
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/>

gruÄÿ
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 demnächst gefixt werden!!!

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

!!!Um zu lesen Account nÄŕtig!!!

DiRTyDRiVER schrieb:

...

Licht funktioniert bei mir nicht ?

- Taste L drÄ¼cken

- wenn kein Licht, dann in den Video-Optionen bei Opponents Visibility auf äœOFF 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 höherem Wert das ABS und TCS weniger im Einsatz und bei niedrigeren Wert Äŕfters und abrupter im Einsatz.

In ACC ist es laut Beschreibung beim SetupmenÄ¼ 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 Ä¼berein, wie es in ACC richtig/falsch zur RealitÄ¼t 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 Huracán 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.aspettocorsa.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 Huracán 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 verbesserungswürdig 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 näher oder weiter weg rücken , größer und kleiner machen , aber die Position ist nicht zu fixen.

Fahrerposition passt und lässt 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 läuft 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 offiziellen Forum posten.Nur dann ,hat man auch die chance ,das kein bug übersehen und gefixt wird.

Jedes feedback für 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 verbesserungswürdig vor allem in den Controls.

Damit sieht's schon sehr viel besser aus ?! ;)

[{youtube}tbS0cc1KkP8{/youtube}](#)

[{youtube}H77dHouVd0Y{/youtube}](#)

[{youtube}lZVCnZGgchg{/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

(Übersetzt mit Google Übersetzer)

Neuer BMW M6 GT3

- Neuer Circuit Paul Ricard
- Der Multiplayer-Modus für Übungssitzungen wurde eingeführt
- Einführung eines 3-Stunden- und 6-Stunden-Rennwochenendes
- Neue Online-Special-Events mit neuen Inhalten und Online-Bestenlisten
- Alte Offline-Special-Events (schnelle Rennen) zur Verfügung gestellt
- Setup Alignment Caster Modifikation ist jetzt möglich
- Der Setup-Anschlagpunkt-Aufwärtsbereich befindet sich jetzt in einem stabilen Offset mit der Radgeschwindigkeit.
- Einstellungen für den Rollwiderstand des Trockenreifenmodells
- Einstellungen für den Rollwiderstand im Regenreifenmodus
- Nass- und Wasseroberfläche Rollwiderstand und Luftwiderstandseinstellungen
- Vorbereitung der Bremsleitungen auf dem Setup-Bildschirm. Noch nicht verfügbar
- Problem mit dem rechten Wheelhebel für die Lenkübersetzung behoben
- Feste Werte im Setup-Bildschirm
- Verbesserte Getriebesignal- und Motorschwankungs- und Vibrationssimulation
- Verbesserte Starthilfe
- Verbesserte TC-Logik
- Die TC-Logik-Simulation berücksichtigt jetzt die Motor- und Antriebsstrangvibration und versucht, die Fehlfunktion des Systems zu schützen.
- Verbesserte Pitlane-Limiter-Funktion.
- Pitlane-Begrenzer nur im 1. Gang verfügbar, schaltet aus, wenn 2. Gang gewählt ist.
- Ram-Air-Simulation für normale Saugmotoren.
- Verbesserungen der Lamborghini Huracán-Lenkgeometrie
- Verbesserungen und Anpassungen an allen voreingestellten Einstellungen
- Einführung 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 für VR hinzugefügt:
 • Die Pixeldichte erfordert, dass Resolution Scale auf 100 eingestellt wird
 • Entfernen externer Workarounds (z. B. modifizierte Engine.ini) empfohlen
- Namensschilder mit Textskalierung im Bildschirmbereich und Einstellungen in nameplateSettings.json:
 • textMinSizePerc: um die Textgröße zu vergrößern / verkleinern
 • minVisibleSizePerc: um es früher / später verschwinden zu lassen
- Replay-Reifenmischungen, Track Lights und Autoschmutzustand wurden hinzugefügt
- Neuer Audiogeräusch-Wähler in den Audio-Optionen
- Verbesserte Räumung für Reifenklang und alle damit verbundenen Effekte
- Überarbeitete Logik für Skid- und Scrub-Soundeffekte
- Angepasster Schmutzanteil bezogen auf den Füllstand
- Optimierte Distanzdämpfung für Außengeräusche
- Optimierung der Nutzung von Funkkommunikationsressourcen (Laden von Audio bei Bedarf)
- Optimierung der Polyphonie von Ereignissen
- In einigen seltenen Fällen 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-Menü
- Neue Menüseite Fahrerprofil hinzugefügt (momentan nur der Bewertungsbereich verfügbar)
- 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

(übersetzt mit Google Übersetzer)

- 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 während 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 für mögliche Ausfälle im Mehrspieler-Modus hinzugefügt
- Pitstop während der Wiedergabe vorübergehend deaktiviert
- Temporary fix für den Kraftstoffverbrauch des BMW M6 GT3. Die Setup-Treibstoffschätzung bleibt weiterhin fehlerhaft
- Reifenabrieb / Vibration FFB-Feinabstimmung
- Die fehlende D-Pad-Navigation für die Optionen "Bremsleitungen" und "Nachlauf" auf der Setup-Seite wurde korrigiert
- Behoben, dass sich der Hilfetext nicht ändert, wenn Optionen auf der MatchMaking-Seite mit erweiterten Optionen angezeigt werden
- Die erweiterten Optionen für MatchMaking Advanced wurden korrigiert
- Verbesserter Positionsklang für den Außenbereich
- Überarbeitete Distanzdämpfung, Distanzfilter und Nachhalldynamik für Außenengeräusche (noch WIP)
- Verbesserte Fahrzeugbewegungen für 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.
Fühlt sich immer schlechter an mit jedem Build.
so extremes Untersteuern.
Das hud ist in VR unbrauchbar weil es völlig falsch plaziert ist und man es nicht einstellen kann .
Bis jetzt einfach nur Enttäuschend .

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 würde man stockbesoffen im karussell sitzen und mit dem stroboskopblitzer angeleuchtet werden.
treppeneffekte wie anno dazumal auch noch.
für 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 l  st noch einige W  nsche 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   ndert...
fl  ssiger 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 Aufl  sung im Triple Screen.
Physik f  hlt sich komisch und untersteuernd an, gar keine Agilit  t von so nem GT3 Wagen zu sp  ren wie in AC1.
Das iwie tr  ge und starre FFB tr  gt dazu bei und das Input vom Lenkradcontroller sieht man verz  gert am Bildschirm.
KA, ob auch die Lenkung im Spiel verz  gert ist. Gef  hlt ja.

Das war anscheinend die schlechteste Entscheidung auf UE4 umzusteigen.
Man k  nnte mutma  en, dass sie das machen haben m  ssen / wollen, damit es sch  n schick auf Werbevideos aussieht und sich besser verkauft.

Ich fand AC1 schon in der Early Access damals besser und sogar die jetzige Grafik pers  nlich viel sch  ner und nat  rlicher 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   berdies daran zu denken, da   es ein fr  her Zugang ist, weshalb das Programm auch billiger verkauft wurde.
Es war doch klar, da   vieles noch nicht passen wird. Das bedeutet Fr  her Zugang ja auch. Vieles ist noch nicht so wie es sein soll.

Die Grafik in ACC ist um einiges besser als die in AC. Au  er 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 fl  ssig spielbar.
und das ganze ohne das mich kantenflimmern o.  . erschl  gt.
mir reicht auch eine zweckm  ssige grafik wie in rF2 wenn das fahrverhalten ok/gut ist... (und das sieht jetzt nicht nach

90er jahre aus, zweckmässig halt).

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

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 18.11.2018 00:08

Ich meinte ac sieht für mich schärfer aus, weil es natürlicher 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 über 30fps kommen und es bei manchen anscheinend flüssig läuft.

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 natürlich übertrieben.

Das nicht über 30 kommen verstehe ich jetzt auch nicht. Ich habe zwar nur einen Monitor, Auflösung aber mit 3840X2160 (4k) und bei mir läuft es mit wenigen Ausnahmen mit 60 fps (Replay dropt natürlich auch). Bis auf AA und Schatten im ständigen 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 über die Optik in VR und dort ist mein Hauptmenü sowie HUD nicht einstellbar wie es bei der Fahreransicht ist für die ich eine Taste belegen kann.

Eine Tastenzuordnung um das Hauptmenü neu zu fixieren wäre die Lösung 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 sodaß ich im Spiel keine Einstellungen machen kann. ich muß immer extra nur für ACC meine Brille beim Setup unter die Decke halten damit ich im spiel nur noch knapp 1m nach unten schauen muß.

Das Theater habe ich bei keinem anderen Spiel.

Über 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 überhaupt nicht. Das VR läßt sich über Strg+Space ganz normal zentrieren. Und inGame über die eh von Dir beschriebene belegbare VR-CenterView Taste oder die Strg+Space.

Aber wie bereits gesagt, ist noch früher Zugang und da wird sichlich noch einiges kommen.

War in AC auch nicht anders. Da gabs sogar 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 möglich.

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

(Übersetzt mit Google Übersetzer)

- In einigen Fällen wurde der falsche Audiotreiber eingestellt
- Startsequenz für den ersten Spieler auf dem Server entfernt
- Auto-Pitlimiter-Spam behoben, wenn kein Gang erlaubt war
- Fehlerhafte Kraftstoffmenge während KI-Boxenstopps behoben
- Fehlende korrekte Fahrerkopfbewegung in Bentley Continental GT3 behoben
- Geänderte Verarbeitung lokaler Kontendaten, verbesserte Verzögerungen 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
- Überarbeitete Zeitplanlogik
- Kombinierte Rundenzeiten zum Zeitplan hinzugefügt
- Fehlerhaftes Auto-Update während des Pitstops nach der Wiedergabe behoben
- Falsches Autokameraziel korrigiert, nachdem die Verbindung unterbrochen wurde oder von der Wiedergabe zurückkam
- 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 mögliches Serverproblem auf Linux-Emulatoren wurde behoben
- Optimierte Ablage / Synchronisation von Konten
- Night + Rain-Einstellungen in der Mehrspieler-Serverauswahl hinzugefügt
- Aktivierte Nacht-, Regen-, Latenz- und Zieltreiberanzahl in der MP-Serverauswahl
- Suchfeld zur Auswahl des MP-Servers hinzugefügt
- Anzahl der angezeigten MP-Server erhöht
- Reduzierte Bandbreite der MP-Server-Bandbreite
- Die Antwortverzögerung der Leaderboard- / Serverliste wurde entfernt
- Stehendes Widget: visueller Hinweis zum Verbindungsabbruch
- Mehrspieler-Chat speichert Nachrichten, nachdem das Pause-Menü geöffnet wurde
- Verbesserte Backend-Server-Effizienz bei Sitzungs- / Menüänderungen
- Fehlende Abziehbilder in der Fahrzeugauswahl behoben, wenn Skins ausgewählt wurden
- Das Karosserie-Kit wurde korrigiert, wenn ein offizieller Wochenendmodus ausgewählt wurde
- Die Sichtbarkeit von nicht zugelassenen Fahrzeugen in offiziellen Rennwochenendenmodi wurde korrigiert
- Angepasste Lamborghini Huracán GT3 Kraftstoffverbrauchsrechnung

-
- 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 lap times 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 efficiency 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 f  r mich unspielbar. W  hrend AC bei mir mit hohen Grafikeinstellungen fl  ssig l  uft, habe ich bei ACC selbst mit niedrigen Einstellungen gewaltige Ruckler. Dazu sieht's einfach... schei  e aus. Ein wilder Haufen ungegl  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 gew  hlte Name des Spiels muss auch erw  hnt werden, ACU (Assetto Corsa Understeer) w  re deutlich treffender.

Letzteres ist nat  rlich 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 f  r ein Spiel werde ich auch die Hardware nicht nachr  sten, wenn alle anderen meiner Spiele auf h  heren Einstellungen fl  ssig laufen. Nur gut, dass ich am normalen AC nach wie vor so viel Spa   habe. GT3 gibt's da ja auch noch ;) .

Gr   e

=====

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

Geschrieben von Seelenkrank - 16.12.2018 12:47

gut auch AC ist ein understeersimulator.
sehr ausgeprägt 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 ausgeprägt.
einzig die Sicht hält (Schilder spät 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 für ein Spiel von vor 15 Jahren, dafür läuft diese Pre Alpha Version 0.4.1 bugfreier als manch käuflich erworbene V8. irgendwas (irgendwas mit Projekt und Autos und so ;)) Und mit einer guten GraKa sieht die Grafik IMHO schärfer aus als bei AC. Wie sich die simulierten Autos in der Realität verhalten vermag ich nicht zu beurteilen, ich für meinen Teil komme gut damit zurecht, vielleicht untersteuern sie ja tatsächlich so, mir ist das allerdings nicht so doll aufgefallen. Zu dem sollte man mit den Settings schon was dagegen machen können.
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 angekündigt 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.

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

Dass damit auch ein höherer Ressourcenverbrauch (speziell in der noch nicht optimierten Entwicklungsphase!!!) einhergeht ist absolut normal und nichts Verwerfliches. Sonst würden wir heute noch quiekende Klitzchen à la Lotus Esprit am Amiga bewundern. Wäre Hardwaremässig inzwischen spotbillig....

Neue Produkte orientieren sich an den jeweils am Markt verfügbaren Möglichkeiten - 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. Das ist doch nun wirklich die normalste Sache in der PC Games Welt....

