

---

## Save the Date

Geschrieben von RoadRunner - 14.02.2018 19:50

---

Hi

<https://www.asettocorsa.net/en/>

Was erwartet uns da am 21.02 um 15Uhr?

GruÃ:)

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Johny1337 - 14.02.2018 19:58

---

Hmm,

habe letzte Woche diesen Artikel gelesen:

<https://www.gtplanet.net/exactly-assetto-corsa-competizione-505-games-registers-new-domain-name/>

Vielleicht hÃ¤ngt das ja miteinander zusammen. Egal was es ist ich freu mich Ã¼ber neue Nachrichten rund um Assetto:cheer:

GrÃ¼Ãe JohnyB)

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Haggard - 14.02.2018 20:00

---

Uhhh, mysteriÃ¶s! Wird der Nachfolger angekÃ¼ndigt? :woohoo:

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von jerzem - 21.02.2018 10:28

---

Haggard schrieb:

Uhhh, mysteriÃ¶s! Wird der Nachfolger angekÃ¼ndigt? :woohoo:

Meinst das Kunos ins Pension geht? Kann natÃ¼rlich auch sein. Vielleicht hÃ¶rt er auf und Ã¼bergibt es an seinen Nachfolger, oder er stellt Assetto Corsa ein.

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Haggard - 21.02.2018 11:32

---

Ne, ich meinte mit dem Nachfolger eher ein Assetto Corsa 2, unter welchem Namen auch immer.

Ende letzten Jahres gab es noch ein Interview mit Marco Massarutto, in dem es so klang, als wÃ¼rde ein von Grund auf neues Spiel in ErwÃ¤gung gezogen.

Irgendwann wurde ja auch mal gesagt, dass sich viel gewÃ¼nschte Features wie Regen oder Tag/Nachtwechsel mit dem aktuellen Spiel nicht umsetzen lassen. In einem Assetto Corsa 2 kÃ¶nnte das ja vielleicht anders aussehen? An diesem Punkt ist das aber alles so spekulativ was ich hier schreibe; vielleicht sollten wir einfach warten, was in gut 3 Stunden bekannt gegeben wird. :)

=====

## Aw: Save the Date

---

Geschrieben von jerzem - 21.02.2018 12:01

---

Oh... Upps, da dachte ich in eine komplett andere Richtung, als ich Deinen Text las.

Danke f r die interessanten Details.

Ja, in 3 Stunden wissen wir mehr.  
thx LG

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von falkeGT - 21.02.2018 12:24

---

Gude,

im AC Forum wird auch schon feste spekuliert.  
Am interessantesten scheint mir da der Link zur Blaincpain GT, da gibt's heute auch ein "Announcment" um 15:00 Uhr:  
<https://de-de.facebook.com/BlaincpainGT/>

cheers falke

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von icemanpolo - 21.02.2018 15:04

---

<https://www.asettocorsa.net/competizione/>

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 21.02.2018 15:05

---

{youtube}XDwwKqIVo1Y{/youtube}

Introducing Assetto Corsa Competizione, the new Official game of the Blancpain GT Series, an official grand touring racing series organized by Swiss manufacturer Blancpain and SRO Motorsports Group.

Featuring an extraordinary level of simulation quality that will allow players to experience the real atmosphere of the FIA GT3 championship, players will be able to compete against official drivers, teams, cars and circuits with the highest level of accuracy and attention to detail.

Taking full advantage of Unreal Engine 4, Assetto Corsa Competizione will ensure the highest quality rendering with photorealistic weather conditions and graphics to reach a new standard in driving realism and immersion racing. Players will experience highspeed torque as they get behind the wheel of luxurious speedsters including Ferrari, Lamborghini, McLaren and many other prestigious GT cars reproduced with an outstanding level of detail. Motion capture technology is used to create the animations of mechanics and drivers in an even more realistic fashion and guarantee a high level of player engagement during races, pit stops and driver changes.

In the final version of the game, players can expect advanced multiplayer functionality with Assetto Corsa Competizione, including a ranking system which will evaluate individual performance and driving behavior to reward the most virtuous drivers and promote fair play in online competitions.  
Assetto Corsa Competizione will be speeding into Steam Early Access this summer.

