## Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.09.2018 11:20

---

Assetto Corsa Competizione V1.0
{youtube}wpTkgOB_TEo{/youtube}

Alle aktuellen Infos findet ihr im neuen ACC Wiki:

https://www.acc-wiki.info/

gruÃŸ
dIrtY

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.09.2018 14:04

---

Um diesen Grafikfehler zu vermeiden stelle Anti Aliasing auf MID (Middle/Medium) - leider ist AA dann nicht so gut!
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/20180913135206.jpg

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.09.2018 14:27

---

Soll demnÃ¤chst gefixt werden!!!

https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/no-headlight-beam-on-track.50884/#post-987609

!!!Um zu lesen Account nÃ¶tig!!!

DiRTyDRiVER schrieb:
...

Licht funktioniert bei mir nicht ?
- Taste L drÃ¼cken
- wenn kein Licht, dann in den Video-Optionen bei Opponents Visibility auf â€œOFF stellen :blink:

...

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von RE_Amemiya90 - 14.09.2018 16:28

---

Hab da ne Frage.
In AC ist ja bei hÃ¶herem Wert das ABS und TCS weniger im Einsatz und bei niedrigeren Wert Ã¶fters und abrupter im Einsatz.
In ACC ist es laut Beschreibung beim SetupmenÃ¼ genau umgekehrt.
Sollte ja wie in echt sein bei den GT3 Wagen die Anzeigen. Entweder ist AC verkehrt oder ACC oder der Text in ACC stimmt nicht mit dem Verhalten Ã¼berein, wie es in ACC richtig/falsch zur RealitÃ¤t ist. :S :lol:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von dude1209 - 14.09.2018 18:22

---

0.1.1

- fixed AI remaining without fuel
- fixed crash caused by faulty recognition of T500 Gear Shifter
- fixed time loop after midnight
- added starter and ignition command on Controller Page
- fixed car lights not working when opponents visibility video option is used
- fixed backfires and other particles visible on hidden cars when opponents visibility video option is used
- fixed misleading option values with AA and visible opponents
- fixed marshal spline detection
- expanded camera FOV and frame rate limits
- visual and LOD tweaks to the Lamborghini HuracÃ¡n GT3
- disabled saving the discord username for in build configuration
- slightly increased the retry-interval after a disconnect from the servers
- added proximityIndicatorsVisible setting to hud.json
- fixed music looping in some conditions
- tweaked volume for reverb zones

https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/welcome-to-the-acc-early-access-programme-some-rules-for-bugs-and-issues-reporting.50866/

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 18.09.2018 18:46

---

Assetto Corsa Competizione - v0.1.2 Hotfix

- fixed T13 track competence problems with automatic gears
- hotstint is starting at the Hotlap position, fixes timing and exploits
- hotstint will now allow the last lap to be completed
- fixed hotstint timing issue
- fixed stability control option and corresponding over-corrections
- using stability control laptimes will add a laptime penalty in the online leaderboards
- minor tweaks for audio voices usage

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 11.10.2018 14:03

---

0.2
- Fixed "No VR no buy"
- New first-gen Bentley Continental GT3
- New Misano World Circuit
- Aero: Non circulatory lift implemented
- Setup UI and logic changes to accommodate a big number of damper clicks
- Hotlap has fixed fuel load (10L). Also fuel load slider is not available in UI in hotlap sessions
- Bumpstop telemetry graphs in setup mechanical balance screen
- Fixes and fine tuning in setup aero screen
- Decimal numbers in front aero variation values
- Code for realistic (displayed) brake bias values
- Brake bias variation now possible in decimal numbers
- Fine tuning of preset setups
- Setup name now shown on top screen title
- Setup name adds an asterisk when user changes setup values, indicating saving is needed
- UI warning when users tries to load a different setup, or a preset, indicating that you might lose your setup changes if any
- Setup protection against out-of-limits values
- Setup Input/Output filtering for car and circuit
- Setup navigation fixes
- Fine tuning of Huracan suspension geometry and dampers
- Fine tuning of tyre model camber gain, IMO heat range, and more

- FFB option screen sliders: dynamic damper, road effects
- controls.json extra FFB values: minDamper, damperGain
- Stability control is now using different logic
- Reworked driver steering animation
- Adjusted safety net position in the Lamborghini HuracÃ¡n GT3
- Added driver assets for the teams featured
- Adjusted water spray effects in the night
- Nurburgring fixes and improvements
- Added HUD option for speed unit toggle
- Added timetables to pause menu & post-session
- Added sharpness option to video settings (make sure you remove external workarounds)
- Added pitch angle adjustment to camera settings
- Added Save, Cancel, Defaults and Quit buttons to camera settings
- Proximity indicator toggle in HUD options
- Added Sprint Race Weekend and Hotlap Superpole in Game Mode options
- Track selection page navigation fixes
- Fixed bug when loading the last game mode settings
- Added auto engine start
- Added auto pitlimiter
- Fixed pitlimiter issue with pitlimiter lights on toggle
- Added multiple starting lights logic
- Added pitstop logic (basic) for human and AI
- Added Sprint race weekend system
- Practice and Qualifying Overtime has a max time of 3 minutes
- Controller page: Starter, Look functions and Shift can't be set as advanced
- Fixed engine forced shut off when return on track after setup changes
- Fixed wrong weather key in the .json
- Fixed weather selection in UI not resetting after a special event
- Added camera sequence for Full formation lap
- Tweaked marshal system to avoid false spline recognition
- Added logic for flags when in entry and exit lane (slower speed are allowed without raising any flags)
- Reworked steer scale/steer inverted control options
- Removed confusing ghost car time references in the gui
- Added base version of end session highlights
- Fixed music still on after clicking drive or restarting
- Audio engine optimizations
- Added superpole/pitwindow/hotstint event spotter
- Fixed double engine start inside the reverb zone
- Minor tweaks for tyres scrub sound in dry and wet conditions
- Fixed clicks in particular camera switches
- Fixed pit alarm sound for Nurburgring
- Minor tweaks for crowd and track speakers distance attenuation
- Fixed announcer voice stopping after some minutes
- Fixed bodywork noise entering the setup page
- Removed the possibility to change lights/wiper stage in the replay
- Fixed mirror visibility in the replay
- Added current session time, car lap time, valid lap and fuel for replay
- Slow Motion now affects the entire world
- Fixed slow motion pause state for replay HUD
- Stability control is now less performant with steering wheel to avoid being used as illegal aid

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 11.10.2018 18:31

---

Das VR ist aber arg verbesserungswÃ¼rdig vor allem in den Controls.
Bei meiner WMR Brille schaffe ich es nicht , egal welches tracking ich im setup habe (sitzend oder frei)
das der Startbildschirm vor mir ist.
Immer 1m oder mehr vorne unter mir.
Auch im Spiel ist deswegen das HUD da unten also unbrauchbar.
Ich kann es zwar nÃ¤her oder weiter weg rÃ¼cken , grÃ¶ÃŸer und kleiner machen , aber die Position ist nicht zu fixen.
Fahrerposition passt und lÃ¤ÃŸt sich mit STRG /Leertaste neu justieren. Auch mehr nach oben unten vorne hinten mit den gleichen Tasten einstellbar,  STRG / Links, Rechts, Oben ,Unten und STRG,Shift / Links, Rechts, Oben ,Unten.

Quickrace lÃ¤uft mit ca. 45 FPS sogar spielbar mit 120 % Scale Resolution, Sharpness 100% sowie FXAA mid und das meiste auf low.
Auch bewegt sich die Welt immer mit , also wenn ich mich nach vorne lehne ,ist das nicht derselbe Weg im Spiel weil sich dort alles leicht mitbewegt.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von gripkeeper - 11.10.2018 19:46

---

Leute,am besten alle bugs und ungereimtheiten,im offizielen Forum posten.Nur dann ,hat man auch die chance ,das kein bug Ã¼bersehen und gefixt wird.

Jedes feedback fÃ¼r die devs, und sei es noch so unscheinbar,hilft gerade in der jetzigen phase,alles zu fixen.

gr

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Susi Stoddart - 14.10.2018 09:30

---

Martin schrieb:
Das VR ist aber arg verbesserungswÃ¼rdig vor allem in den Controls.

Damit siehtÂ´s schon sehr viel besser aus ?!  ;)

{youtube}tbS0cc1KkP8{/youtube}

{youtube}H77dHouVd0Y{/youtube}

{youtube}IZVCnZGgchg{/youtube}

Gruss
Susi

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 19.10.2018 09:42

---

0.2.1
- Enabled basic keyboard controls for UI (up, down, left, right, enter, back, pgup, pgdown)
- VR: Fixed wrong camera scaling that made 6DOF appear to not work correctly
- Added possibility to look left/right on current car and during replay (not only for the player car)
- Added possibility to centre view in VR by holding look left or right or back (or cycle left or right in the UI) keys for 2 seconds
- Fixed HUD not updating electronics values after car setup
- Fixed filter on Car Selection page
- Fixed pitstop casually affecting the wrong car
- Fixed gamepad vibrating when paused
- Different loading mode for some sound assets
- Fixed ambient sounds not paused during slow motion / FFWD in replay
- Better timing for start/stop music
- Events poliphony optimisation

- Tweaked sound distance attenuation for some events
- Fast Rolling start is now default in every Realism preset
- Fixed slow AI in very wet condition due to wrong detection of puddles
- Flames and Sparks are now not rendered in internal cameras in the focused car to avoid unwanted flashes
- Fixed offset values not refreshing when the camera is changed while in View Settings page
- Tweaked mandatory pitstop request timing
- Added minimum pit window length (5 mins)
- Fixed possible crashes after 30 minutes

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.11.2018 12:39

---

Changelog 0.3
---
(Ã¼bersetzt mit Google Ãœbersetzer)

Neuer BMW M6 GT3
- Neuer Circuit Paul Ricard
- Der Multiplayer-Modus fÃ¼r Ãœbungssitzungen wurde eingefÃ¼hrt
- EinfÃ¼hrung eines 3-Stunden- und 6-Stunden-Rennwochenendes
- Neue Online-Special-Events mit neuen Inhalten und Online-Bestenlisten
- Alte Offline-Special-Events (schnelle Rennen) zur VerfÃ¼gung gestellt
- Setup Alignment Caster Modifikation ist jetzt mÃ¶glich
- Der Setup-Anschlagpunkt-AufwÃ¤rtsbereich befindet sich jetzt in einem stabilen Offset mit der Radgeschwindigkeit.
- Einstellungen fÃ¼r den Rollwiderstand des Trockenreifenmodells
- Einstellungen fÃ¼r den Rollwiderstand im Regenreifenmodus
- Nass- und WasseroberflÃ¤che Rollwiderstand und Luftwiderstandseinstellungen
- Vorbereitung der Bremsleitungen auf dem Setup-Bildschirm. Noch nicht verfÃ¼gbar
- Problem mit dem rechten WÃ¤hlhebel fÃ¼r die LenkÃ¼bersetzung behoben
- Feste Werte im Setup-Bildschirm
- Verbesserte Getriebesignal- und Motorschwankungs- und Vibrationssimulation
- Verbesserte Starthilfe
- Verbesserte TC-Logik
- Die TC-Logik-Simulation berÃ¼cksichtigt jetzt die Motor- und Antriebsstrangvibration und versucht, die Fehlfunktion des Systems zu schÃ¼tzen.
- Verbesserte Pitlane-Limiter-Funktion.
- Pitlane-Begrenzer nur im 1. Gang verfÃ¼gbar, schaltet aus, wenn 2. Gang gewÃ¤hlt ist.
- Ram-Air-Simulation fÃ¼r normale Saugmotoren.
- Verbesserungen der Lamborghini HuracÃ¡n-Lenkgeometrie
- Verbesserungen und Anpassungen an allen voreingestellten Einstellungen
- EinfÃ¼hrung von Schmutz auf Autos (Schritt 1)
- Fixierter Bentley-ABS gleicher Wert 2
- Probleme mit der Anzeige von Bentley Continental mit Geschwindigkeitsbegrenzer behoben
- Behobene Gamepad-Deadzone in UE4 erzwungen
- Problem mit Z-Fightern in Wiederholungen behoben
- Einstellung der Pixeldichte in den Videooptionen fÃ¼r VR hinzugefÃ¼gt:
Â Â Die Pixeldichte erfordert, dass Resolution Scale auf 100 eingestellt wird
Â Â Entfernen externer Workarounds (z. B. modifizierte Engine.ini) empfohlen
- Namensschilder mit Textskalierung im Bildschirmbereich und Einstellungen in nameplateSettings.json:
Â Â textMinSizePerc: um die TextgrÃ¶ÃŸe zu vergrÃ¶ÃŸern / verkleinern
Â Â minVisibleSizePerc: um es frÃ¼her / spÃ¤ter verschwinden zu lassen
- Replay-Reifenmischungen, Track Lights und Autoschmutzustand wurden hinzugefÃ¼gt
- Neuer AudiogerÃ¤t-WÃ¤hler in den Audio-Optionen
- Verbesserte RÃ¤umung fÃ¼r Reifenklang und alle damit verbundenen Effekte
- Ãœberarbeitete Logik fÃ¼r Skid- und Scrub-Soundeffekte
- Angepasster Schmutzanteil bezogen auf den FÃ¼llstand
- Optimierte DistanzdÃ¤mpfung fÃ¼r AuÃŸengerÃ¤usche
- Optimierung der Nutzung von Funkkommunikationsressourcen (Laden von Audio bei Bedarf)
- Optimierung der Polyphonie von Ereignissen
- In einigen seltenen FÃ¤llen mit einer Verfolgungskamera den fehlenden Exterieur-Motor beheben
- Kleinere Audio-Korrekturen
- Leistungsoptimierungen im Game-Thread

- Die Maus behindert nicht mehr die Navigation im D-Pad \ Keyboard-MenÃ¼
- Neue MenÃ¼seite Fahrerprofil hinzugefÃ¼gt (momentan nur der Bewertungsbereich verfÃ¼gbar)
- Fahrer ohne Helm in VR korrigiert

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.11.2018 12:39

---

Changelog 0.3.1
---
(Ã¼bersetzt mit Google Ãœbersetzer)

- Aktiviertes Chat-Widget im Multiplayer-Modus
- Problem, bei dem Rundenzeiten in Special-Leaderboards nicht angezeigt wurden - gefixt
- Problem mit dem Label-Switch im Singleplayer-Modus behoben
- Bezeichnername wÃ¤hrend der Wiedergabe nach einem Neustart behoben
- Fehler beim Starten der Kamera, wenn der benutzerdefinierte Offset gespeichert wurde
- Problem behoben, bei dem Spotter zweimal nach "Pitstop" die Meldung "gogogo" sagte
- AccServer Verbesserungen und Diagnose
- Meldung fÃ¼r mÃ¶gliche Ausfallzeiten im Mehrspieler-Modus hinzugefÃ¼gt
- Pitstop wÃ¤hrend der Wiedergabe vorÃ¼bergehend deaktiviert
- Temprorary fix fÃ¼r den Kraftstoffverbrauch des BMW M6 GT3. Die Setup-TreibstoffschÃ¤tzung bleibt weiterhin fehlerhaft
- Reifenabrieb / Vibration FFB-Feinabstimmung
- Die fehlende D-Pad-Navigation fÃ¼r die Optionen "Bremsleitungen" und "Nachlauf" auf der Setup-Seite wurde korrigiert
- Behoben, dass sich der Hilfetext nicht Ã¤ndert, wenn Optionen auf der MatchMaking-Seite mit erweiterten Optionen angezeigt werden
- Die erweiterten Optionen fÃ¼r MatchMaking Advanced wurden korrigiert
- Verbesserter Positionsklang fÃ¼r den AuÃŸenbereich
- Ãœberarbeitete DistanzdÃ¤mpfung, Distanzfilter und Nachhalldynamik fÃ¼r AuÃŸengerÃ¤usche (noch WIP)
- Verbesserte Fahrzeugbewegungen fÃ¼r Geschwindigkeiten unter ~ 30 kmh

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 17.11.2018 14:34

---

die bekommen es nicht auf die Kette.
FÃ¼hlt sich immer schlechter an mit jedem Build.
so extremes Untersteuern.
Das hud ist in VR unbrauchbar weil es vÃ¶llig falsch plaziert ist und man es nicht einstellen kann .
Bis jetzt einfach nur EnttÃ¤uschend .

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 17.11.2018 15:03

---

untersteuern wie in AC...
am schlimmsten ist die grafik auf Paul Ricard.
das flackern der blauen linien (mit dem rest) sieht aus als wÃ¼rde man stockbesoffen im karussel sitzen und mit dem stroboskopblitzer angeleuchtet werden.
treppeneffekte wie anno dazumal auch noch.
fÃ¼r 2018/19 eine lachnummer.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 17.11.2018 15:14

---

bis jetzt jedenfalls, leider.
Zum rein optischem Vergleich gerade RRRE gefahren , was deutlich besser aussieht.
Nur bezogen auf fahren mit VR Brille.
Auch das FFB an meinem Simucube lÃ¤ÃŸt noch einige WÃ¼nsche offen.
Ein halbes Jahr haben Sie ja noch Zeit um die Sim in die richtige Bahn zu bekommen.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 17.11.2018 15:23

---

da die UE4 engine wie ich gelesen habe diverse limitierungen hat glaube ich nicht das sich da viel dran Ã¤ndert...
flÃ¼ssiger wird es dann aber wohl auch nicht... :unsure:
hatte mit meiner 5760x1080 mal 200% skalierung an.
optisch keine merkbare verbesserung aber nur noch 25 fps als max.
und das alleine auf der strecke,kein regen an.
*tjo* :whistle:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 17.11.2018 18:15

---

Ja hab ich genauso 25 fps mit der gleichen AuflÃ¶sung im Triple Screen.
Physik fÃ¼hlt sich komisch und untersteuernd an, gar keine AgilitÃ¤t von so nem GT3 Wagen zu spÃ¼ren wie in AC1.
Das iwie trÃ¤ge und starre FFB trÃ¤gt dazu bei und das Input vom Lenkradcontroller sieht man verzÃ¶gert am Bildschirm.
KA, ob auch die Lenkung im Spiel verzÃ¶gert ist. GefÃ¼hlt ja.

Das war anscheinend die schlechteste Entscheidung auf UE4 umzusteigen.
Man kÃ¶nnte mutmaÃŸen, dass sie das machen haben mÃ¼ssen / wollen, damit es schÃ¶n schick auf Werbevideos ausschaut und sich besser verkauft.

Ich fand AC1 schon in der Early Access damals besser und sogar die jetzige Grafik persÃ¶nlich viel schÃ¶ner und natÃ¼rlicher als in ACC.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von jerzem - 17.11.2018 20:02

---

@Martin: Das HUD ist in VR voll einstellbar.

Es ist Ã¼berdies daran zu denken, daÃŸ es ein frÃ¼her Zugang ist, weshalb das Programm auch billiger verkauft wurde.
Es war doch klar, daÃŸ vieles noch nicht passen wird. Das bedeutet FrÃ¼her Zugang ja auch. Vieles ist noch nicht so wie es sein soll.

Die Grafik in ACC ist um einiges besser als die in AC. AuÃŸer man dreht alles runter. Wenn ich das weit genug mache, dann kann ich jedes Spiel wie aus Ende der 90iger ausschauen lassen.

InteressensFrage: was hat die Grafik mit der Fahrphysik zu tun?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 17.11.2018 23:17

---

grafik besser?
in AC kann ich im triple alles auf max stellen und es ist immer mehr als flÃ¼ssig spielbar.
und das ganze ohne das mich kantenflimmern o.Ã¤. erschlÃ¤gt.
mir reicht auch eine zweckmÃ¤ssige grafik wie in rF2 wenn das fahrverhalten ok/gut ist... (und das sieht jetzt nicht nach

90er jahre aus, zweckmÃ¤ssig halt).

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 18.11.2018 00:08

---

Ich meinte ac sieht fÃ¼r mich schÃ¶ner aus, weil es natÃ¼rlicher wirkt mit nicht so knalligen Farben z. B.
Aber ist ja egal, ich will jetzt wegen der Grafik kein Fass aufmachen hier.

Finde es schon sehr seltsam, dass die einen mit tripe screen nicht Ã¼ber 30fps kommen und es bei manchen anscheinend flÃ¼ssig lÃ¤uft.
Hab ne AMD rx480 GraKa, also auch kein altes Teil.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von jerzem - 18.11.2018 01:06

---

Naja, das mit der Grafik wird wohl wirklich im Auge des Betrachters liegen. Das mit 90iger war natÃ¼rlich Ã¼bertrieben.

Das nicht Ã¼ber 30 kommen verstehe ich jetzt auch nicht. Ich habe zwar nur einen Monitor, AuflÃ¶sung aber mit 3840X2160 (4k) und bei mir lÃ¤uft es mit wenigen Ausnahmen mit 60 fps (Replay dropt natÃ¼rlich auch). Bis auf AA und Schatten im stÃ¤ndigem hin und her Wechseln und Probieren alles Andere auf Ultra.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 18.11.2018 08:32

---

die 25 fps sind mit 200% skalierung!
normal sind es mehr (50-70+)

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 18.11.2018 10:38

---

@ jerzem
Ich rede hier nur Ã¼ber die Optik in VR und dort ist mein HauptmenÃ¼ sowie HUD nicht einstellbar wie es bei der Fahreransicht ist fÃ¼r die ich eine Taste belegen kann.
Eine Tastenzuordnung um das HauptmenÃ¼ neu zu fixieren wÃ¤re die LÃ¶sung wie bei zb. RRRE.
Auf dem Monitor sieht es super aus aber unter der Brille deutlich schlechter als Assetto oder RRRE.
Bei mir ist es wenn ich mein Roomscale einstelle ca. 3m unter mir sodaÃŸ ich im Spiel keine Einstellungen machen kann. ich muÃŸ immer extra nur fÃ¼r ACC meine Brille beim Setup unter die Decke halten damit ich im spiel nur noch knapp 1m nach unten schauen muÃŸ.
Das Theater habe ich bei keinem anderen Spiel.
Ãœber eine fehlende Steuerung in VR (Maus) rede ich ja gar nicht , das kommt bestimmt.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von jerzem - 18.11.2018 16:15

---

@Matin: Das Problem habe ich Ã¼berhaupt nicht. Das VR lÃ¤ÃŸt sich Ã¼ber Strg+Space ganz normal zentrieren. Und inGame Ã¼ber die eh von Dir beschriebene belegbare VR-CenterView Taste oder die Strg+Space.

Aber wie bereits gesagt, ist noch frÃ¼her Zugang und da wird sichlich noch einiges kommen.
War in AC auch nicht anders. Da gabs soagar einige Zeit nach Gold offline noch immer keine Boxenstops.