Was mich langsam echt ärgert, sind die Kommentare zur Fahrphysik - AC Understeer 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 haben. Erst mit einer genügend großen Datenbasis, sprich Leuten die es

wirklich nutzen und solchen, die auch wissen wovon sie reden, kann das Feintuning den gewünschten Realitätsgrad erreichen. So weit ist es aber noch lange nicht. Darüberhinaus 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 müsste so sein....

Sorry - das ist Muesli.

Akzeptieren wir lieber das EARLY ACCESS Stadium von ACC, denken daran zurück, 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 schwerfällt - 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 für den Mist lediglich etwas über 20,-€ 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 abgestürzt, 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 gehört, das die aktuelle Unreal Engine, eine schlechte Performance bei AMD Karten hat.

K.a. ob das Stimmt. Aber vielleicht erklärt es die etwas widersprüchlichen Rückmeldungen hier.

=====

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

Geschrieben von Ice Malle - 21.01.2019 09:41

Hallo,

weiß nicht ob ich den Thread hier für nutzen kann aber ich hab folgendes Problem.

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

Diese Meldung kommt dann:
Fatal Error UE4 AC2

Im CrashReportClient steht das:

bHideLogFilesOption=false

blsAllowedToCloseWithoutSending=true
CrashConfigPurgeDays=2

Kennt jemand das Problem?

GrÃ¼Ãe 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 MÃll, weil man es gar nicht so einstellen kann ,das man alles lesen kann.
Der Sweetspot lÃÃt es gar nicht zu das ich MenÃ¼punkte in den ÃuÃeren 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 GrÃ¼Ãe 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 schwerfällt - 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" ist 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 ist.

Für mich persönlich richtet sich das game an eine ganz spezielle Zielgruppe aber keinesfalls an jeden der Assetto Corsa gespielt hat oder spielt.

Mal Abgesehen 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 ist da schon Pflicht bei dem Titel. Speziell in der Early Access Phase.

Bin schon gespannt wie es sein wird wenn die 1.0 da ist 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 dürfte keine Zweifel hervorrufen.

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

Mich interessieren z.B. normale Strassenautos Null. Und ich kenne genügend Leute, denen das "Patchworkprinzip" bei der Autoauswahl in AC ziemlich sauer aufsteht. Ich stehe nach wie vor dazu - bitte komplette Rennserien und nicht so viel Einzelgedächtnis. Ganz ehrlich - bei Modellen, die sich am Auspuff unterscheiden hört bei mir das Verständnis komplett auf. Aber das ist Geschmackssache.

ACC orientiert sich an einer der erfolgreichsten Rennklassen der Welt. Finde ich persönlich Klasse. Aber Zustimmung - dürfte gerne mehr sein.

Modding ist schön, 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 "Seriosität" im Sinne von zukünftigen, offiziellen Events. Simracing auf dem Weg zu echten eSports.

Und ja, das bleibt Geschmackssache.

Für mich wäre die optimale Sim ein Mix aus iRacing (Matchmaking), AC (Haptik und Handling) und R3E (Content-Erwerbs-Modell).

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

Und in dem Sinne verfolgt ACC einen anderen (!), aber aus meiner Sicht zukunftsreicheren 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 schau was da noch so draus wird

"Zukunftsträchtiger" seh ich zweischneidig, da bietet das erste AC doch einiges mehr an umfang und möglichkeiten.

Wäre zwar ein freund von so einem iracing system würde aber niemals im monat dafür zahlen und schon gar nicht für jedes auto und jede strecke da hätte ich bei mir der spaß 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}

Änderungsprotokoll v0.6.0

- Nissan GT-R Nismo GT3 2018 Modelljahr hinzugefügt.

- Nissan GT-R Nismo GT3 2015 Modelljahr hinzugefügt.

- Monza Circuit hinzugefügt.

- Äüberarbeitete Fahrkameras (F1): Zwei weitere Fahrkameras (Dash Pro - verstecktes Auto für eingebaute Cockpits - und Weiterverfolgungsjagd) wurden hinzugefügt. 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 für die Bewegungseinstellungen sind jetzt in Config / CameraSettings.json 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 übertragen wird. WICHTIG: alte Kameraeinstellungen gehen verloren.

- Look L / R funktioniert jetzt korrekt in der Helmkamera. Look L / R schaut zu den Seitenspiegeln.

- Fernsehkameras (F6) für verführbare Fahrzeuge hinzugefügt.

- Kostenlose (F7) -Kamera jetzt mit Cinema HUD (Äffnen mit Maus-Scroll-Button) verfügbar.

HINWEIS: Dies ist KEIN Vollfunktionskameramodus, aber der Spieler kann Bilder besser genießen und Screenshots machen.

- Umschreiben des Multiplayer / Gameplay-Codes zur Verbesserung der Stabilität und des Sitzungsfortschritts.

- Umstrukturierte Ingame-Menüs, unterteilt in Garage und Pause-Menü.

- Das Ingame HUD wurde neu strukturiert und das Widget für den Sitzungsstatus hinzugefügt.

- Neues Radar-Widget zum HUD hinzugefügt, basierend auf der beliebten App für den ursprünglichen Assetto Corsa.

- Aktualisierte Konfiguration für dedizierte Server, siehe <https://www.assettocorsa.net/forum/...server-configuration-for-server-admins.54830/>

- Einführung in dynamisches Wetter: (möglichlicherweise) nur auf offiziellen Kunos Practice-Servern verfügbar, bis relevante Spiel- und UI-Funktionen hinzugefügt werden.

- Multiplayer-Sitzungen simulieren jetzt Rennwochenenden: Gummi, Dry Line (allgemein: Wetter und Streckenstatus) repräsentieren die Situation basierend auf Renntag und -zeit.
- Benutzeroberflächen- und Videoeinstellungen werden jetzt in Textdateien gespeichert (... Dokumente \ Assetto Corsa Competizione \ Config \ menuSettings.json).
- WICHTIG: Ihre vorherigen Menü-, Grafik- und Spieleinstellungen gehen verloren.
- Erweiterte Videoeinstellungen hinzugefügt, darunter Spiegelaufnahme, Schärfefilter, Materialqualitätsstufe, zeitliches Upsampling, volumetrischer Nebel, Blüte, Kameraschmutz-Effekt und Laub.
- Die Standardgrafikeinstellungen wurden angepasst, um eine höhere Leistung ohne merklichen Verlust an visueller Qualität zu ermöglichen.
- Auf der UI-Fahrzeugauswahlseite wurden Tags für Tagungstypen hinzugefügt, um die verschiedenen Rennarten geeigneten Einträge zu identifizieren.
- HINWEIS: Im Schnellmodus wird das Feld des Gegners basierend auf der Auswahl des Spielers generiert.
- Modelljahr-Tag in der UI-Fahrzeugauswahl hinzugefügt, um Fahrzeugmodelle in verschiedenen evo-Versionen zu identifizieren.
- Assist-Optionen werden jetzt zuverlässig aktualisiert, wenn sie während einer Sitzung geändert werden.
- Weitere Anpassungen der Scheinwerfereffekte in TV-Kameras.
- Realistischere Formationsrunde mit KI.
- Optimierung der Aggressivität der KI.
- Die KI-Netzgenerierung berücksichtigt jetzt die Fahrerkenntnisse des echten Lebens. Schnelle Race-Grids werden mit mehr Konsistenz erzeugt.
- Anzahl der Gegner auf Gleiskapazität erhöht: Größere Felder sind jetzt möglich, die Strombegrenzung hängt von jeder einzelnen Spur ab.
- HINWEIS: Sprint-Rennen (sowohl im Rennwochenende- als auch im Schnellrennenmodus) behalten die Begrenzung der Rastergröße aufgrund der Anzahl der verfügbaren Einträge in der Realität bei.
- Verbesserte Regentropfeneffekte auf Windschutzscheiben.
- Wasserspritzer von gegnerischen Fahrzeugen wirken sich jetzt dynamisch auf die Windschutzscheibe des Spielerwagens aus, wobei Entfernung, Geschwindigkeit und Nässe der Strecke berücksichtigt werden.
- Der automatische Wischerassistent reagiert jetzt auf Spritzwasser und nicht nur auf Regen.
- Verbesserungen des Erscheinungsbildes nasser und feuchter Fahrbahnoberflächen, insbesondere in Bereichen mit geringer Nässe, die die Wahrnehmung der Fahrbahnbedingungen verbessern sollen.
- Verbesserungen der Kollisionen zwischen Pkw und Bahnoberfläche.
- Optimierung der Audiokanalnutzung.
- Überarbeitetes und zuverlässigeres Rangiersystem mit karierten, gelben, weißen und blauen Flaggen.
- Neue Spotter-Nachrichten hinzugefügt.
- Warnmeldungen zur Rennkommunikation hinzugefügt.
- Wenn Sie die Serververbindung verlieren (z. B. durch einen Neustart des Servers), wird jetzt eine permanente Nachricht ausgelöst.
- Wichtige Warnmeldungen zur Rennkommunikation werden länger angezeigt.
- Bessere Hervorhebung von Überholvorgängen.
- Optimierte CPU-Nutzung für alle Threads.
- Optimierte Wiedergabe des Arbeitsspeichers.
- Optimierte Verwendung von Netcode und Bandbreite für Multiplayer-Server.
- Lautstärke- und Audioeinstellungen wirken sich jetzt auf die Intro-Musik aus.
- Volumen der Videosequenzen hinzugefügt.
- Behebt verschiedene Auto-LODs, um Pop-In in Rennszenarien zu reduzieren.
- Angepasste Fahrerposition im BMW M6 GT3.
- Angepasste Fahrersteueranimationen.
- Angepasster Shader für nasse Reifen und zusätzliche Okklusion der Reifen.
- Fehlerhafte Auflösung behoben und Abstände beim Starten des Spiels.
- Mehrere Abstände beim Beenden von Sitzungen wurden behoben.
- Der Multiplier der Wiedergabezeit wurde beim Sitzungswechsel nicht zurückgesetzt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Möglicherweise falsche Erkennung des Fahrzeugstandorts behoben.
- Problem, bei dem statische Autoschatten bei hohen Geschwindigkeiten ausgeblendet wurden - gefixt
- Verbesserter kombinierter Griff des Reifens.
- Verbessertes Reifenwärmemodell, insbesondere bei Überhitzung.
- Der Reifenverschleiß 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 größere Mist gefahren

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

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 06.03.2019 17:33

0.6.1

- Rückfahrkamera-Anzeige im Lamborghini Huracán GT3 hinzugefügt.
 - Gleichbleibende Spiegelaufstellung in allen Autos.
 - Geisterwagen funktionierte in einigen Fällen nicht.
 - Korrektur der Wiedergabehighlights bei längeren Sitzungen.
 - Fix auf Spiegelaufstellung Standard.
 - Dem MP wurde ein Pre-session-Timer hinzugefügt.
 - Fix zu falsch-positiver DQ durch Teleportieren in Pits.
 - Es wurde ein Fehler behoben, der dazu führte, dass die Anzahl der Spieler nicht aktualisiert wurde.
 - Das Zurücksetzen der Kamera nach dem Aufrufen und Verlassen des Pausenmenüs wurde korrigiert.
 - Beide Setup-ECU-Werte von Nissans wurden korrigiert. Beginnen Sie jetzt mit 1.
 - Problem behoben, bei dem Straßeneffekteinstellungen nicht ordnungsgemäß gespeichert wurden.
 - Die Kommunikationsdauer des Rennens wurde für wichtige Nachrichten bearbeitet.
 - Die Rennergebnisse zeigen jetzt Lücken zum Leader.
 - Die Schieberegler für KI-Fähigkeiten und Aggressivität erinnern sich an die zuletzt eingestellten Werte in allen Spielmodi.
 - Bei der Auswahl der einzelnen Grafikeinstellungen wurden informative Hilfeausschnitte hinzugefügt.
-

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 grünen Licht überschritten wird.
 - Fehlerhafte AI-Geschwindigkeit während der Formationsrunde behoben.
 - Lumirank-Update in Replay hinzugefügt.
 - Aktivierte detaillierte Animationen in integrierten Kameras.
 - Sitzung über Nachricht für Qualifikation / Training hinzugefügt.
 - Verbessertes KI-Tempo in Monza und Nürburgring.
 - Zwischenstellung hinzugefügt, um die Formationssequenz im Multiplayer auszuführen. Überholmanöver können passieren, insgesamt ermöglicht es einiges Rennen.
 - Fehler im Protokoll-Backend behoben, was zu falschen Daten führte.
 - Fehler beim SA-Rating im Multiplayer behoben.
 - Behoben, dass beim RC-Rating keine Daten im Multiplayer gespeichert wurden.
 - HINWEIS: Aufgrund von Inkompatibilitäten mit den Daten werden die Rating-Profile erneut zurückgesetzt.
 - Endsequenz im Multiplayer korrigiert: Spotter-Announcement, Checkered Flags usw. werden jetzt korrekt ausgelöst.
 - Die Formationssequenz wurde nicht gestartet, wenn sich der Anführer in der Box befindet.
 - Seltener Absturz im Multiplayer-Server behoben, möglicherweise auch verbundene Clients abgestürzt.
 - Fehler behoben, bei dem Rennen in Mehrspieler-Rennen keine Zeitlücken aufwiesen.
 - Fehler behoben, bei dem die Reifen aufgrund dynamischer Wetterbedingungen nicht richtig eingestellt wurden.
 - "Offizieller Testserver" für experimentelle Funktionen und Tests hinzugefügt.
-

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? evtl schon mal einen Server mit ACC für testzwecke zu starten?

