
ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.02.2020 10:03

DLC: Intercontinental GT Pack erscheint am 04.02.2020

Event-Planung:

Wäre gern von euch wissen, ob ihr euch das DLC gleich holt oder abwartet.

Ich würde gern Kyalami schon am 19.02.2020 in der Serie PCI - Porsche Int. Cup einsetzen.

Kyalami

{youtube}0shAa_xWpD0{/youtube}

Bathurst

{youtube}uquRB48ymrM{/youtube}

grüß

Heiko

=====

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von Uwe GER - 02.02.2020 11:12

Moin,

wäre mich der Mehrheit anschließen wenn einige Antworten eingegangen sind.

Gruß UweGER

=====

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von sascha150 - 02.02.2020 14:48

Direkt!

=====

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von Schmarsen - 02.02.2020 15:31

Da wird nicht lang überlegt, das kauf ich blind :)

=====

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von uwe2612 - 02.02.2020 16:33

Das kaufe ich natürlich, möchte noch etwas Spaß haben bevor ich endgültig in meinen wohlverdienten Ruhestand gehe. :lol: :lol: :lol: :lol: :lol:

Gruß Uwe

=====

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von Tho - 03.02.2020 18:54

Ich hols mir sofort

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von Gerri - 04.02.2020 11:30

Wird gekauft ohne wenn und aber...

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 04.02.2020 12:39

Ist veröffentlicht für 14,99€,.

https://store.steampowered.com/app/1201360/Assetto_Corsa_Competizione__Intercontinental_GT_Pack/

Zusammen mit einem 3 GB Patch. Erstmal den Installieren dann kaufen.

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von Old Snake - 04.02.2020 20:03

ALLGEMEINES:

- Intercontinental GT Challenge Pack DLC aktiviert (zusätzlicher Kauf erforderlich).
- Hinzufügen von 4 neuen Tracks, vielen neuen Einträgen und relevanten Saison- und Spielmodi:
 - Mount Panorama Circuit
 - WeatherTech Raceway Laguna Seca
 - Suzuka Circuit
 - Kyalami Grand Prix Rennstrecke
- Einträge und Lackierungen für IGTC 2019 hinzugefügt.
- IGTC 2019 Meisterschaftsmodus hinzugefügt.
- IGTC Rennwochenende-Modi hinzugefügt (8H, 9H, 10H und 12H Rennwochenende).
- Behebung gelegentlicher Einfrierungen mit Fanatec-Rädern, die durch die Aktivierung der Fanatec-LED-Option ohne Verwendung von Fanatec-Hardware verursacht wurden.
- Shared Memory Unmapping beim Beenden des Spiels.

SPIELWEISE:

- Korrektur für falsche Fahrer-Stint-Limits im Custom Race Weekend-Modus.
- Die Zielflaggen, die im letzten Rennsektor als echte Flaggen gesehen wurden, wurden korrigiert.
- Die Durchfahrtsstrafe für das Überschreiten der Fahrerpause wurde korrigiert. Bei Doppelverstößen wurde die S & G-Strafe hinzugefügt.
- Die Pitlane-Logik wurde vom Abzug zum Oberflächensystem verschoben, um eine zuverlässigere Erkennung zu gewährleisten.
- Besetzung des Wiedergabetreiber-Info-Speichers behoben.
- Bessere Erkennung von Nicht-Überhol-Highlights bei Zwischenfällen.
- Der Collision Enabler wurde in ein überlappungsbasiertes System geändert.
Kollisionen werden durch Maschen aktiviert und basieren nicht mehr auf Entfernungen - Behebt seltene Fälle, in denen Autos zu nahe beieinander auftauchen und nach grüner Ampel keine Kollision mehr hatten.
- Neues Spawn-System und Sortierung der Track-Slots:
Gitter- und Schnellstart-Spawns werden zur Laufzeit erstellt, Pitlane-Slots werden nach Spline sortiert.
- Reduzierte gelbe Flaggschwelle für Fahrzeuge mit Spurabweichung.
- Abhängigkeiten des Wiederholungsereignistyps in Wiederholungen der Galerie hinzugefügt (Wiederholungsversion geändert).
- Überarbeitete Formationsrunde und Startauslöser.
- Problem mit zerstörbaren Objekten in Wiederholungen der Galerie behoben.

Benutzeroberfläche / HUD:

- UI-Integration für DLC.