Auf die Maus in VR feue ich mich auch schon sehr. Mit den Bild AUF/AB und den Pfeiltasten ist es schon sehr mÃ¼sig.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Gerri - 20.11.2018 15:07

---

changelog v0.3.4
- Optimized netcode to prevent certain spikes, causing high pings for all clients
- Fixed Chat Widget timestamp overflow and timezone
- Lowered Chat position
- Fixed nameplate visibility
- Fixed possible memory leak for long replay recording
- Increased fov and slightly increased maximum distance of the mirrors
- Improved AI line at start straight to avoid incidents with cars exiting pitlane
- Paul Ricard asphalt grip fine tuning
- Fixed BMW M6 automatic clutch not holding idle at 2nd or higher gear
- Improved (more permissive) Paul Ricard track limits at T2, T5 and outside of T11

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.11.2018 13:19

---

Changelog 0.3.1
---
(Ã¼bersetzt mit Google Ãœbersetzer)
- In einigen FÃ¤llen wurde der falsche Audiotreiber eingestellt
- Startsequenz fÃ¼r den ersten Spieler auf dem Server entfernt
- Auto-Pitlimiter-Spam behoben, wenn kein Gang erlaubt war
- Fehlerhafte Kraftstoffmenge wÃ¤hrend KI-Boxenstopps behoben
- Fehlende korrekte Fahrerkopfbewegung in Bentley Continental GT3 behoben
- GeÃ¤nderte Verarbeitung lokaler Kontendaten, verbesserte VerzÃ¶gerungen durch Backend-Aktualisierungen / Neustarts
- Verwenden Sie Steam Check, um unbrauchbare Online-Profile zu verhindern
- Es wurden Probleme behoben, durch die Track Medaillen verdient wurden und Runden in den Event-Bestenlisten nicht gespeichert wurden
- Problem mit fehlendem Endurance-Kit beim Server behoben
- Fehler behoben, wenn das Auto driftet
- Falscher Einfluss des Reifenabriebs auf den Rollwiderstand behoben
- Ãœberarbeitete Zeitplanlogik
- Kombinierte Rundenzeiten zum Zeitplan hinzugefÃ¼gt
- Fehlerhaftes Auto-Update wÃ¤hrend des Pitstops nach der Wiedergabe behoben
- Falsches Autokameraziel korrigiert, nachdem die Verbindung unterbrochen wurde oder von der Wiedergabe zurÃ¼ckkam
- Fehler behoben, bei dem nach einem Neustart der Sitzung keine Aufzeichnung mehr erfolgte
- Problem behoben, bei dem Autos nicht entfernt wurden, wenn die Verbindung zum Multiplayer-Server unterbrochen wurde
- Ein mÃ¶gliches Serverproblem auf Linux-Emulatoren wurde behoben
- Optimierte Ablage / Synchronisation von Konten
- Night + Rain-Einstellungen in der Mehrspieler-Serverauswahl hinzugefÃ¼gt
- Aktivierte Nacht-, Regen-, Latenz- und Zieltreiberanzahl in der MP-Serverauswahl
- Suchfeld zur Auswahl des MP-Servers hinzugefÃ¼gt
- Anzahl der angezeigten MP-Server erhÃ¶ht
- Reduzierte Bandbreite der MP-Server-Bandbreite
- Die AntwortverzÃ¶gerung der Leaderboard- / Serverliste wurde entfernt
- Stehendes Widget: visueller Hinweis zum Verbindungsabbruch
- Mehrspieler-Chat speichert Nachrichten, nachdem das Pause-MenÃ¼ geÃ¶ffnet wurde
- Verbesserte Backend-Server-Effizienz bei Sitzungs- / MenÃ¼Ã¤nderungen
- Fehlende Abziehbilder in der Fahrzeugauswahl behoben, wenn Skins ausgewÃ¤hlt wurden
- Das Karosserie-Kit wurde korrigiert, wenn ein offizieller Wochenendmodus ausgewÃ¤hlt wurde
- Die Sichtbarkeit von nicht zugelassenen Fahrzeugen in offiziellen Rennwochenendenmodi wurde korrigiert
- Angepasste Lamborghini HuracÃ¡n GT3 Kraftstoffverbrauchsberechnung

- Leerer Kraftstofftank in Spieler- und Gegnerfahrzeugen behoben, wenn Qualifying-Sitzungen Ã¼bersprungen wurden

(Original)
0.3.5
- Fixed setting the wrong Audio driver in some cases
- Removed start sequence for the first player in the server
- Fixed auto pitlimiter spam when gear was not allowed
- Fixed wrong fuel amount during AI pitstops
- Fixed lack of correct driver head motion in Bentley Continental GT3
- Changed local account data handling, improved delays caused by backend updates/restarts
- Using Steam check to prevent unusable online profiles
- Fixed issues causing Track Medals earned and laps posted to the Event Leaderboards not being saved
- Fixed missing endurance kit joining a server
- Fixed skidmarks when car is drifting
- Fixed wrong tyre wear influence to rolling resistance
- Reworked timetable logic
- Added combined laptimes to the timetable
- Fixed wrong car update during pitstop after replay
- Fixed wrong car camera target after disconnection or coming back from replay
- Fixed highlights not recording after a session restart
- Fixed cars not removed when Multiplayer server connection is lost
- Fixed possible server issue on linux emulators
- Optimized account data storage/synchronization
- Added Night + Rain preferences in Multiplayer server selection
- Activated Night, Rain, Latency and Target Driver Count rankings in MP server selection
- Added search box to MP server selection
- Increased amount MP servers displayed
- Reduced MP server bandwidth usage
- Removed leaderboard/server list response delay
- Standing widget: visual hint about disconnect state
- Multiplayer chat keeps messages after opening the pause menu
- Improved backend server efficency on session/menu changes
- Fixed missing decals in car selection when skins were selected
- Fixed car body kit shown when an official weekend mode is selected
- Fixed visibility of non-eligible cars in official race weekend modes
- Adjusted Lamborghini HuracÃ¡n GT3 fuel consumption calculation
- Fixed empty fuel tank in player and opponent cars when qualifying sessions are skipped

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Gerri - 12.12.2018 12:56

---

0.4.0
- New Ferrari 488 GT3
- New Hungaroring circuit
- Preview: Race weekends in Multiplayer
- Added version 1 of the Broadcasting SDK (including test/example application)
- Fixed look around in chase camera
- Added Lock to Horizon option for Cockpit cameras (Alt+H to toggle, Shift+H and Ctrl+H to increment/decrement partial effect)
- Added Confirm popup for NextSession, Restart, Pits and  Quit button in ingame menu
- Mirror options are now split in two: "Quality" and "View distance"
- Added Fuel indicator in car HUD
- Added Laps information for Hotstint online leaderboards on "Special events" page
- Corrected brake heat influence on core tyre temps
- Adjustments in cars inertia
- Adjustments in tyre model and tyre flex, should result in better kerb behaviour
- Added TC2 (TC initial cut) feature of F488. Physics, Controls, Setup
- Fixed Tyres IMO (Inside Mid Outside) HUD visualisation
- Fixed Ferrari 488 AI stopping without fuel in long races
- Fixed wrong car systems during replay
- Added lap tag in the replay HUD

- Fixed cumulative automatic highlights endtime
- Instant replay support for Broadcast app
- Fixed focused car when entering or leaving replay
- Fixed wrong time session start after a restart/next session
- Fixed potential exterior camera issues for multiplayer
- Fixed potential wrong near plane during starting sequence
- Fixed proximity indicator according to the focused car
- Added new skins for featured cars
- Car dash luminosity readjusted for new exposure values
- New Total (TO) rating representing strength and completeness (visible in the Rating Profile)
- New driver category (visible in the Rating Profile)
- CarControl Rating adjustments: alien performance now will still have overdrive, but less significant
- CarControl Rating adjustments: very good driving performance will show values of CC 95+
- TR/CN/CC: Fixed false-positive detection of "way too hard" for bends and kinks
- Hotstint now shows laps in the menu leaderboard
- Hotstint gaps now correctly display lap gaps / time gap within the same lap
- Added backend connection state indicator to relevant menu pages
- Added HUD page for broadcasting
- Added HUD page with the current timetables
- Holding TAB will temporarily show the timetables HUD page
- Prevent Ambient sound to play during in game menu
- Improved camera fading when switching cameras

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Gerri - 14.12.2018 16:21

---

v0.4.1 Changelog
- Fixed occasional driver model flashes in the Ferrari 488 GT3
- Fixed slightly offset cockpit and dashboard cameras in the Ferrari 488 GT3
- Added interior endurance lighting in the Ferrari 488 GT3
- Fixed Sprint race fuel estimation
- Fixed Cup Category and car bodykit when Free event type is selected (Practice, Quickrace etc)
- Fixed replay after multiplayer skip session
- Fixed lap marks for Replay hud
- Fixed wrong track starting condition that was forcing dry setup
- Improved Hungaroring AI line
- Fixed high pitch noise during a burnout
- Removed gearbox compressor sound on Ferrari 488 GT3

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Haggard - 16.12.2018 12:20

---

Ist und bleibt fÃ¼r mich unspielbar. WÃ¤hrend AC bei mir mit hohen Grafikeinstellungen flÃ¼ssig lÃ¤uft, habe ich bei ACC selbst mit niedrigen Einstellungen gewaltige Ruckler. Dazu sieht's einfach... scheiÃŸe aus. Ein wilder Haufen ungeglÃ¤tteter Kanten, in dem beispielsweise die Schilder mit den Distanzangaben in den Bremsphasen kaum zu erkennen sind. Schatten tauchen manchmal erst direkt vor dem Auto auf. Immersion kommt so nicht auf, nur Augenkrebs. Und das ohne andere Autos, Regen oder Nacht, an die Optionen brauch ich mich so erst garnicht wagen.

Der vollkommen falsch gewÃ¤hlte Name des Spiels muss auch erwÃ¤hnt werden, ACU (Assetto Corsa Understeer) wÃ¤re deutlich treffender.

Letzteres ist natÃ¼rlich stark subjektiv und mit nur vier Stunden Spielzeit sicher nicht zu ernst zu nehmen. Aber so, wie es sich aktuell spielt, wird auch  keine Spielzeit dazukommen. Und nur fÃ¼r ein Spiel werde ich auch die Hardware nicht nachrÃ¼sten, wenn alle anderen meiner Spiele auf hÃ¶heren Einstellungen flÃ¼ssig laufen. Nur gut, dass ich am normalen AC nach wie vor so viel SpaÃŸ habe. GT3 gibt's da ja auch noch ;) .

GrÃ¼ÃŸe

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 16.12.2018 12:47

---

gut auch AC ist ein understeersimulator.
sehr ausgeprÃ¤gt ist es im Ferrari.
den BMW den ich als schlimm empfand vorher ist dagegen ein traum.
aber 3 klicks weniger ARB vorne am Ferrari und das ist nicht mehr so ausgeprÃ¤gt.
einzig die sicht halt (schilder spÃ¤t erkennbar) und das reifenmodell ("leicht" komisches verhalten).

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Ede67 - 17.12.2018 15:49

---

Was Kunos da auf die Beine stellt, ist IMHO einfach Klasse! Klar brauchts eine "etwas" bessere GraKa als fÃ¼r ein Spiel von vor 15 Jahren, dafÃ¼r lÃ¤uft diese Pre Alpha Version 0.4.1 Bugfreier als manch kÃ¤uflich erhÃ¤ltliche V8.irgendwas (irgendwas mit Projekt und Autos und so ;) ) Und mit einer guten GraKa sieht die Grafik IMHO schÃ¶ner aus als bei AC. Wie sich die simmulierten Autos in der RealitÃ¤t verhalten vermag ich nicht zu beurteilen, ich fÃ¼r meinen Teil komme gut damit zurecht, vielleicht understeeren sie ja tatsÃ¤chlich so, mir ist das allerdings nicht so doll aufgefallen. Zu dem sollte man mit den Settings schon was dagegen machen kÃ¶nnen.
Ich freu mich, wenns so weiter geht, jedenfalls auf ein tolles Spiel!

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 17.12.2018 17:36

---

naja bugfrei...?
aber kunos macht wenigstens was dagegen und bringt superschnelle bugfixes (wenn der fehler gefunden wird und schnell gefixt werden kann vorausgesetzt).
dein genanntes "wettbewerbsprodukt" ist ja jetzt offiziell tot weil der nachfolger schon wieder angekÃ¼ndigt ist (wird wieder so ne totgeburt).
1 jahr lang irgendwas fixen und dann den rest halt so lassen weil das neue game machts ja dann besser...

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von SHB_Roy - 18.12.2018 21:06

---

So ganz kann ich einige Kommentare nicht nachvollziehen.

SpÃ¤testens seit der 0.3er Version sieht ACC bei mir mindestens genauso geschmeidig aus wie AC - mit dem Unterschied des deutlich hÃ¶heren Detailreichtums der Strecken - siehe z.B. Hungaroring. Optisch ist ACC bereits in dieser frÃ¼hen Phase locker an AC vorbeigezogen - zumindest was die Strecken angeht.

Dass damit auch ein hÃ¶herer Ressourcenverbrauch (speziell in der noch nicht optimierten Entwicklungsphase!!!) einhergeht ist absolut normal und nichts verwerfliches. Sonst wÃ¼rden wir heute noch quiekende KlÃ¶tzchen a la Lotus Esprit am Amiga bewundern. WÃ¤re hardwaremÃ¤ssig inzwischen spotbillig....

Neue Produkte orientieren sich an den jeweils am Markt verfÃ¼gbaren MÃ¶glichkeiten - mal mehr, mal weniger "aggressiv". Stand heute ist nun mal eine Highendmaschine von 2014 gerade mal Entry Level. Wer ein besseres Produkt als AC geniessen will muss investieren oder mit erheblichen Einbussen leben. Ds ist doch nun wirklich die normalste Sache in der PC Games Welt....

Was mich langsam echt Ã¤rgert, sind die Kommentare zur Fahrphysik - ACUndersteer z.B.

Leute - AC wurde zu dem Klasse Produkt (und das ist es zweifelsohne) weil die Entwickler das Feedback der Community und der Fachleute (!!) sehr ernst genommen habe. Erst mit einer genÃ¼gend groÃŸen Datenbasis, sprich Leuten die es

wirklich nutzen und solchen, die auch wissen wovon sie reden, kann das Feintuning den gewÃ¼nschten RealitÃ¤tsgrad erreichen. So weit ist es aber noch lange nicht. DarÃ¼berhinaus ist eine ordentliche Physik ausgesprochen komplex und es reicht eben nicht (!!!) hier und da "mal eben schnell" irgendeinen Wert mal paar Klicks hochzudrehen, nur weil jemand, der mal ein Rennfahrzeug aus der Ferne gesehen hat, meint, es mÃ¼sste so sein....

Sorry - das ist Muesli.

Akzeptieren wir lieber das EARLY ACCESS Stadium von ACC, denken daran zurÃ¼ck, wie lange Kunos in AC immer wieder Fahrzeuge neu justiert hat, bis es die geile Sim wurde.

Kurz zusammengefasst - das Bessere ist des Guten Feind. ACC wird besser. Das ist bereits heute problemlos zu erkennen.

Und auch wenn es manchem schwerfÃ¤llt - jedes Game, jede Sim hat ihre Zeit. Manche werden noch jahrelang gehegt und gepflegt, aber die "Karawane der Spieler" zieht immer weiter. Und mit ihr die Communities....

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Ede67 - 19.12.2018 09:42

---

Seelenkrank schrieb:
naja bugfrei...?

Brille aufsetzen: Bugfreier als.. (!)

Und das unterschreibe ich so, weil ich beide Titel (den einen hab ich nach kurzer Zeit wieder deinstalliert und war froh, dass ich fÃ¼r den Mist lediglich etwas Ã¼ber 20,-â,¬ bezahlt habe) auf ein und dem selben PC gespielt habe. ACC in der ist mir jedenfalls noch in keiner der bis jetzt herausgegebenen Versionen (early access!) wieder direkt auf den Desktop abgestÃ¼rzt, so wie das Konkurrenzprodukt in der Version V8.irgendwas!

Ansonsten kann ich SHB_Roy nur voll zustimmen.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von R3dPanther - 25.12.2018 17:37

---

Ich habe die allgemeine Aussage gehÃ¶rt, das die aktuelle Unreal Engine, eine schlechte Performance bei AMD Karten hat.
K.a. ob das Stimmt. Aber vielleicht erklÃ¤rt es die etwas widersprÃ¼chlichen RÃ¼ckmeldungen hier.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Ice Malle - 21.01.2019 09:41

---

Hallo,

weiÃŸ nicht ob ich den Thread hier fÃ¼r nutzen kann aber ich hab folgendes Problem.

Ich starte das Game und kurz darauf kommt der Startbildschirm und dann stÃ¼rzt das Spiel ab.
Das Spiel funktionierte bisher problemlos:dry:

Diese Meldung kommt dann:
Fatal Error UE4 AC2

Im CrashReportClient steht das:

bHideLogFilesOption=false

bIsAllowedToCloseWithoutSending=true
CrashConfigPurgeDays=2

Kennt jemand das Problem?

GrÃ¼ÃŸe Malle

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Neo_One - 21.01.2019 20:41

---

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 26.01.2019 12:15

---

Ich wÃ¤re echt froh ,wenn endlich die Maus in die MenÃ¼fÃ¼hrung integriert wird.
Es ist eine absolute Katastrophe in VR irgendwas einzustellen ,geschweige denn zu erkennen.
Mein MenÃ¼ ist einfach nicht vor mir egal was ich versuche.Das ist ein riesen Problem .
Auch auf option das das MenÃ¼ fix mit der Kopfbewegung ist ist MÃ¼ll, weil man es gar nicht so einstellen kann ,das man alles lesen kann.
Der Sweetspot lÃ¤ÃŸt es gar nicht zu das ich MenÃ¼punkte in den Ã¤uÃŸeren Bereichen lesen kann.Und ich hab es extra klein und nah rangeholt.
Das Fahren an sich ist ok und die Position in VR mit vielen Tasten zentrierbar.
Aber Setuparbeit etc absolut unmÃ¶glich.
Ich hoffe das das bald gefixt wird.
So schwer kann das doch nicht sein ,wenn ich das MenÃ¼ schon in GrÃ¶ÃŸe etc. verÃ¤ndern kann , das MenÃ¼ an die VR Position zu binden oder per Taste zu zentrieren , wie es bei zb. RRRE mÃ¶glich ist.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 27.01.2019 10:18

---

R3dPanther schrieb:
Ich habe die allgemeine Aussage gehÃ¶rt, das die aktuelle Unreal Engine, eine schlechte Performance bei AMD Karten hat.
K.a. ob das Stimmt. Aber vielleicht erklÃ¤rt es die etwas widersprÃ¼chlichen RÃ¼ckmeldungen hier.

Also bei mir trifft diese Aussage zumindest zu.
Von wegen veraltete Technik, etc. Meine GraKa ist aktuelle Generation, AMD Rx480.
Alle anderen aktuellen Spiele laufen einwandfrei (Shadow of the Tomb Raider, etc.).
Ich spreche jetzt nur von der Grafik an sich.
Input / Output ist fÃ¼r mich fatal fÃ¼r eine Rennsim, KA, vielleicht brauch ich dafÃ¼r mehr RAM oder besseren Prozessor?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von dude1209 - 12.02.2019 10:13

---

Das nÃ¤chste Update ist, laut Facebookseite von Kunos, verschoben auf nÃ¤chste Woche.

https://de-de.facebook.com/Assetto.Corsa

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Napster - 13.02.2019 02:01

---

SHB_Roy schrieb:
Kurz zusammengefasst - das Bessere ist des Guten Feind. ACC wird besser. Das ist bereits heute problemlos zu erkennen.

Und auch wenn es manchem schwerfÃ¤llt - jedes Game, jede Sim hat ihre Zeit. Manche werden noch jahrelang gehegt und gepflegt, aber die "Karawane der Spieler" zieht immer weiter. Und mit ihr die Communities....

"Besser" is halt auch schwer relativ ^^
Also ich zb bin kein freund davon das man nur eine sehr begrenzte Auswahl an Autos haben wird und modding support nicht vorgesehen is.

FÃ¼r mich persÃ¶nlich richtet sich das game an eine ganz spezielle zielgruppe aber keinesfalls an jeden der Assetto Corsa gespielt hat oder spielt.

Mal Abgesehn davon das wenn die jetzt erst bei 0.5 oder 0.6 sind das sicher noch eine zeit lang dauern wird bis sie bei einer 1.0 sein werden ich auch halbwegs optimiert daherkommt.

Aber ja aktuelle hardware is da schon pflicht bei dem titel. Speziell in der Early Acess phase.
Bin schon gespannt wie es sein wird wenn die 1.0 da is dann guck ich mir das nochmal genauer an, vorher denk ich hat das nicht viel sinn.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von SHB_Roy - 14.02.2019 08:49

---

Das "besser" bezieht sich erst einmal auf die Technologie dahinter - und das dÃ¼rfte keine Zweifel hervorrufen.

Zum Thema Autoauswahl - gebe ich Dir, Napster, bedingt recht.

Mich interessieren z.B. normale Strassenautos Null. Und ich kenne genÃ¼gend Leute, denen das "Patchworkprinzip" bei der Autoauswahl in AC ziemlich sauer aufstÃ¶sst. Ich stehe nach wie vor dazu - bitte komplette Rennserien und nicht so viel EinzelgedÃ¶ns. Ganz ehrlich - bei Modellen, die sich am Auspuff unterscheiden hÃ¶rt bei mir das VerstÃ¤ndnis komplett auf. Aber das ist Geschmackssache.

ACC orientiert sich an einer der erfolgreichsten Rennklassen der Welt. Finde ich persÃ¶nlich klasse. Aber Zustimmung - dÃ¼rfte gerne mehr sein.

Modding ist schÃ¶n, z.T. gibts da wirklich erstklassige Sachen.

Andererseits kommt z.B. iRacing komplett ohne aus und versammelt unglaubliche Spielerzahlen.

Ich denke, ACC geht den richtigen Weg - und zwar in Form einer Blancpain Version eines deutlich modernisierten "iRacing-like" Games. Hin zu noch mehr "SeriÃ¶sitÃ¤t" im Sinne von zukÃ¼nftigen, offiziellen Events. Simracing auf dem Weg zu echten eSports.

Und ja, das bleibt Geschmackssache.

FÃ¼r mich wÃ¤re die optimale Sim ein Mix aus iRacing (Matchmaking), AC (Haptik und Handling) und R3E (Content-Erwerbs-Modell).

Wenn ich z.B. keine gefÃ¼hlten 2Mio Lotusse brauche, dann kaufe ich sie eben nicht, etc.

Und in dem Sinne verfolgt ACC einen anderen (!!), aber aus meiner Sicht zukunftstrÃ¤chtigeren Ansatz als noch AC.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Napster - 18.02.2019 13:17

---

Den einzigen vorteil den ich in ACC sehe ist das wetter und die tag nacht wechsel.

Sicher eine art globales ranking system hat auch was.

Aber mal schaun was da noch so draus wird
"ZukunftstrÃ¤chtiger" seh ich zweischneidig, da bietet das erste AC doch einiges mehr an umfang und mÃ¶glichkeiten.
---
WÃ¤re zwar ein freund von so einem iracing system wÃ¼rde aber niemals im monat dafÃ¼r zahlen und schon gar nicht fÃ¼r jedes auto und jede strecke da hÃ¶rt bei mir der spaÃŸ auf.
Vor allem da AC bewiesen hat das es auch ohne geht, und viele andere sims auch.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von jerzem - 19.02.2019 18:41

---

Napster schrieb:
Den einzigen vorteil den ich in ACC sehe ist das wetter und die tag nacht wechsel.
In Bezug zu was?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Michael Greinig #ACR - 19.02.2019 18:53

---

Zu AC vermutlich

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.03.2019 15:40

---

{youtube}xvc9Tmfk9B4{/youtube}

Ã„nderungsprotokoll v0.6.0
- Nissan GT-R Nismo GT3 2018 Modelljahr hinzugefÃ¼gt.
- Nissan GT-R Nismo GT3 2015 Modelljahr hinzugefÃ¼gt.
- Monza Circuit hinzugefÃ¼gt.
- Ãœberarbeitete Fahrkameras (F1): Zwei weitere Fahrkameras (Dash Pro - verstecktes Auto fÃ¼r eingebaute Cockpits - und Weiterverfolgungsjagd) wurden hinzugefÃ¼gt. Das Spiel erinnert sich nun an die zuletzt verwendete Kamera und die Option, Fahrer und Lenkrad pro Fahrzeug zu verriegeln / zu verbergen. Seitliche Kameraeinstellung jetzt auch in den Ansichtseinstellungen sichtbar.
- Die Kameraeinstellungen fÃ¼r die Bewegungseinstellungen sind jetzt in Config / CameraSettings.jon gespeichert. Der alte CameraOptionsEA.json ist veraltet. Allgemeine Bewegung passt die Bewegungen in der Cockpit-Kamera an, der Dashcam-Faktor legt fest, wie viel von dieser Bewegung auf die Dash- und Motorhauben-Kamera Ã¼bertragen wird. WICHTIG: alte Kameraeinstellungen gehen verloren.
- Look L / R funktioniert jetzt korrekt in der Helmkamera. Look L / R schaut zu den Seitenspiegeln.
- Fernsehkameras (F6) fÃ¼r verfÃ¼gbare Fahrzeuge hinzugefÃ¼gt.
- Kostenlose (F7) -Kamera jetzt mit Cinema HUD (Ã–ffnen mit Maus-Scroll-Button) verfÃ¼gbar.
HINWEIS: Dies ist KEIN Vollfunktionskameramodus, aber der Spieler kann Bilder besser genieÃŸen und Screenshots machen.
- Umschreiben des Multiplayer / Gameplay-Codes zur Verbesserung der StabilitÃ¤t und des Sitzungsfortschritts.
- Umstrukturierte Ingame-MenÃ¼s, unterteilt in Garage und Pause-MenÃ¼.
- Das Ingame HUD wurde neu strukturiert und das Widget fÃ¼r den Sitzungsstatus hinzugefÃ¼gt.
- Neues Radar-Widget zum HUD hinzugefÃ¼gt, basierend auf der beliebten App fÃ¼r den ursprÃ¼nglichen Assetto Corsa.
- Aktualisierte Konfiguration fÃ¼r dedizierte Server, siehe https://www.assettocorsa.net/forum/...server-configuration-for-server-admins.54830/
- EinfÃ¼hrung in dynamisches Wetter: (mÃ¶glicherweise) nur auf offiziellen Kunos Practice-Servern verfÃ¼gbar, bis relevante Spiel- und UI-Funktionen hinzugefÃ¼gt werden.