Für den ersten stream sieht das schon gar nicht so bel 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, läuft 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 - Voluminöser Nebel aus

32 Zoll Single Screen 2560x1440

i5 4670K @4GHz (4Core/4Threads)

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.

grüß

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 für testzwecke zu starten?

Für den ersten stream sieht das schon gar nicht so abel 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 Huracán 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, läuft 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.

grüß

dIrtY

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

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 Abstürzen und De-Synchronisierung von Zeit, Wetter und Sitzungen im Mehrspieler-Modus führte.
- Verbesserte Kollisionen im Multiplayer.
- Die Multiplayer-Kollisionserkennung für die Sicherheitsbewertung (SA) wurde korrigiert.
- Die automatische Disqualifikation im Mehrspieler-Modus wurde entfernt. Wir haben genug Daten gesammelt, um weiterfahren zu können, während die Fahrer MP ohne Fehlalarme genießen können.
- Experimenteller Fix hinzugefügt, um die CPU-Belegung im accServer zu reduzieren.
- CPU-Warnungen zum accServer hinzugefügt.
- Behebung von Namensüberlagerungen bei Fahrern, die dem Multiplayer beitreten, behoben
- Die Sichtbarkeit der Beschriftung im Multiplayer wurde korrigiert.
- Fehlerhaftes Fahrerbewertungsprofil korrigiert.
- Profil "Gesamtprogression" für das Fahrerbewertungsprofil deaktiviert.
- Feinabstimmung der Gesamtlautstärke.
- 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 hinzugefügt, um Menschen ohne FF beim Start zu lösen
- Auto-Ruhesystem hinzugefügt, um lange Überstunden 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 dafür bislang keine Taste gefunden und auch im Assetto Forum dazu nichts gesehen.

Besten Dank

PS: Im Moment lässt sich ACC ganz schön fahren

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

Geschrieben von tabis - 14.03.2019 23:11

@long_chicken,

mit shift und Pfeiltasten, gleichzeitig drücken
(nach oben ist zurück in dein cockpit)

=====

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

Geschrieben von long_chicken - 15.03.2019 12:25

Dankesch  n!

=====

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

Geschrieben von Neo_One - 02.04.2019 05:32

Hallo, gibt es denn eine M  glichkeit das Wheel mit den H  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" gew  hlt hast und in der Fahrer-Kamera Ansicht im Cockpit sitzt. Dann dr  cke "ESC"-Taste w  hle "View Settings" und da hast du ganz unten die M  glichkeit das Lenkrad und H  nde auszublenden.
(Hidden, Both, Wheel only, Locked Wheel)

Ist f  r jedes Fahrzeug einmalig einzurichten.

gru  
dirtY

Neo_One schrieb:

Hallo, gibt es denn eine M  glichkeit das Wheel mit den H  nden auszublenden?

=====

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

Geschrieben von Neo_One - 02.04.2019 08:57

Super, vielen Dank werde ich heute mittag gleich versuchen

=====

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

Geschrieben von Neo_One - 03.04.2019 04:54

Nochmals Danke f  r 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 Veröffentlichung für kurze Zeit nicht sichtbar sein.

- Wiedereinführung von Endurance-Spielmodi.

- Angepasster Rennwochenende-Modus, mit dem Sie ein Rennwochenende komplett anpassen können, einschließlich der Anzahl der Rennen, obligatorischen Boxenstopps und des Zeitmultiplikators.

HINWEIS: Einige Funktionen, wie die Superpole-Sitzung, werden in der vollständigen Version des Spiels verfügbar.

- Einführung von Strafen für verschiedene Grenzübertreitte auf der Strecke: Geschwindigkeitsüberschreitung in der Boxengasse, Schneiden, Nichterfüllung der vorgeschriebenen Boxenstopps innerhalb des Boxenzeitfensters.

Zu den Strafen zählen Warnungen, Durchfahren, Stop & Go und Disqualifikation. Das Schneiden wird in Abhängigkeit von der gewonnenen Zeit bestraft. Schnitte mit großen Gewinnen führen sofort zum DQ. Wenn Sie in der Boxengasse rasen, kann Ihre schnellste Runde außerhalb von Rennen zurückerfallen, und das Ergebnis in DQ kann sich schnell bemerkbar machen. Strafe für Rückwärtsfahren hinzugefügt.

- Einführung von Boxenstopps mit Tanken, Reifenwechsel, Reparatur von Schäden und Strafgebühren.

- Einführung in Voreinstellungen für dynamisches Wetter, benutzerdefiniertes Wetter und Trackstatus: Auf der Seite "Wetter" im Menü können Sie jetzt vorhandene Voreinstellungen auswählen und dynamisches Wetter für jede einzelne davon aktivieren. Die Vorgabe definiert die Startbedingungen und hat auch einen wesentlichen Einfluss auf das, was Sie erwarten können. Die Wettervariabilität kann zwischen 1 und 100% liegen.

Mit der benutzerdefinierten Wettervoreinstellung können Sie jeden Aspekt der Bedingungen einstellen, einschließlich der Wolkenbedeckung, der Intensität des Regens und des Pegels der Streckenässe sowie des stehenden Wassers.

HINWEIS: Wenn Sie die Voreinstellung für klares Wetter und eine hohe Variabilität auswählen, können Sie nicht mit drastischen Änderungen über einen kurzen Zeitraum rechnen. Bei bewölktem Wetter dagegen ist die Wahrscheinlichkeit, dass es Niederschlag gibt, sehr viel größer, aber die Variabilität kann auch dazu führen, dass sich die Bedingungen erheblich verbessern.

HINWEIS: Das Wetter ist so konzipiert, dass es über realistische Zeiträume dynamisch ist. Bei Verwendung der Spielzeit kann der Spieler jedoch Wetterübergänge mithilfe des Zeitmultiplikators beschleunigen.

- Verschiedene Verbesserungen bei der Schnitterkennung und entsprechende Strafen.

- Behoben, dass der Motorstartassistent das Auto manchmal nicht neu starten konnte.

- Eingabe hinzugefügt, um sekundäre Seiten (Racelogic-Gerät) zu ändern. Zyklen zwischen aktueller Laufzeit, Delta, Stillstandszeit und Geschwindigkeit). Standardschlüssel ist ALT + D.

- Eingabe zum Ein- und Ausschalten des Wischers hinzugefügt. Verwendet die zuletzt gewählte Wischergeschwindigkeit. Standardschlüssel ist ALT + W.

- Wiederholungspause: Jetzt bei wahlfreiem Zugriff aktualisiert.

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

- Verbesserte Verwaltung der Priorität für automatische Highlights und Vermeidung von Überschwemmungen.

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

- Die Möglichkeit, die gespeicherte Wiedergabezeit in options / general zu reduzieren, wurde hinzugefügt.

- Feste Radgeschwindigkeit mit unterschiedlichen Wiedergabespielzeiten.

- Die fokussierte Replay-Kamera für nicht verbundene Fahrzeuge während des Direktzugriffs wurde korrigiert.

- Das nächste Fahrzeug / die vorherige Abkürzung basiert jetzt auf den relativen Fahrzeugpositionen.
- Verbesserte Logik für weiße / gelbe / blaue Flagge und Optimierungen für Marshalls.
- Problem mit dem Feuerwerk / Tracklight / Endmodus für die Wiedergabe behoben.
- Permanente Spotter-Nachrichtengruppen.
- Kurze Wartezeit zu Beginn der Formation hinzugefügt, um genügend Zeit für 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 für Inkonsistenzen empfindlicher sein.
- Verbesserte Konsistenzbewertung (CC), um weniger volatil zu sein.
- Verbessertes Widget für die Bewertung von Spielen, um die Wertsteigerungen der Bewertung hervorzuheben.
- Das Bewertungs-Widget ermöglicht jetzt das Freischalten der höchsten Wertung (CP) und der Verbleib des Status.
- Hinzufügen von Datentabellen und Erkenntnissen für die SA- und RC-Bewertungen der Fahrerprofil-

Bewertungsseite

- Die Zuordnung der Treiberkategorie auf der Seite "Gesamtbewertung" wurde korrigiert. Es wurden Kategorien für Anfänger und Fortgeschrittener hinzugefügt.
- Aufgrund der signifikanten Änderungen in RC und SA werden beide Bewertungen zurückgesetzt. Der Fortschritt in TR, CN und CC bleibt erhalten.

Visuals:

- Ein Fehler in der VR wurde behoben, der dazu führte, dass das Renn-HUD durch ständiges Neu-Rendering der Überlagerung flackerte und die Leistung beeinträchtigte.
- Sichtbare und mechanische Schäden einführen:
Mechanische Schäden betreffen Karosserie, Aufhängung, Aerodynamik und Reifen.
Visuelle Schäden wirken sich auf Karosserien und Fenster aus, können Karosserieteile verformen und auch die Funktionalität von Scheinwerfern beeinflussen.
- Dynamische Windschutzscheiben-Schmutzeffekte hinzugefügt, die bei Boxenstopps entfernt werden.
- Verschwommene Bremsscheiben wurden hinzugefügt.
- Korrektur für Dash- und DashPro-Kameras mit falschem Offset / Rotation bei Verwendung benutzerdefinierter Einstellungen.
- Korrektur für falsche Kameraheilung nach dem F1-Zyklus bei aktiviertem Horizontsperrern.

UI / HUD:

- Erste Version des neuen mehrseitigen und multifunktionalen Widgets, das das alte Standings-Widget ersetzt. Es enthält eine Echtzeit-Trackpositionsseite, Tabellen, Boxenstopp-Strategie und Autoelektronik. Die Navigation ist mit allen Navigationseingaben möglich, einschließlich Tastaturpfeilen, D-Pad und Maus.
Es ermöglicht dem Spieler, alle fahrzeugbezogenen Eingaben (TC, ABS, Wischer, Lichter, Regenlicht usw.) im laufenden Betrieb zu steuern, ohne jeden Schlüssel dem Lenkrad / Knopffeld zuordnen zu müssen.
HINWEIS: Der MFD verwendet Navigationseingaben, was bedeutet, dass für die Eingabeüberlappung einige Bindungen erforderlich sind, um neu zugeordnet zu werden.
HINWEIS: Die MFD-Navigation in VR ist noch nicht funktionsfähig. Vielen Dank für Ihre Geduld.
- Einführung in das Widget für Wettervorhersage und Griffstatus: Ein einfaches Widget im HUD, das den Spieler vor sich ändernden 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 für den Spieler verständlichere Uhrzeit übersetzt wird.
- Zeitprobleme bei Auto-Dash-Anzeigen behoben.
- Zusätzliche Serverinformationen auf der Multiplayer-Lobby-Seite, einschließlich Sitzungsstatus und dynamische Wetteranzeige.
- HUD-Seiten können jetzt mit Shift + F2 rückwärts durchlaufen werden.
- Widget für Trackposition in Echtzeit hinzugefügt.
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 für verschiedene Einzelspieler-Seiten und die neue Wetterseite hinzugefügt.
- Reifendruckanzeige in der Reifen-App hinzugefügt, um Benutzern zu helfen, die keine Cockpit-Kameras verwenden, um den Reifendruck zu überwachen.

Physik:

- Optimierungen in Multithread-CPU-Berechnungen.

- Bremskanal-Simulation. Beeinflusst die Bremsscheibenwärme und die Bremswirkung, aber auch die Felgen- und Lufttemperatur im Reifen und damit den Druck und die allgemeine Reifentemperatur.
 - Bremskanaleinstellungen im Setup-Aero-Bildschirm für alle Fahrzeuge. Die Einstellung 0 ist ein vollständig geschlossener Kanal und kann sehr schnell einen Bremschwund bewirken, der 1000 °C übersteigt. Niemals in einem richtigen Rennen eingesetzt zu werden, sondern um Simracers Befriedigung hinzuzufügen. Die Einstellung 6 ist vollständig geöffnet und kann die Bremsen sehr kalt halten.
- Die Spitzentemperatur ist natürlich wichtig, bedenken Sie jedoch, dass sich eine niedrige Einstellung nicht nur mehr erwärmt, sondern die Bremse in den Geraden nicht abkühlt. So sammelt sich die Wärme an und leitet die Wärme weiter an die Reifen ab.
- Idealerweise möchten Sie, dass Ihr HUD für die Vorderradbremse am Ende Ihrer Bremszone grün oder leicht gelb und das Hinterrad grün ist. Beurteilen Sie nicht nach nur 2,3 Bremszonen. Machen Sie ein paar Runden und lassen Sie die Bremsen einige Wärme- / Kühlzyklen durchlaufen, um einen ausgeglichenen Zustand zu erreichen.
- Federungsschaden für alle Fahrzeuge (WIP).
 - Grundlegender Luftschaden für alle Autos (WIP).
 - Optimierungen für die Reifenflexibilität bei sehr niedrigen Geschwindigkeiten, um eine FFB-Vibration um 50 km/h² zu verringern oder sogar zu beseitigen.
 - Der Reifendruck und die mögliche 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 stoßen und mit niedrigem Druck seitlich darüber gleiten, kann dies dazu führen, 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 können. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie auf glatten Reifen fahren, wenn es zu regnen beginnt. Die Reifen verlieren sehr schnell an Temperatur, und Sie müssen Bordsteine vermeiden, bis Sie zu Ihrem Boxenstopp kommen. Jeder Druck über 26 psi ist relativ sicher. Das gesamte System ist komplex, brandneu und wir arbeiten immer noch daran. Vielen Dank für Ihre Geduld.
- Verbessertes Kollisionsmodell, von dem Fahrzeug-Boden-Kollisionen erheblich profitieren. Verbessert auch das Verhalten von Fahrzeugen, wenn Bordsteine angegriffen werden.
 - Das Starten des Steuergeräts-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 für alle Autos. Erlaubt mehr Schlupf in gerader Linie und mehr Winkel. Bei niedrigeren TC-Einstellungen kann es zu übersteuernden Fahrzeugen kommen. Seien Sie daher vorsichtig, wenn die Strecke rutschig ist.
 - Fehler behoben, durch den ein Ereignis mit Reifen bei Umgebungstemperatur ausgelöst werden konnte, wenn der Benutzer direkt auf die Fahrt klickte.
 - Nasse Reifeneinstellungen.
 - Optimaler Druckbereich der Slick-Reifen jetzt um 1-2 psi höher.