- Die Gültigkeit des MFD-Boxenstopps wurde behoben, da die Boxenfensterregeln bereits auf der Strecke gr4n waren.
- Boxenstopp wird jetzt im MFD vor dem Betreten der Boxengasse als gültig angezeigt, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.
- Navigation: Die Schadens-MFD-Auswahllogik wurde wiederhergestellt, um eine zu korrigieren.
- Auswahlboxen für MP- und Championship-Fahrzeuge verweisen jetzt auf den neuen Showroom.
- Aktualisierung des Erscheinungsbilds der Kommunikationsnachrichten für Rennen mit normaler / hoher / maximaler Priorität.
- Hervorgehobene spielerspezifische Kommunikationsnachrichten hinzugefügt.
- Position des Kommunikationspanels und minimale Nachrichtenpriorität werden als Optionen im HUD-Optionsbildschirm angezeigt.
- Die zuvor verwendete Mittelposition kann über die HUD-Optionen wiederhergestellt werden.
- Anzeige der Motorkennfeldeinstellungen zur Kupplungsstange im Gang-Widget hinzugefügt.
- Allgemeine Styling-Updates für das Zahnrad-Widget.
- MFD-Reifensatz-Zustandsanzeige auf der Pit-Strategie-Seite des MFD hinzugefügt.
- Brandneue Sets sind weiß markiert, gebrauchte Sets sind mit einem schwarzen Punkt markiert, um die Auswahl im Handumdrehen zu erleichtern.
- Die MFD-Grubenstrategie zeigt nun sowohl Kraftstoff zum Hinzufügen als auch die Berechnung des Gesamtkraftstoffs an.
- HUD und Echtzeit-Widget verwenden jetzt die offizielle Position vom Start bis zum ersten Split, um zuverlässigere Positionen beim Start und weniger Flackern anzuzeigen.
- Die Schaltfläche "Zufällig" ist jetzt Teil der Gruppe "Benutzerdefiniertes Wetter".
- Die Inkonsistenz des Kamerazyklus in der Wiedergabe, wenn sich das Auto in der Box befindet, wurde behoben (Unterschied in den Zyklen nach oben und nach unten).
- Die Empfindlichkeit des Widget für Wettervorhersage wurde erhöht.
- Widget für grünes Licht mit deaktivierter Einstellung über die HUD-Optionen hinzugefügt.
- Echtzeit-Seitenaktualisierung im MFD, um überholte Autos und groÙe Lücken zu berücksichtigen, die für den Spieler nicht relevant sind.
- Zusätzliche Hervorhebung für die Spielerzeile im Echtzeit-Positions-Widget für eine einfachere Verfolgung.

GRAFIK:

- In der Nähe des Flugzeugs mit der F7-Kamera behoben (hängt jetzt von der Entfernung der Kamera zum fokussierten Auto ab).
- Alternative Rendering-Methode für Murmeln.
- HINWEIS: Funktioniert nur, wenn die Materialqualität auf MID eingestellt ist (sollte bei der Verwendung von FXAA helfen).
- Zusätzliche benutzerdefinierte Vorlagen für die Fahrzeuge Porsche 991II GT3 Cup und Lamborghini Huracán Super Trofeo.
- Verbessertes Sichtbarkeitssystem für Autos, wenn die maximale Sichtbarkeit des Gegners verwendet wird. Autos in der Boxengasse sollten jetzt ignoriert werden, wenn sie auf der Strecke sind, um nicht den Fokus für vorausfahrende Autos zu stehlen. Autos vor dem Spieler haben Vorrang vor Autos hinter dem Spieler.
- Deaktivierte Lichtkegeloptimierung im Auto hinter dem Spieler für gegnerische Autos in der Chasescam- und Dashpro-Ansicht, um einen unerwünschten Pop-In-Effekt zu beheben.
- 3D-Gras-Updates auf allen Strecken.
- Einzigartige Display-Helligkeitskurven für einzelne Spuren.
- Problem, bei dem die Nationalflaggen im Pausenmenü hektisch wurden - gefixt
- Saisonunabhängige Nummernschild- / Banner-Layouts für benutzerdefinierte Autos und Spielmodi in allen Jahreszeiten aktualisiert.
- Behebung eines Problems mit Auto-Abziehbildern bei Verwendung der Sichtbarkeitsbeschränkung.

PHYSIK:

- Alle BOP-Zuweisungen für Fahrzeuge für IGTC-Stromkreise.
- Alle Autos haben jetzt sichere, aggressive und nasse Voreinstellungen für neue IGTC-Kreise.
- Audi R8 LMS EVO neues aggressives Spa-Preset.
- Bentley 2018 neues, aggressives Spa-Setup.
- Honda NSX GT3 (alt) neu Silverstone aggressiv voreingestellt.
- Honda NSX GT3 EVO Drehzahlbegrenzer optimiert.
- Lexus RC F GT3 alle voreingestellten Bremsbalance geändert.
- Slipstream-Optimierung der CPU-Leistung bei vielen KI-Fahrzeugen.
- Optimierung des Chassis-Flex bei der CPU-Leistung bei vielen KI-Fahrzeugen.
- Feinabstimmung der Slipstream-Simulation. Führendes Auto gewinnt jetzt weniger Geschwindigkeit, während nachfolgendes Auto mehr gewinnt.
- Feinabstimmung des Reifenmodells. Druckempfindlichkeit und Einfluss auf Biege- und Schlupfwinkel / -verhältnis.
- Anpassung von Reifenverschleiß und Grip.
- Slick-Reifen lassen auf nasser Strecke jetzt weniger Wasser ab.