- Multiplayer-Sitzungen simulieren jetzt Rennwochenenden: Gummi, Dry Line (allgemein: Wetter und Streckenstatus) reprÃ¤sentieren die Situation basierend auf Renntag und -zeit.
- BenutzeroberflÃ¤chen- und Videoeinstellungen werden jetzt in Textdateien gespeichert (... Dokumente \ Assetto Corsa Competizione \ Config \ menuSettings.json).
WICHTIG: Ihre vorherigen MenÃ¼-, Grafik- und Spieleinstellungen gehen verloren.
- Erweiterte Videoeinstellungen hinzugefÃ¼gt, darunter SpiegelauflÃ¶sung, SchÃ¤rfefilter, MaterialqualitÃ¤tsstufe, zeitliches Upsampling, volumetrischer Nebel, BlÃ¼te, Kameraschmutz-Effekt und Laub.
- Die Standardgrafikeinstellungen wurden angepasst, um eine hÃ¶here Leistung ohne merklichen Verlust an visueller QualitÃ¤t zu ermÃ¶glichen.
- Auf der UI-Fahrzeugauswahlseite wurden Tags fÃ¼r Tagungstypen hinzugefÃ¼gt, um die fÃ¼r die verschiedenen Renntypen geeigneten EintrÃ¤ge zu identifizieren.
HINWEIS: Im Schnellmodus wird das Feld des Gegners basierend auf der Auswahl des Spielers generiert.
- Modelljahr-Tag in der UI-Fahrzeugauswahl hinzugefÃ¼gt, um Fahrzeugmodelle in verschiedenen evo-Versionen zu identifizieren.
- Assist-Optionen werden jetzt zuverlÃ¤ssig aktualisiert, wenn sie wÃ¤hrend einer Sitzung geÃ¤ndert werden.
- Weitere Anpassungen der Scheinwerfereffekte in TV-Kameras.
- Realistischere Formationsrunde mit KI.
- Optimierung der AggressivitÃ¤t der KI.
- Die KI-Netzgenerierung berÃ¼cksichtigt jetzt die Fahrerkenntnisse des echten Lebens. Schnelle Race-Grids werden mit mehr Konsistenz erzeugt.
- Anzahl der Gegner auf GleiskapazitÃ¤t erhÃ¶ht: GrÃ¶ÃŸere Felder sind jetzt mÃ¶glich, die Strombegrenzung hÃ¤ngt von jede einzelnen Spur ab.
HINWEIS: Sprint-Rennen (sowohl im Rennwochenende- als auch im Schnellrennenmodus) behalten die Begrenzung der RastergrÃ¶ÃŸe aufgrund der Anzahl der verfÃ¼gbaren EintrÃ¤ge in der RealitÃ¤t bei.
- Verbesserte Regentropfeneffekte auf Windschutzscheiben.
- Wasserspritzer von gegnerischen Fahrzeugen wirken sich jetzt dynamisch auf die Windschutzscheibe des Spielerwagens aus, wobei Entfernung, Geschwindigkeit und NÃ¤sse der Strecke berÃ¼cksichtigt werden.
- Der automatische Wischerassistent reagiert jetzt auf Spritzwasser und nicht nur auf Regen.
- Verbesserungen des Erscheinungsbildes nasser und feuchter FahrbahnoberflÃ¤chen, insbesondere in Bereichen mit geringer NÃ¤sse, die die Wahrnehmung der Fahrbahnbedingungen verbessern sollen.
- Verbesserungen der Kollisionen zwischen Pkw und BahnoberflÃ¤che.
- Optimierung der Audiokanalnutzung.
- Ãœberarbeitetes und zuverlÃ¤ssigeres Rangiersystem mit karierten, gelben, weiÃŸen und blauen Flaggen.
- Neue Spotter-Nachrichten hinzugefÃ¼gt.
- Warnmeldungen zur Rennkommunikation hinzugefÃ¼gt.
- Wenn Sie die Serververbindung verlieren (z. B. durch einen Neustart des Servers), wird jetzt eine permanente Nachricht ausgelÃ¶st.
- Wichtige Warnmeldungen zur Rennkommunikation werden lÃ¤nger angezeigt.
- Bessere Hervorhebung von Ãœberholvorgängen.
- Optimierte CPU-Nutzung fÃ¼r alle Threads.
- Optimierte Wiedergabe des Arbeitsspeichers.
- Optimierte Verwendung von Netcode und Bandbreite fÃ¼r Multiplayer-Server.
- LautstÃ¤rke- und Audioeinstellungen wirken sich jetzt auf die Intro-Musik aus.
- Volumen der Videosequenzen hinzugefÃ¼gt.
- Behebt verschiedene Auto-LODs, um Pop-In in Rennszenarien zu reduzieren.
- Angepasste Fahrerposition im BMW M6 GT3.
- Angepasste Fahrersteueranimationen.
- Angepasster Shader fÃ¼r nasse Reifen und zusÃ¤tzliche Okklusion der Reifen.
- Fehlerhafte AuflÃ¶sung behoben und AbstÃ¼rze beim Starten des Spiels.
- Mehrere AbstÃ¼rze beim Beenden von Sitzungen wurden behoben.
- Der Multiplier der Wiedergabezeit wurde beim Sitzungswechsel nicht zurÃ¼ckgesetzt. Dieser Fehler wurde behoben.
- MÃ¶glicherweise falsche Erkennung des Fahrzeugstandorts behoben.
- Problem, bei dem statische Autoschatten bei hohen Geschwindigkeiten ausgeblendet wurden - gefixt
- Verbesserter kombinierter Griff des Reifens.
- Verbessertes ReifenwÃ¤rmemodell, insbesondere bei Ãœberhitzung.
- Der ReifenverschleiÃŸ wird jetzt unterschiedlich beeinflusst

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 04.03.2019 20:40

---

In VR immernoch der absolute Dreck.
Selten grÃ¶ÃŸeren Mist gefahren

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.03.2019 17:33

---

0.6.1
- RÃ¼ckfahrkamera-Anzeige im Lamborghini HuracÃ¡n GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Gleichbleibende SpiegelauflÃ¶sung in allen Autos.
- Geisterwagen funktionierte in einigen FÃ¤llen nicht.
- Korrektur der Wiedergabehighlights bei lÃ¤ngeren Sitzungen.
- Fix auf SpiegelauflÃ¶sung Standard.
- Dem MP wurde ein Presession-Timer hinzugefÃ¼gt.
- Fix zu falsch-positiver DQ durch Teleportieren in Pits.
- Es wurde ein Fehler behoben, der dazu fÃ¼hrte, dass die Anzahl der Spieler nicht aktualisiert wurde.
- Das ZurÃ¼cksetzen der Kamera nach dem Aufrufen und Verlassen des PausenmenÃ¼s wurde korrigiert.
- Beide Setup-ECU-Werte von Nissans wurden korrigiert. Beginnen Sie jetzt mit 1.
- Problem behoben, bei dem StraÃŸeneffekteinstellungen nicht ordnungsgemÃ¤ÃŸ gespeichert wurden.
- Die Kommunikationsdauer des Rennens wurde fÃ¼r wichtige Nachrichten bearbeitet.
- Die Rennergebnisse zeigen jetzt LÃ¼cken zum Leader.
- Die Schieberegler fÃ¼r KI-FÃ¤higkeiten und AggressivitÃ¤t erinnern sich an die zuletzt eingestellten Werte in allen Spielmodi.
- Bei der Auswahl der einzelnen Grafikeinstellungen wurden informative Hilfeausschnitte hinzugefÃ¼gt.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.03.2019 16:13

---

0.6.2

- Falsche erste Rundenzeit behoben, wenn die Start-Ziel-Linie vor dem grÃ¼nen Licht Ã¼berschritten wird.
- Fehlerhafte AI-Geschwindigkeit wÃ¤hrend der Formationsrunde behoben.
- Lumirank-Update in Replay hinzugefÃ¼gt.
- Aktivierte detaillierte Animationen in integrierten Kameras.
- Sitzung Ã¼ber Nachricht fÃ¼r Qualifikation / Training hinzugefÃ¼gt.
- Verbessertes KI-Tempo in Monza und NÃ¼rburgring.
- ZwischenlÃ¶sung hinzugefÃ¼gt, um die Formationssequenz im Multiplayer auszufÃ¼hren. Ãœberholmanöver kÃ¶nnen passieren, insgesamt ermÃ¶glicht es einiges Rennen
- Fehler im Protokoll-Backend behoben, was zu falschen Daten fÃ¼hrte
- Fehler beim SA-Rating im Multiplayer behoben
- Behoben, dass beim RC-Rating keine Daten im Multiplayer gespeichert wurden
- HINWEIS: Aufgrund von InkompatibilitÃ¤ten mit den Daten werden die Rating-Profile erneut zurÃ¼ckgesetzt
- Endsequenz im Multiplayer korrigiert: Spotter-Annoucement, Checkered Flags usw. werden jetzt korrekt ausgelÃ¶st
- Die Formationssequenz wurde nicht gestartet, wenn sich der AnfÃ¼hrer in der Box befindet
- Seltener Absturz im Multiplayer-Server behoben, mÃ¶glicherweise auch verbundene Clients abgestÃ¼rzt
- Fehler behoben, bei dem Rennen in Mehrspieler-Rennen keine ZeitlÃ¼cken aufwiesen
- Fehler behoben, bei dem die Reifen aufgrund dynamischer Wetterbedingungen nicht richtig eingestellt wurden
- "Offizieller Testserver" fÃ¼r experimentelle Funktionen und Tests hinzugefÃ¼gt

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von gripkeeper - 09.03.2019 00:37

---

Abgefahren hat schon den ersten Multiplayer test gestreamt.
Wie siehts aus,habt ihr schon was geplant?evt schon mal einen Server mit ACC fÃ¼r testzwecke zu starten?

FÃ¼r den ersten stream sieht das schon gar nicht so Ã¼bel aus?

https://www.youtube.com/watch?v=LvcGMFb-yTs

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.03.2019 09:40

---

HI
bin diese Woche schon viel gefahren, lÃ¤uft alles performanter. Nur Regen bei Nacht ist halt noch nicht das wahre, optisch.
Mit KI/Trocken/Tag und jetzt einstellbaren 28 Gegner hab ich beim Start 50-55FPS, vorher mit nur 20 Gegnern waren es nur 35-48FPS.

Im Multiplayer gab es vor den Hofixes noch arge Probleme, danach sind mir nicht viele Fehler aufgefallen.

PC:
ACC: AA: Temporal/Epic - sonst alles auf high - VoluminÃ¶ser Nebel aus
32 Zoll Single Screen 2560x1440
i5 4670K @4GHz (4Core/4Threats)
GTX 1080 8GB
16GB DDR3
SSD

Server?
Hab mal bei Uwe angefragt ob es im Budget liegt einen Windows-Server zu mieten. Linux-Server gehen noch nicht.

gruÃŸ
dIrtY

gripkeeper schrieb:
Abgefahren hat schon den ersten Multiplayer test gestreamt.
Wie siehts aus,habt ihr schon was geplant?evt schon mal einen Server mit ACC fÃ¼r testzwecke zu starten?

FÃ¼r den ersten stream sieht das schon gar nicht so Ã¼bel aus?

https://www.youtube.com/watch?v=LvcGMFb-yTs

---

0.6.3
- Problem mit den Wassereffekten der Windschutzscheibe bei den Einstellungen LOW und MED Effects behoben
- Behoben, dass beim EF Jaguar G3 der Sound des hydraulischen Kompressors fehlte. Dieser Fehler wurde behoben.
- Lamborghini HuracÃ¡n GT3 Aero-Korrektur.
- Die Meldung "gesperrte Steuerungen" wurde in VR nicht angezeigt. Dieser Fehler wurde behoben.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von gripkeeper - 09.03.2019 10:15

---

DiRTyDRiVER schrieb:
HI
bin diese Woche schon viel gefahren, lÃ¤uft alles performanter. Nur Regen bei Nacht ist halt noch nicht das wahre, optisch.
Mit KI/Trocken/Tag und jetzt einstellbaren 28 Gegner hab ich beim Start 50-55FPS, vorher mit nur 20 Gegnern waren es nur 35-48FPS.

Im Multiplayer gab es vor den Hofixes noch arge Probleme, danach sind mir nicht viele Fehler aufgefallen.

Server?
Hab mal bei Uwe angefragt ob es im Budget liegt einen Windows-Server zu mieten. Linux-Server gehen noch nicht.

gruÃŸ

dIrtY

Alles klar, Windows-Server.Vllt werden die Linux ja mit kommenden patches unterstÃ¼tzt.

Bis auf das VR scheint aber alles schon ganz pasabel zu laufen.

gr

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.03.2019 17:26

---

0.6.4
- Ein Fehler im Server wurde behoben, der zu AbstÃ¼rzen und De-Synchronisierung von Zeit, Wetter und Sitzungen im Mehrspieler-Modus fÃ¼hrte.
- Verbesserte Kollisionen im Multiplayer.
- Die Multiplayer-Kollisionserkennung fÃ¼r die Sicherheitsbewertung (SA) wurde korrigiert.
- Die automatische Disqualifikation im Mehrspieler-Modus wurde entfernt. Wir haben genug Daten gesammelt, um weiterfahren zu kÃ¶nnen, wÃ¤hrend die Fahrer MP ohne Fehlalarme genieÃŸen kÃ¶nnen.
- Experimenteller Fix hinzugefÃ¼gt, um die CPU-Belegung im accServer zu reduzieren.
- CPU-Warnungen zum accServer hinzugefÃ¼gt.
- Behebung von NamensÃ¼berlagerungen bei Fahrern, die dem Multiplayer beitreten, behoben
- Die Sichtbarkeit der Beschriftung im Multiplayer wurde korrigiert.
- Fehlerhaftes Fahrerbewertungsprofil korrigiert.
- Profil "Gesamtprogression" fÃ¼r das Fahrerbewertungsprofil deaktiviert.
- Feinabstimmung der GesamtlautstÃ¤rke.
- Nissan GT-R GT3 automatische Feinabstimmung der Kupplung.
- Ferrari 488 GT3 BOP-Korrektur.
- Bentley GT3 2016 BOP-Korrektur.
- Problem beim Starten der automatischen Assistenz behoben.
- Verbessertes KI-Tempo
- "Lazy" Force Feedback-Initialisierung hinzugefÃ¼gt, um Menschen ohne FF beim Start zu lÃ¶sen
- Auto-Ruhesystem hinzugefÃ¼gt, um lange Ãœberstunden zu vermeiden

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von long_chicken - 14.03.2019 11:43

---

Hallo,

habe eine Frage bzgl. Multiplayer. Kann man irgendwie den anderen Fahrern zuschauen? Habe dafÃ¼r bislang keine Taste gefunden und auch im Assetto Forum dazu nichts gesehen.

Besten Dank

PS: Im Moment lÃ¤sst sich ACC ganz schÃ¶n fahren

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von tabis - 14.03.2019 23:11

---

@long_chicken,

mit shift und Pfeiltasten, gleichzeitig drÃ¼cken
(nach oben ist zurÃ¼ck in dein cockpit)

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von long_chicken - 15.03.2019 12:25

---

DankeschÃ¶n!

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Neo_One - 02.04.2019 05:32

---

Hallo, gibt es denn eine MÃ¶glichkeit das Wheel mit den HÃ¤nden auszublenden?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 02.04.2019 07:21

---

Edit: ist ja der ACC thread... Haende gehen glaube ich,aber das lenkrad (?).

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.04.2019 08:31

---

Hi

ja das geht.

Wenn du "Drive" gewÃ¤hlt hast und in der Fahrer-Kamera Ansicht im Cockpit sitzt. Dann drÃ¼cke "ESC"-Taste wÃ¤hle "View Settings" und da hast du ganz unten die MÃ¶glichkeit das Lenkrad und HÃ¤nde auszublenden.
(Hidden, Both, Wheel only, Locked Wheel)

Ist fÃ¼r jedes Fahrzeug einmalig einzurichten.

gruÃŸ
dIrtY

Neo_One schrieb:
Hallo, gibt es denn eine MÃ¶glichkeit das Wheel mit den HÃ¤nden auszublenden?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Neo_One - 02.04.2019 08:57

---

Super, vielen Dank werde ich heut mittag gleich versuchen

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Neo_One - 03.04.2019 04:54

---

Nochmals Danke fÃ¼r den Ratschlag, habe nicht gedacht das es dort zu finden ist.

==========

# Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 03.04.2019 15:51

---

Changelog v0.7.0

Gameplay:
- Special-Event: SRO E-Sports Series - 1. Runde.
HINWEIS: Dieses spezielle Ereignis wird ferngesteuert und kann nach der VerÃ¶ffentlichung fÃ¼r kurze Zeit nicht sichtbar sein.

- WiedereinfÃ¼hrung von Endurance-Spielmodi.

- Angepasster Rennwochenende-Modus, mit dem Sie ein Rennwochenende komplett anpassen kÃ¶nnen, einschlieÃŸlich der Anzahl der Rennen, obligatorischen Boxenstopps und des Zeitmultiplikators.
HINWEIS: Einige Funktionen, wie die Superpole-Sitzung, werden in der vollstÃ¤ndigen Version des Spiels verfÃ¼gbar.

- EinfÃ¼hrung von Strafen fÃ¼r verschiedene GrenzÃ¼bertritte auf der Strecke: GeschwindigkeitsÃ¼berschreitung in der Boxengasse, Schneiden, NichterfÃ¼llung der vorgeschriebenen Boxenstopps innerhalb des Boxenzeitfensters.
Zu den Strafen zÃ¤hlen Warnungen, Durchfahren, Stop & Go und Disqualifikation. Das Schneiden wird in AbhÃ¤ngigkeit von der gewonnenen Zeit bestraft. Schnitte mit groÃŸen Gewinnen fÃ¼hren sofort zum DQ. Wenn Sie in der Boxengasse rasen, kann Ihre schnellste Runde auÃŸerhalb von Rennen zurÃ¼ckfallen, und das Ergebnis in DQ kann sich schnell bemerkbar machen. Strafe fÃ¼r RÃ¼ckwÃ¤rtsfahren hinzugefÃ¼gt.

- EinfÃ¼hrung von Boxenstopps mit Tanken, Reifenwechsel, Reparatur von SchÃ¤den und StrafgebÃ¼hren.

- EinfÃ¼hrung in Voreinstellungen fÃ¼r dynamisches Wetter, benutzerdefiniertes Wetter und Trackstatus: Auf der Seite "Wetter" im MenÃ¼ kÃ¶nnen Sie jetzt vorhandene Voreinstellungen auswÃ¤hlen und dynamisches Wetter fÃ¼r jede einzelne davon aktivieren. Die Vorgabe definiert die Startbedingungen und hat auch einen wesentlichen Einfluss auf das, was Sie erwarten kÃ¶nnen. Die WettervariabilitÃ¤t kann zwischen 1 und 100% liegen.
Mit der benutzerdefinierten Wettervoreinstellung kÃ¶nnen Sie jeden Aspekt der Bedingungen einstellen, einschlieÃŸlich der Wolkenbedeckung, der IntensitÃ¤t des Regens und des Pegels der StreckennÃ¤sse sowie des stehenden Wassers.
HINWEIS: Wenn Sie die Voreinstellung fÃ¼r klares Wetter und eine hohe VariabilitÃ¤t auswÃ¤hlen, kÃ¶nnen Sie nicht mit drastischen Ã„nderungen Ã¼ber einen kurzen Zeitraum rechnen. Bei bewÃ¶lktem Wetter dagegen ist die Wahrscheinlichkeit, dass es Niederschlag gibt, sehr viel grÃ¶ÃŸer, aber die VariabilitÃ¤t kann auch dazu fÃ¼hren, dass sich die Bedingungen erheblich verbessern.
HINWEIS: Das Wetter ist so konzipiert, dass es Ã¼ber realistische ZeitrÃ¤ume dynamisch ist. Bei Verwendung der Spielzeit kann der Spieler jedoch WetterÃ¼bergÃ¤nge mithilfe des Zeitmultiplikators beschleunigen.

- Verschiedene Verbesserungen bei der Schnitterkennung und entsprechende Strafen.
- Behoben, dass der Motorstartassistent das Auto manchmal nicht neu starten konnte.

- Eingabe hinzugefÃ¼gt, um sekundÃ¤re Seiten (Racelogic-GerÃ¤t) zu Ã¤ndern. Zyklen zwischen aktueller Laufzeit, Delta, Stillstandszeit und Geschwindigkeit). StandardschlÃ¼ssel ist ALT + D.

- Eingabe zum Ein- und Ausschalten des Wischers hinzugefÃ¼gt. Verwendet die zuletzt gewÃ¤hlte Wischergeschwindigkeit. StandardschlÃ¼ssel ist ALT + W.

- Wiederholungspause: Jetzt bei wahlfreiem Zugriff aktualisiert.

- Wiederholungspause: Jetzt kÃ¶nnen Sie die freie Kamerasteuerung mit der gleichen Geschwindigkeit wie die 1x-Geschwindigkeit verwenden.

- Verbesserte Verwaltung der PrioritÃ¤t fÃ¼r automatische Highlights und Vermeidung von Ãœberschwemmungen.

- Optionsdatei fÃ¼r die Wiedergabe in  /Config/replay.json

- Die MÃ¶glichkeit, die gespeicherte Wiedergabezeit in options / general zu reduzieren, wurde hinzugefÃ¼gt.

- Feste Radgeschwindigkeit mit unterschiedlichen Wiedergabespielzeiten.

- Die fokussierte Replay-Kamera fÃ¼r nicht verbundene Fahrzeuge wÃ¤hrend des Direktzugriffs wurde korrigiert.

- Das nÃ¤chste Fahrzeug / die vorherige AbkÃ¼rzung basiert jetzt auf den relativen Fahrzeugpositionen.

- Verbesserte Logik fÃ¼r weiÃŸe / gelbe / blaue Flagge und Optimierungen fÃ¼r Marshalls.

- Problem mit dem Feuerwerk / Tracklight / Endmodus fÃ¼r die Wiedergabe behoben.

- Permanente Spotter-Nachrichtengruppen.

- Kurze Wartezeit zu Beginn der Formation hinzugefÃ¼gt, um genÃ¼gend Zeit fÃ¼r den manuellen Startvorgang zu haben.

Bewertungen:
- Feste Sicherheitsbewertung (SA), die sowohl bei Rennen als auch bei Solo-Bedingungen abnimmt.
- Verbesserte Racecraft Rating (RC) -Entwicklung direkt nach dem Entsperren.
- Verbesserte Konsistenzbewertung (CN), sollte jetzt fÃ¼r Inkonsistenzen empfindlicher sein.
- Verbesserte Konsistenzbewertung (CC), um weniger volatil zu sein.
- Verbessertes Widget fÃ¼r die Bewertung von Spielen, um die Wertsteigerungen der Bewertung hervorzuheben.
- Das Bewertungs-Widget ermÃ¶glicht jetzt das Freischalten der hÃ¶chsten Wertung (CP) und der Verbleib des Status.
- HinzufÃ¼gen von Datentabellen und Erkenntnissen fÃ¼r die SA- und RC-Bewertungen der Fahrerprofil-Bewertungsseite
- Die Zuordnung der Treiberkategorie auf der Seite "Gesamtbewertung" wurde korrigiert. Es wurden Kategorien fÃ¼r AnfÃ¤nger und AnfÃ¤nger hinzugefÃ¼gt.
- Aufgrund der signifikanten Ã„nderungen in RC und SA werden beide Bewertungen zurÃ¼ckgesetzt. Der Fortschritt in TR, CN und CC bleibt erhalten.