Audio:

- Die Motorlautstärke im Außenbereich ist jetzt höher.
- Das Motorvolumen im Innenraum ist jetzt höher.
- Problem mit dem Windgeräusch im Tunnel / Unterführung, das manchmal nicht richtig abgespielt wurde, wurde behoben.
- Die Alarmsirenen der Pit Alarms wurden manchmal nicht richtig abgespielt.
- Angepasstes Außenvolumen für Motorhall und Reflexion.
- Abgestimmte Lautstärkeempfangskurve für Gegner, wenn sich der Spieler in einer Cockpit / Chase-Kamera befindet.
- Neue Funkmeldungen und Warnmeldungen, einschließlich Strafen, Schäden und Reifendruckwarnung.
- Problem mit Absturzänderungsgerät für 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 für den Beitritt zum Servern aktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter Aktualisierungen in <https://www.assetocorsa.net/forum/...server-configuration-for-server-admins.54830/>.
- Der Mehrspieler-Modus wurde durch Verschmutzung und sichtbare Schäden erweitert
- Verbesserte Stabilität der Server-Lobby.
- Dynamisches Wetter im Multiplayer-Serverkonfiguration aktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter Updates in <https://www.assetocorsa.net/forum/...server-configuration-for-server-admins.54830/>.

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

- Die Bewertungen für SafetyRating (SA) und Racecraft (RC) ändern sich mit einer drastisch reduzierten Rate für passwortgeschützte Server.

- Server-Admin-Befehle hinzugefügt: / 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 Nähe der Boxenmauer wurde Runde ungültig

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

- Fehlerhafte #26-Beschreibung für spezielle Ereignisse behoben.

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

- Korrektur für mögliche Setup-Initialisierungsprobleme beim Wechsel des Spielmodus.

- Fix für Echtzeitanzeige, die überlappende Einträge in Sitzungen außerhalb des Rennens anzeigt.

- Verpasster Änderungsprotokolleintrag aus der ursprünglichen Version: Standardmäßige Tastaturzuordnungen wurden geändert, um die Pfeiltasten für die MFD-Navigation freizugeben.

Ein benutzerdefiniertes Mapping für verschiedene Controller wird zu einem späteren Zeitpunkt implementiert. Vielen Dank für Ihre Geduld.

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

- Korrektur für das Fehlen der erwarteten Regenwahrscheinlichkeit mit hohen Prozentsätzen der Variabilität bei der Einstellung hoher Wolkendichte und trockener Spuroberfläche

- Reparaturzeit während des Rennens hinzugefügt.

- Falsche Schadensmeldung nach dem Teleportieren in die Grube behoben.

- Die Telemetriespeicherung von 10 Runden ist standardmäßig für die Voreinstellungen von Huracan GT3 Monza aktiviert.

HINWEIS zu alten Einstellungen: In älteren Versionen erstellte Einstellungen haben extreme Einstellungen für den Bremskanal und können zu Bremsproblemen und Überhitzung führen. Bitte entsprechend anpassen.

<https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/brake-ducts-and-tyre-damage.55903/>

HINWEIS zu Steuerungsvoreinstellungen: Alte Steuerungsvoreinstellungen, die in früheren Versionen erstellt wurden, können zu Problemen führen. Es wird empfohlen, Ihre alte controls.json in Documents / Assetto Corsa Competizione / Config / zu löschen und von vorne zu beginnen.

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

Geschrieben von RE_Amemiya90 - 05.04.2019 22:45

hat sich für mich und ich zum positiven entwickelt mit dem Update. :)

Nur online buggt es noch gewaltig.

Autos werden auf dieselbe Startposition ineinander platziert, was natürlich für das Safety Rate nicht förderlich ist... :dry:

Und die Rennmoral ist auch noch nicht da. Was hilft ein SafetyRate, wenn die Grundlagen vom Rennen fahren nicht in

den dummen Käpfen 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 über 50 km/h auftritt und eigentlich behoben sein sollte.

es ist ja nett was alles drinnen ist an features und so aber für mich als gelegentlichsfahrer ist das langsam ein bisschen "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 Vorgängerversionen erstellte Setup benutzt. Nach zwei Runden im Rennen auf einmal keine Bremswirkung mehr. Ich schaue auf die Vorderräder: Beide total heiß, genauso wie die Bremse. Da fällt mir ein, dass ich irgendwo auf Youtube gesehen habe, dass es jetzt auch eine Verstellmöglichkeit für die Bremsablenkung 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 vorhanden 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 älteren Versionen erstellte Einstellungen haben extreme Einstellungen für den Bremskanal und können zu Bremsproblemen und Überhitzung führen. Bitte entsprechend anpassen.

<https://www.assettocorsa.net/forum/index.php?threads/brake-ducts-and-tyre-damage.55903/>

Nur ein kleines Stück hier drüber :-)

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 vollständigkeit halber reingemacht haben?

gut bei den default setups wird es nicht auf null stehen (wenn ich hier und da mal fahre dann ändere ich nichts im moment).

mein problem hat sich auch lösen 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

Ankündigung-Trailer für 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-8ae7984e5246ddb0af76b8f8a16b96e.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"

HeiÃt aber dann alles wieder neu einzustellen.

gruÃ
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!

AnschlieÃend 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 kÃ¼nnen 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 anscheinend banalen Dingen.

gruÃ

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.

gruÃ

=====

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 Abst rze, 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 beschleicht mich langsam das Gef hl ,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 möglich liegen :S
Netzteil schon älter?

=====

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

Geschrieben von gripkeeper - 30.04.2019 10:16

Martin schrieb:

Jetzt beschleicht mich langsam das Gefühl, 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 Überhitzung der Grafikkarte.

neue Wärmeleitpaste könnte evtl helfen.

am besten mal die Temperaturen mit den üblichen tools auslesen und schauen wie es sich verhält.

=====

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 könnte das das Problem sein.

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

Gruß 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 ständig die neuesten treiber zu installieren (ändert sich ja doch nichts außer das neuer kram unterstützt wird).

=====

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

Geschrieben von Martin - 01.05.2019 12:57

gripkeeper schrieb:

Martin schrieb:

Jetzt beschleicht mich langsam das Gefühl, 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:

klings nach schneller Überhitzung der Grafikkarte.

neue Wärmeleitpaste könnte evtl helfen.

am besten mal die Temperaturen mit den üblichen tools auslesen und schauen wie es sich verhält.

Danke für eure Tips

Aber Temperaturprobleme hat meine Graka nicht (volllast ca. 52 -55 grad) .bei RRE bei 45 grad.

Mein seit Jahren überakteter 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 Wassergekühlte 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 möglich.

Wie gesagt ist alles schon länger problemlos überaktet gelaufen und die Abstände hab ich jetzt seit ca. 1 Woche.

der Open Hardware Monitor hat keine vernünftige Stromanzeige , mal nach anderem Tool schauen.

mfG

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

Geschrieben von Seelenkrank - 01.05.2019 15:06

wäre zumindest mal ein ansatz nach dem man schauen könnte.

ich wechsel netzteile jetzt auch eher öfter aus als zu lange zu nutzen "weil ist ja noch gut".

hatte da mal überbelst 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 Überraschung angesprochen die mit der Version 1.0 kommen soll. hmmm!watwirdatwohlsei

Tripple-Screen-Support wird, soweit ich es verstanden habe, irgendwann möglich sein, wenn Epic Games in ihre Engine alles gebacken bekommt.

Auf der diesjährigen GDC in San Francisco hat da Epic irgendwas in der Unreal-Engine 4.22 dazu gezeigt.

grüß

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 benötigt.

winkelkorrektur ist damit wohl erstmal auch auf weiteres nicht machbar.

TrackIR unterstützung 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 überein.

durch die fehlende winkelkorrektur passen die proportionen der seiten hinten und vorne nicht.

was aber noch schlimmer ist ist das sich die äusseren bilder in den seiten bei kurvenfahrten schneller bewegen als die mitte.

da kannst du einen kachel nebenst 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 nützen 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 für Assetto Corsa Competizione v1.0, die morgen erscheint, gedacht.

grüß

=====

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

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

Physik:

- Neues ABS-Logik-Update für alle Fahrzeuge. Das ABS-Niveau kann Ihre Bremswege abhängig von Wetter und Streckenbedingungen stark beeinflussen.
- Physikbasiertes Flatspotting wurde wieder aktiviert und stark verbessert. Sie können 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 Aufhängung (und Force Feedback), wenn der Flatspot-Reifen belastet wird (Bremsen, Kurvenfahren).
- Kraftstofflastsimulation / -prüfung. Sie finden diesen neuen Schieberegler unter Aero / Rear-Box. Dies funktioniert nur in Übungsstunden. Es ist in Qualifikation, Hotlaps / Hotstint und Rennsessions deaktiviert. Sobald Sie Ihr Setup erstellt haben, können Sie diesen Schieberegler bewegen und das Auto mit dem gewünschten Kraftstoff (weniger oder mehr) beladen. Die Fahrhöhe ändert sich entsprechend. Die resultierende Fahrhöhe kann höher oder niedriger als das tatsächliche Setup sein. Wenn Sie die Fahrhöhe ändern, wird die Option wieder deaktiviert.
- Verbesserungen an ECU und Gaspedal für alle Fahrzeuge
- Reifensätze implementiert. Für Rennwochenenden ist eine begrenzte Anzahl von Slick-Reifensätzen verfügbar (die auch auf unbegrenzt festgelegt werden können).
- Wenn diese Option aktiviert ist, achten Sie auf die Reifensätze und deren Verschleiß auf der Seite Setup / Strategie. ACC weist die folgende Anzahl von Reifensätzen für jeden unterschiedlichen Renntyp zu:
Sprint-Rennwochenende: 5 Sätze
Ausdauer 3 Stunden Rennwochenende: 6 Sätze
Ausdauer 6 Stunden Rennwochenende: 9 Sätze
Ausdauer 24 Stunden Rennwochenende: kein Limit.
Es gibt auch keine Begrenzung für nasse Reifensätze.
- Die Funktion funktioniert momentan nur im Offline-Gameplay. Online-Spielmodi bieten unbegrenzte Reifensätze. Einzelne Sätze sind immer noch abgenutzt, stellen Sie also sicher, dass in jeder Sitzung ein neuer Reifensatz ausgewählt wird (es erfolgt ein automatischer Fortschritt, auch wenn der Spieler den Satz nicht manuell ändert).
- Aktualisierungen des Bordsteingriffs. Bordsteine sind jetzt bei Nässe 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 Reifenverschleiß. Frische Reifen bieten je nach Strecke eine maximale Leistung für 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 größtenteils stabil oder gehen nur geringfügig verloren, weil sie an Kraftstoff verlieren.

- Windsimulation bei variablen Bedingungen hinzugefügt. Der Wind wird kurz vor und während eines Wetterwechsels stärker (von sonnig nach nass und umgekehrt). Bei stabilem Wetter werden niedrigere Werte eingestellt. Die Windwerte wurden am tatsächlichen Renntag aus den realen Strecken entnommen und dienen als Wahrscheinlichkeitsbasis für die Windsimulation im Spiel.
- Aktualisierungen der Leistungsbilanz aller Fahrzeuge für alle Strecken.
- Es wurde ein Problem behoben, das dazu führte, dass FFB-Werte während des Ausblendens überschritten wurden, nachdem im Pausenmenü auf "Beenden" geklickt wurde. Wahrscheinlich blieb die Gamepad-Vibration auch nach dem Beenden in der Benutzeroberfläche 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-Hierarchisierung überarbeitet.
- Überarbeitete Warnlogik für Reifenschaden / Crew Chief.
- Besseres Stoppen der Audiowiedergabe beim Beenden des Spiels.
- Bessere Logik für die Nachrichten der Teamchefs von Lastlap / Hotstint / Hotlap.
- Ein seltener Fehler, der sowohl reale als auch virtuelle Kanäle flüchtig, wurde behoben.
- Fehler behoben, durch den das Audio des Mannschaftschefs nach dem Autoteleport weiter lief.
- 'Flackernder Doppler-Effekt' für F7-Kamera, F3-Kameras, Verfolgungsjagd-Kamera und Helikam behoben.
- Fehlende Pit-Alarme auf verschiedenen Spuren behoben.
- Problem, bei dem Umgebungsgerausche in F3-Kameras flackerten - gefixt
- Behoben, dass Umgebungsgerausche in einigen Fällen nicht abgespielt wurden.
- Fehler behoben: Gegner sind nicht hörbar, wenn sich das fokussierte Auto in der Box befindet

Grafik:

- Überarbeitete temporäre AA-Engine-Algorithmen, um den Ghosting-Effekt abzuschwächen
- Die Option Projektionskorrektur wurde zu den Ansichtseinstellungen hinzugefügt
- 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 gefälschten Karosserie- und Reifenschatten bei allen Autos, die weniger Übersteuerungen verursachen.
- Die Sichtbarkeit des Gegners wirkt sich jetzt nicht mehr auf Fernsehkameras aus.
- Helicam hinzugefügt.
- Neue Videooptionen: Enthält jetzt Voreinstellungen und zusätzliche bildbezogene Einstellungen wie Weißabgleich, Belichtungsverstärkung, Lichtabsorption und Kontrast.
- Die Videooptionen wurden überarbeitet, 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 für Fahrername

Gameplay:

- Meisterschaftsmodus hinzugefügt.
Sie können die offizielle Saison 2018 (Sprint, Endurance oder Gesamtsaison) spielen oder eine benutzerdefinierte Meisterschaft einrichten, in der Sie jede Runde individuell anpassen können.
- Karrieremodus hinzugefügt
Beinhaltet zwei Saisons, einschließlich Einführungstests und einer Einführung in Sprint- und Langstreckenrennen in einem Auto Ihrer Wahl.
- Funktion zum Speichern von Spielen hinzugefügt - Die anfängliche Implementierung ermöglicht das Speichern und Laden einer Spielsitzung. Die Speicherfunktion ist auf Einzelspieler-Rennwochenenden beschränkt. Mehrere Speicheroptionen und Speichern während Karriere- / Meisterschaftssitzungen, die später hinzugefügt werden. Meisterschafts- und Karrierefortschritte werden zwischen den Ereignissen gespeichert.
- Das Zurücksetzen von kollidierbaren und zerstörbaren Objekten bei Sitzungsneustarts und -fortschritten wurde hinzugefügt.
- Speichern / Laden der Wiedergabe hinzugefügt.

