

Machst Du deinem Namen jetzt alle Ehre? :huh:
Spaß ist hier wohl nicht erwünscht, was!?

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 14:48

tut mir leid ich habe die Stelle zum Lachen nicht gesehen.:whistle:

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Stoepsel79 - 09.07.2017 16:20

Ich denke, die reine Logik verbietet hier schon eine Ernsthaftigkeit meiner Aussage. ;)

Wie dem auch sei... Assetto simuliert natürlich nicht die komplette Physik, eines Autos, weil man sowas ohne NasaPC wohl z.Z. nicht stemmen könnte.

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 16:25

Ich habe auf Arbeit schon so viele dumme Ideen gehört, dass ich das nicht ausschließen möchte.
Ohne Smilie dahinter erst recht nicht ;)

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Stoepsel79 - 09.07.2017 16:54

Das nehme ich jetzt mal nicht persönlich...
Und Emoticons kann man übrigens auch falsch deuten. :whistle:

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 17:58

Klar soll man versuchen, sich nicht zu überschlagen, aber Sinn und Zweck einer Sim sollte ja sein, die Realität so gut wie möglich abzubilden. Und da gehört das nun mal dazu. Sonst kann ich gleich mitn Jeep durch Battlefield 4 fahren. Hat ja auch Physik...

Das sichtbare Schadeensmodell ist eine Sache, genauso, ob man eine Sturzumstellung beim Reifen sehen kann, oder nicht, was ja bei einigen FzG hier nicht der Fall ist.

Aber wenn sich ein FzG sich nie aufs Dach legen kann, stimmt für mich was nicht, völlig egal, ob das sonst jemand frusten würde oder nicht. Genauso stimmt was nicht, wenn ein FzG nur mit "full right, full left, neutral" um den Kurs bewegt wird und die Reifen nicht nach 3 Runden fetzen hin sind.

Und auch nicht, wenn das FzG mit einem Ruck stehen bleibt, wenn 2 km/h unterschritten werden und es dann bei einem Abhang nicht wegerollt. Es sind keine Fahrhilfen aktiv. Das hatte ich bislang noch bei keiner "Sim". Das war früher anders, war aber nach irgend einem Update dann da. Ist mir regelrecht aufgefallen.

Genauso beim Wegfahren. Manche FzG fahren sogar leicht rückwärts, wenn man die Kupplung sehr dosiert kommen lässt und dann erst nach vorne (Aufhang). Das ist nichtmal falsch. Aber vorher stehen sie wie ein Bock. Da rollt nix.

Wie auch immer... vielleicht mach ich mal ein kleines Video, um zu verdeutlichen, was ich meine.

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 18:36

Stoepsel79 schrieb:

Das nehme ich jetzt mal nicht persönlich...

darum bitte ich

so war es ja nicht gemeint :)

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 19:46

Ich hab was zu dem plötzlichen Stehenbleiben gefunden.

<http://www.assetocorsa.net/forum/index.php?threads/slow-speed-physics-fixes-are-broken-again.41704/>

Das obige Video zeigt, wie es sein sollte, das untere so ab 43 sec wie es bei mir ist. Das Fzg wird langsamer und langsamer und stoppt dann abrupt und rollt auch nicht zurück.

Und beim starken Bremsen bis Stillstand entspannen sich die Federn im unteren Video nicht mehr so, wie beim oberen. Es ist, als ob unter 2 km/h die Physikberechnung abgeschaltet werden würde.

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Seelenkrank - 09.07.2017 20:40

ups

auf sowas habe ich noch gar nicht geachtet ob nach dem Bremsen die Motorhaube wieder hoch kommt.

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Markus1605 - 09.07.2017 20:42

Ganz ehrlich...wer fährt ne Rennsim um sich mit einem Auto zu überschlagen (ausgenommen Wrecker) und beschwert sich das unterhalb von 20000 km/h die Physik nicht mehr funktioniert?:blink::lol::lol:

Bei einer Rennsim wird das Fahren am Grenzbereich simuliert, der Zwei- Drei usw. Kampf mit anderen Fahrzeugen. Bei sowas sind dann solche Attribute wie Überschlagverhalten wohl eher nebensächlich wenn nicht sogar unnötig. Ist ja keine Destructionsim.;)

Und zum Thema Fahren mit Tastatur:

Die die mit Tastatur fahren, drücken ja nicht die ganze Zeit auf den Pfeil LI Knopf wenn sie durch ne Linkskurve fahren. Es wird immer nur kurz auf die Taste gedrückt. Also kann man so wohl oder übel, doch mit Tastatur fahren ohne die Reifen zu ruinieren. B)

Und ja....Assetto Corsa ist ne Rennsim, da das Game Autorennen simuliert!:)

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 22:21

@Markus1605 Du verstehst nicht, auf was ich hinaus will. Aber das macht nichts.