Visuals:
- Ein Fehler in der VR wurde behoben, der dazu fÃ¼hrte, dass das Renn-HUD durch stÃ¤ndiges Neu-Rendering der Ã¼berlagerung flackerte und die Leistung beeintrÃ¤chtigte.
- Sichtbare und mechanische SchÃ¤den einfÃ¼hren:
Mechanische SchÃ¤den betreffen Karosserie, AufhÃ¤ngung, Aerodynamik und Reifen.
Visuelle SchÃ¤den wirken sich auf Karosserien und Fenster aus, kÃ¶nnen Karosserieteile verformen und auch die FunktionalitÃ¤t von Scheinwerfern beeinflussen.
- Dynamische Windschutzscheiben-Schmutzeffekte hinzugefÃ¼gt, die bei Boxenstopps entfernt werden.
- Verschwommene Bremsscheiben wurden hinzugefÃ¼gt.
- Korrektur fÃ¼r Dash- und DashPro-Kameras mit falschem Offset / Rotation bei Verwendung benutzerdefinierter Einstellungen.
- Korrektur fÃ¼r falsche Kameraheilung nach dem F1-Zyklus bei aktiviertem Horizontsperren.

UI / HUD:
- Erste Version des neuen mehrseitigen und multifunktionalen Widgets, das das alte Standings-Widget ersetzt.
Es enthÃ¤lt eine Echtzeit-Trackpositionsseite, Tabellen, Boxenstopp-Strategie und Autoelektronik. Die Navigation ist mit allen Navigationseingaben mÃ¶glich, einschlieÃŸlich Tastaturpfeilen, D-Pad und Maus.
Es ermÃ¶glicht dem Spieler, alle fahrzeugbezogenen Eingaben (TC, ABS, Wischer, Lichter, Regenlicht usw.) im laufenden Betrieb zu steuern, ohne jeden SchlÃ¼ssel dem Lenkrad / Knopffeld zuordnen zu mÃ¼ssen.
HINWEIS: Der MFD verwendet Navigationseingaben, was bedeutet, dass fÃ¼r die EingabeÃ¼berlappung einige Bindungen erforderlich sind, um neu zugeordnet zu werden.
HINWEIS: Die MFD-Navigation in VR ist noch nicht funktionsfÃ¤hig. Vielen Dank fÃ¼r Ihre Geduld.
- EinfÃ¼hrung in das Widget fÃ¼r Wettervorhersage und Griffstatus: Ein einfaches Widget im HUD, das den Spieler vor sich Ã¤ndernden Wettervorhersagen in Projektionen von 10 und 30 Minuten informiert. Es ist auch auf den Renn- und Setup-Bildschirmen sichtbar.
HINWEIS: Die Wettervorhersage wird in Echtzeit angezeigt. Dies bedeutet, dass die Vorhersage in beschleunigten Sitzungen in eine fÃ¼r den Spieler verstÃ¤ndlichere Uhrzeit Ã¼bersetzt wird.
- Zeitprobleme bei Auto-Dash-Anzeigen behoben.
- ZusÃ¤tzliche Serverinformationen auf der Multiplayer-Lobby-Seite, einschlieÃŸlich Sitzungsstatus und dynamische Wetteranzeige.
- HUD-Seiten kÃ¶nnen jetzt mit Shift + F2 rÃ¼ckwÃ¤rts durchlaufen werden.
- Widget fÃ¼r Trackposition in Echtzeit hinzugefÃ¼gt.
HINWEIS: Dies ist jetzt die Standardseite innerhalb des MFD in Mehrwagensitzungen.
- Zusammenfassung des Wetters und des Trackstatus jetzt auf der Wetterkachel auf der Einzelspieler-Seite sichtbar.
- Es wurden Hilfeinformationen fÃ¼r verschiedene Einzelspieler-Seiten und die neue Wetterseite hinzugefÃ¼gt.
- Reifendruckanzeige in der Reifen-App hinzugefÃ¼gt, um Benutzern zu helfen, die keine Cockpit-Kameras verwenden, um den Reifendruck zu Ã¼berwachen.

Physik:
- Optimierungen in Multithread-CPU-Berechnungen.

- Bremskanal-Simulation. Beeinflusst die BremsscheibenwÃ¤rme und die Bremswirkung, aber auch die Felgen- und Lufttemperatur im Reifen und damit den Druck und die allgemeine Reifentemperatur.
- Bremskanaleinstellungen im Setup-Aero-Bildschirm fÃ¼r alle Fahrzeuge. Die Einstellung 0 ist ein vollstÃ¤ndig geschlossener Kanal und kann sehr schnell einen Bremsschwund bewirken, der 1000 Â° C Ã¼bersteigt. Niemals in einem richtigen Rennen eingesetzt zu werden, sondern um Simracers Befriedigung hinzuzufÃ¼gen. Die Einstellung 6 ist vollstÃ¤ndig geÃ¶ffnet und kann die Bremsen sehr kalt halten.
Die Spitzentemperatur ist natÃ¼rlich wichtig, bedenken Sie jedoch, dass sich eine niedrige Einstellung nicht nur mehr erwÃ¤rmt, sondern die Bremse in den Geraden nicht abkÃ¼hlt. So sammelt sich die WÃ¤rme an und leitet die WÃ¤rme weiter an die Reifen ab.
Idealerweise mÃ¶chten Sie, dass Ihr HUD fÃ¼r die Vorderradbremse am Ende Ihrer Bremszone grÃ¼n oder leicht gelb und das Hinterrad grÃ¼n ist. Beurteilen Sie nicht nach nur 2,3 Bremszonen. Machen Sie ein paar Runden und lassen Sie die Bremsen einige WÃ¤rme- / KÃ¼hlzyklen durchlaufen, um einen ausgeglichenen Zustand zu erreichen.
- Federungsschaden fÃ¼r alle Fahrzeuge (WIP).
- Grundlegender Luftschaden fÃ¼r alle Autos (WIP).
- Optimierungen fÃ¼r die ReifenflexibilitÃ¤t bei sehr niedrigen Geschwindigkeiten, um eine FFB-Vibration um 50 kmÂ² zu verringern oder sogar zu beseitigen.
- Der Reifendruck und die mÃ¶gliche Reifenpanne werden durch die Bordsteine ??aggressiv beeinflusst.
Wenn Sie mit niedrigem Reifendruck abgestufte Bordsteine ??fahren (kalter Reifen), kann der Reifenflex einen Druckverlust verursachen. Es ist nicht leicht, den Druckverlust vorherzusagen, aber je niedriger der Druck ist, desto mehr Druckverlust tritt auf. Wenn Sie auf die Bordsteine ??stoÃŸen und mit niedrigem Druck seitlich darÃ¼ber gleiten, kann dies dazu fÃ¼hren, dass der Luftdruck des Reifens in weniger als einer Runde sofort jeglichen Druck verliert. Vermeiden Sie unbedingt Bordsteine ??mit sehr kalten Reifen. Wenn der Reifen ausreichend Druck hat, ist das Risiko eines Druckverlusts nahezu null, sodass Sie wieder Bordsteine ??angreifen kÃ¶nnen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie auf glatten Reifen fahren, wenn es zu regnen beginnt. Die Reifen verlieren sehr schnell an Temperatur, und Sie mÃ¼ssen Bordsteine ??vermeiden, bis Sie zu Ihrem Boxenstopp kommen. Jeder Druck Ã¼ber 26 psi ist relativ sicher. Das gesamte System ist komplex, brandneu und wir arbeiten immer noch daran. Vielen Dank fÃ¼r Ihre Geduld.
- Verbessertes Kollisionsmodell, von dem Fahrzeug-Boden-Kollisionen erheblich profitieren. Verbessert auch das Verhalten von Fahrzeugen, wenn Bordsteine ??angegriffen werden.
- Das Starten des SteuergerÃ¤te-Assistenten hat aufgrund der Implementierung der Startsteuerung jetzt einen diskreteren Eingriff. Um zu starten, legen Sie einfach den 1. Gang mit der Kupplung ein und die Drehzahl wird auf 5000 U / min begrenzt. Die weniger Starthilfe sollte hilfreich sein, wenn Sie versuchen, sich nach dem Verlassen des Gleises auf Gras zu drehen.
- Optimierte TC-Logik fÃ¼r alle Autos. Erlaubt mehr Schlupf in gerader Linie und mehr Winkel. Bei niedrigeren TC-Einstellungen kann es zu Ã¼bersteuernden Fahrzeugen kommen. Seien Sie daher vorsichtig, wenn die Strecke rutschig ist.
- Fehler behoben, durch den ein Ereignis mit Reifen bei Umgebungstemperatur ausgelÃ¶st werden konnte, wenn der Benutzer direkt auf die Fahrt klickte.
- Nasse Reifeneinstellungen.
- Optimaler Druckbereich der Slick-Reifen jetzt um 1-2 psi hÃ¶her.

Audio:
- Die MotorlautstÃ¤rke im AuÃŸenbereich ist jetzt hÃ¶her.
- Das Motorvolumen im Innenraum ist jetzt hÃ¶her.
- Problem mit dem WindgerÃ¤usch im Tunnel / UnterfÃ¼hrung, das manchmal nicht richtig abgespielt wurde, wurde behoben.
- Die Alarmsirenen der Pit Alarms wurden manchmal nicht richtig abgespielt.
- Angepasstes AuÃŸenvolumen fÃ¼r Motorhall und Reflexion.
- Abgestimmte LautstÃ¤rkedÃ¤mpfungskurve fÃ¼r Gegner, wenn sich der Spieler in einer Cockpit / Chase-Kamera befindet.
- Neue Funkmeldungen und Warnmeldungen, einschlieÃŸlich Strafen, SchÃ¤den und Reifendruckwarnung.
- Problem mit AbsturzÃ¤nderungsgerÃ¤t fÃ¼r xaudio2 behoben.
- Inkonsistenzen im Audio der Umgebungszone behoben.
- Fmod wurde auf Version 1.10.10 aktualisiert.

Multiplayer:
- HUD Problem behoben: bei dem das HUD nach einem Sitzungs-Wechsel verschwunden war.

- Bewertungs-Anforderungen fÃ¼r den Beitritt zum Servern aktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter Aktualisierungen in https://www.assettocorsa.net/forum/...server-configuration-for-server-admins.54830/.

- Der Mehrspieler-Modus wurde durch Verschmutzung und sichtbare SchÃ¤den erweitert

- Verbesserte StabilitÃ¤t der Server-Lobby.

- Dynamisches Wetter im Multiplayer-Serverkonfiguration aktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter Updates in https://www.assettocorsa.net/forum/...server-configuration-for-server-admins.54830/.

- Verbesserte Simulation der Streckenbedingungen am Rennwochenende im Mehrspieler-Modus dynamisches Wetter wird verwendet.

- Die Bewertungen fÃ¼r SafetyRating (SA) und Racecraft (RC) Ã¤ndern sich mit einer drastisch reduzierten Rate fÃ¼r passwortgeschÃ¼tzte Server.

- Server-Admin-Befehle hinzugefÃ¼gt: / kick und /

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.04.2019 17:49

---

0.7.1
- Fehler bei einigen Tracks behoben, in der NÃ¤he der Boxenmauer wurde Runde ungÃ¼ltig

- Am Ende des Rennens wurde die Audio-Nachricht fÃ¼r die Strafe entfernt

- Fehlerhafte #26-Beschreibung fÃ¼r spezielle Ereignisse behoben.

- Fix fÃ¼r MFD, das nach einem Boxenstopp den Fokus verliert.

- Korrektur fÃ¼r mÃ¶gliche Setup-Initialisierungsprobleme beim Wechsel des Spielemodus.

- Fix fÃ¼r Echtzeitanzeige, die Ã¼berlappte EintrÃ¤ge in Sitzungen auÃŸerhalb des Rennens anzeigt.

- Verpasster Ã„nderungsprotokolleintrag aus der ursprÃ¼nglichen Version: StandardmÃ¤ÃŸige Tastaturzuordnungen wurden geÃ¤ndert, um die Pfeiltasten fÃ¼r die MFD-Navigation freizugeben.
Ein benutzerdefiniertes Mapping fÃ¼r verschiedene Controller wird zu einem spÃ¤teren Zeitpunkt implementiert. Vielen Dank fÃ¼r Ihre Geduld.

- Problem behoben, festes Zusatzlicht, das nicht zum Nissan GT-R Nismo GT3 passt

- Korrektur fÃ¼r das Fehlen der erwarteten Regenwahrscheinlichkeit mit hohen ProzentsÃ¤tzen der VariabilitÃ¤t bei der Einstellung hoher Wolkendichte und trockener SpuroberflÃ¤che

- Reparaturzeit wÃ¤hrend des Rennens hinzugefÃ¼gt.

- Falsche Schadensmeldung nach dem Teleportieren in die Grube behoben.

- Die Telemetriespeicherung von 10 Runden ist standardmÃ¤ÃŸig fÃ¼r die Voreinstellungen von Huracan GT3 Monza aktiviert.

HINWEIS zu alten Einstellungen: In Ã¤lteren Versionen erstellte Einstellungen haben extreme Einstellungen fÃ¼r den Bremskanal und kÃ¶nnen zu Bremsproblemen und Ãœberhitzung fÃ¼hren. Bitte entsprechend anpassen.
https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/brake-ducts-and-tyre-damage.55903/

HINWEIS zu Steuerungsvoreinstellungen: Alte Steuerungsvoreinstellungen, die in frÃ¼heren Versionen erstellt wurden, kÃ¶nnen zu Problemen fÃ¼hren. Es wird empfohlen, Ihre alte controls.json in Documents / Assetto Corsa Competizione / Config / zu lÃ¶schen und von vorne zu beginnen.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 05.04.2019 22:45

---

hat sich fÃ¼r mich find ich zum positiven entwickelt mit dem Update. :)
Nur online buggt es noch gewaltig.
Autos werden auf dieselbe Startposition ineinander platziert, was natÃ¼rlich fÃ¼r das Safety Rate nicht fÃ¶rderlich ist... :dry:
Und die Rennmoral ist auch noch nicht da. Was hilft ein SafetyRate, wenn die Grundlagen vom Rennen fahren nicht in

den dummen KÃ¶pfen der Leute angekommen sind. :dry:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 06.04.2019 08:40

---

bei mir rattert der servo...
scheint dieser bug zu sein der Ã¼ber 50 km/h auftritt und eigentlich behoben sein sollte.
es ist ja nett was alles drinnen ist an features und so aber fÃ¼r mich als gelegenheitsfahrer ist das langsam ein bischen "to much".
AC ist easy da im vergleich.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Ede67 - 10.04.2019 09:33

---

Gestern seit einiger Zeit mal wieder mit der 0.7.1 auf Monza mit dem GTR gefahren und das mit den VorgÃ¤ngerversionen erstellte Setup benutzt. Nach zwei Runden im Rennen auf einmal keine Bremswirkung mehr. Ich schaue auf die VorderrÃ¤der: Beide total heiÃŸ, genauso wie die Bremese. Da fÃ¤llt mir ein, dass ich irgendwo auf Youtube gesehen habe, dass es jetzt auch eine VerstellmÃ¶glichkeit fÃ¼r die BremskÃ¼hlung gibt. Und siehe da, die stand auf 0! (statt einen default-wert zu nehmen habe sie wohl einfach auf null gestellt, wenn der Wert nicht vorhaden ist :-/ )

Ich wollts einfach nur mal gesagt haben...

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Norry1st - 10.04.2019 19:28

---

Jepp :-D

Steht aber auch in den Changelogs :-P

HINWEIS zu alten Einstellungen: In Ã¤lteren Versionen erstellte Einstellungen haben extreme Einstellungen fÃ¼r den Bremskanal und kÃ¶nnen zu Bremsproblemen und Ãœberhitzung fÃ¼hren. Bitte entsprechend anpassen.
https://www.assettocorsa.net/forum/index.php? threads/brake-ducts-and-tyre-damage.55903/

Nur ein kleines StÃ¼ck hier drÃ¼ber :-)

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 10.04.2019 20:39

---

stand im changelog aber nicht auch das die einstellung "0" im rl niemand verwendet und sie diese nur der vollstÃ¤ndigkeit halber reingemacht haben?
gut bei den default setups wird es nicht auf null stehen (wenn ich hier und da mal fahre dann Ã¤ndere ich nichts im moment).
mein problem hat sich auch lÃ¶sen lassen durch eine komplette neuinstallation vom game *itsmagic*  :silly:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.04.2019 16:55

---

AnkÃ¼ndigung-Trailer fÃ¼r Release von Version 1.0
{youtube}mLK_739URag{/youtube}

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.04.2019 16:32

---

Stand der Dinge:
{youtube}Ot9TDH9ug2s{/youtube}

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Joe Watchman - 19.04.2019 10:15

---

Kennt das einer?
http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Unbenannt-8ae7984e5246ddbf0af76b8f8a16b96e.JPG

Ein paar Wochen nicht gestartet, und nun kommt eine Fehlermeldung... :S

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 19.04.2019 11:04

---

@Joe Watchman

ist dann wohl noch vor dem Update 0.6.
Treten Fehler auf wird gebeten das Spiel zu deinstallieren und den Ordner "Assetto Corsa Competizione" unter eigene Dokumente lÃ¶schen und auch unter C:\Users***\AppData\Local den Ordner "AC2"

HeiÃŸt aber dann alles wieder neu einzustellen.

gruÃŸ
dIrtY

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Joe Watchman - 19.04.2019 11:47

---

Hatte es auch ohne zu lÃ¶schen hinbekommen:
In Steam "Dateien auf Fehler Ã¼berprÃ¼fen" gestartet, und es hat gleich 8 Fehler gefunden und repariert!
AnschlieÃŸend bekam ich die Meldung Ã¼ber ein Update, nach Aktualisierung lÃ¤uft es nun.
Jetzt muss ich nur noch ein SafetyRating von 10 "erfahren"

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 27.04.2019 19:19

---

wie kann man eigentlich chatten ingame ??

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Nox - 27.04.2019 19:39

---

Enter drÃ¼cken :-) und schreiben und wieder Enter drÃ¼cken!

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Martin - 27.04.2019 20:17

---

OK danke , aber eine Chatbox wie bei Assetto gibt es nicht oder ?
Das nervt mich schon extrem bei RRRE.
Warum werden die weggelassen.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.04.2019 10:34

---

Hi

meinst direkt im MenÃ¼, also Chatten zu kÃ¶nnen ohne erst auf "Drive" klicken zu mÃ¼ssen? Nein das ist noch nicht implementiert.

Bei Early Access werden halt nach und nach Funktionen hinzugefÃ¼gt. Auch solche fÃ¼r uns anscheint banalen Dingen.

gruÃŸ

Martin schrieb:
OK danke , aber eine Chatbox wie bei Assetto gibt es nicht oder ?
Das nervt mich schon extrem bei RRRE.
Warum werden die weggelassen.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Neo_One - 28.04.2019 16:38

---

Genau so schlecht finde ich die LÃ¶sung mit dem "anderen Fahrern" zu zu schauen.
Denn mit meiner Tastatur geht das gar nicht und andere Tasten zu zu weisen hab ich auch nicht gefunden, da fand ich die LÃ¶sung bei AC doch um Welten besser gelÃ¶st

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Martin - 28.04.2019 16:46

---

Heute 3 mal nach ein par min das Spiel abgeschmiert.
irgendwas mit UnrealEngine ....
Das Spiel ist einfach noch lange nicht soweit.
:angry:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.04.2019 16:57

---

Bei mir lÃ¤uft ACC. Keine AbstÃ¼rze seit 0.7. Selbst davor sehr wenige. Performance auch gut.

gruÃŸ

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Seelenkrank - 28.04.2019 18:55

---

Martin schrieb:
Heute 3 mal nach ein par min das Spiel abgeschmiert.
irgendwas mit UnrealEngine ....
Das Spiel ist einfach noch lange nicht soweit.
:angry:

schonmal komplett deinstalliert und alles clean drauf gemacht? (auch ordner in eigene Dateien etc).
wenn nein einfach mal testen.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Tho - 28.04.2019 19:53

---

Seit 0.7 keine AbstÃ¼rze, alles bestens. Bin begeistert von Funktion und Grafik.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Martin - 28.04.2019 20:48

---

Seelenkrank schrieb:
Martin schrieb:
Heute 3 mal nach ein par min das Spiel abgeschmiert.
irgendwas mit UnrealEngine ....
Das Spiel ist einfach noch lange nicht soweit.
:angry:

schonmal komplett deinstalliert und alles clean drauf gemacht? (auch ordner in eigene Dateien etc).
wenn nein einfach mal testen.

Ein Versuch ist es Wert

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Seelenkrank - 29.04.2019 05:19

---

mach mal :)
bei mir war das ffb komplett tot, nach neuinstall ging wieder alles. :whistle:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von Martin - 29.04.2019 19:38

---

Jetzt beschleichtz mich langsam das GefÃ¼hl ,das irgendwas an der Hardware so langsam den Geist aufgibt.
RRRE heute auch schon 3 mal gecrashed .
Graka bei 43 Grad CPU kurz in 60 grad bei 90% load.
Windows hat keine Probleme. :huh: :dry: :unsure:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 29.04.2019 20:42

---

*puhh* dann wird das eine langwierige fehlersuche wenn das ein schleichender fehler ist...
kann ja an allem mÃ¶glichen liegen :S
Netzteil schon Ã¤lter?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von gripkeeper - 30.04.2019 10:16

---

Martin schrieb:
Jetzt beschleichtz mich langsam das GefÃ¼hl ,das irgendwas an der Hardware so langsam den Geist aufgibt.
RRRE heute auch schon 3 mal gecrashed .
Graka bei 43 Grad CPU kurz in 60 grad bei 90% load.
Windows hat keine Probleme. :huh: :dry: :unsure:

klingt nach schneller Ãœberhitzung der Grafikkarte.

neue WÃ¤rmeleitpaste kÃ¶nnte evt helfen.

am besten mal die Temperaturen mit den Ã¼blichen tools auslesen und schauen wie es sich verhÃ¤lt.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von uwe2612 - 30.04.2019 12:02

---

@Martin

Hast du ein Update vom Grafikkartentreiber installiert. Wenn es ein Treiber von Nvidia war, dann kÃ¶nnte das das Problem sein.

https://www.gamestar.de/artikel/aktueller-geforce-treiber-sorgt-fuer-hohe-cpu-auslastung-nutzer-finden-workaround,3343411.html

GruÃŸ Uwe

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 30.04.2019 15:22

---

die temperaturen (sowohl als auch) sind doch harmlos...?
und gut das ich meistens keine lust habe stÃ¤ndig die  neuesten treiber zu installieren (Ã¤ndert sich ja doch nichts auser das neuer kram unterstÃ¼tzt wird).

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 01.05.2019 12:57

---

gripkeeper schrieb:
Martin schrieb:
Jetzt beschleichtz mich langsam das GefÃ¼hl ,das irgendwas an der Hardware so langsam den Geist aufgibt.
RRRE heute auch schon 3 mal gecrashed .
Graka bei 43 Grad CPU kurz in 60 grad bei 90% load.
Windows hat keine Probleme. :huh: :dry: :unsure:

klingt nach schneller Ãœberhitzung der Grafikkarte.

neue WÃ¤rmeleitpaste kÃ¶nnte evt helfen.

am besten mal die Temperaturen mit den Ã¼blichen tools auslesen und schauen wie es sich verhÃ¤lt.

Danke fÃ¼r eure Tips
Aber Temperaturprobleme hat meine Graka nicht ( volllast ca. 52 -55 grad) .bei RRRE bei 45 grad.
Mein seit Jahren Ã¼bertakteter CPU I7 4790k@ 4500MHz schon eher , aber 65 grad geht da auch noch.
Den Grakatreiber hab ich auch schon Monatelang nicht upgedatet ver. 419.35 (Zotac Arcticstorm WassergekÃ¼hlt GTX 1080 ).
Mein Netzteil ist dagegen schon einige Jahre alt,
BeQuiet 650W Darkpower.
Ob es bei Spitzen Verbrauch mittlerweile zu wenig Leistung hat ,keine Ahnung aber mÃ¶glich.
Wie gesagt ist alle schon lÃ¤nger Problemlos Ã¼bertaktet gelaufen und die AbstÃ¼rze hab ich jetzt seit ca. 1 Woche.
der Open Hardware Monitor hat keine vernÃ¼nftge Stromanzeige , mal nach anderem Tool schauen.
mfG

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 01.05.2019 15:06

---

wÃ¤re zumindest mal ein ansatz nach dem man schauen kÃ¶nnte.
ich wechsel netzteile jetzt auch eher Ã¶fter aus als zu lange zu nutzen "weil ist ja noch gut".
hatte da mal Ã¼belst probleme mit einem und mit einem neuen lief wundersame weise dann alles...

