

---

## Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by Benno - 2019/06/06 12:12

---

Hallo Profis und Auskenner, ich hätte gerne eure Hilfe bei folgendem Problem:  
drei SteamFreunde haben beim letzten Steamangebot zu Assetto Corsa zugeschlagen was mich sehr gefreut hat. Die Jungs haben alle drei nacheinander einen Server eröffnet um gemeinsam zu viert zu spielen. Ich konnte bei jedem der drei eröffneten Server problemlos beitreten und wir sind gemeinsam gefahren. als die Reihe an mir war, einen Server zu eröffnen, haben alle drei diesen Server zwar gefunden, haben ein Fahrzeug wählen können und sind anschließend gejoint, dann tauchte nach einer kurzen Ladezeit bei jedem der drei Freund die Problemmeldung "... During Checksum" auf und der Ladevorgang wurde abgebrochen, wobei ich allerdings ohne Probleme auf den Server gelangt bin und meine drei Freunde dort auch in der Fahrerliste gesehen habe. Dies habe ich mit exakt den gleichen Fahrzeugen und Strecken die die drei zuvor gewählt hatten wiederholt und die Jungs haben immer wieder die gleiche Fehlermeldung erhalten !!!

WAS STIMMT BEI MIR NICHT, was bei den dreien stimmt ???

Ich bin geneigt ein Kopfgeld auf die Lösung des Problems auszusetzen, nehme davon aber im Moment doch noch Abstand und hoffe auf eure freiwillige Hilfe ;-) !

Lieben Grüß und vorab schon mal DANKE für eure Antworten - Benno

---

## Aw: Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by Benno - 2019/06/06 13:23

---

Noch eine kurze Frage hinterher:

Liegt das Problem eigentlich wirklich bei mir oder bei den drei Freunden ????

---

## Aw: Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by dude1209 - 2019/06/06 18:51

---

Puh, schwierig.

Welche Strecke und welches Auto habt ihr denn gewählt.

---

## Aw: Problem

Posted by Haggard - 2019/06/06 20:40

---

Benno schrieb:

Liegt das Problem eigentlich wirklich bei mir oder bei den drei Freunden ????

Immer bei den Anderen! ;)

Hast du schonmal versucht die Strecke und das Auto zu löschen und neu zu installieren? Vielleicht hast du irgendwie zwei verschieden alte Versionen des gleichen Mods.

---

## Aw: Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by Stoepsel79 - 2019/06/06 23:58

---

Das klingt ganz stark nach: Du hast beim Server erstellen, entweder eine Streckenversion (OSRW) (Mod), oder ein Auto, welche die 3 Jungs einfach nicht haben, ausgewählt.

---

=====

## Aw: Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by Benno - 2019/06/07 10:58

---

@dude1209:

Wir haben alle vier bei allen Versuchen die Strecke "Magione" und 10 Cars "KTM X-Bow R" gewählt, meiner Meinung nach eine Strecke und Autos die nichts mit Mods zu tun haben.

=====

## Aw: Problem

Posted by Benno - 2019/06/07 11:07

---

@Haggard:

(siehe auch bitte meine Antwort zu @dude1209)

Nein, das habe ich noch nicht versucht, wohl aber im AC Server Manager den Button "Update Server Content" betätigt und unter Steam die AC Dateien prüfen lassen.

=====

## Aw: Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by Benno - 2019/06/07 11:19

---

@Stoepsel79:

(siehe auch bitte meine Antwort zu @dude1209)

Da meine SteamFreunde das Game ja gerade erst erworben haben und alle drei keine Mods besitzen, kann dies meiner Meinung nach nicht sein - zumal wir alle vier jeweils einen Server eröffnet haben mit der gleichen Strecke und den gleichen Autos, bei allen dreien konnte ich beitreten und wir sind gefahren, aber alle drei konnten nicht bei mir auf den Server kommen -> "... During Checksum", ich habe sie aber jeweils alle drei nach dem fehlgeschlagenen Beitrittsversuch in meiner Fahrerliste sehen können!