- Porsche 991II GT3-R Leistungsverbesserungen auf Sprintstrecken.
 - Optimierungen der AI-CPU-Auslastung.
 - Bremsverschleiß nach dem Laden eines gespeicherten Spiels behoben.
 - Gelegentlicher Fehler mit unterbrochenen Suspensionen beim Boxenstopp nach dem Laden eines gespeicherten Spiels behoben.
 - Behebung, dass MoTeC nicht speichert, wenn der Benutzername Sonderzeichen enthält.
 - MoTeC exportiert jetzt in einer Frequenz von 200 Hz für Federweg, Raddrehzahl, Dämpfer und relative mathematische Kanäle.
 - Der Export neuer MoTeC-Kanäle wird ein- und ausgeschaltet, wenn der Federweg die Anschläge berührt.
 - Verbessertes Ansprechverhalten des Motors bei niedrigen Drehzahlen und manuelle Ausrückszenarien für einfachere Starts.
- Verbessert auch das Fahrverhalten beim Starten über Gras nach einem Schleudergang.
- Weniger empfindliche Aktivierung der Startsteuerung.
- Jetzt braucht man fast 100% Gas zum einrasten. Verbessert langsame Starts mit Kupplung, ohne immer einzurücken.

AUDIO:

- Verbessertes Meldungs-Timing "Grüne Flagge" beim Start des Rennens.
- Neue Crew Chief / Spotter Nachrichten.

MEHRSPIELER:

- Alle Tracks im Basisinhalt haben jetzt 50 Slots für private MP.
- Der Ausläser für die Server-Formation wird 500 m früher eingestellt, wenn die Formation für die gesamte Runde verwendet wird.
- Autos sind jetzt in FP- und Q-Sessions immer in 45 Grad positioniert.
- Das Spielerauto ist jetzt bis zur grünen Flagge + 20 Sekunden gesperrt, wenn es aus der Startaufstellung oder Formationsrunde teleportiert wird.
- IGTC-Tracks zur Serverkonfiguration hinzugefügt: kyalami_2019, mount_panorama_2019, suzuka_2019, laguna_seca_2019.

HINWEIS: Nicht-DLC-Besitzer können auch Server mit DLC-Tracks einrichten.

- Der Runden-Formationstyp kann jetzt über settings.json konfiguriert werden: Neues System (Standard), altes System (mit Begrenzer), kostenlos (für private Server)
- Neuer Runden-Formationstyp für den Mehrspielermodus, einschließlich Positionsverfolgungs-Widget - zur Verwendung auf offiziellen und CP-Servern und optional auf privaten MP-Servern.

Richtlinien:

- In der "Single File" -Phase muss der Spieler dem Ziel-Widget folgen. Es sollte so entspannt sein, dass Reifen und Bremsen aufgewärmt werden können.
- Wenn Sie mit erheblichen Änderungen außerhalb des Ziels sind, werden Sie in die Box teleportiert.
- In der "Double File" -Phase sollten die Spieler so schnell wie möglich ihre Zielposition finden und dort Geschwindigkeit und Seite halten.
- In der "Pre-Green" -Phase (wenn das Geschwindigkeitsdelta erscheint) müssen die Spieler ihre Geschwindigkeit auf das Delta einstellen.

Das Beschleunigen oder Verlassen der Quer- und Längsposition während der Vorgrünphase führt zu einer Strafe, die vom Schweregrad abhängt.

Das System arbeitet auf der Basis des Schutzes der Unschuldigen. Der Spieler kann ignorieren, was andere Autos um ihn herum tun. Wichtig ist, dass er auf seine eigene Position und Geschwindigkeit achtet.

Kollisionen werden während der Formationsrunde deaktiviert und wiederhergestellt, sobald die Überlappung beendet ist.

- Neue dynamische, schnelle Formations-Spawns für MP.
- Server- und Client-Strafen hängen sich jetzt korrekt an.
- Die Zeitstrafen für Server nach dem Rennen werden nun zusätzlich zu den Strafen für das Rennen nach der Hälfte des Rennens angewendet.
- Das Beschleunigen der Boxengasse in Nicht-Rennsitzungen disqualifiziert den Spieler nicht mehr, sondern teleportiert den Kunden nur noch zurück an die Box.
- Fehlender Runden-Countdown für Race Control-Strafen behoben.
- Vorübergehend deaktivierte Servereinstellungen: "isRaceLocked" (standardmäßig aktiviert) und Ereignisregeln "driverStintTimeSec" und "maxTotalDrivingTime".
- Aktualisiertes Handbuch für Serveradministratoren auf vorläufige Version 6a.

BEWERTUNGEN:

- Neue Streckenmedaillen für DLC-Besitzer hinzugefügt.
- Die TR-Bewertung hängt jetzt von der DLC-Inhaberschaft ab.
- SA Trust Generierungsanpassungen.
- CP-Server führen DLC-Tracks nach einem parallelen Zeitplan aus.
- CP-Server wählen DLC-Tracks an unbekannten Track-Tagen adaptiv aus, wenn eine große Mehrheit der Registrierungen den DLC besitzt.

=====

Aw: ACC DLC: Intercontinental GT Pack 04.02.2020

Geschrieben von didi - 05.02.2020 05:32

so gekauft ;)

=====