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 21.02.2018 15:30

---

---

trailer sieht nice aus aber geflashed vom umfang (nur GT3) bin ich jetzt nicht.  
ist dann wieder was für die aliens die sich die zentel/hundertsel auf der strecke zusammensuchen.

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Repa24 - 21.02.2018 15:48

---

Bin da etwas enttäuscht. Leider nur GT3 und wahrscheinlich nur diese eine lizenzierte Rennserie. Heißt wahrscheinlich auch, dass es Modding und anderen zusätzlichen Content nicht geben wird.

Eine These, die ich jetzt schon öfters gelesen habe ist, dass ACC wohl ein Vorläufer eines AC2 sein könnte, welches irgendwann später mal erscheint. Das will ich hoffen.

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Haggard - 21.02.2018 16:05

---

Seelenkrank schrieb:

trailer sieht nice aus aber geflashed vom umfang (nur GT3) bin ich jetzt nicht.  
ist dann wieder was für die aliens die sich die zentel/hundertsel auf der strecke zusammensuchen.

Auch mein erster Gedanke. Die GT3-Klasse ist ja im echten Leben schön anzusehen, im Spiel kann ich die aber nur so viel fahren, bevor ich mich langweile. Die Autos sind sehr einfach zu fahren und jeder Anfänger setzt sich rein und hält sich für den Größten, nur um dann in der ersten Kurve das halbe Feld abzuräumen.

Nicht falsch verstehen, ich freu mich drauf und werde bestimmt Spaß dran haben, aber verglichen mit dem aktuellen AC-Content ist das schon etwas... mau. Oder einfach nicht, was ich für mich in einer Rennsimulation sehen möchte.

Gefällt haben da die Betriebswirte die Marschroute vorgegeben; mit nichts wird man im Moment mehr Leute anlocken können als mit einem kompletten GT3 Feld. Und nach Regen und Tag/Nachtwechsel haben die Leute ja auch seit AC Tag1 geschrien.

Aber wie oft will man diese Features überhaupt im Rennen haben? In GTR2 wurden nicht viele Rennen im Dunklen oder mit Regen gefahren, das war maximal mal als Abwechslung schön. Die vielen Hotlapper wird das wenig jucken, da geht's doch eh wieder nur um die letzten 1/1000 bei perfekten Bedingungen. Und kaum eine Klasse läßt mehr zum hotlappen ein als die GT3; darauf habe ich ziemlich wenig Lust. Besonders wenn man dann online auf diese Fahrer trifft, die meinen ihnen gehört die Welt, nur weil sie offline bei perfekten Bedingungen schnell sind.

Angst machen mir jetzt schon die BOP-Debatten, die zwangsweise aufkommen werden, wenn man ein Spiel um die GT3-Klasse aufbaut.

Viel Gejammer von mir, lange bevor das Spiel überhaupt erscheint. Zeigt vielleicht nur, was ich über die Jahre an AC zu schätzen gelernt habe. ;)

Trotzdem bin ich auch hoffnungsvoll:

GTR2 hat zum Beispiel als Spiel zu FIA GT Serie angefangen, ist aber grade durch die vielen Mods über die Jahre nochmal zu sooo viel mehr geworden! :)

Warten wir mal ab, was der Sommer uns mit ACC bringt.

Grüße,  
Haggard

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von jerm - 21.02.2018 18:01

---

---

Echt? Sie probierens wieder mit der Unreal Engine. Interessant.

Was hei t BOP? - Haggard

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Repa24 - 21.02.2018 18:24

---

jerzem schrieb:

Echt? Sie probierens wieder mit der Unreal Engine. Interessant.

Was hei t BOP? - Haggard

Balance of performance - Also der Leistungsausgleich zwischen den verschiedenen Fahrzeugen

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 22.02.2018 00:14

---

Hier der Link zur Steam-Shop-Seite von A.C.C.

[http://store.steampowered.com/app/805550/Assetto\\_Corsa\\_Competizione/](http://store.steampowered.com/app/805550/Assetto_Corsa_Competizione/)

gru   
dirtY

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Old Snake - 22.02.2018 06:56

---

Moin :)

Auch nett zu lesen.

Von Pc Hardware

21.02.2018 um 21:05 Uhr Mit Assetto Corsa Competizione soll im Sommer dieses Jahres eine neue Rennsimulation als Early-Access-Titel auf Steam starten und neue Maßstäbe im Genre setzen. Als Basis für die lizenzierten Wagen und Strecken dient die Blancpain GT Series, während das Grafikger st durch die Unreal Engine 4 gestellt wird.