- Auto-Save-Wiedergabe hinzugefügt (Sie können es in den allgemeinen Einstellungen aktivieren).
- Reverse-Modus für die Wiedergabe hinzugefügt.
- Fix für Pflichtgrube bei Verwendung von Driverstint.
- Die falsche erste Digitalanzeige, die beim Start der Wiedergabe angezeigt wurde, wurde behoben.
- Es wurde die Möglichkeit hinzugefügt, die digitale Anzeigeseite für jedes Auto (nicht nur für Spielerautos) zu ändern, einschließlich Wiederholungsautos.
- Ein möglicher 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 während der Formation, wenn er sich vor Ablauf der Wartezeit von 10 Sekunden in Bewegung setzt. Auf diese Weise kann der Spieler keine Lücke mehr schaffen, wenn er früh von der Pole startet.
- Die Autoauswahl und die Gegnerlogik von Quick Race und Custom Race Weekend wurden komplett überarbeitet: Sie sollten jetzt viel benutzerfreundlicher sein und vor allem gibt es in diesen Modi keine doppelten Einträge mehr. Im Wesentlichen kann der Spieler jetzt jeden einzelnen Eintrag auswählen und es gibt nur eine Version von jeder, die für die Gegner identisch ist. Außerdem erhält der Spieler im Spiel das entsprechende Bodykit, sodass das Feld gemischt wird.

- Autosave für Highlights hinzugefügt

- Ergänzungen zum Gameplay und zur KI-Logik:

Die KI wechselt jetzt wieder die Reifen, wenn sich das Wetter ändert (mit einem zufälligen erforderlichen Regenpegel, damit nicht alle zusammen in die Box gehen) und wenn der Kraftstoff knapp wird.

Das gleiche System zeigt dem Spieler eine Meldung über die Reifenwahl an.

- Treiber-Stint-Logik wurde hinzugefügt.

- Sprintrennen hat keine Fahrerwechsoption 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 Rennlänge entsprach.

- Das Feuerwerk beginnt erst, wenn der Fahrer die Ziellinie überquert.

- Es wurde eine Betankungsregel für Ausdauerwochenenden hinzugefügt (Nicht-Ausdauer-Rennen haben abhängig von der Kraftstoffmenge im Ausdauermodus eine Betankungszeit -> feste Zeit).

- Podiumsreihenfolge nach Rennsitzungen hinzugefügt, wenn der Spieler in den Top 3 endet.

- Die KI verlangsamt sich jetzt in der Abklingzeit.

- Grünes Licht für Einzelspieler beginnt jetzt früher und nicht mehr so nah an der S / F-Linie.

- Einzelspieler-Doppelformations-Tweaks auf einigen Strecken (näher an den letzten Kurven).

- Strafsystem:

1) Es gibt einen größeren Unterschied zwischen den Schnittschätzungen von

a) Erste Runde, ohne die Kurve noch sauber hinter sich gebracht zu haben

b) Runde nach einer sauberen Referenz für diese Kurve

2) Zolder + Paul Ricard sollten jetzt die nächste Runde in Hotlap, Superpole, Qualifying ungültig machen, wenn die letzte Kurve gekürzt wurde, um die nächste Runde schneller zu machen.

3) Boxenein- und -ausfahrten lassen keine falsch positiven Strafen aus.

- AI-Level bei Nässe verbessert: Es gibt viel mehr zufällige Faktoren beim Fahren. Sie "sehen" jetzt auch Pfützen.

- Überarbeitung der Rennende-Sequenz: Es ist nun möglich, entweder eine vollständige Abklingrunde (mit der KI) zu fahren oder nach dem Überqueren der Ziellinie die ESC-Taste zu drücken.

Wenn Sie ESC drücken, 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 für Autos hinzugefügt, die auf der Strecke stehen, sowohl KI als auch Spieler. Die Zeittoleranz hängt von der Position ab und davon, ob das Auto in die falsche Richtung zeigt oder nicht.

- Überarbeitete Boxengassen-Spline-Logik für den KI-Boxeneintritt

- Kollisionen zwischen Fahrzeugen sind während des gesamten Pitentry- / Pitexit-Vorgangs ausgeschaltet.

- Ein Fehler im dynamischen Wetterverlauf, der zu extremen Bedingungen von einer Sitzung zur nächsten führen konnte, wurde behoben.

- Zeitlupe während der Wiedergabe korrigiert.

- Onboard-Kamera für die Kamera-Cycle-Buttons des Replay-HUD hinzugefügt.

- Die nächste / vorherige Autokamera im Wiederholungs-HUD versucht nun, das nächste / vorherige Auto auf der Strecke anzuzeigen und nicht zufällig auszuwählen.

- Verschiedene Replay-Hud-Fixes (Start / Stop am Ende)

- Der Wiederholungsrundenmarker für Wiederholungen, die kürzer als die Sitzung sind, wurde korrigiert.

- Problem, bei dem das Auto während der Wiedergabe sprunghaft wurde, da die Sicht des Gegners während 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 höchste "Wettbewerbsbewertung" (CP). Siehe <https://www.assetocorsa.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 Fahrerklasse auf Bronze zurückgesetzt wurde.
- Durch das Entsperren des PCs wird die SA automatisch entsperrt.
- Aufschließen RC wird automatisch entsperrt CP.

Multiplayer:

- Die Serverliste enthält jetzt eine Schaltfläche "LAN-Server", über die Server im lokalen Netzwerk angezeigt werden.
- Zuschauermodus hinzugefügt.
- Server konfigurierbare Eintragslisten hinzugefügt.
- Multiplayer-Treiber-Swaps hinzugefügt.
- Wind zur dynamischen Wetterkomponente hinzugefügt.
- Neues Quickjoin-Mehrspieler-Menü hinzugefügt.
- Spezielle "Wettkampfservers" als neuer Mehrspielermodus hinzugefügt.
- Server-Slots hängen nun von den Rating-Anforderungen (Public Server).
- Die größten Änderungen werden hier erwähnt: <https://www.assetocorsa.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 verfügbar.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Spieler, die sich während der Formations-Countdown-Phase angeschlossen hatten, teleportiert wurden.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den der Server abstürzen 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 führen kann.
- Die Option "dumpLeaderboard" wurde hinzugefügt, mit der die Sitzungsergebnisse als JSON-Datei gespeichert werden.
- Falsche Zuweisungen von Fahrernamen behoben, insbesondere bei Teamfahrzeugen.
- Behoben: grün / 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 für Rundenzeiten, Aufzeichnungen, Nachverfolgung, Kollisionen und ähnliche Highlights hinzugefügt.

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 Untermenüs gehen immer mit der Brille mit.

F2 hab ich probiert, da lässt 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 Größe 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 zurücksetzen" einmal anklicke.

Das hat nix mit Roomscale zu tun ,den ich mit Raumgrenzen eingestellt habe.
Kann sein das sich der Fehler der falschen 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 für die Info und die Daten.
Jetzt passt alles.
Das Bild leidet noch etwas mit der HTC, aber das bekomme ich auch noch hin.
Alles in allem wird das Game schon langsam.
Man ist halt verwöhnt :lol:

LG,
Didi

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

Geschrieben von Andredd1 - 04.06.2019 21:43

Hallo,

hoffentlich kann ich Ihnen weiterhelfen.

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

Hat jemand vielleicht einen Tipp woran das liegen könnte?

Grüße 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.

grüß

Andredd1 schrieb:

Hallo,

hoffentlich könnt Ihr mir weiterhelfen.

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

Hat jemand vielleicht einen Tipp woran das liegen könnte?

Grüße Andre

=====

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

Geschrieben von Andredd1 - 05.06.2019 17:34

Danke für die schnelle Antwort.

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

Viele Grüße

=====

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

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 14.06.2019 10:27

v1.0.3 Änderungsprotokoll:

ALLGEMEIN:

- Audiooptimierungen zur Reduzierung des Speicherbedarfs.
- Behebt die allgemeine Spielstabilität und fügte Protokollierung hinzu.

GAMEPLAY:

- Es wurde ein seltener Fehler behoben, bei dem die Zündung in KI-Fahrzeugen nicht eingeschaltet werden konnte.
- In Rennen 2 der Rennwochenenden fehlt der Fahrerwechsel. Dieser Fehler wurde behoben.
- Behoben: Autosave speichert keine Reifensatzverschleißdaten.
- Behoben, dass zufälliges Wetter die Umgebungstemperatur nicht zufällig beeinflusste.
- Mögliches Problem behoben, bei dem Wiederholungen nicht automatisch gespeichert wurden.

GRAFIKEN:

- Deaktivierte Fahrzeuganimationen für Fahrer im Mercedes-AMG GT3 behoben.

UI / HUD:

- Überarbeitetes Controller-Optionsmenü, das die Anpassung von Tastatur, Direct-Input und X-Input ermöglicht.
- HINWEIS: Alte Controller-Voreinstellungen funktionieren weiterhin.
- Die Position des Widgets beim Überqueren 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 Schaltfläche für zufällige Titel auf der Wetter-Benutzeroberfläche wurde behoben.
- Behoben: Die Wetterübersicht meldet fälschlicherweise dynamisches Wetter, das deaktiviert ist, wenn zufälliges Wetter aktiviert ist.
- Die Podiumsequenz reagiert nicht mehr auf die zugeordnete Pausentaste.
- Behoben: Meisterschafts-KI-Aggression wurde fälschlicherweise auf 80-100% begrenzt.
- Die Standardeinstellungen für Meisterschaften wurden aktualisiert.
- Resume-Button auf den Haupt-Meisterschafts- und Karriereseiten hinzugefügt.
- Überarbeitete Layout-Organisation für Meldungen zum Rennende.
- Feste Windgeschwindigkeit ist kein absoluter Wert.

VR:

- Maus in VR: Unterstützung für Rad und Bildlaufleiste hinzugefügt.
- Fixieren Sie die HUD-Stereoebene mit der Fahrzeuggeometrie.

BEWERTUNG & MEHRSPIELER:

- Die Anzeige "Kein CP-Server in Ihrer Region" für Benutzer, die sie tatsächlich sehen sollten, wurde behoben.
- Server-Pings werden jetzt korrekt in der Benutzeroberfläche angezeigt.
- Der in 1.0.1 eingeführte Fix "zu langsam für 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 können jetzt "isAdmin" wie vorgesehen verwenden.
- Entrylisten können jetzt "overrideDriverInfo" wie vorgesehen verwenden.
- ServerAdminHandbook v1 wurde zum Serverordner hinzugefügt.

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 für AC funktioniert die Anzeige des Spritverbrauch/Runde auch bei ACC. Die einzelnen Rundenzeiten werden leider nicht angezeigt.

Ig Burschi Leitner

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

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 04.07.2019 17:31

1.0.5:

ALLGEMEINES:

- Mögliche Fehlerbehebung, wenn das Spiel mit einer bestimmten Kombination von Zeichen im Benutzernamen nicht gestartet werden konnte.
- Es wurden Protokolle für das Problem der automatischen Speicherung der Wiedergabe hinzugefügt.

BEWERTUNG & MEHRSPIELER:

- Kleinere Änderungen am Server-Ping-System.
- Behoben, dass CP-Server in bestimmten Situationen nicht verbundene Benutzer auswendig lernten.
- Hinzugefügt 2. Ergebnisse JSON-Datei (via DumpLeaderboards), die weitere Informationen enthält.
- Lumirank-Anzeige im Mehrspielermodus aktiviert.
- (Etwas) reduzierte Menge an notwendigen Netcode-Paketen, insbesondere während andere Autos ihre Einstellungen ändern.
- Problem behoben, bei dem der Server versuchte, zuerst eine Verbindung zum Backend der sekundären Lobby herzustellen.
- Zurücksetzen des Rennwochenendes setzt nun den Streckengriff wieder wie vorgesehen zurück.