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 10.05.2019 09:25

---

Assetto Corsa Competizione Version 1
Marco Massarutto im Interview mit RaceDepartment

{youtube}XU38E6iJRNQ{/youtube}

2x wurde eine Ãœberraschung angesprochen die mit der Version 1.0 kommen soll. hmmm!watwirddatwohlsei

Tripple-Screen-Support wird, soweit ich es verstanden habe, irgendwann mÃ¶glich sein, wenn Epic Games in ihre Engine alles gebacken bekommt.
Auf der diesjÃ¤hrigen GDC in San Francisco hat da Epic irgendwas in der Unreal-Engine 4.22 dazu gezeigt.

gruÃŸ
dIrtY

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 10.05.2019 19:08

---

sie haben nur das NView/screens verbessert damit nicht jeder angesteuerte bildschirm einen eigenen rechner zur darstellung benÃ¶tigt.
winkelkorrektur ist damit wohl erstmal auch auf weiteres nicht machbar.
TrackIR unterstÃ¼tzung soll wohl mit der 4.22 drinnen sein.
also bleibt vorerst nur single screen oder VR.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Nox - 11.05.2019 15:34

---

https://www.youtube.com/watch?v=Buhcbygqk2w

https://www.youtube.com/watch?v=D1t7B9nVp3U

kenne mich bei Tripple screen zwar nicht aus aber das schaut eh ganz gut aus oder?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 11.05.2019 15:41

---

nein tut es nicht.
die cam die das aufnimmt ist weitwinkel und die position aus der sie es aufnimmt stimmt mit deinen augen nicht Ã¼berein.
durch die fehlende winkelkorrektur passen die proportionen der seiten hinten und vorne nicht.
was aber noch schlimmer ist ist das sich die Ã¤usseren bilder in den seiten bei kurvenfahrten schneller bewegen als die mitte.
da kannst du einen kÃ¼bel nebens rig stellen das dauert nicht lange...
es passt wenn du alle screens flach nebeneinander anordnest aber das ist ja nicht der sinn von triple...

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Nox - 11.05.2019 15:45

---

a ok! sag ja i kenn mich da nicht aus!
:-)
aber i freu mich das ich mein Track IR wieder nÃ¼tzen kann( ich hoffe es).

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Seelenkrank - 11.05.2019 21:59

---

sofern sie es einbauen...
habs auch hier aber es geht ja im moment noch nicht.VR ist bestellt aber die kommt auch erst in ein paar monaten.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.05.2019 07:36

---

NVIDIA neuer Treiber 430.86 erschienen !

https://www.nvidia.de/Download/index.aspx?lang=de

Unter-anderem fÃ¼r Assetto Corsa Competizione v1.0, die morgen erscheint, gedacht.

gruÃŸ

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 29.05.2019 17:59

---

Version 1.0 ist da !!! 0.7.2 -> 1.0 = 6,6 GB

{youtube}wpTkgOB_TEo{/youtube}

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 29.05.2019 18:18

---

V1.0.0 Changelog

Allgemeines:
- Porsche 911 (991) GT3 R hinzugefÃ¼gt.
- Porsche 911 (991II) GT3 Cup hinzugefÃ¼gt.
- Mercedes-AMG GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Audi R8 LMS hinzugefÃ¼gt.
- Lamborghini HuracÃ¡n Super Trofeo (Modelljahr 2015) hinzugefÃ¼gt.
- McLaren 650S GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Bentley Continental GT3 (Modelljahr 2018) hinzugefÃ¼gt.
- Aston Martin Racing V12 Vantage GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Reiter Engineering R-EX GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Lexus RC F GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Honda / Acura NSX GT3 hinzugefÃ¼gt.
- Circuit de Catalunya (Barcelona) hinzugefÃ¼gt.
- Silverstone Circuit hinzugefÃ¼gt.
- Circuit de Spa-Francorchamps hinzugefÃ¼gt.
- Brands Hatch Circuit hinzugefÃ¼gt.
- Alle Fahrer, Teams und einzigartigen Autolackierungen aus der 2018 European Blancpain GT Series hinzugefÃ¼gt.
- Auf UE 4.22 umgestellt.
- CPU-Optimierungen, die auf allen Tracks eine deutliche Verbesserung bringen sollten.

Physik:
- Neues ABS-Logik-Update fÃ¼r alle Fahrzeuge. Das ABS-Niveau kann Ihre Bremswege abhÃ¤ngig von Wetter und Streckenbedingungen stark beeinflussen.
- Physikbasiertes Flatspotting wurde wieder aktiviert und stark verbessert. Sie kÃ¶nnen Ihre Reifen mit 2 oder 3 Hochgeschwindigkeitsrunden schlecht platt machen. Die Reifen neigen dazu, auf dem gleichen Flatspot zu blockieren, und es kommt zu starken Vibrationen an der AufhÃ¤ngung (und Force Feedback), wenn der Flatspot-Reifen belastet wird (Bremsen, Kurvenfahren).
- Kraftstofflastsimulation / -prÃ¼fung. Sie finden diesen neuen Schieberegler unter Aero / Rear-Box. Dies funktioniert nur in Ãœbungsstunden. Es ist in Qualifikation, Hotlaps / Hotstint und Rennsessions deaktiviert.
Sobald Sie Ihr Setup erstellt haben, kÃ¶nnen Sie diesen Schieberegler bewegen und das Auto mit dem gewÃ¼nschten Kraftstoff (weniger oder mehr) beladen. Die FahrhÃ¶he Ã¤ndert sich entsprechend. Die resultierende FahrhÃ¶he kann hÃ¶her oder niedriger als das tatsÃ¤chliche Setup sein. Wenn Sie die FahrhÃ¶he Ã¤ndern, wird die Option wieder deaktiviert.
- Verbesserungen an ECU und Gaspedal fÃ¼r alle Fahrzeuge
- ReifensÃ¤tze implementiert. FÃ¼r Rennwochenenden ist eine begrenzte Anzahl von Slick-ReifensÃ¤tzen verfÃ¼gbar (die auch auf unbegrenzt festgelegt werden kÃ¶nnen).
Wenn diese Option aktiviert ist, achten Sie auf die ReifensÃ¤tze und deren VerschleiÃŸ auf der Seite Setup / Strategie.
ACC weist die folgende Anzahl von ReifensÃ¤tzen fÃ¼r jeden unterschiedlichen Renntyp zu:
Sprint-Rennwochenende: 5 SÃ¤tze
Ausdauer 3 Stunden Rennwochenende: 6 SÃ¤tze
Ausdauer 6 Stunden Rennwochenende: 9 SÃ¤tze
Ausdauer 24 Stunden Rennwochenende: kein Limit.
Es gibt auch keine Begrenzung fÃ¼r nasse ReifensÃ¤tze.
Die Funktion funktioniert momentan nur im Offline-Gameplay. Online-Spielmodi bieten unbegrenzte ReifensÃ¤tze.
Einzelne SÃ¤tze sind immer noch abgenutzt, stellen Sie also sicher, dass in jeder Sitzung ein neuer Reifensatz ausgewÃ¤hlt wird (es erfolgt ein automatischer Fortschritt, auch wenn der Spieler den Satz nicht manuell Ã¤ndert).
- Aktualisierungen des Bordsteingriffs. Bordsteine ??sind jetzt bei NÃ¤sse SEHR rutschig.
- Gummierte Wet Line Update. Gummierte nasse Linie kann SEHR rutschig sein, bis sie durch starken Regen gereinigt wird.
- Verbesserter Aufprall auf das Reifenmodell.
- Verbesserter Rollwiderstandseinfluss.
- Verbesserte Nassgriffsimulation und Einfluss auf den Nassrollwiderstand.
- Verbesserter ReifenverschleiÃŸ. Frische Reifen bieten je nach Strecke eine maximale Leistung fÃ¼r 3-4 Runden, verlieren dann schnell an Leistung und stabilisieren sich nach 6-7 Runden. Danach verlieren sie nach und nach an Leistung, aber die Rundenzeiten bleiben mÃ¶glicherweise stabil oder gehen nur geringfÃ¼gig verloren, weil sie an Kraftstoff verlieren.

- Windsimulation bei variablen Bedingungen hinzugefÃ¼gt. Der Wind wird kurz vor und wÃ¤hrend eines Wetterwechsels stÃ¤rker (von sonnig nach nass und umgekehrt). Bei stabilem Wetter werden niedrigere Werte eingestellt. Die Windwerte wurden am tatsÃ¤chlichen Renntag aus den realen Strecken entnommen und dienen als Wahrscheinlichkeitsbasis fÃ¼r die Windsimulation im Spiel.
- Aktualisierungen der Leistungsbilanz aller Fahrzeuge fÃ¼r alle Strecken.
- Es wurde ein Problem behoben, das dazu fÃ¼hrte, dass FFB-Werte wÃ¤hrend des Ausblendens Ã¼berschritten wurden, nachdem im PausenmenÃ¼ auf "Beenden" geklickt wurde. Wahrscheinlich blieb die Gamepad-Vibration auch nach dem Beenden in der BenutzeroberflÃ¤che erhalten.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 29.05.2019 18:19

---

Audio:
- Optimierte Kanalauslastung.
- Verbesserte Positions-Audio- und Entfernungsskala der Gegner.
- Gesamtvolumenbilanz.
- Audio-HÃ¶rprioritÃ¤t Ã¼berarbeitet.
- Ãœberarbeitete Warnlogik fÃ¼r Reifenschaden / Crew Chief.
- Besseres Stoppen der Audiowiedergabe beim Beenden des Spiels.
- Bessere Logik fÃ¼r die Nachrichten der Teamchefs von Lastlap / Hotstint / Hotlap.
- Ein seltener Fehler, der sowohl reale als auch virtuelle KanÃ¤le fÃ¼llte, wurde behoben.
- Fehler behoben, durch den das Audio des Mannschaftschefs nach dem Autoteleport weiter lief.
- 'Flackernder Doppler-Effekt' fÃ¼r F7-Kamera, F3-Kameras, Verfolgungsjagd-Kamera und Helikam behoben.
- Fehlende Pit-Alarme auf verschiedenen Spuren behoben.
- Problem, bei dem UmgebungsgerÃ¤usche in F3-Kameras flackerten - gefixt
- Behoben, dass UmgebungsgerÃ¤usche in einigen FÃ¤llen nicht abgespielt wurden.
- Fehler behoben: Gegner sind nicht hÃ¶rbar, wenn sich das fokussierte Auto in der Box befindet

Grafik:
- Ãœberarbeitete temporÃ¤re AA-Engine-Algorithmen, um den Ghosting-Effekt abzuschwÃ¤chen
- Die Option Projektionskorrektur wurde zu den Ansichtseinstellungen hinzugefÃ¼gt
- Vignetteneffekt von TV-Kameras entfernt.
- Angepasster Himmel.
- Regenpartikel angepasst.
- Problem behoben, bei dem die Zusatzscheinwerfer nicht mit beweglichen Autoteilen verbunden sind.
- Es gibt eine neue Art von gefÃ¤lschten Karosserie- und Reifenschatten bei allen Autos, die weniger Ãœbersteuerungen verursachen.
- Die Sichtbarkeit des Gegners wirkt sich jetzt nicht mehr auf Fernsehkameras aus.
- Helicam hinzugefÃ¼gt.
- Neue Videooptionen: EnthÃ¤lt jetzt Voreinstellungen und zusÃ¤tzliche bildbezogene Einstellungen wie WeiÃŸabgleich, BelichtungsverstÃ¤rkung, Lichtabsorption und Kontrast.
- Die Videooptionen wurden Ã¼berarbeitet, um ein konsistenteres Bild mit verschiedenen Einstellungen zu erzielen.
- Neue TV2-Kameras.
- Problem behoben, bei dem der LED-Streifen in der DashPro-Kamera nicht unsichtbar war.
- Die Sichtbarkeit des Gegners hat jetzt eine Schwelle, um das Flackern des Autos zu verringern.
- Verwacklungsgefahr an Bord
- Neues Design fÃ¼r Fahrername

Gameplay:
- Meisterschaftsmodus hinzugefÃ¼gt.
Sie kÃ¶nnen die offizielle Saison 2018 (Sprint, Endurance oder Gesamtsaison) spielen oder eine benutzerdefinierte Meisterschaft einrichten, in der Sie jede Runde individuell anpassen kÃ¶nnen.
- Karrieremodus hinzugefÃ¼gt
Beinhaltet zwei Saisons, einschlieÃŸlich EinfÃ¼hrungstests und einer EinfÃ¼hrung in Sprint- und Langstreckenrennen in einem Auto Ihrer Wahl.
- Funktion zum Speichern von Spielen hinzugefÃ¼gt - Die anfÃ¤ngliche Implementierung ermÃ¶glicht das Speichern und Laden einer Spielsitzung. Die Speicherfunktion ist auf Einzelspieler-Rennwochenenden beschrÃ¤nkt. Mehrere Speicheroptionen und Speichern wÃ¤hrend Karriere- / Meisterschaftssitzungen, die spÃ¤ter hinzugefÃ¼gt werden. Meisterschafts- und Karrierefortschritte werden zwischen den Ereignissen gespeichert.
- Das ZurÃ¼cksetzen von kollidierbaren und zerstÃ¶rbaren Objekten bei Sitzungsneustarts und -fortschritten wurde hinzugefÃ¼gt.
- Speichern / Laden der Wiedergabe hinzugefÃ¼gt.

- Auto-Save-Wiedergabe hinzugefÃ¼gt (Sie kÃ¶nnen es in den allgemeinen Einstellungen aktivieren).
- Reverse-Modus fÃ¼r die Wiedergabe hinzugefÃ¼gt.
- Fix fÃ¼r Pflichtgrube bei Verwendung von Driverstint.
- Die falsche erste Digitalanzeige, die beim Start der Wiedergabe angezeigt wurde, wurde behoben.
- Es wurde die MÃ¶glichkeit hinzugefÃ¼gt, die digitale Anzeigeseite fÃ¼r jedes Auto (nicht nur fÃ¼r Spielerautos) zu Ã¤ndern, einschlieÃŸlich Wiederholungsautos.
- Ein mÃ¶glicher Absturz der Sendewiedergabe aufgrund eines falschen Timings wurde behoben.
- Verbesserte KI-Formationslogik, um dem Spielerauto zu folgen, wenn es der Polesitter ist.
- KI folgt dem Spielerauto wÃ¤hrend der Formation, wenn er sich vor Ablauf der Wartezeit von 10 Sekunden in Bewegung setzt. Auf diese Weise kann der Spieler keine LÃ¼cke mehr schaffen, wenn er frÃ¼h von der Pole startet.
- Die Autoauswahl und die Gegnerlogik von Quick Race und Custom Race Weekend wurden komplett Ã¼berarbeitet: Sie sollten jetzt viel benutzerfreundlicher sein und vor allem gibt es in diesen Modi keine doppelten EintrÃ¤ge mehr.
Im Wesentlichen kann der Spieler jetzt jeden einzelnen Eintrag auswÃ¤hlen und es gibt nur eine Version von jeder, die fÃ¼r die Gegner identisch ist. AuÃŸerdem erhÃ¤lt der Spieler im Spiel das entsprechende Bodykit, sodass das Feld gemischt wird.
- Autosave fÃ¼r Highlights hinzugefÃ¼gt
- ErgÃ¤nzungen zum Gameplay und zur KI-Logik:
Die KI wechselt jetzt wieder die Reifen, wenn sich das Wetter Ã¤ndert (mit einem zufÃ¤lligen erforderlichen Regenpegel, damit nicht alle zusammen in die Box gehen) und wenn der Kraftstoff knapp wird.
Das gleiche System zeigt dem Spieler eine Meldung Ã¼ber die Reifenwahl an.
- Treiber-Stint-Logik wurde hinzugefÃ¼gt.
- Sprintrennen hat keine Fahrerwechseloption mehr, da dies obligatorisch ist. Es handelt sich um einen erzwungenen Wechsel, wenn der Spieler zum ersten Mal in der Box sitzt.
Beim Langstreckenrennen ist stattdessen immer die Tauschoption offen.
- Der Streckenstatus oben auf dem Bildschirm ist jetzt mit dem Rennleiter verbunden.
- Die KI ist jetzt schneller, wenn Sie die Box erneut betreten.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den die Boxenfensterzeit an kurzen benutzerdefinierten Rennwochenenden der RennlÃ¤nge entsprach.
- Das Feuerwerk beginnt erst, wenn der AnfÃ¼hrer die Ziellinie Ã¼berquert.
- Es wurde eine Betankungsregel fÃ¼r Ausdauerwochenenden hinzugefÃ¼gt (Nicht-Ausdauer-Rennen haben abhÃ¤ngig von der Kraftstoffmenge im Ausdauermodus eine Betankungszeit -> feste Zeit).
- Podiumsreihenfolge nach Rennsitzungen hinzugefÃ¼gt, wenn der Spieler in den Top 3 endet.
- Die KI verlangsamt sich jetzt in der Abklingzeit.
- GrÃ¼nes Licht fÃ¼r Einzelspieler beginnt jetzt frÃ¼her und nicht mehr so ??nahe an der S / F-Linie.
- Einzelspieler-Doppelformations-Tweaks auf einigen Strecken (nÃ¤her an den letzten Kurven).
- Strafsystem:
1) Es gibt einen groÃŸen Unterschied zwischen den SchnittschÃ¤tzungen von
a) Erste Runde, ohne die Kurve noch sauber hinter sich gebracht zu haben
b) Runde nach einer sauberen Referenz fÃ¼r diese Kurve
2) Zolder + Paul Ricard sollten jetzt die nÃ¤chste Runde in Hotlap, Superpole, Qualifying ungÃ¼ltig machen, wenn die letzte Kurve gekÃ¼rzt wurde, um die nÃ¤chste Runde schneller zu machen.
3) Boxenein- und -ausfahrten lÃ¶sen keine falsch positiven Strafen aus.
- AI-Level bei NÃ¤sse verbessert: Es gibt viel mehr zufÃ¤llige Faktoren beim Fahren. Sie "sehen" jetzt auch PfÃ¼tzen.
- Ãœberarbeitung der Rennende-Sequenz: Es ist nun mÃ¶glich, entweder eine vollstÃ¤ndige Abklingrunde (mit der KI) zu fahren oder nach dem Ãœberqueren der Ziellinie die ESC-Taste zu drÃ¼cken.
Wenn Sie ESC drÃ¼cken, bevor der Gegner das Rennen beendet, wird der Spieler auf einem Bildschirm mit einer Live-Bestenliste und unvollendeten Gegnern angezeigt. Sobald alle Gegner die Sitzung beendet haben, wird der Spieler zur offiziellen Zusammenfassung der Ergebnisse weitergeleitet.
- Es wurde eine verbesserte automatische Abschaltfunktion fÃ¼r Autos hinzugefÃ¼gt, die auf der Strecke stehen, sowohl KI als auch Spieler. Die Zeittoleranz hÃ¤ngt von der Position ab und davon, ob das Auto in die falsche Richtung zeigt oder nicht.
- Ãœberarbeitete Boxengassen-Spline-Logik fÃ¼r den KI-Boxeneintritt
- Kollisionen zwischen Fahrzeugen sind wÃ¤hrend des gesamten Pitentry- / Pitexit-Vorgangs ausgeschaltet.
- Ein Fehler im dynamischen Wetterverlauf, der zu extremen Bedingungen von einer Sitzung zur nÃ¤chsten fÃ¼hren konnte, wurde behoben.
- Zeitlupe wÃ¤hrend der Wiedergabe korrigiert.
- Onboard-Kamera fÃ¼r die Kamera-Cycle-Buttons des Replay-HUD hinzugefÃ¼gt.
- Die nÃ¤chste / vorherige Autokamera im Wiederholungs-HUD versucht nun, das nÃ¤chste / vorherige Auto auf der Strecke anzuzeigen und nicht zufÃ¤llig auszuwÃ¤hlen.
- Verschiedene Replay-Hud-Fixes (Start / Stop am Ende)
- Der Wiederholungsrundenmarker fÃ¼r Wiederholungen, die kÃ¼rzer als die Sitzung sind, wurde korrigiert.
- Problem, bei dem das Auto wÃ¤hrend der Wiedergabe sprunghaft wurde, da die Sicht des Gegners wÃ¤hrend der Aufnahme schlecht war - gefixt
Der automatische Speicher speichert die Wiedergabe und die Highlights.
Hinweis: Wenn Sie die Wiedergabe manuell speichern und dann beenden, wird s automatisch gespeichert

Bewertungen:
- Aktiviert die letzte und hÃ¶chste "Wettbewerbsbewertung" (CP). Siehe https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/multiplayer-rating-1-0.57088/
- TO Rating hat jetzt einen funktionierenden Trendindikator und eine Grafik.
- CP Bewertung hat eine grafische Darstellung und Sitzungsdetails.
- Behoben, dass CC- und CN-Ratings sehr volatil sind und sich nun innerhalb angemessener Grenzen von +1 oder 2 Punkten bewegen sollten.
- Behoben, dass die Fahrerkategorie hÃ¤ufig auf Bronze zurÃ¼ckgesetzt wurde.
- Durch das Entsperren des PCs wird die SA automatisch entsperrt.
- AufschlieÃŸen RC wird automatisch entsperrt CP.

Multiplayer:
- Die Serverliste enthÃ¤lt jetzt eine SchaltflÃ¤che "LAN-Server", Ã¼ber die Server im lokalen Netzwerk angezeigt werden.
- Zuschauermodus hinzugefÃ¼gt.
- Server konfigurierbare Eintragslisten hinzugefÃ¼gt.
- Multiplayer-Treiber-Swaps hinzugefÃ¼gt.
- Wind zur dynamischen Wetterkomponente hinzugefÃ¼gt.
- Neues Quickjoin-Mehrspieler-MenÃ¼ hinzugefÃ¼gt.
- Spezielle "Wettkampfserver" als neuer Mehrspielermodus hinzugefÃ¼gt.
- Server-Slots hÃ¤ngen nun von den Rating-Anforderungen (Public Server).
- Die groÃŸen Ã„nderungen werden hier erwÃ¤hnt: https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/multiplayer-rating-1-0.57088/
- Verbesserte Netcode- und Serverleistung.
- Verbesserte Multiplayer-Fehlermeldungen.
- Das Zeitplan-HUD (TAB oder F2) sollte die Endergebnisse anstelle der Bestenliste verwenden, sofern verfÃ¼gbar.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Spieler, die sich wÃ¤hrend der Formations-Countdown-Phase angeschlossen hatten, teleportiert wurden.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den der Server abstÃ¼rzen konnte, wenn sich ein Auto in eine bestimmte Grube teleportierte - insbesondere auf dem Hungaroring.
- Netcars sollte jetzt in jeder Situation die richtigen Reifenpositionen haben.
- Es wurde ein Fehler behoben, der verhinderte, dass der 0.7.2-Fix zum Auftanken wie erwartet funktionierte.
- Ein (seltener) Absturz im Zusammenhang mit der Chat-Anwendung wurde behoben.
- Fest eine Situation, die zu Doppelbelegung von Gitterpositionen fÃ¼hren kann.
- Die Option "dumpLeaderboard" wurde hinzugefÃ¼gt, mit der die Sitzungsergebnisse als JSON-Datei gespeichert werden.
- Falsche Zuweisungen von Fahrernamen behoben, insbesondere bei Teamfahrzeugen.
- Behoben: grÃ¼n / rot blinkend Delta Zeit, wenn andere Autos Zuschauen.
- Aktiviere die Broadcasting-API nach der Anpassung an den neuen Gameplay-Code (seit 0.6) wieder.
- Broadcasting-API: Neue Ereignisse mit automatischer Wiedergabefunktion fÃ¼r Rundenzeiten, Aufzeichnungen, Nachverfolgung, Kollisionen und Ã¤hnliche HÃ¶hepunkte hinzugefÃ¼gt.
Feedback geben
Verlauf
Gespeichert
Community

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Didi Draxler - 29.05.2019 20:08

---

Hallo Leute!

Frage>

Ich hab diesen besch... HUD immer direkt vor mir in der VR Brille.
Also wenn ich den Kopf li&re bewege, geht der HUD mit.
Auch wenn ich ihn ausschalte, sobald ich in die Box gehe, hab ich ihn wieder vor mir und kann nichts ordentlich lesen.
Gibts da eine Einstellung, in der man den HUD stabil gerade vor sich hat.
Denn auch die Untermen[s gehen immer mit der Brille mit.
F2 hab ich probiert, da l'sst sich das Ding beim Fahren deaktivieren,
aber sobald ich aus dem Auto steige, ist es wieder da.
Habs auch jedes Mal, wenn ich das Spiel starte..