=====

## Aw: Problem \"... During Checksum\" bei AC(1)

Posted by dude1209 - 2019/06/07 18:48

---

Hallo Benno,

die größten Fehlerquelle sind falsche Port-Freigaben. Aber das ist auch für mich ein Buch mit sieben Siegeln:evil:

Ansonsten hier mal ein kleiner Ausflug wie Assetto das handhabt mit der Servereinrichtung - hab grad ein bisschen Zeit :P

Wir haben ja alle unseren ../steamapps/assettocorsa-Ordner. In diesem gibt es den Ordner Content. Dort wiederum unter anderem die Ordner Cars und Tracks.

Unter Cars gibt es dann neben zig anderen den Ordner für den X-Bow. In diesem Ordner sind alle Dateien enthalten die für das Fahren und das Darstellen des Fahrzeugs an deinem PC wichtig sind, z.B. verschiedene .kn5 Dateien, Lod-Dateien, der Skin-Ordner mit den verschiedenen Skins .... und eine Data.acd. In dieser liegen verschlüsselt alle Daten des Autos wie Leistung, Grip, Reifendaten, Pitstopzeit und noch vieles mehr.

In dem Ordner assettocorsa/content/tracks liegen die Strecken, unter anderem auch Magione. Auch hier sind alle Dateien und Ordner enthalten die für eine korrekte Funktion der Strecke auf deinem PC zuständig sind. Auch hier handelt es sich um verschiedene .kn5 Dateien, einen Data-Ordner und eine oder mehrere model.ini's. Der Data-Ordner enthält unter anderem die Surface.ini (hier sind alle Fahrbahnoberflächen mit ihren entsprechenden Grip-Werten, Cut ja/nein usw. hinterlegt) und die drs.ini (wenn vorhanden).

So warum jetzt die lange Erklärung?:woohoo:

Wenn du jetzt auf "Update Server Content" klickst holt sich Assetto diese Daten in den ../assettocorsa/server/content-Ordner.

Hier gibt es auch den Unterordner Cars/X-Bow und dieser enthält dann genau die Data.acd deines X-Bows und diese

Data.acd wird mit jedem User der joinen will abgeglichen - falls ein Fahrer also an der Karre "rumgefummelt" haben sollte und der X-Bow plätzlich 1000PS hat, kommt der Fahrer nicht auf den Server. So viel zur Auto-Seite - nun zur Streckenseite:

In den ..assettocorsa/server/tracks-Ordner holt sich Assetto die model.ini's und den oder die Data-Ordner (für Magione dürfte es nur einen Data-Ordner geben, bei Strecken mit mehreren Layouts wie Brands-Hatch, Nürnbergring usw. gibt es für jedes Layout einen Unterordner mit einem Data-Ordner) und hier liegen besagte surface.ini und drs.ini. Assetto berpft beim Joinen ob der Fahrer die entsprechenden Dateien hat und nicht z.B. beim Gripelevel schummelt. Aber Assetto berpft auch ob der Fahrer die hinterlegte model.ini für die Strecke hat und (und jetzt kommts) auch alle anderen model.inis hat.

Das heißt, und hier könnte eine Fehlerursache sein, wenn du die originale Magione-Strecke mit der entsprechenden model.ini hast zusätzlich aber noch die OSRW-Variante von Magione, dann liegen auf deinem Server zwei model.ini's (die zweite heißt glaube ich model\_osrw.ini). Deine Freunde haben aber nur die eine model.ini und obwohl du die Nicht-OSRW-Variante ausgewählt hast erwartet Assetto von allen Teilnehmern beide Strecken (oder zumindest die model.ini's).

Im umgekehrten Fall funktioniert es aber. Also mehr model.ini's auf dem Clientrechner als auf dem Server ist ok so lange die richtige Strecke dabei ist.