- Konfigurationsoption "randomizeTrackWhenEmpty" hinzugefügt.
- Option "forceEntryList" für nicht öffentliche Server hinzugefügt.
- "maxClientsOverride" funktioniert nicht mehr wie eingerichtet, einschließlich der Berechnung für Specator-Slots, die auf ausgelasteten Servern verbleiben.
- Verbesserter Admin-Befehl "/ next", der jetzt immer das Ende der Sitzung erzwingt, anstatt zum nächsten zu springen.
- Die Rennwochenendesimulation ermöglicht jetzt das Verketteten von Sessions, sodass sich Wetter und Streckenbedingungen nur noch übertragen.
- CP-Server verketteten 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 ursprüngliche CP-Bewertung (bis eine bestimmte Anzahl von Rennen / Positionen abgeschlossen wurde) wurde geändert. Durch das Gewinnen von Punkten wird die CP-Bewertung direkter zum Ziel verschoben, während durch das Verlieren nur ein vergleichsweise geringer Fortschritt erzielt wird.
- Verbesserte Backend-Stabilität, 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, während Sie in einem Team fahren, und ermöglicht 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 übernehmende Auto sollte nun in der Lage sein, das Pitstop MFD wie vorgesehen zu verwenden.

GAMEPLAY:

- Behobener Reifenverschleiß, der bei Boxenstopps falsch zurückgesetzt wurde.

Benutzeroberfläche:

- 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. Zusätzliche Optimierungen für Audi R8, Lamborghini Huracán und BMW M6.
- Ein zu hoher Kraftstoffverbrauch des Honda NSX wurde behoben.
- Honda NSX AI optimiert.
- Fehlendes Porsche aggressives Nürburgring Setup behoben.
- Ein Problem mit der Kunstrasenhaftung an einigen Stellen in Spa wurde behoben.

AI:

- Verbesserte KI-Bewegungen von außen

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

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 13.07.2019 10:09

1.0.6

ALLGEMEINES:

- Ein möglicher Absturz bei der Wiederaufnahme von Karriere und Meisterschaft wurde behoben
- Erste Implementierung von blauen Flaggen während der Qualifikation hinzugefügt
- Optimierte MP-Glanzlichter, um unnötige Glanzlichter zu vermeiden.

GAMEPLAY:

- Die Zuweisung von Sprint-Rennfahrern entspricht jetzt den Regeln des echten Lebens. (Fahrer sind gemäß Lizenz für Q1, Q2, R1 und R2 vorgesehen).

Benutzeroberfläche:

- Chat-Fenster in den Multiplayer-Menübildschirmen hinzugefügt.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den der Fahrer bei Verwendung von VR in der Podium-Animationssequenz stecken bleiben konnte.
- Falscher Standard-Reifensatz beim Öffnen 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 hinzugefügt werden kann.
- Der Spieler erhält 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 Benutzeroberfläche mit ultrahohen Auflösungen führte.
- Die Pit-Window-Meldung enthält jetzt einen Timer, der die verbleibende Zeit bis zum Schließen anzeigt.

AUDIO:

- Ladelogik der Audiobank überarbeitet.
- Überarbeitete Priorität des Pitlane-Audio-Listeners.

BEWERTUNG & MEHRSPIELER:

- Serveradministratoren können während der Wartezeit per / manuellem Start eine freie Formationsrunde (ohne Limiter) zuweisen.
- Private Server können eine vollständige Formationsrunde über "shortFormationLap": 0 in der settings.json einrichten.
- "Setup" kann nicht als Zuschauer ausgewählt werden.
- Die Pit-MFD-Seite ist in Fahrerwechsel-Szenarien nicht immer sichtbar.
- Verbesserte Timing-Genauigkeit in Fahrerwechsel-Szenarien.
- Session-Überstunden werden nun geschickter übersprungen.
- Behoben, dass das HUD unter bestimmten Umständen verschwand.

PHYSIK:

- Ein übermäßiger Kraftstoffverbrauch des Mercedes-AMG GT3 wurde behoben.
- Einrichtungs-Benutzeroberfläche mit übermäßigen Werten für Blasenbildung und Kärrnung wurde korrigiert.
- Die aggressive Setup-Auswahl für den Porsche GT3 auf dem Nürburgring wurde korrigiert.
- Behobene Mercedes GT3 Marken haben aggressive Einstellungen für 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 Johnny1337 - 03.08.2019 22:14

Hi Sascha schick mal wieder was von dir zuhören!

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

Gruß JohnnyB)

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 führt zu weniger CPU-Auslastung mit AI.
 - Fügt alle Standorte der Autos zum gemeinsamen Speicher hinzu.
 - Dem gemeinsamen Speicher wurden Elektronikkarte hinzugefügt, insbesondere TC, TC Cut, ABS, Kraftstoffverbrauch, Motorkennfeld, Abgastemperatur, Licht und Scheibenwischerstufen.
 - Die anfängliche Implementierung des TrackIR-Plugins wurde hinzugefügt.
- HINWEIS: Für die Einrichtung ist ein bestimmtes Profil erforderlich. Weitere Informationen erhalten Sie in unseren Foren:
<https://www.assetocorsa.net/forum/index.php?threads/trackir-how-to.59489/#post-1079785>
- Texturspeicheroptimierung.

GAMEPLAY:

- Das Speichern während der Sitzung ist wieder aktiviert.
- HINWEIS: 1.0.7 fügt eine neue Version gespeicherter Spiele hinzu und macht gespeicherte Spiele aus früheren Versionen überflüssig.
- Die Funktion muss in der aktuellsten Spielversion gespeichert werden, damit sie aktuell funktioniert.
- Möglichkeit hinzugefügt, mehrere Spiele zu speichern und dann einzeln zu laden.
- HINWEIS: Meisterschaft und Karriere können immer noch nur eine gespeicherte Instanz haben.
- Speichern Sie Spiele jetzt, um mit Autoschaden richtig umzugehen.
 - Fehler mit Bremsleitungen und Bremsentemperaturen in gespeicherten Spielen behoben.
 - Es wurde ein Fehler behoben, der dazu führte, 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 möglich 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.
 - Überarbeitete Fahrer-Stint-Logik in Endurance-Spielmodi.
 - In Endurance-Spielmodi wurde ein Zeitlimit pro Fahrer hinzugefügt.
 - Es wurden die Anforderungen an den Fahrer-Stint für verschiedene Endurance-Modi gemäß den geltenden Vorschriften hinzugefügt.
 - Verbesserte KI-Strategie in stintbasierten Spielmodi.
 - Ein seltener Fehler mit Motorschaden beim Speichern eines Spiels beim Gangwechsel wurde behoben.
 - Die Gesamtstintzeit des Fahrers für 24 Stunden wurde behoben.

AUDIO:

- Deaktivierte Möglichkeit, das Helicam-Audio während der Intro-Sequenz auszuwählen.
- Stop & Go Penalty Engineer Audio Nachricht.

CONTROLLER:

- Überholung der Maussteuerung.
- Lenklinearität zu den Reglereinstellungen hinzugefügt.
- Race-Befehle werden nicht länger für andere UI-Befehle als das Richtungspad (nach oben, unten, links und rechts) abgefangen.
- Kupplungsbegrenzungsfehler bei Verwendung der maximalen Totzone behoben.

Benutzeroberfläche / HUD:

- Das Fenster "Spiel speichern" im Hauptmenü wurde hinzugefügt, 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 verknüpft.
- Die Tastenausrichtung im Wiedergabemenü 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 lädt jetzt zuverlässig hochauflösende Texturen in Vorschaubildschirmen.
- Die Vorschau von Kleinwagen wird jetzt zuverlässig auf den Special Event-Seiten geladen.
- Die Wiederholungs-Bestenliste und die Schaltfläche "HUD umschalten" wurden in der Wiederholungs-HUD hinzugefügt.
- Die redundante Schaltfläche "Treiber" auf der Player-Seite wurde entfernt.
- Aktualisierte UI-Hintergrundbilder und -Logos.
- Überprüfung der Logik der Endseite der Meisterschaft.

- Neugestaltung der Meisterschafts- und Karriereseiten.
 - Option zur Skalierung von Race-HUD-Widgets hinzugefügt.
- HINWEIS: In dieser Implementierung kann der Spieler die Größe der Elemente des Race-HUD insgesamt ändern.
- Die Schaltfläche "Weiter" für die Wetterseite der Meisterschaft wurde hinzugefügt.
 - Save Replay und Save Highlights als konfigurierbare Steuerelemente hinzugefügt (das Speichern hat eine Abklingzeit von 1 Minute, bevor es wieder zugelassen wird).
 - HUD-Wiedergabe ermöglicht jetzt das Wechseln der Kamera während der freien Kamera.
 - Deaktivierte Ideallinie während der Wiedergabe.
 - Zuverlässigere Meldung "Motor abstellen" bei Boxenstopps.
 - Verbesserte Rundeninformationen für die Echtzeit-Bestenliste, wenn sich die Autos auf derselben Runde befinden.
 - Verbesserter Filter für Lackeninformationen in der Echtzeit-Bestenliste.
 - Informationen zu Fahrerpause und verbleibender Fahrzeit wurden auf der Boxenstrategie-Seite des MFD hinzugefügt.
 - 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 ausgewählten Optionen den Anforderungen entsprechen und somit für einen gültigen obligatorischen Boxenstopp gelten.
- HINWEIS: Die maximale Fahrzeit ist die wichtigste Information, die Sie bei Langstreckenrennen beachten müssen.
- Pit Limiter Popup-Anzeige beim Betreten der Pit Entry Zone hinzugefügt.
 - Hinzufügen von Helikam- und Bordkameras zur Rundfunk-App.
 - Option zum Umschalten des Widget "Serverstatistiken" in den HUD-Einstellungen hinzugefügt.
 - Kleinere Neugestaltung der Special Events-Seiten.
 - Übermäßiger 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.
- Felgenmaleinstellungen für verschiedene Fahrzeuge.
- Update auf Black Falcon Team-Lackierungen.
- Mögliche Fehlerbehebung für die zufälligen Animationen beim Öffnen und Schließen von Autotüren während des Spiels.
- Fix für Bremslichter von versteckten Autos, die sichtbar sind, wenn die Sicht des Gegners eingeschränkt ist.
- Fehlende Frontblinker beim Porsche 991 GT3 R behoben.
- Fehler im Lamborghini Huracán ST behoben.
- Kleinere Modellupdates beim Audi R8 LMS.
- Problem, bei dem der Porsche-Pokal nicht mit kollidierbaren Objekten interagiert - gefixt
- Fehler bei der Sichtbarkeit des Fahrers im Porsche Cup behoben.
- Einige Optimierungen der Szenenanzahl durch Hinzufügen fehlender automatischer LOD-Stufen von Radfelgen bei bestimmten Fahrzeugen.
- Die in 1.0.6 eingeführte falsche visuelle Darstellung von nassen Oberflächen wurde behoben.

PHYSIK:

- Neues Reifenmodell mit 5 Kollisionspunkten. Die Reifen "klettern allmählich" über Bordsteine, Wirste und Unebenheiten, sowohl in Quer- als auch in Längsrichtung.
- Beseitigt den "Rail Curb" -Effekt vollständig. Stark verbessertes Verhalten über alle Arten von Bordsteinen, verbesserte Präzision, verbesserte Absorption von Unebenheiten.
- Verbesserungen am Reifenmodell, um Situationen mit hohen Lastspitzen und hohen Rollwiderstandsspitzen besser bewältigen zu können.
 - Das Reifenmodell simuliert jetzt das Absinken des Profils, während sich der Reifen biegt. Die Fahrflächen sind in Kurven niedriger.
 - Optimierungen am Rollwiderstandsmodell des Reifenmodells. (Feste und geschwindigkeitsabhängige RR-Variationen).
 - Neuer Traktionskontrollbetrieb. TC simuliert nun einen zweistufigen Betrieb, der auf den Zeitpunkt des Motors (Absinken der Leistung) einwirkt und, falls dies nicht ausreicht, die Zündung wie zuvor abschneidet.
- Dies ermöglicht dem TC einen ruhigeren Betrieb zu Beginn einer Rutsche, so dass der Fahrer die Rutsche verwenden kann, um das Auto ohne extreme Vibrationen oder Motorstößen zu drehen.
- Neue Traktionskontrolllogik. TC berücksichtigt nun die Gierbeschleunigung und simuliert Gyroskopsensoren wie echte Autos.
- Selbst wenn der Schlupf der Reifen nicht ausreicht, wird der TC durch eine plötzliche Gierbeschleunigung (eine schnelle Drehung des Fahrzeugs) aktiviert, um ein Durchdrehen des Fahrzeugs zu verhindern. Es funktioniert auch intelligent, sodass überpruft 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.assetto corsa.net/forum/...roducing-the-5-point-tyre-model-for-acc.59307/>
- Verbessert den Reifendruckverlust auf rauen Oberflächen (Bordsteinkanten, im Gelände usw.).
 - Car Collider Tweaks für verschiedene Modelle.