Entwicklerstudio Kunos Simulazioni und 505 Games haben mit Assetto Corsa Competizione den Nachfolger der 2014 erschienenen Rennsimulation Assetto Corsa für den PC angek ndigt. Wie auch der Vorg nger soll der neue Teil zun chst per Early Access auf Steam verf gbar werden und zwar im Sommer. Das Spiel soll dabei laut den Machern in allen Bereichen auf h chste Qualit t setzen.

Laut Marco Massarutto, Mitgr nder sowie Marken- und Produkt-Manager von Kunos Simulazioni ist die "Blancpain GT Series-Lizenz" aber nur die Spitze des Eisbergs. Durch die Kombination des Potenzials der Unreal Engine 4 und des Feedbacks, das wir aus unserer Community erhalten haben, erschaffen wir eine komplett neue Simulation, die darauf abzielt, das Renngenre neu zu definieren, die Features zu verbessern, die Assetto Corsa so beliebt gemacht haben und die neu einzuf hren, die die Spieler von einer hochwertigen Rennsimulation verlangen - und das ohne Kompromisse und unserer Philosophie treu bleibend."

AdTech Ad

Assetto Corsa Competizione soll letztlich neben dem Einzelspielermodus im Mehrspielermodus ein intelligentes Rangsystem bieten, das einzelne Leistungen und Fahrverhalten der besten Fahrer sowie Fairness in den Online-Wettbewerben belohnt. Effiziente Spielsuche-Funktionen sollen dafür sorgen, dass man gegen Spieler mit  hnlichem K nnen antreten kann und schnell Online-Rennen findet. In den Bestenlisten k nnen Spieler die Leistungen einzelner Runden mit virtuellen Fahrern aus aller Welt mit dem gleichen Fahrzeug, auf der gleichen Strecke und bei identischen Wetterbedingungen vergleichen.

Karriere, Championship und freie Spielmodi sollen ebenfalls verfügbar werden und für ein an alle Fähigkeitsstufen angepasstes Rennerlebnis sorgen. In Wettkämpfen unterschiedlicher Dauer, von 60-Minuten-Sprintrennen bis zum berüchtigten 24-Stunden-Spa-Ausdauerrennen sollen "Spieler dank der höchst realistischen grafischen Reproduktion der Wetterbedingungen und Sichtweite Gelegenheit, zu verschiedenen Zeiten des 24-Stunden-Spektrums mit einem dynamischen Wettersystem anzutreten." Die offiziellen Rennstrecken wurden derweil mittels Laserscan-Technologie zu Gunsten höchster Präzision nachgebildet und so sollen alle Streckenbegrenzungen und Details perfekt zu ihrem realen Gegenstück passen.

Neben der Unreal Engine 4 für "fotorealistisches Rendering" soll Multikanal-Audiosampling von echten GT-Fahrzeugen ebenfalls für "eine fesselnde und mitreißende akustische Umgebung mit realistischen Umwelteffekten" sorgen. Animationen für Mechanik und Fahrer wurden laut Pressemitteilung mit Hilfe von Motion-Capturing-Technologie erstellt, "damit sie noch realistischer werden, um den Spielern ein noch intensiveres Erlebnis der Rennen, Boxenstopps und Fahrerwechsel zu ermöglichen". Der Teaser-Trailer unterhalb dieser Zeilen soll unterdessen schon mal Lust auf mehr machen.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 22.02.2018 12:32

ach ich hätte da jetzt doch bock drauf verdammt :whistle:  
ich will das wetter sehen, PC2 stinkt da gewaltig ab...

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von gripkeeper - 22.02.2018 15:11

Ich versteh die Community manchmal nicht.Da wird gejammt bevor das Spiel da ist.

Ich zu meinen Teil hab immer darauf gehofft, das es ein GTR2 Nachfolger mit fotorealistischer Grafik wird.

Und nun scheint der Traum in greifbarer Nähe zu rücken.

Allein schon dadurch das die Unreal 4 engine verwendet wird,hat das riesen vorteile für die modder.Auch unterstützt die Engine VR von Haus aus.