LG,
Didi

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Martin - 30.05.2019 11:24

---

Dann hast du vielleicht irgendwann mal in der vrSettings.json rumgefummelt ?
So sieht meine aus.

```
 "mainMenuLayerDistance": 60,
 "mainMenuLayerSize": 120,
 "mainMenuLayerType": 1,
 "raceMenuLayerDistance": 45,
 "raceMenuLayerSize": 90,
 "raceMenuLayerType": 1,
 "hUDLayerDistance": 40,
 "hUDLayerSize": 70,
 "hUDLayerType": 1,
 "spectatorScreenMode": 5
```

Habe die GrÃ¶ÃŸe und Entfernung mir angepasst.
Der LayerType steht bei dir wahrscheinlich auf 2

Das hat man mal gemacht weil der Monitor in VR irgendwo war aber nicht direkt vor den Augen.
Das ist bei mir auch immer so ,weswegen ich vor dem Start des Spiels in SteamVR unter Einstellungen die "Sitzposition zurÃ¼cksetzen" einmal anklicke.

Das hat nix mit Roomscale zu tun ,den ich mit Raumgrenzen eingestellt habe.
Kann sein das sich der Fehler der flaschen Position im raum nur auf WMR Brillen bemerkbar macht.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Didi Draxler - 30.05.2019 21:32

---

Hallo Leute!

@Martin!
Dank Dir herzlich fÃ¼r die Info und die Daten.
Jetzt passt alles.
Das Bild leidet noch etwas mit der HTC, aber das bekomm ich auch noch hin.
Alles in allem wird das Game schÃ¶n langsam.
Man ist halt verwÃ¶hnt :lol:

LG,
Didi

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Andredd1 - 04.06.2019 21:43

---

Hallo,

hoffentlich kÃ¶nnt Ihr mir weiterhelfen.

Ich habe ein Problem mit dem Rating System, meine erzielten Punkte werden nicht gespeichert. Am nÃ¤chsten Tag sind sie wieder verschwunden und werden zurÃ¼ckgesetzt auf einen Stand vor 3 Wochen.

Hat jemand vielleicht einen Tipp woran das liegen kÃ¶nnte?

GrÃ¼ÃŸe Andre

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.06.2019 22:30

---

Hi

der Abgleich mit den Kunos Server haut manchmal nicht hin. Klick in deinem Profil den "Update"-Button (da wo man die Namen hinterlegt), dass hat bei mir geholfen mein Rating einmal wieder herzustellen.

gruÃŸ

Andredd1 schrieb:
Hallo,

hoffentlich kÃ¶nnt Ihr mir weiterhelfen.

Ich habe ein Problem mit dem Rating System, meine erzielten Punkte werden nicht gespeichert. Am nÃ¤chsten Tag sind sie wieder verschwunden und werden zurÃ¼ckgesetzt auf einen Stand vor 3 Wochen.

Hat jemand vielleicht einen Tipp woran das liegen kÃ¶nnte?

GrÃ¼ÃŸe Andre

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Andredd1 - 05.06.2019 17:34

---

Danke fÃ¼r die schnelle Antwort.

Mit dem Update auf v1.01 scheint das Rating wieder zu funktionieren :)

Viele GrÃ¼ÃŸe

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 14.06.2019 10:27

---

v1.0.3 Ã„nderungsprotokoll:

ALLGEMEIN:
- Audiooptimierungen zur Reduzierung des Speicherbedarfs.
- Behebt die allgemeine SpielstabilitÃ¤t und fÃ¼gte Protokollierung hinzu.

GAMEPLAY:
- Es wurde ein seltener Fehler behoben , bei dem die ZÃ¼ndung in KI-Fahrzeugen nicht eingeschaltet werden konnte.
- In Rennen 2 der Rennwochenenden fehlt der Fahrerwechsel. Dieser Fehler wurde behoben.
- Behoben: Autosave speichert keine ReifensatzverschleiÃŸdaten.
- Behoben, dass zufÃ¤lliges Wetter die Umgebungstemperatur nicht zufÃ¤llig beeinflusste.
- MÃ¶gliches Problem behoben, bei dem Wiederholungen nicht automatisch gespeichert wurden.

GRAFIKEN:
- Deaktivierte FuÃŸanimationen fÃ¼r Fahrer im Mercedes-AMG GT3 behoben.

UI / HUD:

- Ãœberarbeitetes Controller-OptionsmenÃ¼, das die Anpassung von Tastatur, Direct-Input und X-Input ermÃ¶glicht. HINWEIS: Alte Controller-Voreinstellungen funktionieren weiterhin.
- Die Position des Widgets beim Ãœberqueren der Ziellinie wurde korrigiert.
- Kamerabewegung und Look-with-Wheel-Schieberegler aktivieren / deaktivieren in relevanten Kameramodi.
- Es wurde ein Fehler auf der Wetterseite behoben, der nach dem Aufrufen der Seite Regen ohne Wolken erlaubte.
- Das verwirrende Verhalten der SchaltflÃ¤che fÃ¼r zufÃ¤llige Titel auf der Wetter-BenutzeroberflÃ¤che wurde behoben.
- Behoben: Die WetterÃ¼bersicht meldet fÃ¤lschlicherweise dynamisches Wetter, das deaktiviert ist, wenn zufÃ¤lliges Wetter aktiviert ist.
- Die Podiumsequenz reagiert nicht mehr auf die zugeordnete Pausentaste.
- Behoben: Meisterschafts-KI-Aggression wurde fÃ¤lschlicherweise auf 80-100% begrenzt.
- Die Standardeinstellungen fÃ¼r Meisterschaften wurden aktualisiert.
- Resume-Button auf den Haupt-Meisterschafts- und Karriereseiten hinzugefÃ¼gt.
- Ãœberarbeitete Layout-Organisation fÃ¼r Meldungen zum Rennende.
- Feste Windgeschwindigkeit ist kein absoluter Wert.

VR:
- Maus in VR: UnterstÃ¼tzung fÃ¼r Rad und Bildlaufleiste hinzugefÃ¼gt.
- Fixieren Sie die HUD-Stereoebene mit der Fahrzeuggeometrie.

BEWERTUNG & MEHRSPIELER:
- Die Anzeige "Kein CP-Server in Ihrer Region" fÃ¼r Benutzer, die sie tatsÃ¤chlich sehen sollten, wurde behoben .
- Server-Pings werden jetzt korrekt in der BenutzeroberflÃ¤che angezeigt.
- Der in 1.0.1 eingefÃ¼hrte Fix "zu langsam fÃ¼r Eau Rouge" ist jetzt genauer.
- Es wurde ein Problem behoben, durch das Autos geladen werden konnten, ohne dass ein Setup (= kein ABS / TC) angewendet wurde / das HUD unsichtbar war.
- Entrylisten kÃ¶nnen jetzt "isAdmin" wie vorgesehen verwenden.
- Entrylisten kÃ¶nnen jetzt "overrideDriverInfo" wie vorgesehen verwenden.
- ServerAdminHandbook v1 wurde zum Serverordner hinzugefÃ¼gt.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von AuGun - 03.07.2019 19:48

---

Falls es jemanden interessiert:

Bei der App "VECTOR INFO SCREEN" v1.07 fÃ¼r AC funktioniert die Anzeige des Spritverbrauch/Runde auch bei ACC. Die einzelnen Rundenzeiten werden leider nicht angezeigt.

lg Burschi Leitner

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.07.2019 17:31

---

1.0.5:
ALLGEMEINES:
- MÃ¶gliche Fehlerbehebung, wenn das Spiel mit einer bestimmten Kombination von Zeichen im Benutzernamen nicht gestartet werden konnte.
- Es wurden Protokolle fÃ¼r das Problem der automatischen Speicherung der Wiedergabe hinzugefÃ¼gt.

BEWERTUNG & MEHRSPIELER:
- Kleinere Ã„nderungen am Server-Ping-System.
- Behoben, dass CP-Server in bestimmten Situationen nicht verbundene Benutzer auswendig lernten.
- HinzugefÃ¼gt 2. Ergebnisse JSON-Datei (via DumpLeaderboards), die weitere Informationen enthÃ¤lt.
- Lumirank-Anzeige im Mehrspielermodus aktiviert.
- (Etwas) reduzierte Menge an notwendigen Netcode-Paketen, insbesondere wÃ¤hrend andere Autos ihre Einstellungen Ã¤ndern.
- Problem behoben, bei dem der Server versuchte, zuerst eine Verbindung zum Backend der sekundÃ¤ren Lobby herzustellen.
- ZurÃ¼cksetzen des Rennwochenendes setzt nun den Streckengriff wieder wie vorgesehen zurÃ¼ck.

- Konfigurationsoption "randomizeTrackWhenEmpty" hinzugefÃ¼gt.
- Option "forceEntryList" fÃ¼r nicht Ã¶ffentliche Server hinzugefÃ¼gt.
- "maxClientsOverride" funktioniert nicht mehr wie eingerÃ¼ckt, einschlieÃŸlich der Berechnung fÃ¼r Specator-Slots, die auf ausgelasteten Servern verbleiben.
- Verbesserter Admin-Befehl "/ next", der jetzt immer das Ende der Sitzung erzwingt, anstatt zum nÃ¤chsten zu springen.
- Die Rennwochenendesimulation ermÃ¶glicht jetzt das Verketten von Sessions, sodass sich Wetter und Streckenbedingungen nur noch Ã¼bertragen.
- CP-Server verketten jetzt die Qualifikationssitzung mit der Rennsitzung, sodass die Startbedingungen bekannt sind.
- Teleports des eigenen Autos werden es jetzt in der letzten fahrbaren Kamera neu fokussieren.
- Die ursprÃ¼ngliche CP-Bewertung (bis eine bestimmte Anzahl von Rennen / Positionen abgeschlossen wurde) wurde geÃ¤ndert. Durch das Gewinnen von Punkten wird die CP-Bewertung direkter zum Ziel verschoben, wÃ¤hrend durch das Verlieren nur ein vergleichsweise geringer Fortschritt erzielt wird.
- Verbesserte Backend-StabilitÃ¤t, Verschiebung einer In-Memory-Cache-Schicht auf die Festplatte.
- Der Server erstellt nun bei Bedarf die erforderlichen Ordner.
- Das Pitstop-MFD kann jetzt in FP und Q verwendet werden, wÃ¤hrend Sie in einem Team fahren, und ermÃ¶glicht das Wechseln in allen Sitzungstypen.
- Das Server Admin-Handbuch v2 wurde aktualisiert, um Folgendes abzudecken: "Custom cars", "overrideCarModelForCustomCar", "customCar"; "forceEntryList"; "randomizeTrackWhenEmpty"
- Setup und Timing-Serialisierung in Fahrerwechsel-Situationen behoben. Das Ã¼bernehmende Auto sollte nun in der Lage sein, das Pitstop MFD wie vorgesehen zu verwenden.

GAMEPLAY:
- Behobener ReifenverschleiÃŸ, der bei Boxenstopps falsch zurÃ¼ckgesetzt wurde.

BenutzeroberflÃ¤che:
- Probleme beim erneuten Binden eines vorhandenen Steuerelements und beim Speichern von Voreinstellungen wurden behoben.

AUDIO:
- Verbesserungen der Audioskala.

PHYSIK:
- Ein zu starker Anstieg des Mercedes-Motorschadens am Motorbegrenzer wurde behoben. ZusÃ¤tzliche Optimierungen fÃ¼r Audi R8, Lamborghini HuracÃ¡n und BMW M6.
- Ein zu hoher Kraftstoffverbrauch des Honda NSX wurde behoben.
- Honda NSX AI optimiert.
- Fehlendes Porsche aggressives NÃ¼rburgring Setup behoben.
- Ein Problem mit der Kunstrasenhaftung an einigen Stellen in Spa wurde behoben.

AI:
- Verbesserte KI-Bewegungen von auÃŸen

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.07.2019 10:09

---

1.0.6
ALLGEMEINES:
- Ein mÃ¶glicher Absturz bei der Wiederaufnahme von Karriere und Meisterschaft wurde behoben
- Erste Implementierung von blauen Flaggen wÃ¤hrend der Qualifikation hinzugefÃ¼gt
- Optimierte MP-Glanzlichter, um unnÃ¶tige Glanzlichter zu vermeiden.

GAMEPLAY:
- Die Zuweisung von Sprint-Rennfahrern entspricht jetzt den Regeln des echten Lebens. (Fahrer sind gemÃ¤ÃŸ Lizenz fÃ¼r Q1, Q2, R1 und R2 vorgesehen).

BenutzeroberflÃ¤che:
- Chat-Fenster in den Multiplayer-MenÃ¼bildschirmen hinzugefÃ¼gt.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den der Fahrer bei Verwendung von VR in der Podium-Animationssequenz stecken bleiben konnte.
- Falscher Standard-Reifensatz beim Ã¶ffnen der MFD-Pitstop-Seite behoben, ohne vor der Sitzung mit dem Setup zu beginnen.
- Problem, bei dem das MFD in nicht interaktiven Phasen nicht aktualisiert wurde - gefixt

- Motorreparaturoption vom MFD entfernt.
- Die Einstellung "Am Horizont fixieren" wurde von den Videoeinstellungen auf die Seite "Ansicht / Kameraeinstellungen" verschoben.
- Das Fahrerprofil kann jetzt mit einem leeren Spitznamen gespeichert werden.
- Alle Setup-Strategien beginnen mit 0 Litern Kraftstoff anstelle von 2 Litern.
- MFD zeigt jetzt korrekt 0 Kraftstoff an, der in der Boxenstrategie hinzugefÃ¼gt werden kann.
- Der Spieler erhÃ¤lt jetzt eine Warnung, dass er in der Boxengasse in Echtzeit beschleunigt und nicht mehr am Ende der Boxengasse.
- Ein veralteter PP-Effekt wurde deaktiviert, der zu einer hohen GPU-Belastung der BenutzeroberflÃ¤che mit ultrahohen AuflÃ¶sungen fÃ¼hrte.
- Die Pit-Window-Meldung enthÃ¤lt jetzt einen Timer, der die verbleibende Zeit bis zum SchlieÃŸen anzeigt.

AUDIO:
- Ladelogik der Audiobank Ã¼berarbeitet.
- Ãœberarbeitete PrioritÃ¤t des Pitlane-Audio-Listeners.

BEWERTUNG & MEHRSPIELER:
- Serveradministratoren kÃ¶nnen wÃ¤hrend der Wartezeit per / manuellem Start eine freie Formationsrunde (ohne Limiter) zuweisen.
- Private Server kÃ¶nnen eine vollstÃ¤ndige Formationsrunde Ã¼ber "shortFormationLap": 0 in der settings.json einrichten.
- "Setup" kann nicht als Zuschauer ausgewÃ¤hlt werden.
- Die Pit-MFD-Seite ist in Fahrerwechsel-Szenarien nicht immer sichtbar.
- Verbesserte Timing-Genauigkeit in Fahrerwechsel-Szenarien.
- Session-Ãœberstunden werden nun geschickter Ã¼bersprungen.
- Behoben, dass das HUD unter bestimmten UmstÃ¤nden verschwand.

PHYSIK:
- Ein Ã¼bermÃ¤ÃŸiger Kraftstoffverbrauch des Mercedes-AMG GT3 wurde behoben.
- Einrichtungs-BenutzeroberflÃ¤che mit Ã¼bermÃ¤ÃŸigen Werten fÃ¼r Blasenbildung und KÃ¶rnung wurde korrigiert.
- Die aggressive Setup-Auswahl fÃ¼r den Porsche GT3 auf dem NÃ¼rburgring wurde korrigiert.
- Behobene Mercedes GT3 Marken haben aggressive Einstellungen fÃ¼r TC, ABS und ECU.
- Bentley 2018 ECU ist nicht nullbasiert (beginnt bei 1).
- Porsche 991 GT3 R ECU-Kennfelder zwischen nassem und aggressivem Setup korrigiert (jetzt invertiert).

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von sascha150 - 02.08.2019 15:34

---

Kann man in ACC irgendwie einen 2. Fahrer erstellen? Beispiel: Mein "Profil" in ACC hat gewisse Rankings usw., aber wenn mal ein paar Freunde zum Zocken vorbei kommen wird das Ranking usw. immer wieder versaut. Oder gibt es einen Gastzugang in Steam, welcher dann im Spiel anders erkannt wird als mein aktueller?

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Johny1337 - 03.08.2019 22:14

---

Hi Sascha schÃ¶n Mal wieder was von dir zuhÃ¶ren!

Meines Wissens gibt es so eine Funktion nicht von Haus aus in ACC. Evtl. kÃ¶nnte es mit Family-Sharing funktionieren, sprich einen anderen Account mit deinem aktuellem verknÃ¼pfen und dann dort das Spiel starten. Hab es aber nicht getestet.

GruÃŸ JohnyB)

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.08.2019 15:22

---

v1.0.7 Changelog

ALLGEMEINES:
- CPU-Optimierung im Spielthread fÃ¼hrt zu weniger CPU-Auslastung mit AI.
- FÃ¼gte alle Standorte der Autos zum gemeinsamen Speicher hinzu.
- Dem gemeinsamen Speicher wurden ElektronikkanÃ¤le hinzugefÃ¼gt, insbesondere TC, TC Cut, ABS, Kraftstoffverbrauch, Motorkennfeld, Abgastemperatur, Licht und Scheibenwischerstufen.
- Die anfÃ¤ngliche Implementierung des TrackIR-Plugins wurde hinzugefÃ¼gt.
HINWEIS: FÃ¼r die Einrichtung ist ein bestimmtes Profil erforderlich. Weitere Informationen erhalten Sie in unseren Foren:
https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/trackir-how-to.59489/#post-1079785
- Texturspeicheroptimierung.

GAMEPLAY:
- Das Speichern wÃ¤hrend der Sitzung ist wieder aktiviert.
HINWEIS: 1.0.7 fÃ¼gt eine neue Version gespeicherter Spiele hinzu und macht gespeicherte Spiele aus frÃ¼heren Versionen Ã¼berflÃ¼ssig.
Die Funktion muss in der aktuellsten Spielversion gespeichert werden, damit sie aktuell funktioniert.
- MÃ¶glichkeit hinzugefÃ¼gt, mehrere Spiele zu speichern und dann einzeln zu laden.
HINWEIS: Meisterschaft und Karriere kÃ¶nnen immer noch nur eine gespeicherte Instanz haben.
- Speichern Sie Spiele jetzt, um mit AutoschÃ¤den richtig umzugehen.
- Fehler mit Bremsleitungen und Bremsentemperaturen in gespeicherten Spielen behoben.
- Es wurde ein Fehler behoben, der dazu fÃ¼hrte, dass in gespeicherten Spielen eine falsche Bremsvorspannung und andere Einstellungswerte geladen wurden.
HINWEIS: Es funktioniert nur mit neu gespeicherten Spielen.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den ein Neustart des Motors bei bestimmten Kameras nicht mÃ¶glich war.
- Ein Fehler mit Meisterschaftsstatus wurde behoben, wenn eine neue Meisterschaft mit einer anderen laufenden Saison begonnen wurde.
- Falsche blaue Flagge behoben, wenn nur ein Auto auf der Strecke bleibt.
- Ãœberarbeitete Fahrer-Stint-Logik in Endurance-Spielmodi.
- In Endurance-Spielmodi wurde ein Zeitlimit pro Fahrer hinzugefÃ¼gt.
- Es wurden die Anforderungen an den Fahrer-Stint fÃ¼r verschiedene Endurance-Modi gemÃ¤ÃŸ den geltenden Vorschriften hinzugefÃ¼gt.
- Verbesserte KI-Strategie in stintbasierten Spielmodi.
- Ein seltener Fehler mit Motorschaden beim Speichern eines Spiels beim Gangwechsel wurde behoben.
- Die Gesamtstintzeit des Fahrers fÃ¼r 24 Stunden wurde behoben.

AUDIO:
- Deaktivierte MÃ¶glichkeit, das Helicam-Audio wÃ¤hrend der Intro-Sequenz auszulÃ¶sen.
- Stop & Go Penalty Engineer Audio Nachricht.

CONTROLLER:
- Ãœberholung der Maussteuerung.
- LenklinearitÃ¤t zu den Reglereinstellungen hinzugefÃ¼gt.
- Race-Befehle werden nicht lÃ¤nger fÃ¼r andere UI-Befehle als das Richtungspad (nach oben, unten, links und rechts) abgefangen.
- Kupplungsbegrenzungsfehler bei Verwendung der maximalen Totzone behoben.

BenutzeroberflÃ¤che / HUD:
- Das Fenster "Spiel speichern" im HauptmenÃ¼ wurde hinzugefÃ¼gt, um gespeicherte Spiele zu laden.
- Fehler beim automatischen Pop-In des Chat-Fensters beim Empfang von Nachrichten behoben.
- Elektronik- und Pitstop-MFD-Seite kompakter gestaltet.
- HUD und Auto-Dash-Delta wurden mit derselben Quelle verknÃ¼pft.
- Die Tastenausrichtung im WiedergabemenÃ¼ wurde angepasst.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den beim Speichern eines Setups mit "/" im Dateinamen ein neuer Ordner erstellt wurde.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Controller-Eingaben auf der Ranglistenseite der Karriere und Meisterschaft verloren gingen.
- Auto-Vorschau lÃ¤dt jetzt zuverlÃ¤ssig hochauflÃ¶sende Texturen in Vorschaubildschirmen.
- Die Vorschau von Kleinwagen wird jetzt zuverlÃ¤ssig auf den Special Event-Seiten geladen.
- Die Wiederholungs-Bestenliste und die SchaltflÃ¤che "HUD umschalten" wurden in der Wiederholungs-HUD hinzugefÃ¼gt.
- Die redundante SchaltflÃ¤che "Treiber" auf der Player-Seite wurde entfernt.
- Aktualisierte UI-Hintergrundbilder und -Logos.
- Ãœberprüfung der Logik der Endseite der Meisterschaft.

- Neugestaltung der Meisterschafts- und Karriereseiten.
- Option zur Skalierung von Race-HUD-Widgets hinzugefÃ¼gt.
HINWEIS: In dieser Implementierung kann der Spieler die GrÃ¶ÃŸe der Elemente des Race-HUD insgesamt Ã¤ndern.
- Die SchaltflÃ¤che "Weiter" fÃ¼r die Wetterseite der Meisterschaft wurde hinzugefÃ¼gt.
- Save Replay und Save Highlights als konfigurierbare Steuerelemente hinzugefÃ¼gt (das Speichern hat eine Abklingzeit von 1 Minute, bevor es wieder zugelassen wird).
- HUD-Wiedergabe ermÃ¶glicht jetzt das Wechseln der Kamera wÃ¤hrend der freien Kamera.
- Deaktivierte Ideallinie wÃ¤hrend der Wiedergabe.
- ZuverlÃ¤ssigere Meldung â€žMotor abstellenâ€œ bei Boxenstopps.
- Verbesserte Rundeninformationen fÃ¼r die Echtzeit-Bestenliste, wenn sich die Autos auf derselben Runde befinden.
- Verbesserter Filter fÃ¼r LÃ¼ckeninformationen in der Echtzeit-Bestenliste.
- Informationen zu Fahrerpause und verbleibender Fahrzeit wurden auf der Boxenstrategie-Seite des MFD hinzugefÃ¼gt.
- MFD zeigt jetzt die obligatorischen Boxenstopp-Anforderungen in den relevanten Spielmodi auf der Seite mit der Boxenstrategie an.
HINWEIS: Es wird auch angezeigt, ob die ausgewÃ¤hlten Optionen den Anforderungen entsprechen und somit fÃ¼r einen gÃ¼ltigen obligatorischen Boxenstopp gelten.
HINWEIS: Die maximale Fahrzeit ist die wichtigste Information, die Sie bei Langstreckenrennen beachten mÃ¼ssen.
- Pit Limiter Popup-Anzeige beim Betreten der Pit Entry Zone hinzugefÃ¼gt.
- HinzufÃ¼gen von Helikam- und Bordkameras zur Rundfunk-App.
- Option zum Umschalten des Widget "Serverstatistiken" in den HUD-Einstellungen hinzugefÃ¼gt.
- Kleinere Neugestaltung der Special Events-Seiten.
- Ã–bermÃ¤ÃŸiger Speicherbedarf beim Laden von Bildschirmbildern in bestimmten Szenarien behoben.
- Kleinere Neugestaltung des Reifen-Widgets.
- Wettervorhersage Widget Sichtbarkeit gebunden an Reifen Widget.