- Optimierungen der Asphaltabriebfestigkeit und des Reifenverschleißes auf allen Strecken.
- Reifenverschleißverbesserungen
- Behobene Reifenkerntemperaturen werden nicht richtig gespeichert und geladen.
- Falscher Reifenverschleiß beim Neustart des Rennens nach dem Laden eines gespeicherten Spiels behoben.
- Optimierte Wettertemperaturen und die Sonnenphase.
- Verbesserung der Wasserableitungsraten.
- Die Variabilität wird so angepasst, dass mittlere Werte mittlere Wetteränderungsraten ergeben.
- Ein Setup-Fehler mit Wet / Dry-Setups bei Sitzungsänderungen 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-Menü geschlossen wird. Zu Beginn einer Formationsrunde sollten alle Motoren eingeschaltet sein.
 - Das Wiedereinsteigen in einen Server während 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 ausgelöst.
 - Die Auswahl der Boxenmenüs ist jetzt anpassungsfähiger, und der "Setup" -Button wird als Zuschauer entfernt.
 - Verbesserte Simulation des Rennwochenendes, um für Freitag, Samstag und Sonntag allmählichere Griffunterschiede zu erzielen.
 - Das Eintragen eines leeren Servers als Zuschauer startet nun ordnungsgemäß mit der Boxengassenkamera.
 - Das Ping-Limit für CP-Server wurde leicht erhöht.
 - Die lange Formationsrunde wurde korrigiert, damit im ersten Sektor nicht gewartet werden kann. Dabei wird die erste Runde ignoriert.
 - Server Health Diagnostics hinzugefügt, die in der Benutzeroberfläche weitere Client-Updates und als Admin-Befehl verwendet werden können.
 - Ein UI-Element (neben der Reifen-App) wurde hinzugefügt, das die Serverzustandsstatistik und farbenfrohe Warnungen für überlastete Server anzeigt. Kann über HUD-Optionen aktiviert werden.
 - "Ergebnis" json-Ausgaben wurden durch eine neue Struktur ersetzt, die mehr Informationen wie Track, Sitzungsdaten, alle Runden und alle Strafen enthält.
 - Json-Ausgaben werden jetzt auch geschrieben, wenn die Sitzung über den Befehl / next fortgesetzt wird oder wenn der letzte Spieler das Spiel verlässt und der Server zurückgesetzt wird.
 - Problem behoben, bei dem die Einstellungen "Regen" und "Umgebungsbedingungen" das dynamische Wetter nur geringfügig oder gar nicht beeinflussten.
 - Die Wetterzufälligkeit wurde so angepasst, dass sie der Einzelspieler-Variation näher kommt. Der Wertebereich kann nun besser genutzt werden, wobei 1 - 5 zu plausiblen Wetterfächern sollten.
 - Die entryList-Einstellung "defaultGridPosition" wurde aktiviert, sodass ein Rennen jederzeit fortgesetzt werden kann (jede Q-Sitzung überschreibt die Positionen, P-> R jedoch nicht).
 - "dumpEntryList" -Flag hinzugefügt, verwendbar auf nicht öffentlichen Servern.
- Nach Abschluss einer Q-Sitzung werden alle verbundenen Autos und Fahrer in einer entrylist.json gespeichert.
- Admin-Befehl "/ manual entrylist" hinzugefügt, um ein Entryli zu speichern

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

Geschrieben von frankes - 10.08.2019 12:01

Vielen Dank für die Übersetzung.

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

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 16.09.2019 13:10

Changelog 1.0.8

ALLGEMEINES:

- Die Einstellung "Skip Intro Sequence" (Intro-Sequenz überspringen) funktionierte nicht mehr.
- driverStintTimeLeft und driverStintTotalTimeLeft wurden zu sharedMemory hinzugefügt.
- Das rainTyres-Flag wurde zu Shared Memory und Digitalanzeigen hinzugefügt.
- Sitzungen im Shared Memory behoben, Sitzungsindex hinzugefügt.
- Aktuelle Rundenzeit im Shared Memory behoben, DeltaLapTime und EstimatedLapTime hinzugefügt.
- 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.assetocorsa.net/forum/index.php?threads/acc-shared-memory-documentation.59965/>

- Die Wiedergabeversion wurde geändert.

- MOTEK Venue Name Bug behoben.

- Exposed forceFeedbackIntervalSteps in der Datei controls.json in Dokumenten / Assetto Corsa Competizione / Config zur Erhöhung der Force Feedback-Frequenz (0 = 333Hz 1 = 222Hz 2 = 111Hz, Standard ist 2).

HINWEIS: High-End-Räder profitieren von einer höheren Frequenz, ältere Räder sollten jedoch aus Kompatibilitätsgründen 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").

- Übungsstunden sind jetzt global auf 60 Minuten begrenzt.

- Die Boxengassen-Äffnungs- / Schließlogik wurde hinzugefügt, um zu verhindern, dass die KI in der ersten Runde bei wechselhaften Wetterbedingungen die Boxengassen betritt.

HINWEIS: Die Boxengasse öffnet sich jetzt, wenn der Fahrer die erste Runde abgeschlossen hat. Wenn der Spieler an die Box geht, bevor die Boxengasse geöffnet ist, ist keine Boxencrew bereit.

- Die Code-Struktur der Meisterschaft wurde überarbeitet.

HINWEIS: Polesitter benötigen 1 Punkt.

- Möglicher Fix für die Deaktivierung des KI-Spürtaustiegsbegrenzers in Monza.

- Schnittwarnungen in Savegame hinzugefügt.

- Der Sitzungskraftstoffverbrauch wurde zu Savegame hinzugefügt.

- Überflüssige RaceComm-Meldungen beim Laden eines Savegames behoben.

- Problem, bei dem KI nach dem Laden eines Savegames einige Minuten schneller lief - gefixt

HINWEIS: Für diese Korrekturen sind neue Speichervorgänge erforderlich, um ordnungsgemäß zu funktionieren. Beim Laden älterer Sicherungskopien fehlen weiterhin die korrekten Daten.

- Verschiedene Abstürze behoben, die beim Beenden der Wiedergabe auftreten konnten.

- Beim Boxenstopp wurde ein automatischer Fahrerwechsel im MFD hinzugefügt.

HINWEIS: Bei Sprint-Rennen springt das MFD beim Betreten der Box automatisch zum nächsten Fahrer, und der Fahrerwechsel wird außerhalb des Boxenfensters ausgeblendet.

- Ein Fehler mit einem Geisterauto nach der Rückkehr 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 für Boxenstopps wurde auf der Grundlage des bereits im Auto vorhandenen Kraftstoffs korrigiert. Bisher hing die Tankzeit im freien Tankmodus von der Tankmenge ab, unabhängig davon, wie viel Kraftstoff das Auto bereits hatte.

- Die Nachricht über die Einfahrt in die Boxengasse für die KI (und die bessere Einfahrt in die Boxengasse für Barcelona) wurde korrigiert.

- Behoben, dass bei der Rückkehr aus speziellen Modi, wie zB Karriere, falsche Vorlagen angewendet wurden.

- Verlängerung der Sitzungsüberstunden bei Karriere-Events von 2 auf 3 Minuten.

- Verschiedene Professionalitätsbonustexte in der Karriere wurden korrigiert.

- Vollständig überarbeitete Custom Championship-Architektur.

- Die Erzeugung von benutzerdefinierten Meisterschaftseinträgen wurde behoben.

- Die Qualifikationsregel für die Anzahl der Rennen im Custom Race Weekend-Modus wurde korrigiert.

- AI blinkt beim Überholen.

- Neues System für sichereren Fahrzeugstandort.

- Die KI wird langsamer, um Platz im Qualifying zu schaffen.

- AI verwendet jetzt die aktuelle Delta-Zeit, um die Entscheidung zu unterstützen, eine Qualifikationsrunde abubrechen, um Platz zu beanspruchen.

- Mögliche Abstürze während der Rückkehr zur Wiedergabe wurden behoben.

- Aktualisierte und festgelegte Pit-Trigger für alle Tracks.

- Mögliche falsche Zustände bei aufeinanderfolgenden Wiederholungen neu gestarteter Sitzungen wurden behoben.

- Warnung vor gelber Flagge während der Podiumssequenz behoben.

- Behebung eines Problems mit dem Savegame-Spielemodus, bei dem nach einem anderen Ladevorgang ein anderer Wert gespeichert wurde.

AUDIO:

- Möglicher Absturz bei deaktivierter Audio-Kommunikation behoben.

- Verbessertes Audioverhalten für externes Sound-Fading (um inkonsistente Audiodaten in F3 / F7-Kameras zu beheben).

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

VR / TRACKING:

- Korrektur, dass die R  cksetzansicht (Strg + Leertaste) nicht mit Men  s und HUD-Ebenen funktioniert, wenn das HTC Vive (Steam VR-Plugin) verwendet wird.
- TrackIR in den Ansichten Freecam (F7) und Chasescam (F1) aktiviert.
- Invertierte Achse in TrackIR behoben.

Benutzeroberfl  che / HUD:

- Problem, bei dem der Showroom bei Aufl  sungen mit drei Bildschirmen vergr   ert wurde - gefixt
- HINWEIS: Das neue FOV wird nach einem Neustart des Spiels angewendet.
- Die Seite "Statistiken" wurde zur Benutzeroberfl  che des Fahrerprofils hinzugef  gt.
- Es wurde die M  glichkeit hinzugef  gt, den Spotter in den Audio-Optionen zu aktivieren.
- Probleme mit der Reifenauswahl im Abschnitt "Boxenstopp-Strategie" des Setup / MFD behoben.
- Die Hilfetexte f  r den Spielmodus wurden in der Benutzeroberfl  che   berarbeitet.
- Stabilisierte Echtzeit-Bestenliste in der Startphase des Rennens.
- MFD: Bestimmte Elemente erm  glichen jetzt ein kontinuierliches Erh  hen / Verringern beim Dr  cken 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.
- Nationalit  t auf der Bestenliste / Punktetabelle hinzugef  gt.
- Selektoren auf der Bestenliste wurden korrigiert.
- Es wurden pers  nliche Bestzeiten f  r Ladebildschirme und Einzelspieler-Streckeninformationen hinzugef  gt.
- Mehrere Custom Race Weekend- und Custom Championship-Optionen in der Benutzeroberfl  che wurden korrigiert und angepasst.
- Auf der Pitstop-MFD-Seite wurde eine Meldung   ber die Fahrer-Stint-Regel hinzugef  gt.
- Die Inkonsistenzen des Kraftstoffpr  fschiebers wurden behoben.
- Aktualisierte Hilfetexte zum Bewertungsprofil.
- Sichtbarkeit der Wiedergabetaste ohne aufgezeichnete Zeit entfernt.
- Strafanzeige f  r HUD-Rangliste und Echtzeit-Trackpositions-Widget hinzugef  gt (wirkt sich auch auf die Rangliste der Pitmen  s und das Broadcast-HUD aus).
- Zahlreiche Textbeschreibungen und navigationsbezogene Korrekturen in der gesamten Benutzeroberfl  che.
- Deutlichere Anzeige auf dem HUD, wenn der Fahrer   berstunden 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 hinzugef  gt.
- Die Racelogic-Seiten wurden neu angeordnet (Rundenzeit, Delta, Stint, verbleibende Stint-Zeit, verbleibende Gesamtfahrzeit). Die Standardtaste f  r den Zyklus ist ALT + D.
- Optimiertes RPM-Licht-Layout f  r 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: M  glichlicherweise m  ssen Sie die Fahrh  he auf 4 bis 5 mm erh  hen, um auf nasser Fahrbahn das gleiche Gleichgewicht und die gleiche Leistung von Verteiler und Diffusor wiederzuerlangen.
- Allgemeine Einrichtung der Benutzeroberfl  che und   berarbeitung der Reifendrucklogik des MFD. Nie mehr automagisch f  r Umgebungsd  rcke.
- Unabh  ngig von der Umgebungstemperatur werden die Slicks jetzt auf 70    C vorgew  rmt und Sie k  nnen den gew  nschten Druck f  r diese vorgew  rmete Temperatur eingeben.
- Die Voreinstellungen sind bereits angepasst. Alte gespeicherte Einstellungen beginnen mit sehr niedrigen Dr  cken, und Sie m  ssen im Allgemeinen 4 bis 5 psi zus  tzlich hinzuf  gen.
- Stellen Sie einfach den gew  nschten Reifendruck ein, in der Regel 2 psi weniger als der gew  nschte Hei  druck, und los geht's.

- Mindestreifendruck jetzt bei 20,3 psi, gemäß 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 können.
- 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 zurückkehren können.
- Hoher Kraftstoffverbrauch unter dem Boxenbegrenzer behoben.
- Fester Motorverbrauch im Leerlauf.
- Reifendecken für Slick-Reifen jetzt bei 70 °C.
- Optimale Reifendruckoptimierung.
- Die Änderung ist bei bestimmten Fahrzeugen standardmäßig mit manuellem Motorstart eingeschaltet.
- Bewegungsdaten werden nicht mehr in der Mitte der Abklingrunde angehalten.
- Fehlerhafte AI-Reifendrücke 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 für den schnellen Dämpfer.
- Neues aggressives Barcelona-Preset-Setup für den Audi R8 LMS, den Mercedes-AMG GT3, den Lamborghini Huracán 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 für öffentliche MP auf 80 Sekunden erhöht und für private MP auf 5 Sekunden gesenkt.
- Geringe Verbesserung der MP-Formationsrunde, wodurch verhindert wird, dass der Leader mit gutem Timing überholt wird.
- Server senden keine "späten" Warnungen für das Zurücksetzen von Ereignissen.
- Ghostcar (nicht verbundenes Auto) während 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 Änderungen erhöhen 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 ändern sich bei geringer KI-Stärke 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 Möglichkeit auf privaten Server (Server mit Passwort) den forcierten Boxenstopp auszuprobieren. Ist aber noch im Experimentalen Stadium.

Evtl. können wir es schon beim nächsten Event verwenden.