Alles was von den Usern gewünscht wurde wird umgesetzt,sprich 24h Rennen mit Fahrerwechsel.Die Animationen sollen mit Motioncapturing umgesetzt worden sein.Das heisst Bewegungen von Realpersonen für die Boxencrew.Rennen mit Tag Nachtwechsel,allein in den trailern sieht man schon an den Cars das beleuchtete LCDs LEDs ect alles möglich ist.

So wie der Endwickler schrieb ,das es nur die spitze des Eisberges sei,ist davon auszugehen das das ACC akkut...ehm...das Compitione AC2 ist,bzw das mit Blancpain GT3 der Start mit erstem Content ist.genauso wie AC1 auch gestartet ist, als alpha oder beta.Ich bin mir ziemlich sicher, das alle Kunosautos nach und nach angepasst werden,bzw die Lichtmods angepasst werden ,und dann auch als content zu Verfügung stehen wird.

Es würde überhaupt keinen sinn für kunos machen danach noch ein AC2 zu entwickeln.Compitione wird die AC2 Plattform dessen bin ich mir sicher.

Am meisten freue ich mich auf Regen.Ich hotlappe gerne,aber ein gutes Regenrennen kann mega fun bringen.

Ich gehe davon aus das sie die momentane Physik von AC1 übernehmen,was anzunehmen ist.  
Dann bleibt nur noch zu hoffen ,das die Regenphysik  
überzeugen kann.Bei dem rest mach mir überhaupt keine gedanken das es klappt.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von MrHardrock - 24.02.2018 07:38

Na,ja  
Wieder nix halbes und nix ganzes...  
Das h tte die auch als Mod f r Assetto bringen k nnen.  
Wer braucht ein Game mit nur einer Rennserie.....  
Laaaaangweilig egal wie sch n es vielleicht aussehen wird.  
Regenrennen da haben die Crashkids und Wrecker endlich ne neue Ausrede.

Gru   
Hardy

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Katze - 24.02.2018 08:17

Da hat wohl einer nur halb und nichts ganzes gelesen. Es wird ein Rankingsystem geben, wie bei IRacing. Das heisst, die Wrecker bleiben unter sich.  
Ich freu mich auf das neue Spiel und denke auch, da  sie nach und nach, den alten Content dazuf gen werden.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 24.02.2018 10:29

sehen wir es mal als technologiestudie f r ein AC2.  
ist da besser sich erstmal auf eine fahrzeugklasse zu beschr nken.  
ansehen werde ich es mir dann doch auf jeden fall.  
denke Kunos geht da keine faulen kompromisse ein wie SMS in PC2.  
und lieber ein sauber gemachtes game in einer klasse als all in one aber keinem schmeckt es weil das gew rz fehlt.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Uwe Caspart - 24.02.2018 14:44

Bin gespannt was dabei rauskommt.  
Ich bef rchte das wird ne Mischung aus IRacing und Arcade.  
Kenne das von den Flugsims.  
Je realistischer desto anspruchsvoller.  
Damit wird jedoch der Kundenkreis kleiner.  
Ergo orientiert man sich Richtung Noob-Arcade-Modi.

und f r ein an alle F higkeitsstufen angepasstes Rennerlebnis sorgen

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 24.02.2018 16:57

so wie ich das rausgelesen habe sorgt nur das rating daf r das (auch) gleich starke fahrer auch untereinander fahren k nnen ohne st ndig aliens hinterher zu zuckeln.  
(der der MR gemacht hat arbeitet ja jetzt f r Kunos und setzt das um).  
wir werden sehen was rauskommt aber imho brauchen wir uns bei Kunos jetzt weniger sorgen machen das das game in arcade al  PC2 oder Forza abruscht.  
Die lernkurve wird f r mich (und andere) halt wieder ein st ckchen h her gesetzt.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von jerzem - 24.02.2018 20:57

---

Uwe Caspart schrieb:

Bin gespannt was dabei rauskommt.

Ich befürchte das wird ne Mischung aus IRacing und Arcade.

Kenne das von den Flugsims.

Je realistischer desto anspruchsvoller.

Damit wird jedoch der Kundenkreis kleiner.

Ergo orientiert man sich Richtung Noob-Arcade-Modi.

Grundsätzlich bin ich von den Gedanken ganz bei Dir. Jedoch finde ich nicht, daß das ein Widerspruch sein muß. Es kann ja ruhig von Simulation bis Arcade abgedeckt sein - in einem Programm.