Ist jetzt doch kein kleiner Ausflug geworden, aber ab und an gibt es ja auch hier auf der Bude diese Probleme beim Joinen, daher wollte ich es mal ausführlich erklären.B)

---

## Aw: Problem "... During Checksum" bei AC(1)

Posted by KlausDieter - 2019/06/07 19:07

WOW! :woohoo:

Klasse! Hab sogar ich kapiert. :lol:

Feine Leistung, Dude! Dankeschön. :kiss:

Wollte gestern schon schreiben, Strecke und/oder Car neu installieren. Hat bei gleichem Fehler bei mir bis jetzt immer geholfen.

Dachte mir dann aber, wäre fast so als fragte ich ob er den Rechner an hatte.

Das mit den Versionen, ich hatte es schonmal gelesen... :whistle:

Kam aber nicht drauf und jetzt wo Du's erklärst...

Sollte helfen, sah den "Fehler" im selben Bereich. Mein erster Vorschlag wäre aber gewesen erstmal alle Servereinstellungen mit Kumpels zu checken.

Bin mir sicher das "Problem" ist behoben.

KlausDieter gefällt das... :)

---

## Aw: Problem "... During Checksum" bei AC(1)

Posted by Benno - 2019/06/07 21:04

@dude1209 und @KlausDieter:

Hallo und guten Abend ihr beiden,

großen DANK für die superschöne und sehr verständliche Erläuterung des beschriebenen Vorgangs an Dude und die zusätzlichen Infos von KlausDieter - habe ich alles nachvollziehen können und verstanden. Muß aber mal eine Nacht darüber schlafen um es auch zu "verdauen".

Fact ist: Ich habe tatsächlich auch die OSRW-Variante der Strecke auf dem Rechner!

Wenn ich dich/euch richtig verstehe, wären (vorausgesetzt wir wären alle 4 die besagte Strecke "MAGIONE" oder aber ich alleine (da die andern drei SteamFreunde ja unmittelbar nach der Neuinstallation des Spiels die OriginalDatei besitzen müssten) die drei immer noch nicht bei mir joinen können da ich zusätzlich die OSRW-Variante besitze!?!? ODER wäre bei einer Neuinstallation der Strecke bei mir automatisch die OSRW-Variante geladelt? Wenn nicht, kann ich die besagte "model\_osrw.ini" die ich also mehr habe als die anderen zeitweise außer Kraft setzen (durch

---

Umbenennung oder zeitweises verschieben der Datei) um damit einen einheitlichen Inhalt zu erhalten und somit das joinen auf meinen eingerichteten Server zu ermöglichen??

Ich hoffe ihr denkt nicht "mein Gott, ist der Kerl blödd" (wenn ja, schreibt es wenigstens nicht ;-) ) !!!

Ich habe aber den Eindruck das ich mit eurer Hilfe dem Problem ganz gehörig auf die Pelle rücke!!!

Ich bitte also nochmals um eine Antwort ob ich mit meinen Überlegungen richtig liege oder nicht.

Lieben Grüß - Benno

=====

---

## Aw: Problem

Posted by dude1209 - 2019/06/07 22:31

---

Benno schrieb:

Ich hoffe ihr denkt nicht "mein Gott, ist der Kerl blödd" (wenn ja, schreibt es wenigstens nicht ;-) ) !!!

Mein Gott, ist .....:whistle: :P :P :P

Neeneee, alles gut.

Ich würde in dem Fall in deinem ...assetcorosa/content/tracks/magione Ordner den Unterordner "magione\_osrw" und die Dateien "magione\_osrw.kn5" und "models\_magione\_osrw.ini" löschen. Dann im Server Manager "Update Server Content" klicken und nun müsste im Ordner ..assetcorosa/server/content/tracks/magione nur noch der Ordner "Data" und die "models.ini" sein.