GRAFIK:
- LOD-Einstellungen bei verschiedenen Modellen.
- Felgenmaterialeinstellungen fÃ¼r verschiedene Fahrzeuge.
- Update auf Black Falcon Team-Lackierungen.
- MÃ¶gliche Fehlerbehebung fÃ¼r die zufÃ¤lligen Animationen beim Ã–ffnen und SchlieÃŸen von AutotÃ¼ren wÃ¤hrend des Spiels.
- Fix fÃ¼r Bremslichter von versteckten Autos, die sichtbar sind, wenn die Sicht des Gegners eingeschrÃ¤nkt ist.
- Fehlende Frontblinker beim Porsche 991 GT3 R behoben.
- Fehler im Lamborghini HuracÃ¡n ST behoben.
- Kleinere Modellupdates beim Audi R8 LMS.
- Problem, bei dem der Porsche-Pokal nicht mit kollidierbaren Objekten interagierte - gefixt
- Fehler bei der Sichtbarkeit des Fahrers im Porsche Cup behoben.
- Einige Optimierungen der Szenenanzahl durch HinzufÃ¼gen fehlender automatischer LOD-Stufen von Radfelgen bei bestimmten Fahrzeugen.
- Die in 1.0.6 eingefÃ¼hrte falsche visuelle Darstellung von nassen OberflÃ¤chen wurde behoben.

PHYSIK:
- Neues Reifenmodell mit 5 Kollisionspunkten. Die Reifen "klettern allmÃ¤hlich" Ã¼ber Bordsteine, WÃ¼rste und Unebenheiten, sowohl in Quer- als auch in LÃ¤ngsrichtung.
Beseitigt den "Rail Curb" -Effekt vollstÃ¤ndig. Stark verbessertes Verhalten Ã¼ber alle Arten von Bordsteinen, verbesserte PrÃ¤zision, verbesserte Absorption von Unebenheiten.
- Verbesserungen am Reifenmodell, um Situationen mit hohen Lastspitzen und hohen Rollwiderstandsspitzen besser bewÃ¤ltigen zu kÃ¶nnen.
- Das Reifenmodell simuliert jetzt das Absenken des Profils, wÃ¤hrend sich der Reifen biegt. Die FahrhÃ¶hen sind in Kurven niedriger.
- Optimierungen am Rollwiderstandsmodell des Reifenmodells. (Feste und geschwindigkeitsabhÃ¤ngige RR-Variationen).
- Neuer Traktionskontrollbetrieb. TC simuliert nun einen zweistufigen Betrieb, der auf den ZÃ¼ndzeitpunkt des Motors (Absenken der Leistung) einwirkt und, falls dies nicht ausreicht, die ZÃ¼ndung wie zuvor abschneidet.
Dies ermÃ¶glicht dem TC einen ruhigeren Betrieb zu Beginn einer Rutsche, so dass der Fahrer die Rutsche verwenden kann, um das Auto ohne extreme Vibrationen oder MotorstÃ¶rungen zu drehen.
- Neue Traktionskontrolllogik. TC berÃ¼cksichtigt nun die Gierbeschleunigung und simuliert Gyroskopsensoren wie echte Autos.
Selbst wenn der Schlupf der Reifen nicht ausreicht, wird der TC durch eine plÃ¶tzliche Gierbeschleunigung (eine schnelle Drehung des Fahrzeugs) aktiviert, um ein Durchdrehen des Fahrzeugs zu verhindern. Es funktioniert auch intelligent, sodass Ã¼berprÃ¼ft werden kann, ob der Fahrer die Gierdrehung kontrolliert, sodass er die Kraft nach Belieben einsetzen kann.
HINWEIS: Bitte folgen Sie unseren Foren, um weitere Informationen zum Reifenmodell-Update zu erhalten:
https://www.assettocorsa.net/forum/...oducing-the-5-point-tyre-model-for-acc.59307/
- Verbessert den Reifendruckverlust auf rauen OberflÃ¤chen (Bordsteinkanten, im GelÃ¤nde usw.).
- Car Collider Tweaks fÃ¼r verschiedene Modelle.

- Optimierungen der Asphaltabriebfestigkeit und des ReifenverschleiÃŸes auf allen Strecken.
- ReifenverschleiÃŸverbesserungen
- Behobene Reifenkerntemperaturen werden nicht richtig gespeichert und geladen.
- Falscher ReifenverschleiÃŸ beim Neustart des Rennens nach dem Laden eines gespeicherten Spiels behoben.
- Optimiert die Wettertemperaturen und die Sonnenphase.
- Verbesserung der Wasserableitungsraten.
- Die VariabilitÃ¤t wird so angepasst, dass mittlere Werte mittlere WetterÃ¤nderungsraten ergeben.
- Ein Setup-Fehler mit Wet / Dry-Setups bei SitzungsÃ¤nderungen wurde behoben.
- Fehler im Zusammenhang mit der Benennung des Setups wurden behoben.
- Ein Fehler mit Geschwindigkeitsbegrenzer-Status im Leerlauf wurde behoben.

MEHRSPIELER & BEWERTUNGEN:
- Automatische Motoren starten, wenn das Pit-MenÃ¼ geschlossen wird. Zu Beginn einer Formationsrunde sollten alle Motoren eingeschaltet sein.
- Das Wiedereinsteigen in einen Server wÃ¤hrend der Disqualifikation wird nun in allen Situationen erkannt und das Auto in der Boxengasse gesperrt (anstatt dies direkt nach der ersten Runde zu tun).
- Beim Start in der Boxengasse wird die Meldung "Geschwindigkeit bis zu 50 km / h" nicht ausgelÃ¶st.
- Die Auswahl der BoxenmenÃ¼s ist jetzt anpassungsfÃ¤higer, und der "Setup" -Button wird als Zuschauer entfernt.
- Verbesserte Simulation des Rennwochenendes, um fÃ¼r Freitag, Samstag und Sonntag allmÃ¤hlichere Griffunterschiede zu erzielen.
- Das Eintragen eines leeren Servers als Zuschauer startet nun ordnungsgemÃ¤ÃŸ mit der Boxengassenkamera.
- Das Ping-Limit fÃ¼r CP-Server wurde leicht erhÃ¶ht.
- Die lange Formationsrunde wurde korrigiert, damit im ersten Sektor nicht gewartet werden kann. Dabei wird die erste Runde ignoriert.
- Server Health Diagnostics hinzugefÃ¼gt, die in der BenutzeroberflÃ¤che fÃ¼r weitere Client-Updates und als Admin-Befehl verwendet werden kÃ¶nnen.
- Ein UI-Element (neben der Reifen-App) wurde hinzugefÃ¼gt, das die Serverzustandsstatistik und farbenfrohe Warnungen fÃ¼r Ã¼berlastete Server anzeigt. Kann Ã¼ber HUD-Optionen aktiviert werden.
- "Ergebnis" json-Ausgaben wurden durch eine neue Struktur ersetzt, die mehr Informationen wie Track, Sitzungsdaten, alle Runden und alle Strafen enthÃ¤lt.
- Json-Ausgaben werden jetzt auch geschrieben, wenn die Sitzung Ã¼ber den Befehl / next fortgesetzt wird oder wenn der letzte Spieler das Spiel verlÃ¤sst und der Server zurÃ¼ckgesetzt wird.
- Problem behoben, bei dem die Einstellungen "Regen" und "Umgebungsbedingungen" das dynamische Wetter nur geringfÃ¼gig oder gar nicht beeinflussten.
- Die WetterzufÃ¤lligkeit wurde so angepasst, dass sie der Einzelspieler-Variation nÃ¤her kommt. Der Wertebereich kann nun besser genutzt werden, wobei 1 - 5 zu plausiblem Wetter fÃ¼hren sollten.
- Die entryList-Einstellung "defaultGridPosition" wurde aktiviert, sodass ein Rennen jederzeit fortgesetzt werden kann (jede Q-Sitzung Ã¼berschreibt die Positionen, P-> R jedoch nicht).
- "dumpEntryList" -Flag hinzugefÃ¼gt, verwendbar auf nicht Ã¶ffentlichen Servern.
Nach Abschluss einer Q-Sitzung werden alle verbundenen Autos und Fahrer in einer entrylist.json gespeichert.
- Admin-Befehl "/ manual entrylist" hinzugefÃ¼gt, um ein Entryli zu speichern

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von frankes - 10.08.2019 12:01

---

Vielen Dank fÃ¼r die Ãœbersetzung.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.09.2019 13:10

---

Changelog 1.0.8
ALLGEMEINES:
- Die Einstellung â€žSkip Intro Sequenceâ€œ (Intro-Sequenz Ã¼berspringen) funktionierte nicht mehr.
- driverStintTimeLeft und driverStintTotalTimeLeft wurden zu sharedMemory hinzugefÃ¼gt.
- Das rainTyres-Flag wurde zu Shared Memory und Digitalanzeigen hinzugefÃ¼gt.
- Sitzungen im Shared Memory behoben, Sitzungsindex hinzugefÃ¼gt.
- Aktuelle Rundenzeit im Shared Memory behoben, DeltaLapTime und EstimatedLapTime hinzugefÃ¼gt.
- Fehler mit FuelUsed-Wert im Shared Memory behoben.

- tripDistance im Shared Memory behoben.
HINWEIS: Weitere Dokumentation zu Shared Memory-Daten finden Sie unter folgendem Link:
https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/acc-shared-memory-documentation.59965/
- Die Wiedergabeversion wurde geÃ¤ndert.
- MOTEC Venue Name Bug behoben.
- Exposed forceFeedbackIntervalSteps in der Datei controls.json in Dokumenten / Assetto Corsa Competizione / Config zur ErhÃ¶hung der Force Feedback-Frequenz (0 = 333Hz 1 = 222Hz 2 = 111Hz, Standard ist 2).
HINWEIS: High-End-RÃ¤der profitieren von einer hÃ¶heren Frequenz, Ã¤ltere RÃ¤der sollten jedoch aus KompatibilitÃ¤tsgrÃ¼nden weiterhin auf "2" eingestellt bleiben.

GAMEPLAY:
- KI beobachtet jetzt blaue Flaggen gegen Spieler und andere KI-Autos.
- Inkonsistente und falsche Karriere-Vorgabewerte wurden behoben (besonders lange Qualifikationssitzungen in Langstreckenrennen im Modus "Lang").
- Ãœbungsstunden sind jetzt global auf 60 Minuten begrenzt.
- Die Boxengassen-Ã–ffnungs- / SchlieÃŸlogik wurde hinzugefÃ¼gt, um zu verhindern, dass die KI in der ersten Runde bei wechselhaften Wetterbedingungen die Boxengassen betritt.
HINWEIS: Die Boxengasse Ã¶ffnet sich jetzt, wenn der FÃ¼hrende die erste Runde abgeschlossen hat. Wenn der Spieler an die Box geht, bevor die Boxengasse geÃ¶ffnet ist, ist keine Boxencrew bereit.
- Die Code-Struktur der Meisterschaft wurde Ã¼berprÃ¼ft.
HINWEIS: Polesitter benÃ¶tigen 1 Punkt.
- MÃ¶glicher Fix fÃ¼r die Deaktivierung des KI-SpÃ¤tausstiegsbegrenzers in Monza.
- Schnittwarnungen in Savegame hinzugefÃ¼gt.
- Der Sitzungskraftstoffverbrauch wurde zu Savegame hinzugefÃ¼gt.
- Ãœberflüssige RaceComm-Meldungen beim Laden eines Savegames behoben.
- Problem, bei dem KI nach dem Laden eines Savegames einige Minuten schneller lief - gefixt
HINWEIS: FÃ¼r diese Korrekturen sind neue SpielspeichervorgÃ¤nge erforderlich, um ordnungsgemÃ¤ÃŸ zu funktionieren. Beim Laden Ã¤lterer Sicherungskopien fehlen weiterhin die korrekten Daten.
- Verschiedene AbstÃ¼rze behoben, die beim Beenden der Wiedergabe auftreten konnten.
- Beim Boxenstopp wurde ein automatischer Fahrerwechsel im MFD hinzugefÃ¼gt.
HINWEIS: Bei Sprint-Rennen springt das MFD beim Betreten der Box automatisch zum nÃ¤chsten Fahrer, und der Fahrerwechsel wird auÃŸerhalb des Boxenfensters ausgeblendet.
- Ein Fehler mit einem Geisterauto nach der RÃ¼ckkehr in die Box wurde behoben.
- Helicam bleibt beim Sitzungswechsel weiterhin aktiviert. Dieser Fehler wurde behoben.
- Silverstone Full Formation Rundenfehler mit AI behoben.
- Relative Geschwindigkeitsschwelle der gelben Flagge verringert.
- Behebung eines Fehlers mit dem Ferrari nach einem Garagenteleport, bei dem das Auto aufgrund eines Respawn-Fehlers eine Runde langsamer fuhr.
- Die Berechnung der Kraftstoffzeit fÃ¼r Boxenstopps wurde auf der Grundlage des bereits im Auto vorhandenen Kraftstoffs korrigiert. Bisher hing die Tankzeit im freien Tankmodus von der Tankmenge ab, unabhÃ¤ngig davon, wie viel Kraftstoff das Auto bereits hatte.
- Die Nachricht Ã¼ber die Einfahrt in die Boxengasse fÃ¼r die KI (und die bessere Einfahrt in die Boxengasse fÃ¼r Barcelona) wurde korrigiert.
- Behoben, dass bei der RÃ¼ckkehr aus speziellen Modi, wie zB Karriere, falsche Vorlagen angewendet wurden.
- VerlÃ¤ngerung der SitzungsÃ¼berstunden bei Karriere-Events von 2 auf 3 Minuten.
- Verschiedene ProfessionalitÃ¤tsbonustexte in der Karriere wurden korrigiert.
- VollstÃ¤ndig Ã¼berarbeitete Custom Championship-Architektur.
- Die Erzeugung von benutzerdefinierten MeisterschaftseintrÃ¤gen wurde behoben.
- Die Qualifikationsregel fÃ¼r die Anzahl der Rennen im Custom Race Weekend-Modus wurde korrigiert.
- AI blinkt beim Ãœberrunden.
- Neues System fÃ¼r sichereren Fahrzeugstandort.
- Die KI wird langsamer, um Platz im Qualifying zu schaffen.
- AI verwendet jetzt die aktuelle Delta-Zeit, um die Entscheidung zu unterstÃ¼tzen, eine Qualifikationsrunde abzubrechen, um Platz zu beanspruchen.
- MÃ¶gliche AbstÃ¼rze wÃ¤hrend der RÃ¼ckwÃ¤rtswiedergabe wurden behoben.
- Aktualisierte und festgelegte Pit-Trigger fÃ¼r alle Tracks.
- MÃ¶gliche falsche ZustÃ¤nde bei aufeinanderfolgenden Wiederholungen neu gestarteter Sitzungen wurden behoben.
- Warnung vor gelber Flagge wÃ¤hrend der Podiumssequenz behoben.
- Behebung eines Problems mit dem Savegame-Spielemodus, bei dem nach einem anderen Ladevorgang ein anderer Wert gespeichert wurde.

AUDIO:
- MÃ¶glicher Absturz bei deaktivierter Audio-Kommunikation behoben.
- Verbessertes Audioverhalten fÃ¼r externes Sound-Fading (um inkonsistente Audiodaten in F3 / F7-Kameras zu beheben).

- Fixed Gear Kompressor Timing fÃ¼r den Porsche 991II GT3 Cup.
- Grundlegende Auto-Spotter hinzugefÃ¼gt
- Neue Audio-Warnungen fÃ¼r Flags hinzugefÃ¼gt
- Es wurden neue Audio-Nachrichten fÃ¼r die Beendigung und Beendigung des Aufenthalts hinzugefÃ¼gt

VR / TRACKING:
- Korrektur, dass die RÃ¼cksetzansicht (Strg + Leertaste) nicht mit MenÃ¼s und HUD-Ebenen funktioniert, wenn das HTC Vive (Steam VR-Plugin) verwendet wird.
- TrackIR in den Ansichten Freecam (F7) und Chasecam (F1) aktiviert.
- Invertierte Achse in TrackIR behoben.

BenutzeroberflÃ¤che / HUD:
- Problem, bei dem der Showroom bei AuflÃ¶sungen mit drei Bildschirmen vergrÃ¶ÃŸert wurde - gefixt
HINWEIS: Das neue FOV wird nach einem Neustart des Spiels angewendet.
- Die Seite "Statistiken" wurde zur BenutzeroberflÃ¤che des Fahrerprofils hinzugefÃ¼gt.
- Es wurde die MÃ¶glichkeit hinzugefÃ¼gt, den Spotter in den Audio-Optionen zu aktivieren.
- Probleme mit der Reifenauswahl im Abschnitt "Boxenstopp-Strategie" des Setup / MFD behoben.
- Die Hilfetexte fÃ¼r den Spielemodus wurden in der BenutzeroberflÃ¤che Ã¼berarbeitet.
- Stabilisierte Echtzeit-Bestenliste in der Startphase des Rennens.
- MFD: Bestimmte Elemente ermÃ¶glichen jetzt ein kontinuierliches ErhÃ¶hen / Verringern beim DrÃ¼cken der Taste (Kraftstoff, Reifendruck, Bremsvorspannung).
- Ein Problem wurde behoben, bei dem die MFD-Wettervorhersage nicht aktualisiert wurde.
- MFD: Die Fahrerauswahl ist jetzt in den Boxenfenstermodi gesperrt, sobald der Spieler den obligatorischen Stopp beendet hat.
- Die Startnummer der Rangliste auf der Punktetabellenseite wurde korrigiert.
- NationalitÃ¤t auf der Bestenliste / Punktetabelle hinzugefÃ¼gt.
- Selektoren auf der Bestenliste wurden korrigiert.
- Es wurden persÃ¶nliche Bestzeiten fÃ¼r Ladebildschirme und Einzelspieler-Streckeninformationen hinzugefÃ¼gt.
- Mehrere Custom Race Weekend- und Custom Championship-Optionen in der BenutzeroberflÃ¤che wurden korrigiert und angepasst.
- Auf der Pitstop-MFD-Seite wurde eine Meldung Ã¼ber die Fahrer-Stint-Regel hinzugefÃ¼gt.
- Die Inkonsistenzen des KraftstoffprÃ¼fschiebers wurden behoben.
- Aktualisierte Hilfetexte zum Bewertungsprofil.
- Sichtbarkeit der Wiedergabetaste ohne aufgezeichnete Zeit entfernt.
- Strafanzeige fÃ¼r HUD-Rangliste und Echtzeit-Trackpositions-Widget hinzugefÃ¼gt (wirkt sich auch auf die Rangliste der PitmenÃ¼s und das Broadcast-HUD aus).
- Zahlreiche Textbeschreibungen und navigationsbezogene Korrekturen in der gesamten BenutzeroberflÃ¤che.
- Deutlichere Anzeige auf dem HUD, wenn der Fahrer Ãœberstunden macht.

GRAFIK:
- Effektiverer erweiterter Scharfzeichnungsfilter in den Videoeinstellungen.
- In Brands Hatch invertierte Abstandsmarkierungen aus Polystyrol.
- Verschiedene visuelle Fehler in Hungaroring und Brands Hatch wurden behoben.
- Grafik-LOD-Problem beim Porsche Cup behoben.
- Verschiedene grafische Updates des Audi R8 LMS.
- Die Seiten driverStintTimeLeft und driverStintTotalTimeLeft wurden zur Racelogic-Anzeige hinzugefÃ¼gt.
- Die Racelogic-Seiten wurden neu angeordnet (Rundenzeit, Delta, Stint, verbleibende Stint-Zeit, verbleibende Gesamtfahrzeit). Die Standardtaste fÃ¼r den Zyklus ist ALT + D.
- Optimiertes RPM-Licht-Layout fÃ¼r den Bentley Continental GT3 2018.
- Ein Fehler mit Lichtkegeln wurde behoben, wenn die Sichtbarkeit des Gegners genutzt wurde (fokussiertes Auto hatte Frontlichter ausgeschaltet, nachdem das Auto mit Umschalt + Pfeiltaste gewechselt wurde).
- Konsistentere Platzhalterwerte auf Strichanzeigen.

PHYSIK:
- Die Wassertiefe von nassem Asphalt beeinflusst jetzt die Aerodynamik.
HINWEIS: MÃ¶glicherweise mÃ¼ssen Sie die FahrhÃ¶he auf 4 bis 5 mm erhÃ¶hen, um auf nasser Fahrbahn das gleiche Gleichgewicht und die gleiche Leistung von Verteiler und Diffusor wiederzuerlangen.
- Allgemeine Einrichtung der BenutzeroberflÃ¤che und Ãœberarbeitung der Reifendrucklogik des MFD. Nie mehr automagisch fÃ¼r UmgebungsdrÃ¼cke.
UnabhÃ¤ngig von der Umgebungstemperatur werden die Slicks jetzt auf 70 Â° C vorgewÃ¤rmt und Sie kÃ¶nnen den gewÃ¼nschten Druck fÃ¼r diese vorgewÃ¤rmte Temperatur eingeben.
Die Voreinstellungen sind bereits angepasst. Alte gespeicherte Einstellungen beginnen mit sehr niedrigen DrÃ¼cken, und Sie mÃ¼ssen im Allgemeinen 4 bis 5 psi zusÃ¤tzlich hinzufÃ¼gen.
Stellen Sie einfach den gewÃ¼nschten Reifendruck ein, in der Regel 2 psi weniger als der gewÃ¼nschte HeiÃŸdruck, und los geht's.

- Mindestreifendruck jetzt bei 20,3 psi, gemÃ¤ÃŸ Anforderung des Pirelli-Dokuments. Achten Sie darauf, dass der Druck geringer wird, wenn die Reifen beim Warten am Start ohne Gummituch kalt werden und sich auf Bordsteinen leicht entleeren kÃ¶nnen.
- Der Reifendruck der MFD-Boxenstopps wurde korrigiert.
- Alle Fahrzeuge haben die voreingestellten Einstellungen mit neuem Reifendruck aktualisiert.
- Verbesserte Reifenpannenhaftung. Sie sollten jetzt mit einem platten Reifen in die Box zurÃ¼ckkehren kÃ¶nnen.
- Hoher Kraftstoffverbrauch unter dem Boxenbegrenzer behoben.
- Feste Motorverbrauch im Leerlauf.
- Reifendecken fÃ¼r Slick-Reifen jetzt bei 70 Â° C.
- Optimale Reifendruckoptimierung.
- Die ZÃ¼ndung ist bei bestimmten Fahrzeugen standardmÃ¤ÃŸig mit manuellem Motorstart eingeschaltet.
- Bewegungsdaten werden nicht mehr in der Mitte der Abklingrunde angehalten.
- Fehlerhafte AI-ReifendrÃ¼cke nach einem Boxenstopp behoben.
- Der Kraftstoffverbrauch des Honda NSX GT3 wurde optimiert.
- Mclaren 650S GT3 verbesserte TC-Logik.
- Korrekturen in der Voreinstellung des Lexus RC F GT3 fÃ¼r den schnellen DÃ¤mpfer.
- Neues aggressives Barcelona-Preset-Setup fÃ¼r den Audi R8 LMS, den Mercedes-AMG GT3, den Lamborghini HuracÃ¡n GT3, den Bentley Continental GT3 2018, den Porsche 991 GT3-R und den Ferrari 488 GT3.

MEHRSPIELER & BEWERTUNGEN:
- Die minimale Zeit vor dem Rennen wurde fÃ¼r Ã¶ffentliche MP auf 80 Sekunden erhÃ¶ht und fÃ¼r private MP auf 5 Sekunden gesenkt.
- Geringe Verbesserung der MP-Formationsrunde, wodurch verhindert wird, dass der Leader mit gutem Timing Ã¼berholt wird.
- Server senden keine "spÃ¤ten" Warnungen fÃ¼r das ZurÃ¼cksetzen von Ereignissen.
- Ghostcar (nicht verbundenes Auto) wÃ¤hrend der MP-Wiedergabe behoben.
- RC Rating wurde umgeschrieben und funktioniert nun wieder sowohl in SP als auch in MP.
- RC startet bei 0, solange der alte Elo-Wert noch gespeichert ist.
- Zahlreiche Verbesserungen des SA-Ratings. Die meisten Ã„nderungen erhÃ¶hen die Anforderungen, um Vertrauen zu erlangen. Daher wird erwartet, dass die globalen SA-Ratings um einige Punkte fallen.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den beim Heben auf Geraden Vertrauen erzeugt wurde.
- SA und RC Ã¤ndern sich bei geringer KI-StÃ¤rke langsamer (

==========

## Aw: ACC - Info & F.A.Q. - Pitstop Regeln
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 16.09.2019 14:47

---

Hi

mit 1.0.8 bekommen Admins die MÃ¶glichkeit auf privaten Server (Server mit Passwort) den forcierten Boxenstopp auszuprobieren. Ist aber noch im Experimentalen Stadium.