Von reinrassigen Simulanten: (Vom Windkanal / Fahrerkerstestcenter / am Reifen sehen, wo/wie er sich abfährt / überlußt eines Wagens wirkt sich auf den Belag aus / Möglichkeit der Wetteränderung nur auf Teilen der Strecke (Naß-Trocken) / Bei Multiplayer wirklich in das gleiche Auto steigen (das zB. schon getapt ist) / Plus alles Andere, das wir jetzt auch schon haben / Geruch von Öl (überdampfer) beim Fahren >> ja ich übertreibe \*gg

>>> bis zum Tastaturfahrer mit Lenk und Bremshilfe, vereinfachter Physik und von mir aus noch einer fetzigen Musik dazu... jeder kann dann verwenden.

Mit einem halbwegs geschicktem Ranking- bzw. Filtersystem kommen sich die sehr unterschiedlichen Nutzer auch nicht in die Quere. s. GTR2 oder GT-Legends.

Mich persönlich freuts, wenn auch Arcade Racer mit im Boot sind, da hierdurch der Betrieb vielleicht mal nicht absäuft (durch zu wenig Umsatz durch den von Dir angesprochenen Kundenschwund) und ich nicht wieder 8-9 Jahre (=Eigeninteresse) auf eine neue Sim warten mußte.

LG

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von hensar - 25.02.2018 12:10

die Features zu verbessern, die Assetto Corsa so beliebt gemacht haben und die neu einzuführen, die die Spieler von einer hochwertigen Rennsimulation verlangen - und das ohne Kompromisse und unserer Philosophie treu bleibend."

Das ist für mich der wichtigste Satz.

Es ist meine größte Sorge ist, dass es eine verwaschene Graphikure werden könnte, wie pCars. Meine Sorgenkind ist dabei aber nicht Kunos,(wer Casillo mal am Volant gesehen hat, ... :)), sondern 505.

Das größte Manko an AC war das fehlende Rankingsystem, welches viele zu iRacing getrieben hat. Das könnte sich damit umkehren.

Ich freu mich jetzt schon auf ein offizielles 24h-Rennen, auch wenn ich nur in Grid25 fahren werde ;)

... aber nur die Spitze des Eisbergs.

Dass es nur ein Testträger für AC2 ist, sollte damit klar sein.

Memo: Graphikkarte kaufen!!!!

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von gripkeeper - 25.02.2018 17:28

vor allem ist es clever von Kunos,erst einmal Blancpain GT content zu liefern.Weil sie so, mehrere Fliegen ,mit einer Klappe schlagen.

Sie brauchen " nur " erstmal die benötigten GT3 Cars

mit den Lichtmods ect anpassen.Die vorhandenen Lasertracks, die in der Serie gefahren werden ,mit Lichtmods anpassen.Damit ist eine in sich geschlossene Serie ,mit überschaubaren content,den sie auf die neue Engine anpassen können da.

Sie können damit auch gleich alle Multiplayer,24h,Fahrerwechsel ect mit dem content testen und anpassen.Das gleiche

---

gilt fÃ¼r die Physik Reifenmodell fÃ¼r Regen ect.

Ich weiss noch, wie die Devs immer gelacht haben in den interviews ,wenn sie auf Regen Tag Nacht angesprochen wurden.Jetzt wissen wir warum,die Hunde hehe.

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von dude1209 - 13.06.2018 22:57

[http://gamersyde.com/game\\_videos\\_4114\\_en.html](http://gamersyde.com/game_videos_4114_en.html)

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von Old Snake - 15.06.2018 06:56

<http://www.pcgameshardware.de/Assetto-Corsa-Competizione-Spiel-61558/Videos/Gameplay-Trailer-1258772/amp/:cheer:>

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von Old Snake - 30.06.2018 08:51

[http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/PC-CDROM/39458/2176121/Assetto\\_Corsa\\_Competizione-Spielszenen\\_Vier\\_Special\\_Events\\_mit\\_Mercedes\\_Ferrari\\_Lamborghini\\_und\\_Audi.html](http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/PC-CDROM/39458/2176121/Assetto_Corsa_Competizione-Spielszenen_Vier_Special_Events_mit_Mercedes_Ferrari_Lamborghini_und_Audi.html)