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

grüß
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 standardmäßig die höchste Frequenzrate (0), wenn sie generiert wird.
- HINWEIS: Wenn Sie den Wert bereits in der Datei controls.json haben, löschen Sie die Zeile oder die gesamte .json-Datei, damit die Zeile mit dem korrekten Wert neu generiert wird, oder ändern 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 höhere Mindestgeschwindigkeit.
- Fehlerhafte Fahrer-Stintzeiten bei Meisterschafts-Langstreckenrennen behoben.
- Mögliche 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.

Ig 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. Läuft die App auch für ACC? Bei Race Department seh ich die nur für AC.

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

Geschrieben von AuGun - 26.09.2019 06:38

Hi

Die App ist zwar für AC gemacht, der Benzinverbrauch u. die Rundenzeiten werden jedoch in ACC auch korrekt angezeigt.

Alles andere (Streckenübersicht, Reifen, Leaderboard,...) funktioniert in ACC nicht.

Die App ist jedoch nicht im Game integriert sondern läuft eigenständig und wird auf dem 2. Monitor angezeigt

Ig 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.
gruÄÿ

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 Äœbersetzung

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

(zum Teil noch mit automatischer Äœbersetzung)

gruÄŸ
Heiko

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

Geschrieben von jupes 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 LÄ¶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-MenÄ½ (von links nach rechts) stimmen noch nicht. Habt ihr da ein paar Tipps?

Vielen Dank im voraus, Jupes 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 LÄ¶sungen?

2. Hab da nix gefunden.

Unter Documents\Assetto Corsa Competizione\Config in der Datei "nameplateSettings.json" keine Möglichkeit vorhanden.

Die Anzeige der Gegner mit Namen und Ping im Rennen ist schwarz hinterlegt, so sieht man seinen Bremspunkt nicht. Kann man 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 beschäftigt. 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-Menü (von links nach rechts) stimmen noch nicht. Habt ihr da ein paar Tipps?

grüß

Heiko

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

Geschrieben von jupples 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.

Gruß, Jupples 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
- Einführung von HDR (High Dynamic Range)
- Simulation der Fahrzeugflexibilität - Einführung des Bremsverschleißes und Beeinflussung des Fahrverhaltens bei Langstreckenrennen
- Reifen Modellverbesserungen
- Benutzerdefinierte Videoeinstellungen - Speicherplätze
- VR-Videovoreinstellungen
- Multiplayer: Erweiterte Speicherplätze für private Server für Spa, Monza und Paul Ricard
- Multiplayer: Benutzerdefinierter BoP für private Server
- Sicherheitsbewertungsverbesserungen - Die Bewertung des Fahrers wird im Allgemeinen für faire Fahrer verbessert
- CP (Competition) Server läuft 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 geöffnet

Changelog v1.2

ALLGEMEINES:

- AI-Leistungsoptimierungen.

- Fix f1/4r Track, der nachts f1/4r den Bruchteil einer Sekunde angezeigt wird, wenn er in eine Sitzung geladen wird.
- Das doppelte Speichern temporärer Wiederholungen mit aktiviertem Multithreading wurde behoben.
- Probleme mit dem Shared Memory Status behoben.

GAMEPLAY:

- Autoanpassung hinzugef1/4gt. Wählen Sie das Design Ihres persönlichen Autos aus und passen Sie es an.
- HINWEIS: Benutzerdefinierte Autos können in den Spielmodi Quick Race, Custom Race Weekend und Multiplayer verwendet werden.
- Haftungsausschluss: Die Anpassungsmöglichkeiten können aufgrund von Lizenzbeschränkungen je nach Fahrzeug variieren.
- In zukünftigen Updates werden wir weiterhin anpassbare Lackierungsvorlagen hinzuf1/4gen.
- Einzelanfertigungsoption zu den Spielmodi "Schnelles Rennen" und "Benutzerdefiniertes Rennwochenende" hinzugef1/4gt.
- Möglichkeit zur Verwendung von offiziellen Lackierungen und Sonderlackierungen.
- HINWEIS: F1/4r Einmarkenrennen mit offiziellen Lackierungen muss ein offizielles Fahrzeug ausgewählt 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 Witterungseinflüssen oder Beschädigungen nicht in die Box, wenn weniger als 5 Minuten in einer Sitzung verbleiben.
- Die Einstellung der KI-Aggression führte nicht zum erwarteten Verhalten.
- Allgemeine Verbesserungen des AI-Verhaltens und der Bewegung.
- HINWEIS: Unterschiedliche Aggro-Levels sollten jetzt zu größeren Unterschieden führen.
- Der Motor wird jetzt am Ende des Boxenstopps abgestellt, wenn der Spieler ihn während des Boxenstopps als Gegenmaßnahme neu startet.
- Sitzungstage werden jetzt wie im echten Leben bei Meisterschaftsveranstaltungen eingerichtet.
- Das Zurücksetzen des Multiplikators f1/4r die Wiedergabedauer beim Umschalten der Highlights wurde korrigiert.
- Automatische Highlights verteilen sich jetzt gleichmäßiger auf die gesamte Renndauer.
- Die Marshall-Flaggen während der Einzelspieler-Wiedergabe wurden korrigiert.
- Möglicherweise falsche Auto-Setup-Werte in gespeicherten Spielen wurden behoben.
- Maximale Anzahl von Highlights erhöht (20-> 30).
- Das Strafsystem wurde auf die Entscheidung vor der Boxengasse zurückgesetzt.
- HINWEIS: Strafen müssen vor dem Betreten der Boxengasse im MFD überpr1/4ft werden. Das Verb1/4ßen ausstehender Strafen wird standardmäßig automatisch ausgewählt.
- Fahrerpause wird nicht zurückgesetzt, wenn eine Strafe verb1/4ßt wird - wenn "Strafe verb1/4ßt" vor dem Betreten der Boxengasse ausgewählt 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 Überqueren der Linie die ESC-Taste drückt, um in die Garage zurückzukehren.
- HINWEIS: Um die vollständigen Ergebnisse zu sehen, muss der Spieler auf der Strecke bleiben, bis alle Gegner die Ziellinie überquert haben. Andere Spielmodi bleiben davon unberührt.
- Option f1/4r Reifensätze f1/4r Custom Race Weekend (sowie Custom Championship-Runden) hinzugef1/4gt.
- Einige Fehler im Strafverfahren und bei gespeicherten Spielen wurden behoben.
- Racelogic = digitale Anzeigezeit während der Wiedergabe korrigiert (besser bei neuen Wiederholungen).
- Optimierte Speicherbelegung der Replay-Reifenmatrix, geänderte Replay-Version (abwärtskompatibel).
- Die maximale Wiedergabezeit wurde korrigiert.
- In den Wiederholungsoptionen wurde die maximale Zeit um 1 Stunde und 15 Minuten verlängert.
- Die automatische Wiedergabe von Markierungen wurde nur f1/4r das Player-Auto hinzugef1/4gt und der Men1/4punkt Länge der Markierungen wurde angepasst.
- Zeitbasiertes Ersetzen von Highlights entfernt und ein Überhol-Highlight-Ersetzungssystem basierend auf der Position hinzugef1/4gt.
- Das Speichern / Laden von Wiederholungsoptionen f1/4r das automatische Speichern wurde korrigiert.
- Vermeiden Sie Bewegungen des Kamera-Splines während der angehaltenen Wiedergabe.
- Längere Vorbereitungszeit f1/4r H1/4hepunkte bei Unfällen / Überholmanövern.
- Der Pit-Alarnton bei langsamen, pausierten und beschleunigten Wiederholungen wurde behoben.
- Kevin Siggy Rebernak, Gewinner des McLaren Shadow Grand Finales, wurde als auswählbarer McLaren Shadow-Fahrer hinzugef1/4gt.
- Blaue Flagge f1/4r Boxenausgang f1/4r alle Arten von Sessions hinzugef1/4gt.
- Die maximale Gesamtzeit f1/4r den Fahrerstint basiert nicht mehr auf dem Rennereignis, sondern auf der Rennlänge geteilt durch die Fahreranzahl in den relevanten Spielmodi.
- F1/4r das Spielerauto wurde eine schwarz-orange Flagge hinzugef1/4gt, die schweren Aufhängungsschaden verursacht.
- HINWEIS: Wird auch bei Lichtschäden angezeigt (während der Nacht und Sitzungen, die als nass deklariert sind, wenn Licht erforderlich ist).
- Strafsystem f1/4r schwarz-orange Fahnen (Schaden und Lichter aus).
- Der Spieler hat 3 Runden Zeit, um eine Reparatur durchzuf1/4hren oder das Licht einzuschalten, wenn die Flagge gezeigt wird. Wird die Flagge ignoriert, wird ein DQ ausgelöst.

- Ein von einigen TV-Kameras ab der 2. Aktivierung verwendetes falsches Sichtfeld wurde behoben.
- Das Öffnen der Boxengasse wird ausgelöst, wenn der Leader nach einem Rennstart Sektor 1 abgeschlossen hat.

UI / HUD:

- Neue Funktion: Benutzeroberfläche im Autohaus hinzugefügt.
- Komplette überarbeitete Autowahloberfläche.
- Auswahlbeschränkungen für Autos wurden aus den Spielmodi für Einzelautos (Training, Hotlap, Hotstint, Superpole) entfernt.

Jede Lackvariante ist nun in diesen Spielmodi uneingeschränkt wählbar.

- Nationalität von Team und Fahrer zur Fahrzeugauswahlseite hinzugefügt.
- Mit Showroom können Sie jetzt das Licht einschalten und die Türen öffnen.
- Doppelte Team- / Teilnehmerinformationen werden bei der Fahrzeugauswahl angezeigt, falls relevant.
- Die Fahrer-Biografie wurde auf der Seite zur Fahrzeugauswahl hinzugefügt. Klicken Sie auf der Seite für die Fahrzeugauswahl auf den Avatar des Fahrers, um das Popup anzuzeigen.
- Fehlende Interaktivität im Karriere-Showroom behoben.
- Der Filter "Offiziell" wurde zur Fahrzeugauswahlseite hinzugefügt, um nur offizielle Fahrzeugeinträge anzuzeigen.
- Verschiedene navigationsbezogene Korrekturen in der Benutzeroberfläche.
- Popup-Sichtbarkeitsoption für Chat-Nachrichten auf der Seite mit den HUD-Einstellungen hinzugefügt.
- Highlights Info und Unterstützung für das HUD hinzugefügt.
- MFD blendet Boxenstopp-Strategieelemente aus, wenn "Aufschlagstrafe" ausgewählt ist. Siehe auch die strafbedingten Änderungen im Abschnitt GAMEPLAY.
- Verschiedene Korrekturen für HUD-Informationen zu Highlights.
- Verschiedene Korrekturen für die Echtzeit-Bestenliste.
- Klassenfilter zu Rennergebnissen und Zeit- / Punktetabellen hinzugefügt.
- Echtzeit-Bestenlistenpositionen in Nichtrennensitzungen wurden korrigiert.
- Unterstützung für die Umschalttaste zum Umschalten der Hervorhebungskamera hinzugefügt.
- HUD: Server-BoP in den Stundenplänen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt MULTIPLAYER.
- HUD: Der Ping-Indikator des Gegners wurde zur Echtzeit- / Stand-MFD hinzugefügt.
- Teampunktetabelle im Meisterschaftsmodus aktiviert.

Gemäß den Regeln des echten Lebens erhält nur der Teameintrag mit dem höchsten Ergebnis Punkte für das Team.

- Der Suchleiste auf der Lobby-Seite wurde eine Impulsanimation zur einfachen Erkennung hinzugefügt.
- Die Schaltfläche "Reifenstände korrigieren" kann nicht mit der Maus angeklickt werden.
- Bremswechseloptionen zum MFD hinzugefügt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt PHYSIK.
- Bremsbelagverschleißanzeige im Reifen-Widget hinzugefügt.
- 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 Fahrplänen und Tabellen-Widgets mit einer Zielflagge markiert.
- Der virtuelle Spiegel muss sich in Wiederholungen verstecken.
- Videooptionen: Möglichkeit zum Speichern und Laden verschiedener benutzerdefinierter Videovoreinstellungen. Speichern und laden Sie mehrere benutzerdefinierte Videovoreinstellungen für verschiedene Anzeigeeinstellungen und Rennszenarien.
- Überarbeitete Funktion zum Laden / Speichern des Setups mit Warnmeldung zum Überschreiben.
- HDR-Belichtung und HDR-Kontrast zu den Einstellungen für die Spielansicht hinzugefügt. Wenn HDR aktiviert ist, ersetzen sie die regulären Einstellungen für Belichtung und Kontrast in den Videooptionen auf der Benutzeroberfläche. 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 für die erste Minute hinzugefügt.
- Aktualisierte Texte und Lokalisierung.

VR:

- Der VR-Weltmaßstab-Schieberegler wurde zu den Videooptionen hinzugefügt.
- HINWEIS: Niedrigere Werte erhöhen die Weltskala, höhere Werte verringern sie.
Die korrekte 1: 1-Skalierung für das wirkliche Leben hängt vom Headset-Typ ab.
- Die Auflösungs-skalierung 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 müsste es ja auch geben? Denn wenn es anfängt zu regnen muss ich ja entscheiden können, ob ich auf Slicks bleibe oder auf einen Regenreifen wechsele. 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 Reifensätze einer Slick-Variante. Regen-Reifen gibt es auch.

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

Im Fahrzeug selber kannst du dir das Boxenstopp-Menü anzeigen lassen.

Drücke dazu mehrmals die Taste EING, im HUD unten links schaltest du damit die Anzeigen durch:

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

(aktiviert sich auch automatisch bei der Boxen-Einfahrt)

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

grüß

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 Sprüche: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

Überraschung 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)

=====