Evtl. kÃ¶nnen wir es schon beim nÃ¤chsten Event verwenden.

https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/1-0-8-multiplayer-pitstop-rules-preview.60144/

gruÃŸ
Heiko

==========

## Aw: ACC - Info & F.A.Q. - Pitstop Regeln
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.09.2019 12:42

---

Pflicht Boxenstopp: 1x
Reifen und Tanken Pflicht http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/PitRules0.jpg

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.09.2019 18:32

---

Changelog v1.0.9

- ForceFeedbackIntervalSteps verwendet jetzt standardmÃ¤ÃŸig die hÃ¶chste Frequenzrate (0), wenn sie generiert wird. HINWEIS: Wenn Sie den Wert bereits in der Datei controls.json haben, lÃ¶schen Sie die Zeile oder die gesamte .json-Datei, damit die Zeile mit dem korrekten Wert neu generiert wird, oder Ã¤ndern Sie den Wert manuell auf 0.
- Die Radsteuerung wird jetzt mit 333 Hz abgefragt.
- Das Verhalten der KI "take space" ist jetzt weniger aggressiv, fordert weniger Abstand zum vorausfahrenden Fahrzeug an, reagiert weniger abrupt und garantiert eine hÃ¶here Mindestgeschwindigkeit.
- Fehlerhafte Fahrer-Stintzeiten bei Meisterschafts-Langstreckenrennen behoben.
- MÃ¶gliche Behebung eines Systemabsturzes aufgrund fehlgeschlagener Bildschirmerkennung.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von AuGun - 17.09.2019 19:59

---

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von AuGun - 17.09.2019 20:00

---

Hallo,
seit Version 1.0.9 werden bei "vector info screen" auch die Rundenzeiten korrekt angezeigt.
Finde die App recht praktisch - habe sie immer auf dem 2. Monitor laufen.

lg Burschi L. http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/vis2-b3df8abc264e9ff510bdbb053ac3bfda.jpg

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Old Snake - 25.09.2019 23:03

---

Hi. LÃ¤uft die App auch fÃ¼r ACC? Bei Race Department seh ich die nur fÃ¼r AC.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von AuGun - 26.09.2019 06:38

---

Hi
Die App ist zwar fÃ¼r AC gemacht, der Benzinverbrauch u. die Rundenzeiten werden jedoch in ACC auch korrekt angezeigt.
Alles andere (StreckenÃ¼bersicht, Reifen, Leaderboard,...) funktioniert in ACC nicht.

Die App ist jedoch nicht im Game integriert sondern lÃ¤uft eigenstÃ¤ndig und wird auf dem 2. Monitor angezeigt

lg Burschi L.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.10.2019 06:39

---

@Assetto_Corsa twitterte

Hold. Your. Breath.

ACC v1.1 will land soon on Steam!

This FREE update will bring (for all ACC users) 6 new car models, 1 new track and major game updates.

Between now and then, let us give you an insight into what's to come, starting with the Aston Martin Vantage GT3.
#beACC

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/EHAGtn4W4AUdmHw.jpg

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von dude1209 - 17.10.2019 11:36

---

Viel wichtiger :woohoo:  :

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/FB_IMG_1571199787306.jpg

Hoffen wir mal das es was wird mit dem Triple-Support.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von sascha150 - 17.10.2019 13:53

---

:woohoo:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von AC Tom - 23.10.2019 13:41

---

Update auf Version 1.1 ist da !:)

https://store.steampowered.com/news/?appids=805550

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von didi - 23.10.2019 16:15

---

finde kein buden server mehr :blush: ligt das am update

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.10.2019 16:24

---

Ja, mach gleich das Update auf den Server.
gruÃŸ

PS: Wieder da!

didi schrieb:
finde kein buden server mehr :blush: ligt das am update

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von didi - 23.10.2019 16:45

---

Trippel screen funtz gut :cheer:

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 24.10.2019 11:48

---

Changelog 1.1.0

Arbeite an einem ACC Wiki mit Leuten aus dem Kunos-Forum

hier die deutsche Ãœbersetzung

https://wiki.acc.nonameweb.ch/wiki/Changelog_1.1.0_-Mayor_Update-_23.10.2019/de

( zum Teil noch mit automatischer Ãœbersetzung )

gruÃŸ
Heiko

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von juppes 4 - 25.10.2019 18:02

---

Moin,
ich fange gerade an mit ACC, daher ein paar Fragen:

1. Im Mehrspielermodus habe ich ein bis zu 3 Sekunden Lag, wenn jemand neues auf den Server kommt. Gib es hier LÃ¶sungen?

2. Die Anzeige der Gegner mit Namen und Ping im Rennen ist schwarz hinterlegt, so sieht man seinen Bremspunkt nicht. Kann mann dies auf transparent umschalten.

3. In AC konnte man seinen eigenen Ping im Rennen anzeigen lassen. In ACC finde dazu nichts.

4. In der Serverliste werden die Ping-Werte angezeigt. Die sind bei ACC min. 3-stellig. Bei AC habe ich niedrige 2-stellige Angaben. Ist das normal?

5. Ich habe einen 34 Zoll Monitor und habe mir das HUD schon ein bisschen zurecht geschoben, innerhalb der ini.Dateien. Die Rating-Anzeige( etwas nach rechts) und das Boxengassen-MenÃ¼ ( von links nach rechts) stimmen noch nicht. Habt ihr da ein paar Tipps?

Vielen Dank im voraus, Juppes 4.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 25.10.2019 21:29

---

1.
* Grafik runterstellen (CPU lastiges z.B. Post Prozessing)
* Wieviel RAM hast Du bzw VRAM deiner Graka?
Im Mehrspielermodus habe ich ein bis zu 3 Sekunden Lag,
wenn jemand neues auf den Server kommt. Gib es hier LÃ¶sungen?

2. Hab da nix gefunden.
Unter Documents\Assetto Corsa Competizione\Config in der Datei "nameplateSettings.json" keine MÃ¶glichkeit vorhanden.
Die Anzeige der Gegner mit Namen und Ping im Rennen ist schwarz hinterlegt,
so sieht man seinen Bremspunkt nicht. Kann mann dies auf transparent umschalten.

3. Im Spiel unter Optionen/HUD die Server Statistics anschalten (erscheint neben der ReifenApp)
In AC konnte man seinen eigenen Ping
im Rennen anzeigen lassen. In ACC finde dazu nichts.

4. Hab bei AC immer so um die 80 bei den SBB Servern, in ACC 40.
In der Serverliste werden die Ping-Werte angezeigt. Die sind bei ACC min. 3-stellig. Bei AC habe ich niedrige 2-stellige Angaben. Ist das normal?

5. Ab mich damit noch nicht beschÃ¤ftigt. Schade! :)
Ich habe einen 34 Zoll Monitor und habe mir das HUD schon ein bisschen zurecht
geschoben, innerhalb der ini.Dateien. Die Rating-Anzeige( etwas nach rechts) und das
Boxengassen-MenÃ¼ ( von links nach rechts) stimmen noch nicht. Habt ihr da ein paar Tipps?

gruÃŸ
Heiko

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von juppes 4 - 26.10.2019 11:05

---

Danke Heiko,

ich habe eine RTX 2070 mit 8GB und der PC hat 16GB.

Die ServerStats habe ich gefunden. In der Serverliste wird mir dann z. Bsp. 200ms angezeigt und im Spiel selbst dann 31ms. Eigenartig.

GruÃŸ, Juppes 4.

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.12.2019 19:08

---

Update v 1.2

- Neuer Custom Livery Editor
- EinfÃ¼hrung von HDR (High Dynamic Range)
- Simulation der FahrzeugflexibilitÃ¤t - EinfÃ¼hrung des
BremsverschleiÃŸes und Beeinflussung des Fahrverhaltens bei Langstreckenrennen
- Reifen Modellverbesserungen
- Benutzerdefinierte Videoeinstellungen - SpeicherplÃ¤tze
- VR-Videovoreinstellungen
- Multiplayer: Erweiterte SpeicherplÃ¤tze fÃ¼r private Server fÃ¼r Spa, Monza und Paul Ricard
- Multiplayer: Benutzerdefinierter BoP fÃ¼r private Server
- Sicherheitsbewertungsverbesserungen - Die Bewertung des Fahrers wird im Allgemeinen fÃ¼r faire Fahrer verbessert
- CP (Competition) Server lÃ¤uft jetzt im Buchungsmodus und bietet 3 Rennen pro Tag. Sammeln Sie unbedingt Ihre Streckenmedaillen und melden Sie sich noch heute an! Sie werden morgen um 18:00 MESZ geÃ¶ffnet

Changelog v1.2

ALLGEMEINES:
- AI-Leistungsoptimierungen.

- Fix fÃ¼r Track, der nachts fÃ¼r den Bruchteil einer Sekunde angezeigt wird, wenn er in eine Sitzung geladen wird.
- Das doppelte Speichern temporÃ¤rer Wiederholungen mit aktiviertem Multithreading wurde behoben.
- Probleme mit dem Shared Memory Status behoben.

GAMEPLAY:
- Autoanpassung hinzugefÃ¼gt. WÃ¤hlen Sie das Design Ihres persÃ¶nlichen Autos aus und passen Sie es an.
HINWEIS: Benutzerdefinierte Autos kÃ¶nnen in den Spielmodi Quick Race, Custom Race Weekend und Multiplayer verwendet werden.
Haftungsausschluss: Die AnpassungsmÃ¶glichkeiten kÃ¶nnen aufgrund von LizenzbeschrÃ¤nkungen je nach Fahrzeug variieren.
In zukÃ¼nftigen Updates werden wir weiterhin anpassbare Lackierungsvorlagen hinzufÃ¼gen.
- Einzelanfertigungsoption zu den Spielmodi "Schnelles Rennen" und "Benutzerdefiniertes Rennwochenende" hinzugefÃ¼gt.
MÃ¶glichkeit zur Verwendung von offiziellen Lackierungen und Sonderlackierungen.
HINWEIS: FÃ¼r Einmarkenrennen mit offiziellen Lackierungen muss ein offizielles Fahrzeug ausgewÃ¤hlt werden.
- KI-Update zur Vermeidung von Divebombing bei langsamen Schikanen.
- Die KI von Porsche optimiert, um die Tendenz zur Dominanz der Sitzungen zu verringern.
- KI verwendet jetzt aggressive Einstellungen bei hohen Pegeln.
- KI-Fahrzeuge fahren wegen WitterungseinflÃ¼ssen oder BeschÃ¤digungen nicht in die Box, wenn weniger als 5 Minuten in einer Sitzung verbleiben.
- Die Einstellung der KI-Aggression fÃ¼hrte nicht zum erwarteten Verhalten.
- Allgemeine Verbesserungen des AI-Verhaltens und der Bewegung.
HINWEIS: Unterschiedliche Aggro-Levels sollten jetzt zu grÃ¶ÃŸeren Unterschieden fÃ¼hren.
- Der Motor wird jetzt am Ende des Boxenstopps abgestellt, wenn der Spieler ihn wÃ¤hrend des Boxenstopps als GegenmaÃŸnahme neu startet.
- Sitzungstage werden jetzt wie im echten Leben bei Meisterschaftsveranstaltungen eingerichtet.
- Das ZurÃ¼cksetzen des Multiplikators fÃ¼r die Wiedergabedauer beim Umschalten der Highlights wurde korrigiert.
- Automatische Highlights verteilen sich jetzt gleichmÃ¤ÃŸiger auf die gesamte Renndauer.
- Die Marshall-Flaggen wÃ¤hrend der Einzelspieler-Wiedergabe wurden korrigiert.
- MÃ¶glicherweise falsche Auto-Setup-Werte in gespeicherten Spielen wurden behoben.
- Maximale Anzahl von Highlights erhÃ¶ht (20-> 30).
- Das Strafensystem wurde auf die Entscheidung vor der Boxengasse zurÃ¼ckgesetzt.
HINWEIS: Strafen mÃ¼ssen vor dem Betreten der Boxengasse im MFD Ã¼berprÃ¼ft werden. Das VerbÃ¼ÃŸen ausstehender Strafen wird standardmÃ¤ÃŸig automatisch ausgewÃ¤hlt.
- Fahrerpause wird nicht zurÃ¼ckgesetzt, wenn eine Strafe verbÃ¼ÃŸt ??wird - wenn "Strafe verbÃ¼ÃŸt" vor dem Betreten der Boxengasse ausgewÃ¤hlt wurde.
- Das Ende des Rennens in Quick Race setzt nicht voraus, dass der Gegner das Rennen beendet. Das Rennende wird gemeldet, wenn der Spieler nach dem Ãœberqueren der Linie die ESC-Taste drÃ¼ckt, um in die Garage zurÃ¼ckzukehren.
HINWEIS: Um die vollstÃ¤ndigen Ergebnisse zu sehen, muss der Spieler auf der Strecke bleiben, bis alle Gegner die Ziellinie Ã¼berquert haben. Andere Spielmodi bleiben davon unberÃ¼hrt.
- Option fÃ¼r ReifensÃ¤tze fÃ¼r Custom Race Weekend (sowie Custom Championship-Runden) hinzugefÃ¼gt.
- Einige Fehler im Strafverfahren und bei gespeicherten Spielen wurden behoben.
- Racelogic = digitale Anzeigezeit wÃ¤hrend der Wiedergabe korrigiert (besser bei neuen Wiederholungen).
- Optimierte Speicherbelegung der Replay-Reifenmatrix, geÃ¤nderte Replay-Version (abwÃ¤rtskompatibel).
- Die maximale Wiedergabezeit wurde korrigiert.
- In den Wiederholungsoptionen wurde die maximale Zeit um 1 Stunde und 15 Minuten verlÃ¤ngert.
- Die automatische Wiedergabe von Markierungen wurde nur fÃ¼r das Player-Auto hinzugefÃ¼gt und der MenÃ¼punkt LÃ¤nge der Markierungen wurde angepasst.
- Zeitbasiertes Ersetzen von Highlights entfernt und ein Ãœberhol-Highlight-Ersetzungssystem basierend auf der Position hinzugefÃ¼gt.
- Das Speichern / Laden von Wiederholungsoptionen fÃ¼r das automatische Speichern wurde korrigiert.
- Vermeiden Sie Bewegungen des Kamera-Splines wÃ¤hrend der angehaltenen Wiedergabe.
- LÃ¤ngere Vorbereitungszeit fÃ¼r HÃ¶hepunkte bei UnfÃ¤llen / Ãœberholmanövern.
- Der Pit-Alarmton bei langsamen, pausierten und beschleunigten Wiederholungen wurde behoben.
- Kevin Siggy Rebernak, Gewinner des McLaren Shadow Grand Finales, wurde als auswÃ¤hlbarer Mclaren Shadow-Fahrer hinzugefÃ¼gt.
- Blaue Flagge fÃ¼r Boxenausgang fÃ¼r alle Arten von Sessions hinzugefÃ¼gt.
- Die maximale Gesamtzeit fÃ¼r den Fahrerstint basiert nicht mehr auf dem Rennereignis, sondern auf der RennlÃ¤nge geteilt durch die Fahreranzahl in den relevanten Spielmodi.
- FÃ¼r das Spielerauto wurde eine schwarz-orange Flagge hinzugefÃ¼gt, die schweren AufhÃ¤ngungsschaden verursacht.
HINWEIS: Wird auch bei LichtschÃ¤den angezeigt (wÃ¤hrend der Nacht und Sitzungen, die als nass deklariert sind, wenn Licht erforderlich ist).
- Strafsystem fÃ¼r schwarz-orange Fahnen (Schaden und Lichter aus).
Der Spieler hat 3 Runden Zeit, um eine Reparatur durchzufÃ¼hren oder das Licht einzuschalten, wenn die Flagge gezeigt wird. Wird die Flagge ignoriert, wird ein DQ ausgelÃ¶st.

- Ein von einigen TV-Kameras ab der 2. Aktivierung verwendetes falsches Sichtfeld wurde behoben.
- Das Ã–ffnen der Boxengasse wird ausgelÃ¶st, wenn der Leader nach einem Rennstart Sektor 1 abgeschlossen hat.

UI / HUD:
- Neue Funktion: BenutzeroberflÃ¤che im Autohaus hinzugefÃ¼gt.
- Komplett Ã¼berarbeitete AutowahloberflÃ¤che.
- AuswahlbeschrÃ¤nkungen fÃ¼r Autos wurden aus den Spielmodi fÃ¼r Einzelautos (Training, Hotlap, Hotstint, Superpole) entfernt.
Jede Lackvariante ist nun in diesen Spielmodi uneingeschrÃ¤nkt wÃ¤hlbar.
- NationalitÃ¤t von Team und Fahrer zur Fahrzeugauswahlseite hinzugefÃ¼gt.
- Mit Showroom kÃ¶nnen Sie jetzt das Licht einschalten und die TÃ¼ren Ã¶ffnen.
- Doppelte Team- / Teilnehmerinformationen werden bei der Fahrzeugauswahl angezeigt, falls relevant.
- Die Fahrer-Biografie wurde auf der Seite zur Fahrzeugauswahl hinzugefÃ¼gt. Klicken Sie auf der Seite fÃ¼r die Fahrzeugauswahl auf den Avatar des Fahrers, um das Popup anzuzeigen.
- Fehlende InteraktivitÃ¤t im Karriere-Showroom behoben.
- Der Filter "Offiziell" wurde zur Fahrzeugauswahlseite hinzugefÃ¼gt, um nur offizielle FahrzeugeintrÃ¤ge anzuzeigen.
- Verschiedene navigationsbezogene Korrekturen in der BenutzeroberflÃ¤che.
- Popup-Sichtbarkeitsoption fÃ¼r Chat-Nachrichten auf der Seite mit den HUD-Einstellungen hinzugefÃ¼gt.
- Highlights Info und UnterstÃ¼tzung fÃ¼r das HUD hinzugefÃ¼gt.
- MFD blendet Boxenstopp-Strategieelemente aus, wenn "Aufschlagstrafe" ausgewÃ¤hlt ist. Siehe auch die strafbedingten Ã„nderungen im Abschnitt GAMEPLAY.
- Verschiedene Korrekturen fÃ¼r HUD-Informationen zu Highlights.
- Verschiedene Korrekturen fÃ¼r die Echtzeit-Bestenliste.
- Klassenfilter zu Rennergebnissen und Zeit- / Punktetabellen hinzugefÃ¼gt.
- Echtzeit-Bestenlistenpositionen in Nichtrennensitzungen wurden korrigiert.
- UnterstÃ¼tzung fÃ¼r die Umschalttaste zum Umschalten der Hervorhebungskamera hinzugefÃ¼gt.
- HUD: Server-BoP in den StundenplÃ¤nen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt MULTIPLAYER.
- HUD: Der Ping-Indikator des Gegners wurde zur Echtzeit- / Stand-MFD hinzugefÃ¼gt.
- Teampunktetabelle im Meisterschaftsmodus aktiviert.
GemÃ¤ÃŸ den Regeln des echten Lebens erhÃ¤lt nur der Teameintrag mit dem hÃ¶chsten Ergebnis Punkte fÃ¼r das Team.
- Der Suchleiste auf der Lobby-Seite wurde eine Impulsanimation zur einfachen Erkennung hinzugefÃ¼gt.
- Die SchaltflÃ¤che "ReifensÃ¤tze korrigieren" kann nicht mit der Maus angeklickt werden.
- Bremswechseloptionen zum MFD hinzugefÃ¼gt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt PHYSIK.
- BremsbelagverschleiÃŸanzeige im Reifen-Widget hinzugefÃ¼gt.
- Das Zeitdelta wird in den ersten beiden Runden eines Rennens nicht mehr angezeigt, um ein Flackern der Daten zu vermeiden.
- Fertige Autos werden jetzt in Echtzeit auf den FahrplÃ¤nen und Tabellen-Widgets mit einer Zielflagge markiert.
- Der virtuelle Spiegel muss sich in Wiederholungen verstecken.
- Videooptionen: MÃ¶glichkeit zum Speichern und Laden verschiedener benutzerdefinierter Videovoreinstellungen.
Speichern und laden Sie mehrere benutzerdefinierte Videovoreinstellungen fÃ¼r verschiedene Anzeigeeinstellungen und Rennszenarien.
- Ãœberarbeitete Funktion zum Laden / Speichern des Setups mit Warnmeldung zum Ãœberschreiben.
- HDR-Belichtung und HDR-Kontrast zu den Einstellungen fÃ¼r die Spielansicht hinzugefÃ¼gt. Wenn HDR aktiviert ist, ersetzen sie die regulÃ¤ren Einstellungen fÃ¼r Belichtung und Kontrast in den Videooptionen auf der BenutzeroberflÃ¤che.
Die Optionen in den Ansichtseinstellungen sind nur im HDR-Modus aktiviert und umgekehrt:
HDR aktiviert: Die Einstellungen in den Ingame-Ansichtseinstellungen werden verwendet.
HDR deaktiviert: Die Optionen in den Videooptionen werden verwendet (speicherbar mit benutzerdefinierten Videovoreinstellungen).
- Es wurden Meldungen zum Speichern von Wiederholungen und zum Speichern von Wiederholungen fÃ¼r die erste Minute hinzugefÃ¼gt.
- Aktualisierte Texte und Lokalisierung.

VR:
- Der VR-WeltmaÃŸstab-Schieberegler wurde zu den Videooptionen hinzugefÃ¼gt.
HINWEIS: Niedrigere Werte erhÃ¶hen die Weltskala, hÃ¶here Werte verringern sie.
Die korrekte 1: 1-Skalierung fÃ¼r das wirkliche Leben hÃ¤ngt vom Headset-Typ ab.
- Die AuflÃ¶sungsskalierung kann jetzt auf

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von Blacky - 20.12.2019 11:32

---

Hi,

ich bin seit Black Friday auch unter den ACC'lern.
Jetzt ist habe ich eine Frage: Gibt es eigentlich verschiedene Reifenmischungen, wie in AC? Sprich SS oder S-Reifen? Oder einen Regenreifen mÃ¼sste es ja auch geben? Denn wenn es anfÃ¤ngt zu regnen muss ich ja entscheiden kÃ¶nnen, ob ich auf Slicks bleibe oder auf einen Regenreifen wechsle. Hab da noch nix gefunden, bin aber auch noch kein Regenrennen gefahren,

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 20.12.2019 11:57

---

@Black

Nein

Bei den GT3, Porsche Cup und SuperTrofeo gibt es  mehrere ReifensÃ¤tze einer Slick-Variante. Regen-Reifen gibt es auch.

Deine Boxenstopp-Strategie kannst du im "Fahrzeug-Setup-MenÃ¼/Kraftstoff & Strategie" schon mal vorplanen.

Im Fahrzeug selber kannst du dir das Boxenstopp-MenÃ¼ anzeigen lassen.
DrÃ¼cke dazu mehrmals die Taste EINFG, im HUD unten links schaltest du damit die Anzeigen durch:

Tabelle (Platzierung) -> Tabelle (Abstand) -> Fahrzeug -> Boxenstopp-MenÃ¼

(aktiviert sich auch automatisch bei der Boxen-Einfahrt)

Die Anzeige  wird auch Multi-Funktion-Display genannt und mit MFD abgekÃ¼rzt (siehe Steuerungseinstellung)

gruÃŸ
Heiko

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von dude1209 - 17.01.2020 22:05

---

Falls jemand noch nicht Nicki Thiims Begeisterung gesehen hat:

"...this makes me speechless a little bit...":lol:
"...in ACC you can drive a GT3 car like a GT3 car..."B)
und noch andere SprÃ¼che:whistle:

{youtube}_07VHa0y1nI{/youtube}

edit: sehe grad das man das Video nur auf YouTube sehen kann:
https://www.youtube.com/watch?v=_07VHa0y1nI&t=3777s

==========

## Aw: Assetto Corsa Competizione - Info & F.A.Q.

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 21.07.2020 12:11

---

Ãœberraschung fiel bisher aus, oder kommt da noch was

50 Alpine A110 GT4
51 Aston Martin Vantage GT4
52 Audi R8 LMS GT4
53 BMW M4 GT4
54 ????

55 Chevrolet Camaro GT4
56 Ginetta G55 GT4
57 KTM X-Bow GT4
58 Maserati MC GT4
59 McLaren 570S GT4
60 Mercedes AMG GT4
61 Porsche 718 Cayman GT4

(Fahrzeug-IDs)

==========