=====

### Aw: Save the Date ACC Roadmap & Preise

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.09.2018 14:04

Kunos hat seine Roadmap zu ACC bekanntgegeben und die gestaffelten Preise je nach Early Access-Phase

<https://www.assettocorsa.net/competizione/roadmap/>

September 24,99 â,-

Oktober

November 34,99 â,-

Dezember

Januar 44,99 â,- (Endpreis)

Sommer kostenlose Update auf Saison 2019

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 05.09.2018 16:42

Im Forum von Kunos hat Aristotelis (Entwickler) folgendes geschrieben:

Ãbersetzt mit Google

Hallo zusammen!

Der Assetto Corsa Competizione Early Access steht vor der TÃ¼r und wir sind wieder bereit fÃ¼r eine fantastische

Reise.

Das Wichtigste zuerst: Early Access bedeutet, dass Sie die Möglichkeit haben, frühe Versionen des finalen Spiels zu erhalten und sich die Entwicklung und Entwicklung von ACC anzusehen. Sobald Sie die EA-Version gekauft haben, erhalten Sie natürlich alle folgenden Updates des Hauptspiels kostenlos. Auf der anderen Seite haben wir, Entwickler, die Möglichkeit, Feedback und Eindrücke zu sammeln, während wir arbeiten, von einem viel größeren Test-Team, das wir jemals privat organisieren könnten.

Unsere Aufgabe wird es sein, den Titel zu den angekündigten Terminen zu aktualisieren und tolle neue Inhalte und so stabile Features wie möglich zu bieten, damit Sie das Spiel genießen und das Feedback erhalten können.

Das bedeutet natürlich, dass die ersten Versionen des Spiels nur eingeschränkte Inhalte und Funktionen haben werden, aber wir sind zuversichtlich, dass wir die gleiche erfolgreiche Evolution-Erfahrung wie bei der AC-Early-Access-Phase bieten können.

Ich hoffe, dass das oben Gesagte für alle klar ist und dass die Gemeinde das Wort verbreiten und andere Simracer informieren kann, die vielleicht nicht wissen, was Early Access bedeutet.

Während viele ACC-Gameplay-Funktionen in den ersten Versionen von Early Access nicht verfügbar sind, ist die Fahrphysik-Simulation größtenteils fertig. Einige Feinabstimmungen und einige zusätzliche Funktionen sind noch notwendig, aber ... es gibt viel zu reden, also lass uns reden ... Physik!

Also, was Physik ACC heißt? Der erste Test, den Stefano gemacht hat, als wir die Unreal Engine erkundet haben, war, eine Version unserer AC-Physik zu erstellen und sie in UE laufen zu lassen. Ich werde nicht ins Detail gehen, ich werde nicht einmal wissen, wie ich es erklären soll, aber nach vielen Flächen, Schlaflosigkeit und Kopfschütteln hat er es geschafft. Die ersten Versionen von ACC hatten also die AC-Physik.

Der nächste Schritt und Teil meiner Hauptaufgabe für die Zeit war es, so viele parallele Läufe zwischen AC und ACC: UE zu machen, um sicherzustellen, dass die Physik absolut identisch ist, alle möglichen Placeboeffekte zu eliminieren, Vergleiche mit Rundenzeiten zu machen und Vergleiche zu machen. Sobald wir absolut sicher waren, dass alles identisch war, begann der spaßige Teil (oder der Albtraumteil, je nachdem, wie man es sieht).

Die anfängliche Idee der ACC-Physik bestand darin, schwache Punkte der AC-Physik zu entwickeln und zu verbessern und dann von dort weiterzugehen. Nicht sicher, ob wir es komplett übersprungen haben oder von einem Plan zum nächsten gegangen sind ... zu viele Dinge sind passiert und um ehrlich zu sein, in Anbetracht des Endergebnisses spielt es keine Rolle mehr. Was es darauf ankommt, ist, dass ACC, obwohl es sich "ähnlich" fühlt, sicherlich viel mehr ist. Stefano wird es wahrscheinlich evolutionär nennen, aber um ehrlich zu sein, es gibt so viel Neues, dass ich nicht sicher bin, ob dieser Begriff Gerechtigkeit widerspiegelt.