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Joe Watchman - 09.07.2017 22:21

Danke, Markus!

@ jerzem, um zu Deiner Frage aus dem ersten Post zu kommen: ja, Du erwartest zu viel.

Auch mich hat das Fahrverhalten im unteren Grenzbereich zwischen 1-2 kmh schon massiv aufgeregt bis ich auf die Idee gekommen bin: fahre ich halt schneller.

Ist ein guter Trick!

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Joe Watchman - 09.07.2017 22:30

jerzem schrieb:

@Markus1605 Du verstehst nicht, auf was ich hinaus will. Aber das macht nichts.

Und ja, ich verstehe, worauf Du hinaus willst, und sei Dir sicher: Markus versteht es auch!

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 22:37

Darum gehts mir nicht Joe.

Es geht mir darum zu fragen, was sonst noch alles weggelassen wurde.

Ein Auto im Grenzbereich kann sich mal zur Seite legen iR, oder auch aufs Dach. Das ist nicht nebensächlich, wie Markus meinte, sondern integraler Bestandteil. Das hat nichts mit Desturcionsim zu tun, sondern damit, daß es dazu gehört. Sonst könnte man ja auch gleich die Kollisionsfrage zwischen den Fzg weglassen, weil es will ja auch keiner mit anderen kollidieren.

Ja, danke für den Rat zum Schneller fahren. :--)

Wie Du schon sagtest, ich erwarte wohl zu viel.

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 22:38

Joe Watchman schrieb:

jerzem schrieb:

@Markus1605 Du verstehst nicht, auf was ich hinaus will. Aber das macht nichts.

Und ja, ich verstehe, worauf Du hinaus willst, und sei Dir sicher: Markus versteht es auch! Ja, Du verstehst es eh.

Markus denke ich nicht, sonst würde er nicht von Aufzeigen einer bestimmten Situation zu einer Beschwerde kommen. Und auch wissen, daß eine Rennsim nicht bloß im Grenzbereich simulieren soll. Aber das ist seine Meinung, welche ich natürlich akzeptiere, denn er ist eine andere Person mit seiner Sichtweise (s. Tastatur und Reifen als Sim für Realität), er aber leider nicht wirklich auf mein Post eingeht.

Aber Frage ist eh schon beantwortet. Ich erwarte zu viel, wie ich vermutete. Freue mich schon aufs nächste Rennen. AC

ist ja trotzdem nett. Danke

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von Markus1605 - 09.07.2017 23:23

@Jerzem: Doch ich verstehe sehr wohl was du meinst.;

Du fragst dich in wie weit AC an die Realität heranreicht, und du fährst ein paar Dinge auf die dir aufgefallen sind.

Nur fährst du Dinge auf, die vielen hier entweder noch gar nicht aufgefallen, oder einfach egal sind.

Was die Physik unter 2 km/h macht, ist eigentlich allen total egal. Und das sich der Wagen nicht überschlägt wenn man z.B. quer durchs Kiesbett rodelt, ist eigentlich sogar noch ein Pluspunkt.

DENN.....passiert's, ist dein Rennen beendet!!!;

Ebenso brauchst du für sowas zusätzliche Rechenpower, da AC ansonsten anfangen würde auch noch Flugbahnen realistisch zu berechnen.:ohmy:

Was ich viel mehr verstehen würde ist wenn du dich z.B. über das Reifenmodell mokieren würdest, wo z.B. bei hohen Reifentemperaturen es möglich ist sich 360 Grad zudrehen obwohl man nur noch 20 km/h fährt.

In Echt ist sowas selbst auf Felgen ganz schwierig.:lol:

Ebenso die Kollisionsabfrage die, wie oben schon geschrieben, manchmal "echt zum kotzen" ist.:blush:

Aber wie du es schon selbst gemerkt hast, du erwartest zuviel. Ich übrigens auch.:P

Wenn ich die Sim hätte, die ich mir vorstelle, bräuchte ich erstmal ein neues Rechenzentrum, was den ganzen Krempel auch adäquat berechnen kann.

Da ich aber nur nen popligen 286er mit 16 Mhz habe, ist AC da schon eine sehr gute Sim, trotz seiner ganzen Fehler.:)

=====

Aw: AC eine Simulation?

Geschrieben von jerzem - 09.07.2017 23:39

Ok, das hatte ich dann wirklich falsch verstanden. Sry dafür...

Da hast recht Markus... das mit der Reifentemperatur hatte ich total vergessen zu erwähnen. Das hatte ich beim 24h Rennen NoS leider am eigenen Leib erfahren müssen.

Deine letzten beiden Absätze sind spitze. Genau so ist es.

gn8

=====