So, stark überarbeitetes Reifenverhaltensmodell, stark überarbeitetes Reifenheizungsmodell, stark überarbeitetes Reifenverschleißmodell, allesamt nicht nur überarbeitete Werte, sondern mit allen neuen physikalischen Eigenschaften, Gleichungen und Daten. Obendrein haben wir das Modell der Bremsheizung überarbeitet ... aber mehr dazu auf einem speziellen Beitrag über Reifen und Bremsen.

Suspensionen. Wir haben ein komplett neues Dämpfermodell bekommen. Wie Sie wissen, werden Dämpfer normalerweise in Sims mit 4 Werten simuliert. Bump, Rebound, schneller Bump und schneller Rebound. Aber ... in ACC wissen wir, dass die Dämpferdiagramme vollständig sind. Offensichtlich haben Sie im Setup-Bildschirm die üblichen Klicks, aber unter der Oberfläche zeigt jeder Klick auf ein anderes Dämpferdiagramm. Außerdem haben wir ein völlig neues Bumpstop-System. Die Bumps haben variable Steifigkeit und variable Rampe (Grafik) ihrer Steifigkeit. Das war eigentlich eine erzwungene Evolution der Physik, denn sonst wäre es praktisch unmöglich, die Autos richtig einzustellen, wegen des sehr fortschrittlichen aerodynamischen Modells ... wie in echten Autos.

Das bringt uns zum Aero-Modell. Von Grund auf neu geschrieben. Dies ist nicht einmal eine Evolution, es ist eine komplette Neuschreibung. Anstatt verschiedene "Flügel" zu kreieren, die jeweils einen spezifischen Auftrieb erzeugen und um das Auto schleppen, wie bei AC und mehr oder weniger allen Simulatoren, verwendet ACC ein neues System, das Luftkanäle aus Windkanälen oder CFD berücksichtigt und wendet Heben und Ziehen auf das gesamte Objekt als eins an. Dabei berücksichtigt er, wie das Objekt seinen aerodynamischen Druckpunkt je nach Nick- und Gierrichtung vorwärts oder rückwärts bewegt. Bevor Sie sagen, dass dies etwas ist, was Sie mit dem "Flügel" -Modell von AC erreichen können, kann ich Ihnen versichern, dass es anders ist. Das System bewegt aktiv den Druckpunkt und kann den Front- oder Heckhub und -widerstand beeinflussen, abhängig davon, was in der Nickbewegung des Fahrzeugs, dem Flügelwinkel und so weiter passiert. Das Endergebnis ist eine viel mehr pitch-sensitive Aero-Plattform mit Situationen, die Sie zwingen, bestimmte Fahrhöhen, Flügelwinkel und Federungseinstellungen zu wählen, um dem aerodynamischen Einfluss auf das Handling entgegenzuwirken. Aus diesem Grund, wie im wirklichen Leben, wird die Aufrechterhaltung der Aero-Plattform entscheidend, Fahrhöhen sind wahrscheinlich der wichtigste Teil des Setups und bumpstops werden extrem wichtig, um das Auto zu steuern.

Die GT3-Autos verwenden stark ABS- und Traktionskontrollsysteme, die von den Regeln zugelassen sind. Also mussten wir für ACC die ABS- und TC-Systeme weiter verbessern. Sie sind sehr viel komplexer geworden, indem sie viel mehr Informationen und Telemetrie-Eingaben berücksichtigen sowie ein unterschiedliches Verhalten und Ausgangsergebnis haben.

---

Natürlich haben wir auch ein komplett neues Wettersystem und eine dynamische Strecke. Die Regensimulation ist wirklich ein Durchbruch und, abgesehen von Bescheidenheit, bin ich zuversichtlich, dass ihr von euch beeindruckt sein werdet. Alles Gute, Herr Kunos, er hat wirklich eine erstaunliche Arbeit geleistet, und natürlich werde ich mein Bestes geben, um euch die verschiedenen Situationen, Simulationen und Techniken zu erklären, um das beste Fahrerlebnis zu bekommen.:unsure:

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von BadDan - 07.09.2018 22:18

---

Fein, da ab Oktober dann auch schon VR-Support dabei ist, werd ich gleich zum günstigsten Preis zuschlagen. B)

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von Martin - 12.09.2018 14:16

---

noch 4 Stunden , dann schauen wir mal was die Jungs so gebastelt haben.  
Hab extra gerade einige Runden den Huracan GT3 auf dem Nürburgring GP bewegt.

=====

### Save the Date

Geschrieben von Gerri - 12.09.2018 18:30

---

ACC liegt an Leute es kann angesaugt werden... ca. 4,0 GB

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von AC Tom - 12.09.2018 22:28

---

Vorm Sommercup mal ne halbe Stunde Probefahrt mit Standard safe Setup und cloudy Wetter Einstellung gemacht. War auch "nur" gut 3sec langsamer :lol: als im orig. AC, bei 1.59,1 war Ende, ziemlich rutschig auch das ganze.

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von Old Snake - 13.09.2018 10:39

---

Tach ;)

Kann leider nicht fahren weil Bremse im Popo, also hab ich auf etwas Feedback hier gehofft.  
Iss ja nicht so doll :(

=====

### Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 13.09.2018 14:57

---

gestern nur mal schnell 20-30min drinnen gewesen im game.  
zu kurz um alles aufzusaugen.  
viele meckern ja über die optik aber mir ist das garnicht so aufgefallen in der eile.  
sehr hohe dämpfung am lenkrad vorhanden (weniger schärfen, in AC ist der servo sehr lebendig).  
es ist ne early, also schiebe ich jetzt auch erstmal keine panik.  
da ändert sich noch so vieles im laufe der fertigung...

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Susi Stoddart - 13.09.2018 19:17

---

So weit so gut.

Gut f r die Augen und die Ohren, macht aber auch beim Fahren Spass.

Replays sehen recht gut aus :)

Erste Runden gleich mit Spass im Regen ohne ABS und TC gefahren.

F hlt sich nicht schlecht an und FFB passt.

Leider mag es mit dem Controller vom Ascher-Wheel noch nicht arbeiten.

Das kann durchaus was gutes werden wenn sich mit den Streckedetails noch bischen M he gegeben wird.

{youtube}gWaWQcFDOhc{/youtube}

Gruss  
Susi

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von RE\_Amemiya90 - 13.09.2018 20:06

---

erstmal ne Stunde gebraucht um alles einzustellen.

Liegt auch am un bersichtlichen Men , sieht zwar  bersichtlich und sch n aus, praktikabel ist es aber nicht. Wenn man bei den Tasteneinstellungen auf "erweitert" geht h ngt sich bei manchen Tastebefehlen das Spiel auf. Dann waren pl tzlich wieder die Achsen von Gas, Bremse, Lenkrad umgedreht, obwohl schon richtig eingestellt. Auch f r ne EarlyAccess h tt ich mir was ausgereifteres erwartet.

Das Fahrgef hl f hlt sich gut und ausbauf hig an, wenn man wie in AC die D mpfung, Kerbeffekte, etc. selbst einstellen k nnte. Kommt vielleicht noch.

Sp r f r meinen Geschmack noch zu wenig im Lenkrad.

Prinzipiell f hlt es sich gut und nachvollziehbar an, man kommt in nen Flow.

Dass es sich so viel anders als AC anf hlt h tt ich nicht gedacht.

Ob das gut oder schlecht ist wird sich im Laufe der Entwicklung noch herausstellen.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 13.09.2018 21:31

---

@susi:

meine button box von Ascher geht 1a, keinerlei probleme mit der zuweisung gehabt.

---

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Susi Stoddart - 15.09.2018 10:33

---

Seelenkrank schrieb:

@susi:

---

meine button box von Ascher geht 1a,keinerlei probleme mit der zuweisung gehabt.

HabÄ´s mir schon gedacht.

Die Vorabversion unterstÄ½tzt zZt. wohl nur maximal 4 Game Controller.

Ich habe aber meist 5 Controller im Einsatz.

Wenn ich die RaceKing Box abstÄ½psel kann ich auch das Acher Wheel nutzen.

Gruss

Susi [http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Game\\_Controller.JPG](http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Game_Controller.JPG)

=====

## Aw: Save the Date

Geschrieben von Seelenkrank - 15.09.2018 10:37

---

\*hmm\* Ä½berleg\*

Ascher Buttons/Shifter,der Lenze,HE Pedale und die Buttonbox links.  
bleiben noch der H-Shifter (braucht man da ja nicht) und die zweite buttonbox.  
hatte dann also glÄ½ck das es mal auf antrieb klappte.